

การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน

นายอัครุจน์ วรรณกรกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

PSYCHOTIC CHARACTER-BUILDING IN BATMAN FILMS

Mr. Attarut Vathagavorakul

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film

Department of Motion Pictures and Still Photography

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบบแมน
โดย	นายอัษฎรุจน์ วรรณกวรรณกุล
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... กรรมการ
(อ.ดร. จีรบุญย์ ทศนบรรจง)

..... กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ดา บัณฑิตเพ็ชร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.สุเทพ เดชะชีพ)

อัครุจน์ วรธกรกุล : การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน

(PSYCHOTIC CHARACTER-BUILDING IN BATMAN FILMS)

อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 264 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาวิธีการสร้างตัวละครจิตเภทที่ปรากฏในภาพยนตร์แบทแมน เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน และศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคมของภาพยนตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แบทแมนจำนวน 7 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างตัวละครขึ้นในภาพยนตร์แบทแมนนั้น ผู้กำกับจะต้องมีการศึกษาตัวละครต่างๆ ที่มีอยู่ในฉบับหนังสือการ์ตูน รวมไปถึงภาพยนตร์แบทแมนเรื่องต่างๆ ที่ได้มีการสร้างมาก่อนหน้า และนำเอาลักษณะต่างๆ ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์เหล่านั้นมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ตัวละครในแบบฉบับของตนเอง โดยผู้กำกับแต่ละท่านต่างก็มีแนวทางในการสร้างตัวละครของตนเองที่แตกต่างกัน และการตีความตัวละครต่างๆ จากต้นฉบับเดียวกันนั้นสามารถเกิดความเป็นไปได้ของตัวละครที่ไม่จำกัด ซึ่งรวมไปถึงลักษณะทางจิตหรือภาวะจิตเภทของตัวละครที่แม้จะมีที่มาจากต้นฉบับเดียวกัน แต่ด้วยการตีความที่ต่างกันทำให้มีอาการทางจิตหรือพฤติกรรมที่แสดงออกต่างกันอย่างสิ้นเชิงได้ แต่ในการตีความนั้นจะต้องคงลักษณะเด่นที่ชัดเจนของต้นฉบับดั้งเดิมไว้เพื่อไม่ให้สูญเสียความเป็นตัวตนของตัวละครนั้นไป และเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วจะพบว่า แม้จะเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นต่างยุคสมัยกัน แต่หากได้ดึงเอาเอกลักษณ์เดียวกันของต้นฉบับมาใช้จะทำให้ตัวละครมีความคล้ายคลึงกันได้ นอกจากนี้บริบททางสังคมต่างๆ ยังมีอิทธิพลต่อการตีความตัวละครทั้งทางตรงและทางอ้อม

ภาควิชา.....การภาพยนตร์และภาพนิ่ง.....

ลายมือชื่อ.....

สาขาวิชา.....การภาพยนตร์.....

ลายมือชื่อ.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

ปีการศึกษา.....2554.....

518 47658 28 : MAJOR FILM

KEYWORDS : CHARACTER-BUILDING / PSYCHOTIC / BATMAN / FILM

ATTARUT VATHAGAVORAKUL : PSYCHOTIC CHARACTER-BUILDING IN
BATMAN FILMS. ADVISOR: ASSOC. PROF. RAKSARN WIWATSINUDOM,
264 pp.

The objectives of this research are 1) to examine psychotic character-building process in Batman films, 2) to compare the differences between psychotic characters in Batman films, and 3) to study the relationship between character-building and the social context of Batman films. This is a qualitative research, using content analysis of a total of 7 Batman films.

The findings of the research are as follows. In the character-building process of Batman films, each director has to study the characters that appeared in comic books as well as in previous films. He can then use such character traits as foundation for creating his own version of character-building. All directors involved in Batman films obviously have their own style of character-building which differ from one another. The possibility of character-building is limitless, despite the fact that they are taken from the same source. Likewise, different interpretations of the psyche or behavior can lead to invariably different characterization. However, it is essential to preserve the most recognizable traits so as to maintain the uniqueness of that character. When comparing the different versions of the film made in differing periods, the characters are thus found to be quite similar to the original version. The findings also reveal that the social context can influence the interpretation of character-building process, both directly and indirectly.

Department: Motion Picture and..... Student's Signature

Still Photography.....

Field of Study : Film..... Advisor's Signature

Academic Year : 2011.....

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขออุทิศความดีความชอบทั้งหมดให้แก่ผู้ที่ได้ทำการศึกษามาก่อนข้าพเจ้า และคณาจารย์ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้เมตตาให้คำปรึกษาและตรวจสอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ โดยเฉพาะ รศ.รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า ผู้ที่ให้คำปรึกษาอันเป็นประโยชน์มากมายต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า คุณพ่อ คุณแม่ และน้องสาว ที่เป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ข้าพเจ้าขอขอบคุณและระลึกถึง Bob Kane ศิลปินผู้สร้างสรรค์แบทแมนให้มีชีวิตโลดแล่นในโลกแห่งจินตนาการตั้งแต่เมื่อ 73 ปีที่แล้ว ที่ได้สร้างสรรค์เรื่องราวของวีรบุรุษที่ยากจะลืมเลือน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1	
บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ขอบเขตของงานวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2	
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละครจิตเภท.....	7
แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	23
แนวคิดด้านการคัดเลือกนักแสดง.....	28
แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่มีตัวละครจิตเภท.....	31
แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคมอเมริกัน.....	32
ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนแบทแมน.....	40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
กรอบแนวคิดของงานวิจัย.....	42

	หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย..... 45
	แหล่งข้อมูล..... 45
	การวิเคราะห์ข้อมูล..... 48
	การนำเสนอข้อมูล..... 49
4	การวิเคราะห์การสร้างลักษณะตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน..... 50
	การศึกษาลักษณะตัวละครที่ปรากฏตามต้นฉบับหนังสือการ์ตูนแบทแมน..... 52
	บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) หรือแบทแมน (Batman)..... 52
	โจกเกอร์ (Joker)..... 61
	เพนกวิน (Penguin)..... 67
	แคทวูแมน (Catwoman)..... 70
	ฮาร์วี เดนต์ (Harvey Dent) หรือทูเฟซ (Two-Face)..... 74
	ริดเดอร์ (Riddler)..... 77
	การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แบทแมน..... 80
	บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) หรือแบทแมน (Batman)..... 80
	โจกเกอร์ (Joker)..... 131
	เพนกวิน (Penguin)..... 157
	แคทวูแมน (Catwoman)..... 173
	ฮาร์วี เดนต์ (Harvey Dent) หรือทูเฟซ (Two-Face)..... 191
	ริดเดอร์ (Riddler)..... 208
5	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ..... 222
	ลักษณะการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน..... 223

	หน้า
เปรียบเทียบการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน.....	232
สัมพันธภาพระหว่างการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคม.....	247
ข้อเสนอแนะ.....	257
รายการอ้างอิง.....	258
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	264

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
5.1	เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแบทแมน.....	233
5.2	เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครโจ๊กเกอร์.....	237
5.3	เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครเพนกวิน.....	239
5.4	เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแคทวูแมน.....	241
5.5	เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครทูเฟซ.....	243
5.6	เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครริดเลอร์.....	245

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
4.1	แบทแมน ในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1939.....	52
4.2	แบทแมนยุคแรกแขวนคออาชญากรกับเครื่องบินอย่างเหี้ยมโหด.....	53
4.3	แบทแมนโหนตัวมาหักคนคนร้าย.....	53
4.4	แบทแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1960 กำลังช่วยเหลือประชาชน.....	55
4.5	แบทแมนเสียที่ตัวละครร้ายอย่างตลกขบขัน.....	55
4.6	ชุดของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1966.....	56
4.7	แบทแมนต่อสู้กับคนร้าย แสดงความเป็นวีรบุรุษชัดเจน.....	57
4.8	แบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1980 แสดงให้เห็นถึง Shadow Archetype.....	57
4.9	การใช้ผ้าคลุมที่ใหญ่ขึ้นสร้างความรู้สึกกลับให้ตัวละคร.....	58
4.10	แบทแมนในหนังสือการ์ตูนยุค 1990.....	59
4.11	แบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000.....	60
4.12	โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1940.....	61
4.13	โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960.....	63
4.14	โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1980.....	64
4.15	โจ๊กเกอร์ทำร้ายครอบครัวกอร์ดอน.....	64
4.16	ลักษณะภายนอกของโจ๊กเกอร์ช่วงปี 1980.....	65
4.17	โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000.....	66
4.18	การใช้มีดของโจ๊กเกอร์ที่เพิ่มความดิบเถื่อนอย่างเห็นได้ชัด.....	66
4.19	เพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1940.....	67
4.20	เพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960.....	68
4.21	เพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990.....	69
4.22	แคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1940.....	71
4.23	แคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960.....	72
4.24	แคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990.....	73
4.25	ทูเฟซในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1942.....	74
4.26	ทูเฟซในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990.....	75

ภาพที่	หน้า	
4.27	ทูลูเฟซในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000.....	76
4.28	วิตเลอรีในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1948.....	77
4.29	วิตเลอรีในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960.....	78
4.30	วิตเลอรีในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990.....	79
4.31	แบทแมนพยายามกำจัดระเบิด.....	81
4.32	ภาพร่างแบทแมนฝีมือทีม เบอร์ดัน.....	82
4.33	ภาพร่างตัวละครฝีมือทีม เบอร์ดัน ที่แสดงความเป็น Shadow Archetype.....	82
4.34	ภาพร่างชุดของแบทแมนใน Batman Forever (1995).....	83
4.35	ภาพร่างชุดของแบทแมนใน Batman and Robin (1997).....	84
4.36	ภาพ Concept Art ของตัวละครแบทแมน สำหรับ Batman Begins (2005).....	85
4.37	ภาพ Concept Art การสอบสวนโจกเกอร์ของแบทแมน อันแสดงให้เห็นถึงความ ก้าวร้าว.....	85
4.38	ชุดของแบทแมนใน Batman (1966).....	117
4.39	ชุดของแบทแมนฉบับของทีม เบอร์ดัน.....	118
4.40	แบทแมนใน Batman Forever (1995).....	119
4.41	แบทแมนใน Batman and Robin (1997).....	120
4.42	แบทแมนใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008).....	121
4.43	อดัม เวสต์ (Adam West) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman (1966).....	124
4.44	ไมเคิล คีตัน (Michael Keaton) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992).....	125
4.45	วัล คิลเมอร์ (Val Kilmer) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman Forever (1995).....	126
4.46	จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman and Robin (1997).....	127
4.47	คริสเตียน เบล (Christian Bale) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008).....	128
4.48	โจกเกอร์ใน Batman (1966).....	131
4.49	ภาพร่างโจกเกอร์ ฝีมือทีม เบอร์ดัน สำหรับ Batman (1989).....	132
4.50	ภาพร่างโจกเกอร์อีกภาพหนึ่ง แสดงให้เห็นถึงความเป็น Trickster Archetype.....	132
4.51	ภาพร่างตัวละครโจกเกอร์ขั้นแรกของคริสโตเฟอร์ โนแลน.....	133

ภาพที่	หน้า
4.52 ภาพร่างตัวละครโจกเกอร์ชั้นต่อมาของคริสโตเฟอร์ โนแลน.....	133
4.53 รูปลักษณะของโจกเกอร์ใน Batman (1966).....	148
4.54 รูปลักษณะของโจกเกอร์ใน Batman (1989).....	149
4.55 รูปลักษณะของโจกเกอร์ใน The Dark Knight (2008).....	150
4.56 ซีซ่า โรเมโร (Cesar Romero) ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน Batman (1966).....	152
4.57 แจ็ค นิโคลสัน (Jack Nicholson) ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน Batman (1989).....	153
4.58 ฮีท เลดเจอร์ (Heath Ledger) ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน The Dark Knight (2008)..	154
4.59 เพนกวินใน Batman (1966).....	157
4.60 ภาพร่างเพนกวินฝีมือทิม เบอร์ตัน.....	158
4.61 ภาพร่างเพนกวินฝีมือทิม เบอร์ตันอีกภาพหนึ่ง.....	158
4.62 รูปลักษณะของเพนกวินใน Batman (1966).....	167
4.63 รูปลักษณะของเพนกวินใน Batman Returns (1992).....	168
4.64 บั๊กเกซ เมเรดิธ (Burgess Meredith) ผู้แสดงเป็นเพนกวินใน Batman (1966)...	170
4.65 แดนนี่ เดอวิตโต (Danny DeVito) ผู้แสดงเป็นเพนกวินใน Batman Returns (1992).....	171
4.66 แคทวูแมนใน Batman (1966).....	173
4.67 แคทวูแมนย้วยวนแบทแมนใน Batman Returns (1992).....	174
4.68 ภาพร่างแคทวูแมนฝีมือทิม เบอร์ตัน.....	174
4.69 รูปลักษณะของแคทวูแมนใน Batman (1966).....	184
4.70 รูปลักษณะของแคทวูแมนใน Batman Returns (1992).....	185
4.71 ลี เมริเวเธอร์ (Lee Meriweather) ผู้แสดงเป็นแคทวูแมนใน Batman (1966).....	187
4.72 มิเชล ไฟเฟอร์ (Michelle Pfeiffer) ผู้แสดงเป็นแคทวูแมนใน Batman Returns (1992).....	188
4.73 ทูเฟซใน Batman Forever (1995).....	191
4.74 ฮาร์วี เดนท ในตอนต้นของ The Dark Knight (2008).....	192
4.75 ฮาร์วี เดนท หลังถูกไฟคลอกในตอนท้ายของภาพยนตร์.....	192
4.76 รูปลักษณะของทูเฟซใน Batman Forever (1995).....	202
4.77 รูปลักษณะของฮาร์วี เดนท ใน The Dark Knight (2008) ก่อนถูกไฟคลอก.....	203
4.78 รูปลักษณะของฮาร์วี เดนท ใน The Dark Knight (2008) หลังถูกไฟคลอก.....	204

ภาพที่		หน้า
4.79	ทอมมี ลี โจนส์ (Tommy Lee Jones) ผู้แสดงเป็นทูเฟซใน Batman Forever (1995).....	205
4.80	อารอน เอกฮาท (Aaron Eckhart) ผู้แสดงเป็นทูเฟซใน The Dark Knight (2008).	206
4.81	วิตเลอร์ใน Batman (1966).....	208
4.82	วิตเลอร์ใน Batman Forever (1995).....	209
4.83	รูปลักษณะของวิตเลอร์ใน Batman (1966).....	216
4.84	ชุดของวิตเลอร์ใน Batman Forever ที่ได้อิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนยุคเก่า.....	216
4.85	ชุดของวิตเลอร์ที่ได้รับอิทธิพลจากฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1990.....	217
4.86	แฟรงค์ กอร์ชิน (Frank Gorshin) ผู้แสดงเป็นวิตเลอร์ใน Batman (1966).....	219
4.87	จิม แครีย์ (Jim Carrey) ผู้แสดงเป็นวิตเลอร์ใน Batman Forever (1995).....	219

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะที่จัดให้อยู่ในฐานะสื่อบันเทิง แต่สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นในความเป็นจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์นั้นมีลักษณะเป็นสื่อที่สะท้อนภาพของสังคม (Social Represent Reflector) ได้ชัดเจน (วิชา สันทนาประสิทธิ์, 2543: 3) และยังสามารถสะท้อนตัวตนของผู้สร้างผ่านการตีความที่แตกต่างกันของผู้ชม ฉาก และเรื่องราวได้อีกด้วย สิ่งที่น่าสนใจปรากฏอยู่ในภาพยนตร์คือลักษณะของความผิดปกติทางจิตของตัวละครต่างๆตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน อาทิเช่น “The Cabinet of Dr.Caligari” (1920), “Psycho” (1960), “A Beautiful Mind” (2001), “Scream” (1996) หรือ “The Aviator” (2004) เป็นต้น ซึ่งความผิดปกติทางจิตของตัวละครในภาพยนตร์แม้มีชื่อของแปลกใหม่ แต่มีความสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับตัวละครในมิติที่แตกต่างออกไป

เรื่องราวของ “แบทแมน” (Batman) ก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ได้เต็มไปด้วยแง่มุมของความผิดปกติทางจิตที่น่าสนใจ และเคยได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์มาแล้วถึง 7 ครั้ง ได้แก่ “Batman”(1966), “Batman” (1989), “Batman Returns” (1992), “Batman Forever” (1995), “Batman and Robin” (1997), “Batman Begins” (2005) และ “The Dark Knight” (2008) ซึ่งทั้งหมดประสบความสำเร็จทางด้านรายได้เป็นอย่างมาก ตัวละครและเรื่องราวของแบทแมนมีที่มาจากหนังสือการ์ตูน (Comic Book) ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเป็นครั้งแรกโดย บ็อบ เคน (Bob Kane) ใน ค.ศ.1939 บอกเล่าเนื้อหาว่าด้วยการต่อสู้กับอาชญากรรมของตัวละครเอก “บรูซ เวย์น” (Bruce Wayne) ผู้ซึ่งสูญเสียพ่อแม่ไปในวัยเด็กจากโจรปล้นทรัพย์ จึงสาบานตนที่จะต่อสู้กับเหล่าวายร้ายแบทแมนประสบความสำเร็จอย่างสูงในวงการหนังสือการ์ตูนอเมริกันใน ค.ศ.1940 ด้วยการเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ไม่ได้มีพลังพิเศษเหนือธรรมชาติอย่างตัวละครซูเปอร์ฮีโร่คนอื่นๆ แต่ใช้ความสามารถของมนุษย์ธรรมดาที่ผ่านการฝึกฝนบวกกับอุปกรณ์เครื่องมือต่างๆ และเรื่องราวที่เป็นแนวแอ็คชั่นผสมสืบสวนสอบสวน ศัตรูแทนที่จะเป็นภูตผีปีศาจหรือมนุษย์ต่างดาว ก็กลายเป็นคนธรรมดาที่วางแผนการชั่วร้าย หรือคนที่มีความผิดปกติทางจิต เกิดเป็นเนื้อหาที่มีความสมจริงมากกว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ทำให้แบทแมนมีความใกล้ชิดกับผู้อ่านมาก ผู้อ่านจึงเกิดความรู้สึกว่าใครๆก็สามารถเป็นวีรบุรุษได้ (Benton, 1989: 184) อย่างไรก็ตาม ภาพลักษณ์ของ

แบทแมนที่มีดีมน จริงจัง โดดเดี่ยว ไม่มีความเมตตาต่อเหล่าร้ายได้ถูกลดทอนลงไปเมื่อผู้เขียนได้สร้างตัวละคร “โรบิน” (Robin) เด็กหนุ่มนักปราบอธรรมผู้เป็นคู่หู (Sidekick) ของแบทแมน เพราะผู้เขียนต้องการให้มีตัวละครผู้ช่วยเช่นเดียวกับ “ดร.วัตสัน” (Dr. Watson) จากนิยายเรื่อง “Sherlock Holmes” เพื่อลดความรุนแรงและสร้างบทสนทนาที่มีสีสันขึ้นในเรื่อง (Daniels, 2003: 29) ไปจนถึงการลดความโหดร้ายของเนื้อเรื่องลงโดยให้แบทแมนสาบานตนว่าจะไม่ฆ่าผู้ร้ายและไม่ใช่อาวุธปืน แต่ยังคงเสน่ห์ของความมีดีมนและการต่อสู้กับเหล่าร้ายอย่างดุเดือดไว้

อย่างไรก็ตาม เมื่อถึงช่วง ค.ศ.1942 อันเป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ภาพลักษณ์ของแบทแมนและโรบินที่ต่อสู้อยู่ในโลกที่มีดีมนได้หมดความนิยมลงอันเนื่องมาจากสภาพสังคมที่หดหู่หลังสงคราม แบทแมนจึงถูกปรับเปลี่ยนเอาความมีดีมนอันเป็นเอกลักษณ์ออกไป แล้วใส่ลักษณะของความสดใส ผสมผสานเรื่องราวแนวนิยายวิทยาศาสตร์ชวนหัว และความเป็นผู้ปกครองเด็กลงไปในตัวแบทแมนแทน (Wright, 2001: 19) ซึ่งภาพลักษณ์ของแบทแมนในลักษณะนี้ได้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งแบทแมนได้ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ใน ค.ศ.1966 และภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่อง “Batman” (1966) ซึ่งทั้งฉบับโทรทัศน์ และฉบับฉายในโรงภาพยนตร์นั้นแสดงภาพของแบทแมนออกมาในลักษณะที่ดูคาดเกินความเป็นจริง ตลก และไม่สมจริง หรือที่เรียกว่า “Camp Style” (Feil, 2005: 477) ทำให้ภาพลักษณ์ของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนถูกปรับเปลี่ยนตามความนิยมให้ตลกและดูคาด สามารถทำให้ความนิยมเพิ่มขึ้นมาอีกครั้งในช่วงระยะเวลาไม่นานแต่ก็เสื่อมความนิยมลงในที่สุดเมื่อภาพยนตร์โทรทัศน์ยกเลิกการสร้างไป และกลายเป็นหนังสือการ์ตูนระดับกลางที่ยังคงมียอดขายเรื่อยๆ ผ่านช่วง ค.ศ.1970 ไปได้โดยไม่ได้ประสบความสำเร็จมากมายนัก (Daniels, 2003: 47-49)

การปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ของแบทแมนครั้งล่าสุด อันเป็นจุดกำเนิดของ “แบทแมนสมัยใหม่” (Modern Batman) เริ่มต้นขึ้นเมื่อแฟรงค์ มิลเลอร์ (Frank Miller) ได้สร้างผลงานหนังสือการ์ตูนแบทแมนในชื่อ “Batman : The Dark Knight Returns” (1986) ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนแบทแมนที่ต่างจากฉบับก่อนหน้าอย่างสิ้นเชิง โดยมุ่งเน้นไปที่ประเด็นทางจิตวิทยาของตัวเอกแบทแมน และตัวละครวายร้ายอื่นๆ แสดงภาพลักษณ์ของบรูซ เวย์น ในฐานะของผู้ป่วยทางจิต เป็นจุดเริ่มต้นของแบทแมนสมัยใหม่ที่กลับไปสู่รากเหง้าของความมีดีมนและโดดเดี่ยว โดยเพิ่มประเด็นทางจิตวิทยาที่ชัดเจนเข้าไป และจากความนิยมของ “The Dark Knight Returns” นี้ก็ได้เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดหนังสือการ์ตูนชุด “Batman : Year One” (1987) ซึ่งเริ่มต้นบอกเล่าประวัติของแบทแมนใหม่อีกครั้งในภาพลักษณ์ที่จริงจังและมีดีมน และประเด็นสำคัญที่มีการพูด

ถึงอย่างชัดเจนในหนังสือการ์ตูนฉบับนี้คือ แบบทแมนไม่ใช่ตัวตนที่เกิดจากความตึงเครียดต้องการปกป้องผู้บริสุทธิ์ของบรูซ เวย์น แต่เป็นการระบายออกซึ่งความกดดันทางจิตในรูปแบบหนึ่ง เป็นพฤติกรรมผิดปกติของผู้ป่วยจิตเภทที่บังเอิญเป็นประโยชน์แทนที่จะเป็นโทษต่อผู้คนรอบด้าน การกำหนดภาพลักษณ์ของแบบทแมนชิ้นใหม่ของแฟรงค์ มิลเลอร์ ทำให้แบบทแมนกลับมาได้รับความนิยมขั้นแนวหน้าของวงการหนังสือการ์ตูนอเมริกันอีกครั้ง ผลงานทั้งสองชิ้นนี้ก็ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของแบบทแมนสมัยใหม่นับจากนั้นจนถึงปัจจุบัน (Wright, 2001: 22) และภาพยนตร์ดัดแปลงที่สร้างขึ้นหลังจากนี้อีก 6 เรื่อง ได้แก่ “Batman” (1989), “Batman Returns” (1992), “Batman Forever” (1995), “Batman and Robin” (1997), “Batman Begins” (2005) และ “The Dark Knight” (2008) ก็ได้ยึดเอาแบบทแมนสมัยใหม่นี้เป็นพื้นฐานของเรื่องราวและตัวละคร โดยมีเรื่องราวของตัวละครจิตเภทหรือตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิตเป็นสำคัญ

การศึกษาเรื่องภาวะจิตเภทหรือความผิดปกติทางจิตนั้นเป็นการศึกษาที่เน้นความผิดปกติทางพฤติกรรม (Behavior Disorder) ความแปรปรวนทางบุคลิกภาพ (Personality Disturbance) หรือความแปรปรวนทางอารมณ์ (Emotional Disturbance) ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคลที่ไม่เป็นปกติ ตั้งแต่สภาพอารมณ์และจิตใจที่ปรับตัวให้เหมาะสมไม่ได้ จนเป็นความเป็นวิตกังวลที่เรียกว่าโรคประสาท (Neurosis) ไปจนถึงขั้นความผิดปกติทางจิตใจอย่างรุนแรงที่เรียกว่าโรคจิต (Psychosis) หรือขั้นวิกลจริต (Insane) สมาคมจิตเวชอเมริกัน (American Psychiatric Association) ได้จำแนกความผิดปกติทางจิตออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ๆ (จำเนียร ช่วงโชติ, 2519: 7) คือ ความผิดปกติที่คุกคามชั่วคราวชั่วคราว (Transient Stress Disorders) ความผิดปกติที่บุคลิกหรือความประพฤติ (Conduct or Personality Disorders) ความผิดปกติที่มีสาเหตุจากประสาท (Psychoneurotic Disorders) ความผิดปกติทางสรีระวิทยาแห่งจิต (Psychophysiology Disorders) ความผิดปกติที่มีสาเหตุมาจากจิตใจ (Psychotic Disorders) ความผิดปกติที่มีสาเหตุจากสมอง (Disorders of Organic Origin) และ ความผิดปกติที่มีสาเหตุจากสติปัญญาอ่อน (Mental Retardation) ซึ่งการจัดจำแนกประเภทดังกล่าวยังมีการแบ่งแยกย่อยลงไปอีกหลายชั้น เพื่อให้การแบ่งแยกประเภทผู้ป่วยทางจิต และการรักษาหรือการค้นหาสาเหตุของเป็นไปด้วยความสะดวก

องค์ประกอบทางจิตวิทยาที่ทำให้เกิดความผิดปกติตามที่จำแนกได้ข้างต้น จำเป็นต้องศึกษาจากทฤษฎีทางจิตวิทยา ทั้งจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่เป็นการศึกษาธรรมชาติของแรงจูงใจ ความกดดันหรือแรงขับ (Drive) ว่ามี

ที่มาจากส่วนลึกจิตใต้สำนึกของบุคคล (Subconscious) (พรหมทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2530: 118) โดยทฤษฎีของฟรอยด์พยายามค้นหาเหตุจูงใจที่เป็นสาเหตุแห่งความผิดปกติทางจิต (จำเนียร ช่างโชติ, 2519: 36)

ถึงแม้ว่าเรื่องของจิตเภท จะเป็นจุดเด่นในภาพยนตร์มากมายหลายต่อหลายเรื่อง แต่สิ่งที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาคือความแตกต่างของการสร้างตัวละครจิตเภทที่ปรากฏในภาพยนตร์ ทั้งกลวิธีการตีความตัวละคร การคัดเลือกนักแสดง และความสัมพันธ์ของบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นการยากที่จะเปรียบเทียบการตีความของสิ่งเหล่านี้จากภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีที่มาที่ไม่เหมือนกัน แต่บทแมนนั้นเป็นหนังสือการ์ตูนที่เน้นเรื่องราวของตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิต ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์มาแล้วถึง 7 ครั้ง ในแต่ละครั้งก็ได้ให้การตีความโลกของบทแมนไปในทิศทางที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยมีทั้งฉบับที่เน้นความตลกขบขัน ฉบับที่เต็มไปด้วยความเหนือจริง และสัจญะซ่อนเร้น ฉบับที่เป็นภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้ผจญภัยหรือแอ็คชั่น (Action) เต็มรูปแบบ หรือบางฉบับที่เน้นความสมจริงสมจัง เป็นความหลากหลายภายใต้พื้นฐานเดียวกันแต่การตีความที่หลากหลายทำให้สามารถเปรียบเทียบกันได้อย่างชัดเจน ซึ่งในลักษณะการตีความที่หลากหลายนั้นย่อมมีผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อการตีความและการสร้างตัวละครของผู้กำกับให้เกิดลักษณะของตัวละครจิตเภทที่แตกต่างกันไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการสร้างลักษณะตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์บทแมน
- 1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์บทแมน
- 1.2.3 เพื่อศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคมของภาพยนตร์

1.3 นิยามศัพท์เฉพาะ

จิตเภท (Psychosis) ในที่นี้ใช้กล่าวถึงความผิดปกติทางจิตโดยรวม หมายความว่ารวมไปถึงความผิดปกติทางบุคลิกภาพ (Personality Disorder) ด้วย มิได้จำเพาะเจาะจงไปที่โรคจิตเภท (Schizophrenia) แต่อย่างใด

จิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) คือการวิเคราะห์สภาพของบุคคลตามหลักจิตวิทยาถึงปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการแสดงออกทางด้านร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ

ภาพยนตร์แบทแมน หมายถึง ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนชุดแบทแมนทั้งหมด

การสร้างลักษณะตัวละคร (Character-Building) หมายถึง กระบวนการนำองค์ประกอบปัจจัย และรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แบทแมน ซึ่งสามารถนำไปสู่การสะท้อนภาพของความผิดปกติทางจิต อันประกอบไปด้วยเบื้องหลังของตัวละคร คือ ประวัติส่วนตัว มุมมองหรือความเชื่อ และทัศนคติของตัวละคร กับเบื้องหน้าของตัวละคร คือ ความต้องการ ความขัดแย้ง การบรรลุเป้าหมาย และการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ซึ่งถูกถ่ายทอดออกมาทั้งจากการแสดง การใช้ภาพ เสียง และดนตรีประกอบ

บริบททางสังคม (Social Context) หมายถึง องค์ประกอบทางสังคมอเมริกันในช่วงก่อนและขณะสร้างภาพยนตร์ ที่มีผลกระทบต่อการสร้างตัวละครหรือลักษณะของภาพยนตร์ ประกอบด้วยสภาพทางการเมือง สภาวะทางเศรษฐกิจ สภาวะทางสังคม และลักษณะของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในช่วงเวลานั้น

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) หมายถึง การจัดส่วนประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ให้เกิดเรื่องราวน่าติดตาม ประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง มุมมองเวลา พื้นที่ และฉาก เพื่อนำไปสู่ความหมายที่ผู้สร้างต้องการ

ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype) หมายถึง บุคลิกลักษณะ ภาพลักษณ์ การแสดงออก หรือการกระทำของตัวละครประเภทต่างๆ ที่มนุษย์มีความเข้าใจตรงกัน โดยไม่จำกัดพื้นฐานทางสังคมหรือความรู้

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตของช่วงเวลา ผู้วิจัยศึกษาจากภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนชุดแบทแมน ในช่วงระหว่าง ค.ศ. 1966 - 2008

1.4.2 ขอบเขตของเนื้อหา ผู้วิจัยศึกษาจากภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนชุดแบทแมนโดยละเอียด โดยมีทั้งหมด 7 เรื่อง ได้แก่

1. Batman (1966)
2. Batman (1989)

3. Batman Returns (1992)
4. Batman Forever (1995)
5. Batman and Robin (1997)
6. Batman Begins (2005)
7. The Dark Knight (2008)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 เพื่อให้เห็นแนวทางของการสร้างลักษณะตัวละคร และเกิดความรู้ในเรื่องการสร้างตัวละคร
- 1.5.2 เพื่อแยกแยะความแตกต่างในความผิดปกติทางจิตของตัวละครในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม
- 1.5.3 เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์เชิงลึกในแง่สัมพันธภาพระหว่างการสร้างลักษณะตัวละครกับบริบททางสังคมของภาพยนตร์

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบบแมนนี่ ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดและทฤษฎีต่างๆ มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์แบบแมนนี่ เพื่อความแม่นยำของข้อมูลต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และการตีความจากการชมภาพยนตร์ โดยแนวคิดและทฤษฎีทั้งหมดประกอบด้วย

1. แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละครจิตเภท
2. แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์
3. แนวคิดเรื่องการคัดเลือกนักแสดง
4. ทฤษฎีเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์
5. แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคมอเมริกัน
6. ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนแบบแมนนี่

2.1 แนวคิดเรื่องการออกแบบและตีความตัวละครจิตเภท

ภาพยนตร์ดัดแปลง (Film Adaptation) เกิดจากการดัดแปลงสื่ออื่นไปสู่ภาพยนตร์ โดยอาศัยการตีความ (Interpretation) เนื้อหาจากสื่ออื่นสู่ภาพยนตร์ โดยสิ่งที่ถูกตีความนั้นไม่จำเป็นต้องมีลักษณะที่คงเดิม แต่ผู้ชมจะต้องสามารถสร้าง "ความรู้สึก" (Feeling) เกี่ยวโยงกับสิ่งที่เป็นต้นฉบับได้ (Naremore, 2000: 32) ซึ่งการตีความตัวละครในภาพยนตร์ดัดแปลงก็เช่นเดียวกัน

การออกแบบตัวละคร คือการสร้างลักษณะต่างๆ ของตัวละคร ที่จะปรากฏสู่สายตาผู้ชม (Tillman, 2011: 1) โดยการออกแบบตัวละครต่าง ๆ นั้นจำเป็นที่จะต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนของตัวละคร สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม และในขณะเดียวกันก็สามารถผสมผสานเป็นหนึ่งเดียวกับฉากและองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพยนตร์ได้ โดยในภาพยนตร์ดัดแปลงจำเป็นต้องมีการออกแบบตัวละครใหม่ ถึงแม้จะเป็นตัวละครเดิมที่มีในสื่อเก่าแล้วก็ตาม เพราะองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่องในสื่อภาพยนตร์ย่อมไม่เหมือนกับสื่อเดิมที่มีอยู่ ทำให้การออกแบบตัวละครใหม่

อีกครั้งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการตีความตัวละครให้โดดเด่นอยู่ในภาพยนตร์ได้อย่างกลมกลืน (Naremore, 2000: 113) โดยสามารถสรุปหลักการออกแบบตัวละครต่างๆ ได้ 4 ประการ ดังนี้ (Tillman, 2011: 4-7)

1. ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)
2. เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)
3. รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)
4. ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ (Character's Originality)

2.1.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetypes)

ลักษณะตัวละครคือลักษณะดั้งเดิมที่เป็นพื้นฐานของบุคคล การกระทำ หรือการ แสดงออกที่มนุษย์กระทำตาม เป็นตัวอย่างในอุดมคติของมนุษย์ในด้านต่างๆ (Tillman, 2011: 11) โดยมีรากฐานความคิดมาจากนักจิตวิทยานาม คาร์ล จุง (Carl Jung) ผู้มีความคิดว่า คนทุกคนมี ภาพลักษณ์พื้นฐานที่ชัดเจนของลักษณะพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์เหมือนกัน และภาพลักษณ์ หรือลักษณะตัวละครเหล่านี้สามารถพบได้ในทุกผู้คน ตลอดจนตัวละครในจินตนาการต่างๆ (Bassil-Morozow, 2010: 25) โดยลักษณะตัวละครต่างๆตามทฤษฎีของคาร์ล จุงนั้นมีมากมาย แต่ที่มีความสำคัญอย่างมากในการออกแบบตัวละครมี 6 รูปแบบ ได้แก่ (Tillman, 2011: 11-20)

- **Hero Archetype** ในความหมายดั้งเดิม หมายถึงภาพลักษณ์ของผู้กล้าหาญที่ต่อสู้กับสิ่ง เลวร้ายต่างๆ เป็นภาพลักษณ์ของความทะเยอทะยานที่จะต่อสู้กับความชั่วร้ายหรือความไม่ รู้ (Feist and Feist, 2008: 105) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร จะหมายถึงตัวละครผู้ กล้าหาญ กระทำการต่างๆเพื่อส่วนรวม หรือมีจุดประสงค์ของการกระทำอันดีงาม มี เหตุการณ์ในอดีตที่สร้างความมุ่งมั่น มีเหตุให้พลาจากครอบครัว มีลักษณะหรืออาวุธ เฉพาะตัว และมีความพยายามพิสูจน์ตนเอง
- **Shadow Archetype** ในความหมายดั้งเดิม หมายถึงด้านมืดในจิตใจผู้คนที่ผู้คนที่ต้องการ จะนึกถึงหรือรับรู้ว่าตนมีด้านนี้อยู่ เป็นภาพลักษณ์แห่งความรู้สึกทางลบที่เรื้อรังเกินตัวของ ศีลธรรมและสังคม เป็นด้านของมนุษย์ที่ไม่ต่างจากสัตว์ ซึ่งทุกคนพยายามซ่อนมันเอาไว้ไม่ เผยออกมา (Feist and Feist, 2008: 101) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครจะ หมายความว่าตัวละครทางลบ ที่เต็มไปด้วยลักษณะทางลบที่ผู้ชมไม่ต้องการ เช่นโหดเหี้ยม ลึกลับ หรือชั่วร้าย หรือเทียบได้กับความเป็นสัตว์ในตัวมนุษย์ เป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับวีรบุรุษ

และเป็นอุปสรรคที่วีรบุรุษต้องเอาชนะ

- **Fool Archetype** ในความหมายดั้งเดิมหมายถึงภาพลักษณ์ของความโง่เขลา ความสับสน หรือความน่าหัวเราะในสายตาผู้อื่น (Crisp, 2012 : online) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครจะหมายถึงตัวละครที่มีความสับสน ทั้งในตนเองและสถานการณ์รอบด้าน เป็นตัวสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่นๆ โดยไม่ตั้งใจ รวมไปถึงสร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราวด้วย
- **Animus, Anima Archetype** ในความหมายดั้งเดิม Anima คือความเป็นผู้หญิง (Feminine) ในจิตใจผู้ชาย และ Anima คือความเป็นชาย (Masculine) ในจิตใจผู้หญิง ซึ่งทั้ง Animus และ Anima นี้เจ้าตัวก็จะเก็บกักลักษณะนี้ไว้ในจิตใจไม่ให้ใครเห็นเช่นเดียวกับ Shadow (Feist and Feist, 2008: 102) เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละครจะหมายถึงความถึงตัวกระตุ้นทางเพศสำหรับตัวละครหลัก หรือสำหรับผู้ชมก็ได้ แบ่งออกเป็นลักษณะของหญิงในสายตาชาย (Anima) และลักษณะของชายในสายตาหญิง (Animus) ซึ่งตัวละครเหล่านี้มักมีความสวยงามและช่วยวนทางเพศต่อเพศตรงข้ามของตน
- **Mentor Archetype** มีความหมายคล้ายกับ Wise Old Man Archetype ในทฤษฎีของคาร์ล จุง เป็นภาพลักษณ์ของความรู้ที่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น หรือผู้ที่มีความรู้เหนือกว่าตน (Feist and Feist, 2008: 103) โดย Mentor ในภาษาอังกฤษหมายถึงผู้แนะนำหรือชี้แนวทาง เมื่อนำมาใช้ในด้านการออกแบบตัวละคร จะหมายถึงตัวละครที่ทำให้ตัวละครหลักบรรลุถึงความสามารถอันแท้จริงทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยมีบุคลิกของพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง คอยสั่งสอนผู้อื่น มักมีภาพลักษณ์ของผู้สูงวัย เพราะในวัฒนธรรมส่วนมากมักมีการเชื่อมโยงของอายุกับความรอบรู้เสมอ
- **Trickster Archetype** ในความหมายดั้งเดิมหมายถึงภาพลักษณ์ของความปลิ้นปล้อน ตลบตะแลง หรือภาพลักษณ์ของการหลอกลวง (Crisp, 2012 : online) คือตัวละครที่พยายามใช้กลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมในการทำให้ตนเองได้เปรียบหรือได้ผลประโยชน์ โดยตัวละครลักษณะนี้จะเป็นคนดีหรือผู้ร้ายก็ได้ มีนิสัยชอบหลอกลวงหรือปั่นหัวผู้อื่นให้กระทำตามความต้องการของตน

ลักษณะตัวละครเหล่านี้มีอยู่ในตัวละครทุกตัวในภาพยนตร์หรือเรื่องเล่า (Narrative) ทุกเรื่องและโดยปกติแล้ว ตัวละครต่าง ๆ นั้นอาจไม่ได้เกิดจากลักษณะตัวละครเดียว แต่เกิดจาก

ผลรวมของลักษณะตัวละครต่างๆ 2 แบบขึ้นไปก็ได้ โดยเฉพาะตัวละครร้ายที่มักมีลักษณะของ Shadow Archetype และ Trickster Archetype อยู่ในตัวเอง เช่น “ฮันนิบาล เล็คเตอร์” ในภาพยนตร์เรื่อง The Silence of the Lambs (1991) ที่มีทั้งลักษณะของ Shadow Archetype และ Trickster Archetype อยู่ในตัวเอง โดยเราอาจบอกได้ว่า ฮันนิบาล มีลักษณะของ Trickster Archetype มากกว่า Shadow Archetype

ในการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์ดัดแปลง เราจึงต้องคำนึงถึงลักษณะตัวละครเริ่มแรกที่นำมาดัดแปลงด้วย เพื่อคงความรู้สึกดั้งเดิมของตัวละครไว้ให้ได้

2.1.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ในการออกแบบตัวละครนั้น จำเป็นจะต้องสร้างเรื่องราวต่างๆของตัวละคร เพราะตัวละครในภาพยนตร์นั้นคือการแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกตามที่เรานำมาเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์ของการแสดง (Blacker, 1996: 15) ตัวละครเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆขึ้นในภาพยนตร์ และในทางกลับกันเหตุการณ์ต่างๆเหล่านั้นก็สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ในการออกแบบตัวละครจึงจำเป็นต้องสร้างรายละเอียดให้กับตัวละครให้มากที่สุดเท่าที่จะสามารถ (D'Vari, 2005: 128) ดังนั้น การสร้างตัวละครในภาพยนตร์ดัดแปลง จึงจำเป็นต้องให้รายละเอียดต่างๆกับตัวละคร ไปพร้อมๆกับการทำให้รายละเอียดเหล่านั้นสามารถสร้างความรู้สึกเกี่ยวโยงกับตัวละครต้นแบบไปด้วยเสมอ ซึ่งการสร้างรายละเอียดต่างๆของตัวละครนั้นจะทำให้ตัวละครมีความสมจริงสำหรับผู้ชม หรือเกิดความเป็นมนุษย์ขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากและมีความอ่อนไหว เพราะมนุษย์โดยทั่วไปแล้วมีความซับซ้อนทั้งภายในและภายนอก ซึ่งความซับซ้อนภายในก็คือเรื่องของอารมณ์ และความรู้สึกภายในจิตใจ ส่วนความซับซ้อนภายนอกนั้น ก็คือปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับบุคคลอื่น หรือกับสภาพแวดล้อมและสภาพสังคม (Field, 1998: 167-170) ดังนั้นการสร้างตัวละครให้มีมิติและสมจริง จึงต้องทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในการกระทำ พฤติกรรม เนื้อเรื่อง หรือตัวเอง ได้อย่างกลมกลืน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 102) และสำหรับการตีความตัวละครจิตเภทนั้น ลักษณะของความผิดปกติทางจิต จึงเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งที่ต้องให้ความสำคัญในการตีความตัวละคร ดังนั้นในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจึงแบ่งส่วนประกอบเกี่ยวกับการตีความตัวละคร โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครออกเป็น 2 ประการสำคัญ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548) และเพิ่มสภาวะทางจิตของตัวละครเพื่อการวิเคราะห์ตัวละครจิตเภทที่ชัดเจน ดังนี้

2.1.2.1 เบื้องหลังตัวละคร (Character's Background)

เบื้องหลังของตัวละคร (Background) คือ ปุ่มหลังหรือประวัติชีวิตของตัวละครตั้งแต่เกิดจนถึงจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ เป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อตัวละครทั้งในแง่ของการสร้างบุคลิกภาพและเหตุการณ์ในอดีตที่ส่งผลกระทบต่อตัวละครโดยตรง โดยเบื้องหลังของตัวละครประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญคือ

1. **ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Character's Biography)** ถือเป็นโครงสร้างหรือองค์ประกอบหนึ่งที่ยึดโยงเรื่องราวกับตัวละครเข้าด้วยกัน และเมื่อประกอบกันขึ้น ก็สามารถสร้างความหมายและเพิ่มความน่าสนใจ หรือสร้างความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อตัวละครได้ นอกจากนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวยังมีอิทธิพลกับพฤติกรรมของตัวละครในระหว่างการเดินทางเรื่องในบทภาพยนตร์ด้วย ประวัติส่วนตัวของตัวละครแบ่งออกได้เป็นหลายส่วนประกอบ ดังนี้ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548 : 123)

- **ชื่อ (Name)** ชื่อของตัวละครควรจะเหมาะสมกับลักษณะโดยรวมของตัวละครตัวนั้น อีกทั้งยังต้องสอดคล้องกับแนวของเรื่อง สถานที่ และเวลาด้วย ชื่อของตัวละครในภาพยนตร์ดัดแปลงอาจคงชื่อเดิมของตัวละครไว้เพื่อให้สามารถสื่อถึงต้นฉบับได้โดยง่าย
- **ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type)** คือลักษณะภายนอกของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น เพศ รูปร่างหน้าตา ความสูง น้ำหนัก หรือแม้แต่แผลเป็น สิ่งเหล่านี้ย่อมมีเรื่องราวที่จะบอกเล่า นอกจากนี้รายละเอียดของลักษณะทางกายภาพต่างๆ ยังสามารถสร้างเสน่ห์ดึงดูด (Charisma) ให้กับตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักด้วยเช่นกัน
- **ลักษณะนิสัย (Personality Type)** ลักษณะนิสัยที่เด่นชัดของตัวละครจะทำให้ตัวละครมีมิติมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้สามารถเข้าใจความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างตัวละครแต่ละประเภทได้ โดยในระบบ “โครงร่างบุคลิก” (MORE-Personality System) ได้แบ่งลักษณะนิสัยของมนุษย์ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ (D'Vari, 2005 : 18)

- **ลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer)** เป็นคนประเภทมีชีวิตชีวากระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน ทำทางนำคบและมีเสน่ห์ ซึ่งมีแนวโน้มที่ตัวละครประเภทถูกกระทำ (Passive) จะหลงใหลเพราะบุคลิกแบบนี้เป็นสิ่งที่พวกเขาไม่มี
- **ลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover)** เป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย คนประเภทนี้นิยมทำงานหนักเพื่อให้ประสบความสำเร็จและจะมีความภาคภูมิใจในตัวเอง มีเป้าหมายที่ชัดเจนและไม่ยอมให้อะไรมาขวางทางเป็นอันขาด
- **ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer)** เป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถทางด้านกฎหมาย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สถาปัตยกรรม และสืบสวนสอบสวน ลักษณะไม่ฟังประสงค์คือกลัวความผิด และมักคิดว่าตนเองถูกเสมอ
- **ลักษณะชอบมีมนุษยสัมพันธ์ (The Relater)** เป็นคนประเภทชอบช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้อื่น คอยให้คำแนะนำหรือคำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมงาน และชอบเข้าสังคม ลักษณะไม่ฟังประสงค์คือ ชอบสอดรู้สอดเห็นและเรื่องซุบซิบนินทา

ตัวละครแต่ละตัวมักมีลักษณะนิสัยทั้ง 4 แบบอยู่ในตัว แต่มีมากน้อยไม่เท่ากัน การแสดงออกของภาวะจิตเภทของตัวละครในภาพยนตร์บ่อยครั้งสามารถแสดงออกโดยการทำให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยบางประเภทมากเกินไปจนเกินไป (D'Vari, 2005: 49) เช่นตัวละคร “จอห์น แนช” (John Nash) ในภาพยนตร์เรื่อง A Beautiful Mind (2001) เป็นตัวละครที่มีลักษณะชอบสังเกตการณ์สูง มีโลกส่วนตัวมากเกินไปจนเกิดภาพหลอน

- **ลักษณะทางสังคม (Social Background)** คือความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพื่อนบ้าน เพื่อนร่วมงาน สิ่งแวดล้อมหรือที่อยู่อาศัย ความเชื่อทางศาสนา และการศึกษา เหล่านี้ล้วนแสดงถึงความคิดอ่านของตัวละคร อดี

ความกลัว จนถึงบทสนทนาที่ใช้ในประโยคด้วย ในภาพยนตร์ดัดแปลง ลักษณะทางสังคมต่างๆ อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับได้ เพื่อให้ตอบสนองต่อการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Naremore, 2000: 24)

2. **มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of view)** มุมมองคือวิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ดีมักจะแสดงมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 116) มุมมองหรือความเชื่อของตัวละครไม่จำเป็นต้องถูกหรือผิด แต่เป็นวิธีในการรับรู้ การกระทำ และเป็นจุดยืนที่ตัวละครเชื่อมั่น ไม่ว่าจะเป็นพระเอก นางเอก ผู้ร้าย ตำรวจ หมอ ทนายความ คนรวยหรือ คนจน ทุกคนต่างมีมุมมองเฉพาะตนที่แตกต่างกันออกไป (Field, 1982 : 32) ความเชื่อของตัวละครมักเป็นสิ่งที่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น เป็นความขัดแย้งที่เกิดจากจุดยืนที่ต่างกันระหว่างตัวละครแต่ละตัว โดยเฉพาะตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิต มักจะมีมุมมองหรือความเชื่อที่แตกต่างออกไปจากคนปกติเสมอ เช่นตัวละคร “ฮันนิบาล เล็คเตอร์” (Hannibal Lector) ในภาพยนตร์เรื่อง The Silence of the Lambs (1991) มีความเชื่อว่าการฆาตกรรมและกินเนื้อมนุษย์นั้นเป็นเรื่องปกติธรรมดา (D'Vari, 2005: 51)
3. **ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)** การรู้ทัศนคติตัวละครทำให้สามารถเพิ่มมิติให้กับตัวละครได้มากขึ้น เป็นกระบวนการตีคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว หรือค่านิยมส่วนบุคคลที่ตัวละครรู้สึกและแสดงออก ซึ่งเปิดเผยให้เห็นความเชื่อของบุคคลนั้น ทัศนคติอาจเป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือเชิงบวก เช่น ไร่เดียงสา ชอบด่าว่า วิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดที่เลอเลิศหรือต่ำต้อย

2.1.2.2 เบื้องหน้าของตัวละคร (Character's Foreground)

เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) หรือชีวิตภายนอกของตัวละคร คือ เหตุการณ์ในปัจจุบันที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์จนถึงตอนจบ โดยเบื้องหน้าของตัวละครในภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยเรื่องราวของตัวละครจนหมด แต่ต้องมากพอที่จะทำให้ผู้ชมอยากรู้เรื่องของตัวละครนั้น (D'Vari, 2005: 128) แต่เป็นกระบวนการที่เปิดเผยให้ผู้ชมได้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครอันเกี่ยวเนื่องกับองค์ประกอบ 7 ส่วนที่จะเกิดขึ้นต่อเนื่องกันไปคือ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 122)

1. **อาชีพ** ตัวละครที่ปรากฏมีอาชีพทำมาหาเลี้ยงตัวเองอย่างไร ทำงานที่ไหน เป็นคนงาน นักร้อง เจ้าของกิจการ คนจรจัด แม่ค้า นักวิทยาศาสตร์ หมอพื้น ทนายความ หมอนวด ถ้าตัวละครทำงานในบริษัท ตัวละครตัวนั้นทำอะไรบ้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างไร เข้ากันได้ไหม ช่วยเหลือให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน หรือ อิจฉาริษยาหรือไม่ชอบหน้ากัน เข้าสังคมกับเพื่อนร่วมงานหลังเลิกงานด้วยหรือไม่ เข้ากับเจ้านายได้หรือไม่ มีความสัมพันธ์กันดีไหม มีเงินเดือนเพียงพอหรือไม่เพียงพอ เมื่อสามารถเปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครได้ ก็เท่ากับว่าได้สร้างมุมมองที่เป็นส่วนตัวของตัวละครได้
2. **สถานภาพ** ตัวละครหลักมีสภาพอย่างไร เช่น เป็นโสด หรือแต่งงานหรือหย่าร้างเป็นเรื่องเป็นราว หรือเพียงอยู่กินกันเฉยๆ แยกกันอยู่ หรืออย่าขาดกับคู่สมรส ถ้าแต่งงานแต่งงานกับใคร เมื่อไร ความสัมพันธ์กับคู่สมรสเป็นอย่างไร สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร เข้าสังคมหรือแยกตัวออกจากสังคม มีเพื่อนมากมายหรือไม่มีเพื่อน ชีวิตแต่งงานมั่นคงหรือสั่นคลอน ไปมีความสัมพันธ์กับคนอื่น มีขู้ ขี้สัดย์ต่อกันหรือมั่นคงในชีวิตคู่ ถ้าเป็นโสด สถานภาพชีวิตโสดเป็นอย่างไร ยึดมั่นในพรหมจรรย์หรือใช้ชีวิตเสเพล
3. **ชีวิตส่วนตัว** ตัวละครทำอะไรเมื่ออยู่คนเดียว ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เขียนหนังสือ ออกกำลังกาย เล่นกีฬา ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์เลี้ยงหรือปลา มีของสะสมอะไร ทำงานอดิเรกอะไร ซึ่งชีวิตส่วนตัวก็คือส่วนที่เป็นชีวิตของตัวละครที่ทำอะไรเมื่ออยู่คนเดียว แต่ละอย่างจะแสดงให้เห็นมิติ ความลึกของตัวละครได้มากขึ้น โดยตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิตนั้นมักแสดงอาการความผิดปกติออกมาในการใช้ชีวิตส่วนตัวเสมอ เช่นตัวละคร “โฮเวิร์ด ฮิวจ์” (Howard Hughes) ในภาพยนตร์เรื่อง The Aviator (2004) ที่รักความสะอาดมากผิดปกติจนต้องเข้าห้องน้ำไปล้างมืออยู่คนเดียวเสมอ
4. **ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)** ความต้องการของตัวละคร เป็นแรงกระตุ้นของตัวละครที่ อยากได้ อยากเป็น อยากที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครกระทำการต่างๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการตลอดระยะเวลา ในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะผ่านความขัดแย้งมากเพียงใดก็ตาม ตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิตต่างๆ ก็มักมีความต้องการที่จะตอบสนองซึ่งความผิดปกติของตน ความต้องการอาจแบ่งออกได้เป็นความต้องการภายนอก เช่นตัวละคร “บิลลี ลูมิส” (Billy Loomis) ในภาพยนตร์เรื่อง Scream (1996) มีความต้องการฆาตกรรมผู้อื่นเพื่อกลบ

ปมในจิตใจตนเอง และความต้องการภายใน เช่น ความต้องการพิสูจน์ตัวเองของตัวละครหลักใน The Aviator (2004) เป็นต้น ในบางครั้งความต้องการของตัวละคร ก็สามารถแปรเปลี่ยนจากความต้องการแรกเริ่มไปสู่ความต้องการอื่นในตอนท้ายได้ เช่น ตัวละครของ “นีโอ” (Neo) ในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ในตอนแรกเขาต้องการที่จะทราบความจริงของสิ่งที่ถูกเรียกว่า “เมทริกซ์” (Matrix) เท่านั้น แต่ก็นำไปสู่ความต้องการปลดปล่อยมนุษยชาติในภายหลัง ความต้องการนี้เองที่เป็นตัวผลักดันผ่านการกระทำของตัวละคร และทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้าด้วยความเข้มข้นและน่าติดตาม

5. **ความขัดแย้ง (Conflict)** ความขัดแย้งเป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร และสร้างอุปสรรคให้กับตัวละครแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 113) ความขัดแย้งคือการต่อสู้ระหว่างฝ่ายที่ตรงข้ามกัน เป็นความซับซ้อนที่ทำให้ตัวละครห่างออกไปจากการบรรลุถึงสิ่งที่พวกเขาต้องการหรือพอใจ ดังนั้นความขัดแย้งจึงเป็นทั้งเรื่องที่กระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในและเป็นสิ่งท้าทายทางกายภายนอก ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อขัดขวางตัวละครกับเป้าหมายของพวกเขา ความขัดแย้งระหว่างตัวละครสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบ คือ

- **ความขัดแย้งระหว่างบุคคล** ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตัวละครอื่น ซึ่งจะเป็นใครก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นศัตรู เพื่อน พ่อ แม่ สังคม ผลกระทบเกิดความขัดแย้งที่ตัวละครต้องการเอาชนะอุปสรรค
- **ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง** ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตัวเอง เช่น ตัวละครยากจนแต่อยากได้เงิน บังเอิญไปช่วยคนที่ได้รับอุบัติเหตุจนหมดสติ โดยที่คนคนนั้นสวมใส่เครื่องประดับมีราคา จึงตัดสินใจปลดทรัพย์สินแล้วหนีไป ปล่อยให้คนอื่นมาช่วยเหลือดีเพราะไม่มีคนเห็น หรือจะช่วยเหลือโรงพยาบาลดีแต่ก็ไม่ได้อะไร และยังทำให้เสียเวลาอีก ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจที่ตัวละครต้องเผชิญระหว่างของมีค่า กับความคิดด้านมนุษยธรรม ตัวละครจะเลือกอะไร แล้วเอาชนะสถานการณ์นี้ได้อย่างไร

- **ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม** ความต้องการที่เผชิญกับความขัดแย้งต้องเป็นความต้องการที่ทำให้เกิดข้อขัดแย้งกับคนอื่นเพื่อให้เรื่องพลิกผันไปข้างหน้า เช่นตัวละครต้องการเงินเพื่อซื้อของที่จำเป็น แต่ไม่มีเงิน ตัวละครนั้นจะหาเงินมาได้อย่างไร ถ้าหากตัวละครตัดสินใจ ปล้น จี้ ขโมยของจากคนอื่น หรือตัวละครต้องเผชิญหน้ากับคนที่เลวร้าย อำนาจที่ไม่เป็นธรรม สังคมที่เอาเปรียบ นี่เป็นความขัดแย้งที่ต้องถูกสร้างให้ตัวละครเผชิญ

6. **การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)** เป้าหมายของตัวละครถูกกำหนดขึ้นเพื่อบอกทิศทางความเคลื่อนไหวของตัวละครถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการ ดังนั้นวิธีการที่จะทำให้เป้าหมายของตัวละครสามารถผลักดันการกระทำของตัวละครนั้นๆ ได้อย่างน่าสนใจและชวนติดตามก็คือ การเพิ่มความต้องการของตัวละคร (Grove, 2001: 47) ซึ่งความต้องการดังกล่าวจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหาภายในจิตใจของตัวละคร และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร จนรู้สึกอยากติดตามว่าตัวละครนั้นจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นได้ไปอย่างไร ถือเป็น การเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง โดยตัวละครแต่ละตัวจะสามารถแก้ไขปัญหาละเอียดและบรรลุเป้าหมายต่างๆ ได้ ก็ต่อเมื่อปัญหาภายในและภายนอกของตัวละครได้รับการแก้ไขแล้ว ซึ่งตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิต มักจะมีวิธีการบรรลุเป้าหมายต่างๆ ที่ผิดแผกไปจากผู้คนทั่วไปเสมอ
7. **การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)** คือการเปลี่ยนแปลงให้ตัวละครเพื่อแสดงให้เห็นบทบาทยนตร์ตั้งแต่แรกเริ่มจนจบเรื่องนั้น ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่และอย่างไร (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 118) ตัวละครที่ดีจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง หรือมีความเปลี่ยนแปลงไปมาภายในตัวเองตามแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงของภาพยนตร์ โดยการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้น เมื่อตัวละครต้องรับมือกับเหตุวิกฤติของชีวิตหลายครั้ง ตลอดทั้งเรื่องของภาพยนตร์ โดยในแต่ละครั้ง ตัวละครจะแสดงปฏิกิริยาต่างๆ กันไป ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครไปเรื่อยๆ จนส่งผลให้ผู้ชมเชื่อในการตัดสินใจและการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในท้ายที่สุด โดยในตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิตนั้นผู้ชมจะสามารถเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาวะทางจิตได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นตัวละครของ "เอ็ดเวิร์ด นอร์ตัน" (Edward Norton) ใน

ภาพยนตร์เรื่อง Fight Club (1999) ที่ในตอนต้นนั้นมีความเครียดและความเบื่อหน่ายในชีวิต จากนั้นเมื่อเขาได้พบกับตัวละครของ “ไทเลอร์ เดอร์เดน” (Tyler Durden) เขาก็กลายเป็นคนนิยมความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ จนสุดท้ายเมื่อเขาพบว่า ไทเลอร์เป็นเพียงอีกบุคลิกหนึ่งของเขาเท่านั้น และบุคลิกนี้ได้สร้างปัญหาที่ไม่อาจแก้ไขไว้มาก เขาจึงต้องพยายามสะสางปัญหาเหล่านั้นด้วยตัวเอง ซึ่งนำไปสู่การพยายามฆ่าตัวตายเพื่อกำจัดอีกบุคลิกหนึ่งในท้ายที่สุด

2.1.2.3 สภาวะทางจิตของตัวละคร

สำหรับการตีความตัวละครที่มีอาการจิตเภทนั้น สภาวะของความผิดปกติทางจิตต่างๆ ของตัวละครมีความสำคัญต่อการตีความตัวละครเทียบเท่าลักษณะอื่นๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น เพราะลักษณะความผิดปกติทางจิตของตัวละครหรือภาวะจิตเภทต่างๆ นั้น เป็นลักษณะเด่นที่สร้างความ เป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวละครนั้นๆ ซึ่งจะเป็นการทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงไปถึงที่มาหรือ ต้นฉบับของตัวละครนั้นๆ ได้ รวมไปถึงการแสดงออกต่างๆ ของภาวะทางจิต จะเชื่อมโยงไปถึงวัยเด็กและการเติบโตของบุคคล (สมบัติ เกษมโอสถ, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2555) ทำให้การสร้างตัวละครสามารถลงลึกถึงรายละเอียดชีวิตของตัวละครได้อีกด้วย เช่นการตีความลักษณะของ อาการหมกมุ่น (Obsessive-Compulsive Disorder) ของตัวละคร “โฮเวิร์ด ฮิวจ์” (Howard Hughes) ในภาพยนตร์เรื่อง The Aviator (2004) ที่ตีความมาจากชีวประวัติของบุคคลจริง และสามารถโยงไปถึงปมด้อยทางครอบครัวในอดีตของตัวละคร หรือลักษณะของอาการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) ของตัวละคร “ฮันนิบาล เล็คเตอร์” (Hannibal Lector) ในภาพยนตร์เรื่อง The Silence of the Lambs (1991) ซึ่งตีความมาจากนิยายในชื่อเดียวกัน และสามารถโยงได้ถึงประสบการณ์ชีวิตอันเลวร้ายของเขาในวัยเด็ก ทำให้เกิดความสมจริงและสร้างเอกลักษณ์ของตัวละครเหล่านี้ทั้งสิ้น

ความผิดปกติทางจิตนั้น สามารถหมายถึง โรคต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับจิตใจ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างชัดเจน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการบกพร่องในการดำรงชีวิต โดยมีสาเหตุจากปัจจัยทางชีววิทยา สังคม จิตใจ กรรมพันธุ์ หรือความไม่สมดุลของสารเคมี ซึ่งแต่ละโรคจะมีลักษณะอาการที่เกี่ยวข้องกับความคิด อารมณ์ ความรู้สึก บุคลิกภาพ ความจำ สติปัญญา การรับรู้ การรู้จักตนเอง และการตัดสินใจ(สุวิทนา อารีพรวรรค, 2524: 10) ความผันแปรในใจนี้ย่อมมีผลกระทบต่อการแสดงออก รวมทั้งบุคลิกภาพและปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลอื่นด้วย (มานิช หล่อตระกูล, 2544: 30)

American Psychiatric Association ได้จัดจำแนกประเภทของความผิดปกติทางจิตชนิดต่างๆ เรียกว่า The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) เพื่อให้ง่ายต่อการหาสาเหตุของโรคและการรักษา โดยในการจำแนกและวินิจฉัยอาการทางจิตนั้น จะถูกแบ่งออกเป็น 5 แกนหลัก (Axis) ดังต่อไปนี้ (Hansell and Damour, 2005)

1. Symptom Disorders หมายถึง ลักษณะผิดปกติทางอารมณ์และจิตใจ ซึ่งเป็นอาการที่พบและสังเกตได้ง่ายทั้งจากผู้ป่วยและบุคคลรอบข้าง มักเป็นลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต อาทิเช่น ความวิตกกังวล การย่ำคิดย่ำทำ เป็นต้น
2. Personality Disorders หมายถึง ลักษณะผิดปกติทางบุคลิกภาพ ผู้ป่วยอาจไม่รู้สึกรู้ว่าผิดปกติและไม่มีความรู้สึกว่าเป็นอาการที่ไม่พึงประสงค์ เป็นแบบแผนของบุคลิกภาพที่แต่ละคนมีไม่เท่ากันและไม่จำเป็นต้องได้รับการรักษา แต่จะกลายเป็นปัญหาหรือความผิดปกติขึ้นเมื่อแสดงออกอย่างเกินพอดีในบุคลิกภาพชนิดใดชนิดหนึ่ง หรือแสดงออกอย่างไม่มีที่หยุดยั้ง อาทิเช่นอาการต่อต้านสังคม หรือการแยกตัวออกจากสังคม เป็นต้น
3. โรคทางกายที่อาจมีผลทำให้เกิดความผิดปกติทางจิต เช่น ผู้ป่วยโรคเอดส์อาจเกิดอาการซีมีเศร่า ดังนั้นในการวินิจฉัยจึงต้องคำนึงถึงสภาพร่างกายที่มีผลต่อจิตใจด้วย
4. สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและอาจมีผลทำให้เกิดความผิดปกติ เช่นในสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ หรือในภัยสงคราม อาจทำให้คนเกิดอาการผิดปกติทางจิตได้
5. ความสามารถในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคม โดยพิจารณาจากความสามารถในการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นโดยไม่เป็นภาระหรือเป็นอันตราย

การวิเคราะห์อาการผิดปกติทางจิตนั้นจำเป็นต้องมองปัญหาทั้ง 5 แกนหลัก เพื่อทำการวินิจฉัยอาการของบุคคล ค้นหาสาเหตุและหาทางแก้ไข ซึ่งในส่วนของแกนหลักที่ 1 และ 2 นั้น ยังมีการแยกย่อยลงไปในเรื่องละเอียดอีกดังต่อไปนี้

Symptom Disorders หรืออาการผิดปกติทางอารมณ์หรือจิตใจ (Hansell and Damour, 2005)

1. อาการประสาทวิตกกังวล (Anxiety Disorders) เป็นอาการที่เกี่ยวข้องกับความกังวลและความกลัว รวมไปถึงการรบกวนการเข้าสังคม ความเครียดจากเหตุการณ์ร้ายแรง และอาการย้ำคิดย้ำทำ
2. อาการอารมณ์แปรปรวน (Mood Disorder) เป็นอาการที่เกี่ยวข้องกับความผิดปกติทางอารมณ์ เช่น ซึมเศร้า ง่ายหรือตื่นตัวผิดปกติ (Hyperactive) หรือภาวะอารมณ์ไม่คงที่ (mood swing)
3. อาการประสาทแตกแยก (Dissociative Disorders) เป็นอาการเกี่ยวกับการสูญเสียความทรงจำ ลักษณะทางอารมณ์ ความแตกแยกทางบุคลิกภาพ หรือหลุดออกจากความเป็นจริง
4. อาการรับประทานอาหารผิดปกติ (Eating Disorders) เป็นอาการเกี่ยวกับการรับประทานอาหารมากเกินไปหรือน้อยเกินไป รวมถึงความอยากและไม่อยากอาหาร โดยเป็นผลโดยตรงจากจิตใจ
5. อาการที่เกิดจากสารเคมีหรือยา (Substance Use Disorders) ความผิดปกติทางจิตที่เกิดจากการใช้ยาหรือสารเคมี เช่นอาการติดยา หรือภาวะเซื่องซึมจากการใช้ยานอนหลับ
6. อาการผิดปกติทางเพศ (Sexual Disorders) ความต้องการทางเพศที่ผิดปกติ หรือควบคุมไม่ได้ รวมไปถึงการขาดหายของอารมณ์ทางเพศหรือความสุขทางเพศ
7. โรคจิต (Psychosis) ภาวะหลุดออกจากความเป็นจริง เห็นภาพหลอนหรือได้ยินในสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง มีความเชื่อหรือความคิดที่ไม่อยู่ในกรอบของความเป็นจริง หรือมีความผิดปกติในการรับรู้โลกของความเป็นจริง

Personality Disorders หรือความผิดปกติทางบุคลิกภาพ (Hansell and Damour, 2005)

1. Paranoid Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีความหวาดระแวงอยู่ตลอดเวลาว่าผู้อื่นคิดร้ายต่อตน รวมไปถึงตีความคำพูดและการกระทำของผู้อื่นว่ามุ่งร้ายต่อตนเอง

2. Schizotypal Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีความคิด การกระทำ มุมมอง หรือ ลักษณะพฤติกรรมแปลกไปจากสังคม
3. Schizoid Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะเย็นชา ไม่ชอบเข้าสังคม ชอบอยู่เงียบๆคนเดียวไม่มีความสัมพันธ์กับใคร ทั้งในแง่บวกและลบ
4. Antisocial Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะขวางโลก ยึดความคิดเห็นของตนเองเป็นใหญ่ มักจะซึ่โกหกและไม่มีความรู้สึกผิดต่อเรื่องราวที่กระทำลงไป
5. Borderline Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะนำตนเองไปผูกยึดติดไว้กับบุคคลอื่น มีภาพที่ไม่มั่นคงต่อตัวเองและความสัมพันธ์และมักแสดงพฤติกรรมรุนแรงทั้งต่อตนเองและผู้อื่นเพื่อรักษาสถานภาพความสัมพันธ์ไว้
6. Histrionic Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะเรียกร้องความสนใจสูง แสดงความคิดและความรู้สึกที่เกินความเป็นจริง ทำทุกสิ่งทุกอย่างให้มีความสำคัญมากกว่าที่เป็นอยู่ รวมไปถึงการแต่งกาย หรือการพูดจาด้วย
7. Narcissistic Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่หลงตัวเองคิดว่าตนเองมีความสำคัญเป็นพิเศษ คาดหวังว่าตนเองจะต้องได้รับการตอบสนองดูแลอย่างดี จึงมักแสดงความผิดหวังอย่างรุนแรงเมื่อไม่ได้รับการตอบสนอง
8. Avoidant Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะขี้อายไม่กล้าเข้าสู่สังคม เพราะกลัวว่าจะวางตัวไม่ถูก จนกลายเป็นคนที่หลีกเลี่ยงสังคมใหม่หรือปฏิสัมพันธ์ที่ไม่คุ้นเคย
9. Dependant Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะดูแลตัวเองไม่ได้ ต้องพึ่งพาผู้อื่นอยู่ตลอดเวลาในทุกๆด้าน ตลอดจนไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง และไม่มี ความรับผิดชอบต่อชีวิตประจำวันของตน
10. Obsessive Compulsive Personality Disorder หมายถึงบุคคลที่มีลักษณะเจ้าระเบียบเกินความพอดีและไม่ยืดหยุ่น โดยจะยึดอยู่กับกฎระเบียบเล็กๆน้อยๆ หรือรายละเอียดต่างๆมากจนเกินไป และมีปัญหาไม่ยอมประนีประนอมกับผู้อื่น

ถึงแม้ว่าตัวละครบางตัวจะไม่มีอาการจิตเภทที่ปรากฏชัดเจน แต่การสร้างความเข้าใจในสภาวะจิตใจของตัวละครทำให้การสร้างตัวละครเหล่านี้ขึ้นมาในภาพยนตร์สามารถกระทำได้อย่างสมจริงและคงไว้ซึ่งความรู้สึกเชื่อมโยงกับต้นฉบับ ซึ่งในการตีความตัวละครเหล่านี้สามารถใช้แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาใช้เพื่อสร้างรายละเอียดทางจิตของตัวละครให้ชัดเจนได้อีกด้วย

2.1.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)

การสร้างหรือตีความลักษณะภายนอกของตัวละครนั้น ต้องสามารถบอกเล่าเรื่องราวหรือลักษณะเด่นของตัวละครได้ในทันทีที่แรกเห็น โดยไม่ให้ผู้ชมเกิดคำถามในความสมเหตุสมผลใดๆ เพราะความไม่สมเหตุสมผลของรูปลักษณ์ตัวละครจะทำให้ผู้ชมหมดความสนใจในเรื่องราวที่ตัวละครนั้นพยายามจะสื่อออกมา (Tillman, 2011: 79) ดังนั้นการใช้สีต่างๆบนเสื้อผ้า เครื่องประดับ หรือส่วนประกอบต่างๆของตัวละครจึงต้องสื่อความหมายที่ชัดเจนให้กับตัวละครด้วย โดยสีสันต่างๆ มีความหมายที่แตกต่างกันไปดังนี้ (Tillman, 2011: 112-114)

- สีแดง ให้ความรู้สึกถึงการกระทำ การเคลื่อนไหว ความมั่นใจ ความกล้า ชีวิต ศัตรู สงคราม อันตราย ความแข็งแกร่ง พลัง ความมุ่งมั่น ตัณหา ความปรารถนา ความโกรธ และความรัก
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกถึงความรอบรู้ ความสนุกสนาน ความสุข สติปัญญา ความระมัดระวัง ความทรุดโทรม ความเจ็บป่วย ความอิจฉาหนึ่งหวง ความขลาด ความสบาย และความเต็มตื่น
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงความไว้วางใจ ความศรัทธา ความรอบรู้ ความมั่นใจ ความขลาด ความจงรักภักดี ความจริง สุขภาพ ความสงบนิ่ง ความเข้าใจ ความนุ่ม พลัง ความจริงจัง เกียรติ ความเย็น และความเศร้า
- สีม่วง ให้ความรู้สึกถึงความสูงส่ง ความหรูหรา ความซับซ้อน ความลึกลับ ความมียศศักดิ์ เวย์มนตร์ ความมุ่งมั่น ความร้ายวร้าย ความโอ้อ่า ความรอบรู้ ความอิสระ และความสร้างสรรค์
- สีเขียว ให้ความรู้สึกถึงธรรมชาติ การเติบโต ความอ่อนโยน ความสดใหม่ ความมอกงาม ความปลอดภัย เงินทอง ความทนทาน ความหรูหรา ความคิดบวก การมองโลกในแง่ดี ความอิจฉาริษยา และความเจ็บป่วย

- สีส้ม ให้ความรู้สึกถึงความตื่นตัว ความสร้างสรรค์ ความหลงใหล ความสุข ความตั้งใจ ความดีใจ ความสำเร็จ ศักดิ์ศรี ความลวงตา และความรอบรู้
- สีดำ ให้ความรู้สึกถึงพลัง ความหรูหรา ความเป็นทางการ ความตาย ความชั่วร้าย ความลึกลับ ความกลัว ความเศร้า ความซับซ้อน พลัง ความสับสน และความอาลัย
- สีขาว ให้ความรู้สึกถึงความสะอาด ความบริสุทธิ์ ความใหม่ สันติภาพ ความไร้เดียงสา ความเรียบง่าย ความเบา ความดีงาม และความสมบูรณ์ไร้ข้อบกพร่อง

การสื่อความหมายต่างๆของสีเหล่านี้มีความแตกต่างกันไปตามแต่โทนความเข้มของสี และการผสมสีหรือบริเวณที่ใช้สีต่างๆ ก็ยังทำให้ความรู้สึกที่ได้รับมีความแตกต่างกันไปด้วย

นอกจากการออกแบบตัวละครจะให้ความสำคัญกับการใช้สีเพื่อสื่อความหมายแล้ว ผู้ชมที่มีอายุแตกต่างกันก็มีการตีความสิ่งที่เห็นแตกต่างกันออกไปด้วย ดังนั้นการออกแบบตัวละครจึงต้องมีความชัดเจนและเหมาะสมต่อกลุ่มผู้ชมด้วย เพราะผู้ชมแต่ละกลุ่มหรือช่วงอายุย่อมมีการตีความที่แตกต่างกัน โดยความซับซ้อนหรือความหมายแฝงที่อยู่ในการออกแบบตัวละคร ผู้ชมที่เป็นเด็กอาจไม่สามารถตีความได้ ส่วนหากการออกแบบมีความเรียบง่ายเกินไปก็จะทำให้ผู้ชมที่มีความสูงวัยกว่าเบื่อหน่ายได้ (Tillman, 2011: 103)

2.1.4 ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้าง (Character's Originality)

ถึงแม้จะเป็นตัวละครที่ตีความมาจากต้นฉบับที่เป็นสื่ออื่น แต่ความเป็นเอกลักษณ์ตามแบบฉบับของผู้สร้างย่อมทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นตาตื่นใจได้ (Tillman, 2011: 50) ซึ่งในทฤษฎีประพันธ์กรได้มีการกล่าวถึงหลักสำคัญ 3 ประการของการใส่ตัวตนของผู้กำกับลงไปในภาพยนตร์ไว้ว่า (Sarris, 2008: 35-45)

- มีการใส่ความเป็นตัวตน หรือมีนัยยะบางอย่างของผู้กำกับแบบแฝงลงในภาพยนตร์ และสะท้อนผ่านออกมาในผลงานทุกเรื่องของเขา
- สไตล์ (Style) หรือ รูปแบบ (Form) มีความเป็นเป็นลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับคนนั้นๆ อันเป็นบุคลิกภาพที่โดดเด่นและมีคุณค่า
- ใช้อองค์ประกอบทางเทคนิคของผู้กำกับอย่างมีประสิทธิภาพชัดเจน

โดยลักษณะสำคัญทั้ง 3 ประการจึงเป็นส่วนสำคัญที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะสามารถตีความเป็นตัวตนของตนเองลงไปในโครงสร้างตัวละครได้เช่นกัน และจากหลักสำคัญทั้ง 3 ประการนี้ทำให้สามารถแบ่งผู้กำกับได้เป็น 2 ประเภทคือ

- Great Author หรือ Major Author มีลักษณะเด่นคือเป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมรูปแบบและแก่นแท้ของภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ตนเองเป็นเจ้าของ
- Lesser Author เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมได้เฉพาะการจัดองค์ประกอบต่างๆเท่านั้น แต่ไม่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ชัดเจนหรือเป็นแก่นแท้

2. แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์

แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ถือกำเนิดขึ้นโดยซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย เป็นศาสตร์ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Construct) 3 แนวคิดคือ (พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุญ, 2549: 88) จิตไร้สำนึก (Unconscious) จิตใต้สำนึก (Subconscious) และจิตสำนึก (Conscious) โดยพยายามแสวงหาทฤษฎีของการทำหน้าที่ทางจิตดังกล่าว (Mention Function)

1. จิตสำนึก (Conscious mind) คือสภาพที่มีสติ รู้ตัว การแสดงอะไรออกไปก็แสดงไปตามหลักเหตุผล แสดงตามแรงผลักดันจากภายนอก สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง
2. จิตใต้สำนึก (Subconscious mind) หรือจิตกึ่งสำนึก คือ สภาพที่ไม่รู้ตัวในบางขณะ เช่น กระดิกเท้า ยิ้มอยู่คนเดียวโดยไม่รู้ตัว ที่เก็บไว้ในรูปความทรงจำ เช่น ความขมขื่น ความประทับใจในอดีต ถ้าไม่นึกก็ไม่รู้สักอะไร แต่ถ้าทบทวนเหตุการณ์ที่ไรท์ทำให้เกิดอาการทุกครั้ง
3. จิตไร้สำนึก (Unconscious mind) เป็นส่วนของพฤติกรรมภายในที่เจ้าตัวไม่รู้สักตัวเลย อาจเนื่องมาจากเจ้าตัวพยายามเก็บกดเอาไว้ เช่น อิจฉาน้อง เกลียดครู เป็นสิ่งที่เก็บกดเอาไว้ หรือพยายามที่จะลืม แล้วในที่สุดก็มีได้นึกถึงขึ้นมาอีก แต่ที่จริงไม่ได้หายไปไหน ยังอยู่ในลักษณะจิตไร้สำนึกและจะแสดงออกมาในรูปของความฝัน ฯลฯ นอกจากนี้ยังเป็นเรื่อง ID ซึ่งมีอยู่ในตัวเรา เป็นพลังที่ผลักดันให้เราแสดงออกซึ่งพฤติกรรมตามหลักแห่งความพอใจ แต่สิ่งนั้นถูกกดหรือข่มไว้จนถอยร่นไปอยู่ในสภาพที่เราไม่รู้ตัว

ฟรอยด์ได้ศึกษาค้นพบว่าจิตไร้สำนึกมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนโดยทางอ้อม เชื่ออย่างมากว่าจิตไร้สำนึกเป็นเหตุจูงใจให้บุคคลมีพฤติกรรมทุกอย่าง จิตไร้สำนึกเป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น ถ้าเปรียบเป็นก้อนน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในน้ำ จิตไร้สำนึกเป็นเหมือนส่วนที่ใล่ล้นน้ำ และจิตไร้สำนึกมีจำนวนมาก ซึ่งถูกเก็บกดเอาไว้ เรียบเหมือนน้ำแข็งใต้น้ำ การที่จะเข้าใจบุคคลจึงจำเป็นต้องศึกษาจิตไร้สำนึกของเขาให้มากที่สุด เขาเชื่อว่า ความทะเยอทะยานกิจการต่าง ๆ ของมนุษย์นั้นได้รับอิทธิพลมาจากจิตไร้สำนึก ความปรารถนาที่เป็นจิตไร้สำนึกส่วนใหญ่เป็นความปรารถนาทางด้านเพศ โดยแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่นำมาใช้ในการประยุกต์เพื่อการวิเคราะห์การสื่อสารนั้นประกอบไปด้วย 5 แนวคิด (กาญญา แก้วเทพ, 2542) คือ

1. เพศวิถี (Sexuality) กับความก้าวร้าว (Aggression) เนื้อหาหลักของแนวคิดนี้เชื่อว่ามนุษย์ที่เกิดมาจะมีแต่ id ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสัญชาตญาณทางเพศ (Sex Instinct) เพียงอย่างเดียว และ Death instinct อันจะแปลงรูปมาเป็นพลังแห่งความก้าวร้าว (Aggressive) พลังทางเพศในทางสร้างสรรค์ (Constructive) และพลังแห่งความก้าวร้าวที่มีคุณสมบัติทำลายล้าง (Destructive) จะเป็นองค์ประกอบร่วมในทุกกิจกรรมของมนุษย์ ทั้งนี้ฟรอยด์ ตั้งชื่อสัญชาตญาณทางเพศว่า Libido หรือพลังแห่งชีวิตเพศ โดยหากความพึงพอใจทางเพศได้รับการตอบสนองไปตามขั้นตอนแล้วพัฒนาการของชีวิตจิต-เพศ (Psycho-Sexual) ของมนุษย์ก็จะมีปัญหา นอกจากนี้ยังมีแนวคิดที่ว่าธรรมชาติของมนุษย์นั้นไม่เพียงแต่ต้องการความช่วยเหลือจากมนุษย์รอบข้างเท่านั้น หากยังต้องการการระบายความก้าวร้าวต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเองอีกด้วย อารยธรรมของมนุษย์ในทุกๆด้าน แม้แต่ด้านสื่อสารมวลชนเองก็เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณทั้งหลายดังกล่าวแล้วทั้งสิ้น ซึ่งถ้าหากเราวิเคราะห์ผลงานของสื่อมวลชนแล้วก็จะเห็นว่าเนื้อหาทั้งหลายล้วนอ้างอิงอยู่กับเรื่องเพศและความก้าวร้าวอันเป็นเสาหลัก 2 ประการของสัญชาตญาณมนุษย์ทั้งสิ้น

2. Id / Ego / Superego ซึ่งซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของจิตไว้ (The Components of Mind) ไว้ 3 ส่วน คือ

- Id เป็นระบบแรกและระบบหลักที่มนุษย์ที่มนุษย์มี Id ประกอบด้วยทุกสิ่งทุกอย่างที่ติดตัวมาแต่กำเนิดเป็นความอยากที่มีมาแต่กำเนิด อยู่ในจิตไร้สำนึกของคนตลอดเวลา เกิดจากสัญชาตญาณในการดำรงพันธุ์

- Ego คือพลังจิตส่วนที่ควบคุมการแสดงพฤติกรรมให้พฤติกรรมให้เหมาะสม เป็นพลังส่วนที่ควบคุมการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของคนให้ดำเนินไปอย่างเหมาะสม ภายใต้อิทธิพลของจิต คอยควบคุมการแสดงพฤติกรรมของบุคคลให้สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง (Principle of reality) ผ่อนคลายความทุกข์เนื่องจากการเก็บกด ระวังความขัดแย้งระหว่างความต้องการเพื่อสนองความพอใจของ Id ทำให้บุคคลมีวุฒิภาวะ (Maturity)
- Superego คือผลจากการถูกลงโทษภายนอก ทำให้เกิดการเรียนรู้ และสะสมรวบรวมกันเข้าเป็นอุดมคติ (Ideal) สามารถควบคุมตนเองได้ สามารถแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริงได้ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดทัศนคติและคุณค่า หมายถึงค่านิยม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี วัฒนธรรม ระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม วัฒนธรรม ฯลฯ

3. กลไกการป้องกันตนเองทางจิต (Defensive Mechanism) ได้แก่ กลไกนานาชนิดที่ ego สร้างขึ้นมาในการทำงานของจิต เช่น

- 3.1 Ambivalence : สภาวะที่egoไม่ตัดสินใจเลือกข้างใดข้างหนึ่งให้เด็ดขาดไป แต่อยู่ในภาวะสองจิตสองใจ
- 3.2 Avoidance : ปฏิกริยาการหลบหนีจากวัตถุ ผู้คน หรือเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเจ็บปวดเนื่องจากต้องข่มความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าวที่แฝงอยู่ในจิตไร้สำนึกจะถูกกระตุ้นให้สำแดงความรู้สึกออกมา
- 3.3 Denial / Disavowal : การปฏิเสธที่จะยอมรับว่ามีความรู้สึกอันใดอันหนึ่งดำรงอยู่ด้วยการสร้างความคิดกังวลมาครอบงำเอาไว้ หรือสร้างจินตนาการ (fantasy) ให้หลุดลอยออกไปเลย
- 3.4 Fixation : ได้แก่การหยุดอยู่กับที่ไม่ยอมเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไป เพราะประสบการณ์อันเจ็บปวด (Trauma) เช่น คนที่สูญเสียคนที่รักไปและไม่ยอมสร้างความรักกับใครอีกเลยหากแต่จะเกาะยึดอยู่กับความรู้สึกสูญเสียดังกล่าว
- 3.5 Identification : เป็นความปรารถนาที่จะเป็นเหมือน คน หรือ สิ่งของ อย่าง

ใดอย่างหนึ่งคล้ายกับการเลียนแบบแต่เป็นการเลียนแบบด้วยความรู้สึกทางจิตใจ มิใช่เพียงการเลียนแบบทางพฤติกรรมหรือทางกายภาพเท่านั้น

- 3.6 Projection : การปฏิเสธความรู้สึกด้านลบหรือเป็นศัตรูในตัวเองด้วยการโยนความรู้สึกดังกล่าวออกไปที่คนอื่น เช่น หากเราเกลียดใครสักคนหนึ่งแต่เรามีอาจแสดงความโกรธหรือปฏิบัติในด้านลบเพื่อระบายความรู้สึกของเราได้โดยตรง เราก็อาจจะแสดงพฤติกรรมโกรธเกลียดบุคคลนั้นไปยังผู้อื่นที่มีลักษณะคล้ายๆกับบุคคลคนนั้นแทน
- 3.7 Reaction-Formation : เป็นปฏิกิริยาที่ต่อเนื่องจาก Ambivalence โดยที่เจ้าของความรู้สึกจะตัดสินใจดัดเก็บความรู้สึกอย่างหนึ่งเอาไว้ แล้วแสดงความรู้สึกอีกประการหนึ่งออกมาแทนอย่างเกินเลย เช่นแม่เลี้ยงที่แสดงอาการรักลูกเลี้ยงอย่างเกินเลยเพราะเห็นเป็นหน้าที่ ทั้งนี้ก็เพื่อปกปิดความเกลียดชังที่มีต่อลูกเลี้ยงเอาไว้
- 3.8 Repression : กลไกการกดเก็บอารมณ์ความรู้สึกและความปรารถนาเอาไว้ในระดับจิตไร้สำนึกไม่ให้ปรากฏออกมา ถือเป็นกลไกป้องกันทางจิตที่ถูกใช้กันมากโดยที่กระทำขณะที่ไม่รู้ตัว
- 3.9 Suppression : มีลักษณะคล้ายกับ Repression แต่เป็นกระบวนการขจัดความรู้สึกดังกล่าวออกไปจากความคิด และเป็นกระบวนการที่เกิดอย่างที่มีผู้กระทำมีความรู้ตัวและตั้งใจ
- 3.10 Rationalization : การหาเหตุผลมาอ้างอิงประกอบการกระทำของตนที่ไม่ได้มีจุดเริ่มต้นมาจากเหตุผล แต่เป็นการกระทำที่มาจากจิตไร้สำนึกและไร้เหตุผล เช่นชอบเล่นการพนัน
- 3.11 Substitution / Compensation : ได้แก่ การชดเชยหรือทดแทนด้วยการหาทางออกในอันที่จะแสดงความต้องการของตน ทั้งนี้คำว่า Substitution หมายถึงการชดเชยที่สังคมให้การยอมรับ

3.12 Regression : เมื่อเราก้าวมาตามขั้นพัฒนาการแล้ว แต่ช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตกลับต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดก็จะทำให้เราหวนถอยหลังกลับไปอยู่ที่ขั้นเริ่มต้นเพื่อจะไม่ต้องเผชิญหน้ากับความเจ็บปวด เช่น การแสดงอาการกลับไปเป็นเด็กๆอีกครั้งของผู้ใหญ่ที่โตแล้ว

4. การตีความ (Interpretation) วิชานิติวิเคราะห์ที่มีจุดร่วมเหมือนกับวิชาสัญวิทยาวิทยา (Semiology) เนื่องจากเป็นศาสตร์ที่ต่างว่าด้วยเรื่องของการตีความ (Interpretation) กันทั้งคู่ เนื่องจากเรื่องเพศนั้นเป็นเรื่องต้องห้ามของสังคม ดังนั้นหากต้องการจะสื่อความหมายถึงความต้องการ และสัญชาตญาณต่างๆทางเพศก็ไม่อาจถ่ายทอดแบบตรงได้จึงต้องปรับรูปแบบหรือแปลงโฉมใหม่ด้วยการสร้างตัวแทนที่เป็นสัญลักษณ์ (Sign) ต่างๆเพื่อสื่อความหมายแทน โดยจะทำความเข้าใจได้จากการถอดรหัส (Codes) ต่างๆที่ปรากฏในสัญลักษณ์

5. ความฝัน (Dreams) และผลงานของสื่อ (Media Product) ความฝันเป็นเครื่องมือที่จิตวิเคราะห์จะใช้เพื่อศึกษาจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ทั้งนี้ผลงานสื่อและความฝันนั้นล้วนเป็นการต่อเติมความต้องการของมนุษย์ให้สมความปรารถนา (Wish Fulfillment) ในรูปแบบของภาพเสียงและการเล่าเรื่องซึ่งต่างก็เป็นระบบและวิธีการคิดที่ต่างต้องใช้สัญลักษณ์เข้ามาสื่อความหมาย ดังนั้นในวิธีการวิเคราะห์ความฝัน และการวิเคราะห์ผลงานของสื่อมวลชนจึงใช้คำถามชุดเดียวกันได้ เช่น มีเหตุผลหรืออะไรซ่อนเร้นอยู่เบื้องหลัง สิ่งที่เกิดขึ้นตอบสนองความต้องการอะไรของเรา สัญลักษณ์เกี่ยวกับตัวละคร วีรบุรุษ วีรสตรี ผู้ร้าย บอกอะไรเกี่ยวกับตัวเรา และสังคมของเราบ้าง

ถึงแม้ว่า ID จะสามารถถูกยับยั้งด้วย Superego ให้แสดงออกแต่พฤติกรรมที่เหมาะสมต่อตนเองและสังคม อยู่ในหลักแห่งความเป็นจริงตามสมควร แต่เมื่อ ID ถูกกดดันจนไร้หนทางระบายออก ก็จะเกิดเป็นความผิดปกติทางจิตขึ้น ดังนั้นแล้ว การใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในแง่ของความผิดปกติทางจิต จึงเป็นการหาความขัดแย้งของจิตสำนึกกับจิตที่อยู่ในขั้นที่ลึกกว่า

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดจิตวิเคราะห์มาช่วยในการวิเคราะห์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมของตัวละครต่างๆในภาพยนตร์

3. แนวคิดด้านการคัดเลือกนักแสดง

นักแสดงเป็นส่วนประกอบสำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์ เพราะนักแสดงเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ผู้ชมจะได้เห็นมากที่สุด และผู้ชมยอมเสียเงินเพื่อเข้าชมพวกเขา (Lehman and Luhr, 2003: 146) ดังนั้นแล้ว การคัดเลือกนักแสดงมารับบทบาทตัวละครต่างๆในภาพยนตร์ จึงต้องมีการคัดเลือกเป็นอย่างดี เพราะนอกจากเพื่อให้ตัวละครนั้นสามารถถูกแสดงออกได้ตามความต้องการของผู้สร้างหรือผู้กำกับแล้ว ยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้อีกด้วย นอกจากนี้ภาพลักษณ์ของนักแสดงยังสามารถขับเน้นภาพลักษณ์ของตัวละครให้เด่นชัดขึ้นในสายตาผู้ชม (Lehman and Luhr, 2003: 148) ทำให้ภาพลักษณ์ของนักแสดงเป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างตัวละครอีกด้วย โดยเมื่อพิจารณาถึงความสำคัญในแง่มุมต่างๆของนักแสดงแล้ว จึงได้แบ่งองค์ประกอบในการคัดเลือกนักแสดงออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ภาพลักษณ์ของนักแสดง
2. ความสามารถของนักแสดง
3. ความนิยมในตัวนักแสดง

3.1 ภาพลักษณ์ของนักแสดง

ภาพลักษณ์ของนักแสดงคือลักษณะต่างๆของนักแสดงที่ทำให้นักแสดงคนนั้นเป็นที่รู้จักและเป็นที่ต้องการ (Lehman and Luhr, 2003: 150) โดยลักษณะต่างๆเหล่านั้นอาจเกิดจากรูปลักษณะภายนอกของนักแสดงเอง เช่นมีความสูงใหญ่ของร่างกาย หน้าตาหล่อเหลาหรือชั่วร้าย อ้วนหรือผอม วิธีการพูด หรืออาจเกิดขึ้นจากภาพยนตร์ที่นักแสดงเหล่านั้นแสดงมาก่อนหน้า เมื่อออกสู่สายตาประชาชนทำให้ผู้ชมจำพวกเขาในบทบาทเหล่านั้นได้ ซึ่งภาพลักษณ์เหล่านี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอตามกาลเวลา โดยเราสามารถจัดภาพลักษณ์ที่เกิดจากการแสดงเหล่านี้เข้าในระบบโครงร่างบุคลิกได้เช่นเดียวกับตัวละคร (D'Vari, 2005 : 26) รวมไปถึงจัดเข้าลักษณะตัวละคร (Archetype) ในแบบต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ซิลเวสเตอร์ สตอลิน นักแสดงชาวอเมริกัน มีรูปลักษณะภายนอกเป็นชายร่างใหญ่ลำสัน พูดสำเนียงอิตาเลียน เขาเป็นที่รู้จักของผู้ชมจากภาพยนตร์เรื่อง Rocky (1976) ซึ่งเขาแสดงเป็นอันธพาลข้างถนนที่ผันชีวิตตนเองเป็นนักมวยจนได้ขึ้นชกชิงแชมป์ และ First Blood (1982) ที่เขาแสดงเป็นทหารผ่านศึกผู้ตอบโต้กับการข่มเหงของชาวบ้านอย่างดุเดือด ซึ่งนอกจากจะทำให้ภาพลักษณ์ของเขาเป็นนักรบ และคนสู้ชีวิตแล้ว ยังทำ

ให้ภาพลักษณ์ของเขาเป็นแบบเคลื่อนไหว (The Mover) ในระบบโครงร่างบุคลิกอีกด้วย เพราะตัวละครที่เขาแสดงนั้นต่างเป็นตัวละครที่ต่อสู้เพื่อให้บรรลุถึงสิ่งที่ต้องการโดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคด้วยกันทั้งสิ้น รวมไปถึงผู้คนที่จดจำเขาไว้ในฐานะของลักษณะตัวละคร Hero Archetype ซึ่งเมื่อภาพลักษณ์ของเขาเป็นเช่นนี้แล้ว การใช้เขาเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ตลก ที่เขารับบทเป็นนักวิทยาศาสตร์ผู้ชั่วร้าย (Shadow Archetype) ที่มีบุคลิกแบบผู้สังเกตการณ์ (The Observer) ใฝ่ทำการทดลองตามลำพัง ย่อมทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครในสายตาผู้ชมไม่เป็นไปตามที่ต้องการอย่างแน่นอน

3.2 ความสามารถของนักแสดง

ความสามารถของนักแสดง คือความสามารถในการแสดงออกซึ่งความต้องการต่างๆของตัวละคร การสื่อความหมายของบทพูด การสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร และทำให้ตัวละครนั้นมีความชัดเจนและน่าเชื่อถือ (Weston, 1996: 236) ซึ่งความสามารถเหล่านี้ได้แสดงออกให้เห็นชัดเจนในภาพยนตร์ ทำให้การแสดงในบทบาทนั้นมีความลึกซึ้งสมจริงเป็นที่น่าจดจำของผู้ชม ซึ่งการแสดงเหล่านี้ย่อมได้รับคำวิจารณ์ในแง่ดีจากนักวิจารณ์ ตลอดจนได้รับรางวัลต่างๆ เป็นการยืนยันในความสามารถของนักแสดง โดยรางวัลระดับโลกที่ได้รับการยอมรับเป็นอย่างสูงและมีความเป็นมายาวนานสำหรับการแสดงได้แก่

1. รางวัล Academy Award หรือ "ออสการ์" (Oscar) เป็นรางวัลที่มอบโดย Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS) ซึ่งเป็นองค์กรเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์และใกล้เคียงข้อพิพาทต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยรางวัล Academy Award เป็นรางวัลที่ตั้งขึ้นตั้งแต่ ค.ศ. 1929 เพื่อมอบให้ผู้ที่สร้างผลงานอันโดดเด่นแก่อุตสาหกรรมในปีนั้น (Gail, 2002: 28) โดยใน ค.ศ. 2012 AMPAS มีสมาชิกผู้มีสิทธิลงคะแนนจำนวน 5,783 ท่าน จากหลากหลายสาขาวิชาชีพในวงการภาพยนตร์ (Cohen, 2008 : online) โดยในสาขาการแสดงมีผู้มีสิทธิลงคะแนนจำนวน 1,311 ท่าน (Finlay, 2006 : online) รางวัลนี้เป็นรางวัลที่ได้รับการยอมรับเป็นอย่างสูง มีการออกอากาศพิธีประกาศรางวัลในกว่า 100 ประเทศทั่วโลก และเป็นรางวัลแรกของโลกสำหรับวงการภาพยนตร์

2. รางวัล Golden Globe Award หรือ "ลูกโลกทองคำ" เป็นรางวัลที่มอบโดย Hollywood Foreign Press Association (HFPA) ซึ่งเป็นองค์กรผู้สื่อข่าวบันเทิงในวงการภาพยนตร์อเมริกันที่มาจากทั่วโลกกว่า 55 ประเทศ และมีฐานผู้ชมมากกว่า 250 ล้านคน จัดตั้งขึ้นใน ค.ศ. 1944 มอบให้แก่ผู้ที่สร้างผลงานอันดีเยี่ยมในวงการภาพยนตร์อเมริกัน โดยเป็นรางวัลที่ได้รับการยอมรับ

เป็นอย่างสูงและมีผู้ชมมากเป็นอันดับ 2 รองจากรางวัลออสการ์ (HFPA, 2012 : online)

3. รางวัล Saturn Award เป็นรางวัลที่มอบโดย Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films ซึ่งเป็นองค์กรเพื่อพัฒนาวงการภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์แฟนตาซี และภาพยนตร์สยองขวัญ จัดตั้งขึ้นใน ค.ศ. 1972 โดย ดร.โดนัลด์ รีด (Dr. Donald Reed) ภายใต้ความคิดที่ว่าภาพยนตร์ในลักษณะนี้ได้รับการยอมรับที่น้อยกว่าภาพยนตร์ทั่วไป ถึงแม้ว่ารางวัลนี้ จะไม่ได้รับการยอมรับหรือความนิยมเท่า 2 รางวัลข้างต้น แต่เนื่องจากเป็นรางวัลที่มอบให้ โดยเฉพาะกับภาพยนตร์แอ็คชั่น วิทยาศาสตร์ แฟนตาซี ซึ่งเป็นประเภทของภาพยนตร์แบทแมน ทำให้รางวัลนี้ช่วยบ่งบอกถึงความสามารถของนักแสดงที่ถูกเลือกมารับบทบาทต่างๆในภาพยนตร์แบทแมนได้เช่นกัน

นักแสดงในภาพยนตร์แบทแมนที่ได้รับรางวัลอันแสดงให้เห็นถึงผลงานเป็นที่ได้รับการยอมรับก่อนการแสดงในภาพยนตร์แบทแมน มีดังต่อไปนี้

1. จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney)

- Saturn Award จากภาพยนตร์เรื่อง From Dusk till Dawn (1996)

2. แจ็ค นิคอลสัน (Jack Nicholson)

- Academy Award จากภาพยนตร์เรื่อง One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975)
- Academy Award จากภาพยนตร์เรื่อง Terms of Endangerment (1983)
- Saturn Award จากภาพยนตร์เรื่อง The Witches of the Eastwick (1987)
- Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง Chinatown (1974)
- Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975)
- Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง Terms of Endangerment (1983)
- Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง Prizzi's Honor (1985)

3. มิเชล ไฟเฟออร์ (Michelle Pfeiffer)

- Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง The Fabulous Baker Boy (1989)

4. ทอมมี ลี โจนส์ (Tommy Lee Jones)

- Academy Award จากภาพยนตร์เรื่อง The Fugitive (1993)
- Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง The Fugitive (1993)

3.3 ความนิยมในตัวนักแสดง

ความนิยมในตัวนักแสดง คือ ความเป็นที่รู้จักของนักแสดง และความชื่นชอบในตัวนักแสดง โดยผู้ที่ชื่นชอบในตัวนักแสดงอาจตัดสินใจเข้าชมภาพยนตร์โดยไม่สนใจเนื้อหาหรือคำวิจารณ์ของภาพยนตร์เลยก็ได้ (Lehman and Luhr, 2003: 145) ความนิยมในตัวนักแสดงจึงสามารถพิจารณาได้จากรายรับของภาพยนตร์ รวมไปถึงรางวัลต่างๆ ที่เป็นรางวัลที่ใช้ผลการลงคะแนนจากมวลชน โดยรางวัลประเภทนี้ที่มีผู้ลงคะแนนเสียงเป็นจำนวนมากได้แก่ รางวัล People's Choice Award เป็นรางวัลที่มอบให้โดยสถานีโทรทัศน์ CBS และบริษัท Proctor and Gamble (P&G) โดยมอบให้แก่ผู้ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในอุตสาหกรรมบันเทิงสาขาต่างๆ ผ่านการลงคะแนนเสียงด้วยระบบโพลตั้งแต่ ค.ศ. 1975 จากนั้นเปลี่ยนมาเป็นระบบออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตใน ค.ศ. 2005 โดยเปิดโอกาสให้ผู้ลงคะแนนเสียงสามารถเสนอชื่อผู้เข้าชิงในสาขาต่างๆ ได้เองอีกด้วย

4. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่มีตัวละครจิตเภท

Narrative หมายถึงลำดับต่อเนื่องของเหตุการณ์(Chain of events) ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีเหตุและผล โดยเกิดขึ้นภายใต้เวลาและสถานที่ (Bordwell, 2003: 60) ถ้าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้มีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผลแล้ว ก็ไม่อาจถือว่าเป็นเรื่องเล่าได้

เรื่องเล่า (Narrative) หรือการเล่าเรื่องนั้นมีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยนักปราชญ์ของโลกอย่างอริสโตเติล (อัญชลี ชัยวรพร, 2548 : 224) ไม่ได้เพียงปรากฏอยู่เฉพาะในงานวรรณกรรมหรือผลงานทางด้านวัฒนธรรมอื่นๆ เท่านั้น แต่เรื่องเล่าได้ถูกสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของเรา เริ่มต้นตั้งแต่ที่มนุษย์สามารถสื่อสารกันโดยใช้ภาษาได้แล้ว โดยวิธีการสื่อสารนั่นเองที่มนุษย์ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นโครงสร้างแบบ Narrative เช่น การสนทนากันในชีวิตประจำวัน การถ่ายทอดประสบการณ์ของคนสมัยโบราณที่เล่าต่อกันแบบปากต่อปาก ผ่าน

รูปแบบทางวัฒนธรรมต่างๆ ได้แก่ ตำนานพื้นบ้าน นิทานปรัมปรา ความเชื่อทางศาสนา บันทึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ เป็นต้น หรือแม้แต่กระทั่งความฝันที่ดูเหมือนเป็นเรื่องราวที่ไม่สมบูรณ์และมีความสับสน ความฝันก็ยังมีลักษณะที่เป็นพื้นฐานการเล่าเรื่องในตัวของมันเอง (Jakob Lothe, 2000: 3)

สำหรับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครที่อยู่ในภาวะจิตเภทนั้น โดยทั่วไปอาจไม่มีความแตกต่างกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั่วไปมากนัก แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดของโครงสร้าง เช่นภาพยนตร์เรื่อง Fight Club (1999) ที่ตัวละครหลักเป็นผู้ที่มีความผิดปกติทางจิต ก็มีโครงสร้างของการเล่าเรื่องเชิงซ้อนเช่นภาพยนตร์ธรรมดาทั่วไป มีการเริ่มเรื่องที่อธิบายถึงภวณอนไม่หลับของตัวเอง มีการพัฒนาเหตุการณ์เมื่อตัวเองได้เจอกับไทเลอร์ เดอร์เด็นบนเครื่องบิน บ้านไฟไหม้เลยต้องย้ายมาอยู่ด้วยกันและก่อตั้งกลุ่มไฟท์คลับขึ้น มีภาวะวิกฤติเมื่อตัวเองรู้ว่าไทเลอร์เป็นเพียงภาพหลอนของตัวเองและพยายามแก้ปัญหา และมีภาวะคลี่คลายเมื่อตัวเองสามารถกำจัดอีกตัวตนหนึ่งไปได้สำเร็จ

จะเห็นได้ว่า การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีตัวละครจิตเภทนั้นก็ยังมีลักษณะโครงสร้างเหมือนภาพยนตร์ทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่มุมมองในการเล่าเรื่องเท่านั้น

5. แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคมอเมริกัน

บริบททางสังคม คือ ความเป็นไปทางสังคมในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ที่ส่งผลต่อความคิดหรือการกระทำต่างๆของบุคคลในสังคม (Van Dijk, 2009: 2) โดยในการสร้างภาพยนตร์นั้น ผู้กำกับหรือผู้สร้างย่อมได้รับผลกระทบจากบริบททางสังคมต่างๆโดยไม่รู้ตัว และแสดงผลของบริบททางสังคมนั้นๆออกมาทางผลงานภาพยนตร์

เราสามารถแบ่งบริบททางสังคมที่มีผลกระทบต่อการสร้างหนังสือการ์ตูน และการตีความภาพยนตร์แบทแมนได้ออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆคือ 1.สภาวะทางการเมือง 2.สภาวะทางเศรษฐกิจ 3.สภาวะทางสังคม ซึ่งรวมไปถึงทิศทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และการสร้างภาพยนตร์อเมริกันฮีโร่ด้วย

5.1 ค.ศ. 1930-1939

สภาวะทางการเมือง

ในช่วงยุค 1930 นั้น สหรัฐอเมริกาภายใต้การนำของประธานาธิบดี แฟรงคลิน รูสเวลท์ (Franklin D. Roosevelt) นั้นเป็นช่วงที่สถานการณ์โลกกำลังเริ่มตึกเครียดขึ้นเมื่อเยอรมันภายใต้การนำของอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler) เริ่มประกาศทำที่ที่แข็งแกร่งต่อชาวโลก อย่างไรก็ตาม ในช่วงปี 1930 นั้น สหรัฐอเมริกายังไม่ได้รับผลกระทบจากความตึงเครียดในยุโรปมากนัก โดยนโยบายทางการเมืองต่างประเทศของสหรัฐยังคงมุ่งเน้นไปที่การช่วยเหลือประเทศพันธมิตรทางด้านอื่นๆ มากกว่าการส่งทหารเข้าร่วมรบด้วยตัวเอง ซึ่งกว่าสหรัฐอเมริกานจะเข้าสู่ภาวะสงครามเต็มตัว ก็จะเป็นช่วงยุค 1940 แล้ว

สภาวะทางเศรษฐกิจ

หลังจากสภาวะเศรษฐกิจถดถอยอย่างรุนแรงใน ค.ศ. 1929 ซึ่งนับได้ว่าเป็นการถดถอยทางเศรษฐกิจครั้งรุนแรงที่สุดของสหรัฐอเมริกา (The Great Depression) ซึ่งก็ส่งผลให้ในยุค 1930 นั้นสหรัฐอเมริกามีสภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะในช่วงแรก (Kenedy, 1999: 342) ความพยายามกอบกู้เศรษฐกิจของประเทศของประธานาธิบดีรูสเวลท์ที่ได้ประกาศใช้นโยบายเศรษฐกิจ “New Deal” ที่มุ่งเน้นไปที่ภารกิจ 3R นั่นคือการเยียวยาคนว่างงานและคนจน (Relief) การพลิกฟื้นเศรษฐกิจของประเทศให้คืนสู่สภาพเดิม (Recovery) และปรับเปลี่ยนรากฐานทางเศรษฐกิจเพื่อป้องกันการถดถอยอีก (Reform) (Kenedy, 1999: 364) ถึงจะเริ่มฟื้นตัวแต่ความเป็นไปนั้นก็ก็เป็นไปอย่างช้าๆ ทำให้ประชาชนอเมริกันมีชีวิตอยู่อย่างยากลำบาก (Kenedy, 1999: 365)

สภาวะทางสังคม

เมื่อยุค 1930 เป็นยุคที่ประชาชนใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก ดังนั้นแล้วผู้คนจึงพยายามหาทางระบายออกด้วยกิจกรรมบันเทิงต่างๆ (Sutton, 1999 : online) สื่อต่างๆ ทั้งวิทยุ หรือหนังสือ จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะหนังสือนิยายแนวลึกลับ หรือเรื่องสั้นต่างๆ รวมไปถึงภาพยนตร์ที่เรียกได้ว่าเป็นยุคทองของฮอลลีวูด (Sutton, 1999 : online) มีการสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ออกมามากมาย รวมไปถึงภาพยนตร์อย่าง Gone With The Wind (1939) และ ภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันอย่าง Snow White (1937) ด้วย

5.2 ค.ศ. 1960-1969

สภาวะทางการเมือง

ในช่วงต้นของยุค 1960 นั้นเป็นช่วงที่ประเทศสหรัฐอเมริกา นำโดยประธานาธิบดี จอห์น เอฟ. เคนเนดี (John F. Kennedy) ได้ส่งทหารอเมริกันเข้าประจำการในสงครามเวียดนามเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อใช้เวียดนามเป็นที่มั่นในการต่อสู้กับฝ่ายคอมมิวนิสต์ในสงครามเย็น รวมไปถึงการต่อสู้กับภัยคอมมิวนิสต์ในดินแดนต่างๆทั่วโลก (Kempe, 2011: 76-78) และภัยจากสงครามนิวเคลียร์ ซึ่งเกือบจะกลายเป็นความจริงจากวิกฤตการณ์คิวบา (Cuban Missile Crisis) (Hall, 2012 : online) ซึ่งสร้างความหวาดกลัวต่อนักระหนกให้กับสังคมอเมริกัน และหลังจากประธานาธิบดีเคนเนดีถูกลอบสังหารในปี ค.ศ. 1963 ลินดอน จอห์นสัน ได้ขึ้นเป็นประธานาธิบดีแทนโดยนโยบายทางการเมืองต่างประเทศของเขาไม่แตกต่างจากเคนเนดีมากนัก อเมริกายังคงทำสงครามเพื่อต่อสู้กับคอมมิวนิสต์อย่างต่อเนื่อง (Hanna, 2003: 113-115) ซึ่งทำให้ภัยจากสงครามที่ยังไม่เกิด หรือสงครามกับคอมมิวนิสต์ในที่ต่างๆทั่วโลกนั้นกลายเป็นความวิตกกังวลของสังคมอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ รวมไปถึงการมองรัสเซีย หรือชาติคอมมิวนิสต์เป็นผู้ร้าย นอกจากนี้แล้ว การแข่งขันกันด้านการสำรวจอวกาศ (Space Race) หรือการคิดค้นอาวุธยุทโธปกรณ์ใหม่ๆ เพื่อใช้ในสงครามเย็น ก็ได้ก่อให้เกิดความตื่นตัวสนใจในเทคโนโลยีใหม่ๆ อีกด้วย (Schmitz, 1999 : 149-154)

สภาวะทางเศรษฐกิจ

ในช่วงปี 1960 เป็นช่วงที่สหรัฐอเมริกามีสภาพเศรษฐกิจดีที่ยาวนานที่สุดตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยนโยบายทางเศรษฐกิจที่ประสบความสำเร็จของประธานาธิบดีเคนเนดีทำให้ประเทศสหรัฐอเมริกามีการพัฒนาทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วในช่วงปี ค.ศ. 1961-1963 และเมื่อประธานาธิบดีจอห์นสันเข้ามารับช่วงต่อในปี ค.ศ. 1963 การพัฒนาทางเศรษฐกิจก็เป็นที่ไปอย่างต่อเนื่อง (Frum, 2000: 293) ดังนั้นชาวอเมริกันจึงมีความพึงพอใจในสภาพเศรษฐกิจเป็นอย่างมาก

สภาวะทางสังคม

ในช่วงปี 1960 เป็นช่วงที่ประชากรที่เกิดในยุคเบบี้บูม (Baby Boom) ซึ่งเป็นช่วงที่ประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งเริ่มขึ้นประมาณ ปี ค.ศ.1946 - 1964 เติบโตเข้าสู่ช่วงวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่น (Strauss and Howe, 1992: 324) นอกจากนี้กลุ่ม

ประชากรที่ถือกำเนิดขึ้นในช่วงเบบี้บูมที่กำลังเป็นวัยรุ่นนี้ ยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางแฟชั่น โดยเกิดความนิยมในเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายสีฉูดฉาดสดใส รวมไปถึงการตกแต่งต่างๆด้วยสีอันอย่างเดียวกัน (Braggs and Harris, 2009 : online)

การเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างการถือกำเนิดของบุปผาชน (Hippie) ในช่วงต้นของยุค 1960 ก็ส่งอิทธิพลกับการสร้างภาพยนตร์เช่นเดียวกัน โดยลักษณะของบุปผาชนที่รักอิสระ มีชีวิตที่เรียบง่าย ทำตัวต่างจากสังคม ใช้ยาเสพติด มีอิสระในเรื่องทางเพศ สร้างสรรค์ศิลปะด้วยสีอันฉูดฉาด รวมไปถึงการต่อต้านสงคราม และส่วนใหญ่แล้วเป็นวัยรุ่น (Prichard, 2007 : online)

5.3 ค.ศ. 1980-1989

สภาวะทางการเมือง

ประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน (Ronald Reagan) ผู้ซึ่งดำรงตำแหน่งประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1981 - 1989 นั้น นอกจากจะเพิ่มงบประมาณทางการทหารเพื่อยุติสงครามเย็นแล้ว (Cannon, 1991: 314-317) ยังมีนโยบายที่สำคัญในการปราบปรามยาเสพติดในนามของนโยบาย”ประกาศสงครามกับยาเสพติด” (War on Drugs) โดยการกวาดล้างในเรื่องของยาเสพติดในท้องที่ต่างๆ เพิ่มศูนย์บำบัดยาเสพติด และเพิ่มการรณรงค์ต่อประชาชน (Randall, 2006 : online) ควบคู่ไปกับโครงการรณรงค์ “Just Say No” ของแนนซี เรแกน (Nancy Reagan) ภริยา ซึ่งเป็นนโยบายที่ประสบผลสำเร็จในด้านการสร้างความตระหนักถึงพิษภัยของยาเสพติดในสังคมให้แก่ประชาชน แต่กลับล้มเหลวในแง่อื่นๆ โดยจากการสำรวจพบว่า ปริมาณยาเสพติดที่มีการขาย และผู้ติดยาเสพติดไม่ได้ลดลงแต่อย่างใด ถึงแม้ว่าจะมีการจับกุมตัวผู้ค้ารายย่อยได้มากมาย เพราะไม่ได้จัดการที่ตัวผู้ผลิตหรือผู้ค้ารายใหญ่ที่เป็นสาเหตุโดยตรง (The Just Say No First Lady, 2007 : online)

สภาวะทางเศรษฐกิจ

ประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน ได้มีนโยบายทางเศรษฐกิจที่เรียกว่า ”เรแกนโนมิกส์” (Reaganomic) โดยหัวใจหลักของนโยบายนี้คือการฟื้นฟูเศรษฐกิจที่ตกต่ำเป็นอย่างมากในช่วงปลายยุค 1970 โดยการใช้นโยบายที่เกี่ยวกับการลงทุน ทำให้นักลงทุนสามารถลงทุนได้มากขึ้น ซึ่งก็จะเป็นการดึงเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศให้มีการเติบโตอีกครั้ง ขนชั้นกลางและชนชั้นล่างก็จะได้ประโยชน์ในที่สุด (Karaagac, 2000: 113) ซึ่งนโยบายทางเศรษฐกิจเช่นนี้ส่งผลให้

ชนชั้นกลางและชนชั้นล่างที่ไม่ได้รับผลประโยชน์ในทันทียังคงต้องทนกับสภาพเศรษฐกิจที่ไม่ดีต่อไป โดยในช่วงปี 1981-1989 นั้น อาชญากรรมได้เพิ่มจำนวนขึ้นถึง 3 เท่า และประเทศยังมีอัตราการว่างงานที่สูงในช่วงแรก แล้วจึงค่อยลดลงในช่วงหลัง (Meacham et al., 2004 : online)

สภาวะทางสังคม

ในสภาพเศรษฐกิจของยุค 1980 นั้นได้ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างชนชั้นที่มากขึ้น ทำให้ผู้คนต่างพยายามแสวงหาตัวตนทางสังคม ทั้งทางด้านชื่อเสียงและฐานะ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น โดยในยุคนี้ได้มีมหาเศรษฐีหน้าใหม่ที่ร่ำรวยจากการทำธุรกิจที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน (Whitley, 2008 : online) สื่อโทรทัศน์กลายเป็นสื่อมวลชนหลักในยุคนี้ได้กลายเป็นพลังสำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคม ประชากรกว่าร้อยละ 82 ของประเทศชมโทรทัศน์ทุกวัน โดยผู้คนเชื่อในสิ่งที่โทรทัศน์บอก และรายการประเภททอล์กโชว์ ได้กลายเป็นเวทีที่แสดงความคิดเห็นและชักจูงผู้คน นอกจากนี้ในแง่ของภาพยนตร์ฮีโร่อเมริกัน การที่ภาพยนตร์ซูเปอร์แมน (Superman) นำแสดงโดยคริสโตเฟอร์ รีฟ (Christopher Reeves) ประกอบด้วยภาพยนตร์เรื่อง Superman (1978), Superman II (1980), Superman III (1983) และ Superman IV : The Quest for Peace (1987) ที่มีลักษณะการสร้างตัวละครของภาพยนตร์ซูเปอร์แมนอย่างมีบุคลิกเพียงด้านเดียว กล่าวคือตัวละครของซูเปอร์แมนนั้นต่อสู้ปกป้องโลกเพราะเขารู้สึกว่าเป็นหน้าที่ของเขาที่จะต้องกระทำ เขาเติบโตมาในครอบครัวที่อบอุ่นมีความสุข และไม่มีความเก็บกดหรือปมด้อยใดๆในจิตใจ เป็นตัวละครที่มีแต่ด้านดี (Daniels, 1998: 28) ความนิยมของซูเปอร์แมนที่เสื่อมถอยลงเรื่อยๆ ตั้งแต่ Superman (1978) ที่ทำรายได้ประมาณ 300 ล้านดอลลาร์ต่อมา Superman II (1980) ทำรายได้ประมาณ 108 ล้านดอลลาร์ Superman III (1983) ทำรายได้ประมาณ 59 ล้านดอลลาร์ และ Superman IV : The Quest for Peace (1987) ทำรายได้ประมาณ 15 ล้านดอลลาร์เท่านั้น จะเห็นว่าความนิยมในตัวซูเปอร์แมนเสื่อมความนิยมลงอย่างรวดเร็ว (Daniels, 1998: 114) ซึ่งแสดงให้เห็นแนวโน้มของภาพยนตร์ลักษณะนี้ว่าต้องการความแปลกใหม่

5.4 ค.ศ. 1990-1999

สภาวะทางการเมือง

ในยุค 1990 ภายใต้การนำของประธานาธิบดี จอร์จ บุช (Gorge H.W. Bush) ประเทศสหรัฐอเมริกาได้เริ่มบทบาทในการเป็นตำรวจโลก (World Police) โดยได้เข้าแทรกแซงความขัดแย้งภายในและระหว่างประเทศต่างๆ ทั้งการส่งทหารเข้าไปโค่นล้มรัฐบาลปานามา หรือการ

แทรกแซงโซมาเลีย (Baker, 1990 : online) และที่สำคัญที่สุดคือการเข้าสู่สงครามอ่าวเปอร์เซียในปี ค.ศ.1991 ซึ่งเป็นการช่วยเหลือรัฐบาลคูเวตที่ถูกอิรักรุกราน โดยกองทัพสหรัฐอเมริกาได้แสดงแสนยานุภาพที่เหนือกว่าอย่างชัดเจน โดยสามารถขับไล่ทหารอิรักออกจากคูเวตได้สำเร็จ ซึ่งปฏิบัติการในครั้งนี้นี้สร้างความนิยมในตัวประธานาธิบดีบุชเป็นอย่างมาก รวมไปถึงชาวอเมริกันก็พอใจกับบทบาทตำรวจโลกของประเทศด้วย (Pike, ed., 2005 : online)

สภาวะทางเศรษฐกิจ

เศรษฐกิจอเมริกาในยุค 1990 มีการเติบโตอย่างสูง โดยการบริหารของประธานาธิบดีจอร์จ บุช ในปีค.ศ.1989 - 1992 และประธานาธิบดีบิล คลินตัน (Bill Clinton) ในค.ศ.1992 - 2000 นโยบายทางเศรษฐกิจของประธานาธิบดีทั้งสองประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี โดยเฉพาะในสมัยของประธานาธิบดีคลินตัน (Clinton, 2003: 172) โดยบางส่วนเกิดจากการล่มสลายของลัทธิคอมมิวนิสต์ในยุโรปทำให้เกิดโอกาสการลงทุนใหม่ขึ้นมากมายสำหรับนักลงทุนจากสหรัฐอเมริกา และบางส่วนก็เกิดขึ้นจากนวัตกรรมใหม่ๆ ทางเทคโนโลยีและการเงิน โดยเฉพาะการสื่อสารคอมพิวเตอร์และบัตรเครดิต ที่สร้างให้เศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาเจริญรุดหน้าอย่างก้าวกระโดด (Grossman, 2003 : online)

สภาวะทางสังคม

ในยุค 1990 โลกได้เข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Technology - IT) จากการพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสารและคอมพิวเตอร์ และการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ของประชาชนทั่วไป ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสภาพสังคมเป็นอย่างมาก ข้อมูลทุกอย่างมีการเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว และข้อมูลส่วนตัวยังกลายเป็นสิ่งที่ระบุตัวตนในยุคแห่งข้อมูลข่าวสารนี้อีกด้วย (Kluver, 2010 : online) อย่างไรก็ตาม ในช่วงปี 1990 ตอนต้นนั้น ถึงแม้ว่าจะเริ่มเข้าสู่ยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร แต่สื่อที่ยังเป็นสื่อกระแสหลักและยังคงความนิยมต่อเนื่องมาถึงช่วงปี 1990 นั้นก็คือสื่อโทรทัศน์ ที่รายการประเภทข่าว ทอล์คโชว์ และภาพยนตร์ชุดยังคงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ในช่วงที่เกิดสงครามอ่าวเปอร์เซีย สถานีโทรทัศน์ CNN ได้ทำการแพร่ภาพการรบของทหารอเมริกันในสงครามและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัย และการติดต่อที่ทำได้รวดเร็วจับใจ ทำให้มีการฉายภาพการรบของทหารอเมริกันในแบบของวีรบุรุษ (Fisk, 2007: 646)

ความตื่นตัวในเรื่องของภาวะโลกร้อน และความสำคัญของธรรมชาติ ก็เริ่มมีการ

เคลื่อนไหวต่างๆ อย่างชัดเจนในช่วงกลางยุค 1990 นี้ (Crampton, 2007 : online) และได้มีการถกเถียงกันในสื่อต่างๆอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม กลุ่มที่เคลื่อนไหวเพื่ออนุรักษ์ธรรมชาติอย่างกรีนพีซ (Greenpeace) ได้มีการเคลื่อนไหวที่รุนแรง เช่นการชุมนุมประท้วง หรือรบกวนการทำงานของคน ตลอดจนการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อการอนุรักษ์ธรรมชาติในยุคนั้นไม่ได้มีการให้ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์เท่าที่ควร ซึ่งทำให้กลุ่มที่เคลื่อนไหวเหล่านี้ถูกมองว่าเป็นพวกคลั่งไคล้ธรรมชาติจนเกินพอดีและหัวดีและไม่ยอมฟังเหตุผล (Hamilton, 2010: 103-105)

นอกจากนี้ การเรียกร้องสิทธิต่างๆ ของเพศที่สามในสังคมอเมริกันก็มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นในช่วงทศวรรษนี้เช่นกัน โดยความสนใจของประชาชนต่อการเรียกร้องสิทธิเพศที่สามที่เป็นรูปธรรมนั้นเริ่มต้นในปี 1993 เมื่อกลุ่มชาวยรักร่วมเพศได้ฟ้องร้องรัฐฮาวายเรียกร้องสิทธิในการจดทะเบียนสมรสต่อศาล และเป็นฝ่ายชนะคดี ถึงแม้ว่ารัฐฮาวายจะใช้อำนาจรัฐเพิกถอนคำสั่งศาลในเวลาต่อมา แต่ก็สร้างกระแสความตื่นตัวในการเรียกร้องสิทธิของเพศที่สามขึ้นทั่วประเทศสหรัฐอเมริกา (Shear, 2011 : online) จนกระทั่งปี ค.ศ. 1997 ศาลสูงสุดได้ตัดสิน ได้ออกกฎหมายป้องกันไม่ให้เกิดการแต่งงานของเพศเดียวกันมีผลในการได้รับสิทธิประโยชน์ต่างๆของคู่แต่งงานจากรัฐบาล ส่วนสตรีนิยมก็ทวีความสำคัญขึ้นโดยสังคมได้ให้ความสนใจกับความรุนแรงและการล่วงละเมิดที่การทำต่อสตรี (Gordon, 2002: 59)

สำหรับแนวโน้มของการสร้างภาพยนตร์อเมริกันฮีโร่ในนั้น ภาพยนตร์ฮีโร่ Mighty Morphin Power Rangers ที่บริษัท Saban Entertainment ได้รับลิขสิทธิ์มาจากญี่ปุ่น และปรับเปลี่ยนไปใช้นักแสดงที่เป็นชาวอเมริกันทั้งหมด ได้เริ่มแพร่ภาพตั้งปี ค.ศ. 1993 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งสร้างกระแสความนิยมซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นในกลุ่มเยาวชนอเมริกันโดยเฉพาะในช่วงปี 1993 - 1997เป็นอย่างมาก จนมีการสร้างเป็นภาพยนตร์ในชื่อ Mighty Porphin Power Rangers : The Movie (1995) โดยภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์และภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สร้างภาพลักษณ์ของซูเปอร์ฮีโร่ที่เข้าใจง่าย มีการแบ่งแยกกรรมและธรรมที่ชัดเจน มีการต่อสู้ที่เต็มไปด้วยสีสันและแอ็คชั่นตื่นตา รวมทั้งมีตัวเอกที่เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเยาวชน ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้ได้รับความนิยมสูงสุดในสมัยนั้นและมีการสร้างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (Eriksen, 2009 : online)

5.5 ค.ศ. 2000-2010

สภาวะทางการเมือง

หลังจากเหตุการณ์ที่กลุ่มอัลเคดา (Al-Qaeda) ได้ทำการจี้เครื่องบินโดยสาร 2 ลำ พุ่งชน ตึกเวิร์ลด์เทรดเซ็นเตอร์ (World Trade Center) และอีกลำหนึ่งพุ่งชนอาคารเพนตากอน (Pentagon) ซึ่งเป็นที่ทำการกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา ในวันที่ 11 กันยายน ค.ศ.2001 ซึ่งเป็นการก่อการร้ายครั้งร้ายแรงในประวัติศาสตร์สหรัฐอเมริกา สร้างความสะเทือนขวัญและความโศกเศร้าไปทั่วโลก โดยกลุ่มอัลเคดาอ้างว่าการสนับสนุนอิสราเอล การส่งทหารเข้าประจำการในซาอุดีอาระเบีย และการต่อสู้กับรัฐบาลอิรักของสหรัฐอเมริกาเป็นต้นเหตุของการก่อการร้ายในครั้งนี้ โดยรัฐบาลอเมริกันภายใต้การนำของประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุช (George W. Bush) ได้ทำการประกาศสงครามกับการก่อการร้าย (War on Terror) ในทันทีด้วยการส่งทหารเข้าโจมตีอัฟกานิสถานซึ่งเป็นฐานที่มั่นของกลุ่มอัลเคดาทันที รวมไปถึงการโจมตีประเทศอิรักซึ่งรัฐบาลสหรัฐเชื่อว่าการสนับสนุนการก่อการร้ายด้วย (Serrano, 2006 : online)

การก่อการร้ายในครั้งนี้ได้สร้างความตื่นตระหนกไปทั่วสหรัฐอเมริกาและทั่วโลกถึงภัยสงครามในรูปแบบใหม่ที่มุ่งหมายเอาชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนเพื่อสั่นคลอนเสถียรภาพของรัฐบาล โดยภัยก่อการร้ายนี้เป็นความกลัวที่เหนือกว่าภัยสงครามในสมัยสงครามเย็นในแง่ที่ผู้ก่อการร้ายจงใจทำร้ายประชาชน กระทำการโดยไม่มีเกรงกลัวหน้า และบางครั้งไม่มีเหตุผลที่สามารถเข้าใจได้ ทำให้ภัยที่มองไม่เห็นนี้นอกจากจะสร้างความเสียหายทางชีวิตและทรัพย์สินแล้ว ยังทำลายสุขภาพจิตของประชาชนอเมริกันอย่างใหญ่หลวงอีกด้วย (Sigmund, 2011 : online)

สภาวะทางเศรษฐกิจ

สหรัฐอเมริกาเผชิญกับภาวะเศรษฐกิจถดถอยในช่วงปี 2001 - 2003 อันเนื่องมาจากผลของฟองสบู่ดอทคอม (Dot-Com Bubble) ซึ่งเกิดจากช่วงปลายยุค 1990 เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตได้ก้าวเข้ามาเป็นส่วนประกอบของชีวิตชาวอเมริกัน และได้มีการลงทุนในธุรกิจต่างๆที่เกี่ยวข้องกับระบบอินเทอร์เน็ตและการซื้อขายออนไลน์ (e-Commerce) เป็นอย่างมาก ซึ่งส่งผลให้เศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาในช่วงปลายยุค 1990 นั้นมีความเติบโตในอัตราที่สูงมาก แต่ในช่วงปี 2001 ธุรกิจออนไลน์ต่างๆ ได้มาถึงจุดอิ่มตัวและไม่สามารถสร้างผลกำไรหรือคืนทุนได้อีก (Lowenstein, 2004: 114-115) เกิดเป็นภาวะฟองสบู่แตกที่ทำให้บริษัทใหญ่ๆ ที่ได้ลงทุนกับระบบ

อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากเช่นบริษัทอเมริกัน ออนไลน์ (American Online) หรือบริษัทรายย่อยที่ทำธุรกิจแต่เพียงบนอินเทอร์เน็ตต้องปิดตัวลงเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดการว่างงานและสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำตั้งแต่ปี 2001-2003 ในที่สุด

สภาวะทางสังคม

สังคมอเมริกันในช่วงปี 2000 - 2009 นั้น ระบบอินเทอร์เน็ตและสารสนเทศได้หลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ รวมไปถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือที่ทำให้ทุกคนสามารถเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การแลกเปลี่ยนข่าวสารสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว แต่เนื่องจากใครๆก็สามารถเป็นผู้สร้างข่าวได้ในโลกแห่งอินเทอร์เน็ต ทำให้ข่าวที่ได้จากอินเทอร์เน็ตนั้นมีความน่าเชื่อถือที่ต่ำลงและข่าวหรือข้อมูลขยะก็มีมากขึ้น (Bradley, 2009 : online) นอกจากนี้การที่ผู้คนสามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตได้โดยง่ายและสะดวกนั้น ยังทำให้เกิดการแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความเชื่อนำไปสู่การรวมกลุ่มในที่สุด ซึ่งในยุคปี 2000 นี้จะเห็นการรวมกลุ่มของแนวคิดและเกิดกิจกรรมรูปแบบต่างๆมากมายในสังคมอเมริกัน และเกิดการรวมตัวของผู้ที่เชื่อในแนวคิดอนาธิปไตยใหม่ (New Anarchism) ซึ่งเชื่อว่าสังคมทุนนิยมอเมริกันนั้นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการกดขี่ที่ยังผลประโยชน์ให้เฉพาะกลุ่มนายทุน และชาวอเมริกันควรลุกขึ้นต่อต้านระบบนี้ (Barnett, 2011 : online) ซึ่งการเคลื่อนไหวของแนวคิดอนาธิปไตยใหม่นี้ได้ทำให้เกิดการชุมนุม Occupy Wall Street ในปีค.ศ. 2011 ในที่สุด

6. ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนแบทแมน

ช่วงต้นปีค.ศ. 1939 ความสำเร็จของซูเปอร์แมน (Superman) ในนิตยสาร "Action Comics" สร้างแรงผลักดันให้กองบรรณาธิการแผนกหนังสือการ์ตูนของบริษัท National Publications เรียกร้องให้มีซูเปอร์ฮีโร่มากขึ้น บ็อบ เคน (Bob Kane) จึงสร้าง "The Batman" ขึ้นเพื่อเป็นการตอบเสียงเรียกร้อง (Daniels, 1999: 6) โดยได้รับได้รับอิทธิพลมาจากตัวละครในการ์ตูนสั้นในหนังสือพิมพ์เรื่อง The Phantom (Daniels, 1999: 7)

แบทแมนได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมในยุค 1930 ซึ่งรวมถึงภาพยนตร์ นิตยสารนิยาย การ์ตูนสั้นในหนังสือพิมพ์ และข่าวในสมัยนั้น (Daniels, 2003: 23) รวมไปถึงอิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่อง The Mask of Zorro (1920) และ The Bat Whispers (1930) และนิยายชื่อดังในยุคนั้นเช่น Doc Savage, The Shadow, และ Sherlock Holmes (Boichel, 1991: 6-7)

ในระหว่างการเปิดตัวการ์ตูนสั้นแบทแมนในตอนแรกๆ ได้มีการเพิ่มองค์ประกอบหลายประการเข้าไปให้กับตัวละคร เข็มขัดสารพัดประโยชน์ที่เป็นเอกลักษณ์ของแบทแมนปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกไม่กี่เดือนหลังจากตอนแรก ตามมาด้วยอาวุธคล้ายฆูมเมอแรงที่เรียกว่า แบททาแรง (Batarang) ในเดือนกันยายน ค.ศ.1939 เบื้องหลังของตัวละครถูกเปิดเผยเป็นครั้งแรกในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ.1939 ในเนื้อเรื่องความยาวสองหน้าซึ่งปูพื้นให้ความลึกซึ้งของแบทแมน ตัวละครซึ่งได้แรงผลักดันจากการตายของพ่อแม่ (Daniels, 1999: 11)

บุคลิกอันก้าวร้าวของแบทแมนเริ่มเปลี่ยนไปในทางที่อ่อนโยนมากขึ้นในเดือนเมษายน ค.ศ. 1940 จากการเพิ่มโรบิน เด็กน้อยคู่หูของแบทแมน (Daniels, 1999: 12) ยอดชายหนังสือการ์ตูนหลังจากที่มีโรบินเพิ่มขึ้นเกือบเท่าตัวและยังทำให้การมีเด็กคู่หูในหนังสือการ์ตูนอื่นเป็นที่นิยมอย่างมาก ในปี 1940 โจ๊กเกอร์ ศัตรูตลอดกาลคนแรกของแบทแมนก็ปรากฏตัวขึ้น

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 หนังสือการ์ตูนทั่วสหรัฐอเมริกาได้มีการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่ให้มีความสดใสขึ้น โดยแบทแมนช่วงหลังสงครามนี้ได้เปลี่ยนจากตัวละครที่ก้าวร้าว ต่อสู้ในโลกที่โหดร้ายและมีดมของกอดแถม จนมีความสดใสขึ้นที่ละนิดและกลายเป็นตัวละครที่ทำตัวเป็นที่น่านับถืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่สว่างสดใสในช่วง 1960 ไปในที่สุด (Daniels, 2003: 18) และถึงแม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะขายดีขึ้นในช่วงปี 1966 ที่ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) เข้าฉาย แต่ก็ไม่ได้สร้างผลกระทบระยะยาวแต่อย่างใด แบทแมนกลายเป็นหนังสือการ์ตูนระดับกลางที่ยังคงมียอดขายเรื่อยๆ ผ่านช่วง ค.ศ.1970 ไปได้โดยไม่ได้ประสบความสำเร็จมากมายนัก (Daniels, 2003: 47-49)

หนังสือการ์ตูนแบทแมนได้มีการเปลี่ยนภาพลักษณ์อีกครั้งในช่วงปี 1980 โดยเปลี่ยนให้กลับไปอยู่ในโทนที่มีดมเหมือนเดิม และมุ่งเน้นไปที่ประเด็นทางจิตวิทยาของตัวเอกแบทแมน และตัวละครวายร้ายอื่นๆ ทำให้เป็นแบทแมนกลับไปสู่ความมืดมนและโดดเดี่ยวเช่นเดิม และได้ทำให้แบทแมนกลับมาได้รับความนิยมขึ้นแนวหน้าของวงการหนังสือการ์ตูนอเมริกันอีกครั้ง (Wright, 2001: 22)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุพรรณณี แสงรักษา ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ความผิดปกติทางจิตเวช และปัจจัยทางจิตสังคมของผู้ถูกกล่าวหาคดีฆ่าผู้อื่นที่ถูกส่งมาตรวจวินิจฉัยทางนิติจิตเวช” (2546) โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ถูกกล่าวหาคดีฆ่าผู้อื่นจำนวน 15 ราย โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า ผู้ถูกกล่าวหาคดีฆ่าผู้อื่นทุกรายมีประวัติป่วยเป็นโรคทางจิตเวช และไม่ได้รับการรักษาทางจิตเวชก่อนกระทำผิด กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่รู้ผิดชอบขณะกระทำผิด และกระทำผิดจากอาการทางจิต ซึ่งเป็นช่วงที่อาการทางจิตกำเริบ และมีการกระตุ้นทางอารมณ์ โดยกลุ่มตัวอย่าง 7 ราย หลงผิดว่าถูกผู้ตายกลั่นแกล้งปองร้าย ส่วนใหญ่มีอาการโกรธ และมีพฤติกรรมแยกตัวเอง มีหิวแหว่ 11 ราย เป็นเสียงสั่งให้ฆ่าผู้ตาย เสียงบอกว่าจะถูกผู้ตายฆ่า มีภาพหลอน 4 ราย เป็นภาพผู้ตายเป็นสัตว์ร้าย ได้แก่ เสือ งูเหลือม ยมบาล และพระพรหม

จากการศึกษานี้ทำให้เราได้แนวทางของการวิเคราะห์ปัญหาทางจิตจากผู้ถูกกล่าวหาว่าก่ออาชญากรรม ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับตัวละครในภาพยนตร์ได้เช่นกัน

กรอบแนวคิดของงานวิจัย

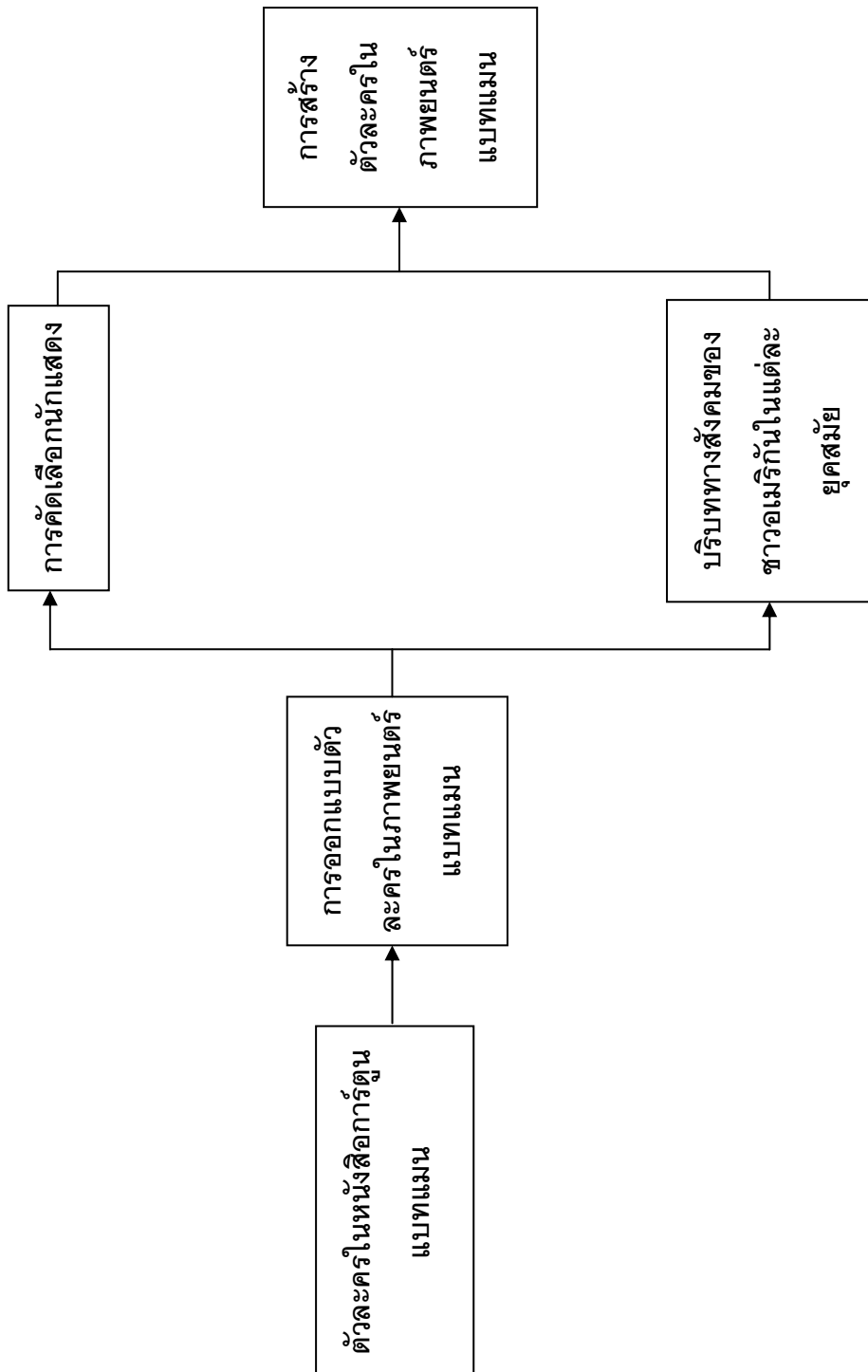
กรอบแนวคิดของงานวิจัย แสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการวิเคราะห์องค์ประกอบในการสร้างตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิตในภาพยนตร์แบบแมน ซึ่งใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ มาเป็นข้อมูลในการศึกษาวิเคราะห์ โดยเริ่มจากกระบวนการสร้างตัวละคร ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการออกแบบและตีความตัวละครในภาพยนตร์ มาเป็นหลักในการวิเคราะห์และตีความเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลของการสร้างตัวละคร โดยพิจารณาถึง 4 ส่วนสำคัญ คือ 1. ลักษณะตัวละคร (Archetype) 2. เรื่องราวของตัวละคร 3. รูปลักษณ์ของตัวละคร 4. ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ โดยในส่วนนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดต่างๆ มาใช้ในการวิเคราะห์ ไม่ว่าจะ เป็นแนวคิดจิตวิเคราะห์ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ หรือความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนแบบแมน

จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์ที่ได้ในส่วนแรกมาทำการวิเคราะห์กับการคัดเลือกนักแสดง โดยพิจารณาถึง 3 ส่วนสำคัญคือ 1.ภาพลักษณ์ของนักแสดง 2.ความสามารถของนักแสดง 3.ความนิยมในตัวนักแสดง โดยใช้แนวความคิดของการคัดเลือกนักแสดง และสุดท้ายคือ

การพิจารณาบริบททางสังคมอเมริกันในช่วงเวลาที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นถูกสร้างขึ้น โดยในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคม และข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในส่วนแรกเป็นเครื่องมือในการวิจัย

ในส่วนสุดท้ายคือการสรุปผลการวิจัย ว่าในการสร้างลักษณะตัวละครจิตเภทนั้น ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร และมีความเกี่ยวข้องกับทางบริบททางสังคมหรือไม่อย่างไร โดยอาศัยข้อมูลจากการวิจัยข้างต้น เพื่อให้ได้บทสรุปถึงการสร้างตัวละครจิตเภทที่ปรากฏในภาพยนตร์แบบแมนทั้ง 7 เรื่องได้อย่างครบถ้วน

กรอบแนวคิดของงานวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงคุณภาพ ด้วยหลักการออกแบบและตีความตัวละครในภาพยนตร์ ร่วมกับแนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) จากนั้นจึงวิเคราะห์การคัดเลือกนักแสดง และบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องตามลำดับ โดยใช้เทคนิคแบบวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

นอกจากนี้ยังได้ใช้แหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น DVD, VCD หรือ Blu-Ray Disc หนังสือที่รวบรวมบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ บทภาพยนตร์ ภาพงานออกแบบ และเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงการสัมภาษณ์จิตแพทย์ เพื่อวิเคราะห์และตีความให้เห็นถึงความผิดปกติทางจิตที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดแบทแมนได้อย่างถูกต้องที่สุด

3.1 แหล่งข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลจากหนังสือการ์ตูน

ศึกษาจากหนังสือการ์ตูนแบทแมนตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (1939 – 2008)

3.1.2 ข้อมูลประเภทภาพยนตร์

ศึกษาจากภาพยนตร์ชุดแบทแมน ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน (1966-2008) รวมทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่

3.1.2.1 Batman (1966)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการนำเอาแบทแมนมาสร้างเป็นภาพยนตร์เป็นครั้งแรก โดยใช้รูปแบบเดียวกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศในช่วงเวลาเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดยเลสลี่ มาร์ตินสัน (Leslie H. Martinson) และถูกสร้างออกมาในแนวตลกขบขัน ดูตลกเกินความเป็นจริงและมีความเป็นแฟนตาซีมาก เนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ของแบทแมนและโรบิน กับวายร้ายทั้งสี่อันได้แก่โจ๊กเกอร์ (Joker), เพนกวิน (Penguin), ริดเลอร์ (Riddler) และแคทวูแมน (Catwoman) ที่ร่วมมือกันลักพาตัวผู้นำของแต่ละประเทศไป

3.1.2.2 Batman (1989)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการใช้แบทแมนสมัยใหม่เป็นแบบในการสร้าง ภาพลักษณะจึงออกมาดูจริงจังและมีดราม่า ในขณะที่เดียวกันผู้กำกับทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) ได้ใช้งานออกแบบในลักษณะของ German Expressionism เพื่อให้ได้ภาพที่ดูเกินจริง โดยมีต้นแบบมาจากภาพยนตร์เรื่อง Metropolis (1927) เรื่องราวว่าด้วยการปรากฏตัวเป็นครั้งแรกของแบทแมนในเมืองกอทแธม (Gotham) และอาชญากรรมของแจ๊ค (Jack) ผู้ที่ภายหลังได้กลายเป็นโจ๊กเกอร์ (Joker) และวางแผนก่อวินาศกรรมเมืองกอทแธม และเรื่องราวส่วนตัวที่พัวพันกันของทั้งสอง

Batman (1989) ได้รับรางวัลออสการ์ (Oscar) สาขาออกแบบศิลปะยอดเยี่ยม (Best Art Direction – Set Decoration) และแจ๊ค นิโคลสัน (Jack Nicholson) ได้รับรางวัลรางวัลลูกโลกทองคำ (Golden Globe Award) สาขานักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยมจากบทโจ๊กเกอร์

3.1.2.3 Batman Returns (1992)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาคต่อของ Batman (1989) โดยผู้กำกับเดิม ลักษณะของภาพยนตร์ยังคงใช้แนวทางของ German Expressionism ว่าด้วยเรื่องราวการต่อสู้ของแบทแมนกับเพนกวิน (Penguin) ลูกชายของคหบดีผู้มั่งคั่งแห่งเมืองกอทแธม แต่เกิดมาที่มีร่างกายผิดปกติจึงถูกนำไปทิ้งลงที่ระบายน้ำและเติบโตขึ้นมาในสวนสัตว์ของเมืองและต่อมากลายเป็นอาชญากรและแคทวูแมน (Catwoman) เสมียนสาวของนักการเมืองชั่วฉฉฉฉฉฉที่ถูกฆ่าปิดปากเพราะรู้ความลับแต่รอดชีวิตมาได้

Batman Returns ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ (Oscar) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม และแต่งหน้ายอดเยี่ยม

3.1.2.4 Batman Forever (1995)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นในฐานะภาคต่อของ Batman Returns (1992) แต่ไม่มีเหตุการณ์หรือการกล่าวถึงเชื่อมโยงกัน กำกับโดยโจเอล ชูมัคเกอร์ (Joel Schumacher) โดยใช้โทนเดียวกับทั้ง 2 เรื่องก่อนหน้านี้นี้ แต่เพิ่มความสดใสและฉากแอคชั่นมากขึ้นเพื่อเอาใจกลุ่มตลาดเด็ก เรื่องราวว่าด้วยการต่อสู้ของแบทแมนกับทูเฟซ (Two-Face) อดีตอัยการประจำเมืองกอทแธม แต่โดนทำร้ายเสียโฉมในศาล จึงก่ออาชญากรรมเพื่อแก้แค้นแบทแมนที่เขาโทษว่าเป็นต้นเหตุ

ทูเฟซร่วมมือกับริดเดเลอร์ (Riddler) นักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะที่แค้นบรูซ เวย์น (Bruce Wayne) ที่ล้มเลิกโครงการวิจัยของเขา และเป็นการปรากฏตัวเป็นครั้งแรกของโรบิน (Robin) คู่หูปราบอาชญากรรมของแบทแมน

Batman Forever (1995) ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ (Oscar) สาขากำกับภาพยอดเยี่ยม (Best Cinematography) สาขาตัดต่อเสียงประกอบยอดเยี่ยม (Best Sound Effects) และสาขาบันทึกเสียงยอดเยี่ยม (Best Sound)

3.1.2.5 Batman and Robin (1997)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาคต่อของ Batman Forever (1995) โดยผู้กำกับเดิม แต่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มีความตลกสนุกสนาน และมีความฉลาดมากขึ้นจนไปคล้ายคลึงกับแนวทางของ Batman (1966) เนื้อหาว่าด้วยการต่อสู้ของแบทแมนกับมิสเตอร์ฟรีซ (Mr. Freeze) นักวิทยาศาสตร์ที่ก่ออาชญากรรมหาทุนวิจัยโรคของภรรยา และพอยซัน ไอวี (Poison Ivy) นักพฤกษศาสตร์ที่ถูกพิษสารเคมีจนมีพลังพิเศษเหนือธรรมชาติ

3.1.2.6 Batman Begins (2005)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นจุดเริ่มต้นเล่าเรื่องของแบทแมนใหม่อีกครั้ง โดยผู้กำกับ คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) เนื้อหาเน้นไปที่การค้นหาตนเองไปทั่วโลกของบรูซ เวย์น (Bruce Wayne) ที่สูญเสียจุดยืนของชีวิตไปหลังจากที่พ่อแม่ของเขาถูกโจรสลัดฆ่าตาย และการกลับมาที่เมืองกอทแธมอีกครั้งในฐานะแบทแมน โดยเขาต้องต่อสู้กับราชา อังกูล (Raz Al'Ghoul) ผู้นำกลุ่มก่อการร้ายที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานนับศตวรรษ และสแกร์โครว (Scarecrow) นักจิตวิทยาที่ใช้ความกลัวในจิตใจมนุษย์เป็นเครื่องมือ

Batman Begins (2005) ได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์สาขากำกับภาพยอดเยี่ยม

3.1.2.7 The Dark Knight (2008)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาคต่อของ Batman Begins (2005) โดยผู้กำกับเดิม เล่าเรื่องของโจ๊กเกอร์ (Joker) ศัตรูคนใหม่ของแบทแมนที่ไม่มีใครรู้ที่มาที่ไป ก่ออาชญากรรมเพื่อความสนุกสนานและเพื่อพิสูจน์ว่ากฎ ศีลธรรม หรือแม้แต่สติของคนเราสามารถถูกทำลายได้ และทูเฟซ

(Two Face) อัยการประจำเมืองกอทแรมที่มุ่งมั่นต่อหน้าที่และความดี แต่ถูกโจกเกอร์ทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจจนออกก่อกอาชญากรรมเสียเอง

ฮีท เลดเจอร์ (Heath Ledger) ได้รับรางวัลออสการ์สาขานักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยมจากบทโจกเกอร์ และ The Dark Knight (2008) ได้รับรางวัลตัดต่อเสียงยอดเยี่ยม (Best Sound Editing) และได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลอีก 6 สาขา ได้แก่ ออกแบบศิลป์ยอดเยี่ยม กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ตัดต่อยอดเยี่ยม แต่งหน้ายอดเยี่ยม บันทึกเสียงยอดเยี่ยม และเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม

3.1.3 ข้อมูลประเภทอื่นๆ

ผู้วิจัยศึกษาจากบทสัมภาษณ์และบทความจากนิตยสารภาพยนตร์ต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ข้อมูลออนไลน์ตามเว็บไซต์ต่างๆ รวมไปถึงการสัมภาษณ์สอบถามจิตแพทย์เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์ที่ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.1 กระบวนการในการศึกษา

ผู้วิจัยใช้กระบวนการ Interpretive Analysis ในการตีความด้วยตนเองจากการชมภาพยนตร์ชุดแบทแมนทั้งหมด วิเคราะห์การออกแบบและตีความตัวละครในภาพยนตร์ชุดแบทแมนอย่างละเอียด ไม่ว่าจะเป็นลักษณะตัวละคร เรื่องราว รูปลักษณ์ และความเป็นเอกลักษณ์ต่างๆของผู้กำกับ ทั้งจากปัจจัยภายในและภายนอกที่สะท้อนภาพของตัวละครนั้นอย่างชัดเจน รวมไปถึงบริบททางสังคมต่างๆ โดยยึด 3 องค์ประกอบสำคัญ คือ สภาวะทางการเมือง สภาวะทางเศรษฐกิจ สภาวะทางสังคม แล้วจึงทำการเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้ เพื่อให้ได้มาซึ่งบทสรุปของการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน

3.2.2 กระบวนการวิจัยเอกสาร

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและตีความตัวละคร รวมไปถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมถึงวิธีการสร้างตัวละคร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่ศึกษา อาทิเช่นบทวิจารณ์ภาพยนตร์ ข้อมูลเบื้องหลังการผลิต จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาใช้ในการวิเคราะห์และตีความจากการชมภาพยนตร์ด้วย

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 บท ประกอบด้วย 3 ส่วนที่สำคัญคือ

3.3.1 บทที่ 4

ผู้วิจัยทำการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ของการออกแบบและตีความในภาพยนตร์ชุดแบบแมน ทั้ง 7 เรื่อง ทั้งตัวละครหลักและตัวละครสมทบที่มีบทบาทสำคัญ รวมถึงลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในฉบับหนังสือการ์ตูน และบริบททางสังคมต่างๆที่มีความเกี่ยวข้องด้วย จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ มาทำการวิเคราะห์การคัดเลือกนักแสดง โดยพิจารณาถึงภาพลักษณ์ของนักแสดง ความสามารถของนักแสดง และความนิยมในตัวนักแสดงเป็นหลัก

3.3.2 บทที่ 5

นำเสนอบทสรุปของการวิจัย เปรียบเทียบองค์ประกอบต่างๆ อภิปรายผลและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

บทที่ 4

การวิเคราะห์การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน

ในการศึกษาการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมนนั้น ในบทนี้ ผู้วิจัยจะทำการเปรียบเทียบการตีความและออกแบบตัวละครของผู้กำกับแต่ละท่าน ที่ได้สร้างตัวละครออกมาในลักษณะที่แตกต่างกัน โดยในบทนี้ผู้วิจัยจะนำตัวละครต่างๆ มาวิเคราะห์เปรียบเทียบปัจจัยในการออกแบบและตีความตัวละครกับต้นฉบับหนังสือการ์ตูน รวมถึงบริบททางสังคมต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยจะวิเคราะห์ถึงการคงไว้หรือเปลี่ยนแปลงเอกลักษณ์ของตัวละครให้สอดคล้องต่อการตีความในภาพยนตร์ ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน อาทิเช่น ตลก แอ็คชั่น หรือแฟนตาซี โดยผู้วิจัยได้แบ่งองค์ประกอบการออกแบบและตีความตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

1. การศึกษาตัวละครที่ปรากฏตามต้นฉบับหนังสือการ์ตูนแบทแมน

2. การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แบทแมน

2.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

2.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

2.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร

2.4 ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ

2.5 การคัดเลือกนักแสดง

โดยตัวละครที่เลือกมาทำการศึกษานั้น จะพิจารณาจากตัวละครเด่นที่มีผลกระทบต่อชัดเจนต่อการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์ และมีความโดดเด่นในบุคลิกลักษณะ และมีการสร้างมากกว่าหนึ่งครั้งเพื่อสามารถทำการเปรียบเทียบกันได้ จากเกณฑ์ดังกล่าว จึงได้พิจารณาเลือกตัวละครที่นำมาศึกษาดังนี้

1. บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) หรือแบทแมน (Batman)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Returns (1992)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman and Robin (1997)
- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Begins (2005)
- ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008)

2. โฉกเกอร์ (Joker)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966)
- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989)
- ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008)

3. เพนกวิน (Penguin)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966)
- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Returns (1992)

4. แคทวูแมน (Catwoman)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966)
- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Returns (1992)

5. ทูเฟซ (Two-Face)

- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995)
- ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008)

6. ริดเดอ์ (Riddler)

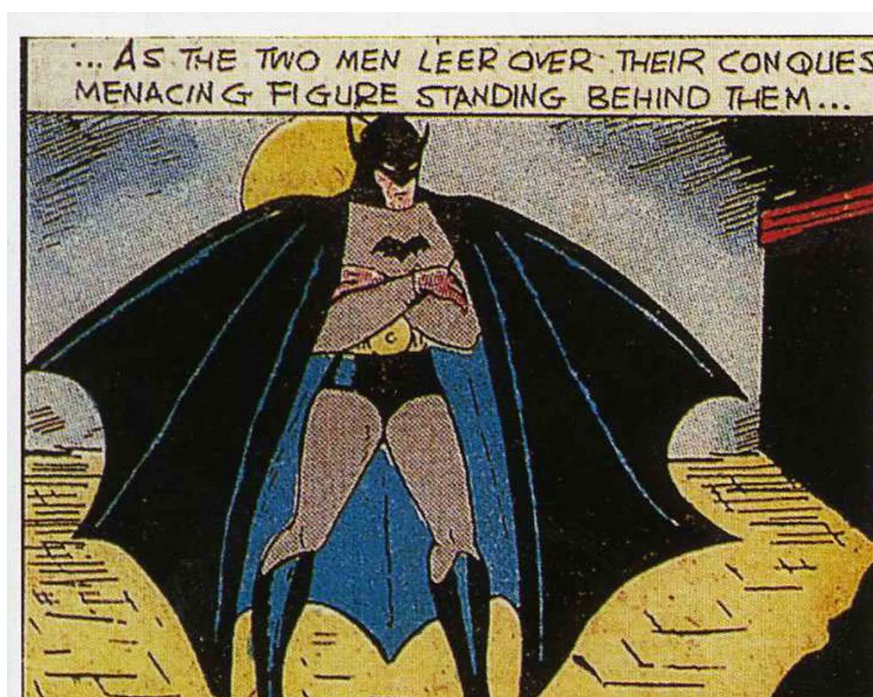
- ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966)
- ภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995)

4.1 การศึกษาลักษณะตัวละครที่ปรากฏตามต้นฉบับหนังสือการ์ตูนแบทแมน

4.1.1 บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) หรือแบทแมน (Batman)

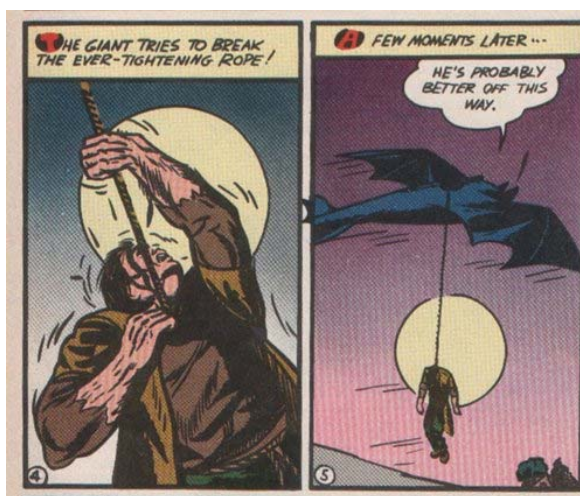
บรูซ เวย์น เป็นชายหนุ่มรูปร่างล่ำสันหน้าตาดี บุคลิกดี แต่มักจะเก็บตัวไม่ออกสู่สังคมในฐานะบรูซ เวย์น เท่าใดนัก แต่ในบางครั้งเขาก็ออกงานสังคมหรือแสดงตัวในฐานะเจ้าของบริษัท เวย์น เอนเตอร์ไพรส์ ยามเป็นแบทแมนเขาจะสวมชุดสีดำหรือเทา มีตราสัญลักษณ์ค้างคาวอยู่หน้าอก สวมหน้ากากค้างคาว สวมผ้าคลุม และสวมเข็มขัดเครื่องมือที่ภายในเก็บเครื่องมือต่างๆ ของแบทแมนไว้ นอกจากนี้แล้วเขายังมียานพาหนะต่างๆ เช่นรถ เรือ หรือเครื่องบินที่เขาสร้างขึ้นไว้ใช้ในกิจกรรมต่างๆของแบทแมนอีกด้วย

บรูซ เวย์น เป็นลูกชายเพียงคนเดียวของครอบครัวมหาเศรษฐี พ่อแม่ของเขาถูกฆ่าตายโดยโจ ชิล (Joe Chill) โจรที่ดักปล้นครอบครัวของเขาในตรอกเปลี่ยว ทำให้เขาต้องถูกเลี้ยงดูอย่างโดดเดี่ยวโดยพ่อบ้านอัลเฟรด เพนนี่เวิร์ธ (Alfred Pennyworth) เมื่อเขาโตขึ้นเขาจึงออกเดินทางทั่วโลก ฝึกฝนตนเองเพื่อต่อสู้กับอาชญากรรมทั้งหมดที่เขาถือว่าเป็นสาเหตุของโศกนาฏกรรมในชีวิตของเขา และได้รับแรงบันดาลใจจากค้างคาวที่บินผ่าน แต่ต่อมาได้มีการเปลี่ยนเนื้อหาให้เขากลับค้างคาวตั้งแต่เด็ก จึงคิดใช้ความกลัวนั้นเป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับอาชญากร



ภาพที่ 4.1 แบทแมน ในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1939

รูปลักษณ์และบุคลิกลักษณะนิสัยของบรูซ เวย์นในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นถูกเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตลอดเวลาอันยาวนานที่การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับการตีพิมพ์ โดยในช่วงแรกนั้นเขาเป็นตัวละครที่มีลักษณะก้าวร้าว ออกปฏิตการอย่างเด็ดขาดไม่เลือกวิธีการและการทำร้ายอาชญากรจนถึงแก่ความตายเป็นเรื่องธรรมดา ทำให้ออกจากเขาจะมีลักษณะของ Hero Archetype แล้วเขายังมีลักษณะของ Shadow Archetype ในเรื่องของความก้าวร้าวและเหี้ยมโหดอยู่ด้วย เนื่องจากแบทแมนในฉบับนี้ถูกสร้างขึ้นในช่วงปี 1939 อันอยู่ในช่วงหลังภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ



ภาพที่ 4.2 แบทแมนยุคแรกแขวนคออาชญากรกับเครื่องบินอย่างเหี้ยมโหด



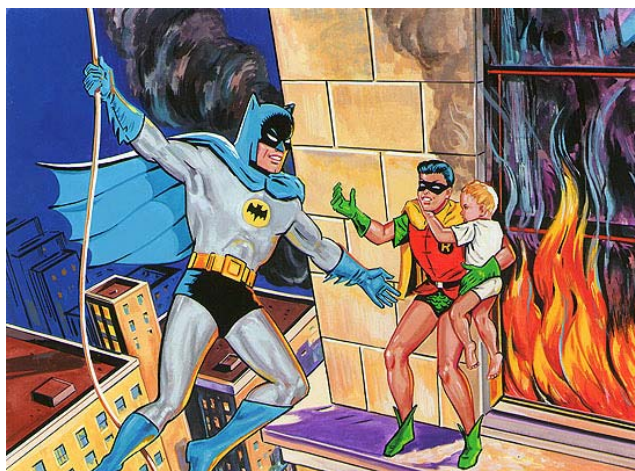
ภาพที่ 4.3 แบทแมนโหนตัวมาหักคอคนร้าย

แบทแมนในยุคแรกเริ่มมีความก้าวร้าวรุนแรงที่แสดงออกอย่างเห็นได้ชัดด้วยวิธีการปราบอาชญากรรมของเขาที่ไม่รู้สึกผิดต่อการฆาตกรรมหรือการลงมืออย่างรุนแรงจนทำให้อาชญากรถึงแก่ความตายโดยไม่เลือกวิธีการแม้แต่การใช้อาวุธปืน รวมไปถึงความไม่เชื่อในระบบยุติธรรมจึงทำให้การจบชีวิตของอาชญากรเป็นทางออกที่ดีที่สุด

โดยในช่วงแรกนี้เรื่องราวของบริษัท เวย์น เอนเตอร์ไพรส์ ยังไม่ได้ถูกสร้างขึ้น ทำให้บรูซ เวย์น มีฐานะเป็นมหาเศรษฐีที่ใช้ชีวิตโดดเดี่ยวด้วยเงินมรดก ซึ่งง่ายต่อการขบขันการแยกตัวออกจากสังคมของเขา และถึงแม้เขาจะมีวิกี้ เวลล์ (Vicki Vale) ตัวละครหญิงที่เข้ามาพัวพันในชีวิต แต่เขาก็มิได้สนใจสานต่อความสัมพันธ์ และมักจะมีปัญหาที่วิกี้ส่งสัยในตัวตนของเขาเสียด้วยซ้ำ

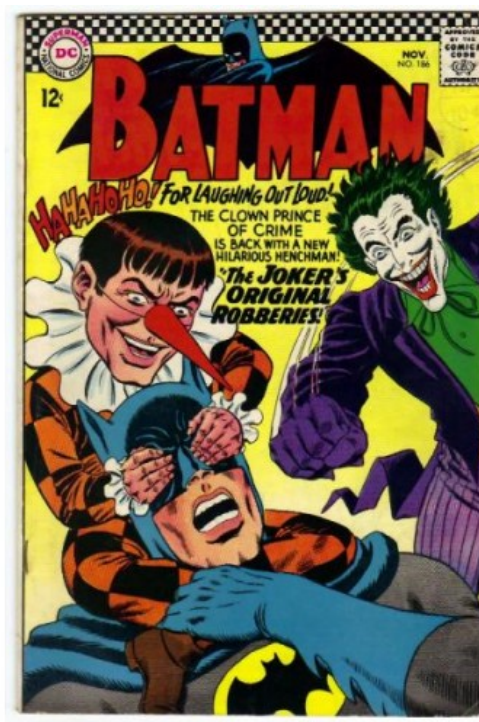
เมื่อผู้สร้างต้องการเพิ่มภาพลักษณ์ความเป็นวีรบุรุษให้กับตัวละครมากขึ้น ลักษณะนิสัยของแบทแมนจึงถูกแก้ไขโดยการเพิ่มกฎให้เขาไม่กระทำการฆาตกรรมและไม่ใช้อาวุธปืน ความต้องการของตัวละครนี้ก็ถูกเปลี่ยนจากการกำจัดอาชญากร เป็นการยับยั้งอาชญากรรม ความรุนแรงของวิธีการที่เขาใช้ก็ลดลง จากการทำร้ายจนถึงแก่ความตายก็เปลี่ยนเป็นการจัดการให้หมดสภาพที่จะชัดเจนแล้วจับส่งตำรวจ นอกจากนี้แล้ว เขายังมีบางคราวที่พลาดเกิดอุบัติเหตุทำให้อาชญากรเสียชีวิต เขาก็ได้แสดงออกถึงความเสียใจในการกระทำอย่างชัดเจนอีกด้วย ความก้าวร้าวรุนแรงได้ค่อยๆหายไปจากตัวละครของบรูซ เวย์นและแบทแมน นอกจากนี้แล้ว เมื่อเวลาผ่านไป ตัวละครที่เป็นพันธมิตรของแบทแมนในการปราบอาชญากรรมก็ได้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นโรบิน (Robin) หรือแบทเกิร์ล (Batgirl) ที่มาอาศัยอยู่ร่วมกันในคฤหาสน์

เมื่อถึงช่วงปี 1960 แบทแมนได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปเป็นตัวละครที่จริงจัง เป็นมิตร มีลักษณะของหัวหน้าครอบครัวและตลก แบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 นั้นจึงมีลักษณะของ Hero Archetype ที่ชัดเจน จะเห็นได้จากร่างกายที่กำยำล่ำสัน และพฤติกรรมในการออกช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยากอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และรวมไปถึงการต่อสู้กับเหล่าร้ายแบบที่พยายามก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ



ภาพที่ 4.4 แบทแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1960 กำลังช่วยเหลือประชาชน

อย่างไรก็ตาม แบทแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1960 ได้สอดแทรกความตลกขบขันไว้ภายใน โดยในบางครั้ง การต่อสู้ของแบทแมนก็จะเป็นไปในแบบตลกขบขัน สถานการณ์ร้ายแรงบางอย่างก็เกิดขึ้นโดยความผิดพลาดของบรูซ เวย์น หรือแบทแมนเอง ทำให้ตัวละครของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนยุค 1960 นั้นมีลักษณะของ Fool Archetype รวมอยู่ด้วย โดยความเป็น Fool Archetype ของแบทแมนนั้นเกิดขึ้นเฉพาะในมุมมองของผู้อ่านเท่านั้น แต่ในสายตาของตัวละครตัวอื่นๆในเรื่องแล้ว แบทแมนไม่ได้มีความเป็น Fool Archetype อยู่เลย



ภาพที่ 4.5 แบทแมนเสียที่ตัวละครร้ายอย่างตลกขบขัน



ภาพที่ 4.6 ชุดของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1966

เครื่องแต่งกายของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 นั้นได้มีความแตกต่างอย่างชัดเจนกับแบทแมนต้นฉบับปี 1939 โดยจุดที่เห็นได้ชัดคือการเปลี่ยนสีของหน้ากาก ผ้าคลุม รองเท้า ถุงมือ และกางเกงขึ้นเป็นสีน้ำเงินแทนสีดำ ทำให้ภาพลักษณ์ของแบทแมนเปลี่ยนไปจากที่มีความลึกลับน่ากลัว กลายเป็นมีความมั่นใจ ซาญฉลาด และน่าไว้วางใจขึ้นแทน และยังได้เพิ่มวิธีสี่เหลี่ยมเข้าไปหลังสัญลักษณ์ค้างคาวที่หน้าอกทำให้ลดความมืดมนของชุดโดยรวม และสร้างภาพลักษณ์ของความสนุกสนานเข้าไปแทน และผ้าคลุมที่ถูกลงขนาดลงยังทำให้ตัวละครดูมีความเปิดเผยมากยิ่งขึ้นด้วย ทำให้แบทแมนกลายเป็นตัวละครที่มีลักษณะ Hero Archetype ชัดเจนมากยิ่งขึ้นหลังจากตัดลักษณะของ Shadow Archetype ทิ้งไป

เมื่อเวลาผ่านไปถึงช่วงปี 1980 แบทแมนในช่วงนั้นได้ปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ไปจากช่วงปี 1960 - 1970 ไปอย่างมาก โดยยังคงลักษณะตัวละคร Hero Archetype ไว้ แต่เปลี่ยนจากการช่วยเหลือผู้คนเป็นการยับยั้งอาชญากรเสียมากกว่า แต่เขายังคงต่อสู้เพื่อความถูกต้องยุติธรรมและไม่ฆ่าใคร และได้ลบภาพลักษณ์ของความเป็น Fool Archetype ในตัวละครออกไปอย่างหมดสิ้น



ภาพที่ 4.7 แบทแมนต่อสู้กับผู้ร้าย แสดงความเป็นวีรบุรุษชัดเจน

อย่างไรก็ตาม แบทแมนในยุค 1980 นั้นได้ใส่ลักษณะของ Shadow Archetype เข้าไปในตัวละครเป็นอย่างมาก ทั้งความลึกลับ ความก้าวร้าว ความแค้น และความโกรธเกรี้ยว ซึ่งแสดงออกทั้งจากสไตล์ของภาพวาด และพฤติกรรมของตัวละครที่แสดงออกมา ทำให้เขาเปลี่ยนไปเป็นมีบุคลิกที่เก็บกด และใช้ความเป็นแบทแมนเป็นเครื่องระบายออกถึงความต้องการในจิตใจของเขา โดยการเปลี่ยนแปลงทั้งหลายเหล่านี้ก็รวมไปถึงวิธีการที่เขาใช้ในการยับยั้งอาชญากรรมของเขาด้วยซึ่งการมีลักษณะตัวละครของทั้ง Hero Archetype และ Shadow Archetype อยู่ในตัวกลายเป็นเสน่ห์ของแบทแมนในยุคสมัยนี้



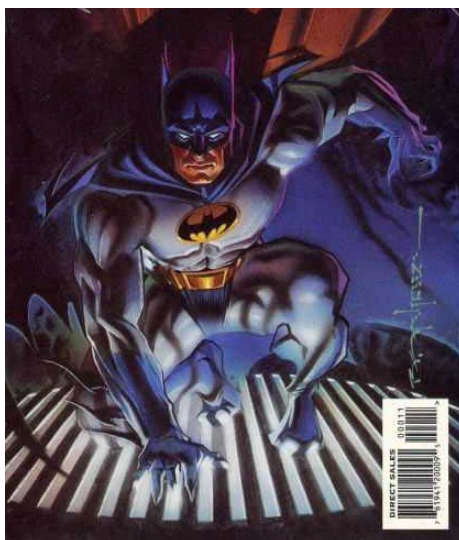
ภาพที่ 4.8 แบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1980 แสดงให้เห็นถึง Shadow Archetype

เครื่องแต่งกายของแบทแมนในช่วงปี 1980 นั้นได้กลับมาใช้สีดำหรือสีกรมท่า(สีน้ำเงินเข้ม)เป็นสีหลักของชุดอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้เกิดความรู้สึกน่ากลัวและลึกลับ มีพลัง ไม่มีลวดลายที่หน้ากากแต่เปลี่ยนเป็นรอยนูนสร้างลักษณะของความโกรธเกรี้ยวแทน ตราสัญลักษณ์ที่หน้าอกยังคงวงรีสีเหลืองไว้ ผ้าคลุมถูกทำให้ยาวขึ้นอีกครั้งเพื่อที่จะสามารถคลุมทั้งตัวได้เช่นเดียวกับในยุคแรก อันทำให้ภาพลักษณ์ของแบทแมนมีความลึกลับขึ้นกว่าเดิม รวมถึงภาพของการปรากฏตัวที่มักปรากฏในเงามืดหรือย้อนแสงเสมอ อันทำให้ภาพลักษณ์แห่งความลึกลับน่ากลัวชัดเจนยิ่งกว่าเดิม



ภาพที่ 4.9 การใช้ผ้าคลุมที่ใหญ่ขึ้นสร้างความรู้สึกลึกลับให้ตัวละคร

เมื่อมาถึงยุค 1990 ตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนในหนังสือการ์ตูนแบทแมนนั้นมีลักษณะตัวละครที่ไม่เปลี่ยนไปจากในช่วงปี 1980 มากมายนัก โดยยังคงลักษณะของ Hero Archetype ที่เจือปนด้วย Shadow Archetype อยู่เช่นเดิม



ภาพที่ 4.10 แบทแมนในหนังสือการ์ตูนยุค 1990

อย่างไรก็ตาม ลักษณะตัวละครของแบทแมนในยุค 1990 ถูกปรับเปลี่ยนให้มีภาพลักษณ์ของ Hero Archetype ที่ชัดเจนขึ้นทั้งด้านรูปลักษณ์และการกระทำ โดยหนังสือการ์ตูนในยุคนี้จะเน้นที่การต่อสู้ หรือการสืบสวนของแบทแมนมากกว่าความก้าวร้าวหรือความเก็บกดอันเป็นด้านมืดในจิตใจ

เครื่องแต่งกายของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990 นั้นไม่ได้มีความแตกต่างจากช่วงปี 1980 มากนัก โดยส่วนที่เปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือโทนสีของชุดแบทแมนที่เปลี่ยนไปใช้โทนสีน้ำเงินแทนสีดำหรือกรมท่า(น้ำเงินเข้ม)อีกครั้ง อันเป็นการเพิ่มความรู้สึกน่าเชื่อถือ มีความมั่นใจ และชาญฉลาดขึ้นโดยลดความรู้สึกลึกลับน่ากลัวลงไป รวมไปถึงการวาดกล้ามเนื้อของร่างกายที่ชัดเจนขึ้น อันเป็นการช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของวีรบุรุษในตัวของแบทแมน อย่างไรก็ตาม ฟ้าคลุมยังคงใช้ในลักษณะเดิม คือใหญ่ยาวและคลุมมาถึงด้านหน้าเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของความลึกลับยามปรากฏตัวและไม่ได้ต่อสู้

ต่อมาในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000 แบทแมนยังคงลักษณะเช่นเดียวกับแบทแมนในปี 1990 ไว้อย่างมากด้วยลักษณะตัวละครที่มีความเป็น Hero Archetype ที่แฝงด้วยกลิ่นอายของ Shadow Archetype ไว้อย่างบางๆ



ภาพที่ 4.11 แบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000

แบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงนี้มักจะทำภารกิจต่อสู้เพื่อปกป้องเมืองกอทแอม ให้มีความปลอดภัยจากอันตรายร้ายแรง ฆาตกรโรคจิต หรือป้องกันตนเองจากศัตรูที่หมายปองร้ายตัวแบทแมนโดยตรง โดยไม่ได้ข้องเกี่ยวกับอาชญากรเล็กน้อยหรือการปล้นชิงทรัพย์ธรรมดามากมายนัก อย่างไรก็ตาม ในหนังสือการ์ตูนยังคงมีการกล่าวถึงสภาพจิตใจอันเก็บกดสับสนของแบทแมนอยู่ตลอด

แบทแมนฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 2000 นั้นแทบไม่มีอะไรที่แตกต่างจากช่วงปี 1990 ยกเว้นสัญลักษณ์คิ้วคาวบอยบริเวณหน้าอก ที่ได้เปลี่ยนกลับไปใช้รูปคิ้วคาวบอยขนาดใหญ่เหมือนในสมัยแรกเริ่ม ซึ่งเป็นการตัดปัจจัยของความรู้สึกด้านสว่างทิ้งไป ทำให้ภาพลักษณ์ของแบทแมนดูเคร่งขรึมและดูดันทันกว่าเดิม

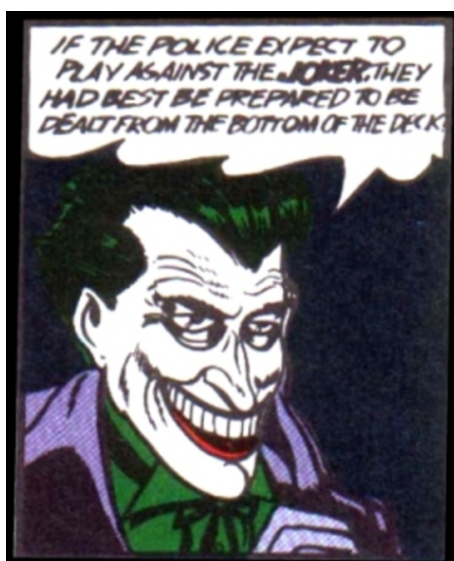
บรูซ เวย์น มีสถานะเป็นโสด โดยในช่วงแรกที่ตัวละครของเขาถูกสร้างขึ้นมานั้น ผู้เขียนได้สร้างตัวละครของวิกี้ เวลล์ (Vicki Vale) นักข่าวสาวที่มีความสนใจในตัวของบรูซ เวย์น และพยายามค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างบรูซ เวย์นกับแบทแมน แต่หลังจากมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน ตัวละครของวิกี้ เวลล์ก็ไม่มีบทบาทอีกต่อไป โดยที่ผู้หญิงในชีวิตของบรูซ เวย์นนั้นถูกเปลี่ยนมาเป็นทาเลีย อัลกุล (Talia Al Ghul) ลูกสาวของราชาอัลกุลศัตรูของแบทแมน ซึ่งทั้งสองมีความรักต่อกันแต่แตกต่างกันด้านอุดมการณ์จึงไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่

ร่วมกันได้ นอกจากนี้ยังมีเซลีน่า ไคลน์ (Selina Kyle) หรือแคทวูแมน (Catwoman) ซึ่งมีสถานภาพเป็นคู่รักที่ขัดแย้งกันด้านอุปนิสัยและวิถีชีวิตอีกด้วย

แบทแมนในหนังสือการ์ตูนไม่ได้มีลักษณะที่บ่งบอกได้ชัดเจนว่ามีความผิดปกติทางจิต แต่เขามีความโดดเดี่ยวแยกตัวออกจากสังคม อย่างไรก็ตาม เมื่อตัวละครนี้อยู่ท่ามกลางตัวละครอย่างโรบิน และแบทเกิร์ล รวมไปถึงพันธมิตรฮีโร่คนอื่นๆ ที่แบทแมนให้ความร่วมมือในการปราบอาชญากรรม ภาพลักษณ์ของความโดดเดี่ยวแปลกแยกของเขาก็ลดลง แต่เขาก็ยังคงมีกำแพงของความเชื่อใจ และปรารถนาในความเป็นส่วนตัวอยู่เสมอ

4.1.2 โจ๊กเกอร์ (Joker)

โจ๊กเกอร์ (Joker) เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นศัตรูกับแบทแมนตั้งแต่ปี 1940 ในช่วงแรกที่เขารากฎตัวนั้นตัวละครของเขาไม่มีที่มา และมีภาพลักษณ์ของฆาตกรโรคจิตที่แต่งกายเป็นตัวตลก ออกมาคนอย่างไม่มีแบบแผนเพื่อความสนุกสนานของตัวเองเท่านั้น โดยเมื่ออาชญากรรมของเขาถูกหยุดยั้งโดยแบทแมน เขามักจะพบกับจุดจบเช่นตกจากหน้าผา ติดอยู่ในตึกที่ไฟไหม้ หรือถูกระเบิด แต่ไม่มีใครพบศพเขาและสักพักเขาก็กลับมาก่ออาชญากรรมใหม่อีกครั้ง โจ๊กเกอร์ปรากฏตัวครั้งแรกเป็นตัวละครที่เหี้ยมโหดที่มีลักษณะของ Shadow Archetype ชัดเจนและแฝงไว้ด้วยความเป็น Trickster Archetype ในบางส่วนเมื่อยามเขาใช้แผนการหรือเล่นเหลี่ยมหลอกลวงแบทแมนหรือตำรวจ



ภาพที่ 4.12 โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนปี 1940

ประวัติความเป็นมาของโจกเกอร์นั้นช่วงแรกไม่มีการกล่าวถึงในฉบับหนังสือการ์ตูน จนเมื่อปี 1951 ตัวละครโจกเกอร์ในหนังสือการ์ตูนได้บอกเล่าประวัติของเขาว่าเขาเคยเป็นอาชญากรในนามเรดฮูด (Red Hood) และพลัดตกลงไปในบ่อสารเคมีในการต่อสู้กับแบทแมนและทำให้เขาเสียโฉม มีผิวหนังที่กลายเป็นสีขาวซีด ผมสีเขียว และทำให้เขาเสียสติ

หลังจากนั้นหนังสือการ์ตูนได้มีการบอกเล่าถึงประวัติของโจกเกอร์อีก 2 ครั้ง โดยมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยฉบับแรกนั้นบอกว่า โจกเกอร์นั้นเคยเป็นวิศวกรในโรงงานผลิตสารเคมีที่ลาออกมาทำตามความฝันที่จะเป็นนักแสดงตลก แต่ไม่ประสบความสำเร็จจึงทำให้มีฐานะความเป็นอยู่ที่แร้นแค้น เขาต้องพยายามทำทุกอย่างให้ได้เงินมาเลี้ยงภรรยาที่กำลังตั้งท้อง เขาจึงไม่ปฏิเสธข้อเสนอของอาชญากรที่ให้นำทางเข้าไปยังโรงงานสารเคมีที่เขาเคยทำงานเพื่อปล้นชิงทรัพย์ ในวันก่อนก่อเหตุนั้นภรรยาของเขาได้ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตไปก่อน แต่อย่างไรก็ตามตัวเขาก็โดนข่มขู่ให้ดำเนินการตามแผนเดิม ในวันก่อเหตุแบทแมนเข้าขัดขวางการปล้นของโจกเกอร์และด้วยความกลัวเขาจึงกระโดดหนีลงไปยังบ่อน้ำเสียที่เต็มไปด้วยสารเคมี ที่สุดท้ายทำให้เขาเสียโฉมและเสียสติ

ประวัติของโจกเกอร์อีกรูปแบบหนึ่งนั้นบอกว่า โจกเกอร์เคยเป็นมือปืนที่เก่งกาจนามว่า แจ็ค (Jack) ผู้ซึ่งเบื่อหน่ายกับชีวิตอาชญากรจนคิดจะทรยศองค์กร แต่เขามีความหลงใหลในตัวแบทแมนหลังจากที่แบทแมนขัดขวางการทำงานของเขา แจ็คได้ต่อสู้กับแบทแมนและถูกแบทแมนสร้างบาดแผลรอยยิ้มที่ใบหน้า ต่อมาจึงได้ถูกองค์กรของเขาจับตัวไปทรมานที่โรงงานสารเคมี และเขาได้พลัดตกบ่อสารเคมีในขณะที่เขาพยายามหลบหนี ทำให้เขาเสียโฉมและเสียสติ

จะเห็นว่า ตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมามีหลายสิบปีนั้น ประวัติความเป็นมาของโจกเกอร์ได้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขหลายครั้ง โดยการแก้ไขแต่ละครั้งนั้นทำให้ผู้อ่านมองภาพลักษณ์ของโจกเกอร์เปลี่ยนไปตามแต่ผู้เขียนอยากให้เป็น ไม่ว่าจะเป็นเหยื่อของสังคมที่น่าสงสาร หรืออาชญากรเหี้ยมโหดแต่เดิม อย่างไรก็ตาม ไม่มีการยืนยันที่แน่ชัดว่าประวัติความเป็นมาฉบับไหนที่เป็นของจริงเพราะทั้งหมดล้วนมาจากคำบอกเล่าหรือความคิดของโจกเกอร์เองทั้งสิ้น โดยต่อมาความสับสนในประวัติความเป็นมาของตัวละครนี้ก็กลายเป็นลักษณะเด่นอีกอย่างของโจกเกอร์ไป โดยโจกเกอร์ได้เคยกล่าวไว้ในหนังสือการ์ตูนว่าหากเขาจะมีประวัติความเป็นมา เขาก็อยากให้มีหลากหลายแบบไม่จำกัดตายตัว

ตัวละครของโจกเกอร์นั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงตามความเป็นไปของหนังสือการ์ตูน โดยเมื่อถึงช่วงปี 1960 ที่หนังสือการ์ตูนแบทแมนถูกลดระดับความรุนแรงและความมืดมนลง ตัวละคร

ของโจกเกอร์ก็ได้ถูกปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากฆาตกรโรคจิตเป็นโจรที่ใช้เครื่องมือในการเล่นตลก ออกปล้นแทน โดยเป้าหมายของเขาได้เปลี่ยนจากการฆ่าเพื่อความสนุกสนานมาเป็นหวังในทรัพย์สินเงินทอง ทำให้ตัวละครนี้เปลี่ยนจากลักษณะตัวละครของ Shadow Archetype ที่เต็มเปี่ยมโดยมีภาพลักษณ์ของ Trickster Archetype เจ็บปอนอยู่นั้น กลายมาเป็นตัวละครที่มีลักษณะของ Trickster Archetype เป็นหลัก และมี Shadow Archetype เป็นลักษณะรองแทน โดยที่ตัวละครได้เปลี่ยนพฤติกรรมจากฆาตกรโรคจิตที่ฆ่าคนเพื่อความสนุกสนาน มาเป็นตัวละครที่ใช้รูปแบบของตัวตลกหรืออุปกรณ์ในการเล่นตลกมาเป็นเครื่องมือในการปล้นทรัพย์สิน รวมไปถึงแผนการต่างๆที่ประสงค์ทรัพย์สินของชาวเมืองกอธแธมมากกว่าชีวิต โดยโจกเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 1960 นั้นไม่ได้มีความแตกต่างจากฉบับดั้งเดิมมากนัก และไม่มี ความแตกต่างกันที่รูปร่างหรือเครื่องแต่งกาย เพียงแต่ลักษณะการแสดงออกของสีหน้าจะเป็นการหัวเราะยิ้มเยาะอย่างเจ้าเล่ห์มากกว่ายิ้มหัวเราะอย่างชั่วร้าย



ภาพที่ 4.13 โจกเกอร์ฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 1960

โจกเกอร์ฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 1980 นั้นเปลี่ยนแปลงไปจากช่วงปี 1960 เป็นอย่างมาก โดยเขาได้กลับมาเป็นฆาตกรที่ฆ่าคนตามอำเภอใจอีกครั้ง ทำให้เขากลับไปสู่ความเป็น Shadow Archetype อันน่ากลัวและน่ารังเกียจอีกครั้ง โดยการลงมือแต่ละครั้งของเขานั้นมิใช่เพื่อทรัพย์สินเงินทอง หรือเพื่ออำนาจบาปมีแต่อย่างใด แต่เป็นการลงมือเพราะความสนุกสนาน หรือ

ความอยากรู้อยากเห็น หรือเพื่อพิสูจน์ความคิดอะไรบางอย่างที่อาจดูเป็นเรื่องเลวร้ายสำหรับผู้อื่น เช่นในหนังสือการ์ตูนตอนหนึ่งเขาต้องการพิสูจน์ว่า แม้แต่คนดี ๆ ก็สามารถกลายเป็นคนเสียสติได้ เมื่อเจอเหตุการณ์เลวร้าย เขาจึงบุกไปทำร้ายและให้ลูกน้องข่มขืนลูกสาวของเจมส์ กอร์ดอน ผู้บัญชาการตำรวจถึงบ้านพัก ถ่ายรูปไว้ แล้วจึงลักพาตัวเจมส์ กอร์ดอน มาเพื่อบังคับชมภาพเหตุการณ์ทั้งหมด เป็นต้น

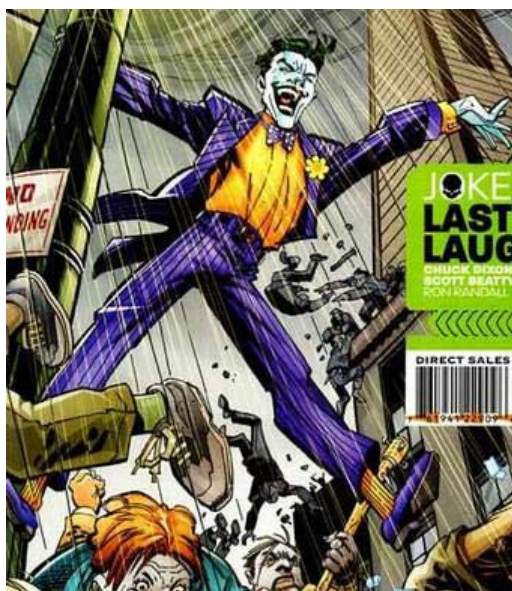


ภาพที่ 4.14 โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1980



ภาพที่ 4.15 โจ๊กเกอร์ทำร้ายครอบครัวกอร์ดอน

อย่างไรก็ตาม ในการลงมือแต่ละครั้งของเขาถึงแม้จะเหยียดและไม่มีเหตุผล แต่เขาก็กลับสามารถวางแผนต่างๆได้อย่างซับซ้อน ทำให้เขามีความเป็น Trickster Archetype อยู่มาก อาจจะเรียกได้ว่าตัวละครนี้ในยุคนี้มีความเป็น Shadow Archetype เป็นหลัก ผสมความเป็น Trickster Archetype อยู่ด้วย โดยรูปลักษณ์ของโจกเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1980 มิได้มีการปรับเปลี่ยนไปจากฉบับดั้งเดิมหรือฉบับปี 1960 มากนัก โดยยังคงเอกลักษณ์ของชุดสูทสีม่วง ผสมสีเขียว ร่างกายขาวซีดและรอยยิ้มที่ฉีกกว้าง โดยเสื้อผ้าด้านในชุดสูทของเขาจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆไม่ตายตัวตามแต่ผู้วาด แต่ที่เปลี่ยนไปคือใบหน้าและรอยยิ้มที่ดูชั่วร้ายมากกว่าจะยิ้มเยาะขี้เล่น



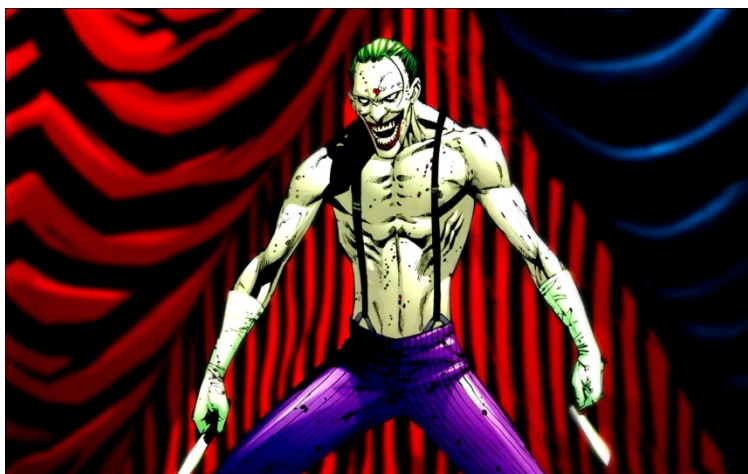
ภาพที่ 4.16 ลักษณะภายนอกของโจกเกอร์ในช่วงปี 1980

โจกเกอร์ฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 2000 นั้นถูกปรับเปลี่ยนให้มีการกระทำที่ชัดเจนขึ้น โดยลงมือกระทำการต่างๆด้วยตัวเองมากกว่าการวางแผนหรือใช้ผู้อื่น รวมทั้งปรับเปลี่ยนการใช้อาวุธจากอาวุธที่ดัดแปลงมาจากเครื่องมือในการเล่นตลก มาเป็นอาวุธธรรมดาอย่างมีดและปืน รวมไปถึงมีความดิบเถื่อนโหดร้ายมากขึ้น ทำให้ลักษณะตัวละครมีความเป็น Shadow Archetype อย่างเต็มตัว โดยความเป็น Trickster Archetype ได้ลดลงไปอย่างเห็นได้ชัด แต่ยังมีให้เห็นอยู่บ้างจากการวางแผนหรือความคิดอันซับซ้อนของตัวละคร



ภาพที่ 4.17 โจ๊กเกอร์ฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 2000

โจ๊กเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 2000 ถึงแม้ว่าจะถูกสร้างให้มีความดิบเถื่อนและโหดร้ายมากขึ้นกว่าเดิม แต่รูปลักษณ์ของตัวละครกลับไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปคือการกระทำเสียมากกว่า รูปลักษณ์ภายนอกของเขายังเป็นตัวตลกผิวขาวซีด ปากฉีกยิ้ม ผมหงอก ใส่อสูทสีม่วง โดยเสื้อผ้านั้นจะเปลี่ยนแปลงไปแล้วแต่ผู้วาดแต่ละคน



ภาพที่ 4.18 การใช้มีดของโจ๊กเกอร์ที่เพิ่มความดิบเถื่อนอย่างเห็นได้ชัด

ลักษณะของภาวะจิตเภทของโจกเกอร์ที่เป็นลักษณะเด่นของตัวละครนี้ โดยเฉพาะในยุคหลัง นั่นคือการที่เขามีลักษณะของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) อย่างสุดโต่ง เขาไม่เคยสนใจในชีวิตของผู้อื่น หรือแม้แต่ของตัวเอง เขาสามารถฆ่าคนได้เพียงเพราะคิดว่าฆ่าแล้วจะตลกดี หรือกระทำตัวเสี่ยงอย่างเช่นเสนอตัวเพื่อให้แบทแมนฆ่าเพื่อให้แบทแมนทำลายคำปฏิญาณของตนเอง

4.1.3 เพนกวิน (Penguin)

เพนกวิน (Penguin) หรือออสวอร์ด คอบเบิลพอต (Oswald Cobblepot) เป็นตัวละครที่ปรากฏตัวในหนังสือการ์ตูนแบทแมนตั้งแต่ปี ค.ศ.1941 โดยเขาถูกสร้างขึ้นมาในฐานะตัวแทนของอาชญากรประเภทเจ้าพ่ออเมริกัน (American Gangster) สำหรับหนังสือการ์ตูนแบทแมน เป็นชายร่างอ้วนเตี้ย จมูกแหลม และหลังงอ เขามักจะใช้การวางแผนการก่ออาชญากรรมด้วยมันสมอง และดำเนินกิจกรรมใต้ดินต่างๆ มากกว่าลงมือใช้กำลังด้วยตนเอง โดยเมื่อจำเป็นตัวเขามักจะใช้ร่มที่ภายในซ่อนอาวุธหรือกลไกต่างๆเอาไว้ในการต่อสู้ เขาเป็นตัวละครรองที่ไม่ได้มีความโดดเด่นนักในช่วงแรก โดยรับบทเป็นเจ้าพ่อองค์กรอาชญากรรมที่บางครั้งก็เป็นแหล่งข่าวสำหรับแบทแมน

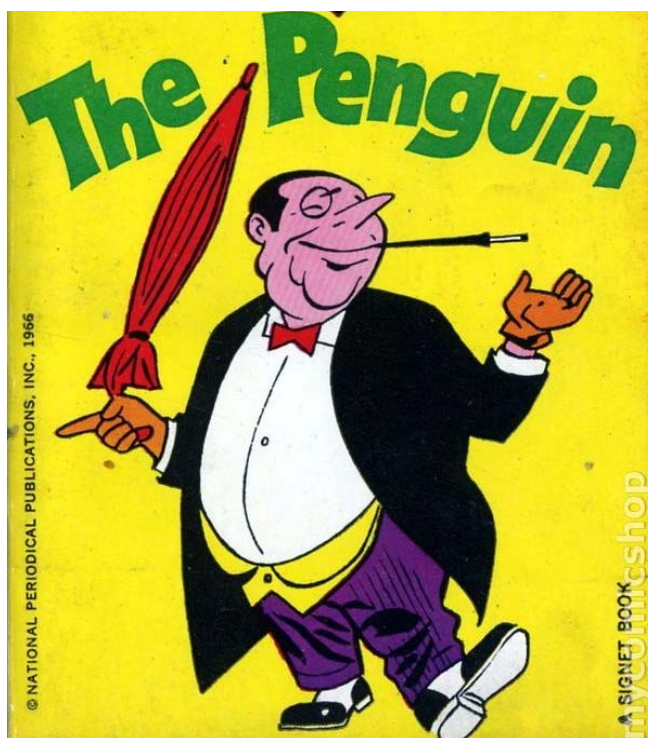


ภาพที่ 4.19 เพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1940

ลักษณะการแต่งกายของเขานั้นแทบไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลยในฉบับหนังสือการ์ตูน โดยที่เพนกวินมักจะใส่ชุดทักซีโดตลอดเวลา สวมแว่นตาข้างเดียว หมวกทรงสูง และถือร่มกลไกของเขาอยู่ตลอดเวลา

ชื่อจริงของเขาคือออกัสวอร์ด คอบเบิลพอท เกิดในครอบครัวที่ร่ำรวยเทียบเท่าบรูซ เวย์น แต่ด้วยลักษณะภายนอกที่อ้วนและไม่สง่างามนั้นทำให้เขาถูกรังแกอยู่เสมอ เกิดเป็นความแค้นเคียดซึ่งทำให้เขาใช้ทรัพย์สินที่ได้รับเป็นมรดกในทางชั่วร้าย โดนในวัยเด็กนั้นแม่ของเขาบังคับให้เขาร่วมติดตัวอยู่ตลอดเวลา อันเป็นที่มาของร่มกลไกอาวุธประจำตัวของเขา ประวัติความเป็นมาของเขาไม่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาหลายสิบปีของหนังสือการ์ตูนชุดนี้

ต่อมาในช่วงยุค 1960 เพนกวินในยุคสมัยนี้มีลักษณะการปฏิบัติการที่ยังเหมือนเดิมคือเป็นผู้บงการอยู่เบื้องหลังมากกว่าที่จะออกมาเบื้องหน้า นั้นไม่ได้มีความแตกต่างทางรูปลักษณ์จากเพนกวินในยุคแรกแต่อย่างใด โดยเขายังคงเป็นตัวละครที่มีลักษณะของเจ้าพ่ออเมริกัน (American Gangster) โดยมีลักษณะลักษณะตัวละครในแบบของ Trickster Archetype เป็นหลัก Shadow Archetype เป็นส่วนรอง โดยเขาได้มีการลดความรุนแรงของพฤติกรรมลงจากต้นฉบับและมีรูปแบบการก่ออาชญากรรมที่แปลกประหลาดมากขึ้นกว่าเดิม



ภาพที่ 4.20 เพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960

เพนกวินฉบับหนังสือการ์ตูนในยุค 1960 นั้นเป็นยังคงเอกลักษณ์ความเป็นเจ้าพ่ออเมริกัน (American Gangster) ด้วยชุดทักซิโด้หรูหรา แต่เนื่องจากการ์ตูนแบทแมนในช่วงปี 1960 นั้นถูกลดความรุนแรงลง ดังนั้นตัวละครของเพนกวินจึงได้มีการปรับเปลี่ยนลักษณะให้ลดความน่ากลัว โหดร้ายลง ด้วยการเปลี่ยนสีกางเกงให้มีโทนสีที่สว่างขึ้น โดยยังคงสีม่วงที่ทำให้รู้สึกถึงความหรูหราและความทะเยอทะยานของเขาไว้อยู่ และการเปลี่ยนสีริมจากสีดำสนิทหรือสีม่วงเข้มในฉบับก่อนๆ เป็นรุ่มหลากสีโทนสว่างเพื่อสร้างความสดใสให้กับตัวละครด้วย โดยสีริมจะเปลี่ยนไปตามแต่ผู้วาดแต่จะยังคงสีสว่างไว้ตลอดเวลา รวมไปถึงการเปลี่ยนสภาพร่างกายที่เป็นชายอ้วนหลังค่อมให้กลายเป็นชายอ้วนเตี้ยอันเป็นการลดความรู้สึกทางลบต่อตัวละครด้วย

เมื่อถึงช่วงปี 1990 เพนกวินนั้นก็เหมือนกับตัวละครอื่นๆ ในหนังสือการ์ตูนแบทแมนช่วงนั้นที่ถูกปรับเปลี่ยนการตีความใหม่ให้ดูมีความชั่วร้ายจริงจังมากยิ่งขึ้น โดยเพนกวินในหนังสือการ์ตูนช่วงนี้นั้นกลับไปเป็นเจ้าพ่ออเมริกัน (American Gangster) เต็มตัวอีกครั้ง โดยเขาจะมีบทบาทเป็นเจ้าพ่อแห่งโลกใต้ดินผู้เป็นเจ้าของกิจการผิดกฎหมายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นซื้อขายอาวุธ ยาเสพติด หรือโสเภณี ภาพลักษณ์ของเพนกวินก็ได้ถูกปรับเปลี่ยนให้มีความเป็น Shadow Archetype มากยิ่งขึ้นกว่าในช่วง 1960-1970 โดยเขามักจะมีแผนการในการครอบครองเมือง กอดแธม หรือขยายอำนาจขององค์กรของเขาให้ยิ่งใหญ่ขึ้น โดยใช้ทั้งการก่ออาชญากรรมโดยตรง หรือแย่งชิงให้ผู้อื่นทะเลาะกันเอง ซึ่งการวางแผนเหล่านี้ก็ทำให้เขาอยู่ภายใต้ลักษณะของ Trickster Archetype เช่นกันด้วย กล่าวโดยสรุปแล้ว เพนกวินในยุคสมัยนี้มีความเป็น Shadow Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Trickster Archetype เป็นรอง



ภาพที่ 4.21 เพนกวินฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990

เพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990 นั้นเปลี่ยนสภาพกลับไปเป็นเจ้าพ่อมาเพียผู้โหดร้ายอีกครั้ง มีการเปลี่ยนสีของเครื่องแต่งกายให้เป็นสีเข้มหรือสีโทนเข้มทั้งหมดเพื่อสร้างความรู้สึกมีอำนาจบารมี และความรู้สึกมีฐานะหรูหราในเวลาเดียวกัน

ภาวะจิตเภทที่เห็นได้ชัดของเพนกวินในฉบับหนังสือการ์ตูนคือ เขามีความหลงตัวเอง (Narcissistic Personality Disorder) เป็นอย่างมาก โดยเขาจะแต่งตัวอย่างดีตลอดเวลา เชื้อมั้นเป็นอย่างสูงในความสามารถทางสติปัญญาของตนเอง มีความหยิ่งยะโสในคำพูดและการกระทำ รวมไปถึงไม่พอใจเป็นอย่างมากหากใครพูดถึงปมด้อยด้านรูปร่างของเขา นอกจากนี้เขายังมีลักษณะของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) โดยเขาไม่ใส่ใจในสิทธิหรือชีวิต และทรัพย์สินของผู้อื่นเลยแม้แต่ิน้อย

4.1.4 แคทวูแมน (Catwoman)

เซลิน่า ไคลน์ (Selina Kyle) หรือแคทวูแมน เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นในหนังสือการ์ตูนแบทแมนช่วงค.ศ. 1940 โดยเป็นการขบเน้นภาพลักษณ์ของหัวขโมย (Cat Burglary) ให้ออกมาเป็นรูปธรรม โดยในการปรากฏตัวครั้งแรกนั้นเธอเป็นหัวขโมยที่มุ่งเน้นที่จะขโมยแต่ของมีค่าที่ได้รับการคุ้มครองเป็นอย่างดี เช่นเพชรในพิพิธภัณฑน์ หรือวัตถุโบราณ ด้วยทักษะทางด้านยิมนาสติกและการใช้ผ้าของเธอทำให้เธอเป็นหัวขโมยที่ยากต่อการจับตัวแม้แต่โดยแบทแมนเองก็ตาม โดยที่อาชญากรรมของเธอมุ่งเน้นไปที่การขโมยหรือจารกรรมเท่านั้น โดยเธอจะไม่กระทำการฆาตกรรมโดยเด็ดขาด ในช่วงแรกด้วยจุดยืนที่เหมือนกับแบทแมนในส่วนนี้ทำให้บางครั้งแบทแมนได้รับความช่วยเหลือจากเธอในการขโมยของหรือสืบข่าวจากอาชญากรอื่นๆ รวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งจนกลายเป็นความรักอีกด้วย ในบางครั้งผู้เขียนได้ผูกเรื่องให้เธอขโมยของจากอาชญากรหรือผู้ร้ายเท่านั้น เพื่อเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของ Anti-Hero ขึ้นมาให้กับตัวละครนี้



ภาพที่ 4.22 แคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนปี 1940

ประวัติความเป็นมาของตัวละครนี้ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเช่นเดียวกับเรื่องราวของแบทแมน โดยตัวละครนี้ได้อยู่ในหนังสือการ์ตูนแบทแมนมาถึง 10 ปี กว่าจะมีการกล่าวถึงประวัติความเป็นมา โดยในช่วงปี 1950 ได้มีการสร้างประวัติตัวละครนี้ว่า เซลีน่า ไคลน์ เคยเป็นแอร์โฮสเตสมาก่อน หลังจากที่ถูกสูญเสียความทรงจำไปจากเหตุการณ์เครื่องบินตก ทำให้เธอหันเหเข้าสู่เส้นทางอาชญากรรม ซึ่งเป็นประวัติความเป็นมาที่ไม่มีเหตุผลเท่าใดนัก ดังนั้นเมื่อหนังสือการ์ตูนแบทแมนได้รับการเปลี่ยนรูปโฉมใหม่ให้มีดมนขึ้นในช่วงปี 1980 จึงได้มีการแก้ไขความเป็นมาของแคทวูแมนเสียใหม่ โดยเปลี่ยนให้เซลีน่า ไคลน์ เป็นโสเภณีรักแมวที่ขายบริการทางเพศให้กับผู้ที่ชอบได้รับความรุนแรง (Masochism) หรือที่เรียกว่าโดมิเนตริกซ์ (Dominatrix) และได้รับแรงบันดาลใจจากการปฏิบัติกรของแบทแมนในการออกขโมยของในนามแคทวูแมน ต่อมาเมื่อผู้อ่านจำนวนมากที่รับไม่ได้กับการที่เซลีน่าเคยเป็นโสเภณีมาก่อน จึงได้มีการแก้ไขความเป็นมาของเธออีกครั้งโดยให้เธอเป็นหัวขโมยที่แสวงทำเป็นโสเภณี เพื่อขโมยของของผู้มาใช้บริการ

แคทวูแมนได้มีการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์การแต่งกายอยู่ตลอดนับตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เพื่อให้สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของหญิงร้าย (Femme Fatale) ในยุคสมัยนั้นผสมกับลักษณะของแมว

แคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 นั้นได้มีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะไปมากนับจากการปรากฏตัวครั้งแรกในปี 1940 โดยเปลี่ยนจากการเป็นหัวขโมยที่ไม่มีการปิดบังหน้าตา สวมชุดกระโปรงยาวสีเขียวกลายเป็นหัวขโมยสวมหน้ากากแมว และชุดกระโปรงยาวผ่าลึกแสดงให้เห็นสัดส่วนของความเป็นหญิงที่ชัดเจน ซึ่งแคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นถูกสร้างให้มีความเป็น Anima Archetype สำหรับแบทแมน รวมไปถึงสำหรับผู้่านด้วย โดยการเคลื่อนไหวและการแสดงออกของเธอนั้นจะถูกออกแบบให้มีความยั่วยวนต่อเพศชายเป็นอย่างมาก และในการยั่วยวนนั้นก็แฝงไว้ด้วยลักษณะของ Trickster Archetype ซึ่งมีลักษณะเด่นในการใช้การหลอกลวงหรือเสน่ห์เพื่อการได้มาในสิ่งที่ต้องการ โดยบ่อยครั้งที่แบทแมนตกหลุมพรางเสน่ห์นี้จนพลาดท่า

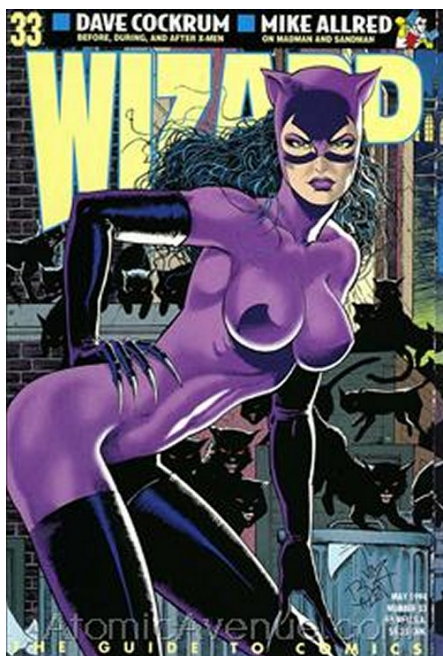


ภาพที่ 4.23 แคทวูแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960

แคทวูแมนในช่วงปี 1960 จะใส่ชุดแขนยาวกระโปรงยาวสีม่วง สร้างภาพลักษณ์ของความงดงามมีเสน่ห์และความทะเยอทะยาน และยังมีส่วนคลุมสีเขียวที่ตัดกับสีม่วงสร้างความรู้สึกรวดเร็ว และความผ่อนคลายของตัวละครที่ไม่ยึดติดกับอะไรนอกจากการขโมยของ ชุดของแคทวูแมนนั้นในยามปกติก็จะดูเหมือนชุดกระโปรงที่ผ่าบริเวณหน้าอกลึกแสดงให้เห็นสัดส่วน แต่เมื่อยามเคลื่อนไหว ผู้อ่านจะเห็นถึงขาอ่อนของตัวละครและร่องเท้าบุทสันสูงแสดงความยั่วยวนทางเพศ

เมื่อมาถึงช่วงปี 1990 แคทวูแมนได้มีการเปลี่ยนรูปแบบของตัวละครอีกครั้ง โดยปรับเปลี่ยนให้มีความยั่วยวนทางเพศมากขึ้นไปอีกจากยุคก่อนหน้า โดยเปลี่ยนจากชุดกระโปรงมาเป็นชุดรัดรูปสีม่วง พร้อมด้วยถุงมือยาวและถุงน่องรัดโคนขา ส่งเสริมภาพลักษณ์ของ Anima Archetype อย่างเต็มที่ ซึ่งรวมไปถึงการเข้าใช้เสน่ห์ยั่วยวนที่เข้าถึงตัวและตรงไปตรงมาเปิดเผย

มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ทำให้เห็นได้ว่าตัวละครยังคงไว้ซึ่งลักษณะของ Trickster Archetype ไว้ เช่นเดิม และมีความรุนแรงตรงไปตรงมาของพฤติกรรมอย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 4.24 แคทวูแมนฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990

แคทวูแมนในหนังสือการ์ตูนยุค 1990 นั้นถูกเปลี่ยนให้สวมชุดรัดรูปสีม่วง ซึ่งแสดงสัดส่วนของความเป็นหญิงชัดเจนและสร้างภาพลักษณ์ของความยั่วยวน ความอิสระ และความมีพลัง มีการใส่ถุงน่องรัดโคนขาและถุงมือยาวถึงต้นแขนเพื่อเพิ่มภาพลักษณ์ที่ยั่วยวน ตลอดจนมีการใช้ผ้าเป็นอาวูธ ซึ่งผ้านี้สามารถโยงได้ถึงรสนิยมทางเพศแบบรุนแรง (Sadism) ทำให้ภาพลักษณ์ของแคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990 นั้นมีภาพลักษณ์ของการตั้งดูดยั่วยวนทางเพศอย่างเต็มที่และมีความรุนแรงเป็นองค์ประกอบหลัก

แคทวูแมนเป็นตัวละครที่มีสภาพจิตใจที่ปกติกว่าตัวละครอื่นมากในหนังสือการ์ตูนแบทแมน โดยเธอมีเพียงอาการต่อต้านสังคม ที่ยับยั้งตัวเองไม่ให้ขโมยของไม่ได้ และอาการเรียกร้องความสนใจ (Histrionic Personality Disorder) โดยเธอพยายามยั่วยวนผู้ชายที่เข้ามาข้องเกี่ยวกับเธอ โดยเฉพาะแบทแมน และถึงแม้ว่าเธอจะลักลอบเข้าไปจารกรรมจากภายนอก แต่เมื่อการจารกรรมสำเร็จเธอจะทิ้งเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ไว้ว่าเป็นผลของของเธอ และสุดท้ายคือความหมกมุ่นในเรื่องของแมว โดยเธอเปลี่ยนภาพลักษณ์ตัวตนของเธอให้คล้ายแมว และยังคงใจไม่ได้กับการขโมยของที่มีความเกี่ยวข้องกับแมว เช่นรูปปั้นโบราณรูปแมว โดยของเหล่านี้เธอจะขโมยแล้วเอามาสะสมไว้เองเท่านั้น

4.1.5 ทูเฟซ (Two-Face)

ฮาร์วี เดนท์ หรือทูเฟซนั้นเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นศัตรูกับแบทแมนตั้งแต่ปี ค.ศ. 1942 โดยลักษณะเด่นของทูเฟซคือใบหน้าที่ยิ้มโคมไปครึ่งซีก เครื่องแต่งกายที่แบ่งครึ่งตามลักษณะของใบหน้า โดยจะเป็นชุดสูทสุภาพในหน้าที่ดี และเป็นสูทสีเข้มมืดแบบว้ายร้ายสำหรับหน้าที่เสียโฉม นอกจากนี้เขายังมีความมกมุ่นอยู่กับเลขสอง ไม่ว่าจะเป็นใช้ปืนสองกระบอก สิบ บุหรือสองมวน ไปจนถึงปล้นแบงก์แห่งที่สองของเมืองกอทแธม



ภาพที่ 4.25 ทูเฟซในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1942

เอกลักษณ์ของเขาอีกอย่างหนึ่งคือการที่เขาต้องโยนเหรียญเพื่อตัดสินใจตลอดเวลาไม่ว่ากรณีใดๆ ไม่ว่าจะเป็นฆ่าเหยื่อของเขาคนไหนหรือไม่ หรือจะก่ออาชญากรรมดีหรือไม่ โดยเมื่อเวลาผ่านไปพัฒนาการของการตีความตัวละครนี้ก็เปลี่ยนไปด้วย โดยความจำเป็นในการพึ่งพาเหรียญในการตัดสินใจของเขาเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยบางครั้งเขาถึงขั้นไม่อาจจะตัดสินใจได้ว่าจะไปเข้าห้องน้ำดีหรือไม่หากไม่โยนเหรียญ

ฮาร์วี เดนท์ เกิดและโตมาในครอบครัวที่ยากจน เขาต้องต่อสู้อย่างหนักในการส่งเสริมตนเองเข้าเรียนจนได้สำเร็จเป็นอัยการ ด้วยความเครียดที่สะสมและความเก็บกดจากวัยเด็กทำให้เขามีความหมกมุ่นในหน้าที่การงานและมีอารมณ์ที่ดูเฉยง่าย เขาทำงานจนได้รับตำแหน่งอัยการประจำเมืองกอทแธม และกลายเป็นพันธมิตรที่สำคัญของแบทแมนนอกเหนือจากตำรวจ โดยเขาทำหน้าที่ดำเนินการทางกฎหมายกับอาชญากรที่ถูกจับกุมโดยแบทแมนโดยตรงไปตรงมา และช่วยเหลือแบทแมนและตำรวจในการสืบคดี แต่ระหว่างการพิจารณาคดีของแซล มาโรนี (Sal Maroni) ผู้ทรงอิทธิพลของเมือง เขาได้ถูกแซลแค้นแค้นโดยการสาदनํ้ากรดเข้าที่ใบหน้า การเสียโฉม

ของเขาทำให้เขาเสียสติ และกลายเป็นอาชญากรในนามของทูเฟซในที่สุด โดยประวัติความเป็นมาของตัวละครนี้ไม่มีการแก้ไขแต่อย่างใด ลักษณะของตัวละครนี้ถูกสร้างให้มีความเป็น Shadow Archetype อย่างเต็มที่ ตั้งแต่ความคิดที่เต็มไปด้วยความโกรธแค้นและความโศกเศร้า การกระทำที่ก้าวร้าวรุนแรง และความเป็นภัยต่อผู้คนรอบข้าง



ภาพที่ 4.26 ทูเฟซในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990

ทูเฟซในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990 นั้นไม่ได้มีความแตกต่างจากช่วงแรกที่ตัวละครนี้ถูกสร้างขึ้นมากนัก และยังคงลักษณะเด่นเช่นเดิมไว้ครบถ้วน ด้วยลักษณะนิสัยของตัวละครที่เคียดแค้นสังคมและเบียดเบียนจนกลายเป็นอาชญากร และแสดงพฤติกรรมอย่างก้าวร้าวแต่ต้องพึ่งพาเหรียญในการตัดสินใจลงมือกระทำอะไรบางอย่างตลอดเวลา โดยทูเฟซฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 1990 ยังคงการใช้สีเขียวสำหรับหน้าซีกที่เสียโฉมทำให้รู้สึกถึงความเจ็บป่วย น่ากลัวและน่าขยะแขยง ชุดสูทที่เขาสวมใส่นั้นจะแตกต่างกันไปตามแต่ผู้วาดแต่ละคน แต่ที่เหมือนกันคือด้านที่เสียโฉมจะใช้สีในโทนที่เข้มกว่าเพื่อแสดงให้เห็นถึงความน่ากลัวและลึกซึ้งของซีกนั้น

เมื่อถึงช่วงปี 2000 ทูเฟซในหนังสือการ์ตูนนั้นไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงทางภาพลักษณ์และลักษณะตัวละครมากนัก โดยเขายังคงความเป็น Shadow Archetype ไว้เช่นเดิม และคงเอกลักษณ์ของการตัดสินใจทุกสิ่งในชีวิตด้วยเหรียญเอาไว้อย่างมั่นคง ตลอดจนมีการกระทำที่ก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นกว่าเดิม



ภาพที่ 4.27 ทูเฟซฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000

ทูเฟซในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 2000 นั้นไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปลักษณ์จากฉบับเก่าๆมากนัก โดยทูเฟซยังคงมีความเป็น Shadow Archetype อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามด้วยอิทธิพลของการออกแบบตัวละครนี้ใน Batman Forever (1995) ทำให้ในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงหลังจากนั้นถูกเปลี่ยนภาพลักษณ์ตามไปด้วย โดยใบหน้าซีกที่เสียโฉมของทูเฟซถูกเปลี่ยนมาใช้สีแดงแทนสีเขียวดั้งเดิม เพื่อสร้างความรู้สึกของความแค้น ความทะยานอยากและพลังอำนาจ ส่วนของผมนั้นยังเป็นสีชาวดังเดิม และเสื้อผ้านั้นได้รับการเปลี่ยนแปลงไปโดยที่ครั้งที่เสียโฉมนั้นจะใช้สีในโทนที่ร้อนแรงหรือดูผิดปกติกว่าซีกปกติ ซึ่งจะใช้สีอะไรหรือออกแบบมาอย่างไรนั้นเป็นไปตามแต่ผู้วาดแต่ละคน

อาการทางจิตของทูเฟซที่เด่นชัดคือ เขามีลักษณะตัดสินใจเองไม่ได้ (Dependent Personality Disorder) โดยเขาพึ่งพาเหรียญของเขาในการตัดสินใจทั้งหมด หากเขาไม่มีเหรียญอยู่ในมือเขาจะเป็นคนที่ตัดสินใจอะไรไม่ได้เลยแล้วแม้แต่เรื่องง่าย ๆ ก็ตาม

4.1.6 รีดเลอร์ (Riddler)

เอ็ดเวิร์ด นิγμα (Edward Nygma) หรือรีดเลอร์ (Riddler) ปรากฏตัวในฐานะศัตรูของแบทแมนตั้งแต่ปี ค.ศ. 1948 โดยเขาเป็นอาชญากรที่หมกมุ่นอยู่กับคำถาม คำใบ้ เขาวงกต หรือปริศนาในรูปแบบต่างๆ มักปรากฏตัวในชุดสีเขียว สวมหน้ากาก และประดับเครื่องแต่งกายด้วยเครื่องหมายคำถาม โดยเขาจะทิ้งคำใบ้ไว้เสมอทุกครั้งที่เขาก่ออาชญากรรมใดก็ตาม และเขาไม่อาจปฏิเสธตัวเองไม่ให้ทิ้งคำใบ้ได้ และเขายังไม่สามารถฆ่าศัตรูได้โดยไม่สร้างปริศนาหรือเขาวงกตให้ศัตรูของเขาได้เติมพันชีวิต โดยที่รูปแบบของปริศนาของเขานั้นมีมากมายนับไม่ถ้วน



ภาพที่ 4.28 รีดเลอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนปี 1948

เอ็ดเวิร์ดเกิดมาพร้อมกับสติปัญญาระดับอัจฉริยะ ตอนเด็กเขาสอบได้ที่หนึ่งของโรงเรียน แต่เมื่อพ่อเขารู้เข้ากลับทุบตีทำร้ายเขาเพราะคิดว่าเขาโกงข้อสอบแม้ว่าเขาจะบอกความจริงแล้วก็ตาม ซึ่งทำให้เขามีความฝังใจว่าจะต้องสารภาพความจริงเสมอไม่ว่าในสถานการณ์ใด ซึ่งทำให้เขาสร้างปริศนาต่างๆ ขึ้นมาเพื่อสารภาพความจริงทางอ้อมถึงแผนการหรือการกระทำของเขา นอกจากนี้เขายังมีปมด้อยที่พ่อของเขาไม่เชื่อมั่นในสติปัญญา เขาจึงต้องพิสูจน์สติปัญญาของเขาด้วยการเอาชนะคนอื่นตลอดเวลา และพัฒนาเป็นการก่ออาชญากรรมในที่สุด ซึ่งแบทแมนเป็นคนที่ทำให้เขาพ่ายแพ้ในการประลองปัญญาเป็นครั้งแรก โดยที่ประวัติความเป็นมาของตัวละครนี้ไม่เคยเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาเลย

ในช่วงปี 1960 วิดเลอรัยยังคงลักษณะของตัวละครนี้ในสมัย 1948 อย่างครบถ้วน โดยตัวละครจะมีลักษณะของ Trickster Archetype อยู่สูงเป็นรูปแบบหลัก โดยมักจะใช้แผนการ หรือการวางกับดักปริศนาในการก่ออาชญากรรมอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังมีความลึกซึ้งและความชั่วร้ายในแบบของ Shadow Archetype อยู่ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.29 วิดเลอรัในหนังสือการ์ตูนช่วงยุค 1960

วิดเลอรัในหนังสือการ์ตูนยุค 1960 นั้นไม่ได้มีลักษณะที่เปลี่ยนไปจากช่วงปี 1948 ที่เขาเริ่มปรากฏตัวในหนังสือการ์ตูนเลย เขายังใส่ชุดรัดรูปสีเขียวสว่างซึ่งสร้างความรู้สึกชวนปวดหัว และมีลวดลายเครื่องหมายคำถามเต็มตัว ฟ้าคาดตา ถุงมือ เข็มขัดสีม่วงให้ตัดกับสีเขียวและให้ความรู้สึกถึงความสร้างสรรค์และอิสระ รูปร่างของวิดเลอรันั้นเปลี่ยนไปตามแต่ผู้วาด โดยบางคนอาจวาดให้มีกล้ามเนื้อบ้าง หรือบางคนอาจวาดให้เป็นชายร่างผอมตามแต่กรณี

เมื่อถึงยุค 1990 วิดเลอรัในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นทางด้านของลักษณะตัวละครยังคงไม่เปลี่ยนไปจากภาพลักษณ์ในช่วง 1960 เท่าไรนัก โดยเขายังคงความเป็น Trickster Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Shadow Archetype ผสมอยู่ด้วยเช่นเดิม อย่างไรก็ตามรูปแบบการแต่งกายและรูปลักษณ์ภายนอกของเขาได้มีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น รวมไปถึงเพิ่มความสนุกสนานและการวางแผนอันซับซ้อนให้กับตัวละคร มากกว่าที่จะออกมาเผชิญหน้ากับแบทแมนโดยตรง



ภาพที่ 4.30 รีดเลอร์ในหนังสือการ์ตูนยุค 1990

รูปลักษณะของรีดเลอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงจากช่วงปี 1960 ไปมาก โดยได้มีการเปลี่ยนมาใส่ชุดสูทแทนชุดรัดรูป และสวมหมวก เพื่อเพิ่มภาพลักษณ์ความสุ่มซาญฉลาดให้กับตัวละคร แต่ยังคงโทนสีเขียวที่สร้างภาพลักษณ์ของความน่าเวียนหัว ถูงมือกับเนคไทสีม่วงที่ช่วงเสริมภาพลักษณ์ของความซาญฉลาดเอาไว้ นอกจากนี้ผู้วาดบางท่านยังได้สร้างให้ตัวละครนี้ใส่แว่นตาแทนหน้ากากคาคาตา เพื่อเพิ่มภาพลักษณ์คงแก่เรียนมีความฉลาดรอบรู้ให้กับตัวละครอีกด้วย สิ่ง que เพิ่มเข้ามาในยุคนี้ของรีดเลอร์คือคทารูปเครื่องหมายคำถาม ที่ภายในช่องนกลไกต่างๆที่ใช้ควบคุมกับดักหรืออุปกรณ์เครื่องมือต่างๆของเขา ซึ่งการใช้คทาก็ช่วยเสริมภาพลักษณ์ความหุรหามีระดับให้กับตัวละครนี้อีกด้วย

ไม่ว่าจะฉบับใดก็ตาม รีดเลอร์มีอาการจิตเภทที่เห็นได้ชัดคือเขาจะหมกมุ่นอยู่กับการตั้งคำถามและสร้างปริศนา อันเป็นการระบายออกซึ่งปมในจิตใจของเขาที่ต้องพูดความจริงเสมอ นอกจากนี้เขายังมีอาการหลงตัวเอง (Narcissistic Personality Disorder) โดยเขาเชื่อมั่นในสติปัญญาของเขามากและต้องการเอาชนะทุกคน หากมีใครที่ทำให้เขาพ่ายแพ้หรือดูถูกสติปัญญาของเขา เขาจะแสดงการโต้ตอบอย่างก้าวร้าวทันที นอกจากนี้แล้ว เขายังมีลักษณะของอาการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) โดยเขาสามารถกระทำการต่างๆ ได้โดยไม่สนใจสิทธิในชีวิตหรือทรัพย์สินของผู้คน

4.2 การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แบทแมน

4.2.1 บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) หรือแบทแมน (Batman)

ตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนของผู้กำกับทั้ง 4 ท่าน อันได้แก่ เลสลีย์ มาร์ตินสัน (Leslie Martinson) ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) โจเอล ชูมัคเกอร์ (Joel Schumacher) และ คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) นั้น ได้มีการตีความตัวละครไปในรูปแบบที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด แต่ก็ยังคงลักษณะเอกลักษณ์ของความเป็นแบทแมนจากในหนังสือการ์ตูนเอาไว้ได้เป็นอย่างดี

4.2.1.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ในภาพยนตร์ Batman (1966) นั้นได้รับอิทธิพลมาจากหนังสือการ์ตูนแบทแมนในช่วงปี 1960 ซึ่งในขณะนั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงไปมาจากตัวละครแบทแมนในหนังสือการ์ตูนฉบับดั้งเดิมที่มีความก้าวร้าวโหดร้าย เปลี่ยนไปเป็นลักษณะของ Hero Archetype ที่ชัดเจน จะเห็นได้จากพฤติกรรมในการออกช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยากอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และรวมไปถึงการต่อสู้กับเหล่าร้ายแบบที่พยายามก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ รวมถึงมีลักษณะของ Fool Archetype รวมอยู่ด้วยเพื่อสร้างความตลกขบขัน โดยในบางครั้ง การต่อสู้ของแบทแมนก็จะเป็นไปในแบบตลกขบขันไม่สมเหตุสมผล สถานการณ์ร้ายแรงบางอย่างก็เกิดขึ้นโดยความผิดพลาดของบรูซ เวย์น หรือแบทแมนเอง โดยความเป็น Fool Archetype ของแบทแมนนั้นเกิดขึ้นเฉพาะในมุมมองของผู้ชมเท่านั้น แต่ในสายตาของตัวละครอื่นๆในเรื่องแล้ว แบทแมนไม่ได้มีความเป็น Fool Archetype อยู่เลย ซึ่งก็ได้รับการตีความออกมาอย่างชัดเจนทางรูปลักษณีกายนอก โดยให้ใส่ชุดที่ผ่านการดัดแปลงจากฉบับหนังสือการ์ตูนไม่มากนัก เป็นชุดรัดรูปที่แสดงให้เห็นถึงร่างกายที่ไม่ล่าสันของนักแสดง หน้ากากและผ้าคลุมที่เหมือนทำขึ้นอย่างลวกๆจากวัสดุราคาถูก ไปจนถึงการแสดงออกในสถานการณ์ต่างๆ อันทำให้เกิดความตลกขบขันเพราะการแสดงออกของตัวแบทแมนเอง



ภาพที่ 4.31 แบบทแมนพยายามกำจัดระเบิด

ฉากนี้เป็นการแสดงให้เห็นชัดเจนถึงลักษณะตัวละครทั้งสองที่ปรากฏในตัวละครนี้ การกระทำของแบบทแมนคือความพยายามนำระเบิดที่คนร้ายวางไว้ออกจากที่ชุมนุมชน ซึ่งเป็นการกระทำของ Hero Archetype อย่างเต็มที่ แต่ด้วยเครื่องแต่งกายของเขา และพฤติกรรมที่วิ่งวุ่นไปทั่วเมืองโดยแบกระเบิดไว้บนหัวก็ได้แสดงออกถึงความเป็น Fool Archetype อย่างชัดเจนเช่นเดียวกัน

ในขณะที่แบบทแมนของเลสลี มาร์ตินสันได้รับอิทธิพลมาจากแบบทแมนในหนังสือการ์ตูน ณ ช่วงเวลานั้น แบบทแมนในฉบับของทิม เบอร์ตัน ทั้งใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992) ก็รับอิทธิพลมาจากแบบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1980 เช่นเดียวกัน โดยในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง แบบทแมนมีความเป็น Hero Archetype ที่ชัดเจนในการออกปราบอาชญากรรม และการช่วยเหลือชาวเมืองจนชาวเมืองยกย่องให้เป็นผู้พิทักษ์เมืองกอทแธม แต่เขาเองก็มีด้านมืดที่เป็นลักษณะของ Shadow Archetype อยู่ในตัวเช่นกัน โดยเขาแสดงออกในการปราบอาชญากรรมอย่างก้าวร้าวรุนแรง และถ้าจำเป็นก็สังหารอาชญากรได้ทันที และใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว ลึกลับไม่เข้าสังคม



ภาพที่ 4.32 ภาพร่างแบทแมนผีมือทิม เบอร์ตัน

ในภาพร่างแบทแมนผีมือทิม เบอร์ตัน ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงลักษณะของลักษณะตัวละคร Hero Archetype ที่ชัดเจน โดยเป็นภาพของแบทแมนรูปร่างกำยำล่ำสัน สวมเครื่องแบบที่ขับแน่น กล้ามเนื้อ อันแสดงให้เห็นถึงความเป็นวีรบุรุษ มีเพียงใบหน้าและหูค้างคาวเท่านั้นที่แสดง ภาพลักษณ์ของ Shadow Archetype ออกมา



ภาพที่ 4.33 ภาพร่างตัวละครผีมือทิม เบอร์ตัน ที่แสดงความเป็น Shadow Archetype

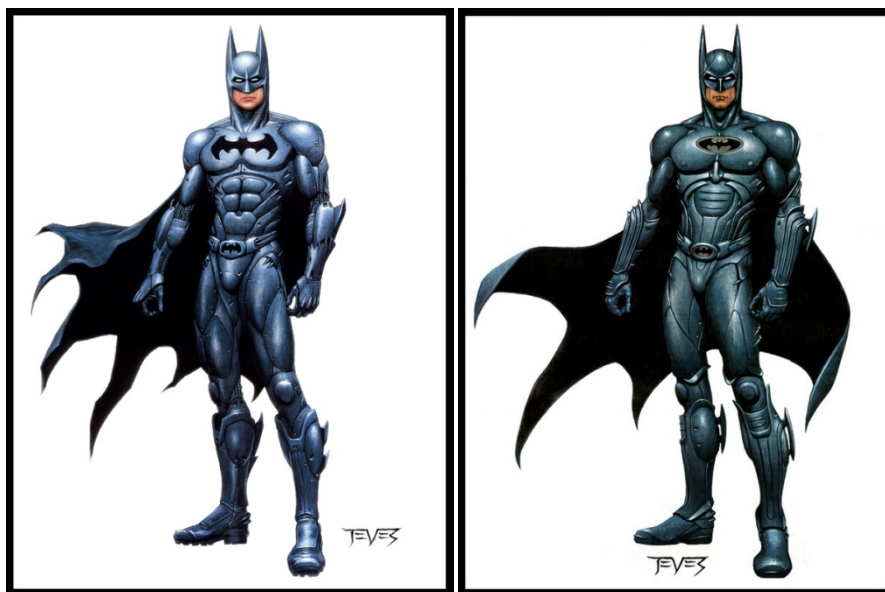
ภาพร่างแบทแมนและตัวละครร้ายจาก Batman Returns (1992) ของทิม เบอร์ตัน ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงการตีความตัวละครในแง่ของความเป็น Shadow Archetype ที่ชัดเจน โดยแทนตัวแบทแมนด้วยเงามีรูปร่างค้างคาวยักษ์เท่านั้น ซึ่งเมื่อยืนอยู่ใกล้กลุ่มตัวละครร้ายทำให้มีความเข้าพวก

กัน โดยหากให้ผู้ที่ไม่รู้จักแบทแมนหรือตัวละครร้ายทั้งสองมาเห็นภาพนี้ ย่อมเกิดความรู้สึกว่าแบทแมนเป็นตัวละครประเภทเดียวกับอีกสองตัวที่เหลืออย่างแน่นอน จึงสามารถสรุปได้ว่าแบทแมนของทิม เบอร์ตัน มีลักษณะตัวละครในแบบของ Hero Archetype ที่เจือปนด้วย Shadow Archetype

เมื่อโจเอล ชูมัคเกอร์ ได้มารับหน้าที่ผู้กำกับภาพยนตร์แบทแมนแทนทิม เบอร์ตัน แบทแมนของโจเอล ชูมัคเกอร์นั้นได้รับการปรับเปลี่ยนลักษณะตัวละครใหม่อย่างเห็นได้ชัด โดยถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995) และ Batman and Robin (1997) จะถูกสร้างขึ้นในฐานะภาคต่อของ Batman Returns (1992) แต่ได้มีการตีความตัวละครใหม่ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง



ภาพที่ 4.34 ภาพร่างชุดของแบทแมนใน Batman Forever (1995)



ภาพที่ 4.35 ภาพร่างของชุดแบทแมนใน Batman and Robin (1997)

จากภาพร่างชุดแบทแมนในแบทแมนของโจเอล ชูมัคเกอร์ทั้งสองภาคจะเห็นได้ว่า ตัวละครถูกออกแบบให้มีความเป็น Hero Archetype อยู่เต็มเปี่ยม เพื่อให้เข้ากับบทบาทในภาพยนตร์ของเขาที่ลดความโดดเด่นและมีตัวตนลงไปด้วยผ้าคลุมที่สั้นเล็กลงและกล้ามเนื้อที่มากขึ้นทำให้ดูเหมือนนักรบโบราณ

นอกจากนี้แล้ว การออกแบบแบทแมนในฉบับนี้มีความตั้งใจเป็นพิเศษในการทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Animus Archetype ที่ชัดเจนขึ้น โดยไมล์ส สตีฟ (Miles Steves) ผู้วาดภาพร่างเหล่านี้กล่าวว่า ผู้กำกับชูมัคเกอร์สั่งให้เขาออกแบบตัวละครที่มีความแข็งแกร่งให้มากที่สุด (Steves, 2008 : online)

อย่างไรก็ตาม บทบาทของบรูซ เวย์น และแบทแมนในภาพยนตร์เรื่อง Batman and Robin (1997) นั้น นอกจากจะเป็นวีรบุรุษแล้ว ยังต้องคอยดูแลโรบิน (Robin) คู่หูปราบอาชญากรรมวัยรุ่นของเขาอีกด้วย ทำให้เขาจำเป็นต้องมีภาพลักษณ์ของ Mentor Archetype อยู่ในตัว โดยภาพลักษณ์ของที่ปรึกษานี้มีปรากฏอยู่ในฉบับหนังสือการ์ตูนเช่นกันในยามที่ทั้งสองปรากฏตัวพร้อมกัน ดังนั้นแล้วใน Batman and Robin จึงได้มีการสร้างภาพลักษณ์ของบรูซ เวย์น ให้มีอายุมากขึ้น เพื่อให้รับกับภาพลักษณ์นี้อีกด้วย

ทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าการออกแบบตัวละครแบทแมนของผู้กำกับโจเอล ชูมัคเกอร์นั้น นอกจากจะมุ่งเน้นภาพลักษณ์ของความเป็น Hero Archetype แล้ว ยังสอดแทรกด้วยความ

พยายามให้ตัวละครเป็น Animus Archetype ในสายตาผู้ชม รวมไปถึงการผสมรูปแบบของ Mentor Archetype ใน Batman and Robin (1997)

เมื่อแบทแมนถูกตีความขึ้นมาอีกครั้งโดยผู้กำกับคริสโตเฟอร์ โนแลน ซึ่งเป็นการเริ่มเล่าเรื่องของแบทแมนใหม่ทั้งหมด ในครั้งนี้แบทแมนฉบับภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นจากการตีความแบทแมนในช่วงปี 2000 อย่างตรงไปตรงมา แต่เต็มไปด้วยความเข้มข้นสมจริงโดยเฉพาะภายในจิตใจของตัวละคร โดยการสร้างให้ตัวละครมีลักษณะของ Hero Archetype ที่ชัดเจน แต่ผสมด้วย Shadow Archetype ในแง่ของความเก็บกดในจิตใจเอาไว้ โดยจะแสดงออกให้เห็นทางด้านความก้าวร้าวเป็นส่วนมาก



ภาพที่ 4.36 ภาพ Concept Art ของตัวละครแบทแมน สำหรับภาพยนตร์ Batman Begins (2005)



ภาพที่ 4.37 ภาพ Concept Art การสอบสวนโจ๊กเกอร์ของแบทแมน อันแสดงให้เห็นถึงความก้าวร้าว

เมื่อพิจารณาการตีความลักษณะตัวละคร (Archetype) ของแบทแมนในแง่ของผู้กำกับแต่ละท่าน จะเห็นได้ว่า ถึงแม้ว่าผู้กำกับทุกท่านจะสร้างแบทแมนขึ้นมาใหม่โดยมีแกนหลักเดียวกันคือความเป็น Hero Archetype ของตัวละคร แต่ในส่วนอื่นแล้วกลับมีความต่างกันเป็นอย่างมาก ซึ่งในความแตกต่างนี้ทำให้รายละเอียดของตัวละครในแง่ของผู้อื่นนั้นมีความแตกต่างกันมากยิ่งขึ้นไปอีก

4.2.1.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ชื่อ (Name)

บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) หรือแบทแมน (Batman) เป็นลูกชายคนเดียวของครอบครัวมหาเศรษฐี พ่อแม่ของเขาถูกคนร้ายฆ่าตายในการปล้นชิงทรัพย์ เมื่อเขาโตขึ้นเขาจึงออกปราบอาชญากรรมในนามของแบทแมน ซึ่งการตีความของผู้กำกับทั้ง 4 ท่านนั้นไม่ได้มีความแตกต่างในเรื่องนี้แต่อย่างใด

ลักษณะนิสัย (Personality)

บรูซ เวย์น หรือแบทแมน มีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เขาเป็นคนสุภาพ เอาใจเขามาใจฉัน และฉลาด มีความพยายามสูงในการที่จะกระทำเป้าหมายให้สำเร็จ ซึ่งในจุดนี้แบทแมนของในทุกฉบับมีจุดร่วมเดียวกัน แต่จะมีความแตกต่างกันไปในรายละเอียดอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งเป็นไปตามลักษณะการตีความของผู้กำกับแต่ละท่าน

บรูซ เวย์น หรือแบทแมนของเลสลี มาร์ตินสันนั้นเป็นตัวละครเดียวกันต่อเนื่องมาจากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือการ์ตูนแบทแมนในช่วงปี 1960 ซึ่งในช่วงนั้นแบทแมนถูกเปลี่ยนให้มีความร่าเริงขึ้น ความเป็นมิตรสูงและได้รับการยอมรับจากสังคมถึงขนาดได้เป็นสมาชิกพิเศษของกรมตำรวจ และมีลักษณะของเนื้อหาที่เป็นไปในทางวิทยาศาสตร์แฟนตาซีที่ไม่จริงจังมากนัก และเนื่องจากภาพยนตร์ Batman (1966) นั้นถูกสร้างออกมาในลักษณะตลก มีความเหนือจริงสูง ดังนั้นแล้วบรูซ เวย์น จึงถูกตีความออกมาเป็นของตัวละครที่สุภาพ ความเป็นผู้นำ มีความเมตตาและได้รับความเชื่อถือจากคนทั่วไป แต่วิธีการแก้ปัญหาหรือการยับยั้งอาชญากรรมนั้นเต็มไปด้วยความตลกขบขันไม่สมจริง หรือที่เรียกว่า Camp Style นั่นเอง ซึ่งลักษณะนิสัยนี้เกิดจากความต้องการสร้างตัวละครให้ผู้ชมที่เป็นเด็กหรือ

วัยรุ่นตอนต้น อันเป็นประชากรส่วนใหญ่ในสังคมขณะนั้น ตัวละครแบทแมนจึงไม่มีความซับซ้อนหรือด้านมืดของตัวละคร รวมไปถึงมีลักษณะเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เยาวชน แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งความตลกขบขันของตัวละครด้วย

ส่วนในฉบับของทิม เบอร์ตันนั้น บรูซ เวย์น มีลักษณะนิสัยที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยในฉบับนี้เขามีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) แต่ในช่วงแรกจะเป็นแบบของผู้สังเกตการณ์ (The Observer) โดยในเวลาปกติจะเก็บตัวไม่มีปฏิสัมพันธ์กับใครเลยนอกจากอัลเฟรด (Alfred) พ่อบ้านของตนเท่านั้น แต่เมื่อเปลี่ยนไปใส่ชุดแบทแมน บุคลิกเขาจะเปลี่ยนไปเป็นลักษณะเช่นเดียวกับในฉบับอื่น คือเป็นลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) โดยจะพยายามหยุดยั้งอาชญากรรมต่างๆทุกวิถีทางเช่นเดียวกัน

บรูซ เวย์น และแบทแมนของทิม เบอร์ตัน ได้รับแรงบันดาลใจมาจากแบทแมนยุคใหม่ในช่วงปี 1980 ซึ่งเน้นความมืดมน เก็บกดและโดดเดี่ยวของบรูซ เวย์น ที่สร้างให้เกิดบุคลิกของแบทแมนขึ้น ร่วมกับลักษณะของแบทแมนในยุค 1939 ซึ่งปฏิบัติการอย่างเด็ดขาดไม่มีความเมตตาต่อคนร้าย ขณะเดียวกันบุคลิกของบรูซ เวย์น นั้นได้เพิ่มเน้นความโดดเดี่ยวมืดมนไปยิ่งกว่าฉบับหนังสือการ์ตูน โดยบรูซ เวย์น ในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นได้มีความลึกกลับต่อผู้คนในสังคมจนถึงขนาดไม่มีใครรู้จักหรือเห็นหน้า แต่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในฐานะเจ้าของกิจการใหญ่และนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ อย่างไรก็ตาม บรูซ เวย์นก็ยังคงความเป็นคนดี และความเปลี่ยวเหงาในจิตใจตามแบบฉบับของหนังสือการ์ตูนไว้ถึงแม้จะมีได้แสดงออกมามากก็ตาม

การตีความตัวละครในลักษณะนี้ของทิม เบอร์ตัน เมื่อมองไปถึงบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องจะพบว่า ในช่วงก่อนหน้านั้น ซูเปอร์แมน (Superman) ซึ่งเป็นภาพยนตร์อเมริกันฮีโร่ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในช่วงปี 1970 ได้เสื่อมความนิยมลงอย่างรวดเร็วในช่วง 1980 ถึงแม้จะมีการสร้างภาคใหม่ออกมาเรื่อยๆก็ตาม แสดงให้เห็นถึงว่า ผู้ชมได้เบื่อหน่ายกับความเป็นวีรบุรุษที่มีแต่ด้านดีของซูเปอร์แมน ทำให้ทิม เบอร์ตัน เลือกที่จะสร้างอเมริกันฮีโร่ที่มีด้านมืดในจิตใจขึ้นมาแทน

ในขณะที่การตีความของโจเอล ชูมัคเกอร์นั้นสร้างแบทแมนที่เป็นคนดี คำนี้ถึงส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตัวเอง ดูแลคนรอบตัวรวมถึงพนักงานในบริษัทเป็นอย่างดี และเป็นคนคิดเร็ว ตัดสินใจเร็ว แต่ก็มีกฎเกณฑ์ของตัวเอง และยึดมั่นใจกฎเกณฑ์นั้น เมื่อเขาเป็นแบทแมน ความแตกต่างด้านลักษณะส่วนตัวไม่ต่างกับยามเป็นบรูซ เวย์นมากนัก ถึงแม้ว่าตัวตนของ

แบทแมนจะเกิดขึ้นจากความเก็บกดในวัยเด็กเช่นเดียวกับ Batman (1989) หรือ Batman Returns (1992) แต่ภาพลักษณ์ของความเก็บกดในตัวของแบทแมนถูกลดลงไปมาก เพื่อให้เข้ากับโทนเรื่องที่เน้นความเป็นแอ็คชั่นและแฟนตาซี ลักษณะนิสัยของแบทแมนในฉบับนี้มีความคล้ายคลึงกับในฉบับหนังสือการ์ตูนมากกว่าฉบับของทิม เบอร์ตัน โดยที่ลักษณะการกระทำตัวในเวลาที่เขาเป็นบรูซ เวย์น กับแบทแมนนั้นมีความคล้ายคลึงไม่ผิดจากกันมากนัก เขายังมีลักษณะของความเป็นผู้นำและความเป็นมิตรอยู่ในตัวซึ่งไม่มีในฉบับของทิม เบอร์ตันเลย

ใน Batman and Robin (1997) ได้มีการนำเอาลักษณะนิสัยจากหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960-1970 มาผสมผสานกับลักษณะเดิมจาก Batman Forever (1995) โดยได้เพิ่มลักษณะของหัวหน้าครอบครัว และความเป็นมิตรลงไปอย่างมาก โดยในลักษณะของความเป็นผู้นำและความเป็นมิตรนี้ เมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคมจะพบว่า ในช่วงปี 1990 นั้น ภาพยนตร์หรือภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แนวฮีโร่สำหรับเด็กกำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก โดยเฉพาะ The Mighty Morphin Power Rangers (1993) จึงทำให้ผู้สร้างต้องการจะเปลี่ยนภาพลักษณ์ของแบทแมนให้เป็นฮีโร่สำหรับเด็ก จึงได้สร้างลักษณะนิสัยที่เป็นคนดีไม่มีความเป็น Shadow Archetype รวมไปถึงลดความซับซ้อนของตัวละครลงด้วย

บรูซ เวย์น หรือแบทแมนของคริสโตเฟอร์ โนแลน นั้นได้ถูกตีความให้มีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในแบบเคลื่อนไหว(The Mover) โดยลักษณะนิสัยของเขามีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตลอดเวลา ในช่วงแรกของภาพยนตร์หรือในเหตุการณ์ย้อนหลัง (Flashback) เนื่องจากการสูญเสียพ่อแม่ไปตั้งแต่วัยเด็ก เขาจึงมีลักษณะที่เก็บกด ไม่พูดจากับใครโดยไม่จำเป็น และครุ่นคิดถึงแต่เหตุการณ์ที่ทำให้พ่อแม่ของเขาเสียชีวิตอยู่เสมอ และกระทำการต่างๆโดยไม่ยั้งคิด ต่อมาเมื่อเขาได้รับการฝึกสอนโดยราชชัลฎูล ทำให้สามารถควบคุมความโกรธเกรี้ยวในใจของเขา ทำให้การกระทำต่างๆ เป็นไปด้วยความสุขุมเยือกเย็นกว่าเดิม เขามีภูมิตัวเองเพียงข้อเดียวคือเขาจะไม่ฆ่าใคร เมื่อเขาเป็นแบทแมนเขาจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และใช้เสียงพูดที่แหบพร่าเพื่อปิดบังตัวตน

ใน The Dark Knight (2008) เขากลายเป็นคนสุขุมเยือกเย็น ใช้ชีวิตสองด้านโดยด้านหนึ่งเป็นบรูซ เวย์น มหาเศรษฐีเพลย์บอยที่ใช้ทรัพย์สินอย่างสิ้นเปลือง ส่วนอีกด้านหนึ่งเป็นแบทแมนที่ออกจัดการกับผู้ร้ายในยามค่ำคืน โดยเขามีแผนที่จะจัดการระดับหัวหน้ามากกว่าลูกน้อง เขามีภูมิตัวเองเพียงข้อเดียวคือเขาจะไม่ฆ่าใคร เมื่อเขาเป็นแบทแมนเขาจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว และใช้เสียงพูดที่แหบพร่าเพื่อปิดบังตัวตน แต่อย่างไรก็ตามเขาก็ยังมีความเป็นห่วงในชีวิตของคนรอบ

ช่างและผู้บริสุทธิ์ที่ไม่เกี่ยวข้อง ลักษณะนิสัยของบรูซ เวย์น ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นมีความคล้ายคลึงกับฉบับหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะความเก็บกด และการประพฤติตัวเป็นคนเหลวไหลในยามที่เป็นบรูซ เวย์น แต่ก็ยังคงภาพของเจ้าของธุรกิจที่ประสบความสำเร็จไว้อยู่

ลักษณะตัวละครที่มีความสมจริงนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการสร้างภาพยนตร์อเมริกันฮีโร่ในยุคปี 2000 ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ให้มีความสมจริง และตัวละครที่สัมผัสได้ไม่มีความเป็นการ์ตูน (Comical) มากเกินไป ทำให้แบทแมนในฉบับนี้ถูกตีความให้มีความสมจริงทางด้านบุคลิกลักษณะนิสัยเป็นอย่างมาก

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ภูมิหลังของบรูซ เวย์น ส่วนที่เหมือนกันในทุกฉบับคือ บรูซ เวย์น สูญเสียพ่อแม่ไปตั้งแต่วัยเด็ก โดนมาด้วยการเลี้ยงดูของอัลเฟรดพ่อบ้านอย่างโดดเดี่ยวโดยเก็บปมในใจไว้ตั้งแต่เด็ก บรูซได้รับบริษัทยานุบาลและทรัพย์สินมหาศาลเป็นมรดกจากพ่อแม่ทำให้เขามีสถานะเป็นเศรษฐีคนสำคัญของเมืองกอตแธม ซึ่งภูมิหลังนี้เป็นภูมิหลังที่เหมือนกับในหนังสือการ์ตูนเช่นกัน แต่ในรายละเอียดแล้วในฉบับภาพยนตร์แต่ละฉบับก็มีความแตกต่างกันไปอย่างเห็นได้ชัด

บรูซ เวย์น ของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ไม่ต้องลำบากกับการทำงานเพราะเขามีทรัพย์สินมหาศาล และทำให้เขาสามารถใช้เวลากับการเป็นแบทแมนได้อย่างเต็มที่ บรูซ เวย์น ในฉบับนี้ ได้ใช้ความโดดเดี่ยวในวัยเด็กของเขาเป็นแรงผลักดันให้ทำความดี โดยที่เขาได้ก่อตั้งมูลนิธิต่างๆ มากมายด้วยทรัพย์สินของเขา และมักมีมูลนิธิต่างๆ ที่เข้ากับสถานการณ์ในเวลานั้นเพิ่มขึ้นมาเสมออย่างน่าฉงนใจ อันเป็นวิธีการสร้างความตกชบขันอีกอย่างหนึ่งของผู้กำกับ นอกจากนี้ ยังไม่มีการกล่าวถึงอดีตอันเลวร้ายหรือชีวิตอันขมขื่นในวัยเด็กของบรูซ เวย์น เลยในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่าถึงแม้พ่อแม่เขาจะเสียชีวิตไปตั้งแต่เขายังเด็ก แต่การเลี้ยงดูของอัลเฟรดก็ทำให้เขาไม่ได้กลายเป็นคนเก็บกดมืดมน แต่เขากลับมีสุขภาพจิตที่ค่อนข้างสมบูรณ์ และใช้การเสียชีวิตของพ่อแม่เป็นแรงบันดาลใจให้ออกช่วยเหลือตำรวจนั่นเอง

ในฉบับของทิม เบอร์ตัน ได้เปลี่ยนแปลงจากฉบับการ์ตูน หรือฉบับภาพยนตร์อื่นๆ โดยตัวละครที่เป็นผู้สังหารพ่อแม่ของบรูซมีชื่อ โจ ชิล (Joe Chill) ตามแบบฉบับดั้งเดิม แต่ถูกเปลี่ยนเป็น แจ็ค เนเปียร์ (Jack Napier) หรือโจ๊กเกอร์ (Joker) ในวัยหนุ่ม ซึ่งเป็นตัวละครร้ายหลักของ Batman (1989) เพื่อสร้างความขัดแย้งส่วนตัวระหว่างตัวละครขึ้น นอกเหนือจากความขัดแย้ง

ทางด้านวัตถุประสงค์และอุดมการณ์

ในขณะที่บรูซ เวย์น ของทีมเบอร์ตันนั้นเจียบเหงาและเก็บกด แต่ในฉบับของโจเอล ชูมคเกอร์นั้น เขาอยู่ในเมืองในฐานะมหาเศรษฐีที่มีชื่อเสียงและนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และเป็นที่เคารพนับถือของคนใกล้ตัวและลูกน้อง บริษัทเวย์น เอนเตอร์ไพรส์ ของบรูซ เวย์น ได้เริ่มถูกกล่าวถึงในภาคนี้และแสดงให้เห็นว่าเป็นแหล่งที่มาของเงินทุนของเขา และภาพลักษณ์ของความสัมพันธ์ที่ดี เป็นมิตรต่อชาวเมืองและตำรวจที่แสดงให้เห็นถึงภูมิหลังที่ต่างไปจากภาคของทีม เบอร์ตัน แต่กลับเข้าใจถึงต้นฉบับหนังสือการ์ตูนมากขึ้น

ในขณะที่ฉบับของโจเอล ชูมคเกอร์นั้นได้ลดรายละเอียดภูมิหลังของบรูซ เวย์นลง แต่ในฉบับของคริสโตเฟอร์ โนแลน ได้เลือกที่จะตีความเบื้องหลังชีวิตของแบทแมนใหม่ทั้งหมด โดยให้ในวัยเด็ก บรูซ เวย์นมีราเชล ดอร์ส เป็นเพื่อนเล่นในวัยเด็ก โดยโธมัส เวย์น (Thomas Wayne) บิดาของเขาเป็นนายแพทย์ที่มีชื่อเสียง เป็นเจ้าของกิจการใหญ่ที่สุดในเมือง และยังเป็นที่ยับยั้งของคนในสังคมจากความช่วยเหลือที่ได้กระทำเมื่อครั้งเกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ หลังจากบรูซ พลัดตกไปในถ้ำได้คุณหาสน์ของเขาที่เต็มไปด้วยคางคาว เขาก็มีอาการกลัวคางคาวนับแต่นั้นเป็นต้นมา และอาการกลัวของเขาก็ทำให้เขาขอออกจากโรงละครโอเปร่าก่อนแสดงจบ ซึ่งส่งผลให้พ่อแม่ของเขาถูกปล้น และถูกคนร้ายฆ่าตาย ทำให้เขาแค้นใจและรู้สึกผิดเป็นอย่างมากยิ่งนับแต่นั้นเป็นต้นมา

จะเห็นได้ว่าภูมิหลังของแบทแมนมีความเปลี่ยนแปลงไปในรายละเอียดภายใต้การตีความของผู้กำกับแต่ละท่าน แต่ยังคงเนื้อหาหลักที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละครไว้ชัดเจน

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

บรูซ เวย์น และแบทแมนของผู้กำกับทั้ง 4 ท่านนั้น แม้จะมีการกระทำที่เหมือนกันในแง่ของการจับกุมคนร้ายหรือช่วยเหลือสังคม แต่พฤติกรรมดังกล่าวกลับเกิดจากการตีความมุมมองหรือความเชื่อที่แตกต่างกันไป โดยบรูซ เวย์น ของเลสลีย์ มาร์ตินสัน เชื่อว่าไศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นกับตัวเขาและพ่อแม่ของเขาไม่ควรที่จะเกิดขึ้นกับคนอื่นอีก เมื่อเขาโตขึ้นเขาจึงได้รับใช้สังคมในฐานะของแบทแมน เพื่อยับยั้งอาชญากรต่างๆ โดยเขาปฏิบัติหน้าที่เหมือนเป็นกำลังเสริมของตำรวจ คอยจัดการกับปัญหาที่ตำรวจไม่สามารถแก้ไขได้ โดยเฉพาะอาชญากรพิเศษ(Super Criminal) ต่างๆที่คอยออกอาละวาดในเมืองกอธิคแอมตลอดเวลา มุมมองนี้เป็นมุมมองที่ไม่ต่างจากแบทแมนฉบับหนังสือการ์ตูนมากนัก โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนแบทแมนในช่วงปี 1960 ตาม

ช่วงเวลาที่ยานยนต์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้น

ทิม เบอร์ตัน ได้ตีความมุมมองและความเชื่อของบรูซ เวย์น ไปอีกทางหนึ่ง โดยในฉบับนี้ บรูซ เวย์น มองว่าสิ่งที่ทำร้ายพ่อแม่ของเขา และทำให้ชีวิตเขาต้องโดดเดี่ยวนั้นไม่ใช่แค่ใจรักที่คน ที่ปล้นเขาคืนนั้นเท่านั้น แต่มันคืออาชญากรรมและความไม่ถูกต้องของเมืองกอทแอมทั้งเมือง เขา จึงต้องการออกจัดการอาชญากรเหล่านี้ด้วยตนเองเพื่อระบายออกถึงความคับแค้นในจิตใจของเขา โดยถึงเขาจะไม่ใช้อาวุธปืนแต่เขาก็ไม่มีกฎเกณฑ์และความเมตตาต่ออาชญากรเช่นกัน จะเห็นว่าเขาสามารถโยนคนร้ายลงจากตึก หรือใช้ระเบิดสังหารได้อย่างไม่ปราณี ซึ่งมุมมองและความ เชื่อในลักษณะนี้ของเขาได้รับอิทธิพลมาจากแบทแมนในฉบับแรกเริ่ม ที่เขาสังหารอาชญากรได้ โดยไม่เลือกวิธีการและไม่มีความรู้สึกผิดใดๆ โดยเฉพาะในฉากที่เขาปรากฏตัวด้วยการจับใจ 2 คนขึ้นไปบนหลังคนตึก โดยเขาสังหารคนหนึ่งอย่างไม่ปราณี และทำร้ายข่มขู่อีกคนหนึ่งนั้น เป็นวิธีการเดียวกับที่แบทแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนใช้เช่นกัน

ใน Batman Returns (1992) มุมมองนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างเมื่อเขาได้พบกับ แคทวูแมน ที่เขามองว่ามีความเหมือนกันกับตัวเขา และไม่ได้เป็นคนเลวร้ายโดยพื้นฐาน ทำให้เขา เริ่มเปลี่ยนใจที่จะช่วยเหลือเธอแทน และเมื่อรู้ความจริงว่าแคทวูแมนคือเซลีน่า ไคลน์ คนรักของเขา เขาก็ยอมเปิดเผยตัวว่าเป็นแบทแมนเพื่อเกลี้ยกล่อมให้แคทวูแมนเลิกเป็นอาชญากรอีกด้วย

ในขณะที่บรูซ เวย์น ของโจเอล ชูมัคเกอร์มองว่าสิ่งที่ทำร้ายพ่อแม่ของเขาคืออาชญากรรม และความไม่ถูกต้องของเมืองนี้ทั้งเมืองเช่นเดียวกับฉบับของทิม เบอร์ตัน แต่แบทแมนในฉบับนี้ยัง มีความเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนสามารถปรับปรุงตัวได้ อาชญากรควรได้รับการหยุดยั้ง ลงโทษ หรือ คุกแลรักษาตามสมควร และแบทแมนเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้ชีวิตของเขาดำเนินต่อไปได้ แต่เมื่อ เวลาผ่านไปเขาก็รู้สึกว่แบทแมนเริ่มไม่ใช่สิ่งจำเป็นและเป็นความทุกข์มากกว่า เขาจึงไม่ยอม ให้ดิก เกรย์สัน (Dick Grayson) มาเป็นโรบิน (Robin) ใช้ชีวิตในรูปแบบเดียวกับเขา แต่สุดท้าย เขาก็เลือกที่จะเป็นแบทแมนเพื่อตัวเองและคนรอบข้าง และยอมรับในตัวดิกในที่สุด

มุมมองและความเชื่อที่เขามีต่ออาชญากร และต่อตัวตนของแบทแมนนั้นไม่แตกต่างจาก ฉบับของทิม เบอร์ตัน มากนัก นอกจากการเพิ่มความเชื่อเรื่องคุณค่าของชีวิตมนุษย์เข้าไป ทำให้ แบทแมนในฉบับนี้ไม่ใช่คนจิตใจอำมหิตอีกต่อไป และเข้าใกล้ต้นฉบับหนังสือการ์ตูนมากขึ้น

หลังจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995) เขาได้ตระหนักว่าแบทแมน ไม่ใช่สิ่งจำเป็นต่อชีวิตเขาก็จริงแต่เป็นสิ่งที่เขาเลือกที่จะเป็นเพื่อคนที่เขารัก ดังนั้นแล้วเขาจึงต้อง

รับผิดชอบชีวิตของดิก เกรย์สัน (Dick Grayson) หรือโรบิน (Robin) ที่เขาคิดว่าเขาเป็นคนชักจูงให้มาใช้ชีวิตแบบเขา และพยายามปกป้องเหมือนพ่อปกป้องลูก

ใน Batman and Robin (1997) สืบเนื่องจากเหตุการณ์ใน Batman Forever (1995) ทำให้เขามีมุมมองที่เปลี่ยนไปจากเดิม เป็นเขาเลือกที่จะเป็นแบทแมนเพื่อปกป้องผู้คนและเมืองที่เขา รัก ทำให้ภาพลักษณ์ที่ดูเคร่งเครียดและมีดমনของแบทแมนลดลง เปลี่ยนเป็นภาพลักษณ์ของฮีโร่ ที่เลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งมุมมองความเชื่อในลักษณะนี้ของบรูซ เวย์น เป็นลักษณะของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 ที่แบทแมนกระทำการต่างๆโดยปราศจากความเก็บกดและความหมองหม่นใดๆ ซึ่งเกิดจากความต้องการสร้างภาพยนตร์และตัวละครแบทแมนสำหรับเด็ก ซึ่งได้กล่าวถึงไปแล้วก่อนหน้านี้

ในขณะที่บรูซ เวย์น ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ที่มีความสมจริงอันได้อิทธิพลมาจากภาพยนตร์ฮีโร่ในช่วงยุค 2000 นั้น เชื่อว่าสิ่งที่ทำให้เกิดโศกนาฏกรรมกับชีวิตของเขานั้น ไม่ใช่เพียงแค่ว่าใครคนหนึ่งที่ทำร้ายพ่อแม่ของเขาเท่านั้น แต่เป็นอาชญากรระดับหัวหน้า รวมไปถึงความทุจริตต่างๆ ของเมือง ที่ทำให้ผู้คนต้องออกมาเป็นโจร ดังนั้นแล้วเขาจึงต้องจัดการที่ระดับหัวหน้ามากกว่า ลูกน้อง และเขาเชื่อว่าเขาต้องเข้าไปคลุกคลีกับอาชญากร เพื่อที่จะเข้าใจความคิดของอาชญากร จึงยอมไปติดคุกที่ประเทศจีน แต่เขาก็ไม่ได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเติมจนพบกับราชาอัลกูด ที่เปลี่ยนมุมมองของเขาให้เห็นว่าอาชญากรทั้งหมดมีความคิดแบบง่าย ๆ ยึดติดอยู่กับความโลภ และทำให้เขาคิดได้ว่าการที่เขาจะกำจัดอาชญากรมได้นั้น คนเพียงคนเดียวไม่สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงอะไรได้มากมาย สิ่งที่เขาทำจึงจะต้องเป็นสัญลักษณ์ที่จะทำให้อาชญากรหวาดกลัว แต่ขณะเดียวกันก็ทำให้คนดีสามารถมีแรงที่จะต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายได้ จึงเป็นที่มาของแบทแมน อย่างไรก็ตามเขายังเชื่อว่าตัวเขานั้นไม่มีสิทธิในการคร่าชีวิตใคร และเป็นหน้าที่ของกระบวนการยุติธรรมในการตัดสินลงโทษในความผิดต่างๆ แต่อย่างไรก็ตามเขาไม่เลือกวิธีการที่จะเอาผิดอาชญากร โดยเขาไม่ปฏิบัติการได้กฎหมายแต่ยังเชื่อมั่นในกระบวนการยุติธรรม เขาจึงร่วมมือกับตำรวจ และอัยการในการปฏิบัติการของเขา และหลังจากที่เขาได้พบกับฮาร์วี เดนท เขาก็เชื่อว่าเมืองกอดธัมต้องมีวีรบุรุษที่สามารถเปิดเผยหน้าตา และเป็นความหวังของเมืองแทนที่เขาที่ได้แต่ปฏิบัติการอยู่ในความมืดได้ ซึ่งอาจจะเป็นเวลาที่เขาจะได้วางมือจากการเป็นแบทแมนเสียที เขาจึงสนับสนุนฮาร์วีทุกวิถีทาง ถึงแม้จะต้องยอมรับความผิดแทนฮาร์วีในตอนท้ายก็ตาม และเขายังเชื่อมั่นในความดีในจิตใจของผู้คน ที่ไม่ว่าเมืองนี้จะเลวร้ายเพียงใดแต่ก็ยังมีคนที่สำนึกดีอยู่ แต่ในขณะเดียวกันเขาก็มีความรู้สึกผิดที่คนบริสุทธิ์ต้องมาตายเพราะแบทแมนเมื่อเขาไม่ทำตามข้อเรียกร้องของโจกเกอร์

จนทำให้เขาเกือบจะยอมแพ้และมอบตัว

จะเห็นได้ว่า แม้แบทแมนในแต่ละฉบับจะมีการกระทำที่เหมือนกัน แต่มุมมองและความเชื่อของตัวละครนั้นก็กลับมีความแตกต่างกันไปอย่างเห็นได้ชัดเจน

ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

เช่นเดียวกับมุมมองและความเชื่อของตัวละคร ทัศนคติของแบทแมนในฉบับต่างๆ ก็ได้มีความแตกต่างกันไปตามแต่การตีความของผู้กำกับแต่ละท่านด้วย โดยบรูซ เวย์น ของเลสลี มาร์ตินสันเป็นคนดีมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เห็นแก่ผลประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนประโยชน์ส่วนตัว ตนเสมอ และมีความเมตตากรุณาต่อทุกชีวิตไม่ว่าแม้แต่สัตว์ และไม่คิดทำร้ายใครแม้ทางตรงหรือทางอ้อม เนื่องจากบรูซ เวย์น หรือแบทแมนในฉบับนี้ ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นตัวละครในภาพยนตร์ตลก ทำให้ผู้กำกับเลือกที่จะสร้างเขาขึ้นมาไม่ให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่ออะไรเลย รวมไปถึงทำให้เขาเป็นคนดีจนเกินจริง ซึ่งจะสามารถช่วยสร้างความตลกขบขันได้

ในขณะที่บรูซ เวย์น ของทิม เบอร์ตัน เป็นคนที่ชอบช่วยเหลือคนอื่นเช่นกัน โดยบริจาคเงินในนามของตนเอง และออกปราบอาชญากรในคราบของแบทแมน แต่เขาจะไม่ยอมยกยให้กับอาชญากรใดๆโดยเด็ดขาด นอกจากนี้ตัวตนที่แท้จริงของบรูซนั้นถึงแม้จะเป็นมหาเศรษฐีแต่ก็มีความติดดิน จะเห็นได้ว่าเขาไม่เคยใช้ห้องอาหารขนาดใหญ่ในบ้านมาก่อนเลย แต่ไปรับประทานอาหารที่ภัตตาคารในห้างสรรพสินค้าเล็กๆเท่านั้น นอกจากนี้เวลาเดินทางเขายังไม่ได้ใช้รถแต่เดินถนนเหมือนคนธรรมดาอีกด้วย และด้วยความโดดเดี่ยวของเขาทำให้เขาโหยหาคนที่จะมาร่วมชีวิตด้วย

บรูซ เวย์น ของโจเอล ชูมคเกอร์ ได้ลดความซับซ้อนลงจากฉบับของทิม เบอร์ตัน โดยเปลี่ยนให้เป็นผู้ที่ช่วยเหลือคนอื่นทั้งในฉากหน้าของบรูซ และเบื้องหลังของแบทแมน ทำให้เขาเป็นคนที่มีความเห็นใจคนอื่นสูง จะเห็นได้จากการที่เขาบริจาคเงินช่วยเหลือผู้ประสบภัยที่ทูเฟซสังหารครอบครัวของดิค อย่างไรก็ตามเขาเป็นคนที่หึงในศักดิ์ศรี และมีความทะนงตนอยู่ไม่น้อย โดยเขายอมเข้าสู่เครื่องอ่านคลื่นสมองที่เขาถือว่าเป็นกับดักตามคำขู่ของเอ็ดเวิร์ด นิกมา หรือริดเลอร์ ที่ตอนแรกเขารู้อยู่แล้วว่าเป็นกับดักแต่ก็ยังยอมเดินเข้าไปเพราะไม่พอใจกับคำดูถูกของเอ็ดเวิร์ด

ตัวละครบรูซ เวย์น เมื่อผ่านการตีความอีกครั้งโดยคริสโตเฟอร์ โนแลน ได้เปลี่ยนเขาเป็น คนเรียบง่าย ยอมทนลำบากเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ โดยเนื้อแท้แล้วเป็นคนใจดีกับเด็กๆ จะเห็นได้จากการที่เขาพกกล่องส่องทางไกลของแบทแมนให้กับเด็กที่พบเขา และเป็นคนที่เชื่อมั่นใน

ความคิดของตัวเอง พยายามค้นหาคำตอบในสิ่งที่เขาไม่เข้าใจ และมีการพัฒนาอยู่เสมอ นอกจากนี้เขายังมีกฎเกณฑ์ของตัวเองอยู่ตลอด โดยเฉพาะในการไม่ฆ่าใครของเขา

ใน The Dark Knight แสดงให้เห็นว่าเขามีทัศนคติที่ไม่ดีต่อบุคคลในกรมตำรวจหรือศาล เขาจึงเลือกที่จะไวใจคนเพียงไม่กี่คนมาร่วมมือกับเขาเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามเขายังคงเชื่อถือในระบบอยู่ และเป็นสาเหตุที่เขาไม่ตั้งตัวเป็นผู้อยู่เหนือกฎหมาย แต่จะกระทำการนอกกฎหมายเพื่อนำเอาคนร้ายมาลงโทษตามกฎหมายเท่านั้น เขาเป็นคนดีเห็นคุณค่าของชีวิตผู้อื่น แม้แต่คนที่ไม่ปรารถนาดีกับเขา จะเห็นได้ว่าเขายังช่วยเหลือพนักงานล้วงรู้ความลับของเขาโดยบังเอิญและคิดที่จะเปิดเผย หรือแม้แต่ชีวิตของโจ๊กเกอร์ก็ตาม

จะเห็นได้ว่า จากการตีความตัวละครที่แตกต่างกัน ทำให้ตัวละครมีทัศนคติที่แตกต่างกันไปตามแต่ละฉบับ

อาชีพ (Occupation)

แม้แต่ทางด้านอาชีพ ผู้กำกับทั้ง 4 ท่าน ก็ยังตีความตัวละครออกมาอย่างแตกต่างกัน โดยบรูซ เวย์น ของเลสลี มาร์ตินสัน เป็นมหาเศรษฐีที่ร่ำรวยมหาศาล ในภาพยนตร์ไม่ปรากฏว่าเขาทำงานหรืออาชีพอะไร แต่จากประวัติของเขาที่ครอบครัวเขาร่ำรวยมาตั้งแต่วัยก่อนแล้ว จึงเป็นไปได้ว่าเขาไม่ได้ทำอาชีพอะไรเลย และเขาได้ตั้งมูลนิธิต่างๆ ขึ้นมามากมายโดยใช้ทรัพย์สินของเขา และตลอดภาพยนตร์เขาใช้ชีวิตเป็นแบบแมนมากกว่าเป็นบรูซ เวย์นเสียอีก โดยออกปฏิบัติการทั้งกลางวันและกลางคืน และสถานที่สาธารณะทุกแห่ง ซึ่งด้านนี้ของเขานี้เป็นอีกด้านหนึ่งที่ผู้กำกับใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความตลกขบขัน โดยการให้เขามีเครื่องมือหรือยานพาหนะที่น่าทึ่งแต่ดูแล้วเกินจริงซ่อนไว้ทุกทีในเมือง

ส่วนในฉบับของทีม เบอร์ดันนั้น บรูซ เวย์น ไม่เคยทำงาน หรือไม่เคยกระทำการใดๆ เพื่อหารายได้ รวมทั้งไม่ได้มีการกล่าวถึงบริษัทเวย์น เอนเตอร์ไพรส์ หรือมูลนิธิต่างๆ ของเขาเลยอีกด้วย เขาเพียงมีการจัดงานการกุศลในฐานะบรูซ เวย์นอยู่บ้างเท่านั้น

บริษัทเวย์น เอนเตอร์ไพรส์ ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในการตีความของโจเอล ชูมคเกอร์ โดยสร้างให้เป็นบริษัทเงินทุนที่มีฝ่ายต่างๆ สังกัดอยู่มากมาย โดยฝ่ายที่ถูกกล่าวถึงใน Batman Forever (1995) คือฝ่ายวิจัยทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งถือว่าเป็นเพียงส่วนหนึ่งของเวย์น เอนเตอร์ไพรส์ บริษัทที่ใหญ่ระดับโลก

ในฉบับของคริสโตเฟอร์ โนแลน ไม่ได้แก้ไขอาชีพของเขา แต่ได้เพิ่มเติมรายละเอียดที่ไม่มีมาก่อนในภาพยนตร์ฉบับก่อนหน้าหรือในหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับที่มาของอุปกรณ์ต่างๆ ของแบทแมน ที่มีที่มาจากอุปกรณ์ทางการทหารที่ถูกสร้างขึ้นโดยบริษัทเวย์น เอนเตอร์ไพรส์ ของเขาทั้งสิ้น

เมื่อมองผ่านบริบททางสังคมทางด้านเศรษฐกิจจะพบว่า ความแตกต่างของอาชีพของบรูซ เวย์น เปลี่ยนไปตามสภาพทางเศรษฐกิจ ณ เวลาที่สร้างภาพยนตร์เช่นกัน โดยในช่วงปี 1990 ที่เศรษฐกิจอเมริกาเติบโตเป็นอย่างดีนั้น บรูซ เวย์น ก็มีภาพลักษณ์ของนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จตามไปด้วย นอกจากนี้เมื่อเศรษฐกิจเสื่อมโทรมลงในยุคปี 2000 บรูซ เวย์น ก็ได้ใช้ความเป็นนักธุรกิจของเขาช่วยเหลือเมืองกอตแธมนอกจากความเป็นแบทแมนด้วย

สถานภาพ (Marital Status)

สถานภาพและคู่ครองของบรูซ เวย์น ถึงแม้ว่าจะเป็นโสดอยู่ตลอด แต่หญิงสาวที่เขามาพัวพันในชีวิตของบรูซนั้นก็มีความแตกต่างกันไปตามแต่การตีความ และการเลือกใช้ตัวละครของผู้กำกับแต่ละท่าน โดยเลสลีย์ มาร์ตินสัน เลือกให้บรูซ เวย์น ตกหลุมรักนักข่าวที่เป็นแคทวูแมนปลอมตัวมา และพยายามช่วยเหลือ แต่สุดท้ายก็ต้องเสียใจเมื่อรู้ความจริง ในขณะที่ทิม เบอร์ตัน ได้สร้างให้บรูซ เวย์น เป็นโสด ถูกเลี้ยงดูอย่างโดดเดี่ยวแต่เด็ก แต่ภายหลังได้คบหากับวิกี้ เวลล์ จนไว้ใจยอมเปิดเผยตัวเองว่าเป็นแบทแมน ซึ่งความสัมพันธ์กับวิกี้ เวลล์ ในลักษณะนี้ได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนแบทแมนในช่วงแรกเริ่มที่ตัวละครหญิงที่มีความสัมพันธ์กับบรูซ เวย์น มีเพียงวิกี้ เวลล์เท่านั้น โดยวิกี้จะดำเนินความสัมพันธ์ในฐานะคู่รักกับบรูซ เวย์น และคอยสืบข่าวหาตัวจริงของแบทแมนตลอดเวลา ซึ่งเป็นสถานภาพที่ไม่ต่างจากในภาพยนตร์มากนัก

ใน Batman Returns (1992) ได้เปิดเผยว่าบรูซ เวย์น กับวิกี้ เวลล์ ได้ตกลงคบกัน แต่ในที่สุดก็ต้องเลิกกันไปเพราะวิกี้ เวลล์ ไม่อาจยอมรับในตัวตนของแบทแมนได้ ต่อมาได้เริ่มความสัมพันธ์กับเซลีน่า ไคลน์ หรือแคทวูแมน แต่ความสัมพันธ์ก็มีปัญหาเพราะความลับในตัวตนของทั้งสอง

ความสัมพันธ์ระหว่างแบทแมนกับแคทวูแมน นั้นมีมาในฉบับหนังสือการ์ตูนตั้งแต่ช่วงกลางปี 1960 โดยแคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นเป็นขโมยมิใช่อาชญากรปล้นฆ่า ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างแบทแมนกับแคทวูแมนจึงเป็นไปในลักษณะคู่รักคู่แค้น บางครั้งแบทแมนตามจับแคทวูแมนเมื่อเธอขโมยของ หรือบางครั้งร่วมมือกันต่อสู้กับอาชญากรที่เป็นภัยมากกว่า และถึงแม้แบทแมนจะมีความรักต่อแคทวูแมน แต่ก็ไม่สามารถใช้ชีวิตร่วมกันได้เพราะแคทวูแมน

ไม่ยอมเลิกชีวิตอาชญากรของเธอ และถึงความสัมพันธ์ของทั้งสองจะลึกซึ้งต่อกันแค่ไหนก็ไม่เคยเปิดเผยและไม่เคยสนใจตัวตนที่แท้จริงของอีกฝ่าย เพราะบรูซมองว่าหากแคทแมนไม่เลิกใช้ชีวิตแบบนี้ ทั้งสองก็ไม่มีทางใช้ชีวิตคู่กันได้แน่นอน จะเห็นว่าความสัมพันธ์ของบรูซ เวย์น และเซลีน่า ไคล์น ถูกเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมากกับภาพยนตร์ในฉบับนี้

ในขณะที่โจเอล ชูมคเกอร์นั้นเลือกตีความให้ บรูซ เวย์น เป็นโสดเช่นกัน แต่เลือกที่จะสร้างตัวละครของ ดร.เชส เมอริเดียน (Dr.Chase Meridian) ขึ้นสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้โดยเฉพาะเท่านั้นโดยไม่เคยมีบทบาทในฉบับหนังสือการ์ตูนมาก่อน โดยที่ตัวละครนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวตนของบรูซ เวย์น และแบทแมน เพราะตัวละครนี้นั้นได้พัฒนาความสัมพันธ์ทั้งกับบรูซ เวย์น และแบทแมนควบคู่กันไป เพื่อนำไปสู่การคลายปมในใจและเลือกที่จะเป็นทั้งบรูซ เวย์นและแบทแมนในตอนท้ายสุด แต่ใน Batman and Robin (1997) เขาเปลี่ยนเป็นคบหาอยู่กับจูลี เมดิสัน (Julie Madison) โดยจูเลียอยากจะทำางานกับเขาแต่เขาพยายามบอกปิดเพราะห่วงในภาระหน้าที่ของแบทแมน โดยตัวละครของจูลี เมดิสันนั้นปรากฏในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1939 เป็นระยะเวลาสั้นๆ โดยเธอปรากฏตัวในฐานะคู่อริของบรูซ เวย์น อยู่เพียง 18 ตอนเท่านั้น จากนั้นตัวละครนี้ก็หมดบทบาทไปและไม่เคยปรากฏตัวอีกเลย ซึ่งตัวละครนี้ทั้งสองฉบับมีความเหมือนกันที่เป็นเพียงตัวประกอบที่ไม่ได้มีความหมายอะไรมากมายกับเนื้อหา และถูกใส่เข้ามาเพื่อให้ตัวละครบรูซ เวย์น มิได้จิตจางเกินไปนัก ตลอดจนช่วยลดข้อครหาเกี่ยวกับพฤติกรรมรักร่วมเพศของบรูซ เวย์นและดิค เกรย์สัน หรือโรบินอีกด้วย

ในฉบับที่มีการตีความใหม่หมดอย่างฉบับของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้น บรูซ เวย์น มีราเชล ดอร์ส เป็นเพื่อสยเด็กที่คอยดูแลเป็นห่วงอยู่เสมอ และคอยพูดเตือนสติเขา เมื่อเขากลับมาจากการออกพเนจร ราเชลก็ยังแสดงที่ท่าเป็นห่วงเขาอยู่เช่นเคยแต่เริ่มตีตัวออกห่างเพราะเห็นพฤติกรรมเหลวไหลที่บรูซสร้างขึ้นมาเป็นหน้าฉาก แต่หลังจากรู้ความจริงของแบทแมนแล้วเธอก็เข้าใจเขาอีกครั้งแต่ยังไม่ยอมคบหากว่าเพื่อนเพราะคิดว่าตัวตนจริงๆของบรูซจะแสดงออกได้ก็ต่อเมื่อไม่มีแบทแมนแล้วเท่านั้น ต่อมาใน The Dark Knight (2008) หลังจากเธอได้พบกับฮาร์วี เดนท์ ก็ชอบในความซื่อตรงและเข้มแข็งของฮาร์วีจนยอมคบหาด้วยทำให้ห่างเหินจากบรูซไป เมื่อบรูซทนกับการที่ผู้บริสุทธิ์ต้องมาเสียชีวิตเพราะแบทแมนไม่ไหวคิดจะเลิกเป็นแบทแมน เขาได้ทวงถามสัญญาของเธอที่ว่าจะมาอยู่ด้วยกันเมื่อเขาไม่เป็นแบทแมนแล้ว และเธอจะรอเขา แต่ในที่สุดก่อนเธอเสียชีวิตเธอได้เขียนจดหมายบอกบรูซว่าเธอไม่สามารถรอเขาได้อีกต่อไปแล้วเพราะเชื่อว่าไม่มีวันที่เขาจะเลิกเป็นแบทแมน

ราเชล ดอร์ส นั้นเป็นตัวละครใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อภาพยนตร์ฉบับนี้เท่านั้น โดยราเชลนั้นมีบทบาทในการเป็นเพื่อนวัยเด็กของบรูซ รวมไปถึงการทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความถูกต้องในเวลากลางวันที่ไม่มีแบทแมน และเป็นตัวแสดงให้เห็นถึงชีวิตที่บรูซ เวย์นน่าจะเป็น หากไม่เกิดเหตุร้ายกับเขาในวัยเด็ก รวมไปถึงเป็นการสร้างภาพชีวิตในวัยเด็กของบรูซ เวย์น ที่ไม่ได้โดดเดี่ยวและว่าเหว่ ซึ่งช่วยผลักดันให้ความรู้สึกถึงการสูญเสียวัยเด็กของเขานั้นมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น และตัวละครนี้เป็นเพียงสิ่งเดียวที่ทำให้บรูซ เวย์น ยังไม่ทรมานชีวิตให้กับการเป็นแบทแมนเต็มตัว หลังจากที่ราเชลเสียชีวิต ชีวิตของบรูซ เวย์น ก็ไม่มีอะไรดูครั้งไม่让他ทรมานตัวไปกับการเป็นแบทแมนเต็มทีอีกต่อไป

จะเห็นได้ว่า สถานภาพของบรูซ เวย์น นั้นมีความแตกต่างในการตีความของผู้กำกับแต่ละท่านมากเป็นอย่างยิ่ง

ชีวิตส่วนตัว (Personal Life)

ชีวิตส่วนตัวของบรูซ เวย์น ในแต่ละฉบับนั้นอาจไม่แตกต่างกันมาก โดยในเวลาส่วนตัวเขามักหมกมุ่นอยู่กับการสร้างอุปกรณ์หรือเตรียมการสำหรับการออกปฏิบัติการเป็นแบทแมน โดยเขาแทบไม่มีชีวิตส่วนตัวในด้านอื่นๆ ให้เห็นมากนักในภาพยนตร์ทุกฉบับ

ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

บรูซ เวย์น มีความต้องการที่แตกต่างกันไปในรายละเอียดแต่ละฉบับ แต่มีจุดร่วมกันในการปกป้องเมืองกอตแฮม และขจัดอาชญากรให้หมดไปจากเมืองด้วยวิธีการต่างๆ นอกจากนี้เขายังมีความต้องการที่จะมีคนอยู่เคียงข้างทดแทนความรักที่สูญเสียจากพ่อแม่ ทำให้เขาเข้าหาตัวละครหญิงต่างๆ ในภาพยนตร์ทุกฉบับ ซึ่งในจุดนี้เป็นการตีความที่เหมือนกันของผู้กำกับทุกคน

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

การสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์แบทแมนของผู้กำกับแต่ละท่านนั้นมีความแตกต่างกันไป ทำให้ตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมน มีความขัดแย้งที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องด้วย โดยบรูซ เวย์น หรือแบทแมนของเลส ลีย์ มาร์ตินสันนั้นมีความขัดแย้งกับอาชญากรทั้งสี่ ได้แก่ โจนี เกอร์ เพนกวิน รีดเลอร์ และแคทวูแมน ที่ทั้งสี่ร่วมมือกันวางแผนก่ออาชญากรรม โดยมีเพนกวินเป็นหัวหน้าใหญ่ในการวางแผนทั้งหมด รีดเลอร์เป็นคนปล่อยคำใบ้ให้แบทแมนไขว้เขว และแคทวูแมนเป็นตัวสืบข่าว และในขณะเดียวกันก็ช่วยวอนให้บรูซ เวย์น หลงเสน่ห์ โดยแบทแมน

พยายามขัดขวางทั้งสิ้น แต่ก็พลาดทำให้ผู้นำประเทศต่างๆโดนลักพาตัวไป ขณะเดียวกันเพนกวินก็ใช้เล่ห์เหลี่ยมหลอกเข้าไปในถ้ำค้ำวควาได้สำเร็จ แต่ก็ถูกแบทแมนซ่อนแผนกลับให้พาไปยังที่ซ่อนและนำไปสู่การจับกุมอาชญากรทั้งสิ้นและนำตัวผู้นำประเทศกลับมาในที่สุด

ความขัดแย้งนี้เกิดจากการตีความภัยจากสงครามเย็น ซึ่งอาจปะทุขึ้นเป็นสงครามโลกครั้งที่ 3 ได้ทุกเมื่อ จึงทำแบทแมนที่มีลักษณะของ Hero Archetype ของตัวละครถูกมองว่าเป็นตัวแทนของอเมริกันชน ในการต่อสู้เพื่อปกป้องสันติภาพและเศรษฐกิจที่กำลังดีขึ้น จากตัวละครร้ายที่มุ่งหวังจะทำลายสันติภาพด้วยการลักพาตัวผู้นำประเทศต่างๆ

บรูซ เวย์น ของทีม เบอร์ตันนั้นมีความขัดแย้งกับอาชญากรทั้งเมืองโดยเฉพาะโจกเกอร์ เขาใช้ภาพลักษณ์ของแบทแมนในการทำให้อาชญากรกลัวเกรง และออกทำร้ายอาชญากรต่างๆด้วยตัวเอง และขัดขวางแผนการร้ายต่างๆของโจกเกอร์ รวมไปถึงความขัดแย้งส่วนตัวในเรื่องอดีตที่โจกเกอร์เคยสังหารพ่อแม่ของบรูซและโจกเกอร์ยังพยายามรั้งความวิกี้ เวลล์ คู่รักของบรูซด้วย ซึ่งความขัดแย้งในลักษณะนี้ไม่ต่างจากในฉบับหนังสือการ์ตูนมากนัก แต่ความแตกต่างของภาพยนตร์ฉบับนี้ก็กับหนังสือการ์ตูนอยู่ที่ ในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นแบทแมนไม่เคยต้องการจะทำร้ายโจกเกอร์จนถึงแก่ชีวิต แต่เขาต้องการจะหยุดยั้งโจกเกอร์ และส่งโจกเกอร์เข้ารับการบำบัดเท่านั้น ทั้งสองถึงแม้จะเป็นศัตรูคู่อาฆาตกัน แต่ไม่เคยที่จะหมายชีวิตซึ่งกันและกันเลยเพราะโจกเกอร์ก็รู้สึกสนุกที่มีแบทแมนอยู่"เล่น"กับเขา ดังนั้นจึงมีหลายครั้งที่โจกเกอร์ปล่อยให้แบทแมนมีชีวิตรอดต่อไปทั้งที่มีโอกาสฆ่า และเขายังไม่เคยสนใจในตัวตนที่แท้จริงของแบทแมนเลยอีกด้วย เพราะเขาถือว่าเป็นการทำให้ความสนุกในการต่อสู้กับแบทแมนลดลง ในขณะเดียวกันแบทแมนก็ปฏิญาณตนที่จะไม่ฆ่าใครจึงไม่มีความคิดจะทำร้ายโจกเกอร์จนถึงแก่ชีวิต

ด้วยบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้น ทำให้เราสามารถมองความขัดแย้งของแบทแมนและโจกเกอร์ว่าได้รับอิทธิพลมาจากสภาพทางการเมืองในยุค 1980 นั้น สหรัฐอเมริกามีนโยบายการรณรงค์ต่อต้านยาเสพติดและองค์กรอาชญากรรมต่างๆที่เป็นต้นตอของยาเสพติดอย่างชัดเจน ทำให้ภาพลักษณ์ของ Hero Archetype ของแบทแมนกลายเป็นตัวแทนในการต่อสู้กับองค์กรอาชญากรรม ที่ใช้สารเคมีเป็นเครื่องมือในการก่อเหตุร้าย

ใน Batman Returns (1992) เขาพยายามจะหยุดยั้งแผนการครองเมืองของเพนกวิน และแผนการแก้แค้น แต่กับแคทวูแมนแล้วเขามีความรู้สึกที่ต่างออกไป เขาไม่ได้มีความเกลียดชังเธอเหมือนอาชญากรอื่นๆ แต่เขาอยากจะช่วยเหลือเธอให้พ้นจากความผิดปกติที่เป็นอยู่ นอกจากนี้แล้ว บรูซ เวย์น ยังมีความขัดแย้งกับแม็กซ์ เซิร์ค ในเรื่องธุรกิจ เนื่องจากแม็กซ์ต้องการให้บรูซร่วม

ลงทุนในโรงเก็บกักพลังงานไฟฟ้าที่ตนเองจะสร้าง แต่บรูซนอกจากจะไม่ให้ความร่วมมือแล้วยัง
 แจ้งต่อผู้ว่าอีกด้วย ในด้านชีวิตส่วนตัวบรูซ เวย์น พยายามเข้าหาเซลิน่า ไคลน์ ความสัมพันธ์
 เหมือนจะไปได้ด้วยดีแต่ทั้งคู่ก็มีความลับที่ต้องปกปิดซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา ความขัดแย้ง
 ของแบทแมนกับเพนกวินนั้นเป็นความขัดแย้งในรูปแบบที่คล้ายกับหนังสือการ์ตูน โดยในฉบับ
 หนังสือการ์ตูนนั้นเพนกวินจะมีลักษณะการก่ออาชญากรรมในแบบเจ้าพ่อมาเฟีย หรือใช้
 เทคโนโลยีในการก่ออาชญากรรมเสียมากกว่า ในขณะที่แม็กซ์ เซรีค เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมา
 เพื่อภาพยนตร์ฉบับนี้โดยเฉพาะจึงไม่ได้ปรากฏตัวในหนังสือการ์ตูน

แบทแมนของโจเอล ชูมัคเกอร์ มีความขัดแย้งกับทูเฟซที่พยายามก่ออาชญากรรมเพื่อแก้
 แค้นเขาโดยเฉพาะ ในเรื่องอาชีพการงานเขามีความขัดแย้งกับเอ็ดเวิร์ด นิกมา โดยเขาเล็งเห็นว่า
 งานวิจัยของเอ็ดเวิร์ดจะสร้างปัญหามากกว่ากำไร เขาจึงไม่ให้การสนับสนุน สร้างความโกรธแค้น
 ให้กับเอ็ดเวิร์ดจนกลายเป็นอาชญากรในที่สุด นอกจากนี้แล้วในเรื่องส่วนตัว เขาพยายามที่จะเข้า
 หาดร.เซส เมอริเดียน แต่ดร.เซส มีเป้าหมายเป็นแบทแมนไม่ใช่บรูซ โดยไม่รู้ว่าทั้งสองเป็นคน
 เดียวกัน ความขัดแย้งระหว่างทูเฟซกับแบทแมนนั้นได้รับอิทธิพลจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนอย่าง
 ตรงไปตรงมาและไม่ต่างกันมาก แบทแมนคอยขัดขวางทูเฟซในการก่ออาชญากรรมและพยายาม
 ให้ทูเฟซเข้ารับการรักษาสภาพจิตใจให้กลับมาเป็นปกติดังเดิม ส่วนกับริดเลอร์นั้นลักษณะของ
 ความขัดแย้งถูกเปลี่ยนไปอย่างมาก โดยในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นแบทแมนต้องต่อสู้กับริดเลอร์
 เพื่อยังยั้งอาชญากรรมของเขา โดยที่เขาใช้คำใบ้หรือปริศนาต่างๆ เพื่อเอาชนะแบทแมน

ใน Batman and Robin (1997) มิสเตอร์ฟรีส ที่แบทแมนออกขัดขวางการโจรกรรมเพชร
 ของเขา แต่ไม่สำเร็จในครั้งแรก โดยความขัดแย้งนี้มีขึ้นอยู่ตลอดภาพยนตร์ และทำให้เกิดการต่อสู้
 กันบ่อยครั้งระหว่างแบทแมนกับมิสเตอร์ฟรีส แต่ท้ายที่สุดแล้วเขาก็สามารถเอาชนะมิสเตอร์ฟรีส
 และเกลี้ยกล่อมให้เขากลับตัวมารักษาอัลเฟรดได้สำเร็จ เขายังมีความขัดแย้งกับพอยซัน ไรฟ์ ที่
 พยายามช่วยวนให้เขาแตกแยกกับโรบิน จะได้ไม่สามารถขัดขวางแผนการของเธอได้ ซึ่งในที่สุด
 แล้วเขาก็เอาชนะเสน่ห์และยาพิโรโมนของไรฟ์ได้สำเร็จ นอกจากนี้แล้วเขายังมีความขัดแย้งกับดิค
 เกรย์สันหรือโรบิน อันเนื่องมาจากเขาต้องการที่จะปกป้องดูแลไม่ให้โรบินเสี่ยงภัยเกินความจำเป็น
 แต่โรบินเห็นว่าเขาสามารถดูแลตัวเองได้ เมื่อรวมกับการช่วยวนโดยพอยซัน ไรฟ์แล้วเลยทำให้ทั้ง
 สองมีความขัดแย้งกันมากขึ้น

จะสังเกตได้ว่า ความขัดแย้งของแบทแมนกับตัวละครร้ายต่างๆ ในภาพยนตร์ภายใต้การ
 กำกับของโจเอล ชูมัคเกอร์นั้น มิได้เกิดจากความต้องการของตัวแบทแมนเอง แต่เกิดจากหน้าที่

ของความเป็นแบบแมนที่ต้องต่อสู้เพื่อยังยั้งเหตุร้ายที่จะเกิดกับเมืองกอดแธม และในการกระทำดังกล่าวทำให้เขาสร้างศัตรูที่เคียดแค้นเขา เมื่อมองในบริบททางสังคม จะพบว่า ภาพลักษณ์ของ Hero Archetype ในยุคสมัยนี้ได้เปลี่ยนไปตามภาพลักษณ์ของรัฐบาลสหรัฐอเมริกาที่พยายามสร้างภาพของความเป็นตำรวจโลกให้กับประเทศตนเอง

ภายใต้การกำกับของคริสโตเฟอร์ โนแลน บรูซ เวย์น มีความขัดแย้งกับตัวละครอื่น ๆ มากมาย เริ่มตั้งแต่โจ ชิลล์ (Joe Chill) ที่เป็นคนปล้นทรัพย์และฆาตกรรมพ่อแม่เขาในคืนนั้น ทำให้เขาต้องกลายเป็นเด็กกำพร้า เขาตั้งใจจะฆาตกรรมโจ ชิลล์ อยู่ตลอดเวลาหลังจากนั้น แต่เมื่อโจ ชิลล์ ถูกมือสังหารของคาร์ไมน์ ฟัลโคเน่ ยิงเสียชีวิตหน้าศาล เขาจึงเข้าใจว่า คนอย่างคาร์ไมน์ ฟัลโคเน่ต่างหากถึงเป็นต้นตอที่แท้จริงของปัญหา และเป็นตัวสร้างคนอย่างโจ ชิลล์ ขึ้นมา หลังจากได้เผชิญหน้ากับฟัลโคเน่เขาก็หายตัวไป กลับมาในฐานะแบบแมนและจับฟัลโคเน่ส่งตำรวจได้ในที่สุด บรูซ เวย์น ยังมีความขัดแย้งกับราชอัลกูล ผู้เปรียบเสมือนอาจารย์ของเขา ถ่ายทอดวิชานินจาและปรัชญาในการดำเนินชีวิตให้ แต่ในที่สุดแล้วความแตกต่างในวิถีการดำรงชีวิตของทั้งสองทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในที่สุด เพราะราชอัลกูลไม่ต้องการให้อภัยความชั่วร้ายใดๆ และต้องสังหารให้ตายตกไปทั้งหมด ส่วนบรูซคิดว่าไม่ควรคร่าชีวิตใครเพราะทุกคนมีสิทธิ์ในการกลับตัว ซึ่งนำไปสู่การต่อสู้ของทั้งสองในที่สุด นอกจากนี้เขายังขัดแย้งกับโจนาธาน เครน โดยแบบแมนเข้าไปขัดขวางการดำเนินงานของเครน โดยสืบเนื่องมาจากคดีของฟัลโคเน่ และเครนยังลักพาตัวเรเชล ดอร์ส ไปอีกด้วย สุดท้ายเขามีความต้องการที่จะปรับความเข้าใจกับเรเชล แต่ถูกปฏิเสธตลอดเวลาเพราะพฤติกรรมอันเหลวแหลกที่เขาใช้เป็นฉากหน้า ทำให้เธอไม่เชื่อใจเขา และถึงแม้ว่าสุดท้ายเรเชลจะรู้ความจริงว่าเขาคือแบบแมน แต่เธอก็ยังปฏิเสธที่จะใช้ชีวิตร่วมกับเขา เพราะเธอเห็นว่าบรูซ เวย์น ที่อยู่กับเธอเป็นเพียงฉากหน้าของแบบแมนเท่านั้น

ใน The Dark Knight (2008) เขาพยายามจัดการหัวหน้าองค์กรอาชญากรรมต่างๆ ด้วยการพยายามหาหลักฐานให้ตำรวจสามารถดำเนินคดีได้ โดยเขาจ้างเล่งงานไปที่ทรัพย์สินที่คนเหล่านั้นฝากไว้ที่ธนาคาร และเมื่อเหล่าหัวหน้าองค์กรทรมานไม่ได้ จึงได้จ้างให้โจกเกอร์มาจัดการกับแบบแมน ตามคำโฆษณาที่เขาบอกว่าเขาสามารถฆ่าแบบแมนได้ ความขัดแย้งระหว่างทั้งสองจึงได้เริ่มขึ้น โดยโจกเกอร์บอกข่าวผ่านสื่อว่าหากแบบแมนไม่ยอมเปิดเผยตัวเอง เขาจะฆ่าคนบริสุทธิ์ทุกวัน และมีเป้าหมายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จากนายตำรวจธรรมดา ไปถึงผู้พิพากษา และผู้ว่า ซึ่งเขาก็กระทำตามนั้นจริงๆ ถึงแม้ว่าแบบแมนพยายามที่จะค้นหาและขัดขวางก็จะเข้าไปหนึ่งก้าวเสมอ จนเขาเริ่มจะถอดใจ แต่ฮาร์วี เดนท์ก็เข้ามาช่วยรับสมอเป็นแบบแมนและทำให้เขาสามารถจับกุม

โจกเกอร์ได้สำเร็จ ในห้องสืบสวนเขาได้เรียนรู้ว่าโจกเกอร์ไม่ได้มีเจตนาจะฆ่าแบทแมน แต่ต้องการที่จะสร้างความปั่นป่วน ทำให้แบทแมนละเมียดกฏของตัวเองให้ได้ และบีบบังคับให้เขาต้องเลือกว่าจะไปช่วยราชาเซล หรือฮาร์วีที่ถูกจับไปทั้งคู่ ซึ่งส่งผลให้ราชาเซลต้องเสียชีวิตไป สุดท้ายแล้วแบทแมนก็สามารถจับกุมโจกเกอร์ได้ด้วยการเปลี่ยนโทรศัพท์มือถือทุกเครื่องในเมืองให้กลายเป็นเครื่องรับสัญญาณ ซึ่งถือว่าละเมียดสิทธิส่วนบุคคลของคนทั่วไป แสดงให้เห็นว่าโจกเกอร์ประสบความสำเร็จในการทำให้แบทแมนละเมียดกฏของตัวเองในระดับหนึ่ง นอกจากนี้แล้ว บรูซ เวย์น ยังมีความขัดแย้งอยู่ลึกๆกับฮาร์วี เดนทถึงแม้ว่าทั้งคู่จะร่วมมือกับฮาร์วีในฐานะแบทแมนก็ตาม เนื่องจากเขาเชื่อว่าราชาเซลจะยอมกลับมาหาเขาเมื่อเขาเลิกเป็นแบทแมน ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองนั้นถูกยกมาจากในฉบับหนังสือการ์ตูน โดยในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นแบทแมนไม่เคยต้องการจะทำร้ายโจกเกอร์จนถึงแก่ชีวิต แต่เขาต้องการจะหยุดยั้งโจกเกอร์ และส่งโจกเกอร์เข้ารับการบำบัดเท่านั้น ทั้งสองถึงแม้จะเป็นศัตรูคู่อาฆาตกัน แต่ไม่เคยที่จะหมายชีวิตซึ่งกันและกันเลยเพราะโจกเกอร์ก็รู้สึกสนุกที่มีแบทแมนอยู่"เล่น"กับเขา ดังนั้นจึงมีหลายครั้งที่โจกเกอร์ปล่อยให้แบทแมนมีชีวิตรอดต่อไปทั้งที่มีโอกาสฆ่า และเขายังไม่เคยสนใจในตัวตนที่แท้จริงของแบทแมนเลยอีกด้วย เพราะเขาถือว่าการทำให้ความสนุกในการต่อสู้กับแบทแมนลดลง ในขณะเดียวกันแบทแมนก็ปฏิเสธตนที่จะไม่ฆ่าใครจึงไม่มีความคิดจะทำร้ายโจกเกอร์จนถึงแก่ชีวิต ส่วนทูเพซนั้นก็มีความสัมพันธ์แบบเดียวกับในฉบับหนังสือการ์ตูนเช่นกัน โดยที่แบทแมนร่วมมือกับฮาร์วี เดนทก่อนจะกลายเป็นอาชญากรไปเสียเอง

เมื่อมองทางบริบททางสังคมจะพบว่า ความขัดแย้งกับตัวละครอาชญากรอย่างราชาเซลกูดหรือโจกเกอร์นั้น เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนไปของภาพลักษณ์ Hero Archetype ในยุคปี 2000 ที่ศัตรูสำคัญที่สุดของสหรัฐอเมริกาคือการก่อการร้าย และตัวละครร้ายทั้งสองก็เป็นตัวแทนที่ชัดเจนของการก่อการร้ายด้วย ภาพลักษณ์ Hero Archetype ของแบทแมนจึงถูกสร้างให้มีภาพลักษณ์ของการต่อต้านการก่อการร้ายอย่างก้าวร้าวดุเดือด อันเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกร่วมของชาวอเมริกันออกมาในตัวละครอีกด้วย

ความขัดแย้งในใจตนเอง

ความขัดแย้งในใจตนเองเป็นสิ่งที่แสดงออกซึ่งความซับซ้อนของตัวละคร ทำให้บรูซ เวย์นหรือแบทแมนในแต่ละฉบับนั้นได้รับการสร้างความขัดแย้งในใจตนเองที่ไม่เท่ากัน โดยแบทแมนในภาพยนตร์สำหรับเด็กหรือวัยรุ่นตอนต้นนั้นก็就会有ความขัดแย้งในใจตนเองที่น้อยเพื่อความเข้าใจง่ายในตัวละคร เช่นบรูซ เวย์น ในฉบับของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ที่ไม่มีความขัดแย้งในตัวเองที่แสดง

ออกมามากนัก จะมีก็เพียงในช่วงถ่ายที่เขาว่านักแสดงที่เขาหลงรักคือแคทจูแมนปลอมตัวมา ทำให้เขาลังเลไปชั่วขณะที่จะจับกุมแคทจูแมน แต่เขาก็ใช้เวลาเพียงชั่วเดี๋ยวเท่านั้นก็คิดได้และกลับมาทำหน้าที่แบทแมนต่อในที่สุด ซึ่งความลังเลในตอนนั้นได้ถูกถ่ายทอนออกมาอย่างตลกขบขันมากกว่าจริงจัง

บรูซ เวย์น ของทิม เบอร์ตัน นั้นแตกต่างออกไปตรงที่มีปมขัดแย้งในใจตนเองอยู่อย่างชัดเจน โดยเขาต้องเก็บความลับของแบทแมนไว้คนเดียว และต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว เมื่อมีวิกี้เวลล์เข้ามาในชีวิตทำให้เขาทำตัวไม่ถูก ไม่รู้ว่าจะควรจะเปิดเผยความลับของแบทแมนให้วิกี้รู้ดีหรือไม่ เขาพยายามปิดกั้นตัวเองจากความสนิทสนมกับวิกี้เพื่อรักษาความลับ แต่ในที่สุดก็ยอมเปิดเผยตัวตน ซึ่งปมความขัดแย้งในใจนี้มีการกล่าวถึงบางครั้งในฉบับหนังสือการ์ตูน โดยที่เขาเคยคิดจะเลิกเป็นแบทแมนหลายครั้ง เมื่อเขาตัดสินใจผิดพลาดทำให้มีผู้บริสุทธิ์ต้องเสียชีวิต หรือพ่ายแพ้ต่ออาชญากร หรือแม้แต่ความต้องการที่จะมีชีวิตธรรมดาเหมือนคนทั่วไป แต่เขาก็กลับมามุ่งมั่นในการเป็นแบทแมนทุกครั้ง และเขาไม่เคยที่จะเปิดเผยตัวตนด้วยความจงใจ แม้จะมีตัวละครหลายตัวที่รู้ตัวตนของเขา ไม่ว่าจะจากความบังเอิญหรือจากความสามารถของตัวเองก็ตาม นอกจากนี้ใน Batman Returns (1992) หลังจากความล้มเหลวในชีวิตคู่ระหว่างเขากับวิกี้ เวลล์ ทำให้เขาเกิดความขัดแย้งในใจว่าเขาควรจะบอกความลับของแบทแมนให้กับคนที่จะมาใช้ชีวิตร่วมกับเขาดีหรือไม่ เมื่อเขาพบเซลีน่า ไคลน์ เขาจึงประสบความสำเร็จอย่างมากในการปฏิบัติตัวกับเธอ เพราะเขาเกรงกลัวความสัมพันธ์ว่าจะล้มเหลวอีก

บรูซ เวย์น หรือแบทแมน ของโจเอล ชูมัคเกอร์ มีความขัดแย้งในตนเองเมื่อเขารู้สึกว่าเขาไม่มีความสุขในการเป็นแบทแมน ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อเขาเริ่มรู้สึกว่าเขามีความรักกับ ดร.เซส เมอริเดียน ทำให้เขามีความต้องการที่จะเลิกเป็นแบทแมน แต่ก็เลิกไม่ได้เพราะแบทแมนคือหนทางเยียวยาความเจ็บปวดในวัยเด็กของเขา ซึ่งในตอนสุดท้ายความขัดแย้งนี้ก็ได้ถูกขจัดให้หมดไปเมื่อเขาเลือกได้ว่าเขาต้องการเป็นแบทแมนเพราะเขาต้องการปกป้องเมืองกอทแธมและคนรอบข้าง ไม่ใช่เพื่อระบายความแค้นในใจอีกต่อไป ซึ่งด้วยความต้องการสร้างตัวละครสำหรับเด็กในยุค 1990 ทำให้ภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับความขัดแย้งนี้อย่างผิวเผิน และมุ่งเน้นความสำคัญไปที่การต่อสู้กับตัวละครร้ายมากกว่า และใน Batman and Robin (1997) ทุกการกระทำของเขานั้นเขาไม่เคยมีความขัดแย้งในใจเกิดขึ้นเลยทั้งการใช้ชีวิตในฐานะบรูซ เวย์น และแบทแมน

ด้วยการตีความของคริสโตเฟอร์ โนแลน บรูซ เวย์น ได้แสดงออกให้เห็นถึงความขัดแย้งในตัวเองที่ชัดเจนสมจริง โดยตั้งแต่เมื่อเขาเห็นโจ ซิล ถูกฆ่าตาย เขาแสดงความลังเลใจในความคิด

ของตัวเองขึ้นมาเพราะก่อนหน้านี้เขาเชื่อมาตลอดว่าโจสมิควรตาย และออกค้นหาความรู้สึกของตัวเองและค้นพบว่าความโกรธเกียวนั้นไม่ใช่การแก้ไขปัญหา จากนั้นเขาแสดงความขัดแย้งในตัวเองออกมาอีกครั้งเมื่อเขาพบกับราเชลอีกครั้ง เขาพยายามจะให้ราเชลเห็นว่าเขาไม่ใช่คนเหลวไหลอย่างที่เขาคิดทำให้คนอื่นเห็น แต่เขาก็ไม่สามารถกระทำได้เพราะจะเป็นการเผยความลับของตัวเองของเขา แต่สุดท้ายแล้วเขาก็ยอมเปิดเผยความจริงในที่สุด

ใน The Dark Knight (2008) เขาคิดว่าแบทแมนจะต้องไม่มีขีดจำกัดและเป็นสิ่งที่แสดงถึงการลุกขึ้นสู้เพื่อความถูกต้อง แต่เมื่อโจกเกอร์ฆ่าคนบริสุทธิ์ทุกวันเพื่อให้เขายอมเปิดเผยตัวจริงทำให้เขาคิดว่าถึงเขาจะเป็นแบทแมนเพื่อต่อสู้กับความอยุติธรรม แต่เขาก็มีความรู้สึกผิดที่คนเหล่านั้นต้องตายเพราะเขา ทำให้เขามีความคิดที่จะทำตามข้อเสนอของโจกเกอร์ ยอมเลิกเป็นแบทแมน เปิดเผยตัวเองและยอมมอบตัว แต่ฮาร์วี เดนท์ กลับมารับสมอ้างเป็นแบทแมนไปเสียก่อน นอกจากนี้ เขายังต้องต่อสู้กับความต้องการที่จะฆ่าโจกเกอร์ ซึ่งอาจจะทำให้ปัญหาทุกอย่างจบลงด้วยดี แต่ทำให้เขาต้องทำลายกฎเพียงข้อเดียวของแบทแมน ที่เขามองว่าเป็นสิ่งเดียวที่ทำให้เขาแตกต่างจากอาชญากรอื่นๆ

จะเห็นได้ว่า ความขัดแย้งในใจตนเอง ช่วยสร้างตัวละครในมิติที่ลึกซึ้ง แต่ก็สร้างข้อจำกัดสำหรับผู้ชมในวัยที่ยังไม่พร้อมสำหรับการตีความในระดับสูง ทำให้บริบททางสังคมที่เกี่ยวข้อง ทั้งประชากรเด็กในยุค 1960 หรือความนิยมของภาพยนตร์ฮีโร่สำหรับเด็กในยุค 1990 มีผลกระทบต่อการสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครทั้งสิ้น

ความขัดแย้งกับสังคม

ในด้านความขัดแย้งกับสังคมบรูซ เวย์น โดยมากแล้วไม่มีปัญหาความขัดแย้งทางด้านนี้ แต่ตัวตนของแบทแมนมักจะมีปัญหาในการได้รับการยอมรับจากสังคม โดยลักษณะความขัดแย้งกับสังคมนี้ก็แตกต่างกันไปตามการตีความของผู้กำกับเช่นเดียวกับองค์ประกอบอื่นๆ

แบทแมนในฉบับของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ไม่มีความขัดแย้งใดๆกับสังคม โดยสังคมทั่วไปยอมรับนับถือในตัวของเขาและตำรวจก็ให้ความร่วมมือกับแบทแมนเป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากการที่ตำรวจแสดงความเคารพเมื่อเห็นแบทคอปเตอร์ (Batcaptor) บินผ่านไป หรือการที่หน่วยงานราชการต่างๆ ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลกับแบทแมนเป็นอย่างดี หรือการที่แบทแมนจัดแถลงข่าวในห้องของผู้บัญชาการตำรวจ เป็นต้น

แต่ในฉบับของทิม เบอร์ตันนั้น บรูซ เวย์น เมื่อเป็นแบทแมนนั้นในช่วงแรกสังคมไม่ยอมรับ

เขาและสงสัยในตัวตน แต่เมื่อแบทแมนช่วยเมืองไว้จากการถูกวางยาพิษชาวเมืองจึงเริ่มไว้ใจเขา และมอบความไว้ใจให้เป็นผู้ช่วยเหลือพิทักษ์เมืองกอธแรมในตอนสุดท้าย ซึ่งลักษณะความขัดแย้งกับสังคมนี้มีให้เห็นหลายครั้งในฉบับหนังสือการ์ตูนแต่ไม่มากนัก โดยมักจะเกิดจากการใส่ร้ายป้ายสีโดยอาชญากรมากกว่า เพราะสถานภาพของแบทแมนในการเป็นผู้พิทักษ์ปกป้องเมืองกอธแรมอย่างเปิดเผยนั้นมีมาตั้งแต่ในยุคต้นๆของหนังสือการ์ตูน และไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงมากนัก โดยถึงแม้ว่าจะมีการบอกเล่าที่มาของแบทแมนใหม่ในช่วงปี 1980 แต่เขาก็ใช้เวลาไม่นานในการทำให้ชาวเมืองยอมรับเขา ลักษณะส่วนตัวของบรูซ เวย์น นั้นมีการปฏิเสธสังคมอย่างเห็นได้ชัด เขาไม่เข้าร่วมสังคมใดๆ และใช้ชีวิตเก็บตัวอยู่คนเดียวในคฤหาสน์ของเขา ถึงแม้จะจัดงานการกุศลบ้างแต่ก็เป็นเพียงการใช้เงินเพื่อเยียวยาสังคมของเมืองเท่านั้น ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเข้าสังคมของบรูซ เวย์นเลย เขายังเป็นบุคคลที่ไม่มีใครรู้จักและไม่มีเพื่อนฝูงเลย ใน Batman Returns (1992) ชาวเมืองต่างยอมรับเขาเป็นผู้ปกป้องเมือง เจ้าหน้าที่ตำรวจก็ยินดีรับความช่วยเหลือจากเขา และยังติดตั้งเครื่องส่งสัญญาณเรียกแบทแมนไว้อีกด้วย ความขัดแย้งระหว่างเขากับสังคมมีขึ้นเพียงเล็กน้อยหลังจากที่เขาถูกใส่ร้ายโดยเพนกวินว่าตั้งใจฆาตกรรมทำร้ายชาวเมือง แต่ข้อขัดแย้งนี้ก็ถูกขจัดไปอย่างรวดเร็วเมื่อแบทแมนเปิดโปงแผนการของเพนกวินให้ชาวเมืองได้รับรู้ จนสุดท้ายชาวเมืองก็กลับมายอมรับแบทแมนอีกครั้งดังจะเห็นได้จากสัญญาณไฟเรียกแบทแมนในตอนท้ายเรื่อง ความขัดแย้งลักษณะนี้มีให้เห็นบ่อยครั้งในหนังสือการ์ตูน ที่แบทแมนจะโดยใส่ร้ายป้ายสีโดยอาชญากรต่างๆ และทำให้ชาวเมืองไม่ไว้ใจ แต่ในที่สุดชาวเมืองก็จะกลับมาเชื่อในแบทแมนอีกครั้ง

ในฉบับของโจเอล ชูมคเกอร์นั้น บรูซ เวย์น เป็นคนที่สามารถเข้ากับสังคมได้ดี จะเห็นได้ว่าเขาเป็นที่ชื่นชมของคนรอบข้างและสื่อมวลชนก็เห็นว่าเขาเป็นคนสำคัญ นอกจากนี้แล้วสังคมยังยอมรับแบทแมนเป็นผู้พิทักษ์เมืองที่จัดการกับอาชญากรที่เกินกำลังตำรวจ ทำให้ทั้งบรูซ เวย์น และแบทแมนไม่มีความขัดแย้งใดๆกับสังคมเลย

บรูซ เวย์น ของคริสโตเฟอร์ โนแลน แสดงให้ผู้ชมเห็นถึงการมีความขัดแย้งกับสังคมเมืองกอธแรมที่เขาอยู่ โดยเขาเชื่อว่าสังคมที่เขาอยู่นั้นเสื่อมทรามและต้องได้รับการแก้ไข ในขณะที่เดียวกันสังคมระดับสูงที่บรูซ เวย์นอยู่ก็ชิงชังในพฤติกรรมเหลวแหลกที่เขาใช้เป็นฉากหน้าปิดบังตัวจริงของแบทแมน และสังคมรวมไปถึงตำรวจก็ไม่มั่นใจและสงสัยในตัวแบทแมน โดยมองว่าแบทแมนเป็นอีกหนึ่งในผู้ร้ายที่กระทำการเหนือกฎหมายเท่านั้น

ใน The Dark Knight (2008) สังคมแสดงท่าทีเหมือนจะยอมรับเขา แม้แต่ตำรวจก็ไม่ใส่

ใจที่จะตามจับเขาถึงแม้ว่าจะมีนโยบายดังนั้นก็ตาม แต่เมื่อโจกเกอร์ฆ่าคนบริสุทธิ์เพื่อบังคับให้แบทแมนเปิดเผยตัว สังคมเริ่มมีที่ต่อต้านเขาเพราะมองว่าการที่เขาไม่ยอมมอบตัวทำให้คนบริสุทธิ์ต้องตายเป็นจำนวนมาก และเริ่มกล่าวโทษเขา โดยโจกเกอร์ได้บอกกับแบทแมนว่า ในสายตาของคนทั่วไป แบทแมนก็เป็นแค่คนวิกลจริตเช่นเดียวกับโจกเกอร์ แต่ตอนนี้แบทแมนยังมีประโยชน์ต่อพวกเขาจึงยังได้รับการยอมรับอยู่เท่านั้น นอกจากนี้ในตอนสุดท้ายของภาพยนตร์เมื่อฮาร์วี เดนต์ กลายเป็นอาชญากรและเสียชีวิต แบทแมนจึงต้องยอมรับความผิดที่ฮาร์วีทำไปแทน เพื่อให้ความดีของฮาร์วียังไม่ถูกลบเลือนและสัญลักษณ์ของความดีงามที่ฮาร์วีสร้างไว้ไม่ถูกทำลายไป

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

บรูซ เวย์น หรือแบทแมน ในภาพยนตร์ทุกฉบับมักใช้วิธีแก้ปัญหาตามสถานการณ์ โดยวิเคราะห์จากเหตุการณ์ที่ผ่านมาและคาดเดาความคิดของเหล่าอาชญากร โดยในบางครั้งอาจมีเป้าหมายที่เป็นเรื่องส่วนตัวอยู่ด้วย

แบทแมนในฉบับของเลสลี มาร์ตินสันนั้น ถึงแม้ว่าในช่วงแรกเขาจะพลาดท่าถูกลักพาตัว เพราะรู้ไม่เท่าทันแผนของอาชญากร แต่เมื่อเขาสามารถหลบหนีออกมาได้แล้วนั้นเขาก็ใช้สติปัญญาตามรอยเหล่าอาชญากร และช่วยผู้นำชาติต่างๆ ที่ถูกลักพาตัวไปได้ในที่สุด โดยอาศัยอุปกรณ์ต่างๆ และความช่วยเหลือจากโรบินคู่หูของเขา โดยที่ผู้กำกับได้เลือกที่จะให้การกระทำต่างๆ นั้น ถูกกระทำออกมาในลักษณะของมุขตลกแบบ Camp Style ซึ่งก็คือการที่ตัวละครมีที่ท่าซึ่งขงจริงจัง แต่สิ่งที่กระทำออกมานั้นกลับเป็นไปในลักษณะที่เกินจริงหรือไม่สมจริง เช่นการใช้สเปรย์ฉีดไล่ปลาฉลาม หรือการแก้ไขปริศนาของรถเลสเตอร์ ซึ่งคล้ายการเดาสุ่มเสียมากกว่า

ในการตีความของทิม เบอร์ตัน บรูซ เวย์น และแบทแมนนั้นมีเป้าหมายในการขัดขวางการก่อการร้ายของโจกเกอร์ นอกจากนั้นแล้วเมื่อเขาได้รู้ความจริงว่าโจกเกอร์คือคนที่ฆ่าพ่อแม่ตนเอง เขาก็มีเป้าหมายในการทวงถามความยุติธรรม นอกจากนี้แล้วเป้าหมายอีกอย่างหนึ่งก็คือการหลุดพ้นจากความโดดเดี่ยวของชีวิต ซึ่งเขาต้องพยายามจัดการกับปัญหาในจิตใจตนเองเมื่อมีวิกี้ เวลล์ เข้ามา และใน Batman Returns (1992) เขาต้องการขัดขวางการก่อการร้ายของเพนกวิน นอกจากนั้นแล้วยังต้องการปกป้องผลประโยชน์ของชาวเมืองจากนักธุรกิจอย่างแม็กซ์ เซิร์คอีกด้วย นอกจากนี้แล้วความต้องการของเขาอีกอย่างหนึ่งก็คือการหลุดพ้นจากความโดดเดี่ยวของชีวิต โดยมีเซลีน่า ไคลน์ หรือแคทวูแมนเป็นเป้าหมาย บรูซ เวย์นปรารถนาที่จะครองคู่กับเซลีน่า ในขณะที่เดียวกันแบทแมนก็พยายามช่วยแคทวูแมนให้กลับตัว เมื่อบรูซรู้ว่าทั้งสองคือคนเดียวกัน

แล้วเขาก็ต้องการที่จะให้เซลิน่าหายจากภาวะจิตเภทและความแค้นที่มีต่อแม็กซ์ แต่ในที่สุดแล้วก็ไม่สามารถกระทำได้

ในฉบับของโจเอล ชูมัคเกอร์ บรูซ เวย์น และแบทแมนนั้นมีเป้าหมายในการที่จะกำจัดอาชญากรรมทั้งหมดให้หมดไปจากเมือง โดยวิธีการของเขาก็คือการออกปราบอาชญากรรมด้วยตัวเอง และพยายามค้นหาความจริงของปริศนาที่ริดเลอร์ ทิ้งไว้ให้บรูซ ซึ่งถึงแม้ว่าเขาจะไม่สามารถปราบอาชญากรรมให้หมดไปจากเมืองได้อย่างสิ้นเชิงแต่เขาก็ได้แก้ปริศนาของริดเลอร์ จนรู้ตัวจริงของริดเลอร์ก็คือเอ็ดเวิร์ด นิกมา และหยุดยั้งแผนการชั่วร้ายของริดเลอร์และทูเฟซได้ทันท่วงที และใน Batman and Robin (1997) เป้าหมายหลักของเขาคือมิสเตอร์ฟรีส ผู้ที่เขาเห็นว่าเป็นภัยร้ายแรงต่อเมือง โดยเมื่อเขารู้ว่ามิสเตอร์ฟรีสต้องการเพชรขนาดใหญ่ เขาก็จัดงานการกุศลแสดงเพชรตระกูลเวย์น เพื่อเป็นการล่อให้มิสเตอร์ฟรีสปรากฏตัว และในที่สุดเขาก็จับฟรีสเข้าคุกได้ แต่หลังจากฟรีสหลบหนีออกมาจากคุกและกำลังทำลายเมืองกอดธัม เขาก็ต้องออกขัดขวางอีกครั้งหนึ่ง นอกจากนี้เป้าหมายอีกอย่างของเขาคือการที่ตัวเขาและโรบินหลุดจากการควบคุมโดยเสน่ห์ของพอยซัน โอวี ซึ่งเขาก็สามารถทำได้สำเร็จและจับกุมโอวีได้ในที่สุด

ในการตีความของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้น ได้ใส่รายละเอียดในการกระทำของบรูซ เวย์น เพื่อบรรลุเป้าหมายต่างๆ ในแต่ละช่วงชีวิตแตกต่างกันออกไป โดยในช่วงแรกเขามีเป้าหมายที่จะค้นหาวิธีการต่อสู้กับอาชญากรในเมืองกอดธัม ซึ่งเขาก็ได้ใช้วิธีการออกพบเนเจอร์ และเข้าไปคลุกคลีอยู่กับอาชญากรหลักจากโดนตำรวจจับที่ประเทศจีน ในที่สุดเขาก็ได้รับการช่วยเหลือและฝึกฝนจากราชอัลกุล และทำให้เขาได้ความคิดที่ว่า การจะต่อสู้กับอาชญากรด้วยตัวคนเดียวนั้น เขาจะต้องเป็นมากกว่าคนหนึ่งคน แต่จะต้องเป็นสัญลักษณ์ที่ทำให้อาชญากรหวาดกลัว และคนดีลุกขึ้นต่อสู้ เมื่อเขากลับมาที่เมืองกอดธัมโดยมีเป้าหมายในการต่อสู้กับความอยุติธรรม เขาก็ได้สร้างตัวตนของแบทแมนขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ของเขา และดำเนินการต่างๆ เพื่อจัดการกับอาชญากรระดับสูงและปกป้องเมืองกอดธัม ทั้งการให้หลักฐานกับตำรวจและลงมือจับคาร์ไมน์ ฟัลโคเน่ด้วยตัวเอง ตลอดจนขัดขวางแผนการของราชอัลกุลที่จะทำลายเมืองกอดธัมด้วยความกลัว

ใน The Dark Knight (2008) แบทแมนร่วมมือกับเจมส์ กอร์ดอนและฮารีวี เดนท์ ในการใช้ธนบัตรอาบรังสีในการระงับนาคราที่รับเงินขององค์กรอาชญากรรมมาฝากไว้ และให้ตำรวจเข้าจับกุม แต่เงินได้ถูกโยกย้ายไปโดยเหล่า (Lau) นักธุรกิจชาวฮ่องกง แบทแมนจึงตามไปจับตัวเหล่าถึงฮ่องกงกลับมาที่เมืองกอดธัมเพื่อให้เหล่าอมรับสารภาพ จากข้อมูลที่ได้รับจากเหล่าทำให้

เจมส์และฮาร์วีสามารถจับอาชญากรได้แทบทั้งองค์กร แต่เมื่อโจกเกอร์ปรากฏตัวเขาจึงต้องไปรับมือกับโจกเกอร์แทน โดยเขาทนไม่ได้กับการที่โจกเกอร์ฆ่าคนบริสุทธิ์เพื่อให้เขาออกเปิดเผยตัวเองจนคิดจะยอมแพ้ แต่ฮาร์วี เดนท์มายอมรับสมอ้างแทนเขาเสียก่อน จากนั้นเขาใช้วิธีการทำให้โทรศัพท์มือถือทั้งเมืองกลายเป็นเครื่องส่งสัญญาณโซนาร์ (Sonar) ทำให้เขาทราบที่อยู่ของโจกเกอร์และจับกุมโจกเกอร์ได้ในที่สุด แต่เพื่อการนี้เขาจึงต้องยอมละเมิดสิทธิของประชาชนทั้งเมือง และสุดท้ายหลังจากฮาร์วี เดนท์ กลายเป็นอาชญากร เขาได้ใช้วิธีการรับผิดแทนเพื่อให้ชื่อเสียงของฮาร์วียังคงอยู่ต่อไป จะเห็นได้ว่า เขาเลือกใช้วิธีการเสียสละทั้งตัวเองและชื่อเสียง รวมไปถึงความอดทนต่อความรู้สึกผิดในใจ ในการทำให้ความหวังในความดีงามของผู้คนยังคงอยู่ได้

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

การเปลี่ยนแปลงของตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนนั้น มักจะไม่ได้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสถานภาพต่อบุคคล หรือต่อสังคมในเรื่องของตัวละครมากกว่า โดยในบางฉบับก็เป็นตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบภาพยนตร์ เช่นในฉบับของเลสลีย์ มาร์ตินสัน แบทแมนถูกสร้างให้มีลักษณะนิสัย ความคิด ตลอดจนการกระทำและความเชื่อที่เหมือนเดิมจากตอนต้นเรื่อง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ของตัวละครนั้น ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นสำหรับตัวละครในภาพยนตร์ตลก ซึ่งต้องการเพียงแค่ให้ตัวละครออกมาสร้างสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความตลกขบขันเท่านั้น

แต่ในการตีความของทีม เบอร์ตัน บรูซ เวย์น มีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างจากต้นฉบับ โดยในตอนแรกเริ่มนั้นเขาอยู่อย่างโดดเดี่ยว มีเพียงอัลเฟรดที่เข้าใจเขา และตัวเขาเองก็ไม่เปิดใจรับคนอื่นเข้ามาในชีวิต ดังจะเห็นได้จากในช่วงแรกที่ถึงแม้เขาจะชอบวิกี้ เวลล์มาก แต่ก็พยายามยุติความสัมพันธ์เพราะเขากลัวที่จะให้วิกี้ล่วงรู้ความลับ แต่เมื่อเรื่องราวผ่านไปเขาก็เปิดใจยอมรับคนอื่นมากขึ้น และยอมรับความสัมพันธ์ระหว่างเขากับวิกี้ในที่สุด อย่างไรก็ตาม ใน Batman Returns (1992) ตอนแรกเริ่มนั้นเขาต้องกลับมาอยู่อย่างโดดเดี่ยวอีกครั้ง เหลือเพียงอัลเฟรดที่เข้าใจเขา เขาพยายามที่จะเปิดใจรับเซลีน่า ไคลน์ อีกครั้งแต่ก็กลายเป็นความล้มเหลว ความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดที่สุดก็คือเขามีที่พำนักที่อ่อนโยนขึ้นต่อแคทวูแมน และเมื่อรู้ตัวตนที่แท้จริงก็กล้าที่จะเปิดใจยอมรับในตัวเซลีน่าจนถึงขั้นยอมเปิดเผยตัวเองในที่สุด

ในฉบับของโจเอล ชูมัคเกอร์นั้น ตัวละครนี้มีความเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยบรูซ เวย์น ในช่วงต้นของภาพยนตร์นั้นเขาไม่เคยมีความรักกับใครมาก่อน แต่เมื่อเขาใกล้ชิด เซสเมอริเดียนมากขึ้นทั้งในฐานะบรูซ เวย์นและแบทแมน ทำให้ความรู้สึกของเขาเปลี่ยนไป

ขณะเดียวกันเขาก็เริ่มรู้สึกว่าการเป็นแบทแมนนั้นเป็นความทุกข์มากกว่าและถึงเวลาที่เขาควรจะไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับคนที่เขารัก แต่สุดท้ายเขาก็เลือกที่จะกลับมาเป็นแบทแมนอีกครั้งเพื่อปกป้องคนรอบข้างและเมือง

การเปลี่ยนแปลงของบรูซ เวย์น ในฉบับของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้นมีพัฒนาการของตัวละครที่เห็นได้เด่นชัด เพราะภาพยนตร์เรื่อง Batman Begins (2005) ทั้งเรื่องแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของเขา จากในตอนแรกที่เขาคิดว่า การแก้แค้นคือทางออกของความเจ็บปวดในใจเขา ทำให้เขาคิดจะฆ่าโจ ซิลแก็คั่นให้พ่อแม่ แต่เมื่อโจ ซิลถูกฆ่าตายไปก่อนหน้า และคำพูดของราเชล ดอร์ส ทำให้เขาคิดได้ว่าต้นตอของปัญหาที่แท้จริงอยู่ที่อาชญากรระดับสูง และความทุจริตของเมืองกอตแธม เขาคิดต่อสู้กับความอยุติธรรมเหล่านั้น จึงออกเดินทางเพื่อหาหนทาง ระหว่างนั้นเขายอมรับว่าเขาใช้ความโกรธเกรี้ยวในใจที่มีต่ออาชญากรเป็นเครื่องมือปิดบังความรู้สึกผิดที่ทำให้พ่อแม่ของเขาเสียชีวิต หลังจากพบกับราชอัลกูลที่สอนให้เขาเข้าใจถึงวิธีการต่อสู้กับอาชญากรที่ไม่ใช่การใช้ความโกรธเกรี้ยว แต่ต้องเป็นจิตใจที่มุ่งมั่นแทน แต่เขารับไม่ได้กับวิธีการอันสุดโต่งของราชอัลกูล เขาจึงกลับเมืองกอตแธมด้วยความคิดที่จะต่อสู้กับอาชญากรด้วยตัวเอง และด้วยการใช้แบทแมนเป็นสัญลักษณ์

ใน The Dark Knight (2008) มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เลวร้ายลง โดยในตอนแรกนั้นเขาใช้วิธีการเข้าจับกุมเหล่าร้ายด้วยตัวเอง หรือการหาหลักฐานให้ตำรวจสามารถเอาผิดคนร้ายได้ถึงแม้วิธีการของเขาจะรุนแรงแต่ยังไม่เข้าข่ายว่าผิดศีลธรรม แต่หลังจากที่เขาถูกบีบคั้นโดยโจ๊กเกอร์ทำให้เขาต้องยอมใช้วิธีการละเมิดสิทธิของผู้คนทั้งเมืองอย่างการเปลี่ยนโทรศัพท์มือถือทั้งเมืองเป็นระบบไซเบอร์ของเขา บรูซ เวย์นนั้นในตอนแรกเข้าใจว่าอาชญากรมีระบบความคิดง่ายๆ แบบที่ราชอัลกูลเคยบอกเขา ว่าคนเหล่านี้กระทำการไปเพราะความโลภ ทำให้มีจุดอ่อนและสามารถจัดการได้ แต่เมื่อเขาได้พบกับโจ๊กเกอร์ อาชญากรประเภทที่กระทำการเพื่อความสนุกสนานส่วนตัว ทำให้เขาไม่รู้ว่าจะจัดการกับคนแบบนี้อย่างไร รวมไปถึงความรู้สึกผิดที่แบทแมนเป็นต้นเหตุให้โจ๊กเกอร์ฆ่าคนไปมากมาย ก็ทำให้เขามีสภาพจิตใจที่ตกต่ำตลอดเวลา จนสุดท้ายเขาถึงได้เข้าใจว่า แบทแมนไม่จำเป็นต้องเป็นวีรบุรุษ ไม่จำเป็นต้องมีคนชื่นชม แต่ต้องเป็นสิ่งที่รับได้ทุกอย่างแม้ความผิดที่ตัวเองไม่ได้ก่อ หรือความรู้สึกผิดใดๆ

องค์ประกอบทางจิตของตัวละคร

ถึงแม้ว่าบรูซ เวย์น หรือแบทแมน จะถูกตีความมาจากหนังสือการ์ตูนแบทแมน เช่นเดียวกัน แต่องค์ประกอบทางจิตของตัวละครนั้นกลับมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงในทุกฉบับ

บรูซ เวย์นของเลสลีย์ มาร์ตินสันใน Batman (1966) นั้น เวลาปฏิบัติตัวเป็นแบทแมนนั้น แต่งตัวในชุดคางคาว มีผ้าคลุม หน้ากาก และตราสัญลักษณ์เป็นรูปคางคาวทั้งสิ้น แต่ไม่ได้แสดงออกถึงความผิดปกติเพราะเขาใช้ชุดนี้คล้ายกับเป็นชุดทำงาน (พีรพล ภัทรนุภาพร, สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม 2555) ถึงแม้ว่าการออกแบบชุดแบทแมนในหนังสือการ์ตูนนั้นสร้างขึ้นมาเพื่อความน่าเกรงขาม และดูดีในสายตาผู้ชม แต่การออกแบบของชุดแบทแมนในภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกออกแบบให้ตลกขบขันมากกว่าน่าเกรงขามทำให้การแสดงออกของเขาอยู่ในสภาพน่าขบขันตลอดเวลาที่เขาปรากฏตัว และในภาพยนตร์ก็ยังมีฉากที่จิตใจสร้างเสียงหัวเราะจากการใส่ชุดแบทแมนออกปฏิบัติภารกิจต่อหน้าสาธารณชนของบรูซ เวย์น

นอกจากนี้แล้ว การที่เขาเรียกอุปกรณ์ต่างๆของเขาไม่ว่าจะเป็นรถยนต์ เฮลิคอปเตอร์ หรือแม้แต่เชือกธรรมดาคือ “แบท” หมด โดยลักษณะนี้เป็นการสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร และถูกใช้ในการสร้างความตลกขบขันเช่นกัน เพราะถึงแม้จะเป็นอุปกรณ์เครื่องใช้ธรรมดาที่ไม่ได้มีลักษณะพิเศษและไม่จำเป็นต้องตั้งชื่อเฉพาะ เช่นบันได ที่เขาเรียกว่า แบทแลดเดอร์ (Bat-Ladder) หรือเชือก ที่เขาเรียกว่าแบทโรป (Bat-Rope) อันเป็นการสร้างความตลกขบขันให้กับภาพยนตร์ด้วยการแสดงออกที่เกินจริงและสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละครไปในตัว โดยเขามีความคิดและการกระทำที่ปกติทุกอย่างทั้งเวลาที่เป็นบรูซ เวย์น หรือแบทแมน โดยถึงแม้วิธีการคิดและการแก้ไขปัญหาของเขาจะดูผิดเพี้ยนและผิดหลักตรรกะเมื่อมองในแง่ของความเป็นจริง แต่ในตรรกะในภาพยนตร์แล้วความคิดที่ผิดตรรกะเหล่านี้กลับเป็นความคิดที่ถูกต้องเสมอ ซึ่งเป็นอีกกลวิธีหนึ่งในการสร้างความตลกขบขันให้กับตัวละครและสถานการณ์ นอกจากนี้แบทแมนยังเขาสามารถใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นและเป็นทีเคารพนับถือจากสังคมได้ในสถานะของแบทแมน จนบางครั้งจะเห็นได้ว่า เขาเป็นที่เคารพนับถือของตำรวจและผู้คนในสังคมมากจนเกินไป และเมื่อมองกลับมาที่ภาพลักษณ์ของแบทแมนในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ถูกแสดงออกมาในลักษณะที่ไม่น่าเกรงขามและน่าหัวเราะเสียมากกว่า ทำให้เกิดความตลกขบขันขึ้นในความเคารพนับถือที่ดูแล้วมากเกินไปจริง ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้กำกับ

แบทแมนของเลสลี มาร์ตินสัน ในภาพยนตร์ Batman (1966) นั้น นับว่าเป็นตัวละครที่มี
 สุขภาพจิตที่ดี อันเกิดจากการเลี้ยงดูได้รับการสั่งสอนจากพ่อแม่ในวัยเด็ก (สมบัติ เกษมโอสถ,
 สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2555) ทำให้เขาสามารถใช้ชีวิตตอนโตได้อย่างมีความสุข และใช้
 ประสบการณ์เลวร้ายในวัยเด็กเป็นแรงผลักดันในการชดเชย (Substitution) ความรักที่สูญเสียไป
 ในวัยเด็กได้

ในขณะที่องค์ประกอบทางจิตของตัวละครบรูซ เวย์น ภายใต้การตีความของทิม เบอร์ตัน
 ใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992) นั้นมีความแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง โดยได้รับ
 อิทธิพลมาจากการแสดงหาตัวตนและที่ยืนในสังคมของประชาชนชาวอเมริกันในยุค 1980

บรูซ เวย์น นั้นเมื่อพ่อแม่ของเขาเสียชีวิตตั้งแต่เขายังเด็ก ทำให้พัฒนาการทางจิตเป็นไป
 อย่างผิดปกติ เนื่องจากความรักความอบอุ่นที่เขาควรจะได้รับนั้นถูกดึงไปจากเขาด้วยความรุนแรง
 แต่ด้วยสิ่งที่เขาได้รับการปลูกฝังมาตั้งแต่เด็กได้สร้างบรรทัดฐานของพฤติกรรมไว้ในระดับของ
 Superego เขาจึงสามารถควบคุมการแสดงออกของตัวตน (Ego) ของเขาได้ในระดับหนึ่ง และเขา
 ได้สร้างบุคลิกลักษณะของแบทแมนขึ้นเพื่อเป็นการระบายออกของตัวตนแบบที่เขาอยากจะเป็น
 (Identification) นั่นคือเป็นที่น่าเกรงขามและหวาดกลัวของอาชญากร โดยจะเห็นว่าชุดของแบท
 แมนนั่นทำให้เขามีลักษณะเหมือนคางคกยักษ์ รวมทั้งมีกลิ่นเนื้อปลอมที่สร้างจากหนัง และ
 ปรางค์ตัวตามรูปแบบที่เขาอยากแสดงให้ผู้อื่นเห็น ซึ่งตรงกันข้ามกับตัวตนที่แท้จริงของเขาที่เป็น
 เพียงคนธรรมดาเท่านั้น มีรูปร่างที่ไม่ได้สูงใหญ่ทรงพลังแต่อย่างใด รวมไปถึงต้องใช้แวนสายตา
 เวลาทำงานอีกด้วย โดยเมื่อเขาเป็นแบทแมนเขาจะมีวิธีการพูดจา และการปฏิบัติตัวที่เปลี่ยนไป
 เป็นอีกบุคลิกหนึ่ง โดยตอนที่เขาเป็นบรูซ เวย์น เขามีบุคลิกที่เรียบง่าย สุภาพ และเป็นมิตร แต่พอ
 เป็นแบทแมนเขาจะมีบุคลิกที่ค่อนข้างก้าวร้าวแต่ไม่หยาบคาย ซึ่งเป็นการแสดงภาพของตัวตนที่
 เขาต้องการเป็น

เมื่อพ่อแม่ของเขาถูกสังหารในวัยเด็ก จิตใจของบรูซ เวย์น เกิดความกดดันอย่างรุนแรง
 เนื่องจากความสุขได้ถูกพรากไป เขาโกรธเกลียดอาชญากรที่ทำร้ายพ่อแม่ของเขา แต่เขายังเด็ก
 เกินกว่าที่จะจัดการอะไรเองได้ เขาจึงมีการเก็บกด (Repression) ความรู้สึกเกลียดชังและต้องการ
 แก้แค้นของเขาเอาไว้ ซึ่งทำให้บุคลิกของแบทแมนที่เป็นคนก้าวร้าว คุดุด ค่อยๆ กำเนิดขึ้นภายใน
 จิตใจของเขา และกลายเป็นอีกตัวตนหนึ่ง (Alter-Ego) ของเขาไป โดยที่ตัวตนของบรูซ เวย์น ก็
 ยังคงอยู่แต่ถูกลดความสำคัญลง จะเห็นได้จากว่าชีวิตของบรูซ เวย์น แทบไม่มีกิจกรรมหรือ
 ความสัมพันธ์อะไรกับผู้อื่นเลย เขากลายเป็นสิ่งที่อยู่ตรงกลางระหว่างแบทแมนกับบรูซ เวย์น แต่

ลึกๆแล้วเขามีความต้องการที่จะกลับเป็นปกติ หรือเติมเต็มตัวตนของบรูซ เวย์นอีกครั้ง โดยสัญชาตญาณทางเพศ (Sex Instinct) ของเขาทำให้เขามองวิกี้ เวลล์ และเล็งเห็นความเป็นคนดีบริสุทธิ์ใจของเธอเป็นหนทางที่เขาจะสามารถกอบกู้ตัวตนของบรูซ เวย์นกลับมาได้ รวมไปถึงเป็นตัวแทนของความรักจากพ่อแม่ที่เขาโหยหา โดยหากชีวิตของบรูซ เวย์น ได้รับความรักและมีความสุขก็อาจทำให้เขาหลุดจากภาวะยึดติด (Fixation) ต่อการสูญเสียความรักในอดีต เขาจึงพยายามที่จะสร้างความสัมพันธ์กับเธอ รวมไปถึงอัลเฟรดที่เล็งเห็นจุดนี้เช่นกัน และพยายามช่วยเหลือด้วยการให้วิกี้ เวลล์ ได้รับความลับของแบทแมน ซึ่งนำไปสู่ความสัมพันธ์อันดีในตอนท้าย แต่ใน Batman Returns (1992) ความคิดนี้ก็ผิดพลาดเมื่อวิกี้ เวลล์ รั้งไม่ได้ที่เขามีอีกตัวตนหนึ่งอยู่ตลอดเวลา ทำให้ภาพลักษณ์ของสิ่งที่จะมาเติมเต็มตัวตนของบรูซ เวย์นได้นั้นเปลี่ยนเป็นผู้หญิงที่มีลักษณะคล้ายกับเขา เป็นคนที่มีสองด้านเช่นเดียวกับเขา ซึ่งก็คือเซลีน่า ไคลน์ ที่เข้ามาในชีวิตเขาตอนหลังนั่นเอง แต่ในขณะเดียวกัน แบทแมนก็ได้พบสิ่งที่มาสนองสัญชาตญาณทางเพศของเขาเช่นกันนั่นคือแคทวูแมน หญิงสาวลึกลับที่กระทำตัวยากที่เขาจะเข้าใจ

ฉากหนึ่งในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงความมีสองตัวตนของบรูซ เวย์น ได้ดีที่สุดคือฉากของงานเลี้ยงสวมหน้ากากในตอนท้ายของเรื่อง แยกที่ไปในงานทุกคนสวมหน้ากากปิดบังตัวจริงหมด โดยที่บรูซ เวย์น ไม่ได้ใส่อะไรปิดบังใบหน้าเลย อันเป็นสัญญาณแสดงให้เห็นถึงว่า ตัวตนที่แท้จริงของเขานั้นไม่ใช่บรูซ เวย์น แต่คือแบทแมน

ในตอนสุดท้ายที่เขาพยายามเกลี้ยกล่อมเซลีน่า ไคลน์ ให้ล้มเลิกความคิดที่จะแก้แค้นแม็กซ์ เซร์ค เลิกเป็นแคทวูแมน แล้วใช้ชีวิตร่วมกับเขานั้น แสดงให้เห็นถึงความพยายามอย่างถึงที่สุดในการที่จะหลอมรวมตัวตนของบรูซ เวย์น และแบทแมนเข้าด้วยกันและใช้ชีวิตร่วมกับหญิงสาวที่ทั้งสองตัวตนรัก ถึงขั้นที่เขายอมเปิดเผยตัวจริงต่อหน้าแม็กซ์ เซร์ค แต่สุดท้ายความพยายามของเขาก็ไม่เป็นผล เขาจึงต้องทนอยู่กับสภาพเดิมของตัวเองต่อไป

ในการที่บรูซ เวย์น ไม่มีสังคมนอกบ้านเลยแม้แต่น้อย และไม่มีความต้องการสังคมหรือเพื่อนฝูง ทำให้สามารถบอกได้ว่า บรูซ เวย์น มีปัญหาทางสุขภาพจิต (ฟีรพล ภัทรนุภาพร, สัมภาษณ์: 10 พฤษภาคม 2555) โดยมีความเย็นชาต่อบุคคลอื่น ชอบอยู่เงียบๆคนเดียวไม่มีเพื่อนฝูง และชอบเก็บตัว จะสังเกตได้จากว่า ในภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่องนั้นบรูซ เวย์น มีปฏิสัมพันธ์ต่อบุคคลอื่นเพียงแค่ 2 คนเท่านั้น นั่นคืออัลเฟรด และวิกี้ เวลล์ ซึ่งเขาต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองพอสมควรกว่าเขาจะรับวิกี้ เวลล์ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของความสัมพันธ์ เมื่อเขาเป็นแบทแมนเขาไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างสิ้นเชิง แม้แต่กับเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือนักข่าวเขาก็ใช้วิธีส่งข่าวทาง

จดหมายหรือใช้ตัวแทนเท่านั้น ลักษณะแยกตัวออกจากสังคมของเขาเกิดจากภาวะ Fixation หรือการหยุดนิ่งไม่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลง โดยเขามีความยึดติดกับความเจ็บปวดในวัยเด็กของเขา ทำให้เขาไม่ยอมสร้างความสัมพันธ์หรือมีความรักให้ใครอีก เขาไม่สามารถเข้าสังคม หรือสร้างตัวตนในสังคมได้เพราะเขามัวแต่ยึดติดอยู่กับการแก้แค้นซึ่งเป็นแก่นตัวตนของแบทแมน โดยภาพยนตร์แสดงความเก๋ไก๋ของแบทแมนออกมาทางลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นฉากและการใช้แสง ที่ไม่ว่าจะเป็นแบทแมนหรือบรูซ เวย์น มักจะอยู่เดี่ยวดายในความมืด ในฉากที่กว้างใหญ่อลังการเสมอ หรือรถสีดำสนิท หรือแม้แต่การออกแบบสถาปัตยกรรมต่างๆภายในเมืองกอทแธมที่เต็มไปด้วยความมืดหม่นและโบราณ

นอกจากนี้จากการที่เขาไม่รู้สึกลึกลับเลยในการทำร้ายอาชญากรต่างๆ จนถึงแก่ความตาย แสดงให้เห็นว่าเขาได้รับความรักจากพ่อแม่ไม่เพียงพอ ซึ่งทำให้เขาแสดงออกอย่างก้าวร้าวเพราะความแค้น (สมบัติ เกษมโอสถ, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2555) นอกจากนี้เป้าหมายของแบทแมนที่ไม่ได้มีเป้าหมายเฉพาะคนที่ทำร้ายพ่อแม่ของเขาเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงอาชญากรต่างๆทั้งเมืองกอทแธม นั้นเป็นลักษณะของการ Projection หรือการโยนความรู้สึกเกลียดชังคนที่ทำร้ายพ่อแม่ของเขาไปที่อาชญากรต่างๆ เพื่อให้เขาสามารถกระทำการแก้แค้นได้ถึงแม้เขาจะไม่รู้ว่าคนที่ทำร้ายพ่อแม่เขานั้นเป็นใคร จะเห็นว่าเขาไม่ได้ทำร้ายอาชญากรต่างๆด้วยความรู้สึกว่าเป็นหน้าที่เหมือนเช่นตำรวจ แต่สีหน้าอาการของเขาบ่งบอกถึงความสะใจในอารมณ์เมื่อเขาได้ทำร้ายหรือขัดขวางแผนการของอาชญากร เช่นในครั้งแรกที่เขาปรากฏตัวทำร้ายโจรกระจอกไม่มีทางสู้ หรือตอนที่เขาขับรถเข้าไปวางระเบิดโรงงานของโจกเกอร์ ซึ่งการออกปฏิบัติการที่มีพื้นฐานจากความแค้นของเขาทำให้เขาไม่เห็นจำเป็นที่จะต้องยิงมือหรือไว้ชีวิตคนร้าย เพราะถือว่าเป็นการสาสมต่อสิ่งที่คนเหล่านั้นได้กระทำแล้ว อย่างไรก็ตาม เขามีความแตกต่างในการลงมือต่อแคทวูแมน ที่มีความเป็นเหยื่อเท่ากับความเป็นผู้ร้าย อาชญากรรมของแคทวูแมนนั้นไม่จำเป็นต้องตอบโต้ด้วยการกำลังถึงชีวิต นอกจากนี้ แคทวูแมนยังเข้าถึงสัญชาตญาณทางเพศของเขา ทำให้เขาเลือกปฏิบัติไม่ถูกว่าจะทำตัวอย่างไรระหว่างการทำกับเธอเหมือนอาชญากร หรือพยายามเข้าถึงเธอตามสภาวะทางเพศ

อย่างไรก็ตาม สภาวะทางจิตที่หม่นหมองของตัวละครแบทแมนนี้ได้ถูกเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงด้วยการสร้างตัวละครนี้อีกครั้งของโจเอล ชูมัคเกอร์ ใน Batman Forever (1995) และ Batman and Robin (1997) โดยบรูซ เวย์น ฉบับนี้ สิ่งที่เขาได้รับการปลูกฝังมาตั้งแต่เด็กสร้างบรรทัดฐานของพฤติกรรมไว้ในระดับของ Superego เขาจึงสามารถควบคุมการแสดงออกของ

ตัวตน (Ego) ของเขาได้ในระดับหนึ่ง และแสดงออกด้วยการช่วยเหลือผู้อื่นมากกว่าการล้างแค้น (สมบัติ เกษมโอสถ, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2555) และเขาได้สร้างบุคลิกลักษณะของแบทแมนขึ้น เพื่อเป็นการระบายออกของตัวตนแบบที่เขาอยากจะเป็น (Identification) นั่นคือเป็นที่น่าเกรงขามและมีความเป็นวีรบุรุษสำหรับผู้อื่น โดยจะเห็นว่าชุดของแบทแมนนั้นทำให้เขามีลักษณะเหมือนคางคกยักษ์ ที่มีการออกแบบเน้นความเป็นชายในคติบุรุษนิยมแบบกรีกโรมันชัดเจน ทำให้มีกล้ามเนื้อป้อมที่สร้างจากหนัง สือถึงพลังของความเป็นชาย (Masculinity) และความเป็นวีรบุรุษ (Heroic) และปรากฏตัวตามรูปแบบที่เขาอยากแสดงให้ผู้อื่นเห็น ซึ่งในภาคนี้เขามักปรากฏตัวอย่างยิ่งใหญ่อลังการ เช่นร่อนลงมาจากตึกสูง หรือพุ่งทะลุเพดานลงมา โดยริดเลอรัยยังเปรียบเทียบว่าแบทแมนมีพลังนักแสดง (Showmanship) ยิ่งกว่าตัวเขาและทูเฟซเสียอีก

เหตุการณ์ที่พ่อแม่เขาถูกฆ่าตายนั่น เป็นความทรงจำที่เขาพยายามกดเก็บความรู้สึก (Repression) ไว้ในยามที่เขาเป็นบรูซ เวย์น และพยายามจะไม่นึกถึงหรือไม่แสดงออก ซึ่งความพยายามกดเก็บความรู้สึกนี้จึงเป็นที่มาของแบทแมน บุคลิกที่เขาได้ปลดปล่อยความต้องการในใจออกมา เขามีทูเฟซเป็นสิ่งที่คอยย้ำเตือนตัวตนและความรับผิดชอบ รวมไปถึงความผิดพลาดของเขาในฐานะแบทแมน และมีริดเลอรัยหรือเอ็ดเวิร์ด นิกมา เป็นตัวแทนของความผิดพลาดในฐานะบรูซ เวย์น เขาจึงยังคงติดอยู่ตรงกลางระหว่างบุคลิกทั้งสองโดยไม่สามารถเลือกที่จะเป็นตัวตนใดตัวตนหนึ่งและทอดทิ้งอีกตัวตนไปได้ ซึ่งสภาพของความสับสนนี้ค่อยๆ ถูกคลี่คลายไปเรื่อยๆ ตั้งแต่เขาพบกับเชส เมอริเดียน และเธอเป็นคนคอยเชื่อมตัวตนของบรูซ เวย์น กับแบทแมนเข้าด้วยกัน และนำไปสู่บทสรุปสุดท้ายที่เขาค้นพบตัวเองว่า เขาไม่จำเป็นต้องเป็นแบทแมนอีกต่อไป แต่เขาเลือกที่จะเป็นด้วยความรับผิดชอบและเพื่อปกป้องผู้คน ทำให้เขาหายจากสภาพอันสับสนนี้ได้ในที่สุด

นอกจากนี้บรูซ เวย์นนั้นมีปัญหาในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ถึงแม้เขาจะไม่ได้เก็บตัวอยู่แต่ในคฤหาสน์เหมือนในฉบับของทิม เบอร์ตัน แต่เมื่อเขามีความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่ลึกซึ้งเกินกว่าเพื่อนร่วมงานหรือคนรู้จักเขามักจะปฏิบัติตัวไม่ถูก ทั้งกับเชส เมอริเดียน หรือกับดิก เกรย์สันก็ตาม โดยเขาปฏิบัติตัวกับทั้งสองอย่างห่างเหินเพราะกลัวในความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน รวมไปถึงกลัวที่ความลับของแบทแมนจะถูกเปิดเผย นั่นคือเขายังตกอยู่ในภาวะไม่ยอมเปลี่ยนแปลง (Fixation) หมกมุ่นอยู่กับตัวตนของแบทแมนนั่นเอง แต่ยังไม่เลวร้ายถึงขั้นเป็นความผิดปกติ ซึ่งรวมไปถึงการปฏิบัติตัวกับอาชญากรด้วย ที่เขากระทำการเพียงหยุดยั้ง และจับส่งตำรวจเท่านั้น ไม่ได้ลงมือเกินกว่าเหตุหรือกระทำการให้ถึงชีวิตแต่อย่างใด

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่กำลังพูดถึงโดยใจเอล ชูมัคเกอร์นี้มีจุดเด่นด้านการใช้แสงสีต่างๆ เพื่อนำเสนอถึงตัวตนของตัวละคร โดยเมื่อแบทแมนปรากฏตัวนั้นเขามักจะปรากฏตัวได้แสงสีน้ำเงินเข้มซึ่งแสดงออกถึงความมั่นใจและสุขุมมีพลัง แต่ตัวของบรูซ เวย์น นั้นมักปรากฏตัวได้แสงที่เป็นสัญลักษณ์ของตัวละครอื่นอยู่ตลอดเวลา อาทิเช่นแสงสีม่วงที่แสดงให้เห็นถึงพลังความทะยานอยากของทูเฟซ และแสงสีเขียวที่แสดงให้เห็นถึงความเจ้าเล่ห์อิจฉาริษยาของริดเลอร์ แสดงให้เห็นถึงตัวตนที่ไม่มั่นคงของบรูซ เวย์น ที่ถูกกำกับด้วยตัวตนของสิ่งเตือนใจทั้งสองอยู่ตลอดเวลา

ในการตีความตัวละครนี้อีกครั้งของคริสโตเฟอร์ โนแลน ใน Batman Begins (2005) โดยได้รากฐานของความสมจริงมาจากภาพยนตร์ฮีโร่เรื่องอื่นๆ ที่สร้างขึ้นในสมัยนั้น ส่งผลให้การสร้างแบทแมนของคริสโตเฟอร์ โนแลน ได้มุ่งเน้นไปที่ความสมจริงของตัวละคร โดยในตอนแรกนั้น สิ่งที่เป็นบรูซ เวย์น ต้องการใช้เป็นเครื่องมือสนองความต้องการในการแก้แค้นของเขาคือพลังอำนาจที่จะใช้ต่อกรกับอาชญากร โดยเขาเรียนรู้จากการพบกับคาร์ไมน์ ฟัลโคเน่ ในตอนวัยรุ่นและถูกข่มขู่จนแทบเอาชีวิตไม่รอดว่า ชื่อเสียงและความร่ำรวยที่เขาไม่มีอยู่ไม่เพียงพอที่จะใช้ต่อสู้กับอาชญากรตัวตนของบรูซ เวย์นมีสิ่งที่จะต้องปกป้องหวงแหนมากเกินไป ดังนั้นสิ่งที่เขาต้องการคือรูปลักษณ์ที่เหมาะสมที่จะป้องกันตัวตนของบรูซ เวย์น รวมไปถึงผู้คนและชื่อเสียงของวงศ์ตระกูลไม่ให้ถูกทำลายไปพร้อมกับการแก้แค้นของเขา และเป็นสิ่งที่มีพลังมากพอที่จะสามารถต่อกรกับอาชญากรได้ การเดินทางเพื่อค้นหาตัวตนของเขาจึงเริ่มต้นขึ้น และสิ่งที่เขาได้มาจากการเดินทางนั้นคือตัวตนของแบทแมน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่เขาอยากจะเป็น นั่นคือตัวตนที่มีพลังอำนาจมากพอ และความลึกซึ้งที่ทำให้ตัวตนของบรูซ เวย์นปลอดภัย เป็นการแสดงออกซึ่งความปรารถนาที่จะเป็นในสิ่งที่ในความเป็นจริงแล้วเขาเป็นไม่ได้ (Identification)

ชุดของแบทแมนจึงเป็นทั้งการแสดงออกซึ่งอีกตัวตนหนึ่ง (Alter-Ego) ของบรูซ เวย์น ด้วยการออกแบบที่สะท้อนให้เห็นถึงความเข้มแข็งในแบบของทหารหรืออัศวิน จึงขับเน้นภาพลักษณ์ของความเป็นชายในแบบยุคกลาง (Chivalric Male) ที่ไม่เพียงเป็นนักรบหรือนักรบเท่านั้น แต่ยังอุทิศตนเพื่อปกป้องผู้อื่นอีกด้วย

บรูซ เวย์น ที่ใช้ชีวิตวัยเด็กอย่างอบอุ่นมีความสุขมาโดยตลอด โดยมีโธมัส เวย์น บิดาผู้ซึ่งคอยปลูกฝังศีลธรรมและทัศนคติที่ดีต่อการดำรงชีวิต ดังจะเห็นได้จากฉากในรถไฟฟ้ายานพาหนะที่เขาปลูกฝังเรื่องของความเมตตา และความเสียสละ การพัฒนาของตัวตนของเขาจึงเป็นไปอย่างปกติจนถึงวันที่พ่อแม่เขาเสียชีวิต การพัฒนาของ Superego ที่ถูกปลูกฝังโดยโธมัส เวย์น จึงยุติแต่เพียงเท่านั้น และเขาเกิดการโทษตัวเองที่เป็นสาเหตุที่ทำให้พ่อแม่ของเขาต้องตาย จิตใจของ

เขาปกป้องตัวเองจากการสูญเสียนี้ด้วยการกดเก็บอารมณ์ความรู้สึก (Suppression) ไว้ตลอดจนในวัยเด็ก ความคิดที่จะไปสังหารโจ ซิล ที่หน้าศาลนั้นจึงเป็นการระบายออกซึ่งความเก็บกดนี้ แต่เมื่อโจ ซิล ถูกฆ่าตายไปก่อนหน้า ทำให้เขาไม่สามารถที่จะระบายทั้งความโกรธแค้น และความรู้สึกผิดได้ ความเก็บกดนี้จึงถูกโยนไปที่ผู้อื่น (Projection) นั่นก็คืออาชญากรคนอื่นรวมถึงความชั่วของเมืองกอดธรัม การที่เขาบุกเข้าไปหาคาร์ไมน์ ฟัลโคเน่ทั้งที่ไม่มีอาวุธ และถูกทำร้ายกลับมาทำให้เขาตัดสินใจออกค้นหาสิ่งที่จะทำให้เขาต่อสู้กับอาชญากรได้

การพบกับราชอัลกูด ที่ได้สอนวิชาต่างๆ รวมถึงปรัชญาในการดำเนินชีวิตให้กับเขานั้นทำให้ราชอัลกูดอยู่ในฐานะที่เปรียบเสมือนบิดา (Father-Figure) ของบรูซ เวย์น การปลุกฝังของราชอัลกูดนั้นได้ไปต่อเติม Superego ที่ขาดหายไปแต่วัยเด็กของเขา แต่เมื่อราชอัลกูดสั่งให้เขาประหารชีวิตคนผิด เขากลับไม่ทำเพราะการปลุกฝังของธอมัส เวย์น ทำให้ตัวตนของเขาแตกต่างจากราชอัลกูด

เมื่อเขากลับมาถึงเมืองกอดธรัม เขาได้พบกับอัลเฟรดอีกครั้ง และอัลเฟรดได้ให้การพึ่งพิงตลอดจนส่งเสริมการใช้ชีวิตให้กับเขา ทำให้อัลเฟรดมีฐานะเปรียบเสมือนบิดา (Father-Figure) อีกคนของบรูซ เวย์น ทำให้ตัวตนของแบทแมนที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อแก้แค้นอาชญากรนั้นเกิดจากความต้องการซึ่งความยุติธรรม และเกิดจากการหล่อหลอมของบิดาหรือตัวแทนบิดาทั้งสามนั่นเอง

ตัวตนของแบทแมนที่แยกออกมาจากบรูซ เวย์นนั้น เกิดจากความเก็บกด (Repression) และต้องการระบายออก รวมไปถึงการขาดความรักความอบอุ่นในวัยเด็ก ดังนั้นแล้ว เขาจึงมองราเชล ดอร์ส เป็นตัวแทนของความรักและพลังผลักดันทางเพศในแบบมนุษย์ปุถุชนทั่วไป ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาขาดหายและโหยหา เขาเชื่อว่าถ้าเขาได้ใช้ชีวิตร่วมกับราเชลแล้ว ราเชลจะช่วยเติมเต็มจิตใจของเขา และทำให้เขาไม่ต้องการแบทแมนอีกต่อไป โดยลึกลับแล้วเขาไม่ต้องการเป็นแบทแมนไปชั่วชีวิต ดังนั้นใน The Dark Knight (2008) เขาจึงสนับสนุนฮารีวี เดนท์ ให้มารับหน้าที่ปกป้องเมืองกอดธรัมแทนเขา และเลือกที่จะไปช่วยชีวิตของราเชลเมื่อเธอถูกโจ๊กเกอร์จับตัวไป

บรูซ เวย์น เมื่อเกิดปัญหาชีวิตก็หลบหนีออกจากสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงสภาพจิตใจที่ไม่ดีแต่ไม่ถึงกับเป็นโรค (พีรพล ภัทรนุชาพร, สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม 2555) โดยจะเห็นได้จากว่าเขาไม่อยากสร้างความสัมพันธ์กับอัลเฟรดหรือเรเชล แต่กลับหนีหายออกจนเจอไป เมื่อเขากลับมามีสภาพจิตใจที่ดีขึ้นก็เปิดใจให้เฉพาะอัลเฟรดเพียงคนเดียวเท่านั้น ความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ทั้งหมดเป็นความสัมพันธ์ที่เขาสร้างขึ้นเพื่อปิดบังตัวตนของเขาเท่านั้น

การหนีออกจากสังคมในวัยเด็กและวัยรุ่นของเขานั้นเกิดจากการปกป้องตนเองของจิตใจด้วยการหลบหนี (Avoidance) เพราะการพบปะผู้คนหรือการใช้ชีวิตในสังคมคอยเตือนใจให้เขานึกถึงความสูญเสีย และเขาต้องข่มความรู้สึกเพราะหาทางแสดงออกไม่ได้ เขาไม่อาจทนอยู่บ้านหลังเดิม หรือแม้แต่มีปฏิสัมพันธ์กับคนคุ้นเคยอย่างอัลเฟรดหรือเรเชลได้โดยไม่ทำให้เขาเจ็บปวด ทำให้เขาต้องหลีกเลี่ยงสังคมเพราะหาทางออกอื่นให้กับตัวเองไม่ได้

ใน The Dark Knight (2008) จะเห็นได้ว่ารูปลักษณ์ของแบทแมนได้กลายเป็นมากกว่าคนในชุดคาวว เขากลายเป็นสัญลักษณ์ของการไฝหาความยุติธรรมโดยไม่ขึ้นอยู่กับกรอบกฎหมาย ตัวตนของแบทแมนได้เป็นในสิ่งที่บรูซ เวย์น ต้องการให้เป็น นั่นคือเป็นผู้นำทาง (Martyr) โดยจะเห็นว่าผู้ที่กระทำตามหนทางแห่งความยุติธรรมของเขาทั้งทางตรงเช่นกลุ่มแบทแมนปลอม หรือทางอ้อมเช่นฮาร์วี เดนท์ แต่สำหรับตัวบรูซ เวย์น แล้ว แบทแมนยังคงเป็นตัวตนของเขา เป็นอีกด้านหนึ่งของตัวตนที่เกิดจากความต้องการในจิตใจของเขาเอง ดังนั้นการที่เขาขัดขวางการปฏิบัติการของกลุ่มแบทแมนปลอมนั้นก็เพื่อรักษาตัวตนนี้ของเขา และตราบดที่เขายังมีความยึดติด (Fixation) กับความสูญเสียที่เขาเคยได้รับในอดีต เขาก็จะไม่มีวันที่จะเลิกเป็นแบทแมน และไม่มีความยอมให้ใครมาใช้ชื่อแบทแมนแทนเขาแน่นอน

จะเห็นได้ว่า ในตัวละครเดียวกัน แต่เมื่อมีการให้รายละเอียดของการกระทำ และสภาวะทางจิตที่ต่างกันของผู้กำกับแต่ละท่าน ทำให้ลักษณะของตัวละครมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด และองค์ประกอบทางจิตที่ต่างกันนี้ ก็ส่งผลให้การกระทำของตัวละครในแต่ละฉบับมีความแตกต่างกันมากด้วย

4.2.1.3 รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)

ในการออกแบบตัวละครแบทแมนของผู้กำกับแต่ละท่านนั้น รูปลักษณ์ภายนอกได้มีความแตกต่างกันไปตามแต่การตีความลักษณะและเรื่องราวของตัวละคร ตลอดจนบริบททางสังคม ก็ช่วงส่งผลให้รูปลักษณ์ของตัวละครมีความแตกต่างกันด้วย

แบทแมนของเจสส์ ลี มาร์ตินสัน ใน Batman (1966) ถูกออกแบบให้สวมชุดเหมือนกับในหนังสือการ์ตูนแทบทุกประการ ตั้งแต่ชุดรัดรูปสีเทา หน้ากาก ถุงมือ ถุงเท้า ผ้าคลุม และกางเกงชั้นในสีน้ำเงิน เข็มขัดขนาดใหญ่ แม้กระทั่งลวดลายที่ปรากฏบนหน้ากากหรือหน้าอก



ภาพที่ 4.38 รูปลักษณะของแบทแมนใน Batman (1966)

แต่จากภาพจะเห็นได้ว่า สิ่งที่สร้างภาพลักษณ์ของ Hero Archetype ในหนังสือการ์ตูน กลับกลายเป็นสิ่งที่สร้างภาพลักษณ์ Fool Archetype สำหรับภาพยนตร์ เมื่อชุดรัดรูปที่ควรจะขับเน้นความเป็นชาย และความเป็นวีรบุรุษของตัวละคร มาจากรูปร่างของผู้ที่สวมใส่ ซึ่งไม่ได้มีความล้ำสันสูงใหญ่เป็นวีรบุรุษเช่นเดียวกับในการ์ตูน ทำให้เกิดความตลกขบขันขึ้นตั้งแต่แรกเห็น และเข้ากับลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์ตลก นอกจากนี้ภาพลักษณ์ของตัวละครยังมีความเหมาะสมต่อผู้ชมวัยเด็กและวัยรุ่น เพราะเป็นลักษณะที่ไม่มีความซับซ้อนมากนักโดยเน้นความตลกขบขันของตัวละครเสียมากกว่า โดยลักษณะตัวละครดังกล่าวนี้เกิดขึ้นเมื่อผู้สร้างต้องการสร้างตัวละครเพื่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กหรือวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งในช่วงยุค 1960 ได้กลายเป็นประชากรส่วนมากในสังคมอันเนื่องมาจากเด็กที่เกิดในช่วงเบบี้บูม (Baby Boom) หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เติบโตขึ้นมา ลักษณะของ Fool Archetype ก็เกิดจากการมองภาพของวัยรุ่นในสมัยนั้นว่ามีการเรียกร้องความสนใจอย่างไม่สมเหตุสมผล โดยเฉพาะกลุ่มฮิปปี้ (Hippie) ที่มีความรักอิสระ ทำตัวต่างจากสังคมต่อต้านสงครามและสร้างศิลปะอันฉูดฉาด เป็นการสะท้อนภาพของวัยรุ่นในสมัยนั้นของผู้สร้างผ่านทางตัวละคร

ถึงแม้ว่าชุดของแบทแมนในภาพยนตร์ Batman (1966) จะกลายเป็นที่จดจำของผู้ชม แต่ชุดของแบทแมนในภาพยนตร์ของทีม เบอร์ตัน ก็ได้ถูกออกแบบให้มีภาพลักษณ์ที่จริงจังเพื่อลักษณะที่แตกต่างกันของภาพยนตร์ โดยในฉบับนี้ได้รับอิทธิพลมาจากแบทแมนในหนังสือการ์ตูนในช่วง 1980 อย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 4.39 รูปลักษณ์ของแบทแมนฉบับของทีม เบอร์ตัน

โดยชุดได้มีการใช้สีดำสนิททั้งตัวแสดงออกถึงความลึกลับ น่ากลัวและมีพลัง ฝ้าคลุมที่ใหญ่และหนา และปิดมาถึงหัวไหล่และด้านหน้าลำตัว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็น Shadow Archetype ได้มาก แต่การคงไว้ซึ่งสัญลักษณ์คาวคาวสีเหลืองบนหน้าอกที่ทำให้รู้สึกถึงความสว่าง เมื่อรวมกับกล้ามเนื้อปลอมแล้วทำให้รู้สึกถึงความเป็น Hero Archetype ซึ่งการออกแบบในลักษณะนี้ทำให้ตัวละครสามารถคงลักษณะของความเป็นวีรบุรุษผสม Shadow Archetype ไว้ได้ ซึ่งลักษณะแบทแมนของทีม เบอร์ตัน นั้นจะให้ภาพความรู้สึกน่าขนลุกในแบบของปีศาจหรือสัตว์ประหลาด มากกว่าที่จะสื่อถึงความเป็นวีรบุรุษโดยตรง เป็นการสื่อถึงบริบททางสังคมในขณะนั้นที่ต้องการให้แบทแมนต่อสู้กับองค์กรอาชญากรรมและยาเสพติดอย่างดุเดือดและแข็งแกร่ง

นอกจากนี้แล้ว การใช้กล้ามเนื้อปปลอมในชุด ยังแสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะเป็น (Identification) ของตัวละคร ที่จะทิ้งภาพของคนธรรมดาเมื่อตอนที่เป็นบรูซ เวย์น มาเป็นแบทแมนอีกด้วย โดยทิม เบอร์ตัน ได้เคยกล่าวว่า เขาไม่ต้องการชายร่างใหญ่ลำสันมาสวมชุดแบทแมน แต่เขาต้องการให้ภาพลักษณ์ของตัวละครเมื่อยามเป็นบรูซ เวย์น กับแบทแมนมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ระหว่างคนธรรมดา กับปีศาจในความมืด (Bassil-Morozow, 2010: 89) ทำให้ภาพลักษณ์ของแบทแมนในฉบับนี้ถูกสร้างขึ้นมาสำหรับผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ ด้วยตัวละครที่มีลักษณะมีดมนและต้องอาศัยการตีความการกระทำของตัวละครมากพอสมควรจึงจะเข้าใจในความเป็นไปของตัวละคร

การออกแบบและตีความของโจเอล ชูมัคเกอร์ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอีกครั้งของรูปลักษณ์แบทแมนใน Batman Forever (1995) โดยเป็นการดัดแปลงจากชุดแบทแมนของทิม เบอร์ตัน ซึ่งได้เปลี่ยนแปลงให้มีกล้ามเนื้อที่ชัดเจนตามคติบุรุษนิยมกรีก โดยให้มีกล้ามเนื้อที่เหนือคนธรรมดาแสดงถึงความเป็นวีรบุรุษชัดเจน โดยชุดมีความเปิดเผยลดความเป็น Shadow Archetype ลงไป และยังคงแสดงให้เห็นถึงปมในจิตใจที่ต้องการเป็นวีรบุรุษสำหรับทุกคนของบรูซ เวย์น และยังเสริมสร้างภาพลักษณ์ความเป็น Anima Archetype ด้วยเป้ากางเกงที่ดูคล้ายกับใส่กางเกงชั้นในแบบผ้าเตี่ยวของนักรบ และการเพิ่มพุ่มถันที่บริเวณหน้าอกอีกด้วย



ภาพที่ 4.40 รูปลักษณ์ของแบทแมนใน Batman Forever (1995)



ภาพที่ 4.41 รูปลักษณะของแบทแมนใน Batman and Robin (1997)

ชุดแบทแมนใน Batman and Robin (1997) ได้คงการออกแบบที่เน้นกล้ามเนื้อความงามตามอุดมคติกรีกและความเป็นวีรบุรุษ และลักษณะ Anima Archetype ไว้อย่างครบถ้วน โดยใช้แบบต้นฉบับจาก Batman Forever (1995) แต่ส่วนสำคัญที่มีการเปลี่ยนแปลงคือสีของชุดโดยรวมที่เปลี่ยนไปใช้สีน้ำเงินเข้มแทนสีดำสนิท อันเป็นการลดภาพลักษณ์ความมืดมนของแบทแมนลงไปอีก รวมไปถึงสร้างภาพลักษณ์ของความน่าเชื่อถือและรอบรู้ อันเป็นลักษณะอันจำเป็นของ Mentor Archetype โดยแบทแมนทั้งสองภาคถูกสร้างให้มีภาพลักษณ์ที่ดึงดูดต่อผู้ชมที่เป็นเยาวชนถึงวัยรุ่น เพื่อสนองความต้องการในการสร้างภาพยนตร์ฮีโร่สำหรับเด็ก ด้วยลักษณะของตัวละครที่เป็นวีรบุรุษเต็มที ในภาพลักษณ์ของตัวแทนความยุติธรรมและเป็นผู้ช่วยเหลือโลกของสหรัฐอเมริกา นอกจากนี้ยังสร้างให้มีความดึงดูดทางเพศ อีกทั้งยังเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อนของความคิดและการกระทำไม่มากนัก

ในการตีความใหม่ของคริสโตเฟอร์ โนแลน แบทแมนถูกออกแบบให้มีความแตกต่างกับในหนังสือการ์ตูน โดยสวมชุดสีดำทั้งตัวยกเว้นบริเวณเข็มขัด สร้างภาพลักษณ์ของความลึกลับ มีพลัง โดยตัวชุดมีลักษณะเป็นชุดเกราะหลายชิ้นประกอบเข้าด้วยกันจนมีลักษณะคล้ายกล้ามเนื้อ การออกแบบนั้นมีที่มาจากชุดเกราะทางการทหาร ทำให้แบทแมนในฉบับนี้มีภาพลักษณ์ของ

ความแข็งแกร่งแบบนักรบ และมีความเป็นวีรบุรุษอยู่เช่นเดียวกับในฉบับหนังสือการ์ตูน และยังคงไว้ซึ่งภาพลักษณ์ของ Shadow Archetype ที่เต็มไปด้วยความลึกลับและก้าวร้าว นอกจากนี้แล้ว ยังแสดงออกถึงสภาพทางจิต ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจาก 3 ตัวแทนบิดา อันได้แก่ความเป็นวีรบุรุษจากโธมัส เวย์น พ่อของเขา ความก้าวร้าวและลึกลับแบบนินจาจากราชอัลดูกูล และความเมตตาจากอัลเฟรด



ภาพที่ 4.42 รูปลักษณะของแบทแมนใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008)

นอกจากนี้แล้ว การออกแบบชุดของแบทแมนนี้ยังเน้นที่ความสมจริง ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นชุดที่สามารถสร้างขึ้นจริงได้ และสวมใส่ต่อสู้ได้จริงๆ ซึ่งต่างกับการออกแบบในฉบับก่อนหน้าที่จะมุ่งเน้นไปที่ความสวยงามและการสร้างภาพลักษณ์ต่างๆมากกว่า อันได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ฮีโร่เรื่องอื่นๆ ในยุค 2000 ที่ได้ปรับรูปโฉมให้มีความสมจริงมากขึ้นทั้งสิ้น แบทแมนในฉบับนี้ถูกสร้างขึ้นสำหรับผู้ชมวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยผู้ใหญ่ ให้มีภาพลักษณ์ของการต่อสู้ต่อต้านการก่อการร้ายของ Hero Archetype ในยุคสมัยนี้ และสร้างความมีดม่นด้วยลักษณะทางจิตที่ซับซ้อนของตัวละคร และภาพลักษณ์วีรบุรุษผสมกับ Shadow Archetype ที่ซับซ้อน

4.2.1.3 เอกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับ

ผู้กำกับแต่ละท่านได้มีการใส่เอกลักษณ์ของตนลงในการสร้างตัวละครแบบแมนที่แตกต่างกัน โดยเอกลักษณ์ของผู้กำกับแต่ละท่านรวมกับบริบททางสังคมในขณะนั้นก็ได้แสดงออกให้เห็นในภาพยนตร์อย่างชัดเจนด้วย

ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์ในการใช้ศิลปะ Expressionist ในงานภาพและการออกแบบตัวละคร โดยตัวละครของเขา มักจะมีลักษณะภายนอกที่เบี่ยงเบนการทำให้จิตใจของตัวละครปรากฏเป็นภาพ รวมไปถึงการใช้ศิลปะแบบโกธิค (Gothic) ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานของเขาก่อนหน้า Batman (1989) เช่น Pee-wee's Big Adventure (1985) หรือ Beetlejuice (1988) รวมไปถึงผลงานที่สร้างระหว่างแมนทั้งสองภาคอย่าง Edward Scissorhands (1990) ได้ใช้ศิลปะดังกล่าวในการออกแบบและสร้างสรรค์งานภาพทั้งสิ้น

แมนในฉบับของทิม เบอร์ตัน ใช้ศิลปะ Expressionist ทั้งกับฉากและเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการออกแบบรถยนต์ของแมน แสดงให้เห็นถึงความลึกลับดำมืดของแมนอย่างชัดเจน ซึ่งตรงกันข้ามกับตัวตนของบรูซ เวย์น ที่เป็นคนธรรมดา

นอกจากนี้แล้ว ตัวละครเอกของทิม เบอร์ตัน ยังเป็นตัวละครที่มักจะผจญภัยด้วยความรู้สึกแบบเด็กถูกทอดทิ้ง (Basil-Morozow, 2010: 33) กล่าวคือ ตัวละครจะถูกทอดทิ้งโดยบิดาหรือตัวแทนบิดา (Father-Figure) มีความสามารถพิเศษที่โดดเด่นแต่ทำให้แปลกแยกจากสังคม และต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งความรักและการยอมรับ ซึ่งบรูซ เวย์น และแมน ก็เข้าข่ายตัวละครประเภทนี้ของเบอร์ตันเช่นกัน ต่างกันที่ตัวละครอื่นของเบอร์ตันอาจสามารถจบสิ้นการต่อสู้และเติบโตในที่สุด แต่การต่อสู้ของแมนเป็นการต่อสู้กับความชั่วร้ายของเมืองที่ไร้จุดสิ้นสุด

เมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคมในขณะนั้นแล้วจะพบว่า ลักษณะตัวละครเด็กถูกทิ้งของทิม เบอร์ตัน ได้นำเอาความเป็นไปทางสังคมของผู้คนในยุค 1980 อันเป็นยุคแห่งการแสวงหาตัวตนและที่ยืนในสังคม มีผู้มีความสามารถมากมายพยายามสร้างตัวตนให้ได้รับการยอมรับจากสังคมอเมริกัน เฉกเช่นเดียวกับแมนที่แสวงหาการยอมรับจากสังคม และความรักจากผู้อื่น

โจเอล ชูมัคเกอร์ เป็นผู้กำกับที่แสดงความโดดเด่นในการใช้แสงสีที่ชัดเจนจัดจ้าน การออกแบบที่หรูหราอลังการ และตัวละครที่มีความโดดเด่นในการแสดงอารมณ์ความรู้สึก (IMDB, 2012 : online) ซึ่งแสดงให้เห็นในภาพยนตร์ของเขาอย่าง The Lost Boys (1987) หรือ Phantom of the Opera (2004) รวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง The Number 23 (2007) ด้วย

การใช้แสงสีที่จัดจ้านและการออกแบบที่หรูหราอลังการของซูมคเกอร์ ได้แสดงออกให้เห็นได้ชัดทั้งใน Batman Forever (1995) และ Batman and Robin (1997) โดยสำหรับตัวละครแบทแมนนั้น การออกแบบตัวละครที่แสดงให้เห็นชัดเจนถึงกล้ามเนื้อและองค์ประกอบต่างๆชัดเจน และมีความหรูหราอย่างเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับ รวมไปถึงการใช้แสงสีโทนน้ำเงินอันจัดจ้าน ยามที่แบทแมนปรากฏตัว เพื่อขับเน้นถึงความเป็นวีรบุรุษ

นอกจากนี้แล้วเมื่อพิจารณาสถานะทางสังคมในช่วงปี 1990 ที่สิทธิของชายรักร่วมเพศได้รับการยอมรับมากยิ่งขึ้น และโจเอล ซูมคเกอร์ เป็นผู้กำกับที่เปิดเผยตนเองต่อสังคมว่าเป็นชายรักร่วมเพศ (The Advocate, 2007 : online) จึงทำให้การออกแบบชุดแบทแมนนั้นสร้างความดึงดูดต่อเพศที่สาม เช่นการใส่พุ่มถันเข้าเป็นส่วนประกอบหนึ่งของชุด เข็มขัดกดต่ำ เป้ากางเกงที่ใหญ่ ผิดปกติ รวมไปถึงการใช้มุมกล้องถ่ายภาพใกล้ในมุมต่างๆ เช่นเป้ากางเกง หรือบันท้ายของแบทแมน

คริสโตเฟอร์ โนแลน ถือว่าเป็นผู้กำกับหน้าใหม่ของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเขากำกับภาพยนตร์มาเพียง 3 เรื่องเท่านั้นก่อน Batman Begins (2005) ซึ่งภาพยนตร์เหล่านั้นได้แก่ Following (1998), Memento (2000) และ Insomnia (2002) แต่เขากลายเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงอย่างมากด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและมักหลอกคนดู รวมไปถึงปมประเด็นทางจิตของตัวละครที่ลึกซึ้ง และภาพลักษณ์ของตัวละครที่ดูสมจริงและจับต้องได้ (Itzkoff, 2010 : online)

ลักษณะของแบทแมนที่มีความสมจริงทั้งชุดและสถานะทางจิต ถึงแม้ว่าจะได้รับอิทธิพลมาจากการความสำเร็จของการสร้างภาพยนตร์ฮีโร่เรื่องอื่นๆในยุคนั้น แต่ความสมจริงและใส่ใจในวิธีการเล่าเรื่องของ Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) ทำให้ปฏิเสธไม่ได้ว่าสิ่งเหล่านี้เป็นหนึ่งในเอกลักษณ์ของโนแลน ที่ถ่ายทอดออกมาเป็นแบทแมนที่มีความสุดโต่งทางจิต หมกมุ่นอยู่กับการใช้ชีวิตเพื่อปราบอาชญากรรม และโนแลนยังสามารถอธิบายความเป็นมาของลักษณะเหล่านี้ได้อย่างน่าเชื่อถือ โดยมีการผูกปมประเด็นทางจิตที่ชัดเจน นับตั้งแต่การสูญเสียพ่อแม่ การพลาดโอกาสฆ่าโจ ซิล จนถึงการออกพบเนเจอร์เพื่อค้นหาตัวเองของบรูซ เวย์น ซึ่งทั้งหมดได้มีการเล่าเรื่องในรูปแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-Linear Narrative) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อีกอย่างของโนแลน

อย่างไรก็ตาม เลสลีย์ มาร์ตินสัน ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) เป็นผู้กำกับที่มีผลงานไม่มากนัก และเป็นการทำงานกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์มากกว่าภาพยนตร์ขนาดยาว โดย เลสลีย์ มาร์ตินสัน ได้กำกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในช่วงปี 1950 - 1980 ไว้หลายเรื่อง อาทิ เช่น Conflict (1953), Cheyenne (1956 - 1957), The Magician (1973), Mission: Impossible

(1971 - 1973) (IMDB, 2012 : online) ซึ่งในแต่ละครั้งก็กำกับเพียงไม่กี่ตอนต่อเรื่องเท่านั้น ทำให้ เลสลีย์ มาร์ตินสัน อยู่ในฐานะของ Lesser Author ตามทฤษฎีประพันธ์กรรม และไม่อาจหาเอกลักษณ์ส่วนตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่นได้

4.2.1.5 การคัดเลือกนักแสดง

ภาพลักษณ์ของนักแสดง

ในการคัดเลือกนักแสดงที่มาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนในแต่ละเรื่องนั้น ผู้กำกับทั้ง 4 ท่าน ได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงที่เลือกมาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนของตนก็มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 4.43 อัดัม เวสต์ (Adam West) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman (1966)

อัดัม เวสต์ (Adam West) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman (1966) เป็นนักแสดงเริ่มต้นอาชีพใน ค.ศ. 1959 ได้รับบทตัวประกอบในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในช่วงปี 1959 - 1964 จนกระทั่งได้แสดงบทสมทบในภาพยนตร์วิทยาศาสตร์เรื่อง Robinson Crusoe on Mars (1964) ที่เขาแสดงเป็นเจ้าหน้าที่ประจำยานอวกาศ และได้รับบทนำในภาพยนตร์แนวความอึดใจเรื่อง The Relentless Four (1965) ที่มีชื่อเสียงพอสมควร (Marx et al., 1985: 34) ทำให้เขามีภาพลักษณ์ของลักษณะบุคลิกภาพแบบเคลื่อนไหว (The Mover) และมีลักษณะตัวละครของ Hero Archetype ที่เด่นชัดในสายตาประชาชน ซึ่งภาพลักษณ์เหล่านี้ทำให้การแสดงเป็นบุรุษ

เวย์น ของเขาไม่ขัดต่อภาพลักษณ์ดั้งเดิม แต่การแสดงในบทตลกของเขาเพิ่งจะเริ่มขึ้นใน Batman (1966) เป็นครั้งแรกเท่านั้น ซึ่งการใช้นักแสดงที่ไม่เคยเล่นบทตลกมาก่อนและมีภาพลักษณ์ซึ่งขงจริงจัง กลับทำให้ภาพลักษณ์ความตลกหน้าตายของแบทแมนใน Batman (1966) ถูกขับเน้นออกมาอย่างเด่นชัดขึ้น



ภาพที่ 4.44 ไมเคิล คีตัน (Michael Keaton) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992)

ไมเคิล คีตัน (Michael Keaton) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992) ซึ่งกำกับโดยทิม เบอร์ตันนั้น เป็นนักแสดงที่เริ่มต้นอาชีพของเขาในปี 1975 ด้วยการแสดงเป็นตัวละครสมทบในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์หลายเรื่อง แล้วจึงก้าวสู่วงการภาพยนตร์ ทำให้เขาเริ่มมีชื่อเสียงโดยเฉพาะบทตลกจากภาพยนตร์เรื่อง Night Shift (1982) และการแสดงใน Beetlejuice (1988) (Vancheti, 2002 : online) ทำให้เขามีภาพลักษณ์ของนักแสดงตลกที่มีบุคลิกแบบกระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) และมีลักษณะตัวละครของ Trickster Archetype รวมกับ Fool Archetype

ภาพลักษณ์ของไมเคิล คีตันที่โด่งดังจากการแสดงในบทตลก ทำให้เกิดข้อกังขาเมื่อทิม เบอร์ตันเลือกเขามาเล่นในบทบรูซ เวย์น (Vancheti, 2002 : online) อย่างไรก็ตาม รูปลักษณ์ (Appearance) ของเขาเหมาะกับการเป็นบรูซ เวย์น ที่เบอร์ตันต้องการ คือไม่ต้องหน้าตาดีหรือล้ำสันสูงใหญ่ แต่มีความเป็นคนธรรมดา (Bassil-Morozow, 2010: 89)



ภาพที่ 4.45 วัล คิลเมอร์ (Val Kilmer) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman Forever (1995)

วัล คิลเมอร์ (Val Kilmer) ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman Forever (1995) ที่กำกับโดยโจเอล ชูมัคเกอร์นั้น เป็นนักแสดงที่เริ่มต้นอาชีพของเขาในปี 1981 จากการแสดงละครเวทีและโฆษณาทางโทรทัศน์ (IMDB, 2012 : online) เขาเริ่มมีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์จากเรื่อง Top Secret! (1984) ภาพยนตร์ตลกที่เขาแสดงเป็นนักดนตรีร็อค Top Gun (1986) ที่เขาแสดงเป็นนักบินคู่แข่งของตัวเอง รวมไปถึง The Door (1991) ที่เขารับบทนักดนตรีร็อคอีกครั้ง และ Tombstone (1993) ภาพยนตร์แนวคาวบอยตะวันตก

จากภาพยนตร์ที่เขาเล่นมีหลากหลายบทบาท ทำให้ภาพลักษณ์ของเขาก็ำกึ่งระหว่างบุคลิกภาพแบบเคลื่อนไหว (The Mover) กับกระตือรือร้น (The Energizer) รวมไปถึงลักษณะตัวละครในแบบของ Hero Archetype และ Animus Archetype ซึ่งทำให้เขามีความเหมาะสมต่อบทบาทบรูซ เวย์น และแบทแมนของโจเอล ชูมัคเกอร์ ที่มีบุคลิกภาพแบบเคลื่อนไหว (The Mover) และมีลักษณะตัวละครในแบบของ Hero Archetype และ Animus Archetype เช่นกัน



ภาพที่ 4.46 จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) ผู้แสดงเป็นบรูซ เวย์น ใน Batman and Robin (1997)

จอร์จ คลูนีย์ ผู้แสดงเป็นแบทแมนใน Batman and Robin (1997) กำกับโดยโจเอล ชูมัคเกอร์เช่นกัน นั้น เป็นนักแสดงที่เริ่มต้นอาชีพของเขาด้วยการเป็นนักแสดงประกอบในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ และนักแสดงสมทบในภาพยนตร์ตั้งแต่ ค.ศ. 1978 แต่เพิ่งจะประสบความสำเร็จอย่างสูงในวงการภาพยนตร์จากภาพยนตร์เรื่อง From Dusk till Dawn (1996) แต่ชาวอเมริกันส่วนมากรู้จักเขาจากบทนายแพทย์ใหญ่ประจำห้องผ่าตัดจากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง ER ที่เขาแสดงในช่วงปี 1994 - 1999 (IMDB, 2012 : online)

ด้วยภาพลักษณ์จากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง ER และภาพยนตร์เรื่อง From Dusk till Dawn (1996) ทำให้เขามีภาพลักษณ์ของบุคลิกภาพแบบเคลื่อนไหว (The Mover) รวมไปถึงลักษณะของ Mentor Archetype จากบทนายแพทย์ ทำให้เขาเป็นนักแสดงที่เหมาะสมที่จะรับบทบรูซ เวย์น ในภาพยนตร์เรื่อง Batman and Robin (1997) ที่ต้องการเพิ่มภาพลักษณ์ของที่ปรึกษาลงไปในตัววีรบุรุษ



ภาพที่ 4.47 คริสเตียน เบล (Christian Bale) ผู้แสดงเป็น บรูซ เวย์น

คริสเตียน เบล เริ่มต้นอาชีพของเขาใน ค.ศ. 1982 ขณะที่เขามีอายุเพียง 8 ปี โดยเริ่มจากโฆษณาทางโทรทัศน์ และบทสมทบในภาพยนตร์ต่างๆ จนเริ่มมีชื่อเสียงในฐานะนักแสดงเด็กจากภาพยนตร์เรื่อง Empire of the Sun (1987) แต่บทบาทที่ทำให้เขาเริ่มมีชื่อเสียงในฐานะนักแสดงผู้ใหญ่ นั้นมาจากเรื่อง American Psycho (2000) ที่เขาแสดงเป็นฆาตกรโรคจิต หรือบทนำในภาพยนตร์เรื่อง Reign of Fire (2002) และ Equilibrium (2003) รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง The Machinist (2004) ที่เขาลดน้ำหนักตัวเองลงจนผอมแห้งเพื่อรับบทช่างเครื่องผู้มีปัญหาทางจิตด้วย

จากภาพยนตร์ที่สร้างชื่อเสียงให้กับเขา ทำให้เขามีภาพลักษณ์ของบุคลิกภาพแบบ เคลื่อนไหว (The Mover) และภาพลักษณ์ที่ปนเปกันของวีรบุรุษและ Shadow Archetype รวมไปถึงภาพลักษณ์ของตัวละครที่มีปัญหาทางจิตหรือความเก็บกด ทำให้เขาเป็นนักแสดงที่เหมาะสมในบทบาท บรูซ เวย์น ของคริสโตเฟอร์ โนแลน

ในด้านภาพลักษณ์ของนักแสดง มีเพียงทิม เบอร์ตัน เพียงคนเดียวเท่านั้นที่เลือกใช้นักแสดงที่มีภาพลักษณ์แตกต่างออกไป ในขณะที่ผู้กำกับท่านอื่นเลือกใช้นักแสดงที่มีภาพลักษณ์เหมาะสมหรือคล้ายคลึงกับบรูซ เวย์น หรือแบทแมนอยู่ก่อนแล้ว

ความสามารถของนักแสดง

อดัม เวสท์ ผู้แสดงใน Batman (1966) นั้น ไม่เคยได้รับรางวัลใดๆ ที่เป็นการยืนยันความสามารถทางการแสดงของเขาตลอดชีวิตการแสดง ทำให้สามารถบอกได้ว่าผู้กำกับไม่ได้เลือกใช้นักแสดงบทแบทแมนด้วยความสามารถ

ไมเคิล คีตัน ผู้แสดงใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992) ไม่เคยได้รับรางวัลใดๆ ตลอดชีวิตการเป็นนักแสดงของเขา นอกจากนี้ก่อนหน้านี้เขายังแสดงแต่บทตลกเป็นส่วนมาก แต่ทิม เบอร์ตันเห็นความสามารถของเขาจากการแสดงใน Beetlejuice (1988) ที่ทั้งสองได้ร่วมงานกันเป็นครั้งแรก (Vancheti, 2002 : online) ทำให้สามารถกล่าวได้ว่าทิม เบอร์ตันเลือกใช้นักแสดงที่ความสามารถ และด้วยความสนิทสนมส่วนตัวอีกด้วย

วัล คิลเมอร์ ผู้แสดงใน Batman Forever (1995) ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Saturn Award จากการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Heat (1995) ซึ่งเป็นเวลาที่ใกล้เคียงกับ Batman Forever (1995) ทำให้สามารถยืนยันในความสามารถทางการแสดงของเขาขณะนั้นได้เป็นอย่างดี

จอร์จ คลูนีย์ ผู้แสดงใน Batman and Robin (1997) เคยได้รับรางวัล Saturn Award ในปี ค.ศ. 1996 จากภาพยนตร์เรื่อง From Dusk till Dawn (1996) ส่วนการแสดงในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์นั้น เขาได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Golden Globe Award จากเรื่อง ER ตั้งแต่ ค.ศ. 1996 - 1998 ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนแต่เป็นเครื่องยืนยันในความสามารถของเขาได้เป็นอย่างดี

คริสเตียน เบล ผู้แสดงใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) เคยได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Saturn Award สาขานักแสดงยอดเยี่ยมในปี 2005 จากภาพยนตร์เรื่อง The Machinist (2004) และได้รับรางวัลนี้จากการแสดงบทบรูซ เวย์น ใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) ตามลำดับ ทำให้สามารถบอกได้ว่า ความสามารถของคริสเตียน เบล เป็นอีกหนึ่งปัจจัยในการเลือกในนักแสดงคนใหม่ของคริสโตเฟอร์ โนแลน

ความนิยมในตัวนักแสดง

ภาพยนตร์ที่อดัม เวสต์ นำแสดงก่อนหน้า Batman (1966) เช่น The Relentless Four (1965) ทำรายได้ดีพอประมาณสำหรับภาพยนตร์ในสมัยนั้น แสดงให้เห็นว่าอดัม เวสต์ มีชื่อเสียงอยู่ในระดับที่ดีก่อนจะแสดงภาพยนตร์เรื่องนี้ และเป็นอีกคุณสมบัติหนึ่งที่อดัม เวสต์ ถูกเลือกให้แสดงใน Batman (1966)

ภาพยนตร์ที่ไมเคิล คีตัน แสดงก่อนหน้า Batman (1989) อย่างเช่น Night Shift 1982) ทำรายได้ไปประมาณ 23 ล้านดอลลาร์สหรัฐ(ฉายในอเมริกาเท่านั้น) โดยมี Beetlejuice (1988) ที่เป็นภาพยนตร์ทำรายได้ดีที่สุดของเขาที่ 73 ล้านดอลลาร์สหรัฐ(ในอเมริกาเท่านั้น) (IMDB, 2012 : online) ทำให้เห็นได้ว่า ไมเคิล คีตัน เป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงในระดับที่ค่อนข้างดีในขณะนั้น และเป็น

คุณสมบัติที่เหมาะสมในการที่ทิม เบอร์ตัน เลือกลำเอามาแสดงใน Batman (1989) และ Batman Returns (1992)

ภาพยนตร์ที่วัล คิลเมอร์แสดงก่อน Batman Forever (1995) อย่างเช่น Tombstone (1993) ทำรายได้ไปประมาณ 56 ล้านดอลลาร์ (เฉพาะในสหรัฐอเมริกา) แต่ภาพยนตร์ที่ทำให้เขาเป็นที่รู้จักในวงกว้างอย่าง Top Gun (1986) ทำรายได้ไปถึง 176 ล้านดอลลาร์ (เฉพาะในสหรัฐอเมริกา) นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องอื่นที่เขาแสดงก็ทำรายได้อยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจ (IMDB, 2012 : online) แสดงให้เห็นว่า วัล คิลเมอร์ เป็นนักแสดงที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง และเป็นคุณสมบัติสำคัญที่ทำให้เขาได้รับเลือกมาแสดงใน Batman Forever (1995)

ภาพยนตร์ที่เจอร์จ คลูนีย์ แสดงก่อน Batman and Robin (1997) อย่างเช่น From Dusk till Dawn (1996) และเป็นเรื่องที่ทำให้เขามีชื่อเสียง ทำรายได้ไปประมาณ 25 ล้านดอลลาร์ (เฉพาะในสหรัฐอเมริกา) แต่สิ่งที่ทำให้เขามีชื่อเสียงในวงกว้างคือภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง ER โดยเขาได้รับรางวัล People's Choice Award จากภาพยนตร์ชุดเรื่องนี้ทุกปีตั้งแต่ปี ค.ศ. 1995 - 1999 แสดงให้เห็นว่าเขาเป็นนักแสดงที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในวงการโทรทัศน์ และจากคามนิยมนี้เองทำให้เขาเป็นนักแสดงที่เหมาะสมกับการแสดงใน Batman and Robin (1997)

ภาพยนตร์ที่คริสเตียน เบล นำแสดงก่อน Batman Begins (2005) นั้น ถึงแม้เขาจะได้รับคำวิจารณ์ในด้านการแสดงที่ดีทุกเรื่อง แต่ส่วนใหญ่แล้วไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ โดยมีเพียงเรื่อง American Psycho (2000) กับ Shaft (2000) เท่านั้นที่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ นอกนั้นเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้เพียงแค่คุ้มทุนสร้างหรือได้กำไรเพียงเล็กน้อยเท่านั้น (IMDB, 2012 : online) แสดงให้เห็นว่าก่อนที่เขาจะนำแสดงใน Batman Begins (2005) เขาเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงระดับกลางของฮอลลีวูดเท่านั้น และไม่ใช่คุณสมบัติที่คริสโตเฟอร์ โนแลน ใช้ในการพิจารณาเลือกนักแสดง ซึ่งต้องภายหลังจากการแสดงใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) จึงทำให้เขามีชื่อเสียงมากขึ้น

4.2.2 โฉกเกอร์

ตัวละครโฉกเกอร์ หรือแบทแมนของผู้กำกับทั้ง 3 ท่าน อันได้แก่ เลสลีย์ มาร์ตินสัน (Leslie Martinson) ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) และ คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) นั้น ได้มีการตีความตัวละครไปในรูปแบบที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด แต่ก็ยังคงลักษณะเอกลักษณ์ของความเป็นโฉกเกอร์จากในหนังสือการ์ตูนเอาไว้ได้เป็นอย่างดี

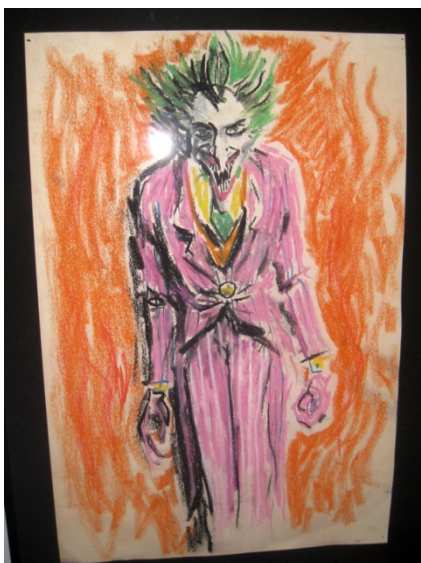
4.2.2.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

โฉกเกอร์ในการตีความของผู้กำกับแต่ละท่าน ก็ได้ตีความไปตามยุคสมัยและลักษณะภาพยนตร์ของตนเอง โดยตัวละครโฉกเกอร์ใน Batman (1966) ที่ได้รับการตีความโดยเลสลีย์ มาร์ตินสัน ได้แสดงออกถึงการดึงเอาลักษณะของ Trickster Archetype เต็มที่มาใช้กับตัวละคร โดยตัวละครมีความเป็น Trickster Archetype อยู่สูงและมีความเป็น Shadow Archetype (Shadow Archetype) เพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยแสดงให้เห็นจากวัตถุประสงค์ของการดำเนินการ และความปรารถนาในทรัพย์สินของผู้อื่น แต่เรื่องของลักษณะบุคลิกและวิธีการดำเนินการนั้นล้วนแล้วแต่เป็นลักษณะของ Trickster Archetype ที่ไม่เน้นการเผชิญหน้าแต่ใช้เล่ห์เหลี่ยมเพื่อบรรลุจุดประสงค์



ภาพที่ 4.48 โฉกเกอร์ใน Batman (1966)

อย่างไรก็ตาม ตัวละครโฉกเกอร์ใน Batman (1966) นั้น ยังได้ใส่ลักษณะตัวละครของ Fool Archetype เข้าไปให้กับตัวละครด้วยเพื่อสร้างความตลกขบขัน โดยตัวละครจะมีการวางแผนการร้ายที่ดูเหลือเชื่อและใช้การไม่ได้จริง รวมไปถึงน่าขบขันตลอดเวลา



ภาพที่ 4.49 ภาพร่างโจกเกอร์ ฝีมือทีม เบอร์ตัน สำหรับ Batman (1989)

จากภาพร่างโจกเกอร์ของทีม เบอร์ตัน สำหรับ Batman (1989) แสดงให้เห็นถึงความต่างกันฉบับของเลสลี่ มาร์ตินสันอย่างเห็นได้ชัด โดยจะเห็นได้ว่า โจกเกอร์ของเบอร์ตันนั้นมีลักษณะของความชั่วร้ายอยู่เต็มเปี่ยม มีความเป็น Shadow Archetype อยู่อย่างเปิดเผยด้วยใบหน้าและลักษณะที่เหมือนปีศาจชั่วร้าย รวมไปถึงมีความเจ้าเล่ห์แบบ Trickster Archetype เจือปนอยู่ โดยให้ความรู้สึกที่ว่าตัวละครนี้ถึงแม้จะเป็นตัวละครที่ชั่วร้ายเลวทราม แต่ก็จะไม่ลงมือกระทำความชั่วด้วยตัวเอง แต่จะใช้ผู้อื่นหรือแผนการร้ายในการกระทำมากกว่า



ภาพที่ 4.50 ภาพร่างโจกเกอร์อีกภาพหนึ่ง แสดงให้เห็นถึงความเป็น Trickster Archetype

จากภาพร่างโจ๊กเกอร์ของทิม เบอร์ตันอีกภาพหนึ่ง แสดงให้เห็นถึงลักษณะของ Trickster Archetype ที่ชัดเจนกว่าเดิม โดยในภาพนี้จะเห็นว่าโจ๊กเกอร์ได้ซ่อนความเป็นผู้ร้ายหรือ Shadow Archetype ของเขาไว้ใต้เสื้อผ้า โจ๊กเกอร์ของทิม เบอร์ตัน จึงมีความเป็น Shadow Archetype เป็นหลัก และ Trickster Archetype เป็นส่วนรองอย่างเช่นเดียวกับในฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1980



ภาพที่ 4.51 ภาพร่างตัวละครโจ๊กเกอร์ชิ้นแรกของคริสโตเฟอร์ โนแลน

จากภาพร่างชิ้นแรกของคริสโตเฟอร์ โนแลน สำหรับ The Dark Knight (2008) แสดงให้เห็นความแตกต่างชัดเจนในภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนไปจากเดิมไปในทางน่ากลัวแบบสมจริงของของโจ๊กเกอร์ในฉบับนี้ โดยภาพนี้ซึ่งปราศจากการแต่งหน้าแบบตัวตลกและเปลี่ยนปากที่ฉีกยิ้มไม่หยุดในฉบับเดิมๆ ให้กลายเป็นแผลเป็นปากฉีกขนาดใหญ่ สร้างภาพลักษณ์ตัวละครที่น่ากลัวของ Shadow Archetype โดยไม่มีภาพลักษณ์ของ Trickster Archetype อยู่เลย



ภาพที่ 4.52 ภาพร่างโจ๊กเกอร์ชิ้นต่อมาของคริสโตเฟอร์ โนแลน

ภาพร่างอีกภาพหนึ่งของคริสโตเฟอร์ โนแลน แสดงให้เห็นถึงการแต่งกายและการแต่งหน้าของตัวละครที่เป็นตัวตลกและแต่งกายด้วยชุดสูทสีม่วงอันเป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิมของตัวละคร เป็นการนำเอาตัวละครชั้นแรกที่มีภาพลักษณ์ของ Shadow Archetype เต็มตัว มาใส่ลักษณะของ Trickster Archetype เข้าไป ทำให้เห็นว่าตัวละครนี้ไม่ได้มีเพียงความโหดร้ายน่ากลัวในแบบของ Shadow Archetype เท่านั้น แต่ยังมีความเจ้าเล่ห์ของ Trickster Archetype รวมอยู่ด้วยในระดับหนึ่ง

4.2.2.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ชื่อ (Name)

โจ๊กเกอร์ (Joker) เป็นชื่อฉายา โดยใน Batman (1966) ของเจสซี่ มาร์ตินสัน หรือใน The Dark Knight (2008) ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ไม่ได้ให้ประวัติความเป็นมาหรือชื่อจริงของตัวละครนี้ไว้ แต่ใน Batman (1989) ของทิม เบอร์ตัน ได้ให้ความเป็นมาของเขาไว้อย่างชัดเจนในตอนต้นเรื่องว่าเขาคือ แจ็ค เนเปียร์ (Jack Napier) มีอาชีพของเจ้าพ่อที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเมือง

ลักษณะนิสัย (Personality)

โจ๊กเกอร์ ในทุกฉบับมีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในแบบกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) แต่จะแตกต่างกันออกไปในพฤติกรรม โดยใน Batman (1966) เขาจะเป็นผู้วางแผนกระทำการต่างๆ เพื่อกำจัดแบทแมนอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงการร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ ในการก่อการร้ายอีกด้วย นอกจากนี้เขายังเป็นคนที่อยู่เฉยไม่ได้ ต้องหัวเราะหรือแสดงมุขตลกตลอดเวลา ซึ่งลักษณะเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นโดยมีสภาวะทางสังคมในยุคสมัย 1960 เป็นตัวกำหนด โดยการสร้างตัวละครเพื่อเป้าหมายผู้ชมที่เป็นเด็กและวัยรุ่นตอนต้น ทำให้ลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นเข้าใจง่ายและไม่โหดร้ายจนเกินไป และยังมีลักษณะของ Fool Archetype ที่เป็นภาพสะท้อนการมองวัยรุ่นสมัยนั้นของผู้สร้างว่าฉลาด ไม่จริงจังอีกด้วย

ทิม เบอร์ตัน ได้ตีความตัวละครโจ๊กเกอร์ไปในอีกทางหนึ่งใน Batman (1989) โดยสร้างลักษณะนิสัยที่มีความก้าวร้าวเป็นอย่างมากเนื่องจากความผิดปกติทางจิตที่มีสาเหตุมาจากการเสียใจของตน โดยกลับกลายเป็นมองเห็นว่าการฆาตกรรมและการก่อการร้ายเป็นศิลปะที่ตนเองเป็นศิลปิน ดังนั้นตัวละครโจ๊กเกอร์จะมีการเคลื่อนไหวเพื่อก่อการต่างๆ อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการวางยาในสินค้าอุปโภคบริโภค หรือการปล่อยแก๊ซพิษกลางงานฉลองในเมือง โดยเห็นได้ชัดว่า

โจกเกอร์มีความมั่นใจในตัวเอง มีความทะเยอทะยานตั้งแต่เป็นลูกน้องคนสนิทของเจ้าพ่อ และด้วยพลังเหล่านี้ทำให้ดึงดูดาชญากรมาเป็นลูกน้องได้ทั้งๆที่ตัวเองผิดปกติดูอย่างเห็นได้ชัด

ในทางกลับกัน โจกเกอร์ ของคริสโตเฟอร์ โนแลน แม้จะมีลักษณะนิสัยที่คล้ายคลึงกับฉบับของทิม เบอร์ตัน แต่ก็มีแตกต่างเช่นกัน โดยถึงแม้โจกเกอร์จะมีท่าทางเหมือนตัวตลกเสียดสีอยู่ตลอดเวลา แต่ที่จริงแล้วมีสติปัญญาสูง เป็นคนโหดเหี้ยมสามารถฆ่าคนได้โดยไม่รู้สึกสะทกสะท้านใดๆ ชอบโกหกหลอกลวงอยู่ตลอดเวลา มีความสุขกับการได้เห็นความปั่นป่วน และสนุกสนานกับการดึงให้ผู้อื่นตกต่ำ ก่ออาชญากรรมโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนเป็นเงินทองหรือความร่ำรวยใดๆ ขอแค่ได้สร้างความวุ่นวายและทดสอบขีดจำกัดของความเป็นคนหรือความดีงามของคนอื่นเท่านั้น โดยผู้กำกับได้ใช้พื้นฐานจากลักษณะนิสัยนี้แล้วจึงเปลี่ยนให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าโจกเกอร์ของผู้กำกับทั้งสามถึงแม้ว่าเป็นคนชั่วร้ายที่มีลักษณะการแสดงออกที่คล้ายคลึงกัน แต่กลับมีลักษณะนิสัยที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ใน Batman (1966) ของเลสลีย์ มาร์ตินสัน และ The Dark Knight (2008) นั้นมีได้แสดงให้เห็นถึงภูมิหลังทางสังคมใดๆของโจกเกอร์ โดยมีวัตถุประสงค์ของการไม่ให้ที่มาของตัวละครนี้ที่ต่างกัน โดยใน Batman (1966) นั้น ผู้กำกับใช้ประโยชน์จากตัวละครที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว ทำให้ไม่จำเป็นต้องวางพื้นฐานตัวละครใหม่อีก และด้วยแนวทางของภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์ตลกแบบ Camp Style กล่าวคือการกระทำหรือที่มาของสิ่งต่างๆ ไม่จำเป็นต้องมีเหตุผล และใช้ความไร้เหตุผลในการผูกปมเป็นมุกตลก ทำให้ภูมิหลังทางสังคมหรือที่มาของตัวละครไม่มีความจำเป็นมากนัก แต่ใน The Dark Knight (2008) ผู้กำกับตั้งใจไม่บอกเล่าถึงเรื่องราวความหลังของตัวละครเพื่อสร้างภาพลักษณ์แห่งความลึกลับ และน่ากลัวให้กับตัวละคร นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างเหตุผลด้วยว่าทำไมแบทแมนหรือตำรวจถึงไม่อาจตามตัวเขาได้ เพราะไม่มีใครรู้ว่าเขาเป็นใครมาจากไหน และไม่มีเพื่อนฝูงเลยนั่นเอง

มีเพียง Batman (1989) ของทิม เบอร์ตันเท่านั้นที่ได้ให้ที่มาของตัวละครไว้อย่างชัดเจน โดยโจกเกอร์ในฉบับนี้มีชื่อว่า แจ็ค เนเปียร์ เป็นอาชญากรมาตั้งแต่วัยหนุ่ม โดยตอนที่บรูซ เวย์นยังเด็ก โจกเกอร์หรือแจ็คในขณะนั้นก็เป็นโจรปล้นทรัพย์ ทำร้ายพ่อแม่ของบรูซจนถึงแก่ความตาย หลังจากนั้นก็ได้เข้าขึ้นมาในองค์กรอาชญากรรมจนได้เป็นลูกน้องคนสนิทของหัวหน้า แต่ก็แอบมี

ความสัมพันธ์ลึกลับกับภรรยาของหัวหน้าด้วยจนในที่สุดก็ถูกจับได้ และเป็นต้นเหตุให้ถูกองค์กรทรยศนำไปสู่การตกบ่อสารเคมีและเสียชีวิตในที่สุด ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้ภูมิหลังของโจกเกอร์ฉบับที่เป็นอาชญากรจากในหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงความชั่วร้ายของตัวละครที่มีมาแต่ต้นเรื่อง รวมไปถึงทำให้เป็นด้านที่อยู่ตรงกันข้ามกับแบทแมน และผูกปมให้บรูซ เวย์น กับแจ๊คเนเปียร์ มีความขัดแย้งกันเป็นการส่วนตัวอีกด้วย

ภูมิหลังของโจกเกอร์ในฉบับของทิม เบอร์ตัน ยังได้สะท้อนบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้นหลายประการ โดยที่สำคัญคือความตระหนักในยาเสพติดและองค์กรอาชญากรรมของประชาชนในยุค 1980 โดยทิม เบอร์ตัน ได้ตีความลักษณะตัวละคร Shadow Archetype ของโจกเกอร์ออกมาเป็นผู้นำองค์กรอาชญากรรม ซึ่งมีความเกี่ยวข้องเป็นเจ้าของโรงงานผลิตสารเคมี ซึ่งสามารถสื่อความนัยถึงยาเสพติดได้ โดยโจกเกอร์ได้ใช้สารเคมีนี้วางยาพิษไปทั่วเมืองโดยประชาชนไม่รู้ตัว ตัวโจกเกอร์ได้รับสารเคมีเกินขนาดจนเสียชีวิต และโจกเกอร์ได้ใช้สารเคมีทำให้คนหัวเราะจนตาย อันเปรียบได้กับยาเสพติดที่ผู้เสพจะมีความสุขแต่มีอันตรายถึงชีวิต

นอกจากนี้แล้ว ภาพความเป็นอยู่อันทรูหราชของโจกเกอร์ในฉบับนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความต่างชั้นของฐานะทางสังคมในยุคสมัยนั้น ที่ชนชั้นสูงมีรายได้มากมาย มีความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย ในขณะที่ชนชั้นกลางต้องเดินถนนอันสกปรกและทำงานทุกวัน

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

โจกเกอร์ในการตีความของผู้กำกับทั้ง 3 ท่านนั้นมีมุมมองหรือความเชื่อที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยโจกเกอร์ของเลสลี มาร์ตินสัน ใน Batman (1966) เชื่อว่าการสร้างความตลกสนุกสนานนั้นเป็นศิลปะที่ต้องกระทำตลอดเวลา และทำให้กลายเป็นจุดเด่นของการก่ออาชญากรรมของเขา โดยไม่ว่าเขาจะขโมยเงิน หรือลักพาตัว เขาต้องใส่ความตลกสนุกสนานเข้าไปในการกระทำต่างๆตลอดเวลา ซึ่งความเชื่อนี้ของตัวละครจึงเป็นเครื่องมือของผู้กำกับในการสร้างความตลกสนุกสนานให้กับภาพยนตร์ โดยการที่เขาพยายามกระทำทุกอย่างให้เป็นเรื่องตลกนั้นทำให้เกิดการกระทำที่ไม่สมเหตุสมผลมากมาย ซึ่งมุมมองนี้เป็นการสร้างลักษณะตัวละครให้มีความตลกสนุกสนาน และยังเป็นการสร้างตัวละครเพื่อตอบสนองต่อกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่เป็นเด็กและวัยรุ่นตอนต้นอีกด้วย

ในขณะที่โจกเกอร์ฉบับของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) มองว่าชีวิตมนุษย์ไม่มีค่าอะไรมากไปกว่าวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ศิลปะ และความสวยงามคือใบหน้าที่ขาวซีด ปากฉีกยิ้ม

และหัวเราะจนตาย โดยมีตนเองเป็นศิลปินเอก จึงพยายามทุกวิถีทางที่จะสร้างสรรค์ศิลปะในแนวทางของตน แม้แต่แฟนสาวของตัวเองก็ยังพยายามเปลี่ยนหน้าให้เสียโฉมเช่นเดียวกับตน ซึ่งมองได้ว่าเป็นการหาทางออกให้กับสภาพความพิการที่ตัวเองเป็น บวกกับความที่เป็นคนจิตใจโหดเหี้ยมแต่เดิมอยู่แล้ว และเป็นการแสดงออกของตัวตนของเขาออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้ เพราะตอนที่เขายังเป็นปกติ เขาอยู่ในสภาพผู้แพ้มาโดยตลอด ซึ่งสะท้อนสภาวะทางสังคมของอเมริกาในยุคนี้ได้ดีเป็นอย่างมาก ที่ผู้คนต่างพยายามสร้างตัวตนในสังคมด้วยวิถีทางต่างๆ

โจกเกอร์ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ใน The Dark Knight (2008) ได้มีการตีความด้านความเชื่อที่แตกต่างออกไปอีกทิศทางหนึ่ง โดยโจกเกอร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเชื่อในเรื่องของอนาธิปไตย (Anarchy) แบบสุดโต่ง โดยเขาเชื่อว่าไม่ว่าใครจะมีชีวิตสูงส่งหรือเป็นคนดีขนาดไหน หากถึงเวลาจำเป็นหรือพบกันวันอันเลวร้ายคนคนนั้นก็พร้อมที่จะแสดงธาตุแท้อันเลวทรามออกมาตลอดจนไม่มีความเป็นระเบียบหรือความดีงามที่แท้จริงบนโลกนี้ จะมีก็แต่ความวุ่นวายที่พร้อมจะเกิดขึ้นเมื่อไหร่ก็ได้เท่านั้น จะเห็นได้จากการกระทำของเขาที่พยายามให้แบทแมนแหกกฎของตัวเอง หรือการขมขู่ว่าหากแบทแมนไม่ออกมามอบตัว เขาจะฆ่าคนเรื่อยๆทุกวัน ซึ่งเป็นการทำให้แบทแมนต้องสังเวทชีวิตผู้บริสุทธิ์แลกกับความลับของตัวเอง หรือการที่เขาทำร้ายฮาร์วี เดนท์ทั้งทางร่างกายและจิตใจจนฮาร์วียอมรับในแนวคิดอนาธิปไตยของเขา ยอมรับความไร้ระเบียบของโลกและเลิกเป็นผู้รักษากฎหมาย โดยความเชื่อในเรื่องอนาธิปไตยที่เป็นจุดเด่นของโจกเกอร์ในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นของใหม่ที่ไม่เคยถูกพูดถึงในฉบับหนังสือการ์ตูนมาก่อน ความยึดติดกับแนวคิดอนาธิปไตย ที่มีจุดมุ่งหมายในการทำลายกฎเกณฑ์ทั้งหมด โดยความสุดโต่งทางอุดมการณ์ของตัวละครโจกเกอร์นี้ได้รับอิทธิพลมาจากบริบททางสังคม ที่การแสดงออกทางความคิดอย่างเปิดเผยในอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการแสดงออกของกลุ่มความคิดต่างๆ รวมไปถึงแนวคิดอนาธิปไตยที่เป็นความเชื่อหลักของโจกเกอร์ด้วย

ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

โจกเกอร์ทั้ง 3 ฉบับนั้นมีความแตกต่างกันทางด้านทัศนคติเป็นอย่างมาก โดยโจกเกอร์ของเจสส์ลี มาร์ตินสัน ใน Batman (1966) นั้นพยายามทำตัวให้ตกลงตลอดเวลา โดยไม่สนใจความความตลกนั้นจะทำให้ใครบาดเจ็บหรือเดือดร้อนหรือไม่ และเขายังมีความละโมภในทรัพย์สินเงินทองของผู้อื่น การก่ออาชญากรรมของเขาจึงเป็นไปเพื่อสร้างความรำรวยให้กับตนเอง

อีกด้วย ซึ่งทัศนคตินี้ได้รับอิทธิพลมาจากฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 1960 ที่โจกเกอร์นั้นมีทัศนคติในการก่ออาชญากรรมเหมือนผู้ร้ายทั่วไป กล่าวคือเขาต้องการความร่ำรวยและอำนาจเหมือนผู้ร้ายรายอื่น

โจกเกอร์ในฉบับของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) ก่อนที่จะตกถึงสารเคมีเขาเป็นคนเย่อหยิ่ง ทะนงตน มักใหญ่ใฝ่สูง และคบคนอื่นเพื่อผลประโยชน์ของตัวเองเท่านั้น การที่เขายอมเป็นลูกน้องของกริชซอมนั้นก็เพื่อรอเวลาหักหลังกริชซอมเพื่อเป็นใหญ่แทนเท่านั้น หลังจากตกถึงสารเคมีจนเสียโฉม โจกเกอร์ก็ยังคงลักษณะทัศนคติที่เหมือนเดิม แต่เปลี่ยนเป้าหมายจากเป็นใหญ่ เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อโอ้อวดตัวตนเท่านั้น เขามีลูกน้องที่ติดตามเขามาตั้งแต่แรกแต่ก็สามารถฆ่าทิ้งได้อย่างง่ายดายเมื่อทำงานผิดพลาด หรือต้องการใช้งานเป็นเหยื่อล่อ นอกจากนี้เมื่อถูกใจวิกี้ เวล ก็พยายามยัดเยียดมุมมองของตนให้กับวิกี้โดยไม่สนใจวิธีการ ซึ่งวิธีการคิดและการปฏิบัติตัวของโจกเกอร์ในฉบับนี้ก็ได้รับอิทธิพลมาจากภาพลักษณ์ Shadow Archetype แบบเจ้าพ่อองค์กรอาชญากรรมในยุคนั้น

โจกเกอร์ เป็นคนก้าวร้าวต่อทุกสิ่ง และชอบโกหกหลอกลวงจนเป็นเรื่องธรรมดา เขาไม่เห็นเงินทองหรือทรัพย์สินมีค่าอะไร เขาแค่มีความสุขที่ได้ก่อความวุ่นวายและดึงผู้อื่นลงตกต่ำเท่านั้น เขาจึงเป็นอาชญากรที่อันตรายที่สุดเพราะเขาจะไม่มีความสัมพันธ์กับใครเลย และยากที่จะคาดเดาการกระทำได้ แม้กระทั่งคำพูดที่ออกจากปากก็ไม่มีใครรู้ว่าเป็นความจริงแค่ไหน ซึ่งเมื่อมองบริบททางสังคม โดยเฉพาะสภาวะทางการเมืองในยุค 2000 แล้ว จะเห็นว่า ลักษณะเช่นนี้เป็นการสะท้อนภาพของผู้ก่อการร้ายออกมาเป็นตัวละครอย่างชัดเจน

อาชีพ (Occupation)

อาชีพของโจกเกอร์นั้นมีความแตกต่างกันไปตามแต่การตีความของผู้กำกับอีกเช่นกัน โดยโจกเกอร์ใน Batman (1966) เป็นโจรปล้นทรัพย์ มีลูกน้องร่วมประกอบอาชญากรรม 2-3 คน ส่วนใน Batman (1989) ของทิม เบอร์ตัน โจกเกอร์ในฉบับนี้ก่อนจะตกถึงสารเคมีเป็นรองหัวหน้าองค์กรอาชญากร มีรายได้จากอาชญากรรมประเภทต่างๆ อาทิเช่นปล้น หรือขายยาเสพติด หลังตกถึงสารเคมีแล้วก็สังหารกริชซอม ยึดเอาองค์กรไว้เป็นของตัวเอง ปฏิบัติการก่อการร้ายด้วยทรัพยากรและคนขององค์กร

สำหรับโจกเกอร์ของคริสโตเฟอร์ โนแลนใน The Dark Knight ที่ไม่มีประวัติความเป็นมาชัดเจนนั้น ผู้กำกับเผยให้ผู้ชมรู้แต่เพียงว่าโจกเกอร์ เป็นผู้ก่อการร้าย ในตอนแรกมีรายได้จากการ

ปล้นธนาคารที่เป็นที่เก็บเงินขององค์กรอาชญากร หลังจากค่อยๆยึดอำนาจจากองค์กรต่างๆ แล้ว เขาก็ไม่สนใจเงินทองอีก โดยสามารถเผาเงินหลายพันล้านทิ้งได้โดยไม่สะทกสะท้าน

สถานภาพ (Marital Status)

โจ๊กเกอร์ของเลสลี่ มาร์ตินสัน ใน Batman (1966) และโจ๊กเกอร์ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ใน The Dark Knight (2008) นั้นเป็นโสด และไม่แสดงความสนใจใดๆต่อเพศตรงข้ามในภาพยนตร์ และการคบหาผู้อื่นของเขานั้นก็เพื่อผลประโยชน์ร่วมกันเท่านั้น

โจ๊กเกอร์ในฉบับของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) นั้นเป็นคู่กับอลิเซีย ฮันต์ (Alicia Hunt) ซึ่งเป็นภรรยาของกรีซซอม หลังจากตกถึงสารเคมีแล้วก็สังหารกรีซซอม และคบกับอลิเซีย ต่อ แต่ก็พยายามเปลี่ยนแปลงอลิเซียให้เป็นไปตามความงามในอุดมคติของตนจนอลิเซียทำใจกับใบหน้าของตัวเองไม่ได้ฆ่าตัวตายไปในที่สุด

ตัวละครของอลิเซีย ฮันต์ เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นใหม่เพื่อภาพยนตร์เรื่องนี้โดยเฉพาะ โดยตัวละครนี้มีจุดประสงค์เพื่อแสดงความทะเยอทะยานของแจ็ค เนเปียร์ ที่ต้องการจะเป็นใหญ่เหนือกรีซซอม โดยที่ตัวเองเป็นหมายเลขสองมาทั้งชีวิต และต่อมาก็ถูกใช้แสดงรสนิยมด้านความงามที่ผิดปกติของโจ๊กเกอร์

ชีวิตส่วนตัว (Personal Life)

ชีวิตส่วนตัวของโจ๊กเกอร์นั้นมีความแตกต่างกันไปในแต่ละฉบับ โดยโจ๊กเกอร์ใน Batman (1966) ใช้เวลาส่วนตัวไปกับการเล่นตลก ถึงแม้จะอยู่คนเดียวก็ตาม โดยมุขตลกของเขานั้นมักจะเป็นตลกเจ็บตัวของคนอื่นอยู่เสมอ โดยถึงแม้จะเป็นเพื่อนร่วมงานอย่างริดเลอร์หรือเพนกวินก็ไม่เว้น โดยการเล่นตลกยามอยู่ในเวลาส่วนตัวนั้นเป็นอีกลักษณะเด่นของโจ๊กเกอร์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความหมกมุ่นในรูปลักษณ์ตัวตลกของเขา และให้เห็นว่าตัวตลกนั้นเป็นตัวตนที่แท้จริงของเขามีได้ แสร้งทำต่อหน้าผู้อื่น

โจ๊กเกอร์ของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) ใช้เวลาส่วนตัวไปกับการคิดค้นสูตรสารเคมีที่ทำให้คนหัวเราะจนตาย และวางแผนการต่างร้ายๆ โดยส่วนใหญ่แล้วจะมีลูกน้องคนสนิทอยู่ด้วยเสมอ ซึ่งการใช้ชีวิตส่วนตัวหมดไปกับการพยายามสร้างสรรค์วิธีการทำร้ายผู้อื่นนั้นก็เป็นการแสดงให้เห็นถึงความหมกมุ่นของเขา

ในขณะที่โจ๊กเกอร์ในฉบับของคริสโตเฟอร์ โนแลน ใน The Dark Knight (2008) นั้นไม่

ปรากฏชีวิตส่วนตัวมากนัก แต่เขามักวางแผนก่อนการร้ายหรือสร้างสถานการณ์ต่างๆอยู่เสมอ โดยภาพยนตร์ไม่แสดงให้เห็นถึงเวลาส่วนตัวของเขาเพื่อคงความลึกลับในตัวของเขาไว้ โดยผู้ชมจะรับรู้ถึงการกระทำของเขาเท่ากับที่ตัวละครในเรื่องรับรู้เท่านั้น โดยที่ผู้ชมจะไม่มีทางเห็นเขายามใช้ชีวิตอยู่คนเดียวเลย

ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

เมื่อเรื่องราวของภาพยนตร์แบบแมนทั้ง 3 เรื่องมีเนื้อหาที่ต่างกัน โจอเกอร์ในทั้ง 3 เรื่อง จึงมีความต้องการที่ต่างกันด้วย

โจเกอร์ใน Batman (1966) ได้ร่วมมือกับเพนกวิน ริดเลอร์ และแคทวูแมนในการก่ออาชญากรรมครั้งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยการลักพาตัวผู้นำประเทศต่างๆ ที่กำลังร่วมประชุมกันอยู่ และเรียกค่าไถ่เป็นเงินจำนวนมหาศาล ในขณะที่เดียวกันก็วางแผนกำจัดแบทแมนไปด้วย ซึ่งเมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้นจะพบว่า การกระทำของโจเกอร์เป็นการตีความการกระทำของ Shadow Archetype ผสมผสานกับความกลัวสงครามและภัยจากสงครามเย็น ซึ่งอาจปะทุขึ้นเป็นสงครามโลกครั้งที่ 3 ได้ทุกเมื่อ ทำให้ภาพการกระทำแห่งความชั่วร้ายของคนยุคนั้นคือการก่อสงคราม ซึ่งสะท้อนได้ถึงการกระทำของโจเกอร์ได้ในที่สุด

ใน Batman (1989) โจเกอร์ มีความต้องการที่จะก่อวินาศกรรมในรูปแบบต่างๆ ไม่มีเป้าหมายในการทำลายที่ตายตัว โดยเห็นว่าเป็นการสร้างสรรคงานศิลป์ให้ทุกสิ่งเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและกลายเป็นตัวตลก ซึ่งทั้งหมดนั้นก็เพื่อการสร้างตัวตนและเรียกร้องความสนใจ ถึงแม้ว่าจะเริ่มจากการยึดอำนาจองค์กรอาชญากรรมแต่ก็มีเป้าหมายเพียงเพื่อใช้ทรัพยากรขององค์กรในการก่อการร้ายเท่านั้น ไม่ได้มุ่งหวังในทรัพย์สินเงินทองขององค์กรแต่อย่างใด ดังจะเห็นได้จากการที่โจเกอร์เอาเงินมาแจกถึง 20 ล้านดอลลาร์ให้เพื่อล่อให้คนออกมากลางเมือง โดยเมื่อมองบริบทสังคมประกอบ จะเห็นได้ว่า การพยายามเรียกร้องความสนใจจากผู้คนของโจเกอร์นั้นได้สะท้อนความต้องการมีตัวตนของผู้คนในสังคมยุคนั้น ที่ได้ใช้วิธีการต่างๆนานาในการสร้างตัวตนขึ้นมาในสังคม และยังรวมไปถึงภาพลักษณ์ความชั่วร้ายของ Shadow Archetype ในยุคนั้น ที่ได้สร้างให้โจเกอร์ผู้เป็นตัวแทนขององค์กรอาชญากรรมได้แพร่กระจายสารเคมีแห่งความชั่วร้ายไปทั่วเมือง

ใน The Dark Knight (2008) โจเกอร์ มีความต้องการที่จะสร้างความสับสนวุ่นวายในเมืองกอดธัม และพิสูจน์แนวคิดอนาธิปไตยของเขากับผู้คนในเมือง เขามีความสุขอยู่กับการสร้างความวุ่นวายนั้นหรือการทำให้คนตีๆ ต้องกระทำผิดตกต่ำ เขาไม่ได้มีความต้องการถึงทรัพย์สินเงิน

ทองหรือชื่อเสียงเลยแม้แต่หยดเดียว โดยเขาบอกกับฮาร์วี เดนท์ว่า ตัวเขานั้นเปรียบเสมือนสุนัขที่วิ่งไล่ตามรอยนตร์ ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าถ้าวิ่งทันรอยนตร์แล้วจะทำอะไรต่อ ดังนั้นแล้วความคิดของเขาจึงเป็นการคิดว่าจะทำให้เกิดเหตุการณ์อะไร มากกว่าการทำให้เกิดผลอะไรขึ้นมา เมื่อพิจารณาบริบททางสังคมประกอบกันไปด้วยจะพบว่า การกระทำของโจกเกอร์ใน The Dark Knight (2008) นั้นเป็นการตีความความชั่วร้ายของการก่อการร้ายออกมาเป็นตัวละคร ซึ่งการก่อการร้ายนั้นเป็นภัยในรูปแบบใหม่สำหรับยุคปี 2000 ที่สหรัฐอเมริกากำลังเผชิญอยู่ และสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับ Shadow Archetype ในยุคสมัยนี้อีกด้วย

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

โจกเกอร์ในทุกฉบับมีความขัดแย้งกับแบทแมน แต่รูปแบบและสาเหตุของความขัดแย้งนั้นแตกต่างกันไป โดยโจกเกอร์ใน Batman (1966) มีความขัดแย้งกับแบทแมน ที่คอยขัดขวางแผนการใหญ่ที่ร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ โดยจะเห็นว่า ความขัดแย้งของตัวละครนั้นถูกสร้างขึ้นอย่างหลวมๆ โดยเฉพาะความขัดแย้งกันเองในกลุ่มอาชญากร ซึ่งมีเป้าหมายในแง่ของการสร้างความสนุกสนานมากกว่าการเล่าเรื่อง และสร้างความสัมพันธ์ของตัวละครที่เข้าใจง่ายขึ้นมาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กและวัยรุ่นตอนต้น

โจกเกอร์ของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) มีความขัดแย้งกับแบทแมนโดยโจกเกอร์ต้องการที่จะก่อวินาศกรรมในเมือง แต่แบทแมนต้องการที่จะกำจัดอาชญากรเช่นเขา และต่อมาก็กลายเป็นเรื่องส่วนตัวมากขึ้นเพราะโจกเกอร์คิดว่าต้นเหตุของความตกต่ำในชีวิตของเขามีที่มาจากแบทแมน ในขณะที่เดียวกับแบทแมนก็รู้ความจริงว่าโจกเกอร์คือคนร้ายที่ฆ่าพ่อแม่ของตน นอกจากนี้แล้วโจกเกอร์ยังมีความขัดแย้งกับวิกี้ เวลล์ โดยโจกเกอร์อยากได้วิกี้มาเป็นแฟน และเปลี่ยนแปลงใบหน้าของวิกี้ให้พิการเหมือนตน แต่วิกี้หลงรักบรูซ เวย์น ตั้งแต่ก่อนที่จะรู้ว่าบรูซคือแบทแมน และรับไม่ได้กับความคิดของโจกเกอร์

ในการตีความของคริสโตเฟอร์ โนแลน มีความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เพิ่มความซับซ้อนขึ้นไปจากฉบับก่อนหน้าทั้งสอง โดยโจกเกอร์ในฉบับนี้ มีความขัดแย้งกับแบทแมน โดยตอนแรกนั้นเขาแสดงเจตนาว่าถ้าแบทแมนไม่ยอมเปิดเผยตัวเองและมอบตัว เขาจะฆ่าคนบริสุทธิ์ทุกวัน แต่หลังจากที่ฮาร์วี เดนท์ รับผิดชอบเป็นแบทแมนและช่วยให้แบทแมนสามารถจับกุมโจกเกอร์ได้สำเร็จนั้น เขาได้เปิดเผยต่อแบทแมนระหว่างสอบสวนว่า เขาไม่ได้มีเจตนาที่จะฆ่าแบทแมน แต่เขาอยากจะให้แบทแมนฆ่าคนและแหกกฎของตัวเอง ซึ่งโจกเกอร์ก็ได้บีบบังคับเขาด้วยการจับฮาร์วี เดนท์ และราเชล ดอร์ส ไปขังไว้คนละที่แล้ววางระเบิดไว้ โดยแบทแมนมีเวลาไปช่วยได้เพียงแค่คน

เดียวเท่านั้น แบบแมนเลือกที่จะช่วยเรเซลแต่เมื่อไปถึงกลับพบฮาร์วีแทน จากการระเบิดที่ทำให้เรเซลเสียชีวิตและฮาร์วีไฟไหม้เสียโฉม และโจกเกอร์ยังคงสร้างสถานการณ์ต่อไปโดยมีแบบแมนพยายามกระทำทุกวิถีทางเพื่อหยุดยั้งเขา นอกจากนี้ โจกเกอร์ยังมีความขัดแย้งกับฮาร์วี เดนต์ไม่เพียงในฐานะอาชญากรที่กฎหมายจะต้องลงโทษให้ได้ แต่ในฐานะที่เขาเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เรเซลต้องตาย เมื่อทั้งสองเผชิญหน้ากัน โจกเกอร์ได้เกลี้ยกล่อมจนฮาร์วีที่อยู่ในสภาพจิตใจตกต่ำเชื่อว่า สิ่งเดียวที่ยุติธรรมคือโชคชะตา จากนั้นฮาร์วีโยนเหรียญเสี่ยงทายชีวิตโจกเกอร์ ผลของเหรียญทำให้โจกเกอร์รอดตาย โจกเกอร์ยังมีความขัดแย้งกับแชล มาโรนี่ รวมทั้งหัวหน้ากลุ่มอาชญากรทั้งเมือง ที่ในตอนแรกเขาบอกว่าเขาจะฆ่าแบบแมน จนทำให้เหล่าอาชญากรตายใจและให้ลูกน้องทำงานให้กับโจกเกอร์ จนเมื่อรู้ตัวอีกทีก็โดนโจกเกอร์หักหลังเพราะเขาเห็นว่า อาชญากรที่กระทำการเพื่อต้องการเงินหรืออำนาจนั้นเป็นอาชญากรที่ไม่เหมาะสมกับเมืองกอทแธมอีกต่อไป

ความขัดแย้งในใจตนเอง

โจกเกอร์ ในภาพยนตร์ทุกฉบับไม่มีความขัดแย้งในตัวเองใดๆ ให้เห็นในภาพยนตร์ โดยเขากระทำการต่างๆ ตามแต่ใจอยาก โดยไม่เคยสนใจใคร หรือมีมาตรฐานทางศีลธรรมใดๆ มาทำให้เขามีความขัดแย้งในใจตนเอง

ความขัดแย้งกับสังคม

โจกเกอร์ ทุกฉบับมีความขัดแย้งต่อสังคมเนื่องจากเป็นอาชญากรอาชีพ และกระทำทุกอย่างตามใจตนเองตลอดเวลา ถึงแม้ว่าระดับความเสียหายจะต่างกันไปตามภาพยนตร์ แต่ตัวละครนี้ก็ได้เป็นที่เกลียดชังของสังคมตามท้องเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

โจกเกอร์ในภาพยนตร์แต่ละฉบับมีความแตกต่างกันในเรื่องวิธีการบรรลุเป้าหมายของตัวละคร โดยใน Batman (1966) เขาใช้วิธีการร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ เพื่อวางแผนและปฏิบัติการลักพาตัวผู้นำชาติต่างๆ เพื่อเรียกค่าไถ่ โดยแผนการเริ่มจากการลักพาตัวนักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ เพื่อใช้สิ่งประดิษฐ์ของเขาในการเปลี่ยนผู้นำชาติต่างๆ ให้เป็นผงทรายเพื่อง่ายต่อการลักพาตัว ในขณะที่เดียวกันก็ให้แคทวูแมนไปล่อหลอกบรูซ เวย์น แล้วลักพาตัวมา เพื่อให้แบบแมนตามมาช่วย และวางกับดักไว้กำจัดแบบแมน แต่แผนการทั้งหมดก็ผิดพลาดล้มเหลวและถูกแบบแมนจับกุมได้ในที่สุด

สังเกตได้ว่าการกระทำของโจ๊กเกอร์ในฉบับนี้นั้น มีทั้งลักษณะของความเป็นแฟนตาซีและความไม่สมเหตุสมผล ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้มีที่มาจากการสร้างตัวละครให้มีลักษณะของ Fool Archetype สร้างความตลกสนุกสนานให้กับผู้ชมที่เป็นเด็ก

โจ๊กเกอร์ในฉบับของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) เป็นตัวละครที่ประสบความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมายในช่วงแรก โดยเขาสามารถวางยาเมืองได้ทั้งเมืองและทำให้คนตายในลักษณะที่เขาต้องการเป็นจำนวนมาก และการโฆษณาชวนเชื่อทางโทรทัศน์ว่าจะแจกเงินก็ทำให้แผนการครั้งใหญ่ของเขาเกือบประสบความสำเร็จหากไม่ถูกขัดขวางโดยแบทแมน

การโฆษณาชวนเชื่อทางโทรทัศน์ของโจ๊กเกอร์นั้น ได้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อทางโทรทัศน์ในขณะนั้น ที่ผู้รับข่าวสารจากโทรทัศน์เป็นหลักและพร้อมที่จะเชื่อทุกอย่างจากในโทรทัศน์เสมอโดยไม่ผ่านการไตร่ตรองใดๆ

ในการตีความของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้น โจ๊กเกอร์มีวิธีดำเนินการเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการซับซ้อนขึ้นกว่าเดิมมาก โดยใน The Dark Knight (2008) ในตอนแรกเขาปล้นธนาคารที่ฝากเงินขององค์กรอาชญากร เพื่อเรียกร้องความสนใจและแสดงความสามารถให้องค์กรอาชญากรได้เห็น ทำให้เมื่อเหล่าหัวหน้าองค์กรหมดสิ้นหนทางจึงยอมจ้างโจ๊กเกอร์กำจัดแบทแมน ทำให้โจ๊กเกอร์ได้ขยายกลุ่มของตนขึ้นมา โจ๊กเกอร์ได้ใช้วิธีการฆ่าคนบริสุทธิ์ทุกวันเพื่อกดดันให้แบทแมนยอมเปิดเผยตัวตน และยังซ่อนแผนไว้อีกชั้นหนึ่ง โดยเมื่อฮาร์วี เดนท์รับสมอ้างเป็นแบทแมน เขาเข้าจู่โจมขบวนรถของฮาร์วีทันทีและยอมถูกจับกุมในที่สุด ระหว่างการสอบสวนโดยแบทแมน เขาได้เปิดเผยความจริงว่า เขามีได้สนใจในทรัพย์สินใดๆที่องค์กรจะให้เขา แต่เขากระทำไปเพราะความสนุกที่ได้ก่อความวุ่นวายและปะทะกับแบทแมน โดยเขาได้ให้แบทแมนเลือกว่าจะไปช่วยราเซล หรือฮาร์วี เดนท์ ที่ถูกจับตัวไปทั้งคู่ แบทแมนเลือกที่จะไปช่วยราเซลแต่พบว่าโจ๊กเกอร์โกหกสลับตัวกัน พร้อมเปิดเผยว่าความจริงแล้วเป็นแผนของเขาที่ยอมถูกจับกุมทำให้เขาหนีออกมาได้โดยง่าย และหลังจากนั้นเขาใช้แผนการสร้างควมวุ่นวายอีกมากมาย ทั้งการขู่ว่าจะวางระเบิดโรงพยาบาลเพื่อให้ประชาชนหันมาฆ่ากันเอง หรือการวางระเบิดเรือสองลำแล้วให้เลือกว่าใครจะเป็นคนจุดชนวนก่อน รวมไปถึงการเกลี้ยกล่อมจนฮาร์วีที่สภาพจิตใจตกต่ำ ยอมรับในแนวคิดของตน โดยจะเห็นได้ว่า เขาใช้วิธีการกดดันให้ผู้คนรวมไปถึงแบทแมนและฮาร์วี เลือกรกระทำในสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีตลอดเวลา

เมื่อพิจารณาถึงบริบททางสังคม จะเห็นได้ว่า การปล่อยข่าวลงในสถานการณ์ต่างๆ ได้สะท้อนภาพทางสังคมยุคปี 2000 ที่โลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร และยุคอินเทอร์เน็ต แต่ด้วย

ความสะตอกดังกล่าวทำให้ใครก็เป็นผู้กระจายข่าวสารได้ และเกิดข่าวลวงขึ้นมากมายทำให้เกิดความโกลาหลขึ้นในสังคมหลายครั้ง ซึ่งการกระทำของโจกเกอร์ก็เช่นเดียวกัน

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

โจกเกอร์ ของเลสลี่ มาร์ตินสัน ใน Batman (1966) และของคริสโตเฟอร์ โนแลนใน The Dark Knight (2008) เป็นตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบภาพยนตร์ โดยเขามีลักษณะนิสัย ความคิด ตลอดจนการกระทำและความเชื่อที่เหมือนเดิมจากตอนต้นเรื่อง

ส่วนโจกเกอร์ใน Batman (1989) ของทิม เบอร์ตันนั้น ได้มีการบอกเล่าถึงการเปลี่ยนแปลงจากแจ็ค เนเปียร์ มาเป็นโจกเกอร์อย่างชัดเจน ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครได้ชัดเจนหลังจากตกบ่อสารเคมี โดยเขามีบุคลิกที่เปลี่ยนไปอันเป็นผลกระทบจากความกระทบกระเทือนทางจิตใจที่เขาได้รับเมื่อเห็นโฉมหน้าตัวเองหลังผ่าตัดศัลยกรรม โดยก่อนหน้านั้นเขาเป็นคนโหดร้ายแบบเจียบๆ หน้าตาเรียบเฉย และยอมตกเป็นเบี้ยล่างของกรีซซอมถึงแม้จะไม่เต็มใจก็ตาม แต่หลังการศัลยกรรมเขาเปลี่ยนเป็นคนหัวเราะตลอดเวลา แต่งตัวและมีบุคลิกเหมือนตัวตลก ไม่ยอมเป็นเบี้ยล่างของใครอีกต่อไปและกระทำการต่างๆโดยปราศจากความยับยั้งชั่งใจ

องค์ประกอบทางจิตของตัวละคร

โจกเกอร์ถึงแม้ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นจะมีรูปลักษณ์เป็นตัวตลกเหมือนกัน แต่การกระทำซึ่งแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบทางจิตของตัวละครนั้นก็กลับมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ทำให้องค์ประกอบทางจิต ซึ่งเป็นที่มาของการกระทำเหล่านั้นต่างกันไปอย่างแน่นอน

โจกเกอร์ใน Batman (1966) มีสภาพทางจิตที่ไม่ซับซ้อนมากนัก โดยการที่เขามีรูปลักษณ์ที่แต่งตัวเป็นตัวตลกตลอดเวลานั้นแสดงให้เห็นถึงความหมกมุ่น และการพยายามแสดงตัวตนออกมาให้เป็นที่น่าสนใจ โดยการสร้างรูปแบบ (Theme) ของตนเองขึ้นมาเพื่อให้เป็นที่น่าจดจำสำหรับภาพยนตร์ตลก Camp Style การใช้รูปแบบเฉพาะตัวของตัวละครเช่นนี้ทำให้สามารถสร้างความตลกขบขันขึ้นได้เมื่อโจกเกอร์พยายามจะทำการต่างๆ โดยยึดยึดมุขตลกเข้าไป ทำให้การกระทำนั้นไม่สมเหตุสมผล อย่างเช่นการวางกับดักแบทแมน ที่ใช้เป็นสปริงขนาดยักษ์โยนแบทแมนออกนอกหน้าต่างเป็นต้น นอกจากนี้ ตัวละครโจกเกอร์ยังมีลักษณะของอาการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) โดยที่เขาไม่มีความรู้สึกผิดต่อความผิดที่ได้กระทำลงไป หรือการเห็นคุณค่าของชีวิตผู้อื่น และพร้อมที่จะกระทำผิดซ้ำได้ตลอดเวลา เกิดจากการที่เขาไม่มี

ความยับยั้งชั่งใจหรือความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ที่ปกติแล้วมักจะถูกปลุกฝังตั้งแต่วัยเด็ก (พีรพล ภัทรนุญาพร, สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม 2555)

โจกเกอร์ในฉบับของทิม เบอร์ตัน ได้เพิ่มความซับซ้อนของสภาพจิตใจโจกเกอร์ขึ้นไปอีก โดยการที่เขาตกบ่อสารเคมีทำให้เขามีรูปลักษณ์ที่พิกลพิการไป ทำให้จิตใจของเขาเกิดภาวะปฏิเสธ (Denial) ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับเขาเป็นความพิการผิดปกติ แต่เขากลับสร้างจินตนาการ (Fantasy) ว่าสิ่งที่เขาเป็นนั่นคือความสวยงาม เขาจึงกระทำตัวสนับสนุนจินตนาการของเขาอย่างเต็มที่ เพราะสิ่งที่เขาแสดงออกนั้นนอกจากจะเป็นการปกป้องตัวเขาเองจากเหตุการณ์เลวร้าย ยังเป็นการแสดงออกของตัวตนที่หลุดพ้นจากร่มเงาของกรีซซอมอีกด้วย นอกจากนี้เขายังใช้ภาพลักษณ์ตัวตลกในการสร้างเอกลักษณ์ตัวตนของเขาในสังคมให้เป็นที่จดจำด้วย โจกเกอร์จะแสดงออกอย่างว่าเจิงผิดปกติตลอดเวลา แม้กระทั่งตอนตนเองตกที่นั้งลำบากหรือกำลังโดนทำร้าย ก็ยังสามารถทำตัวตลกและพูดจาตลกได้ ซึ่งการแสดงควมว่าเจิงผิดปกติตลอดเวลา นั้นเป็นการพยายามแสดงออกซึ่งตัวตนของเขา ซึ่งทำให้เขามีความโดดเด่นแตกต่างจากคนอื่น ๆ อันเป็นการขั้บแน่นถึงตัวตนที่เป็นอิสระจากข้อผูกมัดทั้งปวง

จะเห็นได้ว่า ตัวตนของแจ๊ค เนเปียร์ ที่ถึงแม้จะปรากฏตัวครั้งแรกในมาดของหมายเลขสองขององค์กรอาชญากรที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเมือง แต่ตัวเขาเองนั้นก็กลับไม่ได้มีภาพลักษณ์ของผู้ยิ่งใหญ่เลยแม้แต่น้อย ถึงแม้ว่าตัวตนพื้นฐานของเขาจะกระหายซึ่งอำนาจ แต่ด้วยความเป็นเบี้ยล่างในองค์กรและมารยาทของมาเฟีย ทำให้เขาได้แต่เก็บกดความรู้สึกนั้นไว้ และไม่แสดงอาการต่อต้านกรีซซอม โดยตัวตนของเขาในองค์กรจะตั้งอยู่ภายใต้ร่มเงาของกรีซซอมตลอดเวลา และความคิดกระหายอำนาจของเขาแสดงออกด้วยการลักลอบคบชู้กับอลิเซีย ฮันต์ ภรรยาของกรีซซอม และการจินตนาการไปถึงวันที่กรีซซอมวางมือจากวงการแล้วเท่านั้น

เมื่อเขาตกบ่อสารเคมีทำให้มีรูปลักษณ์ที่เปลี่ยนไป เขาพยายามสร้างตัวตนของเขาให้ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในลักษณะของการแต่งกาย หรือการปฏิบัติตัว รวมไปถึงภาวะทางอารมณ์ด้วย ยามเขาปรากฏตัวมักจะมีการใช้ภาพในลักษณะตรงกันข้ามกับแบทแมนอย่างสิ้นเชิง โดยเขามักจะปรากฏตัวด้วยความสดใสในแสงสีที่ฉูดฉาด หรืออยู่ในห้องที่เต็มไปด้วยความไม่เป็นระเบียบ อย่างไรก็ตาม ความฉูดฉาดที่มากเกินไปของตัวละคร รวมไปถึงการแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกที่มากผิดปกติ ทำให้มองเห็นได้ว่าสิ่งที่โจกเกอร์แสดงออกมาทั้งหมดนั้นเป็นสิ่งจอมปลอม เป็นความสนุกสนานว่าเจิงปลอมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อระบายออกซึ่งจิตใจที่เก็บกดต้องการความสนใจ ซึ่งในฉากสุดท้ายที่โจกเกอร์ตึกตักเสียชีวิตนั้น เสียงหัวเราะของเขาก็ยังคงอยู่จากเครื่องสร้างเสียง

หัวเราะในตัวเอง เป็นการบอกผู้ชมทางอ้อมว่าตัวตนที่แท้จริงของโจ๊กเกอร์นั้นเป็นของปลอมที่สร้างขึ้นเพื่อปิดบังตัวตนที่แท้จริง เป็นการชดเชย (Compensation) ความไร้ตัวตนของแจ๊ค เนเปียร์ โดยที่ตัวโจ๊กเกอร์เองก็ไม่มีตัวตน นอกจากนี้แล้ว โจ๊กเกอร์ ยังมีพฤติกรรมไปในทางลักษณะต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) เขายึดความคิดของตนเองเป็นใหญ่ ไม่มีความรู้สึกผิดต่อความเลวร้ายต่างๆ ที่ได้กระทำลงไป อย่างไรก็ตาม เขารับรู้ว่าสิ่งที่เขาได้กระทำนั้นเป็นความชั่วแต่เขาก็ยังคงกระทำโดยไม่รู้สึกละอาย ดังนั้นสิ่งที่เขากระทำกับคนอื่น มองผู้อื่นเป็นเพียงวัตถุในการสร้างศิลปะของเขานั้น เกิดจากการสร้างเหตุผล (Rationalization) ขึ้นมาเพื่อที่จะระบายออกถึงตัวตนของเขาเอง เพื่อเรียกร้องความสนใจจากสังคม จะเห็นได้ว่า เมื่อแบทแมนกลายเป็นข่าวหน้าหนึ่งไม่ใช่เขา เขาแสดงอาการไม่พอใจอย่างเห็นได้ชัด และเพิ่มความรุนแรงในการก่อการมากขึ้นไปอีกเพื่อแย่งความสนใจของสังคมกลับคืนมาจากแบทแมน

ในขณะที่โจ๊กเกอร์ของทิม เบอร์ตัน ถูกสร้างขึ้นให้มีความฉลาดเพื่อเรียกร้องความสนใจ แต่โจ๊กเกอร์ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ใน The Dark Knight (2008) กลับมีองค์ประกอบทางจิตใจที่เข้าใจไม่ยาก แต่มีความสุดโต่งอย่างถึงที่สุด โดยโจ๊กเกอร์ในฉบับนี้มีอาการของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) ที่ชัดเจน เขาไม่สนใจต่อกฎเกณฑ์ใดๆ ของสังคม ปราศจากความยับยั้งชั่งใจ มีความสุขที่ได้เห็นสังคมเกิดความวุ่นวาย และปราศจากความรู้สึกผิด ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นลักษณะของการต่อต้านสังคมขั้นรุนแรง และทำให้เขาสามารถวางแผนก่อการร้ายที่ใช้วิธีการที่ไม่มีใครคาดคิด เพราะเขาไม่เคยติดอยู่กับกฎเกณฑ์ใดเลย ทำให้เขาไม่มีลักษณะที่แน่นอนในการก่อการร้าย โดยเขาฆ่าคนได้อย่างไม่มีเหตุผล หรือการใช้กำลังขู่เข็ญ รวมไปถึงการข่มขู่กดดันให้ผู้คนเลือกกระทำในสิ่งที่เลวร้าย ดังจะเห็นได้ตั้งแต่เขาฆ่าคนบริสุทธิ์ทุกวันเพื่อให้แบทแมนยอมเปิดเผยตัว หรือการขู่วางระเบิดโรงพยาบาลเพื่อให้ชาวเมืองตามล่าคนที่รู้ตัวจริงของแบทแมน หรือการวางระเบิดบนเรือโดยสาร โดยขู่ว่าจะมีเพียงลำเดียวที่รอดชีวิตได้และคนบนเรือทั้งสองต้องเลือกกันเอง หรือการยั่วยุแบทแมนให้กระทำการฆาตกรรมตนเอง ไปจนถึงการยั่วยุและเกลี้ยกล่อมฮารีวี เดนท์ จนฮารีวียอมรับในความคิดของโจ๊กเกอร์และกลายเป็นอาชญากรไปในที่สุด นอกจากนั้นแล้ว แม้แต่กับลูกน้องตนเองเขาก็ไม่มีความเห็นใจหรือความเมตตา โดยเขาแสดงที่ทำล้อเลียนลูกน้องที่ถูกไฟซ็อตขณะพยายามเปิดหน้ากากแบทแมนด้วย และเขายังนิยมที่จะสร้างประวัติตนเองปลอมๆ ขึ้นมาเรื่อยๆ และโกหกอยู่ตลอดเวลา ดังจะเห็นได้จากการที่เขาเล่าที่มาของแผลเป็นบนใบหน้าของเขาไม่เหมือนกันเลยสักครั้ง และเขาโกหกเกี่ยวกับตัวตนและแผนการของเขาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการกระทำทั้งหมดนั้นเป็นการกระทำเพื่อความสนุกสนานของตนเอง และตอบสนองต่อแนวคิดอนาธิปไตยของเขา โดยเขามองว่าการที่เขาจะเปลี่ยนเมือง

กอดแหม่ให้กลายเป็นดินแดนที่ไร้กฎเกณฑ์ได้นั้น เขาต้องดึงแบทแมน ผู้ซึ่งเป็นตัวแทนของความ เป็นระเบียบที่อยู่นอกกฎหมาย และฮาร์วี เดนท ตัวแทนของความเป็นระเบียบที่อยู่ใต้กฎหมาย ให้ ละทิ้งซึ่งกฎเกณฑ์ที่ปกป้องของตนและยอมรับในแนวคิดของโจกเกอร์ ซึ่งสำหรับฮาร์วี เดนท นั้นคือ การทอดทิ้งระบบยุติธรรมซึ่งโจกเกอร์ทำสำเร็จ ส่วนแบทแมน คือการทำลายกฎเพียงข้อเดียวที่ว่า จะไม่ฆ่าคนของเขา จึงจะเห็นได้ว่า โจกเกอร์พยายามยุแยงให้แบทแมนฆาตกรรมตนเองหลายครั้ง และหัวเราะอย่างมีความสุข เมื่อเขาถูกแบทแมนโยนลงมาจากยอดตึก เพราะเขาคิดว่าเขาทำให้ แบทแมนละเมิดกฎได้สำเร็จแล้ว

อย่างไรก็ตาม เขาไม่เคยคิดฆ่าแบทแมน เพราะแบทแมนคือแบบอย่างของเขาในการสร้าง ตัวตนที่เป็นตัวแทนของอุดมการณ์ (Ideals) ขึ้นมา โดยตัวตนของแบทแมนนั้นแสดงให้เห็นถึง กฎเกณฑ์ของสังคมและความยุติธรรม ส่วนตัวตนของโจกเกอร์ซึ่งถือกำเนิดมาจากด้านตรงข้ามคือ ความวุ่นวายและอนาธิปไตย และอีกเหตุผลหนึ่งคือเขาคิดว่าการต่อสู้กับแบทแมนเป็นเรื่องสนุก อันแสดงให้เห็นถึงการปล่อยตัวตามความรู้สึกไม่อิงต่อหลักเหตุผลใดๆ

โจกเกอร์ปล่อยให้ตัวตนพื้นฐาน (Id) กลายเป็นตัวตนที่แท้จริงของเขา (Ego) โดยตัดออก ซึ่งการกลั่นกรองใดๆ ทำให้เขาสามารถกระทำการใดก็ได้ที่เขาอยากกระทำโดยไม่รู้สึกลimit เพราะใน ความคิดอนาธิปไตย (Anarchy) อย่างสุดโต่งของเขา สิ่งที่เขาปรารถนาคือการทำลายกฎเกณฑ์ ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็กฎเกณฑ์หรือจารีตต่างๆของสังคม ซึ่งรวมไปถึงความผิดชอบชั่วดีซึ่งกันนับได้ ว่าเป็นกฎเกณฑ์อีกรูปแบบหนึ่ง หรือแม้แต่กฎพื้นฐานที่สุดของมนุษย์นั่นคือการเอาชีวิตรอด เมื่อ เขาเชื่อว่าโลกนี้ไม่มีกฎอันใด ตัวเขาย่อมไร้ซึ่งความรู้สึกผิดชอบชั่วดีและกระทำการต่างๆสนอง ความอยากของตนเองเท่านั้น และการอุทิศตนให้กับความแนวความคิดของเขาทำให้เขายังไม่มีความรู้สึกสนใจแม้กระทั่งความปลอดภัยของตัวเอง ดังจะเห็นได้จากกรที่เขาคิดหาหนทางให้แบทแมน ฆาตรชนเขา หรือการที่เขาส่งปืนให้ฮาร์วี เดนทที่เคียดแค้นเขาเพื่อที่จะสนับสนุนว่าความคิดของเขาถูกต้อง หรือแม้แต่ตอนสุดท้ายที่เขาถูกแบทแมนเหวี่ยงตกจากตึก เขาก็หัวเราะอย่างสนุกสนาน ซึ่งเป็นเพราะเขาคิดว่า หากเขาตายไปก็เท่ากับว่าเขากดดันให้แบทแมนเป็นฆาตกรได้สำเร็จ และ เท่ากับว่าแนวคิดของเขาเป็นเรื่องถูกต้อง

ภาพยนตร์มีการใช้เสียงประกอบเป็นจุดเด่นเพื่อขับเน้นอารมณ์ต่อต้านสังคมนี้ของเขา โดย ภาพยนตร์ได้มีการใช้เสียงแหลมสูง ซึ่งจะค่อยๆดังขึ้นเรื่อยๆระหว่างที่โจกเกอร์แสดงพฤติกรรม สุดโต่งของเขาออกมา

4.2.2.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)

โจ๊กเกอร์ใน Batman (1966) นั้นมีภาพลักษณ์ภายนอกที่ถูกถอดแบบมาจากฉบับหนังสือการ์ตูนทั้งหมด ทั้งชุดสูทสีม่วงที่แสดงถึงความไม่สมวัย (Immature) เพื่อเจ้า และหลอกลวง เสื้อสีเขียวภายใน ผมหวีเขียว ตัวขาวซีด รอยยิ้มที่วาดขึ้นและเสียงหัวเราะที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นสิ่งแปลกปลอม ชัยเน้นภาพลักษณ์ของความเป็น Trickster Archetype นอกจากนี้ตัวละครยังมีพฤติกรรมหัวเราะและเล่นตลกอยู่ตลอดเวลาอยู่แล้วจึงไม่จำเป็นต้องเพิ่มเติมลักษณะอื่นเข้าไปอีกในการทำให้ตัวละครอยู่ในภาพยนตร์ตลก



ภาพที่ 4.53 รูปลักษณ์ของโจ๊กเกอร์ใน Batman (1966)

โจ๊กเกอร์ในฉบับนี้ถูกสร้างเพื่อให้ดึงดูดต่อผู้ชมที่เป็นเด็กและวัยรุ่น ด้วยภาพลักษณ์ที่ดูฉลาด การกระทำที่ดูแล้วเข้าใจง่ายและมีความตลกขบขันตลอดเวลา และเมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคมแล้วจะเห็นว่า ตัวละครได้สะท้อนภาพการมองวัยรุ่นของผู้สร้างภาพยนตร์ ว่ามีความฉลาดและไม่จริงจังอีกด้วย

ในการตีความของทิม เบอร์ตัน โจ๊กเกอร์ใน Batman (1989) นั้นมีภาพลักษณ์ภายนอกที่ถูกถอดแบบมาจากฉบับหนังสือการ์ตูนทั้งหมด ทั้งชุดสูทสีม่วงที่แสดงถึงความไม่สมวัย (Immature) เพื่อเจ้า และหลอกลวง เสื้อสีเขียวภายใน ผมหวีเขียว ตัวขาวซีด โดยใบหน้าออกแบบให้ปากที่ฉีกยิ้มนั้นไม่สามารถหุบได้เหมือนถูกบังคับไว้ เสื้อเชิ้ตข้างในใช้สีส้มสว่างเพื่อสร้าง

ความรู้สึกที่ตื่นตัวและความสดใส รวมไปถึงโบว์สีเขียวขนาดใหญ่ที่สร้างความรู้สึกไปในทางเดียวกันด้วย



ภาพที่ 4.54 รูปลักษณะของโจ๊กเกอร์ใน Batman (1989)

รูปลักษณะของโจ๊กเกอร์ในลักษณะนี้ถูกสร้างให้ตอบสนองของความต้องการที่จะสร้างให้ตัวละครมีความเป็น Shadow Archetype ด้วยการใส่รอยยิ้มที่เกินพอดีจนดูเหมือนแสบเยิ้มอยู่ตลอดเวลา และมีความฉลาดทางด้านการใช้สีและการแต่งกาย เพื่อให้ตรงกันข้ามกับแบทแมนที่เป็นโทนสีดำ โดยโจ๊กเกอร์นั้นมักปรากฏตัวได้แสงไฟหลากสีเสมอเพื่อเสริมภาพลักษณ์ที่อยู่ตรงข้ามกับแบทแมน อย่างไรก็ตาม สีที่ใช้ในชุดของโจ๊กเกอร์ตลอดจนพื้นที่ที่โจ๊กเกอร์ปรากฏตัวนั้นมักจะใช้สีที่ดูขาดเด่นเกินความจำเป็นจนผู้ชมรู้สึกได้ถึงความ “ปลอม” ในตัวตนของโจ๊กเกอร์ ซึ่งความรู้สึกปลอมในลักษณะนี้ยังแสดงออกถึงสภาวะทางจิตของเขาที่ก่อการร้ายต่างๆ เพื่อสร้างตัวตนในสังคม พยายามให้ผู้คนจดจำ และเป็นความพยายามชดเชย (Compensation) ในความไร้ตัวตนของแจ๊ค เนเปียร์

โจ๊กเกอร์ในฉบับนี้ถูกสร้างขึ้นมาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นตอนปลายและผู้ใหญ่ ด้วยลักษณะการกระทำที่โหดร้าย และต้องอาศัยการตีความในระดับหนึ่งจึงจะสามารถเข้าใจในการกระทำของตัวละคร ในขณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคม ตัวละครโจ๊กเกอร์ในฉบับนี้ก็ได้ใช้ภาพลักษณ์ของเจ้าพ่อองค์กรอาชญากรรมมาปรับแต่งให้ดูขาดมากด้วยสีสัน แต่ยังคงสะท้อนภาพลักษณ์ตัวแทนขององค์กรอาชญากรรม อันเป็นภาพลักษณ์ของความชั่วร้ายในยุคสมัย 1980 นี้

เมื่อมาถึงโจกเกอร์ใน The Dark Knight (2008) ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ลักษณะภายนอกของโจกเกอร์ในฉบับนี้นั้นถูกเปลี่ยนแปลงไปมาจากฉบับหนังสือการ์ตูนหรือฉบับอื่นๆ เพราะร่างกายของเขาไม่ได้มีสภาพพิการหรือเสียโฉมเพราะสารเคมีแต่อย่างใด มีเพียงรอยแผลเป็นบนใบหน้าเท่านั้น การที่เขาแต่งหน้าและแต่งกายเป็นตัวตลกแต่ดูโหดเหี้ยมตลอดเวลา นั้นแสดงให้เห็นถึงความไม่ใส่ใจของเขา ที่เขาไม่สนใจอะไรเลยแม้แต่สภาพของตัวเอง และแสดงให้เห็นถึงสภาพจิตใจที่ไม่คงที่ของเขา ตลอดจนขับเน้นให้ผู้รู้สึกถึงความน่ากลัวของชายที่อยู่ใต้เครื่องแต่งหน้านี้ โดยรอยแผลเป็นเป็นตัวบ่งบอกว่าชีวิตของเขาเคยผ่านเหตุการณ์เลวร้ายบางอย่างที่เปลี่ยนเขาจากคนธรรมดาให้กลายเป็นอาชญากรจิตเภทอย่างที่เขาเป็น และเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของความน่ากลัวแบบ Shadow Archetype อีกด้วย



ภาพที่ 4.55 รูปลักษณ์ของโจกเกอร์ใน The Dark Knight (2008)

การสร้างภาพลักษณ์ตัวตลกของโจกเกอร์นั้น เป็นการแสดงลักษณะของตัวตนของเขาให้ออกมาเป็นรูปธรรม โดยตัวตนของโจกเกอร์นั้นมีการกระทำที่ไม่ผ่านกลไกการล้นกรองทางศีลธรรม หรือความรับผิดชอบอันใด เปรียบได้กับตัวตลกที่แสดงการกระทำได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ชุดและการแต่งหน้าที่ดูเสื่อมโทรมเหมือนคนจรจัด และการแต่งหน้าที่ไม่เป็นระเบียบเหมือนคนเสียสติของเขา แสดงให้เห็นถึงความน่ารังเกียจในสายตาชนชั้นกลาง และยังแสดงให้เห็นถึงความต่อต้านกฎระเบียบและอาการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) ของเขาอีกด้วย รวมไปถึงการสร้างตัวละครให้เป็นฝั่งตรงกันข้ามกับแบทแมนผู้ซึ่งสวมชุดที่เรียบร้อยอย่างทหารหรืออัศวิน

ลักษณะตัวละครโจกเกอร์ใน The Dark Knight (2008) ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นตอนปลายหรือผู้ใหญ่ โดยลักษณะของตัวละครที่มีความขัดแย้งและน่ารังเกียจในสายตาของคนทำงานหรือชนชั้นกลาง ตลอดจนการกระทำต่างๆของตัวละครนั้นเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยการตีความของผู้ชมที่มีวุฒิภาวะพอสมควรแล้ว นอกจากนี้รูปแบบลักษณะของโจกเกอร์นั้นยังได้ถูกสร้างขึ้นอย่างมีความสมจริง โดยได้รับอิทธิพลมาจากการสร้างภาพยนตร์ฮีโร่อเมริกันในยุคปี 2000 ที่นิยมเพิ่มเติมความสมจริงให้กับการตีความตัวละครจากในหนังสือการ์ตูน

4.2.2.4 เอกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับ

ในการสร้างตัวละครโจกเกอร์นั้น ผู้กำกับแต่ละท่านได้ใส่ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวลงไปในตัวละคร โดย ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์ในการใช้ศิลปะ Expressionist ในงานภาพและการออกแบบตัวละคร โดยตัวละครของเขามักจะมีลักษณะภายนอกที่เปรียบดังการทำให้จิตใจของตัวละครปรากฏเป็นภาพ รวมไปถึงการใช้ศิลปะแบบโกธิค (Gothic) ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานของเขาก่อนหน้า Batman (1989) เช่น Pee-wee's Big Adventure (1985) หรือ Beetlejuice (1988) รวมไปถึงผลงานที่สร้างระหว่างแบทแมนทั้งสองภาคอย่าง Edward Scissorhands (1990) ได้ใช้ศิลปะดังกล่าวในการออกแบบและสร้างสรรค์งานภาพทั้งสิ้น

รูปลักษณะของโจกเกอร์ใน Batman (1989) ที่แสดงออกได้อย่างชัดเจนและจอบลอมนั้น ก็เป็นการใส่เอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้กำกับลงไปในตัวละครอย่างเห็นได้ชัด โดยการออกแบบรูปลักษณะภายนอกของตัวละครโจกเกอร์นั้น ได้ถูกทำให้เป็นการสะท้อนภาพภายในจิตใจของตัวละครออกมาเป็นรูปธรรม เช่นเดียวกับแบทแมน หรือตัวละครในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆของทิม เบอร์ตัน ไม่ว่าจะเป็นพีวี (Pee-Wee) จาก Pee-Wee's Big Adventure (1985), เอ็ดเวิร์ด (Edward) จาก Edward Scissorhand (1990) หรือวิลลี่ วงก้า (Willy Wonka) จาก Charlie and the Chocolate Factory (2005) นอกจากนี้แล้ว ตัวละครโจกเกอร์ยังถูกจงใจสร้างให้ขัดต่อภาพลักษณ์ของแบทแมนและเมืองกอทแธมที่เป็นศิลปะแบบโกธิคอีกด้วย

ในขณะที่คริสโตเฟอร์ โนแลน ที่ถือว่าเป็นผู้กำกับหน้าใหม่ของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเขากำกับภาพยนตร์มาเพียง 3 เรื่องเท่านั้นก่อน Batman Begins (2005) ซึ่งภาพยนตร์เหล่านั้นได้แก่ Following (1998), Memento (2000) และ Insomnia (2002) แต่เขากลายเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงอย่างมากด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและมักหลอกคนดู รวมไปถึงปมประเด็นทางจิตของตัวละครที่ลึกซึ้ง และภาพลักษณ์ของตัวละครที่ดูสมจริงและจับต้องได้ (Itzkoff, 2010 : online)

โจกเกอร์ของคริสโตเฟอร์ โนแลน เป็นการตีความตัวละครที่มีความเป็นตัวการ์ตูนสูง (Comical) ให้กลายเป็นตัวละครที่มีลักษณะของความสมจริงอย่างน่าเชื่อถือ โดยแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) อย่างสุดโต่งของเขาและนำมาเป็นประเด็นหลักของภาพยนตร์ รวมไปถึงการไม่บอกถึงประวัติความเป็นมาใดๆของตัวละครนี้ แต่ปล่อยข้อมูลที่อาจจะเป็นเรื่องจริงหรือหลอกลวงก็ได้ออกมาเรื่อยๆ สร้างแรงดึงดูดในตัวละครและสร้างความน่าสนใจให้ผู้ชมติดตามชมพฤติกรรมของตัวละครนี้ได้เป็นอย่างดี

4.2.2.5 การคัดเลือกนักแสดง

ภาพลักษณ์ของนักแสดง

ในการคัดเลือกนักแสดงที่มาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนในแต่ละเรื่องนั้น ผู้กำกับทั้ง 4 ท่าน ได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงที่เลือกมาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนของตนก็มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 4.56 ซีซ่า โรเมโร (Cesar Romero) ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน Batman (1966)

ซีซ่า โรเมโร ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน Batman (1966) นั้นเริ่มต้นชีวิตการแสดงของเขาใน ค.ศ. 1933 ด้วยบทบาทในภาพยนตร์รักและตลก โดยมักได้รับบทบาทสมทบในภาพยนตร์หลากหลายประเภท แต่ที่โดดเด่นคือบทตัวละครร้ายในภาพยนตร์เรื่อง The Thin Man (1934) บทนักสำรวจใน Captain from Castile (1947) และบทตลกใน Julia Misbehaves (1948) และ If a Man Answers (1962) ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นบทสมทบทั้งสิ้น รวมไปถึงรับบทตัวละครรับเชิญในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์อีกหลายเรื่องในช่วง ค.ศ. 1959 - 1984 (IMDB, 2012 : online)

เนื่องจากก่อนที่ซีซ่า โรเมโร จะมารับบทโจกเกอร์ใน Batman (1966) นั้น เขาเป็นนักแสดงตัวประกอบที่รับบทหลากหลาย ทำให้เขาไม่มีภาพลักษณ์อันเป็นที่ติดตามผู้ชมมากนัก จึงทำให้เขาไม่มีภาพลักษณ์ใดๆที่เหมาะสมกับการรับบทโจกเกอร์ใน Batman (1966)



ภาพที่ 4.57 แจ็ค นิโคลสัน (Jack Nicholson) ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน Batman (1989)

แจ็ค นิโคลสัน ผู้แสดงเป็นโจกเกอร์ใน Batman (1989) นั้นเป็นนักแสดงที่เริ่มต้นชีวิตการแสดงของเขาในปี 1958 กับภาพยนตร์เรื่อง The Crybaby Killer (1958) โดยเขาแสดงเป็นตัวประกอบที่มีบทบาทเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่ภาพยนตร์ที่ทำให้เขามีชื่อเสียงได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง Easy Rider (1969), Five Easy Pieces (1970), One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975), The Shining (1980), The Postman Always Rings Twice (1981), Reds (1981), Prizzi's Honor (1985) Terms of Endearment (1983), Ironweed (1987) และอื่นๆอีกมาก

จากการที่เขาได้รับบทบาทในภาพยนตร์ที่หลากหลาย และแต่ละเรื่องนั้นก็มีความแตกต่างกันออกไปมาก ทำให้เขาไม่มีภาพลักษณ์ที่ฝังใจผู้ชมทั้งบุคคลิกและลักษณะตัวละคร แต่ผู้ชมยอมรับเขาในฐานะนักแสดงเจ้าบทบาทคนหนึ่งของวงการ โดยเฉพาะบทบาทของผู้ป่วยทางจิตที่เขาสามารถแสดงได้อย่างสมบทบาทในภาพยนตร์หลายต่อหลายเรื่อง (IMDB, 2012 : online) ทำให้ภาพลักษณ์ของเขาเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทิม เบอร์ตัน เลือกเขามาร่วมแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 4.58 ฮีท เลดเจอร์ (Heath Ledger) ผู้แสดงเป็นโจ๊กเกอร์ใน
The Dark Knight (2008)

ฮีท เลดเจอร์ เป็นนักแสดงที่เริ่มต้นอาชีพของเขาในค.ศ. 1996 โดยเริ่มจากการแสดงเป็นตัวประกอบในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในประเทศออสเตรเลีย และพัฒนามาเป็นตัวละครสมทบในเวลาต่อมา ภาพยนตร์ที่ทำให้เขามีชื่อเสียงขึ้นมาในระดับโลกคือภาพยนตร์เรื่อง 10 Things I Hate About You (1999), The Patriot (2000), A Knight's Tale (2001), Ned Kelly (2003) และ Brokeback Mountain (2005) ซึ่งโดยมากแล้วเขาแสดงเป็นตัวเอกหนุ่มแน่นที่มีบุคลิกลักษณะแบบเคล็ดอื่นไหว (The Mover) หรือกระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) รวมไปถึงภาพลักษณ์ของลักษณะตัวละคร Hero Archetype แต่จากการแสดงใน Brokeback Mountain (2005) และ Candy (2006) ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเขาเป็นนักแสดงที่รับบทบาทได้หลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม (IMDB, 2012 : online) และทำให้ภาพลักษณ์ของเขามีความเหมาะสมที่จะมารับบทโจ๊กเกอร์ใน The Dark Knight (2008)

ความสามารถของนักแสดง

ซีซ่า โรเมโร ผู้แสดงเป็นโจ๊กเกอร์ใน Batman (1966) นั้นเคยได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Golden Globe Award สาขานักแสดงสมทบยอดเยี่ยม จากภาพยนตร์เรื่อง If a Man Answers (1962) แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเป็นนักแสดงอันเหมาะสมของเขาและเป็นปัจจัยอย่างหนึ่งที่ผู้กำกับเลือกเขาแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้

ก่อนหน้าที่เขาจะมาแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) แจ็ค นิโคลสันผู้แสดงเป็นโจ๊กเกอร์ได้รับรางวัลอันเป็นเครื่องยืนยันในความสามารถทางการแสดงมามากมาย โดยในรางวัล

ออกสการ์นั้นเขาเคยได้รับสาขานักแสดงนำชายยอดเยี่ยมจาก One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975) และสาขานักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยมใน Terms of Endearment (1983) ได้รับการเสนอชื่อสาขานักแสดงนำชายจาก สาขานักแสดงสมทบชายจาก Easy Rider (1969), Reds (1981)

สำหรับรางวัลอื่น ๆ นั้นเขาเคยได้รับรางวัล Saturn Award จาก The Witches of the Eastwick (1987) และรางวัล Golden Globe Award จาก Chinatown (1974), One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975), Terms of Endearment (1983), Prizzi's Honor (1985)

รางวัลทั้งหมดนี้สามารถยืนยันได้เป็นอย่างดีว่า แจ็ค นิโคลสัน เป็นนักแสดงที่มีความสามารถเป็นอย่างยิ่งของวงการภาพยนตร์ และเป็นเหตุผลสำคัญที่ทิม เบอร์ตัน เลือกเขามา รับบทโจ๊กเกอร์ใน Batman (1989)

อีท เลตเจอร์ ผู้แสดงเป็นโจ๊กเกอร์ ก่อนหน้าการแสดงใน The Dark Knight (2008) ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงทั้งรางวัลออกสการ์และรางวัล Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง Brokeback Mountain (2005) และการแสดงใน The Dark Knight (2008) ก็ทำให้เขาได้รับรางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยมจากทั้งออกสการ์ Golden Globe Award และ Saturn Award ซึ่งเป็นการยืนยันในความสามารถทางการแสดงของเขาได้เป็นอย่างดี และเป็นเหตุผลสำคัญที่ผู้กำกับ เลือกเขามาแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้

ความนิยมในตัวนักแสดง

สำหรับซีซ่า โรเมโร ผู้แสดงเป็นโจ๊กเกอร์ใน Batman (1966) นั้น นอกจาก The Thin Man (1934) ที่ทำรายได้ไปประมาณ 900,000 ดอลลาร์ ซึ่งเป็นรายได้ที่ดีสำหรับภาพยนตร์ในสมัยนั้น และทำให้เกิดภาคต่ออีกหลายภาค แต่ไม่มีซีซ่า โรเมโรร่วมแสดง นอกเหนือจากนี้เป็นภาพยนตร์ที่ไม่มีกำกับการถ่ายทำได้ และเมื่อพิจารณาจากการที่เขาปรากฏตัวในภาพยนตร์หลายเรื่องต่อปี รวมถึงไปถึงภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์อีกมากมายหลากหลายรายการ จึงสามารถบอกได้ว่า ซีซ่า โรเมโร เป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงในระดับที่ดีก่อนจะมารับบทโจ๊กเกอร์ใน Batman (1966) และเป็นอีกเหตุผลหนึ่งในการที่ผู้กำกับเลือกเขามารับบทในภาพยนตร์เรื่องนี้

แจ็ค นิโคลสัน ผู้แสดงเป็นโจ๊กเกอร์ใน Batman (1989) เป็นนักแสดงที่โด่งดังตั้งแต่ต้นยุค 1970 และแสดงภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จทางรายได้มากมายก่อนเรื่อง Batman (1989) ไม่ว่าจะเป็น Five Easy Pieces (1970), The Last Detail (1973), Chinatown (1974), One Flew

Over the Cockoo's Nest (1975) , The Shining (1980), The Postman Always Rang Twice (1981), Prizzi's Honor (1985), Ironweed (1987) และในขณะที่แสดง Batman (1989) นั้นเขาก็ได้เป็นนักแสดงแถวหน้าของฮอลลีวูดที่มีชื่อเสียงในระดับโลก ทำให้เขาถูกคัดเลือกมาแสดงใน Batman (1989) เพื่อที่ภาพยนตร์จะได้ใช้ชื่อเสียงของเขาในการโฆษณา และในการแสดงภาพยนตร์เรื่องนี้เขายังได้ค่าตอบแทนมากกว่าไมเคิล คีตัน ที่แสดงเป็นแบทแมนอีกด้วย (IMDB, 2012 : online)

สำหรับฮีท เลดเจอร์ ก่อนหน้าการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008) เขาได้นำแสดงในภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้หลายเรื่อง อาทิเช่น 10 Things I Hate About You (1999), A Knight's Tale (2001), The Brothers Grimm (2005), Brokeback Mountain (2005) ซึ่งส่งผลให้เขาอยู่ในฐานะนักแสดงดาวรุ่งที่กำลังได้รับความนิยมคนหนึ่งของฮอลลีวูด (IMDB, 2012 : online)

4.2.3 เพนกวิน (Penguin)

4.2.3.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ตัวละครเพนกวินนั้นเป็นหนึ่งในตัวละครที่มีความแตกต่างทางด้านของการตีความอันเห็นได้ชัดน่าสนใจ โดยเพนกวินในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) ที่กำกับโดยเจสส์ลี มาร์ตินสัน ถูกตีความให้มีลักษณะตามในหนังสือการ์ตูน แต่เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตลก ทำให้การสร้างตัวละครถูกปรับเปลี่ยนให้ตัวละครลดภาพลักษณ์ของ Shadow Archetype ลงจนเกือบหายไป มีเหลืออยู่เพียงแรงจูงใจอันชั่วร้ายของการก่ออาชญากรรมเท่านั้น โดยเน้นภาพลักษณ์ของ Trickster Archetype มากขึ้น และการกระทำจะเน้นความร้ายวัยในทรัพย์สินมากกว่าการฆาตกรรมเพื่ออำนาจ รวมไปถึงการสร้างแผนการที่ไม่สมเหตุผลและตลกขบขันทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Fool Archetype ในสายตาของผู้ชมอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ลักษณะของ Fool Archetype นี้จะมีต่อสายตาผู้ชมเท่านั้น โดยตัวละครในเรื่องยังคงคิดว่าแผนการเหล่านี้เป็นแผนการที่ถูกต้องใช้ได้จริงมีความน่าเชื่อถืออยู่



ภาพที่ 4.59 เพนกวินในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966)



ภาพที่ 4.60 ภาพร่างเพนกวินฝีมือทิม เบอร์ตัน

ในขณะที่เพนกวินของทิม เบอร์ตัน มีการตีความไปอีกทิศทางหนึ่ง โดยจะเห็นได้จากภาพร่างเพนกวินโดยฝีมือของทิม เบอร์ตัน ที่แสดงให้เห็นถึงการตีความตัวละครไปในอีกแบบหนึ่งของเขา โดยเพนกวินของทิม เบอร์ตันนั้นได้กลายสภาพเป็นมีรูปร่างเหมือนปีศาจหรือสัตว์ประหลาดไป และทำให้เกิดความรู้สึกถึงตัวละครในแบบของ Shadow Archetype ที่ล้ำลึกกว่าฉบับหนังสือการ์ตูนหรือในฉบับปี 1966 มาก รวมไปถึงความรู้สึกของ Trickster Archetype ที่ยังคงมีอยู่แต่ถูกลดทอนลงไป



ภาพที่ 4.61 ภาพร่างเพนกวินฝีมือทิม เบอร์ตันอีกภาพหนึ่ง

ภาพร่างเพนกวินฝีมือทีม เบอร์ตันอีกภาพหนึ่งนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็น Shadow Archetype ของตัวละครอย่างชัดเจน โดยเน้นถึงความเป็นตัวประหลาด และความลึกซึ้งของตัวละครนี้ได้อย่างเห็นได้ชัด

กล่าวโดยสรุปได้ว่าเพนกวินในแบบฉบับของทีม เบอร์ตัน นั้นได้ถูกสร้างให้มีความเป็น Shadow Archetype ที่ลึกไปกว่าในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990 รวมไปถึงฉบับปี 1966 ของ เลสลีย์ มาร์ตินสันอย่างเห็นได้ชัด และมีความเป็น Trickster Archetype (Trickster) แฝงอยู่ภายในตัวด้วยเช่นกัน แต่ไม่มากเท่ากับฉบับหนังสือการ์ตูน

4.2.3.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ชื่อ (Name)

เพนกวิน (Penguin) หัวหน้ากลุ่มอาชญากรรม พยายามก่ออาชญากรรมด้วยการตั้งบริษัท บังหน้าหรือการหลอกลวงด้วยเล่ห์เหลี่ยมต่างๆ รวมไปถึงการทำลายชื่อเสียงของแบทแมน เพนกวินทั้งสองฉบับใช้ชื่อเดียวกัน แต่ในฉบับของทีม เบอร์ตัน นั้นได้มีการกล่าวถึงชื่อจริงของเพนกวิน ซึ่งก็คือออสวอร์ด คอบเบิลพอต (Oswald Cobberpot) ไว้ด้วย

ลักษณะนิสัย (Personality)

เพนกวินในทั้ง 2 ฉบับ มีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในแบบกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) ทั้งคู่ แต่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงด้านอุปนิสัย โดยเพนกวินใน Batman (1966) จะดำเนินการต่างๆ เพื่อก่อการร้ายและสร้างความร่ำรวยหรืออำนาจอยู่ตลอดเวลา หรือเพื่อกำจัดแบทแมน และเมื่ออาชญากรทั้งสี่มารวมตัวกันเขาจะทำหน้าที่เสมือนเป็นหัวหน้าคอยสั่งการทั้งหมด ซึ่งเป็นการสร้างลักษณะนิสัยที่ถ่ายทอดความเข้าใจอันเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนของภาพยนตร์เรื่องนี้ อันสืบเนื่องมาจากสภาวะทางสังคมที่ในยุคสมัยนั้นมีเยาวชนเป็นประชากรส่วนใหญ่ของประเทศ

เพนกวินของทีม เบอร์ตัน ใน Batman Returns (1992) ได้มีความแตกต่างในลักษณะนิสัยอย่างชัดเจน โดยเพนกวินฉบับนี้ยังคงมีความเป็นผู้น่าสูง แต่ถูกเปลี่ยนให้มีเสน่ห์โดยคำพูด และเป็นคนมีความทะเยอทะยานที่จะเป็นใหญ่อยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะด้วยวิธีการใด โดยมีผลกระทบมาจากปมด้อยที่ตนเองถูกพ่อแม่ทอดทิ้งมาตั้งแต่ยังเด็ก แต่ในขณะเดียวกันเขาก็ตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ (Passive Character) เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับแม็กซ์ เซิร์ค เนื่องจากโดยพื้นฐานเดิม

ของเขาที่ขาดเพื่อนและโดดเดี่ยวตั้งแต่เด็กทำให้เขื่อนง่าย เมื่อถูกแม็กซ์ ที่เป็นตัวละครที่มีลักษณะมีพลังมากกว่าก็จะถูกข่มทำให้กลายเป็นเบี้ยล่างไป ลักษณะนิสัยของตัวละครนี้ถูกดัดแปลงจากต้นฉบับหนังสือการ์ตูนไปเล็กน้อย เนื่องจากภาพลักษณ์ภายนอกของเขาที่เหมือนสัตว์ประหลาด ทำให้ลักษณะนิสัยของเขามีความป่าเถื่อนขึ้นด้วย

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) นั้นไม่ได้แสดงภูมิหลังทางสังคมของเพนกวินให้เห็นมากนัก โดยผู้ชมจะรู้เพียงว่าเพนกวินเป็นอาชญากรที่ร่ำรวย มีเงินมากพอที่จะซื้อหาอุปกรณ์ราคาแพงมาใช้ในการก่ออาชญากรรมได้ โดยผู้กำกับได้ใช้ประโยชน์จากการที่ตัวละครเป็นที่รู้จักของผู้ชมอยู่แล้วจากหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ตัวละครสามารถกระทำการได้โดยไม่ต้องสร้างประวัติความเป็นมาก่อน และเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตลก Camp Style ซึ่งอาศัยการสร้างความน่าขบขันจากความไม่สมเหตุสมผลของตัวละคร ดังนั้นแล้วที่มาหรือภูมิหลังจึงไม่มีความจำเป็นและไม่ต้องละเอียดลึกซึ้งมากนัก

ในทางกลับกัน เพนกวินใน Batman Returns (1992) มีการสร้างความเป็นมาของเขาใหม่ทั้งหมด โดยเปลี่ยนให้เขาถูกพ่อแม่ทอดทิ้งตั้งแต่ยังเด็ก โตมาด้วยการเลี้ยงดูจากนกเพนกวินและคณะละครสัตว์ซึ่งต่อมาปิดตัวลงกลายเป็นกลุ่มอาชญากรไป พ่อแม่ของเพนกวินเป็นบุคคลในสังคมชั้นสูงแต่เพนกวินเกิดมามีร่างกายพิกลพิการจึงทำให้ถูกทอดทิ้ง เป็นปมด้อยที่ทำให้เขาคิดจะทวงคืนสิทธิของเขา และนอกจากนี้เขายังมีความอิจฉาสังคมจึงคิดแก้แค้นโดยการลักพาตัวลูกชายของคนอื่นไปทิ้งให้ประสบชะตากรรมเช่นเดียวกับตน

เมื่อพิจารณาบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องแล้วจะเห็นว่า ภูมิหลังนี้ถูกใช้เพื่อสร้างลักษณะของตัวละครที่เป็นชนชั้นที่ต่ำที่สุดซึ่งถูกกระทำแบบไม่ใช่คน อันเป็นรากฐานความคิดและตัวตนของเพนกวินที่สะท้อนเรื่องราวของความพยายามสร้างตัวตนในสังคมเช่นเดียวกับตัวละครอื่นๆ ในยุคสมัย 1980 ที่ผู้คนต่างแสวงหาที่ยืนในสังคมและค้นหาหนทางประสบความสำเร็จ

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

เพนกวินทั้งสองฉบับมีการตีความด้านมุมมองหรือความเชื่อที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยเพนกวินของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ใน Batman (1966) เชื่อว่าการสร้างความยิ่งใหญ่หรือมั่งคั่งนั้นสามารถกระทำได้โดยการก่ออาชญากรรม แต่มีไว้แค่เพียงการใช้กำลังเท่านั้น แต่การใช้เล่ห์เหลี่ยมและการวางแผนก็เป็นส่วนสำคัญ ดังนั้นแล้วการกระทำของเขาจึงเน้นไปที่การวางแผนการ

ที่ซับซ้อนและกลวงแบบต่างๆ อันเป็นความคิดแบบง่าย ๆ ที่เกิดจากความพยายามในการสร้างตัวละครที่ไม่สลับซับซ้อนเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

ในขณะที่เพนกวินของทิม เบอร์ตัน นั้นมองว่าตัวเขาเองถูกรังแกจากพ่อแม่และสังคม ความผิดไม่ได้อยู่ที่เพียงแค่พ่อแม่ของเขาแต่ยังรวมถึงสังคมที่ทอดทิ้งเขาด้วย เขาจึงมีสิทธิอันชอบธรรมที่จะกระทำการแก้แค้นสังคมบ้าง และตนเองเป็นฝ่ายถูกเสมอ นอกจากนี้แล้วเขายังมองว่าอำนาจและเงินทองนั้นจะเป็นสิ่งช่วยสร้างคุณค่าทดแทนในชีวิตของเขา ที่สูญเสียไปเพราะความพิกลพิการของร่างกาย

ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

เพนกวินที่เกิดจากการตีความตัวละครที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงนั้นทำให้ตัวละครมีทัศนคติที่ต่างกันอย่างชัดเจนด้วย โดยเพนกวินใน Batman (1966) คิดว่าอำนาจและเงินทองคือทุกสิ่งทุกอย่างของชีวิต และพยายามทำทุกอย่างให้ได้มา โดยแผนการในครั้งนี้ก็มีเขาเป็นต้นคิด เขาชอบสูบบุหรี่มาก โดยตัวละครของเขาจะสูบบุหรี่อยู่ตลอดเวลา ซึ่งการสูบบุหรี่นี้ก็เป็นการสร้างเอกลักษณ์อย่างหนึ่งให้กับตัวละครนี้ในฉบับปี 1966

ในการตีความของทิม เบอร์ตัน เพนกวินเป็นคนเห็นแก่ตัวเอาแต่ใจตัวเอง เก็บกดและมีปมด้อยจากการที่รูปร่างหน้าตาตนเองพิกลพิการ ซึ่งความเก็บกดนี้ยังส่งผลไปถึงพฤติกรรมที่รุนแรง โดยจะแสดงความก้าวร้าวออกมาอย่างชัดเจนเมื่อถูกกล่าวถึงหน้าตา และมีความเป็นเด็กอยู่ในตัวสูง จะไว้วางอาละวาดก้าวร้าวเมื่อไม่ได้ใจ นอกจากนี้ยังมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเพศตรงข้าม โดยมองว่าเป็นเครื่องระบายทางเพศเท่านั้น

อาชีพ (Occupation)

เพนกวินในทั้งสองฉบับเป็นอาชีพอาชญากรอาชีพเช่นเดียวกัน โดยในฉบับ Batman (1966) เป็นหัวหน้าองค์กรอาชญากรรมที่มีลูกน้องสังกัดอยู่จำนวนมาก และมีเงินทุนในการก่ออาชญากรรมมากมายไม่ว่าจะเป็นจัดหาเรือดำน้ำ เครื่องฉายภาพขนาดยักษ์ หรือปลากลามระเบิดได้ ส่วนใน Batman Returns (1992) ของทิม เบอร์ตันนั้น เพนกวิน เดิมทีเป็นนักแสดงละครสัตว์ที่เปลี่ยนมาเป็นหัวหน้ากลุ่มอาชญากร จากนั้นก็ใช้ชื่อเสียงและวาทีศิลปะลงสมัครรับเลือกตั้งเป็นผู้ว่าเมืองกอทแฮม

สถานภาพ (Marital Status)

ถึงแม้ว่าเพนกวินในทั้งสองฉบับจะเป็นโสดเช่นเดียวกัน แต่ความโหยหาในความรักและการระบายออกทางเพศนั้นแตกต่างกันมาก โดยเพนกวินใน Batman (1966) ไม่แสดงความสนใจใดๆต่อเพศตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้ และเขามีเพียงพรรคพวกที่ร่วมมือกันเพื่อผลประโยชน์และลูกน้องคอยติดตามเท่านั้น ซึ่งเหมาะสมแล้วสำหรับภาพยนตร์ที่มีเด็กและวัยรุ่นตอนต้นเป็นกลุ่มเป้าหมาย ส่วนเพนกวินของทิม เบอร์ตันนั้นแม้จะเป็นโสดเช่นเดียวกัน แต่มีความพยายามอย่างยิ่งที่จะเข้าหาเพศตรงข้าม ที่เห็นได้ชัดก็คือกับแคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคลน์ ที่เพนกวินพยายามเข้าหา แต่ก็ถูกปฏิเสธอย่างไม่ไยดี โดยตลอดเรื่องจะเห็นว่านอกจากลูกน้องที่อยู่กับเพนกวินมาตั้งแต่ต้นแล้ว ตัวละครอื่นที่เข้าหาเขาก็ล้วนแล้วแต่จะใช้ประโยชน์จากเขาทั้งนั้น ส่วนตัวเพนกวินเองก็ไม่ได้รับการปลุกฝังถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกันมา จึงมักจะแสดงออกด้วยสัญชาตญาณดิบของตนเองเสมอ คือถ้าไม่พอใจใครก็จะทำร้ายทันที และมักจะมองผู้หญิงทุกคนในเรื่องเป็นเครื่องระบายทางเพศของตน

ชีวิตส่วนตัว (Personal Life)

เพนกวินทั้งสองฉบับนั้นใช้เวลาส่วนตัวไปกับการวางแผนการร้ายต่างๆ แต่ความแตกต่างในการกระทำนั้นต่างกันอย่างสิ้นเชิงเช่นกัน โดยเพนกวินใน Batman (1966) นั้นจะจัดหาอุปกรณ์ราคาแพง โดยเขาจะใช้ชื่อปลอมหรือวิธีการมากมายเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งๆที่ตนเองต้องการ โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้เราจะไม่เห็นการใช้ชีวิตส่วนตัวของเขา นอกจากการใช้ชีวิตอยู่ในเรือดำน้ำร่วมกับวายร้ายคนอื่นเท่านั้น ในขณะที่เพนกวินใน Batman Returns (1992) นั้นมีฐานทัพลับอยู่ที่สวนสัตว์ร้าง และวางแผนก่ออาชญากรรมต่างๆจากที่นั่น หลังจากที่เขาปรากฏตัวต่อสาธารณชน เขาก็ใช้เวลาส่วนตัวไปในการวางแผนแก้แค้นสังคม ซึ่งก็คือการจับตัวลูกชายคนแรกของเขาไปทิ้งน้ำ ซึ่งจะเห็นว่า เหตุผลและความโหดร้ายของการกระทำนั้นทั้งสองตัวละครมีความแตกต่างกันมาก

ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ความต้องการของเพนกวินทั้งสองฉบับนั้นแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง และยังสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมที่แตกต่างกันด้วย โดยเพนกวินใน Batman (1966) นั้นได้ร่วมมือกับโจ๊กเกอร์ ริดเลอร์ และแคทวูแมน ในการก่ออาชญากรรมครั้งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยการลักพาตัวผู้นำประเทศต่างๆที่กำลังประชุมกันอยู่ และเรียกค่าไถ่เป็นเงินจำนวนมหาศาล ใน

ขณะเดียวกันก็วางแผนกำจัดแบทแมนไปด้วย ซึ่งเป็นการสะท้อนสภาวะทางการเมืองในยุค 1960 ที่ประชาชนกำลังหวาดกลัวภัยจากสงครามเย็น และความเป็นไปได้ที่จะเกิดสงครามครั้งใหม่ การกระทำของเพนกวินจึงได้สะท้อนให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของ Shadow Archetype ของคนยุคนั้น ที่มองสงครามเป็นภัยร้ายใกล้ตัว

ในขณะที่เพนกวินในฉบับของทิม เบอร์ตันนั้น ความต้องการดั้งเดิมของเขาแต่แรกคือการแก้แค้นสังคมและเมืองกอทแธมที่ไม่ให้โอกาสเขาด้วยการลักพาตัวลูกชายคนแรกของเขาเมืองไปทิ้งในบ่อสารเคมี ในภายหลังเขาโดนยุแหยงโดยแม็กซ์ เซิร์ค ที่ชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่เขาจะได้มาหากเขามีอำนาจ เขาจึงเปลี่ยนเป้าหมายไปเป็นการได้รับการเลือกตั้งเป็นผู้ว่า โดยการใช้อิทธิพลของอาชญากรของเขาทำให้ผู้ว่าคนเก่าไม่น่าเชื่อถือ และใช้ภาพลักษณ์ที่พิกลพิการน่าสงสารแต่พูดจาดีเป็นเครื่องมือในการบรรลุเป้าหมาย

จะเห็นได้ว่า ความต้องการของเพนกวินใน Batman Returns (1992) ได้สะท้อนบริบททางสังคมในยุค 1980 ให้เห็นได้อย่างชัดเจน โดยตัวละครมีความต้องการที่จะเลื่อนชั้นสถานะทางสังคมสู่ระดับที่สูงขึ้น อันเป็นความต้องการของผู้คนในยุคหนึ่งที่ต้องการมีตัวตนในสังคมชั้นสูง

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

เพนกวินทั้งสองฉบับมีความขัดแย้งกับแบทแมนเช่นเดียวกัน แต่ระดับของความเกลียดชังหรือรูปแบบของความขัดแย้งนั้นต่างกันมาก โดยเพนกวินใน Batman (1966) เกลียดชังแบทแมนที่คอยขัดขวางแผนการใหญ่ที่ร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ โดยที่เขาเป็นคนวางแผนการทั้งหมด รวมไปถึงถึงแผนการกำจัดแบทแมนด้วย

เพนกวินใน Batman Returns (1992) นั้นมีความขัดแย้งกับแบทแมน เพราะแบทแมนคอยออกมาขัดขวางแผนการของเขาอยู่เสมอๆเช่นเดียวกับใน Batman (1966) แต่ความแตกต่างอยู่ที่ใน Batman Returns (1992) นั้น แบทแมนขัดขวางเขาจากแผนการที่จะทำให้เขาได้มาซึ่งการยอมรับในสังคมในฐานะมนุษย์ ซึ่งทำให้ระดับของความโกรธแค้นและความเป็นส่วนตัวนั้นต่างกันมาก

ความขัดแย้งในใจตนเอง

ในขณะที่เพนกวินใน Batman (1966) ไม่มีความขัดแย้งในตัวเองใดๆ ให้เห็นในภาพยนตร์ แต่เพนกวินใน Batman Returns (1992) กลับเต็มไปด้วยความขัดแย้งในใจตนเอง โดยเพนกวิน

ฉบับนี้เป็นคนที่ต้องการความรักจากผู้อื่นยิ่งกว่าใครๆ แต่การกระทำของเขาก็เป็นการแสดงออกของการขาดความอบอุ่นนั้นกลับยิ่งทำให้ผู้คนหวาดกลัวเขา แม้เขาต้องการที่จะแก้แค้นชาวเมืองกอดแธม แต่เมื่อถูกยื่นข้อเสนอที่น่าสนใจเขาก็สามารถยกเลิกการแก้แค้นนั้นได้ นอกจากนี้เขายังเป็นคนเปลี่ยนใจเร็ว จากที่ชื่นชอบแคทวูแมนอยู่เมื่อถูกปฏิเสธก็สามารถลงมือฆาตกรรมได้อย่างทันทีทันใด ซึ่งทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของการตีความตัวละครทั้ง 2 ฉบับ ที่ใน Batman (1966) ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะกับเด็กและวัยรุ่นตอนต้นทำให้ตัวละครไม่มีความขัดแย้งหรือความสับสนอันซับซ้อน แต่เพนกวินใน Batman Returns (1992) กลับเต็มไปด้วยความสับสนในตนเองเพราะเป็นตัวละครที่ถูกสร้างให้เหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่

ความขัดแย้งกับสังคม

เพนกวิน ทั้งสองฉบับมีความขัดแย้งต่อสังคมเนื่องจากเป็นอาชญากร แต่เพนกวินใน Batman (1966) นั้นไม่สนใจที่จะเป็นที่รักของสังคม และกระทำทุกอย่างตามใจตนเองตลอดเวลา โดยแผนการที่เขาร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ นั้นสร้างความเดือดร้อนให้กับประชาชนไปทั่ว แต่เพนกวินของทีม เบอร์ตันใน Batman Returns (1992) นั้นถึงแม้จะมีความขัดแย้งกับสังคมตลอดเวลา แต่เขาก็กลับต้องการการยอมรับจากสังคมอย่างที่สุด โดยแผนการร้ายทุกแผนการของเขานั้นเกิดขึ้นจากความต้องการในการเป็นที่ยอมรับของสังคม หรือแก้แค้นสังคมที่ไม่ยอมรับเขาทั้งนั้น

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

เพนกวินทั้งสองฉบับเนื่องจากมีเป้าหมายที่ต่างกัน จึงมีวิธีการบรรลุเป้าหมายที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงด้วย โดยเพนกวินใน Batman (1966) ใช้วิธีการร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ เพื่อวางแผนและปฏิบัติการลักพาตัวผู้นำชาติต่างๆ เพื่อเรียกค่าไถ่ โดยแผนการเริ่มจากการลักพาตัวนักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ เพื่อใช้สิ่งประดิษฐ์ของเขาในการเปลี่ยนผู้นำชาติต่างๆ ให้เป็นผงทรายเพื่อจ่ายต่อการลักพาตัว อันเป็นวิธีการบรรลุเป้าหมายที่ไม่สมเหตุสมผลและมีความเป็นแฟนตาซีอย่างยิ่ง ซึ่งเมื่อมองผ่านบริบททางสังคมแล้วทำให้เข้าใจได้ว่า เป็นการสร้างเพื่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กที่เป็นประชากรส่วนมากในสังคมขณะนั้น

ส่วนเพนกวินใน Batman Returns (1992) นั้น เป้าหมายใหญ่ที่สุดของเขาในตอนแรกก็คือการเปิดตัวให้สังคมยอมรับ และในขณะเดียวกันก็วางแผนแก้แค้นสังคมด้วยการลักพาตัวเด็กไปด้วย ซึ่งเป้าหมายในข้อแรกนั้นประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดีแม้ว่าเขาจะถูกขัดขวางบ้างจากบาท

แมนแต่ก็ไม่ได้ทำให้แผนการของเขาล้มเหลว ส่วนเป้าหมายที่สองนั้นถูกหยุดไว้ชั่วคราวเปลี่ยนกลายเป็นความต้องการที่จะเป็นผู้ว่าแทนเมื่อถูกแม็กซีแยง สุดท้ายแบทแมนก็ได้ขัดขวางเป้าหมายทั้งสองของเพนกวินไว้ได้และทำให้เพนกวินต้องจบชีวิตลงในที่สุด

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

เพนกวินใน Batman (1966) เป็นตัวละครที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบภาพยนตร์ โดยเขามีลักษณะนิสัย ความคิด ตลอดจนการกระทำและความเชื่อที่เหมือนเดิมจากตอนต้นเรื่อง แต่เพนกวินใน Batman Returns (1992) นั้นเป็นตัวละครที่เริ่มต้นเรื่องในฐานะอาชญากรเต็มตัว โดยวางแผนการร้ายต่อเมืองกอทแธมตั้งแต่ต้นเรื่อง ถึงแม้เขาจะมีนิสัยเหมือนเด็กและเปลี่ยนใจง่าย แต่โดยลักษณะของตัวละครแล้วเขามีการเปลี่ยนแปลงน้อยมาก โดยเปลี่ยนภาพลักษณ์เป็นสุภาพสุขุมขึ้นในช่วงที่กำลังรับสมัครเป็นผู้ว่า แต่นอกจากนั้นแล้วบุคลิกเมื่ออยู่คนเดียวหรือสภาพจิตใจก็ยังคงเดิมตลอดเวลา

องค์ประกอบทางจิตของตัวละคร

เพนกวินทั้งสองฉบับมีการตีความที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นแล้ว องค์ประกอบทางจิตใจของทั้งคู่ย่อมแตกต่างกันไปอย่างสิ้นเชิงด้วยเช่นกัน โดยเพนกวินใน Batman (1966) นั้นมีลักษณะทางจิตแบบง่าย ๆ ชอบร้องเรียนแบบเสียงนกเพนกวินตลอดเวลาที่ทำการกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูด หรือการหัวเราะ ซึ่งเกิดจากความชอบในนกอันเกินพอดี และมีการร้องเรียนเสียงเพนกวินในทุกสถานการณ์โดยไม่มีเหตุผลนี้ เป็นหนึ่งในวิธีการสร้างจุดเด่นให้ตัวละครนี้เป็นที่น่าจดจำ และเป็นเครื่องมือในการสร้างความตลกขบขันให้กับภาพยนตร์ และนอกจากนี้ เพนกวินฉบับนี้ยังมีลักษณะของอาชญากรต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) โดยสิ่งที่เขาแสดงออกในการกระทำนั้นเป็นไปในทางที่เป็นภัยต่อสังคมโดยตลอด แต่แผนการของเขานั้นล้วนแต่เต็มไปด้วยช่องโหว่หรือข้อผิดพลาด แต่บางครั้งก็ประสบความสำเร็จอย่างน่าขบขัน เช่นการแต่งตัวเป็นผู้อื่นเพื่อไปหลอกแบทแมนซึ่งหน้า แต่แบทแมนก็หลงเชื่อ

อย่างไรก็ตาม เพนกวินในฉบับของทิม เบอร์ตันนั้นมีความซับซ้อนทางจิตใจกว่ามาก โดยเขามีลักษณะต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) โดยเกิดจากความแค้นกัดตั้งแต่ยังเด็กจากการถูกทิ้งลงที่อระบายน้ำ เขาคิดอยู่เสมอว่าสิ่งที่เขาทำและวางแผนจะทำนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง โดยไม่คำนึงถึงสิทธิของผู้อื่น เช่นแผนการลักพาตัวลูกชายของชาวเมืองไปทิ้งน้ำ เขาสามารถกระทำได้โดยไม่รู้สึกรู้สึเพราะจะเป็นสิ่งที่เขาเคยถูกกระทำมาเช่นกันดังนั้นแล้วเขาย่อมมี

สิทธิ์ที่จะกระทำเช่นเดียวกับที่เขาเคยโดนได้ หรือการใช้วิธีการสกปรกในการรับเลือกตั้งผู้ว่า เขาก็ไม่มีความรู้สึกผิดใดๆอีกเช่นกันเพราะเขาคิดว่ามันเป็นสิทธิ์และวิธีการแข่งขันในแบบของเขา นอกจากนี้ยังมีความอดทนที่ต่ำ และแสดงออกอย่างก้าวร้าวรุนแรงอยู่เสมอ

อาการต่อต้านสังคมของเขามีที่มาจากปมด้อยที่เขาถูกทิ้งลงในที่อะบายอน์ตั้งแต่ยังเด็ก Superego ของเขาจึงไม่ได้รับการปลูกฝังคือศีลธรรมและค่านิยมทางสังคม ทำให้เขาแสดงการกระทำออกมาจาก Id โดยตรง ความต้องการความรักความอบอุ่นได้ถูกแสดงออกเป็นความก้าวร้าวรุนแรงและพร้อมที่จะแค้นพ่อแม่ของเขา แต่เมื่อเขาพบว่าพ่อแม่ของเขาเสียชีวิตไปแล้ว เขาก็โยนความผิด (Projection) ไปยังสังคมที่มองเขาเป็นตัวประหลาด และวางแผนก่อการร้ายสังหารบุตรชายคนแรกของทุกครอบครัวในเมือง ให้ทุกคนมีความทุกข์เช่นเดียวกับที่เขาได้รับ แต่แผนนี้ก็ได้หยุดชะงักไปเมื่อแม็กซ์ เซร์ค มอบโอกาสที่จะให้เขาได้สมัครเป็นผู้ว่าการเมืองกอดธรม และหากเขาชนะเขาจะเป็นที่รักของประชาชน ซึ่งเป็นการทดแทน (Substitution) ความรักของพ่อแม่ที่เขาสูญเสียไป เมื่อแผนการนี้ดำเนินอยู่เขาจึงไม่จำเป็นต้องแค้นชาวเมืองอีก แต่เมื่อแผนการของเขาล้มเหลว การโยนหาการยอมรับของเขาจึงได้กลับมาอีกครั้งพร้อมกับแผนการแค้นชาวเมือง

เพนกวิน สามารถสันนิษฐานได้ว่ามีอาการหลงตัวเอง (Narcissistic Personality Disorder) โดยเขาจะคิดว่าตัวเองเป็นบุคคลพิเศษ ต้องได้รับการตอบสนองดูแลอย่างดี ดังที่จะเห็นได้จากการที่เขาปฏิบัติตัวต่อแม็กซ์ เซร์ค และต่อชาวเมืองที่ชื่นชมเขา และเมื่อเขาถูกปฏิเสธก็เกิดสภาวะผิดหวังอย่างรุนแรง จะเห็นได้จากการที่เขาลงมือทำร้ายคนที่ทำอะไรไม่ถูกใจหรือปฏิเสธเขาทันที เช่นเมื่อผู้สื่อข่าวหยอกล้อเรื่องใบหน้าของเขา ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการแสดงออกถึงการปฏิเสธตัวตนที่มีรูปลักษณะเหมือนตัวประหลาดของเขา หรือเมื่อแผนการใส่ร้ายแบทแมนล้มเหลว และถูกเปิดโปง เขาก็มองว่าเป็นความผิดของแม็กซ์ เซร์ค ที่เลิกช่วยเหลือเขา ถึงขั้นใช้ปืนยิงกราดเข้าใส่ผู้คน เพนกวินมักจะใส่เสื้อผ้าให้ดูหยาบกราดอยู่เสมอตลอดเวลาแม้ว่าเขาจะใช้ชีวิตอยู่ในที่อะบายอน์ท่ามกลางกลุ่มคณะละครสัตว์และนกเพนกวิน รวมไปถึงการให้คนรู้จักเรียกเขาว่า “คุณคอบเบิลพอท” ไม่ใช่ “เพนกวิน” อีกด้วย อันเป็นการสร้างความสำคัญให้กับตนเองรวมไปถึงปกปิดรูปลักษณะที่เป็นตัวประหลาดของเขา และเป็นการสวมใส่ความเป็นมนุษย์อันเป็นสิ่งที่เขาอยากจะเป็น เมื่อเขาขึ้นสู่โลกเบื้องบน เขายังเพิ่มการแสวงหาความเป็นมนุษย์ปกติด้วยการใช้วาทะศิลป์เพื่อเรียกร้องความสนใจ โดยเขาเปลี่ยนความพิกลพิการหรือปมด้อยของเขาให้กลายเป็นจุดเด่นเพื่อให้ได้การยอมรับจากสังคม เมื่อเขาถูกประชาชนเกลียดชังในตอนท้ายของภาพยนตร์ เขาได้

ถอดเสื้อผ้าหรูหราทั้งทั้งหมด และยังให้ลูกน้องกลับไปเรียกเขาว่า “เพนกวิน” ตามเดิม อันแสดงถึงความคับข้องใจในการที่เขาไม่ได้รับการยอมรับจนคิดจะเลิกเป็นในสิ่งที่เขาพยายามจะเป็นมาตลอดทั้งภาพยนตร์ในที่สุด โดยลักษณะความผิดปกตินี้ของเพนกวินนั้นเกิดจากการขาดซึ่งความอบอุ่นในวัยเด็กอย่างสิ้นเชิง พัฒนาการของเขาผิดเพี้ยนไปตั้งแต่แบเบาะ ซึ่งเป็นช่วยของการพัฒนาความรักตนเอง (Narcissism) รวมไปถึง Superego ที่ไม่ได้รับการปลูกฝังค่านิยมหรือคุณธรรมต่างๆของพ่อแม่ไว้ ทำให้เขาเติบโตมาอย่างผิดปกติ มีการโยยหาความรักจากผู้อื่น ต้องการการยอมรับจากผู้อื่นในฐานะมนุษย์ แต่กลับกัน เขาไม่สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของมนุษย์อันซับซ้อน ประกอบกับการที่ไม่เคยได้รับการปลูกฝังศีลธรรมหรือค่านิยมต่างๆ ทำให้เขาดำเนินความสัมพันธ์ต่างๆ จากความต้องการพื้นฐานเท่านั้น โดยจะเห็นว่าเขาแสดงความต้องการทางเพศกับผู้หญิงทุกคนที่เขาพบ และแสดงออกถึงความเกรี้ยวกราดทางอารมณ์เมื่อได้รับการปฏิเสธ ซึ่งสุดท้ายแล้ว เมืองทั้งเมืองก็ปฏิเสธเขา และสิ่งที่เขากระทำเมื่อถูกปฏิเสธคือการถอยหลัง (Regression) กลับไปใช้วิธีการแก้ไขปัญหาแบบเด็กๆ นั่นคือการออกอาละวาดเพื่อเรียกร้องความสนใจ แต่สุดท้ายก็ล้มเหลวทำให้เขาต้องตายจากไปทั้งๆที่ไม่ได้รับความรักที่แท้จริงจากใครเลย

4.2.3.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร

เพนกวินใน Batman (1966) ได้รับอิทธิพลมาจากเพนกวินฉบับหนังสือการ์ตูนอย่างเต็มตัว โดยเขาใส่ชุดทักซิโดสีดำที่ให้ความรู้สึกรู้สึกว่าเขาเป็นคนรวยหรูหรา รวมไปถึงแสดงให้เห็นความเป็นเจ้าพ่อในวงการอาชญากรรมที่มีพลัง แต่การเปลี่ยนสีหมวกของเขาเป็นสีม่วงอ่อนอันดูฉูดฉาดนั้นทำให้ภาพลักษณ์ของความเป็นตัวละครที่โหดร้ายในแบบ Shadow Archetype ลดลงไปมาก ซึ่งการเปลี่ยนสีของหมวกทำให้ความรู้สึกนี้ปรากฏอยู่ได้ตลอดเวลาแม้แต่ในภาพพระยะใกล้



ภาพที่ 4.62 เพนกวินใน Batman (1966)

เพนกวินใน Batman (1966) นี้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นเด็กจนถึงวัยรุ่นตอนต้น ด้วยลักษณะตัวละครที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก รวมไปถึงรูปลักษณะการกระทำที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวร้ายชัดเจน และสร้างความตลกขบขันได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ ยังได้สะท้อนการมองภาพลักษณ์ของวัยรุ่นสมัยนั้นจากสายตาของผู้สร้าง ว่าดูฉลาดและไม่จริงจังอีกด้วย

ในทางกลับกัน รูปลักษณ์ของเพนกวินใน Batman Returns (1992) นั้นถูกเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง โดยทิม เบอร์ตัน ได้สร้างให้เขาที่มีความเป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์ที่น่าเกลียดน่ากลัว โดยเขามีนิ้วมือเพียง 3 นิ้ว มีร่างกายอ้วนกลมคล้ายนกเพนกวิน มีพื้นที่แหลมคม ผิวขาวซีด จมูกแหลม และขอบตาดำค้ำอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสภาพร่างกายในลักษณะนี้ช่วยขับเน้นภาพลักษณ์ของความ เป็น Shadow Archetype ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.63 รูปลักษณ์ของเพนกวินใน Batman Returns (1992)

การแต่งกายของเพนกวินในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้เสื้อผ้าอันหรูหราให้กับเพนกวิน โดยใช้สีดำเพื่อขับเน้นความลึกลับและน่ากลัว แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างภาพของความหรูหรา เมื่อรวมกับรูปร่างลักษณะของเพนกวินแล้ว ทำให้เขากลายเป็น “สัตว์ประหลาดในคราบมนุษย์” หรือสัตว์ประหลาดที่ต้องการการยอมรับในฐานะมนุษย์ และยังแสดงให้เห็นถึงความหลงตัวเองว่าตนเองนั้นสามารถอยู่เหนือมนุษย์ทั่วไปได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะจิตใจของตัวละครได้เป็นอย่างดี และยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นชั่วตรงข้ามของแบทแมน ซึ่งเป็นคนธรรมดาที่อยากจะเป็นปีศาจเพื่อต่อสู้กับความอยุติธรรม

เพนกวินของทิม เบอร์ตันนี้ถูกสร้างขึ้นสำหรับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นตอนปลายจนถึงผู้ใหญ่ เนื่องจากตัวละครมีการกระทำที่ซับซ้อน โหดร้าย และบางครั้งก็ส่งไปในเส้นทางเพศอย่างชัดเจน และหยาบกระด้าง รวมไปถึงรูปลักษณ์ที่เหมือนปีศาจร้ายมากกว่าตัวร้ายในภาพยนตร์สำหรับเด็กอีกด้วย

เอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ

ในขณะที่เลสลีย์ มาร์ตินสัน เป็นผู้กำกับที่มีผลงานไม่มากนัก และเป็นการทำงานกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์มากกว่าภาพยนตร์ขนาดยาว โดยเลสลีย์ มาร์ตินสัน ได้กำกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในช่วงปี 1950 - 1980 ไว้หลายเรื่อง อาทิเช่น Conflict (1953), Cheyenne (1956 - 1957), The Magician (1973), Mission: Impossible (1971 - 1973) (IMDB, 2012 : online) ซึ่งในแต่ละครั้งก็กำกับเพียงไม่กี่ตอนต่อเรื่องเท่านั้น ทำให้เลสลีย์ มาร์ตินสัน อยู่ในฐานะของ Lesser Author ตามทฤษฎีประพันธ์กรรม และไม่อาจหาเอกลักษณ์ส่วนตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่นได้ แต่ ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์ในการใช้ศิลปะ Expressionist ในงานภาพและการออกแบบตัวละคร โดยตัวละครของเขามักจะมีลักษณะภายนอกที่เบี่ยงเบนการทำให้จิตใจของตัวละครปรากฏเป็นภาพ รวมไปถึงการใช้ศิลปะแบบโกธิค (Gothic) ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานของเขาก่อนหน้า Batman (1989) เช่น Pee-wee's Big Adventure (1985) หรือ Beetlejuice (1988) รวมไปถึงผลงานที่สร้างระหว่างแบทแมนทั้งสองภาคอย่าง Edward Scissorhands (1990) ได้ใช้ศิลปะดังกล่าวในการออกแบบและสร้างสรรค์งานภาพทั้งสิ้น

ภาพลักษณ์ความเป็นสัตว์ประหลาดของเพนกวินในฉบับนี้ ก็เป็นการใช้เอกลักษณ์ส่วนตัวของทิม เบอร์ตัน ในการสร้างสรรค์ผลงานเช่นกัน โดยภาพลักษณ์ของเพนกวินนั้นมีความมืดหม่นในศิลปะแบบโกธิค และยังเป็นการขยายจิตใจของตัวละครให้ออกมาเป็นภาพลักษณ์ภายนอกที่ชัดเจนอีกด้วย อีกทั้งตัวละครของเพนกวินนี้ ยังเป็นตัวละครที่เป็นอีกด้านหนึ่งของลักษณะตัวละครเด็กที่ถูกทิ้งซึ่งเป็นตัวละครประเภทที่ทิม เบอร์ตัน ชอบหยิบยกมาแสดงให้เห็นในภาพยนตร์ของตนอยู่บ่อยๆ (Bassil-Morozow, 2010: 33) โดยเพนกวินถูกทอดทิ้งโดยบิดามารดาตั้งแต่แบเบาะ มีความสามารถพิเศษคือวาทะศิลป์และการควบคุมผู้คน รวมไปถึงนกเพนกวิน แต่ตัวเขาก็มีความแปลกแยกไม่เข้ากับสังคมอย่างเห็นได้ชัด และเขาก็ต่อสู้เพื่อให้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่เขาโหยหา แต่เพนกวินเลือกใช้วิธีที่ชั่วร้ายในการแสวงหาตัวตนที่อยู่ในสังคม ทำให้เขาไม่สามารถกระทำสำเร็จจนจบจนวาระสุดท้าย

4.2.3.5 การคัดเลือกนักแสดง

ในการคัดเลือกนักแสดงที่มาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนในแต่ละเรื่องนั้น ผู้กำกับทั้ง 2 ท่าน ได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงที่เลือกมาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนของตนก็มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย

ภาพลักษณ์ของนักแสดง



ภาพที่ 4.64 บั๊กเกต เมเรดิทท์ (Burgess Meredith) ผู้แสดงเป็นเพนกวินใน Batman (1966)

บั๊กเกต เมเรดิทท์ ผู้แสดงเป็นเพนกวินใน Batman (1966) เป็นนักแสดงที่เริ่มต้นอาชีพของเขาตั้งแต่ ค.ศ. 1930 ด้วยการแสดงในละครเวทีที่เรื่องต่างๆ ในบรอดเวย์ (Broadway) ส่วนในวงการภาพยนตร์นั้นเขาได้เริ่มแสดงตั้งแต่ ค.ศ. 1939 ด้วยภาพยนตร์เรื่อง Of Mice and Men (1939) และแสดงภาพยนตร์เรื่องต่างๆ อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ Second Chorus (1940), Diary of a Chambermaid (1946), On Our Merry Way (1948), Advice and Consent (1962) ส่วนงานด้านภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์นั้นเขาได้แสดงเป็นตัวละครหลักในหลายตอนของ Twilight Zone (1959) โดยที่เมื่อเขามีชื่อเสียงทางการแสดงภาพยนตร์และโทรทัศน์แล้ว เขาก็ยังไม่ละทิ้งการแสดงละครเวทีที่โดยยังคงมีผลงานอย่างต่อเนื่อง (IMDB, 2012 : online)

ภาพลักษณ์ของบั๊กเกต เมเรดิทท์ ที่ปรากฏต่อสาธารณชนจึงมีมากมายหลายบทบาทมาก และเป็นนักแสดงที่ไม่ได้มีภาพลักษณ์ตายตัวที่ชัดเจน และไม่เป็นที่จับจ้องในการเลือกนักแสดงของผู้กำกับ



ภาพที่ 4.65 แดนนี่ เดอวิต (Danny DeVito) ผู้แสดงเป็นเพนกวินใน
Batman Returns (1992)

แดนนี่ เดอวิต เริ่มต้นอาชีพการแสดงของเขาในปี 1970 ในภาพยนตร์เรื่อง Dream of Glass (1970) โดยเขาแสดงเพียงบทตัวประกอบเล็กน้อยเท่านั้น ส่วนภาพยนตร์ที่ทำให้เขาเป็นที่รู้จักของประชาชนได้แก่เรื่อง One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975) ในบทผู้ป่วยจิตประสาทหลอน และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Taxi หลังจากนั้นเขาก็ประสบความสำเร็จในการแสดงบทสมทบในภาพยนตร์หลายเรื่อง อาทิเช่น Terms of Endearment (1983), Romancing the Stone (1984), The Jewel of the Nile (1986), Ruthless People (1986), Tin Men (1987), Throw Mama from the Train (1987), Twins (1988) ก่อนที่จะมาเล่นเป็นเพนกวินใน Batman Returns (1992) ในที่สุด (IMDB, 2012 : online)

ด้วยภาพลักษณ์ที่เขาเป็นชายร่างอ้วนอารมณ์ดีทำให้เขาได้แสดงในบทสมทบและบทตลกอยู่เสมอ ซึ่งเขาเป็นนักแสดงที่มีภาพลักษณ์ในแบบกระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) อย่างชัดเจน รวมไปถึงลักษณะตัวละครของ Fool Archetype (The Fool) ซึ่งมักทำเรื่องน่าขันอยู่เสมอ ซึ่งภาพลักษณ์ของเขาในสายตาประชาชนนั้นขัดต่อบทเพนกวินของทิม เบอร์ตันเป็นอย่างมาก

ความสามารถของนักแสดง

ก่อนการแสดงใน Batman (1966) นั้น บัวเกซ เมเรดิทท์ ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Emmy Award (รางวัลยอดเยี่ยมสำหรับวงการโทรทัศน์) จากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง

Hallmark Hall of Fame (1951) ซึ่งเป็นการยืนยันในความสามารถและเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้ผู้กำกับเลือกเขาแสดงใน Batman (1966)

สำหรับแดนนี่ เดอวิตต์นั้น ก่อนหน้าที่เขาจะแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Batman Return (1992) นั้น เขาได้รับรางวัล Golden Globe Award ในปี 1980 จากการแสดงในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Taxi และเขายังได้รับการเสนอชื่อติดต่อกันถึง 4 ปีในบทเดียวกัน คือตั้งแต่ค.ศ. 1979 - 1982 และอีกสองครั้งจากภาพยนตร์เรื่อง Ruthless People (1986) และ Throw Mama from Train (1987)

หลังจากการแสดงใน Batman Returns (1992) แล้ว เขาก็ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Saturn Award จากบทเพนกวิน ซึ่งรางวัลทั้งหมดนั้นเป็นการยืนยันความสามารถทางการแสดงของแดนนี่ เดอวิตต์ได้ดี และทำให้เป็นปัจจัยสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงของผู้กำกับ

ความนิยมในตัวนักแสดง

บ๊วเกซ เมเรติกส์ ก่อนการแสดงใน Batman (1966) ได้แสดงในภาพยนตร์มากมาย โดยช่วงที่เขามีชื่อเสียงเป็นอย่างมากได้แก่ช่วงหลังปี 1945 จนถึง 1980 โดยในช่วงนี้เขามีผลงานการแสดงมากมายถึงราวปีละ 3 เรื่อง และมีงานต่อเนื่องจนถึงเขาเสียชีวิตในปี 1996 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า Batman (1966) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในช่วงเวลารุ่งเรืองและกำลังมีชื่อเสียงของเขา

ในขณะเดียวกัน แดนนี่ เดอวิตต์ ก่อนการแสดงใน Batman Returns (1992) ก็ได้ร่วมแสดงในภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จทางรายได้มากมาย อาทิเช่น One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975), Terms of Endearment (1983), Romancing the Stone (1984), The Jewel of the Nile (1986), Ruthless People (1986), Tin Men (1987), Throw Mama from the Train (1987), Twins (1988), และ The War of the Roses (1989) ถึงแม้ว่าส่วนมากแล้วเขาจะไม่ได้รับบทนำ แต่ด้วยรูปร่างและการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ชัดเจนทำให้เขาเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงอย่างสูงคนหนึ่งของฮอลลีวูด

4.2.4 แคทวูแมน (Catwoman)

4.2.4.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ตัวละครแคทวูแมนนั้นเป็นตัวละครที่มีความคล้ายกันของการตีความในทั้งสองฉบับ แต่ด้วยองค์ประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้องจึงทำให้ตัวละครทั้งสองมีความแตกต่างกัน โดยแคทวูแมนใน Batman (1966) นั้นถึงแม้ว่าจะมีรูปลักษณ์ที่ต่างออกไปจากในฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงเวลานั้น แต่มีการตีความตัวละครที่เป็น Anima Archetype ชัดเจน ด้วยชุดรัดรูปที่ทำให้ผู้ชมเห็นทรวดทรงของนักแสดงได้ชัดเจน ประกอบกับการพยายามยั่วยวนบรูซ เวย์น ให้หลงเสน่ห์ด้วยการปลอมตัวเป็นนักข่าวชาวรัสเซีย เพื่อดำเนินการตามแผนการของเหล่าวายร้ายทั้งสิ้นก็ทำให้แคทวูแมนในฉบับนี้มีลักษณะของ Trickster Archetype ที่ชัดเจนด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.66 แคทวูแมนใน Batman (1966)

เป็นที่สังเกตว่า ในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) นั้น แคทวูแมนเป็นตัวละครเพียงตัวเดียว ที่ไม่ได้แสดงลักษณะของ Fool Archetype ออกมาเลย ซึ่งเป็นเพราะว่าภาพลักษณ์ของ Fool Archetype นั้น จะไปทำลายภาพลักษณ์ของ Anima Archetype ของตัวละคนนั่นเอง



ภาพที่ 4.67 แควทูแมนช่วยวอนแบทแมนใน Batman Returns (1992)

จากภาพด้านบนจะเห็นว่า แควทูแมนของทิม เบอร์ตัน นั้นได้รับการถ่ายทอดลักษณะของ Anima Archetype จากทั้งหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ฉบับเก่ามาอย่างชัดเจน โดยทั้งตัวละคร เซลีน่า ไคลน์ และแควทูแมนในภาพยนตร์นั้นถูกออกแบบให้เป็นตัวดึงดูดทางเพศของทั้งบรูซ เวย์น ที่ถูกเซลีน่า ไคลน์ดึงดูดเพราะเป็นผู้หญิงที่ดูมีความลึกลับน่าค้นหาเหมือนกับบรูซ และแบทแมนก็ถูกดึงดูดโดยแควทูแมน ผู้หญิงที่มีความรุนแรงและลึกลับเช่นกัน



ภาพที่ 4.68 ภาพร่างแควทูแมนฝีมือทิม เบอร์ตัน

ภาพร่างแควทูแมนของทิม เบอร์ตัน แสดงให้เห็นถึงการตีความแควทูแมนในลักษณะของ Trickster Archetype โดยการสร้างตัวละครหญิงที่มีเสน่ห์ดึงดูดทางเพศในลักษณะของแมว แต่บนตัวกลับมีรอยแผลมากมาย แสดงให้เห็นถึงความไม่เข้ากันและการปิดบังตัวตนซึ่งเป็นลักษณะของ Trickster Archetype และยังผสมกลิ่นอายความมืดมน น่ากลัว และไม่เป็นที่รักในแบบของ Shadow Archetype ไว้อีกด้วย

4.2.4.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ชื่อ (Name)

ทั้งสองฉบับนั้นตัวละครใช้ชื่อฉายาว่า แคทวูแมน (Catwoman) โดยใน Batman (1966) ไม่มีการเอ่ยถึงชื่อจริงหรือตัวตนที่แท้จริงของแคทวูแมนแต่อย่างใด แต่ใน Batman Returns (1992) ได้มีการให้ชื่อจริงของตัวละครไว้อย่างชัดเจนว่า เซลีน่า ไคลน์ (Selina Kyle)

ลักษณะนิสัย (Personality)

แคทวูแมนในทั้งสองฉบับนั้นแม้จะมีลักษณะตัวละครที่คล้ายกัน แต่กลับมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยผ่านทั้งการตีความและบริบททางสังคม โดยในฉบับของเลสลี่ มาร์ตินสันนั้นมีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในแบบกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) โดยเธอจะเป็นคนออกสืบข่าวของแบทแมนและตำรวจ เพื่อให้การวางแผนปฏิบัติงานต่างๆของกลุ่มเป็นไปง่ายขึ้น นอกจากนี้แล้ว เธอยังรับหน้าที่ช่วยวอนบรูซ เวย์น ให้หลงเสน่ห์เพื่อลักพาตัวอีกด้วย ลักษณะนิสัยของเธอมีความแตกต่างจากฉบับหนังสือการ์ตูนมาก โดยในฉบับนี้เธอมีความเป็นวายร้าย (Villain) เต็มที่ การกระทำทุกอย่างของเธอกระทำเพื่อให้แผนการสร้างความสำเร็จของเธอสำเร็จ โดยไม่สนใจว่าจะสร้างความเดือดร้อนอย่างไรบ้าง ในขณะที่แคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนนั้นก่ออาชญากรรมด้วยการขโมยของเป็นหลัก และปฏิเสธที่จะสร้างความเดือดร้อนในรูปแบบอื่น

แคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคลน์ ในฉบับของทิม เบอร์ตันใน Batman Returns (1992) นั้นมีการตีความที่ต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง ในช่วงต้นเรื่องนั้นมีลักษณะของผู้ถูกกระทำ (Passive Character) อย่างชัดเจน ในรูปแบบของผู้มีมนุษยสัมพันธ์ (The Relater) โดยเธอพยายามจะเสนอความช่วยเหลือให้กับผู้คนรอบตัว แต่เนื่องจากเซลีน่าเป็นตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ไม่มีอำนาจต่อรองใดๆเลย ทำให้ตกเป็นฝ่ายถูกกระทำอยู่ตลอดเวลา ทั้งจากแม็กซ์ เซิร์ค จากผู้ร้าย ลูกน้องของเพนกวิน และจากสังคมคนรอบข้างที่ดูเหมือนว่าทุกคนก็ต่างเอาัดเอาเปรียบเธอ แต่เมื่อเธอรอดตายจากการถูกผลักดันตกตึก ทำให้ความเก็บกดถูกระเบิดออกกลายเป็นอีกบุคลิกหนึ่งซึ่งบุคลิกของแคทวูแมนนี้มีลักษณะเป็นผู้กระทำ (Active Character) ในแบบกระตือรือร้นมีพลัง (The Mover) อย่างสุดโต่ง โดยการกระทำของแคทวูแมนทุกอย่างนั้น เป็นไปเพื่อความสะใจของตัวเองเท่านั้น ทำอะไรโดยไม่ไต่ตรองและชอบความท้าทาย แต่อย่างไรก็ตามเธอยังมีเส้นแบ่ง

ของศีลธรรมอยู่บ้างด้วยการไม่ทำร้ายใครถึงชีวิต

ลักษณะนิสัยของเซลีน่า ไคลน์ ในช่วงตอนต้นเรื่องที่เป็นผู้ถูกกระทำตลอดเวลานั้น เมื่อมองผ่านบริบททางสังคมแล้วจะเห็นว่า ได้รับอิทธิพลมาจากสภาพของชนชั้นกลางที่ถูกกดขี่จากชนชั้นสูง และยังสะท้อนภาพของสตรีที่ทำงานในสังคมเมืองที่ได้รับการกดขี่จากเพศชายด้วย ดังนั้นแล้ว ลักษณะนิสัยของแคทวูแมนคือการแสดงออกถึงการต่อสู้ของสตรีที่มีต่อการกดขี่ของบุรุษเพศนั่นเอง

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ใน Batman (1966) แคทวูแมน ไม่ปรากฏภูมิหลังทางสังคมให้เห็นในภาพยนตร์มากนัก โดยเธอเป็นอาชญากรที่มีชื่อเสียงด้านการจารกรรม และหลงใหลในวัตถุที่เกี่ยวข้องกับแมว โดยผู้กำกับ ได้ใช้ประโยชน์จากตัวละครที่มีชื่อเสียงและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอยู่แล้ว ทำให้ไม่ต้องบอกเล่าเรื่องราวภูมิหลังของตัวละครซ้ำอีก นอกจากนี้ ภูมิหลังทางสังคมยังมีความจำเป็นลดลงเมื่ออยู่ในภาพยนตร์ตลก Camp Style เพราะตัวละครแต่ละตัวมีการกระทำที่ขัดต่อหลักเหตุผลตลอดเวลาอยู่แล้ว ซึ่งลักษณะนิสัยของแคทวูแมนนี้ก็ได้รับการสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองของกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กและวัยรุ่นตอนต้น อันเป็นประชากรส่วนมากในสังคมขณะนั้น

ในทางกลับกัน แคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคลน์ ใน Batman Returns (1992) นั้นมีการให้รายละเอียดของภูมิหลังทางสังคมไว้ชัดเจน โดยเซลีน่าเกิดและโตในต่างเมืองแต่เข้ามาทำงานในเมืองกอดธัมเพื่อรายได้และชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยอาชีพเลขานุการที่ใครๆก็มองว่าธรรมดาและไม่มี ความก้าวหน้าทำให้เธอมักจะโดนดูถูกอยู่เสมอ เธอคบหาอยู่กับชายหนุ่มคนหนึ่งซึ่งบอกปฏิเสธความสัมพันธ์กับเธออย่างไม่ใยดีผ่านเครื่องตอบรับโทรศัพท์ ภูมิหลังของเซลีน่า ไคลน์ ถูกเปลี่ยนแปลงไปจากฉบับหนังสือการ์ตูนอย่างมาก เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของผู้ถูกกระทำ และตัวตนที่สองที่เกิดจากการระบายออกซึ่งความเก็บกดของการถูกกระทำนั้น

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

แคทวูแมนใน Batman (1966) ไม่มีความซับซ้อนในเรื่องของมุมมองมากนัก โดยเธอเชื่อว่าการใช้เสน่ห์จะได้ผลกว่าการใช้กำลัง ดังนั้นแล้วเธอจึงชอบที่จะใช้เสน่ห์ช่วยวนเพื่อให้ผู้อื่นทำตามวัตถุประสงค์ของตัวเอง หรือใช้การปลอมตัวหลอกลวงเพื่อให้บรรลุผล

อย่างไรก็ตาม แคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคลน์ของทิม เบอร์ตันใน Batman Returns (1992)

นั้นมีมุมมองและความเชื่อที่ซับซ้อนแตกต่างออกไป โดยตัวเธอนั้นช่วงแรกมองโลกในแง่ดีอย่างยิ่งยวด โดยไม่เคยถือโทษโกรธเคืองใครและมีความปรารถนาดีต่อทุกคน อยากให้ผู้คนรอบตัวมองเห็นคุณค่าบ้าง เป็นสาเหตุให้ทุกคนต่างเอาใจใส่เธอ จนมาถึงจุดเปลี่ยนเมื่อเซลีน่ารอดตายจากการพยายามฆาตกรรมของแม็กซ์ เซิร์ค ความอดทนของเซลีน่าได้หมดไปและทำให้เธอเปลี่ยนมุมมองที่มองโลกในบุคลิกของแคทวูแมน ว่าเธอสามารถเอาชนะและทำตามใจต้องการเพื่อความสุขสนานยามค่ำคืน แบบแมนไม่ใช่ศัตรูของเธอแต่เป็นแค่ตัวขัดขวางความสุขสนานเท่านั้นจึงร่วมมือกับเพนกวินเพื่อกำจัดแบทแมน แต่สุดท้ายแล้วก็ถูกเอาเปรียบและไม่มีใครเห็นคุณค่าในตัวเธออยู่เช่นเดิมนอกจากบรูซ เวย์น

ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

แคทวูแมนใน Batman (1966) นั้นมีทัศนคติที่เข้าใจง่าย โดยเธอนั้นไม่ชอบใช้กำลัง แต่ชอบใช้การหลอกลวงหรือการยั่วยวนมากกว่า รักแวมมาก มีความโหดร้ายพอๆกับตัวละครร้ายตัวอื่นๆ

ในขณะที่แคทวูแมนในฉบับของทิม เบอร์ตันนั้นตัวตอนที่แท้จริงแล้วเป็นคนดีที่ชอบช่วยเหลือคนอื่น เอาความต้องการของคนอื่นนำหน้าของตนเองเสมอ แต่ด้วยการที่ถูกเอาใจเปรียบตลอดมาทำให้ทัศนคติเปลี่ยนไป เป็นคนเอาแต่ใจตัวเองไม่สนใจใคร และชอบเอาชนะ แต่ก็ยังคงความเห็นอกเห็นใจคนอื่นไว้โดยเฉพาะกับผู้หญิงด้วยกัน จะเห็นได้จากการที่แคทวูแมนช่วยหญิงสาวจากการถูกลักขโมย และไม่ทำร้ายนางงามคริสมาสต์ที่จับไว้เป็นตัวประกัน นอกจากนี้เธอยังมีความเชื่อที่ว่าเธอมี 9 ชีวิต เช่นเดียวกับแมว เพราะเธอสามารถรอดตายมาจากสถานการณ์ถึงชีวิตได้หลายครั้ง

อาชีพ (Occupation)

การให้ประวัติเบื้องหลังของแคทวูแมนที่ต่างกัน ทำให้ในทั้งสองฉบับแคทวูแมนมีความแตกต่างกันทางอาชีพด้วย โดยใน Batman (1966) นั้น แคทวูแมนเป็นอาชญากรอาชีพ เชี่ยวชาญด้านการจารกรรมและการปลอมตัว โดยได้ปลอมตัวเป็นนักข่าวเข้าไปสืบข่าวในกรมตำรวจ และหลอกให้บรูซ เวย์น ตายใจจนถูกลักพาตัว

แคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคล์น ใน Batman Returns (1992) เป็นเลขานุการของแม็กซ์ เซิร์ค มีหน้าที่จัดการเรื่องราวต่างๆในสำนักงาน ตั้งแต่งานเอกสาร เตรียมสุนทรพจน์ ไปจนถึงชงกาแฟ โดยอาชีพของเซลีน่านั้นถูกเปลี่ยนมาให้เข้ากับบทบาทของเธอ ซึ่งอาชีพเลขานุการนั้นก็เป็นการ

สร้างภาพพจน์ของผู้อยู่ใต้คำสั่งของผู้อื่นให้กับตัวละครนี้

สถานภาพ (Marital Status)

แคทวูแมนทั้งสองฉบับนั้นมีความสัมพันธ์กับบรูซ เวย์น แต่ใน Batman (1966) นั้นความสัมพันธ์ของทั้งสองเป็นไปโดยที่แคทวูแมนหวังแต่ผลประโยชน์ โดยปลอมตัวเป็นนักข่าวเพื่อสืบข่าวจากกรมตำรวจและหลอกหลวงบรูซ เวย์น แสร้งทำเป็นมีความสัมพันธ์ด้วยเพื่อให้เพื่อนร่วมขบวนการคนอื่นล้ากพาตัวได้สำเร็จ โดยจริงๆ แล้วไม่ได้มีความรู้สึกพิเศษอะไรต่อบรูซเลย ซึ่งแตกต่างจากฉบับหนังสือการ์ตูนตรงที่เธอมีความรักมั่นคงต่อแบทแมน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์นี้ช่วยเสริมให้ตัวละครของเธอเป็นตัวละครร้ายเต็มตัวได้ เพราะในภาพยนตร์ตลกลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องมีตัวละครที่อยู่ตรงกลางหรือสับสนในความดีและความชั่วร้ายก็ได้

ส่วนใน Batman Returns (1992) นั้นแคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคลน์ เป็นโสด โดยก่อนที่จะเริ่มความสัมพันธ์กับบรูซ เวย์น เธอมีคู่อัยก่อนแต่ถูกบอกเลิกทางเครื่องตอบรับโทรศัพท์ จากนั้นได้เริ่มความสัมพันธ์กับบรูซ เวย์น หรือแบทแมน แต่ก็ต้องมีปัญหาเพราะความลับในตัวตนของทั้งสอง

ชีวิตส่วนตัว (Personal Life)

แคทวูแมนใน Batman (1966) ใช้เวลาส่วนตัวไปกับการเลี้ยงแมว และการดูแลเสริมสวยตนเอง นอกจากนี้ เธอยังออกปลอมตัวหาข่าวแทนเพื่อนร่วมงานคนอื่น ๆ ที่มีเอกลักษณ์ส่วนตัวมากเกินไป จนปรากฏตัวในที่ชุมชนไม่ได้ โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงชีวิตส่วนตัวของแคทวูแมนเท่าใดนัก

ส่วน เซลีน่า ไคลน์ ใน Batman Returns (1992) นั้นก่อนเหตุการณ์พยายามฆ่าของแม็กซ์ เซิร์ค เซลีน่าใช้เวลาหนีออกหนีจากการทำหน้าที่เลขาไปในการเลี้ยงแมวสัตว์เลี้ยงของเธอ และจัดการความวุ่นวายในชีวิตต่างๆ ซึ่งก็เป็นเรื่องพื้นๆ อาทิเช่นความสัมพันธ์กับมารดา หรือเพื่อนชาย แต่หลังจากเกิดเรื่องและเซลีน่าได้สร้างบุคลิกของแคทวูแมนขึ้นมาแล้วนั้น เวลาส่วนตัวของเธอก็หมดไปกับการดำรงความเป็นเซลีน่า ไคลน์ สำหรับสังคมภายนอก และเปลี่ยนเป็นแคทวูแมนในยามค่ำคืน

ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ความต้องการของแคทวูแมนทั้งสองฉบับนั้นแตกต่างกัน ทั้งทางเรื่องราวและบริบททาง

สังคมที่เกี่ยวข้อง โดยแคทวูแมนใน Batman (1966) ร่วมมือกับโจกเกอร์ เพนกวิน และริดเลอร์ ในการก่ออาชญากรรมครั้งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยการลักพาตัวผู้นำประเทศต่างๆ ที่กำลังร่วมประชุมกันอยู่ และเรียกค่าไถ่เป็นเงินจำนวนมหาศาล ในขณะที่เดียวกันก็วางแผนกำจัดแบทแมนไปด้วย ซึ่งเป็นการนำสภาวะทางสังคมและความกลัวสงครามครั้งใหม่ของผู้คนในยุค 1960 มาตีความเป็นความต้องการและการกระทำของตัวละคร

ส่วนแคทวูแมน หรือเซลีน่า ไคล์ใน Batman Returns (1992) นั้น เดิมทีมีความต้องการเพียงแคให้คนอื่นเห็นค่าเห็นความสำคัญ และมีชีวิตปกติสุขธรรมดา แต่เนื่องจากโดนเอารัดเอาเปรียบตลอดทำให้เกิดบุคลิกของแคทวูแมนขึ้น ซึ่งบุคลิกนี้ไม่มีความต้องการใดชัดเจนนอกจากการอาละวาดเพื่อความสนุกสนาน และทำลายทรัพย์สินของแม็กซ์ เซิร์ค เมื่อแบทแมนปรากฏตัวขึ้นขัดขวางก็คิดจะกำจัดให้พ้นทางโดยร่วมมือกับเพนกวิน แต่เมื่อโดนเพนกวินหักหลัง ก็เปลี่ยนเป้าหมายมาที่การฆาตกรรมแม็กซ์ เซิร์ค ต้นตอของปัญหาชีวิตตนเองทั้งหมด ซึ่งทั้งหมดนี้เมื่อมองผ่านบริบททางสังคมแล้วจะเห็นว่าเป็นการนำเอาการถูกกดขี่ทางสังคมของผู้หญิงในยุคสมัยนั้นมาใช้เป็นเรื่องราวของตัวละคร

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

แคทวูแมนทั้งสองฉบับ แม้มีความขัดแย้งกับแบทแมนเช่นเดียวกัน แต่ความซับซ้อนของลักษณะความขัดแย้งนั้นต่างกันมาก โดยใน Batman (1966) แคทวูแมนขัดแย้งกับแบทแมนที่คอยขัดขวางแผนการใหญ่ที่ร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ โดยแคทวูแมนมีหน้าที่ในการปลอมตัวเป็นนักข่าวไปสืบข่าว และใช้เสน่ห์ช่วยนวนบุรุษ เวียน ให้ตายใจ จะได้ให้ผู้ร่วมงานคนอื่นๆ ลักพาตัวได้อย่างไม่ลำบาก แต่สุดท้ายตัวจริงของเธอก็ถูกเปิดเผย

ใน Batman Returns (1992) เซลิน่า ไคล์ หรือแคทวูแมน มีความขัดแย้งที่ซับซ้อนกว่าในปี 1966 อย่างเห็นได้ชัด โดยเริ่มจากความขัดแย้งกับแม็กซ์ เซิร์ค ผู้ซึ่งเป็นเจ้านายของเธอแต่กลับเอารัดเอาเปรียบและสุดท้ายพยายามฆาตกรรมเธอ หลังจากรอดชีวิตมาได้ในการอาละวาดของแคทวูแมนก็จะพุ่งเป้าไปที่ทรัพย์สินของแม็กซ์เป็นส่วนใหญ่ เมื่อเซลีน่าผ่านเหตุการณ์ร้ายในชีวิตมากขึ้นเรื่อยๆ ความเกลียดชังต่อแม็กซ์ก็เพิ่มมากขึ้นจนถึงขั้นว่าคิดจะฆาตกรรมแม็กซ์ ซึ่งในที่สุดก็ทำสำเร็จ นอกจากนี้แล้วแคทวูแมนยังมีความขัดแย้งกับแบทแมน เพราะแบทแมนคอยออกมาขัดความสุขในการอาละวาดของเธอตลอดเวลา แต่ความสัมพันธ์ของทั้งคู่กลับไม่ถึงจุดที่เป็นความพยายามที่ซึ่งกันและกัน

ความขัดแย้งในใจตนเอง

แคทวูแมน ใน Batman (1966) นั้นไม่มีความขัดแย้งในตัวเองใดๆ ให้เห็นในภาพยนตร์เลย แต่เซลีน่า ไคล์น ใน Batman Returns (1992) นั้นเมื่อเป็นแคทวูแมนแล้วมีความขัดแย้งในตัวเองสูงอยู่ตลอดเวลา ถึงแม้ว่าแคทวูแมนจะเป็นอาชญากรที่ออกอาละวาดทำลายทรัพย์สิน แต่ด้วยพื้นฐานความเป็นคนดีของเซลีน่าทำให้การปรากฏตัวของแคทวูแมนนั้นไม่เคยทำอันตรายหรือมุ่งร้ายใครถึงชีวิตเลย นอกจากนั้นยังช่วยเหลือผู้หญิงจากการถูกลั่นอีกด้วย ตัวเซลีน่านั้นอยากจะมีชีวิตที่สงบราบเรียบ ใช้ชีวิตอยู่กับคนที่ตัวเองรักตลอดไป แต่ก็ไม่มีอาจปฏิเสธตัวตนอีกด้านของตัวเอง ที่เรียกร้องอยากจะทำอาละวาด และทำร้ายแม็กซ์ เซิร์ค ให้สมกับที่เขาเคยทำร้ายเธอ

ความขัดแย้งกับสังคม

แคทวูแมนทั้งสองฉบับมีความขัดแย้งต่อสังคมเช่นเดียวกัน แต่แตกต่างกันที่รูปแบบ โดยแคทวูแมนใน Batman (1966) ขัดแย้งกับสังคมเนื่องจากเธอเป็นอาชญากรอาชีพ และกระทำทุกอย่างตามใจตนเองตลอดเวลา โดยแผนการที่เธอร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ นั้นสร้างความเดือดร้อนให้กับประชาชนไปทั่ว ซึ่งเป็นความขัดแย้งแบบง่าย ๆ ที่ไม่มีความซับซ้อนมากนัก ส่วนเซลีน่า ไคล์น หรือแคทวูแมนใน Batman Returns (1992) ในช่วงแรกนั้นพยายามที่จะหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับสังคมโดยไม่มีปากเสียง ใช้ชีวิตเป็นคนธรรมดาที่ไม่โดดเด่นและไม่มีความสำคัญ แต่เมื่อเกิดบุคลิกของแคทวูแมนขึ้นมาแล้วเซลีน่าก็มีความขัดแย้งกับสังคมอย่างชัดเจน โดยแคทวูแมนนั้นจะทำในสิ่งที่ตนเองเห็นว่าเป็นเรื่องพอใจสนุกสนานเท่านั้นโดยไม่สนใจว่าใครจะเดือดร้อนหรือไม่

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

แคทวูแมนใน Batman (1966) นั้นใช้วิธีการบรรลุเป้าหมายแห่งความร้ายร้ายด้วยการร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ เพื่อวางแผนและปฏิบัติการลักพาตัวผู้นำชาติต่างๆ เพื่อเรียกค่าไถ่ ส่วนตัวเธอนั้นก็ปลอมตัวเป็นนักข่าวชาวรัสเซียไปล่อหลอกบรูซ เวย์น แล้วลักพาตัวมา เพื่อให้แบทแมนตามมาช่วย และวางกับดักไว้กำจัดแบทแมน แต่แผนการทั้งหมดก็ผิดพลาดล้มเหลวและถูกแบทแมนจับกุมได้ในที่สุด

การปลอมตัวเป็นชาวรัสเซียของแคทวูแมนใน Batman (1966) นั้นก็เป็นการสะท้อนถึงบริบททางสังคมในขณะนั้น ที่มองชาวรัสเซียรวมถึงประเทศรัสเซียเป็นภัยต่อความมั่นคงของสหรัฐอเมริกา ซึ่งในภาพยนตร์ได้ใช้ชาวรัสเซียแทนการหลอกลวงของแคทวูแมน

ใน Batman Returns (1992) นั้นเซลีน่า ไคล์น หรือแคทวูแมน มีเป้าหมายของตัวละครในตอนแรกเริ่มอยู่ที่การเป็นที่ยอมรับของผู้คนรอบข้าง และใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในสังคม แต่ด้วยความที่เป็นคนซุ่มซ่ามและไม่ทันคนทำให้ถูกเอาเปรียบอยู่ตลอดเวลา เป้าหมายทั้งสองอย่างนี้จึงไม่เคยบรรลุวัตถุประสงค์ หลังจากที่ถูกฆ่าตายจากการฆาตกรรมโดยแม็กซ์ เซิร์ค เป้าหมายในชีวิตที่จะได้รับการยอมรับและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขก็ยังคงอยู่ แต่ได้เกิดเป้าหมายใหม่ขึ้นนั่นก็คือการออกอาละวาดตามอำเภอใจเพื่อระบายอารมณ์ที่เป้าหมายของชีวิตสองข้อแรกไม่ได้รับการตอบสนอง สุดท้ายเซลีน่าก็ค้นพบว่า ต้นตอของความไม่สำเร็จของเป้าหมายของเธอนั้นมีที่มาจากแม็กซ์ เซิร์ค จึงคิดที่จะฆาตกรรมแม็กซ์ ซึ่งในที่สุดก็ประสบผลสำเร็จ

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

ในขณะที่แคทวูแมนใน Batman (1966) เป็นตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบภาพยนตร์ แต่ เซลีน่า ไคล์น หรือแคทวูแมน ใน Batman Returns (1992) มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยเฉพาะในเรื่องของสภาพจิตใจ ในช่วงแรกนั้นเซลีน่าต้องตกเป็นเบี้ยล่างคนอื่นอยู่เสมอ ทำให้ภาพลักษณ์ที่แสดงออกมาอยู่ในลักษณะของความเป็นคนดี ซุ่มซ่าม ยอมคนอยู่ตลอดเวลาแต่เก็บกดความในใจเอาไว้ เมื่อรอดตายจากการฆาตกรรม เซลีน่าก็เกิดการเปลี่ยนแปลงทางบุคลิกครั้งใหญ่ โดยนอกจากเกิดบุคลิกของแคทวูแมนที่ตรงกันข้ามกับบุคลิกเดิมโดยสิ้นเชิง แคทวูแมนมีความมั่นใจ ก้าวร้าว และเอาแน่เอานอนไม่ได้อยู่ตลอดเวลา ขณะเดียวกันบุคลิกของเซลีน่า ไคล์น ก็ได้รับผลกระทบโดยมีที่ตำหนิใจมากขึ้น พุดจาจะฉานและมีมนุษยสัมพันธ์มากขึ้น หลังจากนั้นเมื่อแคทวูแมนรอดตายอีกครั้งจากการพยายามฆาตกรรมโดยเพนกวิน บุคลิกของเซลีน่าเปลี่ยนไปเป็นไม่มีเสถียรภาพ มีภาวะจิตเภทสูง สามารถหัวเราะสลับร้องไห้ได้โดยไม่มีเหตุผล และหมกมุ่นอยู่กับการแก้แค้นแม็กซ์ เซิร์ค ที่เป็นต้นตอของชีวิตที่ล้มเหลวของเธอ

องค์ประกอบทางจิตของตัวละคร

แคทวูแมนทั้งสองฉบับนั้นแม้มีการแสดงออกทางพฤติกรรมด้วยการยั่วยวนเช่นเดียวกัน แต่กลับมีองค์ประกอบทางจิตที่แตกต่างกันเป็นอย่างมาก โดยแคทวูแมนใน Batman (1966) แต่งกายด้วยชุดดำพร้อมหูแมว และได้สร้างบุคลิกของนางแมวขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้คน รวมไปถึงใช้ประโยชน์ในการยั่วยวนฝ่ายตรงข้าม รวมไปถึงพฤติกรรมยั่วยวนที่กระทำต่อแบทแมน และบรูซ เวย์น อย่างไรก็ตาม ลักษณะการยั่วยวนและความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับบรูซ เวย์นนั้นเป็นไปในลักษณะที่แคทวูแมนพยายามหาประโยชน์จากบรูซ เวย์น เท่านั้น มิใช่เป็นการต้องการ

ความสนใจอย่างจริงจังจากบรูซ เวย์น จึงไม่ใช่ลักษณะของอาการเรียกร้องความสนใจ (Histrionic Personality Disorder) และการยั่วยวนนี้ก็เป็นไปอย่างน่าขบขัน ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกรังเกียจไปกับความสัมพันธ์ของทั้งสอง และรู้สึกขบขันกับอาการของแบทแมนเมื่อรู้ความจริงมากกว่าจะรู้สึกเสียใจหรือสงสาร นอกจากนี้ การที่เธอชอบร้องเลียนแบบเสียงแมว หรือการพูดจาโดยใช้เสียงแมวผสมเข้าไปในคำพูด อันเกิดจากความคลั่งไคล้ในแมวมากจนเกินพอดีนั้นก็แสดงให้เห็นถึงภาวะหมกมุ่น (Obsess) ซึ่งเป็นการกระทำซ้ำสิ่งต่างๆ โดยไม่มีเหตุผลเพียงพอ (พีรพล ภัทรนุภาพร, สัมภาษณ์: 10 พฤษภาคม 2555) ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้การกระทำดังกล่าวในการสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร และแคทวูแมนในฉบับนี้ยังมีลักษณะของอาการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) โดยที่เธอไม่มีความรู้สึกผิดต่อความผิดที่ได้กระทำลงไป หรือการเห็นคุณค่าของชีวิตผู้อื่น และพร้อมที่จะกระทำผิดซ้ำได้ตลอดเวลา

ด้วยการตีความของทิม เบอร์ตัน ทำให้แคทวูแมนใน Batman Returns (1992) นั้นแสดงภาพลักษณ์ภายนอกของเซลีน่า ไคลน์ ในแบบ Expressionist ที่ชัดเจน โดยในตอนต้นของภาพยนตร์ที่เซลีน่ายังทำงานเป็นเลขานุการธรรมดา นั้น เซลีน่าใส่ชุดทำงานเรียบๆสีพื้น เพื่อแสดงความต้องการที่จะเข้ากับสังคมให้ได้ และยังใส่แว่นตาเพื่อปกปิดใบหน้าของตนแสดงให้เห็นถึงความยากลำบากในการเข้าสังคม ทรงผมที่ยุ่งเหยิงแสดงถึงความรู้สึกไม่มีเสถียรภาพในตัวเอง หลังจากที่เธอรอดพ้นจากความตายมาได้และเกิดตัวตนของแคทวูแมนขึ้น ลักษณะภายนอกของเธอที่เปลี่ยนไป เซลีน่า ไคลน์ ก็เปลี่ยนไป เธอใส่ชุดทำงานที่มีลวดลายโดดเด่น ทรงผมที่ทันสมัย แสดงให้เห็นถึงตัวตนที่ไม่คิดจะเป็นหนึ่งเดียวกับสังคมอีกต่อไป แต่ก็ยังมีกลิ่นอายของความยุ่งเหยิงในเสื้อผ้าและทรงผมของเธอที่ยังคงแสดงให้เห็นถึงความไม่มีเสถียรภาพเช่นเดิม

สิ่งที่เซลีน่าต้องการนับตั้งแต่ตอนที่ปรากฏตัวในภาพยนตร์คือการได้รับการยอมรับในสังคมของเพศชาย โดยตัวเธอที่ทำหน้าที่ของเลขานุการ แต่กลับพยายามออกความเห็นในที่ประชุมของบริษัทซึ่งเต็มไปด้วยผู้ชาย หรือให้ความช่วยเหลือด้านการงานอย่างเกินหน้าที่กับแม็กซ์ เซิร์ค นอกจากนี้เธอยังปรารถนาความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับเพศชายจากเพื่อนชายของเธอ โดยความพยายามของเธอนั้นถูกปิดกั้นด้วย บุคลิกภาพที่ไม่สมบูรณ์ของตัวเอง ทำให้ความพยายามสร้างตัวตนในโลกของเธอนั้นถูกปฏิเสธและดูถูกจากแม็กซ์ เซิร์ค ความปรารถนาทางเพศของเธอถูกปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงจากเพื่อนชายทางโทรศัพท์ และเธอยังถูกโจมตีจากลูกน้องของเพนกวิน แต่เธอก็พยายามเก็บกด (Repression) ความรู้สึกที่ต้องตกเป็นฝ่ายถูกกระทำและการไม่ได้รับการตอบสนองทางเพศ จนเมื่อเธอถูกฆาตกรรมโดยแม็กซ์ เซิร์ค เธอจึงไม่สามารถเก็บกดความรู้สึกนั้น

ได้อีกต่อไป การแสดงออกของเซลิน่าจึงเข้าขั้นอาการเรียกร้องความสนใจ (Histrionic Personality Disorder) สังเกตได้จากการแสดงออกที่ยั่วยวนเรียกร้องโยยหาความสนใจ (พีรพล ภัทรนุภาพร, สัมภาษณ์: 2555) โดยเมื่อเซลิน่ารอดพ้นความตายมาได้ แรงปรารถนาที่จะมีพื้นที่ในสังคมของชาย ความเก็บกดที่ต้องถูกกระทำโดยเพศชาย และความเก็บกดในความรู้สึกทางเพศที่ไม่สามารถสะกดกันไว้ได้จึงทำให้เซลิน่าสร้างบุคลิกของแคทวูแมนขึ้นมา เพื่อระบายออกถึงความต้องการเหล่านี้ของตนเอง โดยแคทวูแมนปรารถนาความรุนแรงอันเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นชาย ในขณะที่เดียวกันก็ใช้เสน่ห์ยั่วยวนเพื่อสนองความต้องการของตน และเป็นการกระทำตัวให้เหนือกว่าเพศชายด้วย โดยจะเห็นว่าสิ่งแรกที่เธอกระทำในฐานะแคทวูแมนคือการออกช่วยหญิงสาว ซึ่งอาจมองได้ว่าเป็นตัวแทนของตัวเอง จากโຈรที่จจะทำร้าย โดยขั้นแรกเธอใช้เสน่ห์หลอกลวง แล้วจึงทำร้ายโຈรอย่างรุนแรง จากนั้นแสดงความไม่พอใจในตัวหญิงสาวที่คิดจะรอความช่วยเหลือจากแบทแมนซึ่งเป็นผู้ชายอีกด้วย หลังจากนั้นการออกอาละวาดของเธอก็พุ่งเป้าไปในการทำลายแม็กซ์ เซิร์ค ที่ถูกมองว่าเป็นตัวแทนของเพศชายที่ทำร้ายเธอทั้งหมด นอกจากนี้เซลิน่ายังมีตัวตนที่ขัดแย้งกันเองระหว่างเซลิน่าและแคทวูแมน โดยเซลิน่านั้นถูกหล่อหลอมมาให้มีกรอบของศีลธรรมตลอดจนขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ชัดเจน แต่แคทวูแมนนั้นมีความต้องการที่จะอยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์เหล่านั้น และสร้างกฎในการดำรงชีวิตต่าง ๆ ขึ้นมาเอง เป็นความพยายามในการเป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติ (Identification) ของเธอเอง ทำให้บ่อยครั้งในภาพยนตร์ที่เราจะเห็นตัวละครนี้ทำสิ่งที่ขัดแย้งกันเองเสมอ เช่นร่วมมือกับเพนกวินในการฆ่าแบทแมนแต่ก็มีความปรารถนาในตัวแบทแมนอยู่เช่นกัน

ช่วงท้ายของภาพยนตร์ เราสามารถสันนิษฐานได้ว่าเซลิน่ามีความแปรปรวนทางอารมณ์อย่างรุนแรงเห็นได้ชัด โดยเธอสามารถว่าจริงในเรื่องที่เลวร้าย และสลับกับร้องไห้ได้ในทันที โดยจะเห็นได้ในฉากที่เธอเดินรำกับบรูซ เวย์น โดยเธอหัวเราะให้กับชะตาชีวิตของตัวเอง จากนั้นก็ร้องไห้แล้วสลับไปหัวเราะอีก ซึ่งลักษณะความแปรปรวนนี้เกิดจากที่ตัวตนของแคทวูแมนที่เธอสร้างให้อยู่เหนือเพศชาย สุดท้ายก็ยังโดนทำร้ายจากเพศชายได้อีกอยู่ดี ทั้งแบทแมนที่ทำร้ายเธอจนตกตึกหรือเพนกวินที่ชวนคอเธอกับร่วม ทำให้บุคลิกของแคทวูแมนที่สมควรจะเป็นทางออกของความเก็บกดของเซลิน่าประสบกับความล้มเหลว และสุดท้ายก็ตัดสินใจที่จะฆ่าแม็กซ์ เซิร์ค รวมไปถึงฆ่าตัวตายไปพร้อมๆกันเพื่อยุติปัญหาในที่สุด

4.2.4.3 รูปลักษณ์ของตัวละคร (Character's Shape & Appearance)

แคทวูแมนใน Batman (1966) นั้นได้ถูกออกแบบโดยการตีความลักษณะของ Anima Archetype ขึ้นใหม่ในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากการสร้างตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) ตัวอื่นซึ่งมุ่งเน้นไปที่การดึงเอาเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูนมาใส่ให้คนแสดงแล้วทำให้เกิดความตลกขบขัน แต่แคทวูแมนเป็นตัวละครที่ยังคงภาพลักษณ์ของตัวดึงดูดทางเพศไว้อย่างชัดเจนถึงแม้จะเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในเรื่องของการออกแบบ เนื่องจากชุดในรูปแบบเดิมเมื่อทำมาเป็นภาพยนตร์ตลกสำหรับเด็กแล้วอาจมีความไม่เหมาะสมในสมัยนั้น



ภาพที่ 4.69 รูปลักษณ์ของแคทวูแมนใน Batman (1966)

การออกแบบให้ชุดของแคทวูแมนเป็นสีดำทั้งตัวผสมลายสะท้อนแสงแสดงให้เห็นถึงความงดงามหรูหรา ลายสะท้อนแสงยังมีส่วนช่วยในการสร้างความสวยงามและขับเน้นทรวดทรงของนักแสดงได้ชุดสีดำสนิท การใช้รองเท้าส้นสูงแสดงถึงความเป็นหญิงและเสน่ห์ยั่ววนทางเพศ รวมไปถึงการเปลี่ยนจากหน้ากากครอบหน้ามาเป็นผ้าคาดตา เพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นทรงผมของนักแสดงอันเป็นเสน่ห์อีกประการหนึ่ง รวมไปถึงปิดบังใบหน้าไว้เพียงเล็กน้อยให้ผู้ชมยังสามารถจดจำนักแสดงได้รวมไปถึงเห็นหน้าตาอันสวยงามของนักแสดงอีกด้วย หูแมวบนศีรษะเป็นสิ่งที่ช่วยในการสร้างความโดดเด่นและหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับบุคลิกความคลั่งไคล้ในแมว และพยายามทำตัวเป็นแมวของตัวละครนี้ด้วย

การออกแบบรูปลักษณ์ของแคทวูแมนในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ของ Anima Archetype ให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมวัยเด็กและวัยรุ่นตอนต้น ด้วยการยั่ววนทางเพศที่อยู่ในระดับที่พอดีสำหรับเด็ก และเหมาะสมด้านการแสดงออกทางสื่อสำหรับเด็ก



ภาพที่ 4.70 รูปลักษณะของแคทวูแมนใน Batman Returns (1992)

แคทวูแมนของทิม เบอร์ตันนั้นเต็มไปด้วยภาพลักษณ์ของ Anima Archetype เช่นเดียวกับในฉบับหนังสือการ์ตูน โดยการใช้ชุดรัดรูปสีดำสนิทเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของควมมีพลัง ลึกลับ และยั่วยวน ใช้อาวุธที่เป็นแส้เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของพลังทางเพศที่รุนแรง ในขณะเดียวกัน ภาพลักษณ์ภายนอกของแคทวูแมนก็แสดงให้เห็นถึงความแตกแยกของตัวตน และบาดแผลจากการถูกทำร้ายโดยเพศชาย ในลักษณะรอยเย็บเช่นเดียวกับปีศาจของแฟรงเก้นสไตน์ (Frankenstein's Monster) ซึ่งเป็นปีศาจที่คืนชีพมาจากความตาย เหมือนเช่นเดียวกับแคทวูแมนที่เป็นบุคลิกที่เซลีน่าให้กำเนิดหลังผ่านพ้นความตายเช่นกัน

ในตอนท้ายเรื่องที่แคทวูแมนสูญเสียเสถียรภาพในตัวตนไปจนหมดสิ้น และคิดจะฆ่าตัวตายไปพร้อมกับแม็กซ์ เซิร์ค นั้น เราจะเห็นแคทวูแมนในชุดที่ขาดวิน ปอยผมของเซลีน่าหลุดออกมาจากหน้ากาก แสดงให้เห็นถึงตัวตนของทั้งเซลีน่าและแคทวูแมนที่รวมกันอยู่ในคนเดียว และความเป็นตัวตนทั้งสองด้านนั้นก็กลับไม่มีตัวตนใดเลยที่สามารถแก้ปัญหาในการถูกทำร้ายโดยเพศชายได้ และไม่มีทางออกจนต้องเลือกจบชีวิตตนเอง

แคทวูแมนของทิม เบอร์ตัน ถูกออกแบบเพื่อให้เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นตอนปลายหรือผู้ใหญ่ เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์และการแสดงออกที่เกิดกวดเด็กจะสามารถเข้าใจได้ นอกจากนี้ยังมีการแสดงออกทางเพศที่ในแบบที่ชัดเจนหรือทางอ้อม อันต้องอาศัยการตีความในแบบผู้ใหญ่จึงจะเข้าใจถึงการกระทำของตัวละคร

เมื่อมองผ่านบริบททางสังคมแล้วจะเห็นว่า ความเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณะแคทวูแมนทั้งสองฉบับนั้น มีความเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมของทั้งสองยุคสมัยอย่างชัดเจน โดยการที่จะทำให้ตัวละครคงภาพลักษณ์ของความเป็นหญิงร้าย (Femme Fatale) ได้นั้น จำเป็นจะต้องให้ตัวละครมีการสวมชุดที่ดูยั่วยวนและร้ายกาจในเวลาเดียวกันเสมอ แต่ชุดของ Batman (1966) เมื่ออยู่ในบริบททางสังคมของปี 1990 นั้น ชุดดังกล่าวในเวลานั้นได้กลายเป็นของปกติสำหรับสตรีทั่วไป ทำให้เมื่อต้องการจะสร้างภาพลักษณ์ของหญิงร้ายจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของชุดตามสมัยนิยมอยู่เรื่อยๆ โดยในฉบับหนังสือการ์ตูนก็เป็นเช่นเดียวกัน

4.2.4.4 เอกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับ (Character's Originality)

ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์ในการใช้ศิลปะ Expressionist ในงานภาพและการออกแบบตัวละคร โดยตัวละครของเขามักจะมีลักษณะภายนอกที่เบี่ยงเบนการทำให้จิตใจของตัวละครปรากฏเป็นภาพ รวมไปถึงการใช้ศิลปะแบบโกธิค (Gothic) ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลงานของเขาก่อนหน้า Batman (1989) เช่น Pee-wee's Big Adventure (1985) หรือ Beetlejuice (1988) รวมไปถึงผลงานที่สร้างระหว่างแบทแมนทั้งสองภาคอย่าง Edward Scissorhands (1990) ได้ใช้ศิลปะดังกล่าวในการออกแบบและสร้างสรรค์งานภาพทั้งสิ้น

แคทวูแมนเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดใน Batman Returns (1992) ที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างตัวละครด้วยภาพลักษณ์แบบ Expressionist ของทิม เบอร์ตัน โดยแคทวูแมนที่มีลักษณะของความเป็นหญิงชัดเจน แต่ชุดของแคทวูแมนกลับเต็มไปด้วยรอยปะที่เย็บไม่ได้นักเหมือนรอยแผลเป็นทั่วตัว แสดงให้เห็นสภาพจิตใจที่ขาดวิ้งจากการถูกทำร้ายโดยเพศชาย และนำเอามาประติดประต่อกันใหม่อีกครั้งอย่างไม่ได้นักกลายเป็นแคทวูแมนในที่สุด

นอกจากนี้แล้ว ลักษณะตัวละครของแคทวูแมนยังเป็นลักษณะของการสร้างตัวละครเด็กถูกทิ้งของทิม เบอร์ตันเช่นกัน โดยเซลีน่า ไคลน์ ต้องจากครอบครัวมาทำงานในเมืองกอดธัม เธอมีความสามารถพิเศษทั้งความฉลาดพร้อมทั้งหน้าตา แต่ความสามารถนี้ทำให้ถูกกีดกันรังเกียจจากสังคม และเธอต้องการที่จะได้รับการยอมรับเข้าสู่สังคมของเพศชาย

เลสลีย์ มาร์ตินสัน เป็นผู้กำกับที่มีผลงานไม่มากนัก และเป็นกรกำกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์มากกว่าภาพยนตร์ขนาดยาว โดยเลสลีย์ มาร์ตินสัน ได้กำกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์

ในช่วงปี 1950 - 1980 ไร้หลายเรื่อง อาทิเช่น Conflict (1953), Cheyenne (1956 - 1957), The Magician (1973), Mission: Impossible (1971 - 1973) (IMDB, 2012 : online) ซึ่งในแต่ละครั้งก็กำกับเพียงไม่กี่ตอนต่อเรื่องเท่านั้น ทำให้เลสลี่ มาร์ตินสัน อยู่ในฐานะของ Lesser Author ตามทฤษฎีประพันธ์กรรม และไม่อาจหาเอกลักษณ์ส่วนตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่นได้

4.2.4.5 การคัดเลือกนักแสดง

ภาพลักษณ์ของนักแสดง

ในการคัดเลือกนักแสดงที่มาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนในแต่ละเรื่องนั้น ผู้กำกับทั้ง 2 ท่าน ได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงที่เลือกมาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนของตนก็มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 4.71 ลี เมริเวเธอร์ (Lee Meriweather) ผู้แสดงเป็นแคทวูแมนใน Batman (1966)

ลี เมริเวเธอร์ ผู้แสดงเป็นแคทวูแมนใน Batman (1966) เริ่มต้นอาชีพในวงการบันเทิงด้วยการเป็นนางแบบ และชนะการประกวดมิสอเมริกา (Miss America) ในปี 1955 หลังจากนั้นก็ได้เป็นพิธีกรรายการโทรทัศน์ และแสดงภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์หลายเรื่อง โดยภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกคือ 4D Man (1959) เพียงเรื่องเดียวที่สร้างก่อนหน้า Batman (1966) (IMDB, 2012 : online)

ด้วยการที่ลี เมริเวเธอร์ เคยได้รับตำแหน่งมิสอเมริกา และรับบททั้งบทนำและสมทบในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์มากมายหลายเรื่อง ทำให้ลี เมริเวเธอร์ มีภาพลักษณ์ของบุคลิกภาพแบบมีมนุษยสัมพันธ์ (The Relater) และมีลักษณะตัวละครในแบบของ Anima Archetype ที่

ถึงแม้จะเป็นการดึงดูตทางเพศในแบบของหญิงดีงาม แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเป็นเสน่ห์และความสวยงามที่จำเป็นในการรับบทแคทวูแมน



ภาพที่ 4.72 มิเชล ไฟเฟอร์ (Michelle Pfeiffer) ผู้แสดงเป็นแคทวูแมนใน Batman Returns (1992)

ทางด้านมิเชล ไฟเฟอร์ ผู้แสดงเป็นแคทวูแมนใน Batman Returns (1992) เริ่มต้นชีวิตการแสดงเมื่อค.ศ. 1978 โดยการแสดงในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในบทสมทบ ไฟเฟอร์เข้าสู่วงการภาพยนตร์ในปี 1980 ในภาพยนตร์เรื่อง Fall in Love Again (1980) และ Charlie Chan and the Curse of the Dragon Queen (1981) แต่ทั้งสองเรื่องก็ไม่ประสบความสำเร็จทั้งจากเสียงวิจารณ์และรายได้ ภาพยนตร์ที่ทำให้ชื่อเสียงของมิเชลเป็นที่รู้จักในวงกว้างคือ Scarface (1983) หลังจากนั้นก็ได้ร่วมแสดงในภาพยนตร์ที่มากมาย อาทิเช่น Into the Night (1985), Ladyhawke (1985), Sweet Liberty (1986), The Witch of Eastwick (1987), Dangerous Liaisons (1988), The Fabulous Baker Boys (1989), Frankie and Johnny (1991) (IMDB, 2012 : online) ทำให้มิเชล ไฟเฟอร์มีภาพลักษณ์ของบุคคลิกแบบเคลื่อนไหว (The Mover) และมีลักษณะของ Anima Archetype จากภาพยนตร์เรื่องต่างๆเหล่านี้ ซึ่งความเป็นตัวดึงดูตทางเพศนั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการแสดงในบทแคทวูแมน

ความสามารถของนักแสดง

ก่อนหน้าภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) ลี เมริเวเธอร์ ไม่เคยได้รับรางวัลใดมาก่อนแต่อย่างใด ทำให้สามารถบอกได้ว่า ผู้กำกับไม่ได้พิจารณาด้านความสามารถของนักแสดงมากนักในการเลือกผู้รับบทแคทวูแมนใน Batman (1966)

ทางด้านมิเชล ไฟเฟอร์นั้น ก่อนการแสดงใน Batman Returns (1992) นั้น เธอได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์สาขานักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยมจาก The Fabulous Baker Boys (1989) และรางวัลนักแสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยมจาก Dangerous Liaisons (1988) รวมไปถึงได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Saturn Award จากภาพยนตร์เรื่อง Ladyhawke (1985)

ส่วนรางวัล Golden Globe Award นั้นมิเชล ไฟเฟอร์เคยได้รับรางวัลนี้จาก The Fabulous Baker Boys (1989) และได้รับการเสนอชื่ออีก 3 ครั้งจากเรื่อง Married to the Mob (1988), The Russia House (1991), Frankie and Johnny (1991) ซึ่งรางวัลทั้งหมดก็สามารถยืนยันในความสามารถของมิเชล ไฟเฟอร์ได้เป็นอย่างดี และเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกมาร่วมแสดงใน Batman Returns (1992) ของผู้กำกับ

ความนิยมในตัวนักแสดง

ลี เมริเวเธอร์ เป็นนักแสดงภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ที่ก่อนหน้าภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) นั้นไม่ได้มีบทบาทที่โดดเด่นหรือสร้างชื่อเสียงมากมาย โดยส่วนมากแล้วจะได้รับบทสมทบหรือตัวประกอบที่มีบทบาทเพียงไม่กี่ตอนเท่านั้น ซึ่งภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ที่นำเสนอและประสบความสำเร็จสร้างชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไปคือ Barnaby Jones (1973) (IMDB, 2012 : online) ซึ่งสร้างหลัง Batman (1966) อยู่หลายปี ทำให้สามารถบอกได้ว่า ลี เมริเวเธอร์ มิได้ถูกคัดเลือกมาแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้เพราะชื่อเสียงแต่อย่างใด

เมื่อมองถึงความนิยมของมิเชล ไฟเฟอร์ ก่อนหน้าที่จะมาเล่น Batman Returns (1992) นั้น เธอได้แสดงในภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหลายเรื่อง นับตั้งแต่ Scarface (1983), Ladyhawke (1985) หรือ Married to the Mob The Witch of the Eastwick (1987), The Fabulous Baker Boys (1989) หรือ Frankie and Johnny (1991)

ตลอดจนในช่วงที่กำลังจะเริ่มสร้างภาพยนตร์เรื่อง Batman Returns (1992) เป็นช่วงเวลาที่มีมิเชล ไฟเฟอร์ ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลต่างๆมากมาย รวมไปถึงภาพยนตร์ต่างๆที่เธอเล่น

นั่นก็ทำรายได้เป็นอย่างดี ซึ่งก็เป็นการยืนยันได้ว่า มิเชล เป็นนักแสดงที่เหมาะสมจะเล่นในบท
แคทวูแมนในสายตาของผู้กำกับ

4.2.5 ทูเฟซ (Two-Face)

4.2.5.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ทูเฟซของโจเอล ชูมัคเกอร์ ถูกสร้างขึ้นมาโดยได้รับอิทธิพลของตัวละครมาจากทูเฟซในฉบับหนังสือการ์ตูนอย่างเห็นได้ชัด โดยตัวละครมีความเคียดแค้น และมีพฤติกรรมอันก้าวร้าว เช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูน เพียงแต่ในฉบับนี้ไม่ได้แสดงถึงลักษณะของอาการต้องพึ่งพาเหรียญของเขามากนัก โดยเขาจะโยนเหรียญเฉพาะเวลาตัดสินใจว่าจะฆ่าหรือไม่ฆ่าใครเท่านั้น แต่สำหรับการกระทำที่เป็นอาชญากรรมอื่น ๆ แล้วเขากระทำโดยไม่มีการลังเลใจแต่อย่างใด ทำให้เขามีลักษณะของ Shadow Archetype ที่ชัดเจนทั้งรูปลักษณ์และการกระทำ



ภาพที่ 4.73 ทูเฟซใน Batman Forever (1995)

นอกจากนี้แล้ว ทูเฟซในฉบับของโจเอล ชูมัคเกอร์ ยังมีลักษณะของ Trickster Archetype เจือปนอยู่เล็กน้อย โดยในยามที่เขาใช้พลังกำลังต่อสู้ไม่ได้ผลเขาก็หันมาใช้ในการหลอกลวงแทน แต่ส่วนมากแล้วมักเป็นแผนการหลอกลวงในระดับที่ตื่นเขินเท่านั้น เช่นการหลอกลวงโรบินว่าตนเองสู้ไม่ได้สำนักผิดแล้วในตอนท้ายของภาพยนตร์

ในการตีความของโจเอล ชูมัทเกอร์ ในภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008) นั้น ผู้ชม จะได้เห็นพัฒนาการของตัวละครฮาร์วี เดนต์ ตั้งแต่เขายังเป็นอัยการหนุ่มไฟแรง ไปจนถึงตอนที่ เขากลายเป็นผู้ร้ายไปเสียเองในตอนท้าย โดยที่ผู้สร้างนั้นได้ออกแบบตัวละครของฮาร์วี เดนต์ ใน ตอนต้นเรื่องที่มีความเป็น Hero Archetype โดยเป็นภาพลักษณ์ของวีรบุรุษยุคใหม่สมบูรณ์แบบ ถึงแม้ว่าเขาจะไม่ได้ลงไปจับตัวอาชญากรด้วยตนเอง แต่ด้วยพฤติกรรมที่ไม่ย่อท้อความความฉ้อ ฉล เขาได้ใช้กฎหมายเป็นอาวุธในการต่อสู้กับอาชญากรตามอุดมการณ์ของเขา



ภาพที่ 4.74 ฮาร์วี เดนต์ ในตอนต้นของ The Dark Knight (2008)

แต่หลังจากการปรากฏตัวของโจ๊กเกอร์ ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของ ตัวละครอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยเขาค่อยๆมีลักษณะของ Shadow Archetype เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นับตั้งแต่พฤติกรรมอันก้าวร้าว หรือการทอดทิ้งกฎหมายอันเป็นอาวุธแห่งความเป็นวีรบุรุษของเขา จนสุดท้ายเมื่อเกิดเหตุขึ้นทำให้เขาต้องสูญเสียแฟนสาวและเสียโฉม ทำให้เขากลายไปเป็น Shadow Archetype อย่างเต็มตัว แสดงออกด้วยความก้าวร้าวและคิดแต่จะล้างแค้นเท่านั้น



ภาพที่ 4.75 ฮาร์วี เดนต์ หลังถูกไฟคลอกในตอนท้ายของภาพยนตร์

ตัวละครฮาร์วี เดนท์ หรือทูเฟซใน The Dark Knight (2008) เป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครจากวีรบุรุษไปเป็น Shadow Archetype ในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

4.2.5.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ชื่อ (Name)

ตัวละครนี้ทั้งสองฉบับใช้ชื่อเดียวกันคือ ฮาร์วี เดนท์ (Harvey Dent) หรือทูเฟซ (Two-Face) แต่ใน Batman Forever (1995) ตัวละครนี้จะเป็นที่รู้จักในนามทูเฟซตั้งแต่ต้นเรื่อง ส่วนใน The Dark Knight (2008) ตัวละครไม่เรียกชื่อทูเฟซมากนัก โดยมีการกล่าวถึงชื่อนี้เพียงไม่กี่ครั้งในภาพยนตร์

ลักษณะนิสัย (Personality)

ทูเฟซ ทั้งสองฉบับมีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในรูปแบบเคลื่อนไหว (The Mover) แต่แตกต่างกันทางด้านของการกระทำและการแสดงออกอย่างชัดเจน โดยทูเฟซใน Batman Forever (1995) นั้นเขาจะแสดงอารมณ์ในแบบสุดโต่งอยู่ตลอดเวลา ทั้งการหัวเราะเมื่อแผนการเป็นไปตามที่คาดหวังหรือร้องไห้ออกมาเมื่อผิดหวัง แต่เขาก็กระทำทุกวิถีทางเพื่อเป้าหมายในการฆ่าแบบแมนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น นอกจากนี้เขายังเป็นคนที่มีความวิตกกังวล โดยเวลาจะฆ่าใครเขาจะต้องโยนเหรียญก่อนเสมอเพื่อดูว่าจะฆ่าดีหรือไม่ ซึ่งเขาเชื่อว่าการฟิงโซคชะตาจะเป็นการตัดสินใจที่ดีที่สุด ลักษณะนิสัยของเขาถูกลดความซับซ้อนลงจากต้นฉบับเพื่อสร้างความเป็นวายร้ายโดยสมบูรณ์แบบให้กับตัวละคร โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้เขาไม่มีความซับซ้อนว่าจะก่ออาชญากรรมหรือไม่แต่อย่างใด เขาโยนเหรียญเพียงเพื่อจะตัดสินใจความเป็นตายของเหยื่อของเขาเท่านั้น ซึ่งลักษณะนิสัยนี้ของเขาเป็นการลดความซับซ้อนลงจากฉบับหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ผู้ชมที่เป็นเด็กสามารถเข้าใจในตัวละครได้มากขึ้น อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องมาจากสภาวะทางสังคมในยุคสมัยนั้นที่ภาพยนตร์ฮีโร่สำหรับเด็กได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทำให้ผู้สร้างต้องปรับเปลี่ยนภาพยนตร์แบบแมนให้เหมาะสมสำหรับเด็กด้วย

ใน The Dark Knight (2008) ที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของฮาร์วี เดนท์ โดยในตอนต้นเขามีความพยายามอยู่ตลอดเวลาที่จะทำให้เมืองกอดธัมปลอดอาชญากร เขาชื่อสัตย์ ตรงไปตรงมา กล่าวหาอย่างไม่หวั่นไหวต่อสิ่งชั่วร้าย และกล้าเสี่ยงอันตรายทำในสิ่งที่เขา

เห็นว่าถูกต้อง แต่หลังจากเขาถูกทำร้ายจนไฟคลอกเสียโฉม และสูญเสียราเชล ดอร์ส แฟนสาวไป เขาก็เปลี่ยนไปเป็นคนโหดร้าย ทำได้ทุกอย่างเพื่อแก้แค้นทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และตัดสินชีวิตของคนอื่นด้วยการโยนเหรียญเสมอ ลักษณะนิสัยของฮาร์วี เดนท์ นั้นมีความสุขโตงอยู่ในตัว และไม่มีที่ว่างระหว่างกลาง โดยก่อนที่เขาจะถูกไฟคลอกนั้นเขาศรัทธาในความยุติธรรมในระบบแบบสุดโต่ง ยอมเสี่ยงอันตรายเพื่อรักษาความเชื่อนี้ไว้ แต่หลังจากการตายของราเชล ดอร์ส และการเสียโฉมของเขา ทำให้เขาเปลี่ยนไปเชื่อมั่นในความยุติธรรมแบบอนาธิปไตยอย่างสุดโต่งเช่นกัน

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ทูเฟซทั้งสองฉบับ เป็นอดีตอัยการที่ทำหน้าที่เป็นอย่างดีและเป็นที่น่าหน้าถือตา แต่ความเปลี่ยนแปลงใน Batman Forever (1995) เกิดขึ้นหลังจากเขาถูกสาदनํ้ากรด เขาได้เปลี่ยนเป็นอาชญากรที่มีจิตใจโหดร้าย ก่ออาชญากรรมโดยมีจุดประสงค์เดียวคือการแก้แค้นแบทแมนเท่านั้น ด้วยเหตุนี้เขาจึงเป็นที่หวาดกลัวของผู้คนในสังคม และไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับใครมากนักนอกจากลูกน้องของตัวเอง ประวัติความเป็นมาของเขากลับเคียงกับฉบับหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก ต่างกันเพียงแค่ว่าทูเฟซในภาพยนตร์โทษว่าเป็นความผิดของแบทแมนตั้งแต่ต้น ในขณะที่ในฉบับหนังสือการ์ตูนทูเฟซโทษความผิดไปที่สังคม และแบทแมนเข้าขัดขวางการแก้แค้นของเขาเท่านั้น

ฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) นั้นเป็นอัยการที่มีชื่อเสียงของเมืองกอตแธม โดยชื่อเสียงของเขานั้นมาจากการที่เขาปฏิบัติงานอย่างตรงไปตรงมา และไม่เกรงกลัวต่ออิทธิพลใดๆ จึงทำให้เขาเป็นความหวังของเมืองกอตแธมที่ผู้คนมองว่าสิ้นหวัง เต็มไปด้วยอาชญากรและการทุจริต ภูมิหลังทางสังคมของเขานั้นถูกหยิบยกมาโดยตรงจากฉบับหนังสือการ์ตูน โดยมีการนำมาปรับใช้ให้เข้ากับโลกยุคปัจจุบันและลักษณะแนวทางอันสมจริงของภาพยนตร์

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

ทูเฟซทั้งสองฉบับมีมุมมองที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยทูเฟซในฉบับของ Batman Forever (1995) มองว่าชีวิตผู้คนถูกตัดสินโดยโชคชะตา แม้ว่าเขาตั้งใจจะฆ่าใครแต่คนคนนั้นก็ควรจะได้รับ การตัดสินโดยโชคชะตา นั่นก็คือเหรียญของเขา และเขาไม่อาจฝืนเหรียญของตัวเองได้ อย่างไรก็ตามเขาไม่ได้ให้คุณค่ากับชีวิตผู้คน แต่เห็นเป็นเพียงแค่เครื่องมือในการเรียกแบทแมนออกมาแก้แค้นเท่านั้น และการกระทำทุกอย่างของเขาก็เพื่อแก้แค้นแบทแมน

ใน The Dark Knight (2008) ฮาร์วี เดนท์ ในตอนแรกเชื่อว่าความยุติธรรมสามารถเกิดขึ้น

ได้แม้ในสังคมที่เสื่อมทราม และการมีแบทแมนช่วยจุดประกายความหวังให้กับสังคมที่ตกต่ำ ทำให้เขาคิดจะร่วมมือกับแบทแมนและตำรวจในการจัดการกับองค์กรอาชญากรรม และทำให้เขายอมเสี่ยงอันตรายรับสมอ้างเป็นแบทแมนแทนเพื่อล่อให้โจ๊กเกอร์โจมตีเขา แต่ในที่สุดเมื่อเขาสูญเสียแฟนสาวพร้อมกับใบหน้าครึ่งซีก ทำให้เขาปฏิเสธความเชื่อเดิมทั้งหมดและเปลี่ยนความเชื่อใหม่เป็นความเชื่อในความยุติธรรมในแบบอนาธิปไตยที่ สุดโต่ง โดยเขาเชื่อว่าความไม่มีระบบใดๆเลยต่างหากคือความยุติธรรมที่แท้จริง ทำให้เขาศรัทธาในโอกาส (Chance) ที่เกิดจากโชคชะตาเท่านั้น และคนเราไม่สามารถที่จะฝืนกระแสความเป็นไป ในการดำรงตัวตามอุดมคติในสังคมที่วิกฤติ

ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

ทูเฟซใน Batman Forever (1995) เป็นคนโหดร้าย ทำอะไรมีเป้าหมายแต่เดาใจไม่ได้ ชอบความหรูหรา โดยถึงแม้เขาจะชอบอะไรสองด้านแต่ก็ต้องหรูหราด้วยกันทั้งคู่ เป็นคนที่ไม่ไว้ใจใครง่ายๆ เห็นชีวิตคนไม่มีค่า แต่ก็ยังมีเหตุผลและยอมฟังคนอื่น โดยเฉพาะริดเลอร์ ที่เข้าหาและกลายเป็นคู่หูก่ออาชญากรรมกันที่สุดในที่สุด

ใน The Dark Knight (2008) ฮาร์วี เดนท์ เป็นคนซื่อสัตย์ ยุติธรรม และมีความเชื่อมั่นต่อกระบวนการยุติธรรมและศาล แต่เขากลับมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อตำรวจ โดยเฉพาะตำรวจในสังกัดของเจมส์ กอร์ดอน (James Gordon) ที่เป็นหน่วยปราบปรามอาชญากรรม เพราะจากประสบการณ์การทำงานของเขาคนพวกนี้ล้างแต่ประพฤติตัวทุจริตต่อหน้าที่ทั้งนั้น และการคาดเดาของเขาก็ถูกต้องเมื่อเขาถูกตำรวจทรยศจนต้องสูญเสียแฟนสาว และใบหน้าถูกไฟลอกครึ่งซีก ทำให้เขาปฏิเสธสังคมโดยสิ้นเชิง และออกตามล้างแค้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

อาชีพ (Occupation)

ทูเฟซ ทั้งสองฉบับ ใช้อาชีพเป็นพื้นฐานเช่นเดียวกันในหนังสือการ์ตูน โดยทูเฟซใน Batman Forever (1995) เป็นอดีตอัยการซึ่งปัจจุบันเป็นอาชญากรอาชีพ มีรายได้จากการปล้นทรัพย์สินและก่ออาชญากรรม ภายหลังร่วมมือกับริดเลอร์สร้างบริษัทนิคมมาเทค (Nycmatech) สร้างเครื่องขมโทรทัศน์สามมิติออกจำหน่ายเพื่ออ่านความทรงจำของชาวเมือง ซึ่งจะแตกต่างกับฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) ซึ่งเริ่มต้นเรื่องด้วยการเป็นอัยการประจำเมืองกอธแรมที่ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์และไม่เกรงกลัวต่ออิทธิพลใดๆ

สถานภาพ (Marital Status)

ทูเฟซ มีสตรีคู่ใจอยู่ 2 คนคือ ชูการ์ (Sugar) และสไปซ์ (Spice) โดยทั้งสองจะแต่งกายตามด้านทั้งสองของทูเฟซ คือชูการ์จะทำตัวหวาน แต่งกายด้วยสีขาวย ทำอาหารฝรั่งเศสหรูเลิศ ส่วนสไปซ์จะแต่งกายด้วยชุดหนังรัดสีดำ ทำอาหารเป็นหัวใจหมูย่าง หรือเหล้าหมัก และนอกจาก 2 คนนี้แล้ว ทูเฟซก็ไม่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ใดๆกับใครอีก โดยสถานภาพความสัมพันธ์ของทูเฟซกับบุคคลอื่นนั้นมีความแตกต่างกันจากฉบับหนังสือการ์ตูน โดยในหนังสือการ์ตูนนั้นทูเฟซสามารถมีความรัก และต้องการหายจากอาการทางจิตของตนเองเพื่อจะได้ใช้ชีวิตอยู่กับคนที่ตัวเองรักได้อย่างมีความสุข ในขณะที่ฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) คบหากับราเชล ดอร์ส โดยคิดจะขอราเชลแต่งงาน แต่ราเชลยังไม่ให้คำตอบเพราะว่ายังคงมีความรู้สึกต่อบรูซอยู่ แต่ตอนหลังก็คิดได้ว่าบรูซคงไม่มีวันเลิกเป็นแบทแมนแน่นอน เลยคิดจะตอบตกลงกับฮาร์วี แต่ก็มาเสียชีวิตไปเสียก่อน การเปลี่ยนแปลงให้ฮาร์วี เดนท์ มาคบหากับราเชลซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทเป็นคนรัก ของบรูซ เวย์น ด้วยนั้นทำให้เกิดความขัดแย้งส่วนตัวขึ้นระหว่างทั้งสองตัวละคร โดยถึงแม้ตัวละครทั้งสองจะมีเป้าหมายเดียวกันและร่วมมือกันแต่ความขัดแย้งนี้ก็ยังเป็นอุปสรรคอยู่เช่นกัน

ชีวิตส่วนตัว (Personal Life)

ทูเฟซ ใน Batman Forever (1995) ไม่ได้มีการแสดงให้เห็นการใช้ชีวิตส่วนตัวมากนัก โดยผู้ชมรับรู้เพียงแค่ว่าอยู่กับชูการ์และสไปซ์ โดยทั้งสองผลัดกันดูแลทูเฟซในที่ซ่อนลับ ในส่วนของฮาร์วี เดนท์ ในมักใช้ชีวิตส่วนตัวนอกเวลางานกับราเชล ดอร์ส แฟนสาว โดยพวกเขาจะมีกิจกรรมร่วมกันไม่ว่าจะไปรับประทานอาหาร หรือการไปชมบัลเลต์ นอกจากนี้เนื่องจากทั้งสองเป็นเพื่อนร่วมงานกันดังนั้นจึงมีเวลาอยู่ร่วมกันมากกว่าปกติ

ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

เมื่อมีการตีความตัวละครที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงแล้ว ความต้องการของทูเฟซทั้งสองฉบับก็มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนด้วย โดยทูเฟซใน Batman Forever (1995) มีความต้องการเพียงอย่างเดียวเท่านั้นตลอดภาพยนตร์เรื่องนี้ นั่นคือการแก้แค้นแบทแมน ที่เป็นต้นเหตุทำให้เขาเสียโฉม โดยการก่ออาชญากรรมของเขาทั้งหมด ก็เพื่อล่อแบทแมนให้ออกมาเท่านั้น อย่างไรก็ตาม เขายอมใช้ชีวิตบรูซ เวย์น หนึ่งครั้ง เพื่อให้แผนการของริดเลอร์ ประสบผลสำเร็จ โดยความต้องการของทูเฟซในการแก้แค้นแบทแมนนั้นได้รับการตีความจากในฉบับหนังสือการ์ตูนอย่างชัดเจน แต่

ในหนังสือการ์ตูนนั้นทูเฟซยังมีความต้องการในแบบของหัวหน้าองค์กรอาชญากรรม โดยต้องการความมีอำนาจหรือเงินทองด้วย ส่วนฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) นั้นมีความต้องการที่จะเห็นเมืองกอดแธมที่ปราศจากอาชญากรรม และการทุจริต และทำหน้าที่ของเขาอย่างถูกต้องเที่ยงธรรมตรงไปตรงมา เขาจึงร่วมมือกับเจมส์ กอร์ดอน และแบทแมน ในการจัดการกับองค์กรอาชญากรรม และเพราะความเที่ยงธรรมตรงไปตรงมาของเขาทำให้อาชญากรจำนวนมากไม่พอใจเขา และเล่นงานเขาผ่านทางโจกเกอร์เมื่อสบโอกาส ทำให้เขาเสียแฟนสาวและใบหน้าถูกไฟไหม้ครั้งซีก เขาจึงเกิดความแค้นต้องการให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของเรเซลทั้งหมดได้รับผิดชอบ

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

สำหรับทูเฟซใน Batman Forever (1995) ที่มีความซับซ้อนไม่มากนัก ตัวละครนี้มีความขัดแย้งแต่เพียงกับแบทแมน เพราะเขาคิดกล่าวโทษแบทแมนที่เป็นต้นเหตุทำให้เขาโดนน้ำกรดสาดใส่หน้าเสียโฉม และพยายามก่ออาชญากรรมเพื่อล่อให้แบทแมนออกมาติดกับดักต่าง ๆ นานา แต่ฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) นั้นมีความขัดแย้งกับตัวละครมากมาย โดยเขามีความขัดแย้งกับโจกเกอร์ ที่พยายามจะฆาตกรรมเขา นอกจากนี้ฮาร์วียังมีความขัดแย้งกับเชล มาโรนี ที่เป็นหัวหน้าองค์กรอาชญากรรม ที่ฮาร์วีพยายามเอาตัวเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมให้ได้ แต่เชลก็แก้ไขปัญหาโดยการจ้างโจกเกอร์ซึ่งทำให้เรื่องราวทั้งหมดเลวร้ายลงไปอีก สุดท้ายเชลก็ถูกฮาร์วีฆ่าตาย

ความขัดแย้งในใจตนเอง

ทูเฟซใน Batman Forever (1995) ถึงรูปลักษณะภายนอกจะมีสองด้าน แต่ที่จริงแล้วในด้านบุคลิกภาพของเขานั้นไม่ได้มีความแตกแยกเป็นสองบุคลิกและไม่มี ความขัดแย้งในตัวเองแต่อย่างใด แต่ ฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) นั้นมีความขัดแย้งในใจตนเองที่ซับซ้อนกว่ามาก โดยในตอนเริ่มแรกนั้นเป็นอัยการที่ดำเนินการอย่างตรงไปตรงมา และศรัทธาต่อกระบวนการยุติธรรม ทำให้เขาเป็นที่นับหน้าถือตาของผู้คน แต่เมื่อถูกบีบคั้นโดยโจกเกอร์ ที่ฆ่าคนไม่เลือกหน้า และยังแสดงเจตนาปองร้ายต่อเรเซล ทำให้เขาเริ่มแก้ปัญหาด้วยความรุนแรงมากขึ้น ถึงขั้นจับลูกน้องของโจกเกอร์ไปขู่เชือด เป็นการละเมิดต่อกฎหมายที่เขาศรัทธามาตั้งแต่นั้น เมื่อเขาสูญเสียเรเซลและใบหน้าของเขาถูกไฟไหม้ครั้งซีก เขาได้เปลี่ยนไปเป็นคนก้าวร้าว และหมดศรัทธาต่อความดีและกระบวนการยุติธรรมใดๆ ที่เขาเคยศรัทธามาโดยตลอด คงเหลือเพียงความเชื่อว้าโซคชะตาคือสิ่งเดียวที่ยุติธรรมเท่านั้น

ความขัดแย้งกับสังคม

ทูเฟซใน Batman Forever (1995) ถึงแม้จะไม่มี ความขัดแย้งกับสังคมโดยตรงแต่การที่เขาใช้สังคมเป็นเครื่องมือในการล่อแบทแมนออกมา ก็ทำให้สังคมหวาดกลัวและเกลียดชังเขา ในขณะที่ฮาร์วี เดนต์ ใน The Dark Knight (2008) เป็นอัยการชื่อตรงที่มีชื่อเสียงและเป็นความหวังของสังคม เพราะเขาทำงานอย่างถูกต้องเที่ยงธรรม และไม่ยอมแพ้ต่ออิทธิพลใดๆ นอกจากนี้เขายังยอมสมอ้างเป็นแบทแมน เพื่อให้แบทแมนสามารถจับกุมโจกเกอร์ได้สำเร็จอีกด้วย อย่างไรก็ตาม เมื่อเขาพลาดถูกลักพาตัว และสูญเสียแฟนสาวไป ทำให้เขาจิตใจตกต่ำลง มองเห็นว่าการทำความดีที่ผ่านมาเป็นความผิดพลาด และออกตามล่าคนผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ทำให้ถ้าหากสังคมรับรู้เข้า ความดีที่กระทำมาทั้งหมดจะไม่มีประโยชน์อันใด แบทแมนจึงยอมรับความผิดไปแทนในที่สุด

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

เมื่อทูเฟซทั้งสองฉบับมีการตีความที่แตกต่างกัน จึงทำให้วิธีการบรรลุเป้าหมายของตัวละครมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนด้วย โดยใน Batman Forever (1995) ทูเฟซ ใช้วิธีการก่ออาชญากรรมต่าง ๆ นานาเพื่อล่อแบทแมนให้มาติดกับของตัวเอง อาทิเช่น ปล้นธนาคาร จับตัวประกัน ออกอาละวาดในเมือง จู่โจมคณะละครสัตว์ เพื่อให้แบทแมนปรากฏตัวออกมา ต่อมาจึงร่วมมือกับริดเลอร์ วางแผนค้นหาตัวจริงของแบทแมนด้วยเครื่องมือของริดเลอร์จนสำเร็จ เขาบุกไปทำร้ายบรูซ เวย์น จนสลบไปแต่ถูกริดเลอร์ห้ามไว้ไม่ให้ฆ่า แต่ครั้งนั้นเป็นโอกาสเดียวที่เขาจะสามารถบรรลุเป้าหมายของเขา ในที่สุดก็พลาดไปสุดท้ายก็ต้องจบชีวิตลง

ฮาร์วี เดนต์ ใน The Dark Knight (2008) ใช้ข้อกฎหมายและความสามารถในการควบคุมเพื่อเอาชนะอาชญากร โดยที่เขายอมที่จะเสี่ยงอันตราย อย่างเช่นการว่าความต่อเจ้าพ่อเชลมาโรนี ที่พยายามให้ลูกน้องฆ่าเขาในศาล หรือการร่วมมือกับแบทแมน แต่เมื่อเขาโดนกดดันมากขึ้น ทำให้เขาเริ่มใช้วิธีการที่รุนแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ เช่นการจับลูกน้องของโจกเกอร์มาคาดคั้น ข่มขู่ด้วยปืนและการโยนเหรียญ ซึ่งถึงแม้ว่าเขาจะใช้เหรียญที่มีทั้งสองด้านเหมือนกัน แต่ก็เป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาพจิตใจที่เริ่มตกต่ำลงของเขา และเมื่อเขาสูญเสียราเชลไป ทำให้เขาสูญเสียความเชื่อมั่นในความดีงามไปด้วย เขาจึงออกแก้แค้นคนที่เกี่ยวข้องด้วยตัวเองเพราะเขาเห็นว่าเป็นสิ่งที่ยุติธรรม

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

ในขณะที่ทูเฟซใน Batman Forever (1995) นั้นไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องเลยนั้น ในทางกลับกัน ฮาร์วี เดนท ใน The Dark Knight (2008) มีการเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์อย่างชัดเจน โดยเขาค่อยๆเปลี่ยนแปลงจากคนที่ซื่อตรง มีศีลธรรมและเชื่อมั่นในความยุติธรรม เริ่มหันหน้าเข้าหาความรุนแรงเมื่อเขาถูกกดดันมากขึ้นและวิธีการตามกระบวนการยุติธรรมที่เขาเชื่อมั่นใช้ไม่ได้ผล จนถึงจุดหักเหเมื่อเขาสูญเสียแฟนสาวและใบหน้าถูกไฟไหม้ครั้งซีก ทำให้เขาหมดศรัทธาในระบบความยุติธรรม และเชื่อว่าที่เรเซลตายเป็นความผิดของคนที่เกี่ยวข้องกับทั้งหมด ทั้งตำรวจทุจริตที่ลักพาตัวเขากับเรเซลไป จนถึงแบทแมน และเจมส์ กอร์ดอน ที่ริเริ่มแผนการทั้งหมด รวมถึงตัวเขาเองด้วย

องค์ประกอบทางจิตของตัวละคร

ทูเฟซทั้งสองฉบับมีการตีความที่แตกต่างกันเป็นอย่างมาก ทำให้สภาพองค์ประกอบทางจิตของทั้งสองมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมากด้วย โดยทูเฟซใน Batman Forever (1995) มีลักษณะของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) (พีรพล ภัทรนุภาพร, สัมภาษณ์: 10 พฤษภาคม 2555) เพราะเขาลงมือกระทำการโดยไม่ได้คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้อื่นหรือแม้แต่ตนเอง โดยฮาร์วี เดนทนั้นก่อนจะกลายเป็นอาชญากรได้ปฏิบัติตัวเป็นผู้รักษากฎหมายอยู่ตลอดเวลา ทำให้ค่านิยมทางศีลธรรมของเขานั้นมีมากและคอยกดดันตัวตนและความต้องการพื้นฐานของเขาอยู่ตลอดเวลาด้วยความเชื่อที่ว่าผู้กระทำผิดต้องได้รับการลงโทษ แต่เมื่อเขาถูกสาดน้ำกรดกลางศาลเพราะการปรากฏตัวของแบทแมน ค่านิยมทางศีลธรรมของเขาจึงพังทลายลงเพราะตัวของฮาร์วี เดนท ที่ไม่ได้เป็นผู้กระทำผิดใดๆ กลับต้องเป็นคนถูกลงโทษอย่างรุนแรงในศาลซึ่งควรจะเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยที่สุด เขาได้โยนความผิด (Projection) ทั้งหมดไปที่แบทแมนซึ่งเป็นส่วนเกินของกระบวนการยุติธรรมและศาล เพราะหากเขาไม่ได้โทษแบทแมนหรือแชล มาโรนี่ เขาก็ต้องโทษตัวเองด้วยที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการยุติธรรมนี้ด้วย รวมไปถึงเปลี่ยนความเชื่อเรื่องความยุติธรรมว่าเป็นเรื่องของโชคชะตา เพราะความเชื่อเดิมของเขานั้นไม่น่าเชื่อถือสำหรับเขากอีกต่อไป จึงเป็นต้นกำเนิดของความคิดที่เป็นความเชื่อในเรื่องเหรียญของเขาว่าความยุติธรรมจะเกิดจากการโยนเหรียญเท่านั้น ซึ่งส่งผลต่อเนื้อเรื่องให้เขาเกิดอาการตัดสินใจไม่ได้เมื่อไม่มีเหรียญ(ถึงแม้จะเพียงเรื่องฆ่าหรือไม่ฆ่าใครเท่านั้น) ซึ่งนำไปสู่จุดอ่อนของเขาที่แบทแมนใช้เอาชนะเขาในตอนสุดท้าย นอกจากนี้แล้ว ตัวละครนี้ยังมีความหมกมุ่นในความแค้นในตัวของแบทแมนอย่างถึงที่สุด โดยชีวิตของเขาอยู่เพื่อหาหนทางกำจัดแบทแมนเท่านั้น ซึ่งในภาพยนตร์

เรื่องนี้มีการใช้สีและแสงเป็นอย่างมากในการสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยในฉากที่ ทูเฟซปรากฏตัวนั้นจะมีการใช้แสงสีแดงเข้ามาในฉาก อันแสดงถึงความแค้นและความโกรธเกรี้ยวที่อยู่ภายในใจของเขา ในเชิงสัญลักษณ์ ทูเฟซได้กลายเป็นเครื่องเตือนใจของแบทแมนในความผิดพลาดของตนที่ทำให้เกิดทูเฟซขึ้นมา เพราะทูเฟซเป็นอาชญากรที่มีเป้าหมายเพียงอย่างเดียวคือเพื่อแก้แค้นแบทแมนเท่านั้น

ใน The Dark Knight (2008) ฮาร์วี เดนท์ ในตอนแรกเริ่มนั้นมีลักษณะของความเจ้าระเบียบและไม่ยืดหยุ่น สังกัดได้จากการทำงานที่เขาคือชีวิตที่ให้กับการทำงานโดยไม่มีชีวิตส่วนตัวด้านอื่น เขามีภาพลักษณ์ของวีรบุรุษในแบบของบุรุษยุคใหม่ แสดงออกซึ่งการทำงานอย่างหนักและไม่เกรงกลัวต่อภัยนอกกฎหมาย นอกจากนี้เขายังเป็นตัวแทนของระบบยุติธรรมและศาลที่เป็นรูปธรรมอีกด้วย และมีความทุ่มเทให้กับอุดมการณ์ของเขา นอกจากนี้เมื่องานของเขาถูกขัดขวางไม่ว่าจะจากแซล มาโรนี หรือจากโจกเกอร์ เขาแสดงที่ก้าวร้าวออกมาอย่างเห็นได้ชัด โดยฮาร์วี เดนท์ เป็นคนที่มีมาตรฐานของศีลธรรมและค่านิยมของความยุติธรรมสูง ทำให้ตัวตนของเขาไม่สามารถแสดงความต้องการต่างๆ ออกมาได้เต็มที่ โดยเฉพาะความต้องการด้านความก้าวร้าว (Aggression) ที่ถูกเก็บกดโดย superego ที่มีมาตรฐานสูงของเขา ซึ่งความต้องการที่ถูกเก็บกดเหล่านี้ก็ได้ถูกทดแทน (Substitution) ด้วยการทำงานอย่างหนัก โดยตัวตนของเขาที่เขาแสดงออกมานั้นมีเพียงด้านที่อยู่ในระบบยุติธรรมเท่านั้น เมื่อระบบยุติธรรมถูกขัดขวางให้เห็นว่าไม่สามารถใช้งานได้กับคนกลุ่มหนึ่ง ทำให้ตัวตนและค่านิยมที่เขาเชื่อมั่นนั้นถูกสั่นคลอน เป็นเหตุให้เขาได้ตอบด้วยความรุนแรง

หลังจากเขาโดนไฟคลอกแล้ว การที่เขาไม่ยอมเข้ารับการรักษาใบหน้าครึ่งซีกของเขา และนำเอาชุดสูทที่ไฟไหม้ครึ่งซีกมาใส่นั้นเป็นการยึดติด (Fixation) ต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อันจะเห็นได้ว่าเขาไม่ยอมรับการรักษาเนื่องจากเป็นการลงโทษและเตือนใจตนเองถึงเหตุการณ์นั้นอยู่ตลอดเวลา

หลังจากเขาสูญเสียราเชลและถูกไฟคลอก เขามีอาการอารมณ์แปรปรวน (Mood Disorder) ในรูปแบบของ Bipolar Depression โดยที่อาการของเขามีที่มาจากความหดหู่โทษตัวเองและผู้อื่น (Depression) แต่เขาแสดงออกในรูปแบบของความเกรี้ยวกราดทางอารมณ์ สลับกับความสิ้นหวัง ดังจะเห็นได้จากตอนที่เขาจับครอบครัวของเจมส์ กอร์ดอน เพื่อทำการพิพากษาคนที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เขาแสดงที่ทำเกรี้ยวกราดสลับกับแสดงออกถึงความสิ้นหวังตลอดเวลา อันเป็นการแสดงออกถึงการสูญเสียตัวตนดั้งเดิมของเขา และการโยนความผิด (Projection) ไปสู่ผู้ที่

เกี่ยวข้องทั้งหมด

การเสียชีวิตของราเชล และไฟท์ที่ใหม่หน้าของเขาครั้งซึ่กนั้นแสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวโดยสิ้นเชิงของอุดมการณ์ความเชื่อมั่นและแผนการของเขา ซึ่งหมายถึงการพังทลายของตัวตนเดิมของเขาด้วย เมื่อเขาสร้างตัวตนขึ้นใหม่โดยปฏิเสธค่านิยมและอุดมการณ์เดิมที่เขาเคยเชื่อมา เขาก็ได้รับการปลูกฝังอุดมการณ์ของอนาธิปไตยจากโจกเกอร์ ซึ่งเข้ากับได้พอดีกับตัวตนที่ปฏิเสธความเชื่อเรื่องความยุติธรรมดั้งเดิมของเขา ทำให้เขารับอุดมการณ์อนาธิปไตยมาปรับใช้ในการสร้างตัวตนใหม่ จึงเป็นต้นกำเนิดของความคิดตัดสินชะตาชีวิตคนอื่นด้วยการโยนเหรียญ ซึ่งเป็นสิ่งเดียวที่เขาเชื่อว่ายุติธรรมเพราะปราศจากการควบคุมหรือระบบกฎเกณฑ์ทั้งหมด

ฮาร์วี เดนท์ ด้วยค่านิยมทางศีลธรรมของเขา ทำให้เขามองแบทแมนเป็นแบบอย่าง เป็นตัวอย่างของสิ่งที่เขาอยากจะเป็น (Idol) และพยายามสร้างแนวทางการดำเนินชีวิตตามอย่างแบทแมน โดยลึกๆแล้วเขามีความอยากเป็นแบทแมนอยู่ในตัว เมื่อเขาแสร้งบอกผู้อื่นว่าเขาคือแบทแมนนั้นเขาจึงกระทำด้วยความเต็มใจที่จะได้สร้างวีรกรรมตามแบบอย่างของเขา แต่เมื่อเขาสูญเสียเรเชลและถูกไฟคลอก เขาสูญเสียศรัทธาและความเชื่อมั่นในระบบยุติธรรมทั้งหมด ซึ่งรวมไปถึงหมดศรัทธาในตัวแบทแมนด้วย

4.2.5.3 รูปลักษณะของตัวละคร

ทูเฟซในฉบับ Batman Forever (1995) นั้นถูกออกแบบโดยมีพื้นฐานเรื่องการแบ่งครึ่งเหมือนกับในหนังสือการ์ตูน แต่ใช้การแบ่งครึ่งในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยในการออกแบบนี้ซีกที่ปกติถูกสร้างให้มีภาพลักษณ์ของคนปกติที่ใส่ชุดสูททำงานสีดำ แต่ใบหน้าซีกที่เสียโฉมนั้นใช้สีแดงแทนที่สีเขียวในฉบับหนังสือการ์ตูน เพื่อสื่อให้เห็นถึงความโกรธแค้น ความอันตราย ความทะยานอยากและความก้าวร้าวของตัวละคร เช่นเดียวกับชุดสูทซีกที่เสียโฉมที่ใช้สีแดงเช่นกัน ประกอบกับลายเสื้อทั้งข้างในและข้างนอกทำให้เกิดความรู้สึกของความอันตรายและความหุหรร่าได้ในเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 4.76 ทูเฟซใน Batman Forever (1995)

การออกแบบทูเฟซในลักษณะนี้เป็นการสร้างความรู้สึกของ Shadow Archetype ในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยตีความสภาพตัวตนและจิตใจของทูเฟซออกมาในลักษณะของความโกรธแค้นและความทะยานอยากมากกว่าความเจ็บป่วยหรือความหตุ้ รวมไปถึงเพิ่มภาพลักษณ์ของ Trickster Archetype แบบเบาบางให้กับตัวละครด้วย อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนสภาพจิตใจของทูเฟซที่หมกมุ่นอยู่กับความแค้นและความเกลียดชังในตัวแบทแมนอีกด้วย โดยการสร้างภาพลักษณ์ภายนอกของทูเฟซอย่างดูดาดมีสีสันเพื่อให้ตรงกันข้ามกับแบทแมนที่อยู่ในโทนสีดำหรือน้ำเงินเข้ม

ลักษณะตัวละครของทูเฟซนี้ถูกออกแบบมาให้เหมาะกับผู้ชมในวัยเด็กไปถึงวัยรุ่นตอนต้น เพราะการตีความตัวละครในครั้งนี้ได้ตัดทอนเอาความซับซ้อนทางจิตใจของตัวละครลง และสร้างความเป็นวร้ายร้ายที่เข้าใจง่ายเข้ามาแทน รวมไปถึงรูปลักษณ์ที่ดูดาดของตัวละครที่ทำให้ดึงดูดต่อผู้ชมที่เป็นเด็กอีกด้วย

ใน The Dark Knight (2008) นั้นเราจะได้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครฮาร์วี เดนท์ จากวีรบุรุษไปสู่ Shadow Archetype โดยจะเห็นว่าฮาร์วี เดนท์ในช่วงแรกของภาพยนตร์นั้นมี ความเป็นวีรบุรุษสูง อันเกิดจากการสร้างภาพลักษณ์ของชายผู้รักความยุติธรรม เชื่อมมั่นในอุดมการณ์ และทำงานหนัก โดยถ่ายทอดออกมาผ่านทางกรกระทำต่างๆของตัวละคร ทั้งความ

พยายามที่จะร่วมมือกับแบทแมนในการจับกุมหัวหน้าองค์กรอาชญากรรม ไปจนถึงความพยายามในการหยุดยั้งโจกเกอร์ โดยตัวละครนี้จะใส่ชุดสูทสุภาพที่เป็นเหมือนชุดทำงานตลอดเวลา เพื่อแสดงให้เห็นถึงการทำงานหนักจนถึงขั้นหมกมุ่นในงานของตัวเอง



ภาพที่ 4.77 ฮาร์วี เดนต์ ใน The Dark Knight (2008) ก่อนถูกไฟคลอก

สภาพของฮาร์วี เดนต์ หลังถูกไฟคลอกเสียโฉมนั้นได้รับอิทธิพลมาจากทิวเฟชฉบับการ์ตูนแค่เพียงคร่าวๆเท่านั้น โดยยังคงลักษณะของการแบ่งครึ่งเอาไว้ แต่นอกจากนั้นแล้วมีการตีความที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยสภาพของทิวเฟชในภาพยนตร์นั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเน้นความน่ากลัวของบาดแผลไฟไหม้ และความรุนแรงของอาการบาดเจ็บที่เขาได้รับ แต่เขาไม่ได้มีที่ทำสนใจต่ออาการบาดเจ็บของตนเองมากนักเพราะเขาถือว่าความเจ็บปวดทางใจที่เขาได้รับนั้นมีมากกว่าทางกาย นอกจากนี้แล้วยังถูกใช้เพื่อแสดงการเปลี่ยนแปลงจากวีรบุรุษไปเป็น Shadow Archetype ได้อย่างชัดเจน สร้างความรู้สึกของวีรบุรุษที่พ่ายแพ้อย่างสิ้นเชิงต่อ Shadow Archetype และต้องกลายเป็น Shadow Archetype เสียเองในที่สุด



ภาพที่ 4.78 ฮาร์วี เดนท์ ใน The Dark Knight (2008) หลังถูกไฟคลอก

ฮาร์วี เดนท์ และทูปเฟซในฉบับนี้ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมต่อผู้ชมวัยรุ่นตอนปลายหรือวัยผู้ใหญ่ เพราะปมประเด็นทางจิตใจต่างๆของตัวละครนั้นต้องอาศัยความเข้าใจและการตีความของผู้ใหญ่ รวมไปถึงรูปลักษณะที่มีความน่ากลัวเกินไปสำหรับเด็กอีกด้วย

4.2.5.4 ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ (Character's Originality)

โจเอล ชูมคเกอร์ เป็นผู้กำกับที่แสดงความโดดเด่นในการใช้แสงสีที่ชัดเจนจัดจ้าน การออกแบบที่หรูหราอลังการ และตัวละครที่มีความโดดเด่นในการแสดงอารมณ์ความรู้สึก (IMDB, 2012 : online) ซึ่งแสดงให้เห็นในภาพยนตร์ของเขาอย่าง The Lost Boys (1987) หรือ Phantom of the Opera (2004) รวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง The Number 23 (2007) ด้วย และ การใช้แสงสีที่จัดจ้านและการออกแบบที่หรูหราอลังการของชูมคเกอร์ ได้แสดงออกให้เห็นได้ชัดทั้งในการออกแบบทูปเฟซให้มีสีสันที่ดูคาดและความหรูหราของเสื้อผ้าลายเสือที่สวมใส่ รวมไปถึงฉากในทุกครั้งที่ทูปเฟซปรากฏตัว จะเต็มไปด้วยสีสันโดยเฉพาะสีแดงซึ่งเป็นสีที่แสดงตัวตนของทูปเฟซในภาพยนตร์เรื่องนี้ อันแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของผู้กำกับได้เป็นอย่างดี

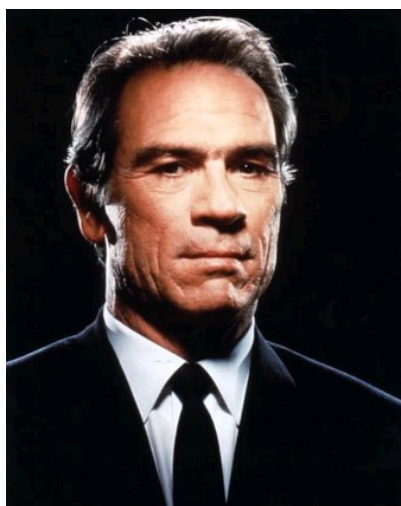
ในขณะที่คริสโตเฟอร์ โนแลน ถือว่าเป็นผู้กำกับหน้าใหม่ของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเขากำกับภาพยนตร์มาเพียง 3 เรื่องเท่านั้นก่อน Batman Begins (2005) ซึ่งภาพยนตร์เหล่านั้น ได้แก่ Following (1998), Memento (2000) และ Insomnia (2002) แต่เขากลายเป็นผู้กำกับที่มี

ชื่อเสียงอย่างมากด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนและมักหลอกคนดู รวมไปถึงปมประเด็นทางจิตของตัวละครที่ลึกซึ้ง และภาพลักษณ์ของตัวละครที่ดูสมจริงและจับต้องได้ (Itzkoff, 2010 : online) ซึ่งการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของตัวละครฮาร์วี เดนต์ หรือทูเฟซ รวมไปถึงการสร้างและพัฒนาปมในจิตใจของตัวละครนี้ได้อย่างชัดเจนและมีความน่าเชื่อถือสมจริงนั้น นับว่าเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญของคริสโตเฟอร์ โนแลน รวมไปถึงลักษณะการออกแบบตัวละครทูเฟซหลังถูกไฟไหม้ ที่ยากแก่การทำให้ดูจริงจังน่าเชื่อถือ แต่โนแลนก็สามารถสร้างตัวละครนี้ให้ออกมามีสภาพที่สมจริงโดยไม่ทิ้งเอกลักษณ์ของตัวละคร และเป็นการตีความตัวละครนี้อย่างละเอียดในแบบที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน

4.2.5.5 การคัดเลือกนักแสดง

ภาพลักษณ์ของนักแสดง

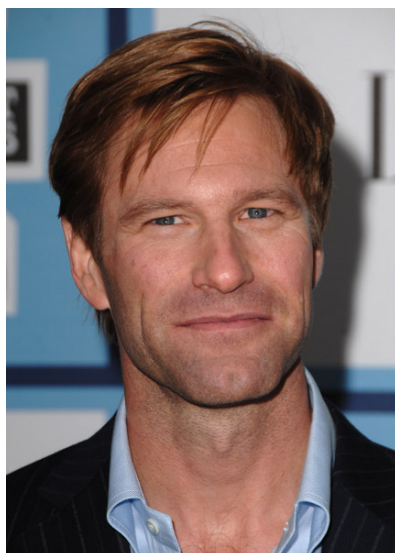
ในการคัดเลือกนักแสดงที่มาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนในแต่ละเรื่องนั้น ผู้กำกับทั้ง 2 ท่าน ได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงที่เลือกมาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนของตนก็มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 4.79 ทอมมี่ ลี โจนส์ (Tommy Lee Jones) ผู้แสดงเป็นทูเฟซใน Batman Forever (1995)

ทอมมี่ ลี โจนส์ ผู้แสดงเป็นทูเฟซใน Batman Forever (1995) ได้เริ่มต้นชีวิตนักแสดงของเขาในปี 1969 บนละครเวทีบรอดเวย์ (Broadway) จากนั้นในปี 1970 จึงได้แสดงภาพยนตร์เรื่องแรกใน Love Story (1970) หลังจากนั้นก็ได้แสดงทั้งในบรอดเวย์และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์

หลายเรื่อง รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Rolling Thunder (1977), Coal Miner's Daughter (1981), Black Roads (1981), The River Rat (1984), The Package (1989), JFK (1991), Under Siege (1992), The Fugitive (1993), Heaven and Earth (1993) และ The Client (1994) (IMDB, 2012 : online) โดยในช่วงปี 1990 นั้นเขาได้มีภาพลักษณ์ของชายวัยกลางคนที่มีบุคลิกลักษณะแบบเคลื่อนไหว (The Mover) หรือกระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) และจากการที่เขารับบทที่หลากหลายทำให้เขาไม่มีลักษณะตัวละครที่ตายตัวในสายตาของผู้ชม โดยในช่วงปี 1990 นั้นเขาเป็นได้ทั้ง Hero Archetype และที่ปรึกษา (Mentor Archetype) หรือตัวละครร้ายในแบบของ Shadow Archetype ตามแต่บทบาทของตัวละครของเขา ซึ่งภาพลักษณ์เหล่านี้ทำให้เขาเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมสำหรับผู้กำกับในการเลือกมาแสดงเป็นทูเฟซใน Batman Forever (1995)



ภาพที่ 4.80 อารอน เอกฮาท (Arron Eckhart) ผู้แสดงเป็นทูเฟซใน
The Dark Knight (2008)

อารอน เอกฮาท ผู้แสดงเป็นทูเฟซใน The Dark Knight (2008) เริ่มต้นอาชีพนักแสดงในปี 1994 โดยรับบทตัวประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์และภาพยนตร์โฆษณา เขาได้แสดงภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในปี 1997 ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง In the Company of Men (1997), Your Friend & Neighbor (1998), Molly (1999) แต่ภาพยนตร์ที่เริ่มสร้างชื่อเสียงให้เขาได้แก่ Erin Brockovich (2000), The Pledge (2001), The Core (2003), Paycheck (2003), Thank You for Smoking (2005), Conversation with Other Woman (2005), No Reservation (2007), Meet Bill (2008) โดยส่วนมากแล้วเขาจะได้แสดงเป็นตัวละครร้าย หรือตัวละครนำในภาพยนตร์

โรแมนติก (Illey, 2008 : online) และทำให้ภาพลักษณ์ของเขาจัดอยู่ในลักษณะบุคลิกแบบ กระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) รวมไปถึงลักษณะตัวละครในแบบตัวดีดุดทางเพศ (Animus Archetype) และ Shadow Archetype ซึ่งคริสโตเฟอร์ โนแลน เลือกลงมาจับบทฮาร์วี เดนท์ เพราะบทบาทที่เขาเคยแสดงในฐานะตัวละครร้าย (Boucher, 2008 : online)

ความสามารถของนักแสดง

ทอมมี ลี โจนส์ ก่อนการแสดงใน Batman Forever (1995) นั้น เขาได้รับรางวัลออสการ์ และ Golden Globe Award สาขานักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยมจาก The Fugitive (1993) นอกจากนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์สาขาเดียวกันจาก JFK (1991) และเข้าชิงรางวัล Golden Globe Award จาก Coal Miner's Daughter (1980) และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Lonesome Dove (1989) ซึ่งรางวัลทั้งหมดก็เป็นการยืนยันความสามารถด้านการแสดงของทอมมี ลี โจนส์ได้เป็นอย่างดี

ก่อนการแสดงใน The Dark Knight (2008) อารอน เอกฮาท เคยได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง Thank You for Smoking (2005) และจากบทบาทการแสดงของเขาใน The Dark Knight (2008) ทำให้เขาได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Saturn Award อีกด้วย

ความนิยมในตัวนักแสดง

สำหรับทอมมี ลี โจนส์นั้น ในช่วงปี 1990 นั้น ทอมมี ลี โจนส์ ได้นำแสดงหรือแสดงในบทสมทบในภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและทำรายได้สูงมากมายอาทิเช่น JFK (1991), Under Siege (1992), The Fugitive (1993), The Client (1994) Natural Born Killer (1994) เป็นต้น แสดงให้เห็นว่าทอมมี ลี โจนส์ เป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมากในขณะนั้น และเป็นตัวเลือกที่ดีในการสร้างรายได้ให้กับ Batman Forever (1995)

ถึงแม้ว่าอารอน เอกฮาท ก่อนการแสดงใน The Dark Knight (2008) จะมีผลงานภาพยนตร์ออกมาอย่างต่อเนื่องในทุกปี และการแสดงของเขาได้รับคำวิจารณ์ทางด้านบวกเสมอ แต่ภาพยนตร์ที่เขานำแสดงหรือรับบทสมทบนั้นมีเพียงไม่กี่เรื่องเท่านั้นที่ทำรายได้เป็นที่น่าพอใจ (IMDB, 2012 : online) ทำให้สามารถบอกได้ว่าเขาเป็นนักแสดงที่ได้รับความนิยมปานกลางเท่านั้น และไม่เป็นที่จับจ้องในการคัดเลือกนักแสดงใน The Dark Knight (2008)

4.2.6 ริดเลอร์ (Riddler)

4.2.6.1 ลักษณะตัวละคร (Character's Archetype)

ริดเลอร์ของเลสลี มาร์ตินสันใน Batman (1966) นั้นถูกสร้างขึ้นมาโดยการลอกเลียนแบบรูปลักษณ์ของตัวละครมาจากหนังสือการ์ตูนโดยตรง รวมไปถึงลักษณะพฤติกรรมและลักษณะนิสัย หรือแม้แต่วิธีการใช้คำพูด ทำให้ตัวละครนี้มีลักษณะของ Trickster Archetype ที่ชัดเจนเหมือนกับฉบับหนังสือการ์ตูน เจ็อบนเล็กน้อยด้วยพฤติกรรมแบบ Shadow Archetype



ภาพที่ 4.81 ริดเลอร์ใน Batman (1966)

นอกจากนี้แล้ว ริดเลอร์ในฉบับนี้ยังมีการวางแผนและการกระทำที่ไม่สมเหตุสมผล รวมไปถึงถึงความหมกมุ่นในการถามปริศนาจนเกินพอดี ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่น่าตกชบขัน ทำให้ตัวละครนี้มีลักษณะของ Fool Archetype อยู่ด้วยเช่นกัน โดยเช่นเดียวกับตัวละครอื่นๆใน Batman (1966) ที่ความเป็น Fool Archetype ของตัวละครนั้นจะปรากฏเฉพาะในสายตาผู้ชมเท่านั้น ตัวละครภายในเรื่องยังคงมองว่าริดเลอร์เป็นอาชญากรที่ร้ายกาจและชาญฉลาดเป็นอย่างยิ่งอยู่เช่นเดิม



ภาพที่ 4.82 ริดเลอร์ใน Batman Forever (1995)

ในส่วนของริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) ที่กำกับโดยโจเอล ชูมัคเกอร์นั้นเป็นการดึงเอาเอกลักษณ์ของตัวละครฉบับหนังสือการ์ตูนในช่วงปี 1990 ในด้านการวางแผนอันซับซ้อนมาใช้ แต่ทางด้านการแสดงออกนั้นได้ใช้การแสดงออกในรูปแบบเดียวกับในภาพยนตร์ Batman (1966) ที่ตีความตัวละครให้มีความกระตือรือร้นสูง มีการแสดงออกที่เกินจริงในแบบของตัวการ์ตูน (Comical) อย่างไรก็ตาม ตัวละครนี้ยังคงความเป็น Trickster Archetype ที่ชัดเจนและผสมเจือปนด้วยความเป็น Shadow Archetype เช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูน แต่แตกต่างกันทางด้านรูปลักษณ์และการแสดงออก

4.2.6.2 เรื่องราวของตัวละคร (Character's Story)

ชื่อ (Name)

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับใช้ชื่อตัวละครว่า ริดเลอร์ (Riddler) แต่ใน Batman Forever (1995) ได้มีการให้ชื่อจริงของริดเลอร์ไว้ว่า เอ็ดเวิร์ด นิกมา (Edward Nigma)

ลักษณะนิสัย (Personality)

ริดเลอร์ทั้งสองฉบับมีลักษณะนิสัยที่คล้ายคลึงกันเป็นอย่างยิ่ง โดยทั้งคู่มีลักษณะของผู้กระทำ (Active Character) ในแบบกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) โดยเขาจะเป็นคน

สร้างปริศนาต่างๆ มีความตื่นตัวและกระตือรือร้นอยู่เสมอ ชีวไลน์ ชอบพูดจาตลกขบขัน และชอบแสดงออกอย่างเกินจริงอยู่ตลอดเวลา โดยตัวละครมีการแสดงออกในสิ่งต่างๆ ที่เกินจริง และเหมือนตัวการ์ตูน (Comical) อยู่ตลอดเวลา ทั้งใน Batman (1966) และ Batman Forever (1995) ทำให้สามารถบอกได้ว่าลักษณะนิสัยของริคเตอร์ใน Batman Forever (1995) นั้นได้รับอิทธิพลมาจาก Batman (1966) อย่างชัดเจน

เมื่อมองจากบริบททางสังคมแล้วจะพบว่า ริคเตอร์ทั้งสองฉบับนั้นเป็นตัวละครที่ถูกสร้างเพื่อผู้ชมที่เป็นเด็กเช่นเดียวกัน โดยในกรณีของริคเตอร์ใน Batman (1966) นั้นเป็นเพราะประชากรวัยเด็กในอเมริกาขณะนั้นมีมาก ส่วนริคเตอร์ใน Batman Forever (1995) นั้นเกิดจากการความนิยมในภาพยนตร์ฮีโร่สำหรับเด็ก ซึ่งด้วยเหตุผลนี้ทำให้ตัวละครทั้งสองมีความคล้ายคลึงกันมากด้านลักษณะนิสัยที่เข้าใจง่ายและมีความตลกขบขันอยู่ในตัว

ภูมิหลังทางสังคม (Social Background)

ใน Batman (1966) ริคเตอร์ ไม่ปรากฏภูมิหลังทางสังคมในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่าเป็นใครมาจากไหน โดยภาพยนตร์บอกแต่เพียงว่า เขาเป็นอาชญากรที่ชาญฉลาด และชอบวางแผนการร้ายที่ซับซ้อน โดยผู้กำกับได้ใช้ประโยชน์จากการที่ตัวละครมีชื่อเสียงอยู่แล้วทำให้ไม่ต้องสร้างพื้นฐานของตัวละครขึ้นใหม่ และเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตลก Camp Style ซึ่งอาศัยการสร้างความตลกสนุกสนานจากการที่การกระทำของตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ ไม่สมเหตุสมผล ทำให้ไม่จำเป็นต้องบอกเล่าภูมิหลังทางสังคมของตัวละครมากมายนัก ส่วนใน Batman Forever (1995) ริคเตอร์ เป็นนักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะ แต่ด้วยบุคลิกที่เก็บตัวและเข้ากับสังคมไม่ได้จึงทำให้เขาโดดเดี่ยวไม่มีเพื่อนฝูง เขาอยู่คนเดียวในบ้านที่เต็มไปด้วยสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับปริศนาและคำถาม แสดงให้เห็นถึงความหมกมุ่นและโดดเดี่ยวของเขา และหลังจากบรูซ เวย์น ปฏิเสธผลงานของเขา ทำให้เขาผันตัวเองเป็นอาชญากรในนามริคเตอร์ และมีความตั้งใจที่จะเหนือกว่าบรูซ เวย์น ให้ได้

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of View)

ริคเตอร์ทั้งสองฉบับมีมุมมองหรือความเชื่อที่คล้ายคลึงกัน โดยใน Batman (1966) นั้นริคเตอร์เชื่อว่าการจะเอาชนะแบทแมนอย่างราบคาบนั้นคือการทำให้แบทแมนแพ้ด้วยสติปัญญา ดังนั้นแล้วเขาจึงนิยมที่จะสร้างปริศนาต่างๆ เพื่อให้แบทแมนต้องแก้อยู่เสมอ และใน Batman Forever (1995) ริคเตอร์ คิดว่าปัญญาและความฉลาดอยู่เหนือทุกสิ่ง เขาจึงสามารถลงมือฆ่าคนได้อย่างเลือดเย็นโดยไม่ต้องยั้งคิด และ เมื่อบรูซ เวย์นทำให้เขาผิดหวัง การแก้แค้นของเขาไม่ใช่แค่

การฆ่าบรูซเท่านั้น แต่ต้องทำให้บรูซพ่ายแพ้อย่างหมดรูป และรู้ด้วยว่าใครเป็นผู้กระทำ ถึงจะเป็น การแก้แค้นที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งทั้งสองความเชื่อของตัวละครนั้นก็ยังมีรากฐานอยู่ในความคิดที่ว่า ตนเองนั้นฉลาดที่สุดและต้องเอาชนะผู้อื่นด้วยปัญญาเช่นเดียวกัน

ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

ริดเลอร์ในทั้งสองฉบับเป็นคนหยิ่งในตัวเองสูง มั่นใจในความฉลาดของตนเอง โดยริดเลอร์ ใน Batman (1966) ไม่เห็นคุณค่าของสิ่งอื่นนอกจากทรัพย์สินเงินทองและการเอาชนะแบบแมน ในขณะที่ริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) เชื่อมมั่นในผลงานของตัวเองและไม่ยอมให้กรอบ ศีลธรรมใดๆ มาขวางกั้นการสร้างสรรค์ผลงานของเขา นอกจากนี้เขายังเป็นคนที่ชอบยั่วโทสะผู้อื่น ซึ่งนิสัยนี้ส่งผลดีและผลร้ายต่อตัวเขาเอง

อาชีพ (Occupation)

ผู้กำกับแต่ละท่านมีความแตกต่างกันไปในการสร้างอาชีพให้กับตัวละครริดเลอร์ โดย ใน Batman (1966) เขาเป็นอาชญากรอาชีพ แต่ไม่ปรากฏว่ามีลูกน้องหรือผู้ช่วยให้เห็นใน ภาพยนตร์ ส่วนใน Batman Forever (1995) ริดเลอร์ เป็นนักวิทยาศาสตร์ มีงานวิจัยเครื่องขม โทรทัศน์สามมิติที่มีผลพลอยได้คือสามารถอ่านความทรงจำของผู้ที่ใช้ หลังจากบรูซ เวย์น ปฏิเสธ การสนับสนุนโครงการของเขา เขาจึงเปลี่ยนตัวเองมาเป็นอาชญากรในนาม ริดเลอร์ และร่วมมือ กับทูเฟตในการหาทุนสร้างบริษัทนิคมมาเทค เพื่อผลิตผลงานตนเองออกมาล่อลวงชาวเมือง

สถานภาพ (Marital Status)

ริดเลอร์ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องไม่มีความสนใจใดๆ ในเพศตรงข้าม ตลอดจนไม่มีเพื่อน คู่ที่สนิทสนมแต่อย่างใด

ชีวิตส่วนตัว (Personal Life)

ริดเลอร์ ทั้งสองฉบับใช้เวลาส่วนตัวไปกับการเล่นปริศนาคำใบ้ และการสร้างปริศนาต่างๆ ให้กับคนรอบข้าง โดยเขาจะพูดเป็นปริศนาคำใบ้ตลอด แต่ใน Batman Forever (1995) ได้มีการ เพิ่มเติมรายละเอียดโดยริดเลอร์ในฉบับนี้จะหมกมุ่นอยู่คนเดียวในบ้านหลังเล็กๆ ของเขา ที่เต็มไปด้วยปริศนาต่างๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความหมกมุ่นหลงใหลในปริศนานั้นมีมาตั้งแต่ก่อนจะเป็น อาชญากร

ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)

ริดเลอรีใน Batman (1966) ร่วมมือกับโจกเกอร์ เพนกวิน และแคทวูแมน ในการก่ออาชญากรรมครั้งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยการลักพาตัวผู้นำประเทศต่างๆ ที่กำลังร่วมประชุมกันอยู่ และเรียกค่าไถ่เป็นเงินจำนวนมหาศาล ในขณะที่เดียวกันก็วางแผนกำจัดแบทแมนไปด้วย เมื่อมองผ่านบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้นจะเห็นว่าเป็นการนำสภาวะทางสังคมและความกลัวสงครามครั้งใหม่ของผู้คนในยุค 1960 มาตีความเป็นความต้องการและการกระทำของตัวละคร

ส่วนริดเลอรีใน Batman Forever (1995) นั้นในตอนที่ยังเป็นนักวิทยาศาสตร์อยู่ เขามีความปรารถนาคือการสร้างผลงานให้โลกได้เห็นถึงอัจฉริยภาพของเขาเท่านั้น แต่พอผลงานของเขาโดนปฏิเสธการสนับสนุนโดยบรูซ เวย์น เขาก็มีเป้าหมายเพิ่มในการแก้แค้นบรูซเวย์น ซึ่งไม่ใช่แค่การฆาตกรรมบรูซเท่านั้น แต่ต้องทำให้บรูซรู้ถึงความพ่ายแพ้และรู้ว่าใครเป็นสาเหตุ และเมื่อเขาได้ค้นพบผลข้างเคียงของเครื่องซมภาพยนตร์สามมิติของเขาที่ทำให้เขาดูความรู้จากคนที่ใช้เครื่องได้ ทำให้เขามีความต้องการที่จะเป็นคนฉลาดที่สุดในโลกโดยอาศัยเครื่องมือของเขา

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

ริดเลอรีทั้งสองฉบับมีความขัดแย้งกับแบทแมน ที่คอยขัดขวางแผนการของทั้งคู่ ส่วนใน Batman Forever (1995) ริดเลอรี ยังมีความขัดแย้งกับบรูซ เวย์น ที่เป็นคนปฏิเสธการสนับสนุนงานวิจัยของเขาอีกด้วย และทำให้เขาหันมาร่วมมือกับทูเฟซในการก่ออาชญากรรมเพื่อสร้างผลงานเพื่อเอาชนะบรูซ เวย์น โดยไม่รู้ว่าบรูซ เวย์น และแบทแมนเป็นคนเดียวกัน

ความขัดแย้งในใจตนเอง

ริดเลอรีทั้ง 2 ฉบับมีความเหมือนกันอยู่ตรงที่ไม่อาจห้ามความหมกมุ่นในปริศนาของตัวเอง โดยแม้ว่าเขาจะอยู่ในสถานการณืเสียเปรียบ แต่ก็ห้ามตัวเองมิให้ปล่อยค่าไถ่ไปให้แบทแมนไม่ได้ โดยนอกจากนี้ก็ไม่มี ความขัดแย้งในตัวเองใดๆ ให้เห็นในภาพยนตร์ โดยทั้งสองฉบับเป็นตัวละครที่ไม่สนใจสิ่งอื่นนอกจากความต้องการของตนเอง

ความขัดแย้งกับสังคม

ริดเลอรีทั้งสองฉบับมีความขัดแย้งต่อสังคมเนื่องจากเขาเป็นอาชญากรอาชีพ และก่ออาชญากรรมสร้างความเดือดร้อนไปทั่ว โดยใน Batman Forever (1995) ริดเลอรีในฐานะของเจ็ด

เวิร์ด นิกมา คือนักธุรกิจใหม่ไฟแรงที่เมืองนี้ต้องให้ความสนใจ ถึงแม้ว่าผลิตภัณฑ์ของเขาจะไม่ส่งผลดีต่อผู้ใช้แต่ก็ไม่มีใครสังเกตเห็น

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

ริดเลอร์ ใช้วิธีการร่วมมือกับอาชญากรอื่นๆ เพื่อวางแผนและปฏิบัติการลักพาตัวผู้นำชาติต่างๆ เพื่อเรียกค่าไถ่ โดยแผนการเริ่มจากการลักพาตัวนักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ เพื่อใช้สิ่งประดิษฐ์ของเขาในการเปลี่ยนผู้นำชาติต่างๆ ให้เป็นฆาตกรเพื่อง่ายต่อการลักพาตัว ในขณะที่เดียวกันเขาก็ยิงคำใบ้ขึ้นสู่ท้องฟ้า เพื่อให้แบทแมนเข้าใจผิดหลงทาง แต่ก็ไม่อาจรู้ความฉลาดของแบทแมนที่แก้ปริศนาได้ถูกต้องทั้งหมดและนำไปสู่การจับกุมในที่สุด ซึ่งจะเห็นได้ว่าวิธีการบรรลุเป้าหมายของริดเลอร์ในฉบับนี้นั้นมีความไม่สมเหตุสมผลและมีความเป็นแฟนตาซีอยู่มาก อันเกิดจากความพยายามในการสร้างความตลกขบขันให้กับตัวละคร และเมื่อมองผ่านบริบททางสังคมจะเห็นว่า เป็นการสร้างลักษณะตัวละครให้มีความตลกขบขัน และเข้าใจง่ายเหมาะสำหรับผู้ชมที่เป็นเด็กอันเป็นประชากรส่วนมากในยุคนั้น นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนภาพของวัยรุ่นสมัยนั้นผ่านทางสายตาของผู้สร้าง ที่มองภาพวัยรุ่นเป็นวัยที่ซุกซนและไม่สมเหตุสมผล

ริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) ใช้วิธีการร่วมมือกับทูเพซเพื่อให้ได้ทุนมาสนองเป้าหมายของตนเองในการสร้างเครื่องดูภาพยนตร์สามมิติของตนขายกระจายไปทั่วเมือง และประสบความสำเร็จในการค้นหาตัวจริงของแบทแมนด้วยการยุยงให้บรูซ เวย์น เข้าเครื่องอ่านคลื่นสมอง โดยระหว่างการทำอาชญากรรมนั้นเขาก็ส่งคำใบ้ให้กับบรูซ เวย์น เรื่อยๆเพื่อบ่งบอกว่าใครเป็นผู้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ทั้งหมด โดยที่เป้าหมายในการเอาชนะบรูซ เวย์นของเขาก็เกือบประสบความสำเร็จเมื่อเขารู้ความจริงของแบทแมนและได้ลักพาตัวเซส เมอริเดียนไป แต่ด้วยความประมาทของเขาเองทำให้แผนการสุดท้ายของเขาล้มเหลวในที่สุด

การใช้เครื่องชมภาพยนตร์สามมิติในการทำอาชญากรรมของริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) นั้น เมื่อมองผ่านบริบททางสังคมแล้วสามารถเห็นได้ว่า ได้รับอิทธิพลมาจากความนิยมในการชมโทรทัศน์ และอิทธิพลที่โทรทัศน์มีต่อสังคมยุคนั้น และภาพลักษณ์ความมอมเมาของสื่อที่มีต่อเยาวชนในสายตาสังคม รวมไปถึงรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ที่เป็นที่นิยม ก็ถูกริดเลอร์นำมาล้อเลียนในตอนท้ายเรื่องเช่นกัน

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Change)

ริดเลอรีใน Batman (1966) เป็นตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตั้งแต่ต้นจนจบภาพยนตร์ โดยเขามีลักษณะนิสัย ความคิด ตลอดจนการกระทำและความเชื่อที่เหมือนเดิมจากตอนต้นเรื่อง ส่วนริดเลอรีใน Batman Forever (1995) นั้นในตอนแรกเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่ไม่มีความสามารถในการเข้าสังคม เมื่อกลายเป็นอาชญากรแล้วเขากลับเข้าสังคมได้ดีขึ้น และสามารถชักจูงคนได้มากขึ้นด้วย และบุคลิกของเขาก็เปลี่ยนไปเป็นขี้เล่นและแสดงออกเกินจริง

องค์ประกอบทางจิตของตัวละคร

ริดเลอร์ทั้งสองฉบับแม้จะมีพฤติกรรมการแสดงออกในความหมกมุ่น และมีพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกัน แต่ด้วยรายละเอียดของตัวละครและการกระทำนั้นทำให้ตัวละครทั้งสองมีองค์ประกอบทางจิตที่แตกต่างกันอยู่ โดยริดเลอรีใน Batman (1966) มักจะแสดงปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นคำถามปริศนาคำใบ้ตลอดเวลา โดยแทนที่เขาจะพูดถึงสิ่งของนั้น เขาจะใช้คำใบ้หรือปริศนาอะไรอยู่ที่แสดงถึงสิ่งนั้นแทน เป็นการแสดงถึงความหมกมุ่นเกี่ยวกับการตั้งคำถามอย่างรุนแรง นอกจากนี้เขายังไม่สามารถห้ามตนเองไม่ให้ทิ้งคำใบ้ให้กับแบทแมนได้ ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของอาการนี้เช่นกัน โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ลักษณะของอาการนี้ในการสร้างความตลกขบขันเท่านั้น โดยไม่ได้ให้ที่มาของอาการแต่อย่างใด นอกจากนี้ริดเลอร์ ยังมีพฤติกรรมที่ไม่สนใจต่อสิทธิหรือชีวิตของบุคคลอื่น และแสดงออกซึ่งความก้าวร้าว อันเป็นลักษณะของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) อีกด้วย นอกจากนี้แล้ว ริดเลอร์มีการแสดงออกที่มากเกินไปเสมอ และหัวเราะอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการแสดงออกอย่างว่าเจงผิดปกตินั้นเป็นวิธีการที่ทำให้ตัวละครนี้ดูมีปัญหาทางจิตและชั่วร้าย แม้ว่าอาการแสดงออกดังกล่าวจะไม่ได้เกิดจากปมใดๆ ในจิตใจเลยก็ตาม โดยเป็นการแสดงออกซึ่งความชั่วร้ายในแบบเด็กๆ เพื่อสร้างความตลกขบขันเสียมากกว่า

ใน Batman Forever (1995) เอ็ดเวิร์ด นิกมา มีความฉลาดในระดับอัจฉริยะ แต่เขากลับมีฐานะเพียงชนชั้นกลางธรรมดาในสังคมเท่านั้น ริดเลอร์ยังมีอาการหลงตัวเอง (Narcissistic Personality Disorder) โดยเขาจะคิดว่าตัวเองมีความสำคัญอย่างยิ่งวดเสมอ โดยมีที่มาจากเขาคิดว่าสติปัญญาของเขานั้นสูงส่งเหนือผู้อื่น ฉะนั้นแล้วเมื่อมีใครมาตำหนิติเตียนเขา เขาจะต่อต้านอย่างรุนแรงและก้าวร้าวในทันที จะเห็นได้จากเมื่อเจ้านายของเขาบอกว่าผลงานของเขานั้นใช้ไม่ได้ เขาก็ลงมือทำร้ายทันที ซึ่งรวมไปถึงการปฏิบัติตัวต่อบรูซ เวย์น โดยถึงแม้เขาจะมองบรูซ เวย์น เป็นเป้าหมายและตัวอย่างในการดำเนินชีวิต แต่เขาก็เชื่อมั่นว่าความคิดและสติปัญญาของ

เขาเหนือกว่าบรูซ เวย์น ทำให้เมื่อบรูซปฏิเสธเขา เขาก็มีความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อบรูซขึ้นมาทันที ซึ่งสิ่งที่เขากระทำทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็เพื่อการพิสูจน์ให้บรูซ เวย์น ตลอดจนทั้งโลกได้เห็น ว่าเขามีสติปัญญาสูงเหนือกว่าใครทั้งปวง โดยเขามีความต้องการที่จะสร้างตัวตนของเขาขึ้นมาในสังคมทั้งทางชื่อเสียงและฐานะ โดยก่อนหน้านี้เขามีความเทิดทูนบูชาบรูซ เวย์น โดยเขามีบรูซ เวย์น เป็นแบบอย่าง (Identification) ของสิ่งที่เขาต้องการจะเป็น และพยายามกระทำตัวให้เข้าใกล้ภาพลักษณ์นักธุรกิจหนุ่มผู้ประสบความสำเร็จในวงการเทคโนโลยีของบรูซ เวย์นในสายตาเขา เขาก็พยายามที่จะสร้างตัวตนตามอย่างนั้น ถึงแม้บรูซจะไม่รู้ตัวแต่เขาก็เปรียบเสมือนตัวแทนพ่อ (Father Figure) ของเอ็ดเวิร์ดที่ปลูกฝังค่านิยมหรือแนวคิดต่างๆ ตามที่บรูซ เวย์น แสดงออกมาให้เขาและสื่อได้เห็น และเมื่อเขาคิดค้นเครื่องขมภาพยนตร์สามมิติได้สำเร็จ ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่เขาคิดว่าสามารถทำให้ตัวแทนพ่อของเขาพอใจ และทำให้เขายกระดับตัวเองเทียบเท่ากับบรูซได้ โดยจะเห็นได้ว่าเขาต้องการให้บรูซทำงานกับเขาในฐานะหุ้นส่วน (Partner) ที่มีความเท่าเทียมกัน แต่เมื่อเขาถูกปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงจากบรูซ เวย์น ทำให้เขาที่คิดว่าตนเองสามารถอยู่ในระดับเดียวกับบรูซได้แล้วนั้น ต้องการทำลายบรูซเพื่อแทนที่เขาในจิตใจของเอ็ดเวิร์ด โดยการพิสูจน์ตัวเองให้บรูซได้เห็นว่าเขาสามารถเป็นคนที่ยิ่งใหญ่กว่าบรูซได้ นอกจากนี้ด้วยความหมกมุ่นในเรื่องของปริศนาทำให้เขาคิดจะใช้การประลองปัญญากับบรูซ เพื่อแสดงให้เห็นว่าทั้งภายนอกและภายในเขาเหนือกว่าบรูซ เวย์นทั้งหมด และให้บรูซรู้ตัวด้วยว่าใครเป็นคนทำให้เขาพ่ายแพ้ด้วยการส่งปริศนาบอกใบ้ตัวจริงของเขา นอกจากนี้การที่เขาสนใจแต่ความรู้สึกของตัวเอง และปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างโหดร้ายและไม่สนใจศีลธรรมทางสังคมนั้นยังทำให้เขามีลักษณะของการต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) ด้วย

ภาพลักษณ์มนุษย์เจ้าปัญหาของเขาเกิดจากความคลั่งไคล้ต่อคำถามและปัญหา เมื่อเขาได้แรงบันดาลใจในการเป็นอาชญากรมาจากทูเฟซ และต้องการสร้างตัวตนมาเพื่อปิดบังตัวจริงของเขา เขาก็เลือกที่จะใช้สิ่งที่เขาคลั่งไคล้ในการแสดงตัวตนออกมา รวมไปถึงเป็นการเรียกร้องความสนใจจากสังคม และจากบรูซ เวย์นอีกด้วย

4.2.6.3 รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร (Character's Shape and Appearance)

ริดเลอรีน Batman (1966) ได้รับอิทธิพลมาจากริดเลอรีนฉบับหนังสือการ์ตูนอย่างเต็มที่ ทั้งรูปลักษณ์และการกระทำ โดยริดเลอรีนฉบับนี้สวมชุดรัดรูปสีเขียวยาว ประดับด้วยเครื่องหมายคำถามสร้างความรู้สึกน่าเวียนหัวเช่นเดียวกันถึงแม้จะไม่ทั่วตัวอย่างในหนังสือการ์ตูน นอกจากนี้ยังสวมถุงมือ และคาดตาด้วยสีม่วงแดงให้เห็นถึงอิสระและความฉลาดเช่นเดียวกันอีกด้วย

รูปลักษณ์ของริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) นั้นได้อิทธิพลมาจากหนังสือการ์ตูนทั้งฉบับปี 1990 และภาพยนตร์ Batman (1966) และมีการเปลี่ยนชุดบ่อยครั้งในภาพยนตร์ แต่ทุกชุดจะเน้นการใช้สีเขียวเป็นหลักในการออกแบบ เพื่อสร้างภาพลักษณ์อันน่าปวดหัว และยังสื่อไปถึงความอิจฉาริษยาและความทะยานอยากของตัวละคร นอกจากนี้การใช้สีสันดูดยังแสดงให้เห็นถึงความเป็นด้านตรงข้ามกับแบทแมนตัวเอกอีกด้วย



ภาพที่ 4.85 ชุดของริดเลอร์ที่ได้รับอิทธิพลจากฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1990

ซึ่งชุดที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆของเขา ก็แสดงให้เห็นถึงตัวตนที่มีความไม่แน่นอน และความยึดติดต่อคำถามและปริศนาของเขา เป็นการแสดงออกในสิ่งที่เขาหมกมุ่นให้ออกมาเป็นรูปธรรม และชุดสีเขียวสว่างของเขายังเป็นสีแห่งความละโมภ และความอิจฉาริษยา ซึ่งเป็นลักษณะของตัวตนของริดเลอร์อีกด้วย ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้แสงและสีในการสื่อถึงลักษณะเด่นของตัวละคร โดยริดเลอร์มักจะปรากฏตัวภายใต้แสงสีเขียว อันเป็นสีที่แสดงถึงความทะเยอทะยาน ความอิจฉาริษยา และความละโมภอันไม่สิ้นสุดของเขา

ด้วยลักษณะที่ขี้เล่น ยีเยียน และแสดงออกเกินจริงที่ตัวละครแสดงออกให้ผู้ชมได้เห็นตั้งแต่ช่วงแรกของภาพยนตร์ และรูปร่างที่เหมาะสมของผู้แสดง ทำให้เมื่อเขาเปลี่ยนมาสวมชุดรัดรูปที่ได้อิทธิพลมาจากหนังสือการ์ตูนยุคเก่า ผู้ชมยังคงรับรู้ถึงความเป็น Trickster Archetype ได้โดยไม่สร้างภาพลักษณ์ของ Fool Archetype ออกมา ซึ่งชุดในแบบเก่านี้ได้ช่วยขบขันความขี้เล่นและต้องการความสนใจของตัวละคร รวมถึงแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจในตัวตนของตนเองด้วย

ริดเลอรีในฉบับนี้ถูกออกแบบมาให้เหมาะสมกับผู้ชมในวัยเด็กและวัยรุ่นตอนต้น เนื่องจากการแสดงออกของตัวละครที่ขี้เล่นเกินจริงและบางครั้งก็ตลกขบขัน โดยลดทอนรายละเอียดความซับซ้อนทางจิตใจลงไป ทำให้เป็นตัวละครที่ไม่ต้องอาศัยการตีความมากนักในการที่จะเข้าใจความคิดและพฤติกรรมของตัวละคร

ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ (Character's Originality)

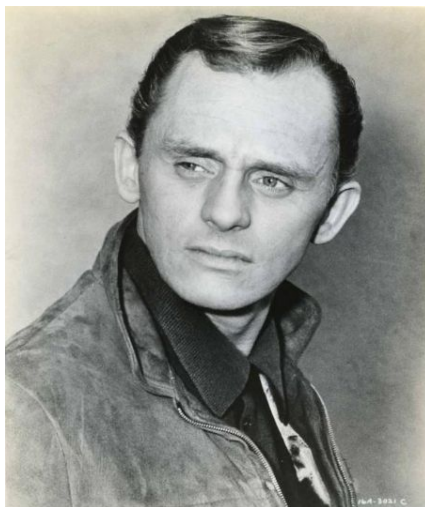
โจเอล ชูมัคเกอร์ เป็นผู้กำกับที่แสดงความโดดเด่นในการใช้แสงสีที่ชัดเจนจัดจ้าน การออกแบบที่หรูหราลึกลับ และตัวละครที่มีความโดดเด่นในการแสดงอารมณ์ความรู้สึก (IMDB, 2012 : online) ซึ่งแสดงให้เห็นในภาพยนตร์ของเขาอย่าง The Lost Boys (1987) หรือ Phantom of the Opera (2004) รวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง The Number 23 (2007) ด้วย ทำให้ริดเลอรี เป็นตัวละครที่รวมเอาเอกลักษณ์ของผู้กำกับโจเอล ชูมัคเกอร์ โดยตัวละครนี้มีทั้งการใช้แสงสีที่จัดจ้านในการออกแบบชุด รวมไปถึงฉากที่ตัวละครปรากฏตัวก็จะเต็มไปด้วยแสงสีเขียว ดูดดูดแสงตา เสื้อผ้าของริดเลอรีนั้นเพิ่มความหรูหราลึกลับขึ้นเรื่อยๆ จนถึงฉากสุดท้าย และริดเลอรีเป็นตัวละครที่มีการแสดงอารมณ์ความรู้สึกแบบเกินจริงตลอดเวลา ที่ถึงแม้จะดูเสแสร้งในบางครั้ง แต่ก็ยังเป็นตัวละครที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมเป็นอย่างมาก

ในส่วนของเลสลีย์ มาร์ตินสัน นั้นเป็นผู้กำกับที่มีผลงานไม่มากนัก และเป็นการกำกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์มากกว่าภาพยนตร์ขนาดยาว โดยเลสลีย์ มาร์ตินสัน ได้กำกับภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ในช่วงปี 1950 - 1980 ไว้หลายเรื่อง อาทิเช่น Conflict (1953), Cheyenne (1956 - 1957), The Magician (1973), Mission: Impossible (1971 - 1973) (IMDB, 2012 : online) ซึ่งในแต่ละครั้งก็กำกับเพียงไม่กี่ตอนต่อเรื่องเท่านั้น ทำให้เลสลีย์ มาร์ตินสัน อยู่ในฐานะของ Lesser Author ตามทฤษฎีประพันธ์กรรม และไม่อาจหาเอกลักษณ์ส่วนตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่นได้

4.2.6.4 การคัดเลือกนักแสดง

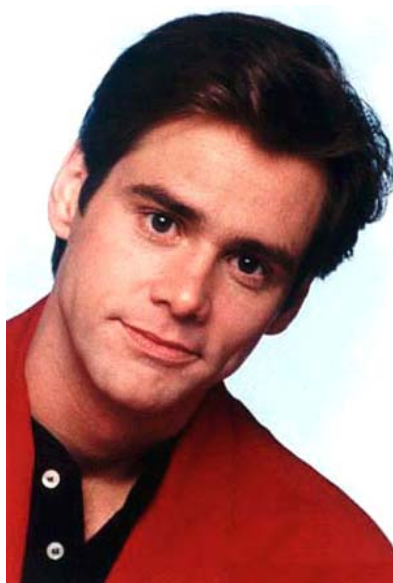
ภาพลักษณ์ของนักแสดง

ในการคัดเลือกนักแสดงที่มาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนในแต่ละเรื่องนั้น ผู้กำกับทั้ง 2 ท่าน ได้มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดงที่แตกต่างกัน โดยนักแสดงที่เลือกมาแสดงในภาพยนตร์แบทแมนของตนก็มีภาพลักษณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 4.86 แฟรงค์ กอร์ชิน (Frank Gorshin) ผู้แสดงเป็นริดเลอร์ใน Batman (1966)

แฟรงค์ กอร์ชิน ผู้แสดงเป็นริดเลอร์ใน Batman (1966) เป็นนักแสดงตลกผู้เริ่มต้นอาชีพการแสดงในปี 1953 ขณะรับราชการทหารด้วยการเป็นนักแสดงของกองทัพ เมื่อเขาปลดประจำการเขาก็ได้แสดงตลกทางรายการโทรทัศน์ต่างๆ รวมไปถึงสร้างชื่อเสียงจากการแสดงในไนท์คลับ และได้แสดงในภาพยนตร์ตลกต่างๆ เช่น Hot Rod Girl (1956) หรือ Dragstrip Girl (1957) (IMDB, 2012 : online) ด้วยความเป็นนักแสดงตลกมืออาชีพเขาจึงมีภาพลักษณ์ของบุคลิกภาพแบบกระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) และมีภาพลักษณ์ของ Fool Archetype ทำให้เป็นตัวเลือกที่เหมาะสมในสายตาผู้ชมสำหรับการแสดงบทริดเลอร์



ภาพที่ 4.87 จิม แครีย์ (Jim Carrey) ผู้แสดงเป็นริดเลอร์

จิม แครีย์ ผู้แสดงเป็นริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) เริ่มต้นอาชีพการแสดงของเขาในช่วงปี 1981 ด้วยการแสดงตลกตามไนท์คลับ และตามด้วยการแสดงตลกตามรายการต่างๆทางโทรทัศน์ และได้แสดงภาพยนตร์ในที่สุด โดยภาพยนตร์ช่วงแรกของเขาอาทิเช่น Rubberface (1981), Copper Mountain (1983) หรือ The Dead Pool (1988) ล้วนแล้วแต่เป็นภาพยนตร์ทุนต่ำที่ไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้มากนัก โดยภาพยนตร์ที่ทำให้เขามีชื่อเสียงในวงกว้างเป็นเรื่องแรกได้แก่ Ace Ventura : Pet Detective (1994) ตามด้วย The Mask (1994) และ Dumb & Dumber (1994) ซึ่งในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องนั้น จิม แครีย์ แสดงในบทตลก และด้วยภาพลักษณ์ของเขาที่เดิมเป็นนักแสดงตลกอยู่แล้ว ทำให้ภาพลักษณ์ของเขาในสายตาคนทั่วไปนั้นมีลักษณะบุคลิกภาพแบบกระตือรือร้นมีพลัง (The Energizer) และมีลักษณะตัวละครในแบบของ Trickster Archetype ปนเปื้อนกับ Fool Archetype ซึ่งใน Batman Forever (1995) ริดเลอร์ก็ถูกแสดงออกด้วยการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ของจิม แครีย์เช่นกัน

ความสามารถของนักแสดง

ก่อนการแสดงใน Batman (1966) แฟรงค์ กอร์ชิน ได้รับเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Emmy Award (รางวัลสำหรับการแสดงทางโทรทัศน์) จากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ Batman (1966) อันเป็นต้นแบบของภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) ซึ่งเป็นเครื่องยืนยันความสามารถทางการแสดงของเขาในบทบาทนี้ได้เป็นอย่างดี และเป็นปัจจัยสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงของผู้กำกับ

สำหรับจิม แครีย์นั้น ก่อนการแสดงใน Batman Forever (1995) นั้น เขาได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Golden Globe Award จากภาพยนตร์เรื่อง The Mask (1994) ซึ่งเป็นการยืนยันความสามารถในฐานะนักแสดงของเขาได้อย่างดี เป็นส่วนสำคัญในการเลือกนักแสดงของผู้กำกับ

ความนิยมในตัวนักแสดง

ก่อนการแสดงใน Batman (1966) นั้น ถึงแม้ว่าเขาจะมีชื่อเสียงไม่มากในวงการภาพยนตร์ แต่แฟรงค์ กอร์ชิน เป็นนักแสดงตลกที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมากทางโทรทัศน์ในช่วงยุค 1950 - 1960 (IMDB, 2012 : online) ซึ่งทำให้เขาเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมในสมัยนั้นกับการรับบทริดเลอร์

สำหรับจิม แครีย์ ในช่วงปี 1994 - 1995 ที่ภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995) ได้ถูกสร้างขึ้นนั้น จิม แครีย์ มีชื่อเสียงในฐานะดาวรุ่งดวงใหม่แห่งวงการภาพยนตร์อเมริกัน โดยภาพยนตร์ในช่วงนั้นทั้ง Ace Ventura : Pet Detective (1994), The Mask (1994) และ Dumb &

Dumber (1994) นั้นประสบความสำเร็จทางด้านรายได้อย่างสูง และทำให้เขาเป็นนักแสดงที่มีค่าตัวอยู่ในระดับแนวหน้าของฮอลลีวูด (IMDB, 2012 : online) และหลังจากนั้นไม่นานในค.ศ. 1996 เขาก็ได้รับรางวัล People's Choice Award ในฐานะนักแสดงตลกผู้เป็นที่นิยมอีกด้วย ด้วยความนิยมของจิม แครีย์ ในขณะนั้นที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้การเลือกเขามาแสดงในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการสร้างความมั่นใจทางด้านรายได้ให้กับผู้สร้างอีกทางหนึ่ง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน ซึ่งเป็นการศึกษาในแง่มุมต่างๆของตัวละคร ทั้งการออกแบบและตีความตัวละคร การคัดเลือกนักแสดง และบริบททางสังคมที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อทราบถึงลักษณะของการสร้างตัวละครจิตเภท เปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน และศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคม โดยในการวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพตามหลักของการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยความตีความด้วยตนเองจากการชมภาพยนตร์ ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในเรื่องของภาพยนตร์และสังคม ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษานั้นประกอบด้วย

1. Batman (1966)
2. Batman (1989)
3. Batman Returns (1992)
4. Batman Forever (1995)
5. Batman and Robin (1997)
6. Batman Begins (2005)
7. The Dark Knight (2008)

ผลการวิจัยพบว่า ในการสร้างตัวละครขึ้นในภาพยนตร์แบทแมนนั้น ผู้กำกับจะต้องมีการตีความตัวละครต่างๆ ที่มีอยู่ในฉบับหนังสือการ์ตูน รวมไปถึงภาพยนตร์แบทแมนเรื่องต่างๆที่ได้มีการสร้างมาก่อนหน้า และนำเอาลักษณะต่างๆของตัวละครในหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์เหล่านั้นมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ตัวละครในแบบฉบับของตนเอง ให้มีความเหมาะสมกับลักษณะภาพยนตร์ของตน

5.1 ลักษณะการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน

ผู้กำกับแต่ละท่านที่ได้กำกับภาพยนตร์แบทแมน ต่างก็มีแนวทางในการสร้างตัวละครของตนเองที่แตกต่างกัน และสามารถสรุปออกมาได้อย่างชัดเจน ดังต่อไปนี้

ในการสร้างตัวละครต่างๆของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) นั้น โดยรวมแล้วได้มีการปรับเปลี่ยนลักษณะของตัวละครจากในหนังสือการ์ตูนให้มีภาพลักษณ์ที่ดูฉลาดและไม่สมจริงมากขึ้น เพื่อใช้ในภาพยนตร์ Batman (1966) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ตลกสำหรับเด็กและวัยรุ่นตอนต้น

การสร้างตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนของเลสลีย์ มาร์ตินสันนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ตามแบบหนังสือการ์ตูนในยุคสมัย 1960 นั่นคือมีความเป็น Hero Archetype รวมกับ Fool Archetype อันเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของวีรบุรุษที่มีความตลกขบขันอยู่ในตัว โดยผู้กำกับเลือกที่จะไม่บอกเล่าถึงความเป็นมาของตัวละคร เพราะเป็นตัวละครที่ผู้ชมรู้จักดีอยู่แล้ว ขณะเดียวกันก็เลือกใช้ลักษณะนิสัยจากในหนังสือการ์ตูนยุคนั้นเช่นกัน ซึ่งทำให้แบทแมนของเขามีความเป็นวีรบุรุษที่มีจิตใจดีงาม มีความอบอุ่นและชอบช่วยเหลือคนอื่น นอกจากนี้ยังตัดรายละเอียดอื่นในชีวิตของบรูซ เวย์นไปเพื่อให้สามารถใช้เวลากับการเล่าเรื่องของตัวละครในฐานะแบทแมนได้เต็มที่ และสอดแทรกลักษณะใหม่ๆเพื่อเพิ่มความตลกขบขันให้กับตัวละคร อาทิ เช่นการเรียกทุกอย่างว่า”แบท” หรือวิธีการแก้ปัญหาที่ไม่สมเหตุสมผลต่างๆ

ในด้านรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครแบทแมนนั้น ผู้กำกับได้ใช้การลอกเลียนเครื่องแต่งกายของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนยุค 1960 มาทั้งหมด ทั้งชุดรัดรูป ฝ้าคลุมขนาดสั้น หน้ากากที่มีลวดลาย ถูมือ รองเท้า กางเกงขั้วใน และตราสัญลักษณ์ที่หน้าอก ล้วนถอดแบบมาจากหนังสือการ์ตูนทั้งสิ้น แต่เมื่อเครื่องแต่งกายดังกล่าวมาอยู่บนตัวนักแสดงจริงๆนั้น ด้วยรูปร่างที่ไม่ได้ล่ำสัน ทำให้เครื่องแต่งกายทั้งหมดสร้างภาพลักษณ์อันน่าตลกขบขันมากกว่าน่าเกรงขาม และผู้กำกับได้เลือกใช้นักแสดงที่มีภาพลักษณ์วีรบุรุษอันเหมาะสมกับการเป็นแบทแมน ซึ่งนอกจากจะช่วยขบขันเน้นความเป็นวีรบุรุษของแบทแมนแล้วยังทำให้การสร้างความตลกขบขันจากภาพลักษณ์วีรบุรุษนี้ทำได้ง่ายด้วย นอกจากนี้ยังเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงสามารถดึงดูดผู้ชมได้อีกด้วย

การสร้างตัวละครโจ๊กเกอร์ ของเลสลีย์ มาร์ตินสันนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ตามแบบหนังสือการ์ตูนในยุค 1960 ทำให้ตัวละครนี้มีลักษณะของ Trickster Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Shadow Archetype และ Fool Archetype ผสมอยู่ อันเป็นการสร้าง

ภาพลักษณ์ตัวละครให้มีความปลิ้นปล้อนมากกว่าความชั่วร้าย และยังมีความตลกขบขันแฝงอยู่ โดยผู้กำกับเลือกที่จะไม่บอกเล่าถึงความเป็นมาของตัวละคร เพราะเป็นตัวละครที่ผู้ชมรู้จักดีอยู่แล้ว ขณะเดียวกันก็เลือกใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนยุค 1960 เช่นเดียวกัน อันทำให้ตัวละครนี้มีนิสัยตลกกว่าเรื่องตลอดเวลาและใช้เครื่องมือในการเล่นตลกในการปลิ้นปล้อนซึ่งมากกว่าทำร้ายจนถึงชีวิต โดยผู้กำกับไม่ได้แก้ไขลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมของตัวละครจากฉบับหนังสือการ์ตูนเพราะในฉบับการ์ตูนยุค 1960 โจ๊กเกอร์ก็เป็นตัวละครที่มีความตลกขบขันอยู่แล้ว

ในด้านรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครโจ๊กเกอร์นั้น ผู้กำกับได้ลอกเลียนเครื่องแต่งกายและรูปลักษณ์ของโจ๊กเกอร์ในหนังสือการ์ตูนช่วงยุค 1960 มาทั้งหมดโดยไม่ได้ปรับเปลี่ยนอะไรเพิ่มเติม เนื่องจากเป็นรูปร่างลักษณะที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้กำกับในการสร้างความตลกขบขันอยู่แล้ว นอกจากนี้ยังได้เลือกใช้นักแสดงที่มีความสามารถสูงเพื่อรับบทที่ต้องแสดงออกอย่างตัวการ์ตูน (Comical) ตลอดเวลา รวมไปถึงเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงเพื่อดึงดูดผู้ชม

การสร้างตัวละครเพนกวินของเลสลีย์ มาร์ตินสันนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) เช่นเดียวกับในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 ทำให้ตัวละครนั้นมีลักษณะของ Trickster Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Shadow Archetype และ Fool Archetype ผสมอยู่ ซึ่งทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครนี้เป็นตัวละครที่ปลิ้นปล้อนมากกว่าชั่วร้าย นอกจากนี้ยังมีความตลกขบขันอยู่ด้วย โดยผู้กำกับเลือกที่จะไม่บอกเล่าถึงความเป็นมาของตัวละคร เพราะเป็นตัวละครที่ผู้ชมรู้จักดีอยู่แล้ว ขณะเดียวกันก็เลือกใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนยุค 1960 เช่นเดียวกัน อันทำให้ตัวละครนี้มีการวางแผนที่ซับซ้อน มีความชั่วร้ายเห็นแก่ตัว แต่ก็มีพฤติกรรมที่ไม่สมเหตุสมผลซึ่งช่วยสร้างความตลกขบขัน นอกจากนี้ยังได้มีการสอดแทรกลักษณะใหม่ๆ เช่น การร้องเสียงนกเพนกวินตลอดเวลา อันเป็นการสร้างเอกลักษณ์และสร้างที่น่าขบขันให้กับตัวละคร

ในด้านรูปลักษณ์ของตัวละครเพนกวินนั้น ผู้กำกับได้ใช้เครื่องแต่งกายของฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงยุค 1960 มาปรับแต่งให้เข้ากับความเป็นภาพยนตร์มากขึ้น เช่นการเปลี่ยนสีหมวกเพื่อเพิ่มความชัดเจนสดใสให้กับตัวละคร แต่ยังคงเอกลักษณ์เดิมของฉบับหนังสือการ์ตูนเช่นชุดหูหระ แว่นตาข้างเดียว และคาบุนหรีตลอดเวลาเอาไว้ นอกจากนี้ยังได้เลือกใช้นักแสดงที่มีความสามารถ และเป็นที่ยอมรับรับทันที โดยไม่ได้พิจารณาภาพลักษณ์ของนักแสดง

การสร้างตัวละครแคทวูแมนของเลสลีย์ มาร์ตินสันนั้น ได้ใช้ลักษณะของตัวละคร (Archetype) เช่นเดียวกับในฉบับหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Anima

Archetype เป็นหลัก และมีลักษณะของ Trickster Archetype และ Shadow Archetype ผสมอยู่ ทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครนี้มีความยั่ววนทางเพศ ในขณะที่เดียวกันก็มีเล่ห์เหลี่ยมหลอกหลวง และมีความชั่วร้าย โดยผู้กำกับเลือกที่จะไม่บอกเล่าเรื่องราวของตัวละคร เพราะเป็นตัวละครที่ผู้ชมรู้จักดีอยู่แล้ว แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนลักษณะนิสัยของตัวละครขึ้นใหม่สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเฉพาะ ให้เป็นตัวละครที่มีแต่ความเจ้าเล่ห์และชั่วร้ายแตกต่างจากฉบับหนังสือการ์ตูนที่เป็นตัวละครที่มีทั้งสองด้าน รวมไปถึงการสร้างลักษณะใหม่ๆ เช่นให้ตัวละครร้องเสียงแมวอยู่ตลอดเวลา อันเป็นการสร้างเอกลักษณ์และสร้างความน่าขบขันให้กับตัวละคร

ในด้านรูปลักษณ์ของตัวละครแคทวูแมนนั้น ผู้กำกับได้เลือกสร้างรูปลักษณ์ของตัวละครขึ้นใหม่โดยมีพื้นฐานเล็กน้อยฉบับหนังสือการ์ตูนเท่านั้น โดยมีการสร้างเครื่องแต่งกายของตัวละครใหม่ทั้งหมดให้เป็นชุดสีดำเน้นสัดส่วน แต่ยังคงเอกลักษณ์ความเป็นแมวของตัวละครไว้จากหูแมวบนศีรษะ นอกจากนี้ผู้กำกับได้เลือกนักแสดงที่มารับบทนี้จากภาพลักษณ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดยไม่ได้เป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงหรือเป็นที่นิยมแต่อย่างใด

การสร้างตัวละครริดเลอร์ของเลสลีย์ มาร์ตินสันนั้น ได้ใช้ลักษณะของตัวละคร (Archetype) เช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูนยุค 1960 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Trickster Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Shadow Archetype และ Fool Archetype เป็นส่วนรอง ส่งผลให้ตัวละครมีความเจ้าเล่ห์ปลิ้นปล้อน ผสมกับความชั่วร้ายและความน่าตลกขบขัน ผู้กำกับเลือกที่จะไม่บอกเล่าความเป็นมาของตัวละครนี้เนื่องจากเป็นตัวละครที่ผู้ชมรู้จักดีอยู่แล้ว และได้เลือกใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครจากในหนังสือการ์ตูนยุค 1960 อันทำให้ตัวละครมีการแสดงออกที่เกินจริง มีความหมกมุ่นในปริศนาชัดเจนรวมไปถึงมีพฤติกรรมที่น่าขบขันไม่สมเหตุสมผลอันเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้กำกับในการสร้างภาพยนตร์ตลกอยู่แล้ว

ในด้านรูปลักษณ์ของตัวละครริดเลอร์นั้น ผู้กำกับได้เลือกใช้รูปลักษณ์ของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนยุค 1960 เป็นพื้นฐาน และทำการแก้ไขเพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยยังคงเอกลักษณ์ของสีเขียว และการประดับด้วยเครื่องหมายคำถามไว้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ผู้กำกับได้เลือกนักแสดงตลกที่มีภาพลักษณ์เหมาะสมกับตัวละคร รวมไปถึงมีความสามารถและมีชื่อเสียงอีกด้วย

ในส่วนการสร้างตัวละครต่างๆของทีม เบอร์ตัน ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) และ Batman Returns (1992) นั้น โดยรวมแล้วเป็นการสร้างตัวละครขึ้นใหม่โดยใช้เพียงพื้นฐานลักษณะเด่นของตัวละครจากฉบับหนังสือการ์ตูนมาต่อยอด สร้างความมีดม่นและมีการใช้ศิลปะแบบ Expressionist ในการขยายสภาพจิตใจของตัวละครให้ชัดเจน

การสร้างตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนของทิม เบอร์ตันนั้น ได้ใช้ลักษณะของตัวละคร (Archetype) ในลักษณะเดียวกับในหนังสือการ์ตูนยุค 1980 โดยมี Hero Archetype เป็นหลัก และมี Shadow Archetype เป็นส่วนรอง ทำให้ตัวละครมีความเป็นวีรบุรุษสูง แต่ก็มีด้านมืดเช่น ความลึกลับและความก้าวร้าวรวมอยู่ด้วย โดยผู้กำกับได้เลือกแก้ไขความเป็นมาของตัวละครให้มีความต่างไปจากฉบับหนังสือการ์ตูน เพื่อสร้างความแค้นส่วนต่อระหว่างแบทแมนและโจ๊กเกอร์ และเลือกใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครจากฉบับการ์ตูนดั้งเดิมในปี 1939 ซึ่งทำให้ตัวละครแบทแมนของทิม เบอร์ตันมีความก้าวร้าวรุนแรง และสามารถสังหารอาชญากรได้อย่างไม่ปราณี ในขณะที่เดียวกันก็เพิ่มเติมปมทางจิตใจ ที่ทำให้เขาโหยหาความรักจากเพศตรงข้ามหรือมีความต้องการที่จะเป็นปีศาจร้ายในยามค่ำคืน

ในด้านรูปลักษณ์ของตัวละครแบทแมนนั้น ผู้กำกับได้เลือกสร้างรูปลักษณ์ของตัวละครขึ้นใหม่โดยมีรูปลักษณ์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1980 เป็นพื้นฐาน โดยสร้างชุดของแบทแมนเป็นกลุ่มเนื้อเทียมทำจากยางสีดำสนิทเพื่อสร้างภาพลักษณ์ของความน่ากลัวและลึกลับ และใช้ศิลปะแบบโกธิคและ Expressionist ในการสร้างลวดลายบางส่วนบนชุด แต่ในส่วนอื่นยังคงเอกลักษณ์จากชุดแบทแมนในหนังสือการ์ตูนยุค 1980 ไว้ชัดเจน ทั้งผ้าคลุมขนาดใหญ่คลุมทั้งตัว หน้ากากคิ้วคิ้ว หรือตราสัญลักษณ์ที่หน้าอก และยังคงใจเลือกนักแสดงที่ไม่มีภาพลักษณ์ของวีรบุรุษเพื่อให้ขัดต่อภาพความเป็นวีรบุรุษของแบทแมน และขบเน้นความเป็นคนธรรมดาในชุด ค้างคาวของแบทแมนฉบับนี้อย่างชัดเจน แต่ก็ยังเป็นนักแสดงที่มีความสามารถและได้รับความนิยม

การสร้างตัวละครโจ๊กเกอร์ของทิม เบอร์ตันนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ตามลักษณะตัวละครในหนังสือการ์ตูนในยุค 1980 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Shadow Archetype เป็นหลัก และมีลักษณะของ Trickster Archetype อยู่เล็กน้อย ทำให้ได้ตัวละครที่มีความชั่วร้ายชัดเจน และมีความเจ้าเล่ห์ปลิ้นปล้อนผสมอยู่ โดยผู้กำกับได้เลือกใช้ประวัติความเป็นมาของตัวละครที่เป็นคนในองค์กรอาชญากรรมจากในหนังสือการ์ตูน และได้สร้างลักษณะนิสัยของตัวละครขึ้นใหม่โดยอิงเพียงความร่าเริงและโหดร้ายของตัวละครจากหนังสือการ์ตูน ทำให้ได้โจ๊กเกอร์ที่มีความโหดร้าย ปลิ้นปล้อน และขี้เล่นอย่างน่ากลัว

ในด้านรูปลักษณ์ของตัวละครโจ๊กเกอร์นั้น ผู้กำกับได้เลือกใช้รูปลักษณ์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1980 เป็นพื้นฐาน และดัดแปลงให้มีความสดใสฉูดฉาดจนเกินความเป็นจริงซึ่งสร้างความรู้สึกเรียกร้องความสนใจและความรู้สึกจอมปลอมของตัวละครขึ้นในเวลาเดียวกัน อัน

เป็นการตีแผ่สภาพจิตใจของตัวละครออกมาเป็นรูปลักษณ์ของตัวละครด้วย โดยในการเลือกนักแสดงนั้นได้เลือกนักแสดงที่มีภาพลักษณ์เหมาะสม มีความสามารถสูง และมีความนิยมสูง ในการรับบทที่ต้องอาศัยความสามารถในการแสดงเป็นอย่างดี

การสร้างตัวละครเพนกวินของทิม เบอร์ตันนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนยุค 1990 ทำให้ได้ตัวละครที่มีความเป็น Shadow Archetype เป็นหลัก และมีลักษณะของ Trickster Archetype ผสมอยู่ ทำให้ได้ตัวละครที่มีลักษณะชั่วร้าย ลึกลับ และมีความเจ้าเล่ห์หลอกลวงแฝงอยู่ โดยผู้กำกับได้เลือกสร้างประวัติความเป็นมาของตัวละครขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากฉบับหนังสือการ์ตูนเพียงแคชื่อกับชื่อของตัวละครเท่านั้น ซึ่งการสร้างให้เพนกวินพิการตั้งแต่เกิดและถูกทิ้งลงท่อระบายน้ำ ทำให้ได้ตัวละครที่มีความน่ากลัวและอยู่ในสภาพที่เลวร้ายกว่ามนุษย์ทั่วไป นอกจากนี้ยังได้สร้างลักษณะนิสัยของตัวละครขึ้นมาใหม่โดยมีรากฐานจากลักษณะนิสัยของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1980 โดยยังคงลักษณะของความชั่วร้าย และความหลงตัวเองไว้ แต่เพิ่มความโหดร้ายน่ากลัว และความเป็นสัตว์มากกว่ามนุษย์ลงไปให้ตัวละคร รวมถึงความต้องการการยอมรับในฐานะมนุษย์ของตัวละครด้วย

ในการสร้างรูปลักษณ์ของตัวละครเพนกวินนั้น ทิม เบอร์ตัน ได้ใช้ลักษณะเด่นของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1990 เป็นพื้นฐาน และปรับเปลี่ยนให้เป็นสัตว์ประหลาดครึ่งมนุษย์ครึ่งนก โดยเพิ่มลักษณะของมือที่เป็นครีบ ฟันที่แหลมคม ผิวหนังที่ขาวซีด และรูปร่างอ้วนกลมผิดปกติ ลงไปในลักษณะพื้นฐานเดิมได้แก่ลักษณะของชายอ้วน จมูกแหลม สวมแว่นตาข้างเดียว และเครื่องแต่งกายหูลูวาลสีดำ ในการเลือกนักแสดงนั้นได้เลือกนักแสดงที่มีความสามารถในการแสดงสูงมารับบทตัวละครที่มีความซับซ้อนนี้ รวมถึงยังเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงอีกด้วย

การสร้างตัวละครแคทวูแมนของทิม เบอร์ตันนั้น ได้มีการใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) เช่นเดียวกับตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1990 ทำให้ได้ตัวละครที่มีลักษณะของ Anima Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Trickster Archetype ผสมอยู่ ทำให้ได้ลักษณะตัวละครที่มีความยั่ววนทางเพศ รวมกับความเจ้าเล่ห์หลอกลวง โดยผู้กำกับได้เลือกสร้างความเป็นมาของตัวละครขึ้นมาใหม่โดยไม่อิงกับฉบับหนังสือการ์ตูน ซึ่งความเป็นมาใหม่ในฐานะผู้หญิงที่ถูกกระทำจากสังคมและบุรุษเพศนี้ทำให้ได้ตัวละครที่มีความเก็บกดและระเบิดออกมาเป็นความรุนแรงและความยั่ววนให้บุรุษต้องยอมสยบ และได้มีการสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครขึ้นมาใหม่โดยไม่อิงกับฉบับหนังสือการ์ตูน ให้เป็นตัวละครที่มีความแปรปรวนทางอารมณ์ที่ชัดเจน

ในการสร้างรูปลักษณ์ของตัวละครแคทวูแมนนั้น ผู้กำกับได้ใช้ลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1990 เป็นพื้นฐาน และได้ปรับแต่งด้วยลักษณะศิลปะแบบ Expressionist อันเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับ โดยเปลี่ยนสีเครื่องแต่งกายเป็นสีดำ แทรกด้วยรอยเย็บอันสื่อถึงการประติดประต่อใหม่ของตัวคนที่แตกสลาย แต่ยังคงลักษณะเดิมของชุดรูปเน้นทรวดทรงชัดเจน หน้ากากครอบหน้าพร้อมหูแมว และอาวูที่ป็นแฉ้อันสื่อถึงความรุนแรงทางเพศ นอกจากนี้ยังได้เลือกใช้นักแสดงที่มีภาพลักษณ์เหมาะสม มีความสามารถในการแสดงมากพอที่จะรับบทที่ต้องแสดงอารมณ์อันหลากหลาย และได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงเพื่อช่วยดึงดูดผู้ชม

การสร้างตัวละครต่างๆ ของโจเอล ชูมัคเกอร์ ผู้กำกับ Batman Forever (1995) และ Batman and Robin (1997) โดยรวมแล้วผู้กำกับได้ใช้ลักษณะตัวละครจากในหนังสือการ์ตูนเป็นหลัก โดยได้มีการปรับแต่งหรือลดรายละเอียดของตัวละครลงเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้ชมที่เป็นเด็ก และมีการออกแบบที่เน้นความสวยงามอลังการ และแสดงออกถึงภาพลักษณ์ของตัวละครอย่างเต็มที่ผ่านทางการใช้สีและแสงอันจัดจ้าน

การสร้างตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนของโจเอล ชูมัคเกอร์ใน Batman Forever (1995) นั้นได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ที่เปลี่ยนแปลงไปจากฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1990 เล็กน้อย โดยมีการเน้นความเป็น Hero Archetype ที่ชัดเจน แต่ได้เพิ่มเติมในส่วนของ Animus Archetype ลงไปในตัวละครด้วย ทำให้แบทแมนในฉบับนี้มีความเป็นวีรบุรุษ ผสมผสานกับความดึงดูดทางเพศ โดยแบทแมนฉบับนี้นั้นเป็นตัวละครที่มีความเป็นมาต่อเนื่องจาก Batman Returns (1992) แต่ไม่มีการกล่าวถึงเหตุการณ์ก่อนหน้าแต่อย่างใด ผู้กำกับยังได้เลือกใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนยุค 1990 เป็นหลัก และลดความโดดเด่นและมีดมนลง ทำให้ตัวละครมีลักษณะนิสัยที่เป็นมิตร มีความเป็นผู้นำ มีความรับผิดชอบ และไม่แสดงออกอย่างก้าวร้าวหรือโหดร้ายแต่อย่างใด

ในการสร้างรูปลักษณ์ของตัวละครแบทแมนฉบับนี้นั้น ผู้กำกับได้ใช้ลักษณะของตัวละครจากฉบับของทิม เบอร์ตัน ใน Batman (1989) เป็นพื้นฐาน และได้เปลี่ยนแปลงให้มีความเปิดเผย สร้างภาพของวีรบุรุษที่ชัดเจนขึ้น และสร้างความดึงดูดทางเพศไปในเวลาเดียวกันด้วยลวดลายกล้ามเนื้อที่สมบุรณ์ชัดเจน รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อเน้นความสวยงามดึงดูดทางเพศ เช่นเข็มขัดกดต่ำ ลวดลายคล้ายกางเกงชั้นใน และปทุมถันบนหน้าอก โดยผู้กำกับได้เลือกนักแสดงที่มีภาพลักษณ์เป็นวีรบุรุษ และมีความดึงดูดทางเพศอย่างเหมาะสมมารับบทนี้ รวมทั้งยังเป็นนักแสดงที่มีความสามารถและได้รับความนิยมอย่างสูงด้วย

การสร้างตัวละครบรูซ เวย์น หรือแบทแมนใน Batman and Robin (1997) ของโจเอล ชูมคเกอร์นั้นได้ใช้ลักษณะตัวละครเช่นเดียวกับใน Batman Forever (1995) แต่ได้เพิ่มลักษณะของ Mentor Archetype เข้าไปในตัวละคร ทำให้นอกจากตัวละครจะมีความเป็นวีรบุรุษและตั้งดูดทางเพศแล้ว ยังมีความเป็นผู้แนะนำให้คำปรึกษาแก่โรบินหรือแบทเกิร์ลด้วย โดยตัวละครเป็นตัวละครต่อเนื่องจาก Batman Forever (1995) แต่ได้มีการนำลักษณะนิสัยของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนในช่วงยุค 1960 มาผสมผสาน ทำให้นอกจากจะเป็นตัวละครที่มีความเป็นมิตร เป็นผู้นำ มีความรับผิดชอบแล้ว ยังมีความเป็นผู้ปกครองและความสนุกสนานด้วย

ในการสร้างรูปลักษณ์ของแบทแมนฉบับนี้นั้น โจเอล ชูมคเกอร์ได้ใช้ลักษณะตัวละครใน Batman Forever (1995) เป็นหลัก แต่ได้มีการเปลี่ยนสีของชุดแบทแมนเพื่อลดภาพลักษณ์ของความลึกลับมืดมนลงและเพิ่มภาพลักษณ์ของความกล้าหาญ รอบรู้ และน่าไว้วางใจขึ้นแทน โดยได้เลือกนักแสดงที่มีภาพลักษณ์ความเป็นผู้ใหญ่และที่ปรึกษามารับบทแบทแมน ซึ่งเป็นนักแสดงที่มีความสามารถและได้รับความนิยมอยู่แล้วด้วย

การสร้างตัวละครทูเฟซของโจเอล ชูมคเกอร์นั้น ได้มีการใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ตามฉบับหนังสือการ์ตูนในยุค 1990 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Shadow Archetype ชัดเจน และแสดงออกซึ่งความก้าวร้าว โดยผู้กำกับได้เลือกใช้ความเป็นมาตามฉบับหนังสือการ์ตูนโดยไม่เปลี่ยนแปลง รวมไปถึงการใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครจากหนังสือการ์ตูนยุค 1990 เป็นหลักแล้ว ลดความซับซ้อนลง ทำให้ได้ตัวละครที่เต็มไปด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ที่ชัดเจนถึงความแค้น และมีการแสดงความชั่วร้ายที่ชัดเจนทั้งคำพูดและการกระทำ รวมไปถึงลักษณะการตัดสินใจทุกอย่างโดยใช้เหรียญในหนังสือการ์ตูนยุค 1990 ก็ถูกเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็นการตัดสินใจว่าจะฆ่าหรือไม่ฆ่าใครเท่านั้น

ในการสร้างรูปลักษณ์ของทูเฟซนั้น ผู้กำกับได้ใช้รูปลักษณ์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนช่วงยุค 1990 เป็นพื้นฐาน แล้วปรับแต่งเพิ่มความจัดจ้านของสีใบหน้าและเครื่องแต่งกายในฝั่งที่เสียใจให้มีความสวยงามอลังการมากขึ้นตามเอกลักษณ์ของผู้กำกับ โดยยังคงลักษณะเด่นของชุดสูทที่แบ่งครึ่งทั้งตัว และใบหน้าที่เสียใจครึ่งซีกไว้เช่นเดิม ซึ่งการปรับแต่งนี้ช่วยขับเน้นภาพลักษณ์และความรู้สึกของตัวละครให้ออกมาเป็นรูปธรรมขึ้น โดยผู้กำกับได้เลือกนักแสดงที่มีภาพลักษณ์ของตัวร้ายเหมาะสมกับบท รวมไปถึงเป็นนักแสดงที่มีความสามารถและมีชื่อเสียงด้วย

การสร้างตัวละครริดเลอร์ของโจเอล ชูมคเกอร์นั้น ได้มีการใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ตามในหนังสือการ์ตูนในยุค 1990 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Trickster

Archetype เป็นหลัก และมีลักษณะของ Shadow Archetype ผสมอยู่ ทำให้ได้ตัวละครที่เจ้าเล่ห์ ปลิ้นปล้อนและชั่วร้าย โดยผู้กำกับได้เลือกสร้างความเป็นมาใหม่ให้กับตัวละครโดยไม่อิงจากฉบับหนังสือการ์ตูน โดยเปลี่ยนให้ตัวละครนี้เป็นนักวิทยาศาสตร์ที่ถูกบรูซ เวย์นปฏิเสธโครงการ เพื่อการสร้างความขัดแย้งเป็นการส่วนตัวกับบรูซ เวย์น นอกจากนี้ ผู้กำกับยังได้เลือกใช้ลักษณะนิสัย และการแสดงออกที่ได้รับอิทธิพลมาจากริดเลอร์ใน Batman (1966) อย่างชัดเจน ทำให้ได้ริดเลอร์ที่เจ้าเล่ห์ชั่วร้าย หมกมุ่นในการตั้งคำถามหรือสร้างปริศนา หลงตัวเอง และมีการแสดงออกเกินจริงแบบการ์ตูน (Comical) ซึ่งมีความตลกขบขันในบางครั้ง

ในการสร้างรูปลักษณ์ของริดเลอร์นั้น โจเอล ชูมคเกอร์ ได้ใช้ทั้งลักษณะของริดเลอร์ในหนังสือการ์ตูนช่วงยุค 1990 และริดเลอร์ในยุค 1960 รวมไปถึงใน Batman (1966) เป็นพื้นฐาน โดยเครื่องแต่งกายของตัวละครได้ถูกสร้างขึ้นหลายชุดตามชุดที่เป็นต้นแบบ โดยมีทั้งชุดสูทที่ได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูนช่วง 1990 หรือชุดรัดรูปที่แสดงอิทธิพลของยุค 1960 อย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ตาม ตัวละครยังคงลักษณะหลักของสีเขียวและเครื่องหมายคำถามไว้ตลอด รวมไปถึงความหุนหันองการอันเป็นเอกลักษณ์ของโจเอล ชูมคเกอร์ด้วย โดยในการคัดเลือกนักแสดงนั้น ได้ใช้นักแสดงตลกที่มีภาพลักษณ์เหมาะกับการแสดงออกของตัวละคร รวมไปถึงเป็นนักแสดงที่มีความสามารถและมีชื่อเสียงอย่างมากด้วย

การสร้างตัวละครต่างๆ ของคริสโตเฟอร์ โนแลนใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) นั้น โดยรวมแล้วเป็นการนำเอาภาพลักษณ์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูน มาทำการตีความใหม่ให้เกิดความสมจริงทั้งลักษณะภายนอกและการกระทำของตัวละคร

การสร้างตัวละครบรูซ เวย์น และแบทแมนของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ตามลักษณะตัวละครในหนังสือการ์ตูนในยุคปี 2000 ทำให้ตัวละครมีความเป็น Hero Archetype เป็นหลัก ผสมกับความเป็น Shadow Archetype ทำให้เกิดตัวละครที่มีความเป็นวีรบุรุษสูง และมีความลึกซึ้งก้าวร้าวอยู่ในตัว โดยผู้กำกับได้เลือกใช้ความเป็นมาของตัวละครในหนังสือการ์ตูนเป็นพื้นฐาน แล้วทำการปรับแต่งให้มีความสมจริงของเหตุการณ์ การกระทำของตัวละครและสภาพจิตใจของตัวละคร และได้เลือกใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุคปี 2000 เป็นพื้นฐานในการสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร โดยคงความเป็นวีรบุรุษรักความยุติธรรมไว้ แล้วเพิ่มประเด็นทางจิตใจให้ตัวละครมีความเก็บกดก้าวร้าวจากการสูญเสียพ่อแม่ในวัยเด็ก

การสร้างรูปลักษณ์ของแบทแมนนั้น คริสโตเฟอร์ โนแลน ได้ใช้ลักษณะของแบทแมนใน ยุคปี 2000 เป็นพื้นฐานในการสร้างรูปลักษณ์ใหม่ โดยได้เปลี่ยนชุดให้เป็นเกราะทางการทหาร แสดงถึงความก้าวแกร่งของตัวละคร และเพิ่มความทันสมัยสมจริงเข้าไปในการออกแบบ แต่ยังคงลักษณะเด่นของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนยุคปี 2000 ไว้อย่างครบถ้วนไม่ว่าจะเป็นผ้าคลุม ขนาดใหญ่ หน้ากากค้างคาว หรือตราสัญลักษณ์สีดำบริเวณหน้าอก โดยได้ใช้นักแสดงที่มี ภาพลักษณ์ของวีรบุรุษรับบทนี้ โดยเป็นนักแสดงที่มีความสามารถเหมาะสมด้วย

การสร้างตัวละครโจ๊กเกอร์ของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ของตัวละครตามฉบับหนังสือการ์ตูนในยุคปี 2000 ทำให้ได้ตัวละครที่มีลักษณะของ Shadow Archetype เป็นหลัก และมีความเป็น Trickster Archetype ผสมอยู่ ตัวละครจึงมีความ ลึกลับ ซ้ำร้าย และเจ้าเล่ห์ปลิ้นปล้อน โดยผู้กำกับเลือกที่จะไม่ให้รายละเอียดความเป็นมาใดๆของ ตัวละครเลยเพื่อสร้างความลึกลับให้กับตัวละคร และสร้างเอกลักษณ์ในการบอกเล่าเรื่องราวความ เป็นมาของตัวเองไม่ซ้ำกันสักครั้งของตัวละคร และสร้างลักษณะนิสัยขึ้นใหม่ให้ตัวละครมีความ ต่อต้านสังคม คลั่งไคล้ในอุดมการณ์อนาธิปไตยและการก่อการร้าย แต่ยังคงไว้ซึ่งความโหดร้าย และไม่สามารถเดาใจได้ของฉบับหนังสือการ์ตูน

ในการสร้างรูปลักษณ์ของโจ๊กเกอร์นั้น คริสโตเฟอร์ โนแลน ยังคงยึดรูปลักษณ์ของตัว ละครจากในหนังสือการ์ตูนยุคปี 2000 เป็นพื้นฐาน แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนลักษณะของตัวละครให้ มีความสมจริงยิ่งขึ้นอย่างมาก โดยสร้างให้โจ๊กเกอร์มีรูปลักษณ์ของคนธรรมดาที่แต่งหน้าแต่งตัว เป็นตัวตลกอย่างโหมมๆ เน้นความน่ากลัวและน่ารังเกียจ โดยที่ปากมีแผลเป็นรูปรอยยิ้มแทนปาก ที่ฉีกยิ้มด้วยสารเคมี แต่ยังคงลักษณะเด่นของสูทสีม่วง ผมหงอก หน้าสีขาว และปากฉีกยิ้มของ ตัวละครไว้อย่างชัดเจน โดยผู้กำกับได้เลือกใช้นักแสดงที่มีภาพลักษณ์และความสามารถสูง เหมาะสมสำหรับบทที่ต้องใช้พลังในการแสดงมากเช่นบทนี้ นอกจากนี้ยังเป็นนักแสดงที่ได้รับความ นิยมเป็นอย่างมากด้วย

การสร้างตัวละครซูเปอร์แมนของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้น ได้ใช้ลักษณะตัวละคร (Archetype) ของตัวละครตามฉบับการ์ตูนในยุคปี 2000 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของ Shadow Archetype เต็มตัว แต่เนื่องจากใน The Dark Knight (2008) ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมเห็นการเปลี่ยนแปลงของ ตัวละครนี้ จึงได้เลือกที่จะใช้ประวัติความเป็นมาของตัวละครเช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูน แต่ เพิ่มเติมรายละเอียดเข้าไปอย่างมาก และเริ่มเรื่องตั้งแต่ตัวละครยังมีความเป็น Hero Archetype อย่างเต็มตัวอยู่ โดยสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครขึ้นใหม่โดยไม่ใช้ฉบับหนังสือการ์ตูนเป็น

พื้นฐาน ให้ตัวละครเริ่มจากเป็นคนดีรักความยุติธรรม มีความซื่อตรง แล้วค่อยๆเกิดการเปลี่ยนแปลงไป จนเมื่อตัวละครสูญเสียสิ่งที่รักไปก็ได้ออกมาเป็นตัวละครด้านมืดที่เต็มไปด้วยความแค้นอย่างเต็มตัว

ในการสร้างรูปลักษณ์ของซูเฟซันน์ คริสโตเฟอร์ โนแลนได้ใช้รูปลักษณ์ของตัวละครในหนังสือการ์ตูนในยุคปี 2000 เป็นพื้นฐานในการสร้างรูปลักษณ์ใหม่ของตัวละคร โดยเปลี่ยนจากบาดแผลโดนน้ำกรดเป็นแผลไฟไหม้ครึ่งใบหน้า และการแต่งกายด้วยชุดสูทที่ใหม่ไฟไปครึ่งซีก นอกจากนี้จะสื่อถึงบาดแผลในใจของตัวละครแล้วยังสื่อถึงความพ่ายแพ้ของวีรบุรุษได้อย่างชัดเจนอีกด้วย โดยตัวละครยังคงยึดรูปแบบดั้งเดิมของการใส่สูทแบ่งครึ่ง และใบหน้าที่เสียโฉมครึ่งซีกไว้เช่นเดิม โดยได้มีการเลือกนักแสดงจากภาพลักษณ์ของความเป็นตัวร้าย และความสามารถของนักแสดงที่ต้องแสดงในบทที่มีความเก็บกดทางอารมณ์สูง

จากการสร้างตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์แบทแมนของผู้กำกับทั้ง 4 ท่าน นั้นได้แสดงให้เห็นว่า การตีความตัวละครต่างๆจากต้นฉบับเดียวกันนั้นสามารถเกิดความเป็นไปได้ของตัวละครที่ไม่จำกัด ซึ่งรวมไปถึงลักษณะทางจิตหรือภาวะจิตเภทของตัวละครที่แม้จะมีที่มาเดียวกันแต่ด้วยการตีความที่ต่างกันทำให้มีอาการทางจิตที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงได้ แต่ในการตีความนั้นจะต้องคงลักษณะเด่นที่ชัดเจนของต้นฉบับดั้งเดิมไว้เพื่อไม่ให้สูญเสียความเป็นตัวตนของตัวละครนั้นไป

5.2 การเปรียบเทียบการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบทแมน

เมื่อผู้วิจัยได้ทราบถึงลักษณะการสร้างตัวละครของผู้กำกับแต่ละท่านแล้ว จึงสามารถสรุปเปรียบเทียบการสร้างตัวละครในแต่ละตัวไว้ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแบทแมน

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือกนักแสดง
เลสลี่ มาร์ตินสัน 1966		หลัก - Hero รอง - Fool	ไม่กล่าวถึง	หนังสือการ์ตูนยุค 1960	หนังสือการ์ตูนยุค 1960	ภาพลักษณ์ ชื่อเสียง
ทิม เบอร์ตัน 1989, 1992		หลัก - Hero รอง - Shadow	หนังสือการ์ตูน	หนังสือการ์ตูนยุค 1980 + 1939	หนังสือการ์ตูนยุค 1980	ความสามารถ ชื่อเสียง
โจเอล ชูมัคเกอร์ 1995		หลัก - Hero รอง - Anima	หนังสือการ์ตูน	หนังสือการ์ตูนยุค 1990	Batman (1989)	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ชื่อเสียง

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแบบทแมน (ต่อ)

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือกนักแสดง
โจเอล ชูมคเกอร์ 1997		หลัก - Hero รอง - Anima Mentor	หนังสือการ์ตูน	Batman Forever และหนังสือ การ์ตูนยุค 1960	Batman Forever (1995)	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ชื่อเสียง
คริสโตเฟอร์ โนแลน 2005, 2008		หลัก - Hero รอง - Shadow	หนังสือการ์ตูน	หนังสือการ์ตูนยุค 2000	หนังสือการ์ตูนยุค 2000	ภาพลักษณ์ ความสามารถ

จากตารางการเปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแบบแมนจะเห็นว่า ในการตีความของผู้กำกับทุกท่านเลือกให้แมนมีความเป็น Hero Archetype ที่เด่นชัด ซึ่งเป็นการสร้างลักษณะความเป็นวีรบุรุษให้กับตัวละคร โดยมีลักษณะรองแตกต่างกันไป โดยจะสังเกตได้ว่าแมนที่มีลักษณะรองเป็น Shadow Archetype นั้น เป็นแมนฉบับที่มีความโดดเด่นกอดอยู่ภายใน และเป็นแมนเพื่อระบายออกซึ่งความเจ็บปวดนั้น อันได้แก่แมนในฉบับของทิม เบอร์ตัน และคริสโตเฟอร์ โนแลน ในขณะที่แมนในฉบับอื่นๆ ที่ไม่ได้มี Shadow Archetype เป็นหลักนั้นจะไม่มีภาพลักษณ์ของความเจ็บปวดแต่จะเป็นแมนเพราะต้องการช่วยเหลือสังคมมากกว่า

ประวัติความเป็นมาของแมนทั้งหมดนั้นได้นำมาจากหนังสือการ์ตูนเช่นเดียวกันหมด แสดงให้เห็นว่า นอกเหนือจากภาพลักษณ์ของความเป็นฮีโร่แล้ว การที่บรูซ เวย์น พ่อแม่ถูกฆ่าตาย แล้วจึงมาเป็นแมนนั้นเป็นเอกลักษณ์เด่นชัดที่สร้างความเป็นตัวละครแมนและบรูซ เวย์น ขึ้นมา ยกเว้นฉบับของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ที่ได้ละเว้นการบอกเล่าความเป็นมาของตัวละครเพราะเชื่อว่าผู้ชมรู้จักตัวละครดีอยู่แล้ว ซึ่งก็เป็นการอิงประวัติตัวละครกับฉบับหนังสือการ์ตูนอีกรูปแบบหนึ่งเช่นเดียวกัน

ในขณะที่ลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นเห็นได้ชัดว่าต่างกันไปตามยุคสมัย โดยอิงภาพลักษณ์จากหนังสือการ์ตูนในช่วงเวลาเดียวกับที่ภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้น ยกเว้นในฉบับของทิม เบอร์ตัน ที่ได้สอดแทรกความก้าวร้าวโหดร้ายของฉบับหนังสือการ์ตูนดั้งเดิมที่สังหารคนร้ายได้โดยไม่ปราณี กับฉบับของโจเอล ชูมัคเกอร์ ใน Batman and Robin (1997) ที่นอกจากแมนจะมีลักษณะของความเป็นวีรบุรุษจากหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1990 แล้ว ยังได้รับอิทธิพลของความสดใสและเป็นมิตรต่อทุกคนจากหนังสือการ์ตูนช่วงปี 1960 ด้วย

ในส่วนของรูปลักษณ์ของตัวละครนั้น ฉบับของเลสลีย์ มาร์ตินสัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์ตลกนั้น ได้ใช้การลอกเลียนรูปลักษณ์ของแมนในหนังสือการ์ตูนมาทั้งหมดเพื่อสร้างความขบขัน ส่วนฉบับของทิม เบอร์ตัน ที่ได้กลายเป็นแม่แบบให้กับฉบับของโจเอล ชูมัคเกอร์นั้นเกิดจากการที่ภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสองถูกสร้างขึ้นในเวลาไล่เลี่ยกันและถูกกำหนดให้เป็นภาพยนตร์ภาคต่อซึ่งกันและกัน ดังนั้นถึงแม้จะไม่มีกร่อยถึงเหตุการณ์เก่าในเรื่องใหม่ แต่ก็มี ความจำเป็นต้องยึดฉบับเก่าของทิม เบอร์ตันเป็นพื้นฐานเพื่อให้ยังคงภาพลักษณ์ของแมนที่ไม่แตกต่างจากเดิมมากจนเกินไป ในทางกลับกัน แมนแมนของคริสโตเฟอร์ โนแลน ได้สร้างลักษณะตัวละครขึ้นใหม่โดยไม่อิงกับภาพยนตร์ฉบับเก่าๆ เพราะมีเวลาในการสร้างห่างกันถึง 8 ปี และยังมีแนวทางของ

ภาพยนตร์ที่แตกต่างกันมากด้วย

ในการคัดเลือกนักแสดงนั้น มีเพียงฉบับของทิม เบอร์ตัน เพียงผู้เดียวที่เลือกนักแสดงที่มี
ภาพลักษณ์แตกต่างออกไป ซึ่งเกิดจากความตั้งใจให้แบทแมนของเขามีภาพลักษณ์ของคน
ธรรมดาทั่วไป

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครโจ๊กเกอร์

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือก นักแสดง
เลสลี่ มาร์ตินสัน 1966		หลัก - Trickster รอง - Fool Shadow	ไม่กล่าวถึง	หนังสือการ์ตูน ยุค 1960	หนังสือการ์ตูนยุค 1960	ความสามารถ ชื่อเสียง
ทิม เบอร์ตัน 1989, 1992		หลัก - Shadow รอง - Trickster	หนังสือการ์ตูน	สร้างขึ้นใหม่	หนังสือการ์ตูนยุค 1980	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ชื่อเสียง
คริสโตเฟอร์ โนแลน 2005, 2008		หลัก - Shadow รอง - Trickster	ไม่กล่าวถึง	สร้างขึ้นใหม่	หนังสือการ์ตูนยุค 2000	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ชื่อเสียง

จากตารางเปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครโจ๊กเกอร์จะเห็นว่า ลักษณะตัวละคร (Archetype) ในฉบับของทิม เบอร์ตัน และคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้นไม่ต่างกัน โดยมีลักษณะของความชั่วร้ายในแบบของ Shadow Archetype เช่นเดียวกัน ทำให้ลักษณะในการก่ออาชญากรรมนั้นขึ้นอยู่กับความดีความชั่ว Shadow Archetype ในแต่ละยุคสมัย โดยใน Batman (1989) ถูกตีความออกมาในลักษณะขององค์กรอาชญากรรมและภัยจากสารเคมีหรือยาเสพติด ในขณะที่ใน The Dark Knight (2008) ความชั่วร้ายถูกตีความออกมาในรูปของการก่อการร้าย ในขณะที่ลักษณะนิสัยของทั้งสองฉบับนั้นถูกสร้างขึ้นใหม่โดยผู้กำกับให้มีความเหมาะสมกับภาพยนตร์ของตน และมีการคัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาคุณสมบัติทั้ง 3 ประการ โดยโจ๊กเกอร์ฉบับที่แตกต่างไปอย่างเห็นได้ชัดคือลักษณะตัวละครของเลสลีย์ มาร์ตินสันที่ได้รับอิทธิพลมาจากหนังสือการ์ตูนในยุค 1960 ซึ่งโจ๊กเกอร์ได้ถูกลดความรุนแรงลงกลายเป็นโจรที่ใช้รูปแบบของตัวตลกในการปล้นเท่านั้น ซึ่งทั้งลักษณะนิสัยและรูปลักษณ์ก็ได้รับการถ่ายทอดมาโดยตรงจากหนังสือการ์ตูนในยุคนั้น รวมไปถึงการไม่พิจารณาภาพลักษณ์ในตอนคัดเลือกนักแสดงด้วย

จากโจ๊กเกอร์ทั้ง 3 ฉบับ จะเห็นได้ว่า มีเพียงฉบับเดียวเท่านั้นที่ให้ประวัติของตัวละครไว้อย่างชัดเจน ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ประวัติความเป็นมาของตัวละครไม่ใช่สิ่งสำคัญหรือเอกลักษณ์ที่จำเป็นในการสร้างหรือตีความตัวละครนี้ ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นอย่างชัดเจนในโจ๊กเกอร์ใน The Dark Knight (2008) ของคริสโตเฟอร์ โนแลน ที่สามารถใช้ความไร้ที่มาของตัวละครในการสร้างความน่ากลัวและอันตรายให้กับตัวละครมากยิ่งขึ้นไปอีก

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครเพนกวิน

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือก นักแสดง
เลสลี่ มาริตินสัน 1966		หลัก - Trickster รอง - Fool Shadow	ไม่กล่าวถึง	หนังสือการ์ตูน ยุค 1960	หนังสือการ์ตูนยุค 1960	ความสามารถ ที่เสี่ยง
ทิม เบอร์ตัน 1989, 1992		หลัก - Shadow รอง - Trickster	สร้างขึ้นใหม่	สร้างขึ้นใหม่	หนังสือการ์ตูนยุค 1980	ความสามารถ ที่เสี่ยง

จากตารางเปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครเพนกวินจะเห็นว่า เพนกวินทั้งสองฉบับมีลักษณะตัวละคร (Archetype) ที่แตกต่างกันแต่แรก ทำให้ตัวละครมีลักษณะที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง โดยในการตีความของเลสลีย์ มาร์ตินสัน เพนกวินมีลักษณะตัวละครแบบ Trickster Archetype ที่เต็มไปด้วยความปลิ้นปล้อนหลอกลวง สอนแทรกความชั่วร้ายและความตลก ส่วนของทิมเบอร์ตันนั้นเต็มไปด้วยภาพลักษณ์ของความชั่วร้ายในแบบของ Shadow Archetype และแฝงด้วยลักษณะเจ้าเล่ห์ของ Trickster Archetype เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งประวัติความเป็นมาของตัวละครในฉบับของทิม เบอร์ตันก็ได้สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมดโดยไม่ได้อิงจากฉบับหนังสือการ์ตูนแต่อย่างใด แต่ก็ยังมีการใช้ลักษณะนิสัยและรูปลักษณ์ที่ดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนในยุค 1990 ที่มีการดัดแปลงใหม่จนมีความเป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์ ในขณะที่เพนกวินใน Batman (1966) นั้นมีลักษณะที่ชื่อตรงต่อต้นฉบับหนังสือการ์ตูนของตนโดยใช้ลักษณะนิสัยจากหนังสือการ์ตูนในยุค 1960 และมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยเพื่อเพิ่มความตลกขบขันเท่านั้น จุดสังเกตที่อีกจุดหนึ่งคือเพนกวินทั้งสองฉบับมีการพิจารณาคัดเลือกนักแสดงโดยไม่ใส่ใจในภาพลักษณ์ของนักแสดงเช่นเดียวกัน ซึ่งอาจเป็นเพราะว่ารูปร่างลักษณะและอุปนิสัยของเพนกวินนั้นมีลักษณะเฉพาะที่ไม่มีนักแสดงในฮอลลีวูดที่มีฝีมือและชื่อเสียงคนใดมีภาพลักษณ์เช่นนั้น

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแคทวูแมน

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือก นักแสดง
เลสลี่ มาร์ตินสัน 1966		หลัก - Anima รอง - Trickster	ไม่กล่าวถึง	สร้างขึ้นใหม่	สร้างขึ้นใหม่	ภาพลักษณ์
ทิม เบอร์ตัน 1989, 1992		หลัก - Anima รอง - Trickster	สร้างขึ้นใหม่	สร้างขึ้นใหม่	หนังสือการ์ตูนยุค 1980	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ชื่อเสียง

จากตารางเปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครแคทวูแมนจะเห็นว่า ผู้กำกับทั้งสองใช้ลักษณะตัวละครเดียวกับในการสร้างตัวละคร ส่งผลให้ตัวละครทั้งคู่มีพฤติกรรมที่ยั่วยวนคล้ายคลึงกัน แต่ด้วยลักษณะนิสัยที่ถูกสร้างขึ้นใหม่โดยไม่อิงต้นฉบับเดียวกันทำให้ตัวละครมีลักษณะอื่นๆ รวมไปถึงลักษณะทางจิตที่แตกต่างกันไปอย่างสิ้นเชิง และในขณะที่ตัวละครในฉบับของเลสลี่ มาร์ตินสัน ต้องสร้างรูปลักษณตัวละครขึ้นมาใหม่เพื่อให้ความเหมาะสมต่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็ก แต่ในฉบับของทีม เบอร์ตันนั้นไม่มีข้อจำกัดนี้ ดังนั้นในฉบับของทีม เบอร์ตัน จึงได้ใช้รูปลักษณอันยั่วยวนแบบผู้ใหญ่ของแคทวูแมนในฉบับหนังสือการ์ตูนยุค 1990 มาดัดแปลงสร้างเป็นแคทวูแมน ซึ่งทำให้เกิดข้อสังเกตว่า ลักษณะทั้งความเป็นมา หรือนิสัยของตัวละครรวมไปถึงรูปลักษณ กลับไม่มีความสำคัญในการสร้างตัวละครนี้ให้เป็นที่จดจำยกเว้นลักษณะของหญิงร้ายที่แต่งตัวเป็นแมวและมีความยั่วยวนทางเพศเท่านั้น

ในด้านของการคัดเลือกนักแสดง แคทวูแมนของเลสลี่ มาร์ตินสันใช้เฉพาะภาพลักษณของนักแสดงเท่านั้นในการคัดเลือก ส่วนในฉบับของทีม เบอร์ตัน นั้นได้ใช้นักแสดงที่เพียบพร้อมทั้งภาพลักษณ ความสามารถ และชื่อเสียง เพราะแคทวูแมนของทีม เบอร์ตันนั้นเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อนกว่ามากอย่างเห็นได้ชัด

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครทูเฟซ

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือก นักแสดง
โจเอล ชูมคเกอร์ 1995		หลัก - Shadow	หนังสือการ์ตูน	หนังสือการ์ตูน ยุค 1990	หนังสือการ์ตูนยุค 1990	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ชื่อเสียง
คริสโตเฟอร์ โนแลน 2008		หลัก - Shadow (Hero)	หนังสือการ์ตูน	สร้างขึ้นใหม่	หนังสือการ์ตูนยุค 2000	ภาพลักษณ์ ความสามารถ

จากตารางการเปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครทูเฟซจะเห็นว่า ลักษณะตัวละคร (Archetype) ในทั้งสองฉบับนั้นเป็นแบบเดียวกัน ทำให้เป็นตัวละครที่เต็มไปด้วยความเกลียดชัง และความแค้นเช่นเดียวกัน และมีประวัติความเป็นมาของความเป็นอัยการที่ซื่อสัตย์เช่นเดียวกัน แสดงให้เห็นว่าความเป็นมาด้านอาชีพนี้สำคัญต่อตัวตนของตัวละครที่ผู้คนจดจำ แต่ความแตกต่างของตัวละครทั้งสองเกิดขึ้นเมื่อลักษณะนิสัยของทูเฟซฉบับโจเอล ชูมคเกอร์ ได้ใช้ลักษณะนิสัยของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุค 1990 มาเป็นต้นแบบแล้วดัดแปลงให้มีความซับซ้อนลดลง ทำให้ได้ตัวละครที่มีความเป็นอาชญากรเต็มตัว มีความคิดที่เข้าใจง่าย แต่ลักษณะนิสัยของฉบับ คริสโตเฟอร์ โนแลนที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ทั้งหมดทำให้ตัวละครมีความซับซ้อน มีความเก็บกดที่ล้ำลึกกว่าอีกฉบับมาก อย่างไรก็ตาม ทูเฟซทั้งสองฉบับมีรูปลักษณะที่เกิดจากการดัดแปลงรูปลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนยุคเดียวกับตนเอง แต่ด้วยการตีความสำหรับภาพยนตร์คนละแนวทาง ทำให้ทูเฟซของโจเอล ชูมคเกอร์ ออกมาในลักษณะที่มีสีสันจัดจ้าน ส่วนของคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้นกลายเป็นแผนไฟไหม้ที่น่าเกลียดน่ากลัว โดยในการคัดเลือกนักแสดงนั้นฉบับของโจเอล ชูมคเกอร์ได้คัดเลือกนักแสดงที่มีความเหมาะสมทั้ง 3 ประการ ส่วนคริสโตเฟอร์ โนแลนนั้นใช้เพียง 2 ประการ โดยไม่ใส่ใจในชื่อเสียงของนักแสดงเท่าใดนัก

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครริดเลอร์

ผู้กำกับ ปีที่สร้าง	รูปลักษณะของ ตัวละคร	ลักษณะ ตัวละคร (Archetype)	ที่มาของ ประวัติความเป็นมา	ที่มาของ ลักษณะนิสัย ของตัวละคร	ที่มาของ รูปลักษณะ ตัวละคร	หลัก การคัดเลือก นักแสดง
เลสลี่ มาร์ตินสัน 1966		หลัก - Trickster รอง - Shadow	ไม่กล่าวถึง	หนังสือการ์ตูน ยุค 1960	หนังสือการ์ตูนยุค 1960	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ที่อเดียว
โจเอล ชูมคเกอร์ 1995		หลัก - Trickster รอง - Shadow	สร้างขึ้นใหม่	หนังสือการ์ตูน ยุค 1990 + Batman (1966)	หนังสือการ์ตูนยุค 1990 + 1960	ภาพลักษณ์ ความสามารถ ที่อเดียว

จากตารางเปรียบเทียบลักษณะการสร้างตัวละครริดเลอร์จะเห็นว่า ตัวละครทั้งสองใช้ลักษณะตัวละครเดียวกันนั่นคือ Trickster Archetype เป็นหลัก โดยถึงแม้ว่าประวัติความเป็นมาในฉบับของโจเอล ชูมัคเกอร์จะสร้างขึ้นใหม่ แต่โดยลักษณะของตัวละครแล้ว ริดเลอร์ใน Batman Forever (1995) อาจสามารถเรียกได้ว่าเป็นการพัฒนามาจากฉบับของปี 1966 อีกทีหนึ่ง เนื่องจากลักษณะนิสัยของตัวละครที่ใช้ความเจ้าเล่ห์จริงจังของหนังสือการ์ตูนยุค 1990 มาผนวกกับการแสดงออกที่เกินจริงของตัวละครเดียวกันนี้ใน Batman (1966) และยังมีรูปลักษณะของตัวละครที่ได้อิทธิพลมาอย่างชัดเจน ทำให้ตัวละครทั้งสองนี้แม้จะมีระดับของความจริงจัง และสภาวะทางจิตที่แตกต่างกัน แต่ลักษณะภายนอกและพฤติกรรมการแสดงออกกลับคล้ายกันเป็นอย่างยิ่ง อันเนื่องมาจากความเหมือนกันของที่มาดังกล่าว และยังมีส่วนที่เหมือนกันอีกข้อหนึ่งคือการใช้นักแสดงตลกที่มีภาพลักษณ์เหมาะสมกับตัวละคร ซึ่งเปรียบพร้อมด้วยความสามารถและชื่อเสียงเหมือนกันทั้ง 2 ตัวละคร

จากการเปรียบเทียบทำให้เห็นทั้งความเหมือนและความแตกต่างกันของการตีความของผู้กำกับแต่ละท่านต่อตัวละครในภาพยนตร์แบทแมน ซึ่งมีทั้งตัวละครที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงอย่างเพนกวินทั้งสองฉบับ หรือตัวละครที่เหมือนกันอย่างชัดเจนอย่างริดเลอร์ซึ่งฉบับที่สร้างทีหลังได้อิทธิพลจากฉบับก่อนหน้า และสามารถเห็นถึงลักษณะหลักที่ตัวละครนั้นต้องมีเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความเป็นตัวละครนั้นๆ นอกจากรูปลักษณะภายนอก เช่นความเป็นมาของแบทแมน หรือความเป็นหญิงร้ายยั่ววุ่นของแคทวูแมน

5.3 สัมพันธภาพระหว่างการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคม

ในการศึกษาการสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบบแมนที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้พบความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างตัวละครของผู้กำกับท่านต่างๆ กับบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. บริบททางสังคมในช่วงปีค.ศ. 1960 - 1969

สภาวะทางการเมือง

เมื่อประชาชนในยุคสมัยนี้ตระหนักในภัยของสงครามเย็น และความน่ากลัวของสงครามครั้งใหม่ที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต ภาพลักษณ์ของสิ่งชั่วร้ายหรือความน่ากลัว ซึ่งก็คือตัวตนของ Shadow Archetype สำหรับยุคนี้จึงหมายถึงสงครามโลกครั้งใหม่หรือสงครามนิวเคลียร์ ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) จึงได้ใช้ความกลัวภัยสงครามนี้มาเป็นส่วนหนึ่งของการตีความตัวละคร โดยตัวละครร้ายในภาพยนตร์เรื่องนี้มีเป้าหมายในการลักพาตัวผู้นำชาติต่างๆ ของโลก เพื่อเรียกค่าไถ่ โดยใช้ภัยสงครามที่อาจเกิดขึ้นเมื่อโลกขาดผู้นำเหล่านี้เป็นเครื่องมือ ซึ่งเป็นการผนวกเอาความกลัวในภัยสงครามนี้มาใช้สร้างเป้าหมายของตัวละครร้ายให้ดูน่ากลัว

นอกจากนี้แล้ว ภาพลักษณ์ของรัสเซียที่มีความสัมพันธ์ทางการทูตที่ดีกับอเมริกาแต่เบื้องหลังก็เตรียมพร้อมทำสงครามกับอเมริกาเสมอ ก็ถูกตีความออกมาในแง่ของ Trickster Archetype เมื่อแคทวูแมนปลอมตัวเป็นนักข่าวเพื่อไปสืบข่าวในกรมตำรวจ และเพื่อหลอกลวงบรูซ เวย์น แคทวูแมนยังใช้ตัวตนเป็นชาวรัสเซียอันสื่อให้เห็นถึงการมองประเทศคอมมิวนิสต์ในลักษณะปลิ้นปล้อนหลอกลวงด้วย

ในขณะเดียวกัน บรูซ เวย์น ก็เป็นตัวแทนของอเมริกันชน ที่หลงกลต่อความชั่วร้ายที่ซ่อนเร้นอยู่ของชาวรัสเซีย แต่สุดท้ายก็ได้ลุกขึ้นต่อสู้เพื่อนำสันติภาพกลับคืนสู่โลก อันแสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดการมองตัวเองเป็น Hero Archetype ของประชาชนอเมริกันอีกด้วย

สภาวะทางเศรษฐกิจ

ในช่วงปี 1960 เป็นช่วงที่สหรัฐอเมริกา มีสภาพเศรษฐกิจดีที่ยาวนานที่สุดตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง ดังนั้นแล้ว ความกลัวของชาวอเมริกันอันเป็นต้นกำเนิดของภาพลักษณ์ Shadow Archetype ในจิตใจผู้คนในสมัยนั้นนอกจากความอันตรายจากสงครามแล้วคือการกลัวที่จะเสียเศรษฐกิจและความเป็นอยู่ในปัจจุบันไป หรือความกลัวที่จะต้องเสียทรัพย์สินจำนวน

มหาศาล ดังนั้นแล้ว พฤติกรรมของตัวละครร้ายในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) จึงเป็นการใช้ภัยสงครามมาข่มขู่ประชาชนเพื่อเรียกกล่องเอาทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก ซึ่งหากชาวอเมริกันยอมกระทำตามข้อเรียกร้องก็จะเสียทรัพย์สินจำนวนมาก หรือถ้าไม่กระทำตามก็ต้องเผชิญกับภัยสงครามอันเป็นเหตุให้เสียภาวะเศรษฐกิจที่กำลังรุดหน้าอยู่ดี ทำให้แบทแมนซึ่งเป็นตัวแทนของ Hero Archetype และชาวอเมริกันต้องต่อสู้เพื่อป้องกันมิให้แผนการของตัวร้ายสำเร็จไปได้

สภาวะทางสังคม

ในช่วงปี 1960 เป็นช่วงที่ประชากรที่เกิดในยุคเบบี้บูม (Baby Boom) ซึ่งเป็นช่วงที่ประชากรเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เต็มโตเข้าสู่ช่วงวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่น ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Batman (1966) ที่สร้างขึ้นจากหนังสือการ์ตูนจึงมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มนี้ โดยภาพยนตร์ได้สร้างในแนวตลก Camp Style ส่งผลต่อการสร้างและตีความบุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ ให้มีลักษณะที่เข้าใจง่าย มีสีสัน และมีความตลกขบขันในทันทีที่เห็น โดยบรูซ เวย์น หรือแบทแมน ตัวละครหลัก มีความเป็นวีรบุรุษสูงแต่มีการสวมชุดและพฤติกรรมที่ไม่สมเหตุสมผลเพื่อสร้างความตลกสนุกสนาน ในขณะที่ตัวร้ายซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มาถึง 4 ตัวละคร ทำให้การสร้างบุคลิกของแต่ละตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกันและเข้าใจง่ายสำหรับผู้ชมที่เป็นเด็กหรือวัยรุ่นนั้นกระทำได้ยาก ผู้สร้างจึงเลือกที่จะไม่บอกถึงประวัติความเป็นมาของตัวละครทั้ง 4 เพราะเป็นตัวละครที่มีชื่อเสียงในกลุ่มเป้าหมายอยู่แล้ว และสร้างลักษณะนิสัยให้แสดงออกถึงความเป็นตัวร้ายแบบง่ายๆ โดยให้ตัวละครแสดงสิ่งที่หมกมุ่นออกมาซ้ำๆ เช่นการร้องเสียงแบบนกของเพนกวิน การร้องเสียงแบบแมวของแคทวูแมน หรือการพูดทุกอย่างเป็นปริศนาของริดเลอร์ ซึ่งทำให้ตัวละครเหล่านี้แม้จะขาดซึ่งความลึกและตัวตนที่ชัดเจน แต่ก็มีเอกลักษณ์เป็นที่น่าจดจำและดูเป็นผู้ร้ายในสายตาผู้ชม ซึ่งเพียงพอแล้วสำหรับภาพยนตร์ตลกแบบ Camp Style ที่สร้างความตลกสนุกสนานจากการกระทำที่ไม่สมเหตุสมผลของตัวละคร

นอกจากนี้กลุ่มประชากรที่ถือกำเนิดขึ้นในช่วงเบบี้บูมที่กำลังเป็นวัยรุ่นนี้ ยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางแฟชั่น โดยเกิดความนิยมในเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายสีฉูดฉาดสดใส รวมไปถึงการตกแต่งต่างๆ ด้วยสีสันอย่างเดียวกัน ตัวละครในภาพยนตร์ Batman (1966) จึงได้มีการสร้างบุคลิกของตัวละครตามแฟชั่นดังกล่าว โดยมีการใส่เสื้อผ้าสีสดใส และฉากประกอบที่ฉูดฉาด รวมไปถึงทรงผมของตัวละครอย่างแคทวูแมน ที่ใช้ทรงผมที่กำลังเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นขณะนั้น

ลักษณะของบุปผาชนที่รักอิสระ มีชีวิตที่เรียบง่าย ทำตัวต่างจากสังคม ใช้ยาเสพติด มีอิสระในเรื่องทางเพศ สร้างสรรค์ศิลปะด้วยสีสันอันฉูดฉาด รวมไปถึงการต่อต้านสงคราม และส่วน

ใหญ่แล้วเป็นวัยรุ่น นั่น ได้ส่งอิทธิพลต่อการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ Batman (1966) โดยเป็นการสะท้อนมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นผู้ใหญ่ มองกลุ่มเยาวชนและบุผาชนว่ามีความแปลกประหลาด เรียกร้องความสนใจ และไม่สมเหตุสมผล อันเป็นลักษณะของ Fool Archetype เช่นเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์ที่มีการกระทำอันโหดเหี้ยมและไม่ได้สมเหตุสมผลอยู่ตลอดเวลา

2. บริบททางสังคมในช่วงปี ค.ศ. 1980-1989

สภาวะทางการเมือง

การตระหนักถึงพิษภัยของยาเสพติดของมวลชนอันเกิดจากนโยบายของรัฐบาลในยุคนี้ได้สร้างภาพลักษณ์ของความชั่วร้ายและความเลวร้ายในสังคมอันเป็นภาพลักษณ์ของ Shadow Archetype ไปที่ยาเสพติด และได้ถูกแสดงให้เห็นทางอ้อมผ่านทางความเป็น Shadow Archetype ของโจ๊กเกอร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) โดยตัวละครโจ๊กเกอร์ถึงแม้ว่าจะไม่ได้เป็นผู้ค้ายาเสพติดโดยตรง แต่ตัวละครของเขามีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีโดยตลอด โดยองค์กรของเขาเป็นเจ้าของโรงงานผลิตสารเคมี ตัวโจ๊กเกอร์เองก็เสียโฉมเพราะตกลงไปในบ่อสารเคมี และเมื่อเขากลายเป็นโจ๊กเกอร์แล้วก็ใช้สารเคมีในการวางยาประชาชน รวมไปถึงสร้างสารหัวเราะที่ทำให้ผู้ที่ได้รับสารนี้เข้าไปหัวเราะจนตาย โดยการพุดถึงสารเคมีแทนที่ยาเสพติดนั้น ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับยาเสพติดได้ โดยไม่จำเป็นต้องให้ตัวละครยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดใดๆเลย โดยที่ผู้ชมสามารถตีความได้ว่า องค์กรอาชญากรรมของโจ๊กเกอร์เป็นเจ้าของโรงงานผลิตยาเสพติด ตัวโจ๊กเกอร์มีความพิกลพิการทางรูปลักษณ์เพราะได้รับยาเสพติดเกินขนาด หลังจากนั้นเขาก็ได้กระจายยาเสพติดไปทั่วเมืองทำให้มีคนล้มตายมากมาย รวมไปถึงลักษณะของแก๊งพิษของเขาที่ทำให้คนหัวเราะจนตายนั่น ก็มีลักษณะเหมือนยาเสพติดที่ขณะเสพจะมีความสุข แต่ก็เป็นภัยถึงชีวิตด้วย

สภาวะทางเศรษฐกิจ

การใช้นโยบาย "เรแกนโนมิกส์" (Reaganomic) ซึ่งหัวใจหลักของนโยบายนี้คือการฟื้นฟูเศรษฐกิจในระยะยาวโดยการช่วยเหลือนักลงทุน ทำให้สภาวะเศรษฐกิจของอเมริกาในช่วงนี้มีความห่างทางชนชั้นมาก ซึ่งสภาวะเศรษฐกิจที่มีความต่างกันทางชนชั้นในช่วงนี้ ได้ถูกแสดงออกผ่านทางความเรื่องราวของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) และ Batman Returns (1992) โดยใน Batman (1989) นั้นเมืองกอตแฮมถูกสร้างขึ้นให้มีอาชญากรอยู่ทุกแห่ง

หน มีคนจรจัดที่ผันตัวเป็นอาชญากรจำนวนมาก ในขณะที่ตัวละครของเจ้าพ่อกริชชอม หรือโจกเกอร์นั้นกลับใช้ชีวิตที่หรูหรา มีเงินทองทรัพย์สินมากมายใช้ไม่หมด และสามารถล่อลวงจิตใจประชาชนได้อย่างง่ายดายโดยการนำเงินออกมาแจก ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Batman Returns (1992) นั้นก็ได้แสดงให้เห็นความกดขี่ของชนชั้นสูง ที่มีแม็กซ์ เซร์ค เป็นตัวแทน กระทำต่อชนชั้นกลางอย่างเซลิน่า ไคลน์ หรือแคทวูแมน และการออกอาละวาดของแคทวูแมนนั้นก็สามารถแสดงให้เห็นถึงความไม่พอใจของชนชั้นกลาง ที่มีต่อชนชั้นสูงในสังคม จะสังเกตได้จากสถานที่แรกที่แคทวูแมนเข้าไปอาละวาดทำลายคือห้างสรรพสินค้า อันเป็นตัวแทนของการที่ชนชั้นสูงเข้ามาข้องเกี่ยวหากำไรจากชีวิตประจำวันของชนชั้นกลาง

สภาวะสภาวะทางสังคม

ในสภาพเศรษฐกิจของยุค 1980 นั้นได้ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างชนชั้นที่มากขึ้น ทำให้ผู้คนต่างพยายามแสวงหาตัวตนทางสังคม ทั้งทางด้านชื่อเสียงและฐานะ เพื่อชีวิตที่ดีขึ้น และสภาวะทางสังคมดังกล่าวนี้ได้มีความเกี่ยวพันกันอย่างมาก กับการสร้างเรื่องราวของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) และ Batman Returns (1992) และขับเน้นเอกลักษณ์การสร้างตัวละครของทีม เบอร์ตัน ซึ่งในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นเป็นเรื่องราวของการพยายามค้นหาตัวตนของตัวละคร และที่ยืนในสังคม โดยตัวละครของโจกเกอร์ ใน Batman (1989) นั้นกระทำการทั้งหมดเพื่อเรียกร้องความสนใจและสร้างตัวตนในสังคม เพราะความเกิบบกที่ต้องเป็นหมายเลขสองมาโดยตลอด การฆาตกรรมผู้คนเป็นจำนวนมาก หรือการเปิดตัวอย่างยิ่งใหญ่ด้วยการแจกเงินกลางเมือง เป็นวิธีของเขาที่จะได้รับความสนใจและเติมเต็มตัวตนของเขา ซึ่งรวมไปถึงการแย่งชิงความเด่นดังกับแบทแมนด้วย ส่วนใน Batman Returns (1992) นั้น เพนกวิน ที่มีการตีความตัวละครใหม่ทั้งหมด โดยถูกเปลี่ยนให้เกิดมามีร่างกายพิกลพิการและถูกทิ้งลงท่อระบายน้ำ ก็ได้พยายามขึ้นจากท่อมาแสวงหาตัวตนและความเคารพจากสังคม โดยใช้การสมัครเลือกตั้งเป็นผู้ว่าการเมืองกอร์ธแรมในการเปลี่ยนสถานะแบบก้าวกระโดด นอกจากเพนกวินแล้วยังมีเซลิน่า ไคลน์ ตัวแทนของผู้หญิง และชนชั้นกลางที่พยายามแสดงความรู้ความสามารถเพื่อก้าวขึ้นสู่สังคมที่ดีกว่า แต่กลับถูกแม็กซ์ เซร์ค ผลักไสลงจนต้องสร้างตัวตนของแคทวูแมนขึ้นมาเพื่อระบายความเกิบบก

นอกจากนี้ยังมีเรื่องราวของสื่อโทรทัศน์กลายเป็นสื่อมวลชนหลักในยุคนี้ และได้กลายเป็นพลังสำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งพลังของสื่อโทรทัศน์ก็ได้มีอิทธิพลในการสร้างเรื่องราวของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) โดยมีการใช้ภาพของโทรทัศน์ เป็นการแสดงซึ่ง

ความคิดเห็นของประชาชน และโจทก์เกอร์ ก็ได้แสดงความเป็น Trickster Archetype โดยใช้สื่อโทรทัศน์ในการออกอากาศโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ เพื่อสร้างตัวตนในสังคมอีกด้วย

ในขณะเดียวกัน แฟชั่นและภาพลักษณ์ของสตรีมีส่วนเป็นอย่างมากในการออกแบบรูปลักษณ์ตัวละครแคทวูแมน โดยจะสังเกตได้ว่า เมื่อเสื้อผ้าที่เคยแสดงความเป็นหญิงร้ายในอดีตไม่ตอบสนองต่อภาพลักษณ์เดิม ทำให้ต้องมีการออกแบบเครื่องแต่งกายของแคทวูแมนใหม่เพื่อให้ผู้ชมในยุคสมัยนั้นเกิดความรู้สึกร่วมในความเป็นหญิงร้ายของตัวละคร

นอกจากนี้ในแง่ของภาพยนตร์ฮีโร่อเมริกัน การที่ภาพยนตร์ซูเปอร์แมน (Superman) ที่มีลักษณะการสร้างตัวละครของภาพยนตร์ซูเปอร์แมนอย่างมีบุคลิกเพียงด้านเดียว หรือมีความเป็น Hero Archetype อย่างสุดโต่ง ซึ่งแตกต่างกับบุคลิกของบรูซ เวย์น หรือแบทแมน ที่มีความเป็น Shadow Archetype เจือปนอยู่ ทำให้มีความเป็นมนุษย์มากกว่า ในยุคนี้ความนิยมในตัวซูเปอร์แมนเสื่อมความนิยมลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งแสดงให้เห็นแนวโน้มของภาพยนตร์ลักษณะนี้ว่าต้องการความแปลกใหม่ เนื่องจากซูเปอร์แมนเป็นตัวละครที่มีความสูงส่งทั้งความสามารถและทัศนคติ ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึงได้ ตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะแบบแบทแมนในฉบับของทิม เบอร์ตัน จึงเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมที่จะสร้างความนิยมแทนที่ซูเปอร์แมน โดยหลังจากภาพยนตร์เรื่อง Batman (1989) เข้าฉายและประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ ได้มีภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่มีปัญหาส่วนตัว มีความมืดมน และออกจัดการกับอาชญากรด้วยความต้องการส่วนตัวถูกสร้างขึ้นตามมา อาทิเช่น Darkman (1990) หรือ The Shadow (1994) เป็นต้น

3. บริบททางสังคมในช่วง ปี ค.ศ. 1990 - 1999

สภาวะทางการเมือง

ในยุค 1990 ภายใต้การนำของประธานาธิบดี จอร์จ บุช (George H.W. Bush) ประเทศสหรัฐอเมริกาได้เริ่มบทบาทในการเป็นตำรวจโลก (World Police) โดยได้เข้าแทรกแซงความขัดแย้งภายในและระหว่างประเทศต่างๆ และการสู้สงครามอ่าวเปอร์เซีย โดยกองทัพสหรัฐอเมริกาได้แสดงแสนยานุภาพที่เหนือกว่าอย่างชัดเจน ทำให้ชาวอเมริกันก็พอใจกับบทบาทตำรวจโลกของประเทศ ซึ่งบทบาทของตำรวจโลกนี้ก็ทำให้ภาพลักษณ์ของ Hero Archetype ของชาวอเมริกันเปลี่ยนไป โดยฮีโร่ที่เจือปนไปด้วย Shadow Archetype มีความใกล้เคียงคนธรรมดา มีปมปัญหาในจิตใจอย่างแบทแมนในฉบับของทิม เบอร์ตัน เริ่มไม่เป็นที่นิยม โจเอล ชูมัคเกอร์ จึงได้สร้างแบทแมนในลักษณะที่มีความเข้มแข็ง และเป็น Hero Archetype ที่ชัดเจน แสดงภาพลักษณ์ของ

ความเป็นชายชาตินักรบ ที่มีพลังของความเป็นชาย (Masculinity) และความเป็นวีรบุรุษ (Heroic) อยู่ในตัวอย่างเต็มเปี่ยมขึ้นมาแทนใน Batman Forever (1995)

สภาวะทางเศรษฐกิจ

เศรษฐกิจของอเมริกาที่เติบโตขึ้นจากนวัตกรรมใหม่ๆ ทางเทคโนโลยีอย่างบัตรเครดิต หรือ คอมพิวเตอร์นั้นกลายเป็นรากฐานของตัวละครเอ็ดเวิร์ด นิกมา หรือริดเลอร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995) โดยตัวละครนี้เป็นตัวละครที่หาประโยชน์และสร้างความร่ำรวยจากการขายเทคโนโลยี และการกอบโกยผลประโยชน์จากการขโมยข้อมูลต่างๆ ซึ่งเป็นภาพลักษณะของ Shadow Archetype ใหม่ของคนยุคนี้ นอกจากนี้ เศรษฐกิจที่ก้าวหน้าทำให้ตัวละครทุกตัวในยุคนี้ ถูกสร้างขึ้นโดยมีอาชีพการงานที่ค้ำยันแต่ก่อน โดยบรูซ เวย์น เป็นนักธุรกิจ ฮาร์วี เดนต์ เป็นอัยการ เอ็ดเวิร์ด นิกมา เป็นนักวิทยาศาสตร์

สภาวะทางสังคม

ในยุค 1990 โลกได้เข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลทุกอย่างมีการเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว และข้อมูลส่วนตัวยังกลายเป็นสิ่งที่ระบุตัวตนในยุคแห่งข้อมูลข่าวสารนี้อีกด้วย ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง Batman Forever (1995) ได้ใช้การเข้าสู่ยุคแห่งข้อมูลข่าวสารนี้เป็นแกนหลักในการปฏิบัติการของตัวละครร้าย โดยริดเลอร์ ตัวร้ายของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ใช้เครื่องอ่านความทรงจำในการก่ออาชญากรรมของตนเอง โดยมีมุมมองว่าหากตนเองยังมีข้อมูลข่าวสารมากเท่าใด ก็ยังมีอำนาจมากเท่านั้น รวมไปถึงตัวตนของแบทแมนที่ปิดบังไว้ไม่ได้ง่ายอีกต่อไป

อย่างไรก็ตาม ในช่วงปี 1990 ตอนต้นนั้น ถึงแม้ว่าจะเริ่มเข้าสู่ยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร แต่สื่อที่ยังเป็นสื่อกระแสหลักและยังคงความนิยมต่อเนื่องมาถึงช่วงปี 1990 นั้นก็คือสื่อโทรทัศน์ ซึ่งความทรงพลังของสื่อนี้ยังได้ส่งผลกระทบต่อเรื่องราวของตัวละครใน Batman Forever (1995) การล่อลวงประชาชนด้วยเครื่องชมโทรทัศน์สามมิติ ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเคลิ้มไปกับเหตุการณ์ในโทรทัศน์นั้น ก็เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงภาวะติดโทรทัศน์ของเยาวชนในสหรัฐอเมริกา ซึ่งกลายเป็นปัญหาสำหรับผู้ปกครองในช่วงต้นยุค 1990 โดยในภาพยนตร์ริดเลอร์ยังได้พูดถึงอาการเสพติดเครื่องมือของตนว่า “ก็เหมือนกับตอนที่เขาสร้างโทรทัศน์ขึ้นมา นั่นแหละ” และรายการประเภทเกมโชว์ ก็ยังมีอิทธิพลต่อการสร้างปริศนาสุดท้ายของริดเลอร์ ที่ให้แบทแมน เลือกว่าจะช่วยชีวิตใคร ระหว่าง เซล เมอร์เดียน หรือโรบิน โดยใช้รูปแบบการนำเสนอแบบเกมโชว์

นอกจากนี้ การเรียกร่องสติติต่างๆ ของเพศที่สามในสังคมอเมริกันก็มีความชัดเจนมาก

ยิ่งขึ้นในช่วงทศวรรษนี้ การตื่นตัวในควมมีตัวตนในสังคมของเพศที่สาม และการยอมรับถึงสิทธิของคนเหล่านี้ในสังคม ได้เปิดช่องให้ผู้กำกับ โจเอล ชูมัคเกอร์ ผู้ซึ่งเปิดเผยตนเองว่าเป็นชายรักชาย ได้ใส่สัญลักษณ์และการมองเพศชายในแบบ Animus Archetype ของชายรักร่วมเพศ โดยนอกจากจะสร้างตัวละครแบทแมนให้มีความงามที่ดึงดูดสตรีเพศแล้ว ยังสร้างให้ดึงดูดต่อชายรักชายอีกด้วย ทั้งลวดลายของชุดแบทแมนที่แสดงออกถึงสัดส่วนของความเป็นชายอย่างเต็มที่ ตลอดจนการใส่หมวกกล่องต่างๆที่ขบเน้นรูปลักษณ์ของแบทแมน

สำหรับแนวโน้มของการสร้างภาพยนตร์อเมริกันอีโรจน์ ภาพยนตร์ฮีโร่ Mighty Morphin Power Rangers (1993) ที่สร้างภาพลักษณ์ของซูเปอร์ฮีโร่ที่เข้าใจง่าย มีการแบ่งแยกธรรมชาติและธรรมที่ชัดเจน มีการต่อสู้ที่เต็มไปด้วยสีสันและแอ็คชั่นตื่นตา รวมทั้งมีตัวเอกที่เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็กๆ ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นสาเหตุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์และลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แบทแมนให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กและวัยรุ่นตอนต้นมากขึ้น โดยเปลี่ยนบรูซ เวย์น และแบทแมน ให้เป็นตัวละครที่มีความเป็นวีรบุรุษสูง มีการต่อสู้ที่ตื่นตาตื่นใจ และลดความมืดหม่นโศกเศร้าลง มีการสร้างตัวละครร้ายที่เข้าใจง่าย มีการแสดงออกสมเป็นตัวร้ายในสายตาเยาวชนโดยไม่น่ากลัวจนเกินไป และการสร้างตัวละครของมิสเตอร์ฟรีสและพอยซัน ไอวี ที่มีการพูดคนเดียว (Monologue) หรือการหัวเราะอย่างคลุ้มคลั่ง ทั้งหมดนั้นเพื่อสร้างลักษณะของตัวละครที่ผู้ชมวัยเด็กและวัยรุ่นตอนต้นสามารถเข้าใจได้ง่าย เพื่อเพิ่มความนิยมในภาพยนตร์แบทแมนต่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นเยาวชน รวมไปถึงการเพิ่มยอดขายสินค้าหรือของเล่นที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ด้วย หลังจากที่แบทแมนในฉบับของทิม เบอร์ตัน ที่มีความซับซ้อนทางจิตใจ และตัวละครร้ายมีภาพลักษณ์ที่น่ากลัวไม่ได้รับความนิยมจากเยาวชนเท่าใดนัก

4. บริบททางสังคมในช่วง ปี 2000 - 2009

สภาวะทางการเมือง

หลังจากเหตุการณ์ที่กลุ่มอัลเคดา (Al-Qaeda) ได้ทำการจี้เครื่องบินโดยสาร 2 ลำ พุ่งชนตึกเวิร์ลเทรดเซ็นเตอร์ (World Trade Center) และอีกลำหนึ่งพุ่งชนอาคารเพนตากอน (Pentagon) ซึ่งเป็นที่ทำการกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา ในวันที่ 11 กันยายน ค.ศ.2001 ซึ่งเป็นการก่อการร้ายครั้งร้ายแรงในประวัติศาสตร์สหรัฐอเมริกา โดยการก่อการร้ายในครั้งนี้ได้สร้างความตื่นตระหนกไปทั่วสหรัฐอเมริกาและทั่วโลกถึงภัยสงครามในรูปแบบใหม่ที่มุ่งหมายเอาชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนเพื่อสันคลอนเสถียรภาพของรัฐบาล เหตุการณ์ในครั้งนี้ได้สร้างภาพลักษณ์ความน่ากลัวของ Shadow Archetype ขึ้นใหม่ในสายตาคนอเมริกัน และได้ส่งผล

กระทบต่อการตีความตัวละครที่ถูกสร้างให้มีความเป็น Shadow Archetype ในยุคสมัยนี้ อย่างไรก็ตาม โจอ๊กเกอร์ใน The Dark Knight (2008) ที่ได้ใช้ภัยก่อการร้ายเป็นเครื่องมือในการบรรลุเป้าหมายของตัวละครร้าย โจอ๊กเกอร์ ก็ได้ใช้การก่อการร้ายหลากหลายรูปแบบเพื่อความสนุกสนานและพิสูจน์อุดมการณ์ของตนเอง โดยตัวละครร้ายทั้งสองนั้นไม่อาจพุดคุยหรือเกลี้ยกล่อมด้วยเหตุผลได้ โดยในกรณีของโจ๊กเกอร์นั้นเขาไม่มีเหตุผลที่พอเพียงหรือผลประโยชน์ในการก่อการเสียด้วยซ้ำ

ส่วนการกระทำของโจ๊กเกอร์ ใน The Dark Knight (2008) นั้นเป็นการกระทำเพื่อสนองความต้องการของตัวเอง และพิสูจน์อุดมการณ์อันบริสุทธิ์ที่สุดโต่งของตนเท่านั้น อันสะท้อนให้เห็นถึงความกลัว ความไม่เข้าใจ และความไม่มีเหตุผลของการก่อการร้าย และยังสะท้อนให้เห็นถึงสภาพจิตใจอันวิตกกังวลของประชาชนภายใต้สถานการณ์ก่อการร้าย ที่ไม่รู้ว่าจะเกิดเหตุขึ้นอีกที่ไหนอย่างไร และจำต้องกระทำการเพื่อให้ตนเองอยู่รอด อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับยังคงเชื่อมั่นว่าความดีงามในจิตใจคนและการรู้เท่าทันผู้ก่อการร้ายจะทำให้โลกผ่านสถานการณ์เลวร้ายนี้ไปได้ในตอนท้ายของเรื่อง ที่ประชาชนบนเรือทั้งสองลำไม่ยอมกดระเบิดทั้งคู่ ทำให้ไม่มีใครเสียชีวิต สร้างความไม่พอใจให้กับโจ๊กเกอร์เป็นอย่างมาก

นอกจากนี้แล้ว การประกาศสงครามกับการก่อการร้ายยังได้กำหนดภาพลักษณ์ของ Hero Archetype ขึ้นใหม่อีกด้วย โดยส่งผลกระทบต่อการสร้างภาพลักษณ์ของแบทแมนใน Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) ที่มีความเป็น Hero Archetype โดยการสร้างภาพลักษณ์ของแบทแมนให้มีความก้าวร้าวแบบทหารและต่อสู้กับการก่อการร้ายอีกด้วย

สภาวะทางเศรษฐกิจ

สหรัฐอเมริกาเผชิญกับภาวะเศรษฐกิจถดถอยในช่วงปี 2001 - 2003 อันเนื่องมาจากผลของฟองสบู่ดอทคอม (Dot-Com Bubble) และสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำของสหรัฐอเมริกานี้ก็กลายเป็นสภาพสังคมหลักในภาพยนตร์เรื่อง Batman Begins (2005) โดยมีการแสดงให้เห็นว่าเพราะสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำทำให้ทุกคนต่างต้องเอาตัวรอดจากสภาพการดำรงชีวิตที่ยากลำบาก และทำให้เกิดอาชญากรรมและผู้มีอิทธิพลครองเมืองตามมาในภายหลัง นอกจากนี้ในภายหลังยังเปิดเผยว่าราชอัลกูล เคยใช้เศรษฐกิจเป็นเครื่องมือในการทำลายเมืองกอดธัมแต่ไม่สำเร็จ เพราะโธมัส เวย์น พ่อของบรูซ เวย์น ได้ใช้ทรัพย์สินของตัวเองลงทุนในกิจการต่างๆเพื่อประคองเศรษฐกิจของเมืองไว้ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นทัศนคติของผู้กำกับ ที่ยังเชื่อมั่นในพลังของทุนนิยมอเมริกันอยู่ว่ายังสามารถประคองตัวไปได้ตลอดรอดฝั่ง เมื่อบรูซ เวย์น ใช้พลังแห่งทุนนิยมอเมริกัน

ในการสร้างตัวตนของแบทแมน ทั้งการสร้างชุดที่สังสรรค์ประกอบจากเอเชียทีละหลายหมื่นชิ้นเพื่ออำพราง หรืออุปกรณ์ต่างๆ ย่อมสร้างให้แบทแมนกลายเป็นตัวแทนในด้านดีของทุนนิยมอเมริกัน

ความเป็นตัวแทนแห่งทุนนิยมอเมริกันของบรูซ เวย์น และแบทแมน ยังได้มีผลต่อเนื่องไปถึงภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008) เมื่อแบทแมนขยายขอบเขตในการปฏิบัติงานไปถึงฮ่องกง อันแสดงให้เห็นว่า พลังแห่งทุนนิยมย่อมไม่มีเขตแดนขวางกั้นในโลกโลกาภิวัตน์ (Globalization) ทางธุรกิจเช่นในปัจจุบัน

สภาวะทางสังคม

สังคมอเมริกันในช่วงปี 2000 - 2009 นั้น ระบบอินเทอร์เน็ตและสารสนเทศได้หลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ รวมไปถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือที่ทำให้ทุกคนสามารถเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การแลกเปลี่ยนข่าวสารสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว แต่เนื่องจากใครๆก็สามารถเป็นผู้สร้างข่าวได้ในโลกแห่งอินเทอร์เน็ต ทำให้ข่าวที่ได้จากอินเทอร์เน็ตนั้นมีความน่าเชื่อถือที่ต่ำลงและข่าวหรือข้อมูลขยะก็มีมากขึ้น ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008) ได้หยิบยกประเด็นของข่าวลือและความไม่มั่นใจในข้อมูลต่างๆ มาใช้ในการสร้างตัวละครของโจกเกอร์ เพราะความไม่มีที่ไปที่ไปของเขาสร้างความน่ากลัวและข่าวที่เขาสร้างขึ้นก็มีทั้งจริงและลวงปะปนกันไป ทำให้ยากแก่การที่จะเข้าใจความคิดของเขา หรือการสร้างเครื่องมือที่ใช้ค้นหาโจกเกอร์ของแบทแมนในตอนท้ายเรื่อง ก็เป็นการนำเอาแนวคิดของระบบอินเทอร์เน็ตและข้อมูลสารสนเทศมาประยุกต์ใช้

ในยุคปี 2000 นี้ยังสามารถเห็นการรวมกลุ่มของแนวคิดและเกิดกิจกรรมรูปแบบต่างๆ มากมายในสังคมอเมริกัน และเกิดการรวมตัวของผู้ที่เชื่อในแนวคิดอนาธิปไตยใหม่ (New Anarchism) ซึ่งเชื่อว่าสังคมทุนนิยมอเมริกันนั้นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการกดขี่ที่ยังผลประโยชน์ให้เฉพาะกลุ่มนายทุน และชาวอเมริกันควรลุกขึ้นต่อต้านระบบนี้ ทำให้ภาพของการต่อสู้กันทางความคิดและอุดมการณ์ต่างๆ ได้ถูกนำมาใช้กับการสร้างตัวละครภาพยนตร์เรื่อง Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) โดยการเปลี่ยนประเด็นทางจิตของตัวละครไปจากฉบับเก่าที่มักเป็นเรื่องใกล้ตัวอย่างการเรียกร้องความสนใจ การถูกหมิ่นไม่เอาใจใส่ หรือภาวะหมกมุ่นกระทำซ้ำต่างๆ มาเป็นความคลั่งไคล้ในอุดมการณ์แบบสุดโต่ง โดยการสร้างตัวละครให้มีความยึดติดต่ออุดมการณ์ใดๆ ที่มากเกินไปและแสดงออกมาด้วยความก้าวร้าวรุนแรง เช่นอุดมการณ์อนาธิปไตยของโจกเกอร์ หรือความยึดมั่นในกระบวนการยุติธรรมของฮาร์วี เดนท์ รวมไปถึงความยึดติดในความถูกต้องของบรูซ เวย์น ซึ่งการสร้างสภาวะจิตเภทของตัวละครด้วยการใช้การยึดติด

หมกมุ่นในอุดมการณ์นั้น ทำให้สามารถสร้างตัวละครที่มีความลึกและสมจริงน่าเชื่อถือขึ้นได้ เพราะคนประเภทนี้เราสามารถพบเห็นได้ในสังคมปัจจุบันอยู่แล้วแต่ไม่ก้าวร้าวสุดโต่งเท่าตนเอง

ในวงการภาพยนตร์ ช่วงปี 2000 ถือได้ว่าเป็นยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์อเมริกันซูเปอร์ฮีโร่ โดยได้รับปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ให้แตกต่างออกไปจากฉบับหนังสือการ์ตูน โดยตัวละครเอกใน ภาพยนตร์ลักษณะนี้จะถูกเปลี่ยนให้มีความสมจริงมากขึ้น อันส่งผลต่อการตีความทั้งเรื่องราวของ ตัวละคร และบุคลิกของตัวละคร โดยในภาพยนตร์เรื่อง Batman Begins (2005) และ The Dark Knight (2008) ก็ได้ใช้พื้นฐานการตีความเช่นเดียวกับภาพยนตร์ที่ได้กล่าวมาข้างต้นทั้งตัว ละครบรูซ เวย์น และตัวละครร้าย มีการแก้ไขเพิ่มเติมรายละเอียดให้เหมาะสมกับความสมจริงและ ให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และเนื่องจากแบทแมนเป็นฮีโร่ที่มีได้พึ่งพาพลัง พิเศษใดๆ ทำให้ตัวละครของแบทแมน รวมไปถึงโลกของเมืองกอตแธมที่เกิดจากการตีความใหม่นี้ มีความสมจริงมากกว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เรื่องอื่น

ภาพยนตร์แบทแมน ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีการสร้างตัวละครจิตเภทอย่างโดดเด่นและมี เอกลักษณ์ ได้มีการปรับเปลี่ยนลักษณะของการสร้างตัวละครต่างๆ ไปตามการตีความตัวละคร ของผู้กำกับแต่ละท่าน รวมไปถึงได้รับอิทธิพลจากบริบททางสังคมต่างๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม อยู่ตลอดเวลา จึงทำให้ภาพยนตร์แบทแมนและตัวละครจิตเภทต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้น ได้ติดตรึง อยู่ในความทรงจำของผู้ชมตลอดทุกยุคทุกสมัย

ข้อเสนอแนะ

1. ในงานวิจัยชิ้นนี้ ไม่ได้ศึกษาด้านเอกลักษณ์เฉพาะตัวหรืออิทธิพลของผู้กำกับภาพยนตร์เป็น หลัก ซึ่งเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับภาพยนตร์นั้นอาจมีส่วนอย่างมากในการสร้างตัวละคร เช่นกัน ดังนั้นจึงอาจมีการศึกษาเกี่ยวกับเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับท่านต่างๆ เพิ่มเติม จากงานวิจัยชิ้นนี้
2. สามารถนำแนวทางที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ มาพัฒนาในการศึกษาการสร้างตัวละครที่มี เอกลักษณ์ทางด้านอื่นๆ ได้
3. สามารถนำแนวทางในงานวิจัยชิ้นนี้มาใช้ในการสร้างตัวละครจิตเภท หรือการเขียนบทของ ภาพยนตร์ไทย

4. การสร้างหัวข้อในการวิจัย ไม่สร้างความสับสนด้วยความหมายของคำที่ใช้ เช่น จิตเภท ซึ่งในทางการแพทย์มีความหมายถึงโรคเฉพาะอย่าง และรวมไปถึงไม่ตวรตั้งหัวข้อที่คาดเดาผลการวิจัยไว้ก่อนเช่นว่าตัวละครทุกตัวต้องมีภาวะจิตเภท

ข้อจำกัดในงานวิจัย

ในการหาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครในช่วงก่อนการถ่ายทำนั้น ผู้วิจัยสามารถหาข้อมูลในส่วนนี้ได้น้อยกว่าที่ควรจะเป็น อันเนื่องจากภาพยนตร์แบทแมนเป็นภาพยนตร์ต่างประเทศ และข้อมูลในส่วนนี้มักเป็นข้อมูลที่ไม่ได้รับการเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนมากนัก อีกทั้งภาพยนตร์แบทแมนในบางฉบับยังได้ถูกสร้างเมื่อนานมาแล้ว ข้อมูลในส่วนดังกล่าวจึงได้หลงเหลืออยู่น้อยมาก ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถหาข้อมูลส่วนนี้ได้เพียงพอ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เอดิชั่นเพรสโปรดักส์, 2542.

กำจร หลุยยะพงศ์. **หนังสือชุดเนย์ : การศึกษาภาพยนตร์แนววัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

จำเนียร ช่างโชติ. **จิตวิทยาปกติ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2519.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. **สัญวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษาด้านรัฐศาสตร์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา, 2545.

ธัญญา สังขพันธานนท์. **วรรณกรรมวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : นาคร, 2539.

ประภัสสร เลิศอนันต์. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สากล – เอกสารการสอน**. กรุงเทพฯ : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2544.

ปริญญา เกื้อหนู. **เรื่องสั้น อเมริกันและอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2531

พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. **ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

พีรพล ภัทรนุชาพร. **สัมภาษณ์**, 10 พฤษภาคม 2555.

มาโนช หล่อตระกูล. **จิตเวชศาสตร์ รามาธิบดี**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : หจก. สวิชาญการพิมพ์, 2544.

ยศ สันตสมบัติ. **พรอยต์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม**.

พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ**. กรุงเทพฯ :

โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, **เสกฝัน บันเทิง: บทภาพยนตร์** กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ, 2547.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. **บันเทิงสะกดหนัง**. กรุงเทพฯ : อาทิตย์สนิทจันทร์, 2548.

วิชา สันทนาประสิทธิ์. **การนำเสนอภาพความเป็นชายในภาพยนตร์ระหว่างปี พ.ศ. 2541-**

2542. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

สมบัติ เกษมไอสถ. **สัมภาษณ์**, 11 พฤษภาคม 2555.

สุวัทนา อารีพรรค. **ความผิดปกติทางจิต**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

สุวิมล วงศ์รัก. **อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย**.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

อัญชลี ชัยวรพร. **เรื่องเล่าในภาพยนตร์** – เอกสารการสอนชุดวิชาทฤษฎีและการวิจารณ์

ภาพยนตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช 2548.

ภาษาอังกฤษ

Anderson, Terry H. (1995). *The Movement and the Sixties*. New York : Oxford University Press, 1995.

Baker, Russell. "Observer; Is This Justice Necessary?". [Online] Available from : <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9C0CE5DF123FF930A35752C0A966958260> [December 12, 2007]

Barnett, Barnett. "The Long and the Quick of Revolution". [Online] Available from : <http://www.opendemocracy.net/anthony-barnett/long-and-quick-of-revolution> [May 9, 2012]

Benton, M. *The Comic Book in America: An Illustrated History*. Dallas : Taylor Publishing Company, 1989.

Blacker, I. *The Elements of Screenwriting : A Guide for Film and Television Writers*. New York : MacMillan, 1986.

Boichel, Bill. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. London : Routledge, 1991.

Bordwell, D. *Film Art : An Introduction*. US : McGraw-Hill, 1993.

Boucher, Geoff. "Aaron Eckhart: Not just another pretty face in 'The Dark Knight'".

[Online] Available from : <http://www.latimes.com/entertainment/la-ca-eckhart-2008may04,0,932553.story> [May 10, 2012]

Bradley, David. "Spam or Ham?". [Online] Available from :

<http://www.sciencetext.com/spam-or-ham.html> [May 9, 2012]

Braggs, Steve. and Harris, Diane. "60s Mods". [Online] Available from :

http://www.retrowow.co.uk/retro_style/60s/60s_mods.html [Mar 1, 2009]

- Cannon, Lou. **President Reagan: The Role of a Lifetime**. New York: PublicAffairs, 2000.
- Clinton, Hillary. **Living History**, New York : Simon & Schuster, 2003
- Cohen, S. "Academy Sets Oscars Contingency Plan". [Online] Available from : http://news.aol.com/entertainment/story/_a/oscars-contingency-plan/20080130161309990001 [March 19, 2008]
- Cook, David A. **A history of narrative film**. New York : W.W. Norton, 1990.
- Crampton, Thomas. "More in Europe worry about climate than in U.S., poll shows". International Herald Tribune. [Online] Available from : http://www.nytimes.com/2007/01/04/health/04iht-poll.4102536.html?_r=1 [April 14, 2007]
- Crisp, Tony. "Archetype of Trickster - Clown and Fool". [Online] Available from : <http://dreamhawk.com/dream-encyclopedia/archetype-of-trickster-clown-and-the-fool/> [May 17, 2012]
- Dancyger, K. and Rush, J. **Alternative Scriptwriting, 2nded**. Boston : Focal Press, 1995.
- Daniels, L. **DC Comics : A Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes**. New York:Billboard Books, 2003.
- Daniels, L. **Batman: The Complete History**. New York : DC Comic, 1999.
- D'Vari, Marisa. **Creating Characters : Let Them Whisper Their Secrets**. Studio City : Michael Wise Productions, 2005.
- Eriksen, Alanah M. "Power Rangers' defeated". [Online] Available from : http://www.nzherald.co.nz/entertainment/news/article.cfm?c_id=1501119&objectid=10560372 [March 6, 2009]
- Feil, Ken. 2005. **Comedy: A Geographic and Historical Guide**. Ed. Maurice Charney. Vol. 2. Westport, CN: Praeger.
- Field, S. **Screenplay : The Foundations of Screenwriting Expanded Edition**. New York : Dell, 1982.
- Field, S. **The Screenwriter's Problem Solver: How to Recognize, Identify, and Define Screenwriting Problems**. New York : Dell, 1998.
- Feist, Jess. and Feist, Gregory J. **Theories of Personality**. New York : McGraw-Hill, 2002
- Finlay, J. (March 3, 2006). "The men who are counting on Oscar". BBC News. [Online] Available from : <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment> [April 13, 2007]

- Fisk, Robert. **The Great War for Civilisation**. Vintage, 2007.
- Fulton, H. and Huisman, R. **Narrative and media**. Cambridge : Cambridge University Press, 2005.
- Frum, David. **How We Got Here: The '70s**. New York : Basic Books, 2000.
- Gail, K. and Piazza, J. **The Academy Awards: The Complete History of Oscar**. Black Dog & Leventhal Publishers, 2002.
- Ginnett, L. **Understanding Movies**, 3rd ed, New Jersey : Prentice-hall, 1982.
- Gordon, Linda. **The moral property of women: a history of birth control politics in America**. Illinois : University of Illinois Press, 2002.
- Grove, E. **Raindance Writers' Lab: Write and Sell the Hot Screenplay**. Great Britain: Focal Press , 2001.
- Grossman, Lev. "How the Web Was Spun". [Online] Available from : <http://www.webcitation.org/5iMYqOSsr> [July 18, 2009]
- Hall, Jason Y. "The Cold War Museum". [Online] Available from : <http://www.coldwar.org> [May 8, 2012]
- Hamilton, Clive. **Requiem for a Species: Why We Resist the Truth about Climate Change**. New York : Allen & Unwin, 2010.
- Hanna, Peggy. **Patriotism, Peace and Vietnam: A Memoir**. Ohio : Left to Write, 2003.
- Hansell, James H. Damour, Lisa. **Abnormal Psychology**. Wiley, 2004.
- HFPA. "Golden Globe Award". [Online] Available from : <http://www.goldenglobes.org/> [May 10, 2012]
- Illey, Chrissy. "Learning to smile". [Online] Available from : <http://www.guardian.co.uk/theobserver/2007/aug/19/features.magazine77> [May 9, 2012]
- IMDB, "Internet Movie Database". [Online] Available from : <http://www.imdb.com/> [May 10, 2012]
- Irwin Blacker. **The Elements of Screenwriting: A Guide for Film and Television Writers**. New York: MacMillan, 1986.
- Izkoff, Dave. "The Man Behind the Dreamscape". [Online] Available from : http://www.nytimes.com/2010/07/04/movies/04inception.html?_r=1 [May 9, 2012]

- Karaagac, John. **Ronald Reagan and Conservative Reformism**. Lexington Books, 2000.
- Kempe, Frederick. **Berlin 1961**. New York: G.P. Putnam's Sons, 2011.
- Kluser, Randy. "Globalization, Informatization, and Intercultural Communication".
[Online] Available from : <http://www.acjournal.org/> [August,18 2010]
- Lothe, J. **Narrative in Fiction and Film : An Introduction**. Oxford, 2000.
- Mast, G. and Kavin, B. **A Short History of the Movies**. New York: Pearson Education Inc, 2006.
- Meacham, John. Murr, Andrew. Clift, Eleanor. Lipper, Tamara. Breslau. and Ordonez, Jennifer. "American Dreamer". [Online] Available from :
<http://www.newsweek.com/id/54017?tid=relatedcl> [June 3, 2008]
- Mehring, M. **The Screenplay : A Blend of Film Form and Content**. Boston: Focal Press, 1990.
- Monaco, J. **HOW TO READ A FILM**. Second published. New York: Oxford University Press, 1977.
- Naremore, James. **Film Adaptation**. New Jersey : Rutgers University Press, 2000.
- Pike, John ed. "Operation Just Cause". [Online] Available from : http://www.globalsecurity.org/military/ops/just_cause.htm [December 12, 2007]
- Prichard, Evie (2007-06-28). "We're all hippies now". The Times (London). [Online] Available from : http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/music/festivals/article1994608.ece [May 4, 2010]
- Lehman, P. and Luhr, W. **Thinking About Movies: Watching, Questioning, Enjoying**. United Kingdom: Blackwell, 2003.
- Lowenstein, Roger. **Origins of the Crash: The Great Bubble and Its Undoing**. Penguin Books, 2004
- Randall, Vernellia R. "The Drug War as Race War". [Online] Available from :
<http://academic.udayton.edu/race/03justice/crime09.htm> [April 11, 2007]
- Sarris, Andrew. "Notes on the Auteur Theory in 1962". in **Auteurs and authorship : a film reader** , Barry Keith. Malden, Mass : Blackwell, 2008

- Schmitz, David F. "Cold War (1945–91): Causes". In *The Oxford Companion to American Military History*. Whiteclay Chambers, John. New York : Oxford University Press, 1999.
- Serrano, Richard A. "Moussaoui Jury Hears the Panic From 9/11". [Online] Available from : <http://articles.latimes.com/2006/apr/11/nation/na-moussa11> [May 8, 2012]
- Shear, Michael D. "Law Firm Backs Out of Defending Marriage Act". [Online] Available from : <http://thecaucus.blogs.nytimes.com/2011/04/25/law-firm-backs-out-of-defending-marriage-act-partner-resigns/> [April 25, 2011]
- Sigmund, Pete. "Crews Assist Rescuers in Massive WTC Search". [Online] Available from : <http://www.constructionequipmentguide.com/Crews-Assist-Rescuers-in-Massive-WTC-Search/1531/> [September 4, 2011]
- Steves, Miles. "Batman Costume Design". [Online] Available from : <http://www.milesteves.com/gallery/v/ILLUSTRATION/batman+and+robin/Batman-1.jpg.html> [May 7, 2012]
- Strauss, William. and Howe. *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. Harper Perennial, 1992.
- Sutton, B. "American Cultural History". [Online] Available from : <http://www.appskc.lonestar.edu/popculture/decade90.html> [May 10, 2012]
- The Advocate. "Gay directors bring home the bacon". [Online] Available from : http://web.archive.org/web/20071121192436/http://findarticles.com/p/articles/mi_m1589/is_2003_May_13/ai_102453324 [May 7, 2012]
- Tillman, Bryan. *Creative Character Design*. Waltham : Focal Press, 2011.
- Weston, J. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*.
- Whitley, Peggy. "American Cultural History". [Online] Available from : <http://www.appskc.lonestar.edu/popculture/decade80.html> [May 3, 2012]
- Michigan: McNaughton & Gunn, 1996.
- Wright, B. *Comic Book Nation*, Baltimore : John Hopkins, 2001.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายอัครุจน์ วรรณกรกุล เกิดวันที่ 18 กันยายน พ.ศ. 2527 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยม จากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จากนั้นได้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตจากสาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2548 และได้เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์ และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย