การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและอุดมการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* [1]

A Comparison of Narratologies and Ideologies in Snow *White* Text and Film Adaptations.

ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว
Pimolphan Ounkaew

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: Narrator's Voice) และวิเคราะห์อุดมการณ์ (Ideology) ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* (Snow White) รูปแบบวรรณกรรม 1 สำนวน และดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ 8 สำนวน

ผลการวิจัยพบว่ากลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่องใน *สโนว์ ไวท์* ทั้ง 9 สำนวน ใช้กลวิธี 3 แบบ ได้แก่ การใช้บุรุษที่ 3 แบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-Person Omniscient Narrator) การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-Person Character Narrator) และการใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (First-Person Witness-Narrator) เป็นผู้เล่าเรื่อง โดยมีแนวคิดหลักและแนวคิดรองร่วมกันคือ ความดีกับความชั่ว (Good vs. Evil) การตามหาตัวตนและการพิสูจน์ตัวเอง (Individual Quest) ในเรื่องอุดมการณ์ (Ideology) นั้นสิ่งที่ปรากฏเป็นลักษณะร่วมและมีความเป็นสากลได้แก่ เรื่องครอบครัวและความสัมพันธ์ในครอบครัว (Family and Relationships) เพศภาวะ (Gender) การเป็นคู่แข่งทางเพศ (Sexual Rivalry) อำนาจแห่งความงาม (Beauty Myth / Beauty as power) การค้นพบตัวตน (Self-actualization / Self-realization) ความเท่าเทียมกันในสังคม (Human equality) และวัฏจักรชีวิต (Life cycle)

คำสำคัญ : *สโนว์ ไวท์* นิทานมหัศจรรย์กริมม์ วลาดิมีร์ พรอพพ์ กลวิธีการเล่าเรื่อง แนวคิดหลัก อุดมการณ์

---

[1]บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (เงินรายได้คณะมนุษยศาสตร์) ประจำปีงบประมาณ 2556

Abstract

This study aimed to compare the strategies of the narrative by focusing on the narrator's voice and analysis of ideologies that appear in Snow White, one literary text and eight versions adapted for films.

The result showed that in all 9 versions of Snow White used the narrator's voice in 3 modes including third-Person omniscient narrator, first-person character narrator and first-person witness-narrator. Moreover, the common features of main theme and sub theme are about Good vs. Evil and Individual Quest respectively. The manifests of the universal ideologies are family and relationships, gender, sexual rivalry, beauty myth / beauty as power, self-actualization / self-realization, human equality, and life cycle.

Key words *: Snow White, Grimm's Fairy Tales, Vladimir Propp, Narrative technique, Theme, Ideology*

บทนำ

นิทานพื้นบ้านเป็นรูปแบบหนึ่งของเรื่องเล่า (Narrative) การเล่าเรื่อง (Narration) เพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ มีบทบาทหน้าที่เสมือนเป็นกระจกสื่อสารความคิดที่สะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ วัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อต่างๆ ในแต่ละสังคมได้เป็นอย่างดี

ผลงานการรวบรวมนิทานพื้นบ้านสำหรับเด็ก Kinder-und-Hausmärchen หรือ Children and Household Tales (ค.ศ. 1812-1857) ของสองพี่น้องตระกูลกริมม์ ยาคอบ ลุดวิก คาร์ล กริมม์ (Jacob Ludwig Carl Grimm) และวิลเฮล์ม คาร์ล กริมม์ (Wilhelm Carl Grimm) เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เยี่ยมยอดชิ้นหนึ่ง เป็นที่ยอมรับในวงวิชาการว่าเป็นการรวบรวมนิทานพื้นบ้านชิ้นหนึ่งที่สำคัญของโลกที่แสดงความเป็นเยอรมัน ถือได้ว่าเป็นการบุกเบิกศาสตร์ด้านคติชนวิทยา ส่งผลให้นักวิชาการ นักคติชนวิทยาเริ่มสำรวจ รวบรวมและแบ่งประเภทนิทานพื้นบ้าน ตลอดจนข้อมูลคติชนประเภทอื่นๆ อย่างเป็นระบบ และเป็นสิ่งยืนยันได้ว่าเรื่องเล่าพื้นบ้านเป็นต้นกำเนิดอารยธรรม กริมม์เชื่อว่าอุดมการณ์ จริยธรรม จารีตประเพณี และกฎระเบียบต่างๆ ของสังคมจะทำให้มนุษย์เข้าใจตนเอง ยกระดับจิตใจ และซ่อมสร้างสังคมให้มีบรรทัดฐานที่สูงขึ้น

สโนว์ ไวท์ (Snow White) เป็นนิทานมหัศจรรย์กริมม์อีกเรื่องหนึ่งที่ประทับอยู่ในใจผู้คน ยืนยันได้จากความถี่ในการนำมาผลิตซ้ำ ตีความใหม่ ซึ่งมีมุมมองและวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปแล้วนำเสนอหลากหลายรูปแบบ ทั้งวรรณกรรม การ์ตูน ละครโทรทัศน์ขนาดสั้น ละครโทรทัศน์ชุดยาว ภาพยนตร์เงียบ และภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ซึ่งถือเป็นกระแสหลักครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในวงการภาพยนตร์

ในช่วงปี ค.ศ. 2010 - 2012 ที่ผ่านมา การดัดแปลงวรรณกรรมโดยเฉพาะนิทานมหัศจรรย์ไปสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ชุดยาวเป็นกระแสที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง Red: Werewolf Hunter (2010), Alice in Wonderland (2010), Red Riding Hood (2011), Beastly (2011), Sleeping Beauty

(2011), Grimm (NBC TV Series ภาค 1 ออกอากาศครั้งแรกในปี ค.ศ. 2011) ฯลฯ จากปรากฏการณ์ดังกล่าวพิสูจน์ให้เห็นว่านิทานมหัศจรรย์ไม่เคยเสื่อมความนิยม เพราะเป็นวรรณกรรมที่มีคุณค่าในเชิงเนื้อหาสาระ มีเนื้อเรื่องที่ดี มีพลังและให้ความบันเทิง จึงได้การตอบรับอย่างดีจากผู้ชมทั่วโลก

ในปี ค.ศ. 2012 มีการนำนิทานมหัศจรรย์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* กลับมาสร้างเป็นภาพยนตร์ถึง 3 เรื่อง คือ *Mirror Mirror, Snow White and the Huntsman,* และ *Grimm's Snow White* ซึ่งไม่ประสบความสำเร็จด้านการตลาด จึงเผยแพร่ในรูปแบบดีวีดีแทน นอกจากนี้ยังมี *Once Upon a Time* (2011-2013 ABC TV Series) ที่เป็นละครโทรทัศน์ชุดยาวถึง 22 ตอน นอกจากจะเป็นการเฉลิมฉลองครบรอบ 200 ปี นิทานมหัศจรรย์กริมม์แล้ว เหตุที่เรื่อง *สโนว์ ไวท์* ถูกนำมาผลิตซ้ำในปีที่ผ่านมาเช่นนี้อาจเป็นเพราะปัจจุบันผู้คนสนใจประเด็นเกี่ยวกับสตรีความงาม ความอ่อนเยาว์ และการแข่งขันระหว่างเพศหญิงกับหญิง และเพศหญิงกับเพศชายมากขึ้นก็เป็นได้

นอกจากนี้ ในปี ค.ศ. 2013 การนำนิทานมหัศจรรย์และวรรณกรรมมาสร้างเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ชุดยาวนั้นยังเดินหน้าอย่างต่อเนื่อง หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้การดัดแปลงวรรณกรรมไปสู่ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ คือ ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (Narratology) ซึ่งเป็นกลวิธีที่แสดงผ่านการตีความใหม่ของคนเขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ ในประเทศไทย การดัดแปลงวรรณกรรมอันโด่งดังไปสู่บทละคร และภาพยนตร์มีจำนวนไม่น้อย นอกจากดัดแปลงจากบทประพันธ์ฉบับดั้งเดิมแล้ว ยังนำกลับมาทำใหม่อีกหลายครั้ง การผลิตซ้ำเช่นนี้แม้จะเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่ม และเป็นการสร้างสรรค์เพื่อให้บทประพันธ์ดำรงอยู่ได้ยาวนาน แต่หากผู้กำกับภาพยนตร์ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่จะถ่ายทอดอุดมการณ์ของวรรณกรรมได้ไม่ดีนัก ก็จะลดทอนคุณค่าหรือบิดเบือนความหมายของวรรณกรรมต้นฉบับ ด้วยเหตุนี้การศึกษากลวิธีการเล่าเรื่อง และอุดมการณ์ในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* จะทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับ โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ดี การสร้างความหมายใหม่โดยการตีความและการดัดแปลงวรรณกรรมไปสู่ภาพยนตร์โดยไม่ทำลายความสมบูรณ์ของวรรณกรรมต้นฉบับอันจะนำไปสู่แนวทางการพัฒนาการสร้างสรรค์งานด้านวรรณกรรม การ์ตูน ละคร ภาพยนตร์ และสื่อแขนงอื่น ๆ ให้มีความเป็นเลิศได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและวิเคราะห์อุดมการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์*

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษานิทานมหัศจรรย์ที่เป็นแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* สำนวนที่ใช้มีดังนี้

สำนวนวรรณกรรม

วรรณกรรม *สโนว์ ไวท์* ที่อยู่ในรูปแบบวรรณกรรมมีหลายสำนวน แต่เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร และองค์ประกอบอื่นๆ อาจแตกต่างกัน ดังนี้

1. Little Snow-White (Germany, Jacob and Wilhelm Grimm, 1812) แปลโดย D. L. Ashliman
2. Sneewittchen (the first translation into English by Edgar Taylor, 1823)
3. Gold-Tree and Silver-Tree (Scotland).
4. The Young Slave (Italy, Giambattista Basile).
5. Maria, the Wicked Stepmother, and the Seven Robbers (Italy).
6. The Crystal Casket (Italy).
7. Bella Venezia (Italy, collected by Italo Calvino in Italian Folktales)
8. Snow White (Jack Zipes, The complete fairy tales of the Brothers Grimm, 2002) ***

*** ผู้วิจัยเลือกสำนวนของ Zipes เพราะแปลมาจากต้นฉบับภาษาเยอรมันและยังคงเค้าเดิมของวรรณกรรมต้นฉบับเรื่อง Little Snow-White ของกริมม์ไว้เป็นอย่างดี

สำนวนภาพยนตร์

1. Snow White and the Seven Dwarfs (ค.ศ. 1937) ของ Walt Disney Productions
2. Snow White (ค.ศ. 1992) ของ Eurokim
3. Snow White: A Tale of Terror (ค.ศ. 1997) ของ PolyGram Filmed Entertainment Interscope Communications
4. Snow White: The Fairest of Them All (ค.ศ. 2001) ของ Babelsberg International Film Produktion
5. Sydney White and the Seven Dorks (ค.ศ. 2007) ของ Universal Studios
6. Grimm's Snow White (ค.ศ. 2012) ของ The Asylum
7. Mirror Mirror (ค.ศ. 2012) ของ Relativity Media
8. Snow White and the Huntsman (ค.ศ. 2012) ของ Universal Pictures

นิยามศัพท์เฉพาะ

ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (Narratology) เป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งที่เน้นศึกษาโครงสร้างของเรื่องเล่า ขอบเขตของเรื่องเล่า ความเข้าใจในตัวเรื่องเล่า ลักษณะและหน้าที่ซึ่งเป็นลักษณะร่วมของเรื่องเล่าแบบต่างๆ

กลวิธีการเล่าเรื่อง (Narrative technique) หมายถึง โครงสร้างของเรื่องเล่า การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง และวิธีการนำเสนอเรื่องเล่า

อุดมการณ์ (Ideology) หมายถึง ระบบความคิด หรือแนวคิดหลักที่มีอำนาจครอบงำสังคมซึ่งปรากฏในวรรณกรรมในฐานะเป็นผลผลิตของสังคม กระบวนการของสังคมเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนและสัมพันธ์กับโครงสร้างทางสังคมอื่น ๆ ซึ่งมนุษย์ในยุคสมัยหนึ่งประสบ

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเปรียบเทียบข้ามศาสตร์ระหว่างวรรณกรรมกับภาพยนตร์โดยมีขอบเขตคือ การศึกษารูปแบบ (Themes หรือ Themathology) (Forms หรือ Morphology) และการศึกษาแนวคิด ของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในกระบวนทัศน์ใหม่ซึ่งมีบทบาทหน้าที่หลัก คือ การประกอบสร้างความหมาย (Constructure of meaning) ให้แก่สิ่งต่างๆ โดยสนใจว่าเรื่องเล่านั้นมีวิธีการเล่าอย่างไร การวิเคราะห์ใช้แนวคิดทฤษฎี ดังนี้

1) ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของ วลาดิมีร์ พรอพพ์

วลาดิมีร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp) เป็นนักวิชาการชาวรัสเซีย เขาศึกษารูปแบบ (Form) นิทานมหัศจรรย์ของรัสเซียจำนวน 100 กว่าเรื่องที่ อฟานาสเซฟ (Afanasev) ได้รวบรวมไว้และเขียนหนังสือชื่อว่า Morphology of the Folktale (แปลเป็นภาษาอังกฤษในปี ค.ศ. 1958) คำว่า morphology ในความหมายของพรอพพ์ คือ การพิจารณาส่วนประกอบในนิทานและความสัมพันธ์ทุกรูปแบบของส่วนประกอบนี้ นั่นคือการศึกษาว่าในนิทานเรื่องหนึ่งๆ มีใครทำอะไร ทำอย่างไร และเหตุการณ์เป็นอย่างไร เมื่อเขากำหนดส่วนประกอบในเนื้อหาของนิทานว่า หน่วยใดจะคงที่และหน่วยใดจะเปลี่ยนแปลงแล้ว ก็อธิบายได้ว่า สิ่งที่เปลี่ยนแปลงคือชื่อตัวละคร คุณสมบัติของตัวละครและเนื้อหา แต่โครงสร้างของนิทานจะคงที่เสมอ สิ่งที่คงที่นั้นคือ บทบาท หรือ action ของตัวละคร บทบาทหนึ่งจะดำเนินไปตามอีกบทบาทหนึ่งเป็นลำดับและเป็นแบบแผนที่ตายตัว พรอพพ์เรียกบทบาทนี้ว่า function ที่หนึ่ง คือการจากไปของพระเอก ข้อสุดท้ายหรือ function ที่ 31 คือ พระเอกได้แต่งงานและครอบครองทรัพย์สมบัติ แต่ function นี้ไม่จำเป็นต้องปรากฏครบทั้ง 31 ข้อ ในนิทานแต่ละเรื่อง คือ นิทานแต่ละเรื่องจะมีเพียงบาง function เท่านั้น แต่จะต้องปรากฏตามลำดับโดยที่ไม่สับที่กัน (เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. 2548: 274-275) ดูจากรายการจำแนกพฤติกรรมในนิทานรัสเซียตามทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์ (Propp. 1968: 25-56)

พรอพพ์นิยามว่า function (พฤติกรรม) หมายถึง การกระทำของตัวละครซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องให้เกิดพฤติกรรมอื่น ๆ ในเรื่อง พฤติกรรมในทฤษฎีของพรอพพ์ จะใช้เป็นคำนามที่แสดงการกระทำ เช่น การห้าม การช่วยเหลือ การต่อสู้ การทดสอบความสามารถ การแต่งงาน เป็นต้น แต่พฤติกรรมในความหมายของพรอพพ์ไม่ใช่การกระทำใดๆ ก็ได้ เช่น การกิน การเดิน การวิ่ง ต้องเป็นการกระทำที่มีผลสืบเนื่องให้เกิดการกระทำอื่นมีหน้าที่ มีผลให้เกิดการดำเนินเรื่องในนิทาน (ศิราพร ณ ถลาง. 2552: 210-211)

พรอพพ์ เสนอสมมติฐาน 4 ข้อ จากการวิเคราะห์โครงสร้างนิทานมหัศจรรย์ของรัสเซีย ดังนี้

1. พฤติกรรมของตัวละครคงที่ไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้กระทำและกระทำอย่างไร

2. จำนวนของพฤติกรรมที่รู้จักกันในนิทานมหัศจรรย์ของรัสเซียเท่าที่คนรัสเซียรู้มีจำกัด คือ ถ้ามีการระบุพฤติกรรมแล้ว ควรคำนึงถึงการแยกประเภทและลำดับของเหตุการณ์ด้วย เพราะลำดับของเหตุการณ์จะมีกฎเกณฑ์ของตัวเอง นิทานจะมีกฎพิเศษเฉพาะตัวของมันเอง ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงลำดับเหตุการณ์ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ การเล่าเรื่องจะไม่มีความหมาย

3. การเรียงลำดับของพฤติกรรมในนิทานเรื่องต่างๆ จะเป็นแบบเดียวกันเสมอ แม้จะนำนิทานมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อหาพฤติกรรมทั้งหมดจากตัวนิทาน กฎของลำดับของเหตุการณ์ไม่เปลี่ยนแปลง แม้พฤติกรรมบางข้อจะหายไปจากนิทานบางเรื่อง แต่ข้ออื่นๆ ที่มีอยู่ก็ยังมีลำดับตามเดิม

4. นิทานมหัศจรรย์ทั้งหมดร้อยกว่าเรื่องนี้มีโครงสร้างเดียวกัน เป็นแบบเรื่องเดียวกันและมีเพียงแบบเรื่องเดียวเท่านั้น ซึ่งตรงกับแบบเรื่องที่ 300-749 ของ แอนติ อาร์น (Antti Aarne)

นิทานมหัศจรรย์ *สโนว์ ไวท์* จัดเป็นแบบเรื่องที่ 709 (AT-709) ตามการจัดแบ่งของแอนติ อาร์น และ สติท ทอมป์สัน (Stith Thompson) (เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. 2548: 278; ศิราพร ณ ถลาง. 2552: 212-223)

จากการวิเคราะห์นิทานรัสเซียของพรอพพ์ พิสูจน์ได้ว่า เรื่องเล่าเหล่านั้นล้วนอยู่ภายใต้ “โครงสร้าง” เดียวกัน ตัวอย่างเช่น โครงสร้างของ “ชุดตัวละคร” ไม่ว่านิทานแต่ละเรื่องจะมีตัวละครแบบใด ในท้ายที่สุดแล้วก็จะอยู่ในโครงสร้างของตัวละคร 7 ประเภท คือ พระเอก (Hero) ผู้ร้าย (Villain) ผู้ให้ (Donor) ผู้นำสาร (Dispatcher) พระเอกตัวปลอม (False Hero) ผู้ช่วยเหลือ (Helper) และเจ้าหญิง (Princess) ชุดตัวละครทั้ง 7 ประเภทนี้เรียกว่า Paradigmatic Structure

ส่วนโครงสร้างที่สองเป็นโครงสร้างเกี่ยวกับ “การกระทำของตัวละคร” พรอพพ์พบว่า ไม่ว่าจะเป็นการกระทำอะไรก็จะอยู่ใน 31 function โครงสร้างชุดนี้เรียกว่า Syntagmatic structure

จากโครงสร้างทั้ง 2 ประเภทใหญ่ๆ นั้น พรอพก็เสนอ “กฎ” (Law) หรือตรรกะในการประกอบสร้างเรื่องเล่าแต่ละเรื่องขึ้นมา กฎในการควมคุมการทำงานของโครงสร้างทั้งสองนี้ก็คือ กฎแห่งการเลือกสรร (Law of selection) และกฎแห่งการผสมผสาน (Law of combination)

จากแนวคิดเรื่องโครงสร้างของชุดตัวละคร และการกระทำของตัวละครที่พรอพพ์ใช้กับเรื่องเล่าประเภทแบบนิทานมหัศจรรย์นั้นเป็นการวางแนวคิดต้นแบบเรื่อง “ตรรกะภายใน” (Internal logic) ของเรื่องเล่าที่ถูกนำมาใช้วิเคราะห์ผลงานสื่อสารมวลชนประเภทต่าง ๆ เช่น โฆษณา เกมโชว์ กีฬา ข่าว ฯลฯ แม้ว่าในรายละเอียดของชุดตัวละครและการกระทำของตัวละครอาจจะผิดเพี้ยนไปจากข้อค้นพบของพรอพพ์บ้าง แต่แนวคิดเรื่อง “การมีตรรกะภายใน” ของเรื่องเล่าก็ยังคงเป็นจริงอยู่ (กาญจนา แก้วเทพ. 2553: 260-262)

การใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของพรอพพ์เป็นฐานคิดในการเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องระหว่างวรรณกรรมกับภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* นั้น ผู้วิจัยจะศึกษาตามแนวทางการวิเคราะห์องค์ประกอบหลักเชิงโครงสร้างของเรื่องเล่าบันเทิงคดี (Component of narrative) การพัฒนาตัวเรื่อง (Story development) และกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง (Narrative technique: narrator)

การใช้ทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์ จะทำให้ได้รูปแบบ / โครงสร้างของการเล่าเรื่อง และแนวคิดของวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* แต่ละสำนวนเพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ต่อไป

2) แนวคิดเรื่องการศึกษาวรรณกรรมเชิงสังคม (Sociology of literature)

เนื่องจากวรรณกรรมและภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นแหล่งความรู้ เป็นสื่อสะท้อนตัวตนทางวัฒนธรรม และมีผลด้านจิตวิทยา อีกทั้งได้แสดงให้เห็นว่าเรื่องเล่าในอดีตและเรื่องเล่าสมัยใหม่มีความสัมพันธ์กับยุคสมัย มีความหมายและส่งผลกระทบต่อสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมโดยเน้นการศึกษาเรื่องแนวคิด (Themathology) เพื่อขยายขอบเขตไปสู่อุดมการณ์ (Ideology) ในนิทานมหัศจรรย์และภาพยนตร์ สโนว์ไวท์ ว่าแต่ละสำนวนนั้นคืออะไร โดยการใช้ทฤษฎีภาพสะท้อนของวรรณกรรม (Conception of the mirror) และทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวอิงบริบท (Film theory and contextual criticism) เชิงสังคมศาสตร์เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยสะท้อนภาพความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรม ภาพยนตร์ กับบริบททางสังคมให้ชัดเจนขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่อง และเนื้อหาของวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่เป็นแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* มีวิธีการและขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานมหัศจรรย์กริมม์ และภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ ไวท์* จากหนังสือ นิตยสาร บทความ บทวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์ และแหล่งข้อมูลออนไลน์

2. สร้างแบบบันทึกข้อมูล ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องและทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมและภาพยนตร์ เพื่อใช้บันทึกข้อมูล โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมและภาพยนตร์เป็นผู้ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3. เรียบเรียงข้อมูลจากเอกสาร วรรณกรรมและภาพยนตร์ จำนวน 9 สำนวน จำแนกและวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาเนื้อหาของวรรณกรรมและภาพยนตร์ (Textual analysis) ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่องและทฤษฎีการวิเคราะห์วรรณกรรมและภาพยนตร์เชิงสังคม เพื่อแสดงให้เห็นกลวิธีการเล่าเรื่องและอุดมการณ์ในวรรณกรรมและภาพยนตร์ที่เป็นแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์*

4. สังเคราะห์องค์ความรู้ด้านกลวิธีการเล่าเรื่อง อุดมการณ์จากวรรณกรรมและภาพยนตร์แบบเรื่องสโนว์ ไวท์

5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และจัดทำบทความวิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการกระทำของตัวละครตามทฤษฎีของ วลาดิมีร์ พรอพพ์ สามารถนำพฤติกรรมมาเรียงเป็นสูตรโครงสร้างนิทานมหัศจรรย์แบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* แต่ละสำนวนได้ดังนี้

รายชื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์	พฤติกรรมของตัวละคร
<u>สำนวนวรรณกรรม</u> 1. Snow White Text by Jack Zipes	$\alpha\beta^{2}\zeta$ A B C ↑ D E γζηδθ A K γζηδθ A K γζηδθ A ζ K W ζ U
<u>สำนวนภาพยนตร์</u> 2. Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	$\alpha\beta^{2}\zeta^{1}A^{13}B^{4}B^{6}\uparrow G^{3}D^{1}E^{1}\zeta^{1}\gamma^{1}\delta^{1}\eta^{1}\theta^{1}A^{14}UK^{8}K^{9}W$
3. Snow White (1992)	$\alpha\beta^{2}\ \beta^{1}\gamma^{2}\delta^{2}\gamma^{2}\delta^{1}\gamma^{2}\delta^{2}\gamma^{2}\uparrow F^{8}\delta^{2}D^{2}\delta^{1}\zeta^{1}\eta^{3}A^{13}B^{6}C\ \zeta^{1}A^{19}Pr^{2}D\ \varepsilon^{1}\zeta^{1}D^{2}B\gamma^{1}D^{1}E\gamma^{1}\eta^{1}\theta^{3}A^{14}K^{9}\lambda\zeta^{1}D^{2}\gamma^{2}\gamma^{1}\varepsilon^{3}\zeta^{3}G^{3}\delta^{1}\eta^{1}\theta^{3}\ A^{14}K^{9}\zeta^{1}UW$
4. Snow White: A Tale of Terror (1997)	$\alpha\beta^{2}\gamma^{2}\delta^{1}A^{13}B^{6}\uparrow\zeta^{1}D^{2}E^{8}\zeta^{1}B^{4}\theta^{2}\zeta^{1}\theta^{2}\eta^{2}\theta^{2}A^{14}K^{9}\downarrow HJ^{1}IU\ K^{10}$
5. Snow White: The Fairest of Them All (2001)	$\alpha\beta^{2}DE^{2}F\eta^{2}\theta^{2}\gamma^{1}\delta^{2}K^{8}\zeta^{1}A^{11}A^{13}B^{6}\uparrow F^{5}G^{3}\varepsilon^{1}\zeta^{1}A^{15}A^{14}K^{9}\ \varepsilon^{1}\zeta^{1}\gamma^{1}\delta^{1}A^{12}\eta^{1}\theta^{1}A^{14}K^{2}UK^{8}K^{9}UW$
6. Sydney White and the Seven Dorks (2007)	$\alpha\beta^{3}\uparrow\gamma^{2}\delta^{1}B\delta^{1}A^{9}B^{4}CKB^{4}M\zeta^{1}A^{19}\eta^{3}\varepsilon^{3}\zeta^{3}\theta^{3}\lambda A^{9}D^{2}E^{2}M\ A^{7}NKH^{2}I^{2}UW^{0}$
7. Grimm's Snow White (2012)	$\alpha\beta^{2}\ \beta^{3}\gamma^{2}\delta^{2}\uparrow A^{13}B^{6}K^{2}\zeta^{1}Pr\gamma^{1}\delta^{1}Pr^{5}Rs^{8}\zeta^{1}BC\ \zeta^{1}\varepsilon^{1}\eta^{2}\theta^{2}A^{14}\ \varepsilon^{3}\zeta^{3}K^{8}K^{9}B^{3}A^{2}\zeta^{2}K^{10}A^{19}H^{1}K^{4}I^{1}UK^{8}K^{9}W$
8. Mirror Mirror (2012)	$\alpha\beta^{2}\gamma^{2}\delta^{1}D^{1}E^{7}F^{1}a^{5}D^{4}E^{4}A^{5}B^{4}\gamma^{2}\delta^{2}A^{13}B^{6}\uparrow\eta^{3}\theta^{3}D^{1}E^{5}E^{6}\zeta^{3}\ D^{1}E^{7}\zeta^{1}\eta^{2}\theta^{2}\zeta^{2}A^{13}K^{1}G^{2}K^{8}A^{13}H^{1}F^{1}I^{1}K^{8}\downarrow WA^{12}K^{1}U$
9. Snow White and the Huntsman (2012)	$\alpha\beta^{2}\eta^{2}\theta^{2}A^{14}\beta^{2}A^{15}\varepsilon^{3}\zeta^{3}\zeta^{1}\varepsilon^{1}A^{17}B^{4}\uparrow G^{3}F^{5}\eta^{1}\theta^{3}\lambda K^{1}G^{3}\varepsilon^{3}\ \zeta^{3}D^{1}E^{1}E^{5}B^{4}Pr^{6}Rs^{2}G^{3}F^{6}Pr^{6}Rs^{2}\eta^{2}\theta^{2}A^{12}A^{14}K^{9}\downarrow HIUW$

ตาราง 1.1 แบบบันทึกพฤติกรรมของตัวละคร

จากตาราง 1.1 จะเห็นได้ว่าลำดับพฤติกรรมของตัวละครไม่เป็นไปตามกฎโครงสร้างเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครที่พรอพพ์เสนอไว้และการกระทำของตัวละครมีมากกว่า 31 พฤติกรรม โครงสร้างนี้เป็นแนวคิดต้นแบบเรื่อง ตรรกะภายในของเรื่องเล่า ซึ่งใช้แนวคิดของการพัฒนาตัวเรื่อง และกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวอธิบาย (ดูตาราง 1.2)

ผลการวิเคราะห์โครงสร้างของโครงเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องและแนวคิด

รายชื่อวรรณกรรม และ ภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
สำนวนวรรณกรรม 1. Snow White by Jack Zipes	– Snow White กำพร้าแม่ – พ่อแต่งงานใหม่กับผู้หญิงที่สวยมาก – ราชินี / แม่เลี้ยงมีกระจกวิเศษ	– กระจกบอกว่าSnow White สวยที่สุด – ราชินีสั่งให้นายพรานฆ่าSnow White แต่เขาปล่อยเธอไปเพราะสงสาร – ราชินีตามฆ่าSnow White3 ครั้ง แต่ไม่ตาย พวกคนแคระมาช่วยทัน	– ราชินีปลอมเป็นชาวสวนหลอกให้Snow Whiteกัดแอปเปิล – Snow Whiteสิ้นใจตาย	– คนแคระเก็บร่าง Snow White ในโลงแก้ว – เจ้าชายผ่านมาเห็น Snow White ในโลงแก้ว จึงขอจากพวกคนแคระระหว่างที่แบกโลงแก้วลงจากเขา ทหารเดินสะดุดทำให้ชิ้นแอปเปิลหลุดออกจากหลอดลม – Snow White ฟื้นคืนชีพ	– Snow White แต่งงานกับเจ้าชาย – ราชินีได้รับเชิญให้มาร่วมงาน – ราชินีแค้นใจและถูกลงโทษโดยการสวมรองเท้าเหล็กติดไฟทุรนทุรายจนตาย	– บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง – เจตคติเป็นกลาง	ความดีและความชั่ว
	ความขัดแย้ง– Snow Whiteกับราชินี / Snow Whiteกับตัวเอง / ราชินีกับวัฏจักรชีวิต						
สำนวนภาพยนตร์ 1. Snow White and the Seven Dwarfs (1937)	– Snow White กำพร้าพ่อ แม่ – มีราชินีแม่มดเป็นแม่เลี้ยง มีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ – ราชินีแม่มดใช้งาน Snow Whiteเยี่ยง	– กระจกบอกว่าSnow Whiteสวยที่สุด – ราชินีแม่มดสั่งให้นายพรานฆ่าSnow White แต่เขาปล่อยเธอไปด้วยความสงสาร	– ราชินีแม่มดปลอมเป็นหญิงชราหลอกให้Snow Whiteกินแอปเปิล – Snow White สิ้นสติเหมือนคนตายแต่ยังหายใจ	– พวกคนแคระกลับมาพอดีจึงไล่ล่าราชินีแม่มดไปที่หน้าผาฟ้าผ่าชะง่อนผาหักเธอตกหน้าผาตาย – คนแคระเก็บร่าง Snow White ในโลง	– Snow White กับเจ้าชายครองรักกันและเดินทางกลับไปที่วังของเจ้าชาย	– บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง – เจตคติเป็นกลาง	ความดีและความชั่ว

รายชื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
	ทาส			แก้ว - เจ้าชายผ่านมาเห็น Snow Whiteผู้เป็นรักแท้และรักเดียวในโลงแก้ว - Snow White ฟื้นคืนชีพด้วยจุบจากเจ้าชาย			
	ความขัดแย้ง – Snow Whiteกับราชินีแม่มด / ราชินีแม่มดกับราชินีกับวัฏจักรชีวิต						
2. Snow White (1992)	- Snow White กำพร้าแม่ - พ่อเป็นกษัตริย์กำลังจะออกรบ - มีราชินีใจร้ายเป็นแม่เลี้ยง - ราชินีใจร้ายยึดอำนาจการปกครอง - มีตลกหลวงที่ต้องคำสาป	- ราชินีใจร้ายส่งSnow Whiteออกไปตั้งค่ายนอกเมืองและไม่ให้ศึกษาหาความรู้ - ราชินีใจร้ายยืดเอากระจกวิเศษจากอัศวินดำแทนกษัตริย์ - อัศวินหลงในลาภยศจนลืมซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ - กระจกบอกว่าSnow Whiteสวยที่สุด - ราชินีใจร้ายสั่งฆ่า	- ราชินีใจร้ายปลอมตัวเป็นหมอหลอกให้Snow Whiteกินแอปเปิลอาบยาพิษ - Snow Whiteหลงกลจนสิ้นใจ	- คนแคระใส่ร่าง Snow Whiteในโลงแก้ว - เจ้าชายขอกอด Snow White เป็นครั้งสุดท้าย เมื่อยกร่างเธอขึ้น แอบเปิ้ลก็หลุดออกมา Snow Whiteฟื้นคืนชีพ - ราชินีใจร้ายแค้นใจด่าทอกระจกจนแตกกระจายเกิดควันพวยพุ่ง เธอสำลัก	- กษัตริย์กลับมาจากสงครามอย่างปลอดภัย - Snow Whiteครองคู่กับเจ้าชาย	- บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือตลกหลวงที่ต่อมาเป็นเจ้าชาย เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ - เจตคติในการเล่าเป็นแบบแฝงนัยยะเสียดสี เหน็บแนม	ความดีและความชั่ว

รายชื่อวรรณกรรม และ ภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
		Snow White		ควันจนตาย			
	ความขัดแย้ง – Snow Whiteกับราชินีใจร้าย / Snow Whiteกับตัวเอง / อัศวินกับหน้าที่และความซื่อสัตย์ / เจ้าชายกับตัวเอง						
3. Snow White: A Tale of Terror (1997)	– Lilliana กำพร้าแม่ – พ่อแต่งงานใหม่กับ Claudia – เธอมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ	– Lillianaไม่ยอมรับ Claudia เป็นแม่เลี้ยง – Claudia พยายามทำดีกับLilliana แต่เธอปฏิเสธ – ในงานเลี้ยงฉลอง Lillianaใส่ชุดของแม่ทำให้ทุกคนสนใจเธอมากกว่าClaudia – Claudia โกรธแค้นมากจนแท้งลูก – Claudia สั่งฆ่า Lilliana – Lillianaหนีไปอยู่กับพวกคนทำงานเหมือง	– Claudiaปลอมตัวเป็นหมอหลอกให้Lillianaกินแอปเปิลอาบยาพิษ – Lilliana หลงกลจนสิ้นใจ	– Lillianaกลับไปที่ที่ปราสาทและต่อสู้กับ Claudia – Lillianaแทง Claudia ที่อยู่ในกระจก – กระจกแตกเวทมนตร์เสื่อม – Claudia ตายในกองเพลิง	– Lilliana,Will และพ่อของเธอปลอดภัย	– บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง เล่าแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง – เจตคติเป็นกลาง	ความดีและความชั่ว
	ความขัดแย้ง – LillianaกับClaudia / Lillianaกับตัวเอง / Claudiaกับวัฏจักรชีวิต						
4. Snow White: The Fairest of Them All(2001)	– Snow White กำพร้าแม่ – พ่อตกอยู่ใต้มนต์	– Elspethไม่ลงรอยกับ Snow Whiteหลายเรื่อง	– Elspeth หลอก Snow White ให้กินแอปเปิลอาบยาพิษ	– พวกคนแคระนำร่าง Snow Whiteใส่ไว้ในก้อนน้ำแข็งตั้งไว้ใน	– Elspeth ผู้นำเกลียดถูกพวกคนแคระรุมจนตาย	– บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง เล่าแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุก	ความดีและความชั่ว

รายชื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
	เสน่ห์ของ Elspeth – Elspethได้รับพรจากพ่อมดที่จะเสกให้เธอเป็นสาวงามแต่มีข้อแม้ว่าต้องทำให้คนอื่นมีความสุข – Elspeth มีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ	– Elspeth อยากได้เจ้าชายเป็นสามี – กระจกบอกว่า Snow Whiteสวยกว่า – มนต์เสน่ห์ของเศษกระจกเสื่อมจากพ่อของSnow White – พ่อถูกขังในห้องกระจก – Elspeth สั่งฆ่าSnow Whiteหลายครั้งแต่เธอไม่ตาย – เจ้าชายถูกสาปให้เป็นหมี	– Snow Whiteหมดสติ เหมือนคนตายแต่ยังหายใจ	ถ้ำ – Elspeth ผิดคำสัญญากับพ่อมด เธอกลับเป็นหญิงชราน่าเกลียดเหมือนเดิม – กระจกแตก เวทมนตร์เสื่อม – เจ้าชายในร่างหมีกลายร่างเป็นคน – Snow White ฟื้นคืนชีพจากจูบของเจ้าชาย	– Snow Whiteกับเจ้าชายครองคู่กัน	อย่าง – เจตคติเป็นกลาง	
	ความขัดแย้ง – Snow Whiteกับแม่เลี้ยง / Snow Whiteกับตัวเอง / Elspethกับวัฏจักรชีวิต/ Elspethกับตัวเอง						
5. Sydney White and the Seven Dorks (2007)	– Sydney White กำพร้าแม่ – Sydney White อยู่กับพ่อที่เป็นช่างประปา – Sydney White ได้ทุนเข้าเรียนต่อในวิทยาลัยและเป็นที่	– Sydney White ไม่มีคุณสมบัติการเป็นสาว Kappa แบบที่ Rachel Witchburn กำหนดให้เป็น – Sydney Whiteเป็นที่ชื่นชอบของหลายๆ คน โดยเฉพาะTylor	– ก่อนวันปราศรัย Rachel Witchburn จ้างแฮ็คเกอร์ ปล่อยไวรัส"The Poison Apple" เข้าคอมพิวเตอร์ของ Sydney Whiteทำให้เธอต้องอดนอน	– Tylor Princeตามหาชิดนี่ จนเจอ เขาปลุกเธอด้วยการจูบ – Sydney Whiteขึ้นปราศรัยและได้รับเสียงสนับสนุนมากมาย	– Sydney Whiteชนะการเลือกตั้งเป็นประธานนักศึกษาคนใหม่ – บ้าน Vortex ได้รับการบูรณะโดยพวก 7 dorksTylorPrince และพ่อของ	– บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือ Sydney White ซึ่งเป็นตัวละครหลักเป็นการจำกัดมุมมองของการเล่าให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับความรู้สึกนึกคิด	ความดีและความชั่ว สิทธิและความเท่าเทียมกันในสังคมและการพิสูจน์ตัวเอง

รายชื่อวรรณกรรม และ ภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
	เดียวกับที่แม่เคยเรียน – แม่ของSydney White เป็นสมาชิก Kappa ที่ส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น	Prince แฟนเก่าของ Rachel Witchburn – Sydney White ถูกไล่ออกจากบ้าน Kappa แต่พวก 7 dorks ให้เธอพักกับพวกเขาที่บ้าน Vortex – Tylor Prince บอก Rachel Witchburn ว่าชอบSydney White – Sydney White แซง Rachel Witchburn ขึ้นมาเป็นอันดับ 1 ในการโหวต Hot or Not – Sydney White ลงสมัครชิงตำแหน่งประธานนักศึกษาแข่งกับRachel Witchburn	เพื่อทำรายงานฉบับใหม่ส่งอาจารย์ – Sydney Whiteเผลอหลับอยู่ในห้องสมุดจนเกือบไม่ทันขึ้นปราศรัย		SydneyWhite	ของตัวละคร – เจตคติในการเล่าแสดงให้เห็นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกคล้ายกับเล่าประวัติและบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงหนึ่งของชีวิต เป็นความทรงจำที่ดี	
	ความขัดแย้ง – Sydney WhiteกับRachel Witchburn/ Sydney Whiteกับตัวเองและอดีตของแม่ / Sydney Whiteกับค่านิยมต่าง ๆ ในสังคมโดยเฉพาะ Greek life						

รายชื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
6. Grimm's Snow White (2012)	– Snow White กำพร้าพ่อ แม่ – Snow Whiteถูกส่งไปอยู่สำนักชีตั้งแต่เด็ก – Queen Gwendolyn ปกครองเมือง จับเอลฟ์มาเป็นทาส ฆ่าเอลฟ์ที่ไม่ยอมศิโรราบ – ราชินีต้องการ Viridian Flame ที่อยู่ในดินแดนของเจ้าชายเพื่อพลังอำนาจและความเป็นอมตะ	– รักแรกพบระหว่างเจ้าชายและSnow White – ราชินีสั่งฆ่าSnow White แต่เธอหนีรอด – ราชินีฆ่าSnow Whiteด้วยแหวนอาบยาพิษ – เจ้าชายเปลี่ยนแหวน ทำให้ Snow White ฟื้นคืนชีพ	– ราชินีต่อสู้กับSnow White เจ้าชายและพวกเอลฟ์ – Snow Whiteพลาดพลั้งตกเป็นตัวประกัน	– คนแคระคนหนึ่งแอบช่วยSnow White ในขณะที่ราชินีกำลังบังคับเจ้าชายให้เข้าพิธีแต่งงาน – Snow White ตัดหัวราชินี – เวทมนตร์ถูกทำลาย	– Snow White ครองคู่กับเจ้าชาย พวกเอลฟ์เป็นอิสระ Viridian Flame ยังคงถูกปกป้องไว้เป็นอย่างดี	– บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือแม่ของ Snow White เล่าแบบรู้แจ้งเห็นเหตุการณ์ทุกอย่าง – เจตคติในการเล่าเป็นน้ำเสียงที่มีความหวัง รอคอยคนที่จะมาทำจัดความชั่วร้ายและเปลี่ยนแปลงโลกนี้ดีขึ้น	ความดีและความชั่ว การช่วงชิงพลังอำนาจและยึดครองความเป็นอมตะ
	ความขัดแย้ง – Snow Whiteกับ Queen Gwendolyn/ Snow Whiteกับตัวเอง / Queen Gwendolynกับพลังอำนาจและความเป็นอมตะ						
7. Mirror Mirror (2012)	– Snow White กำพร้าพ่อ แม่ – Queen Clementianna ปกครองเมืองและกำลังถังแตก	– Snow White ฝ่าฝืนคำสั่งราชินี แอบไปนอกวัง และแฝงตัวมาร่วมงานเลี้ยงเพื่อขอความช่วยเหลือจากเจ้าชาย	– ราชินีสั่งให้มังกรร้ายฆ่าSnow White – Snow White เจ้าชาย และพวกคนแคระช่วยกันต่อสู้กับมังกร	– Snow White ตัดสร้อยพระจันทร์เสี้ยวที่คล้องคอมังกร สร้อยมีลักษณะคล้ายกับเส้นที่ราชินีสวมอยู่ เวทมนตร์	– พ่อกลับสู่ตำแหน่งพระราชา – Snow White แต่งงานกับเจ้าชาย – ราชินีในร่างหญิงชราถูกลงโทษให้กิน	– บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือราชินี เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ – เจตคติในการเล่าเป็นแบบเสียดสี	ความดีและความชั่ว การตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง ความเชื่อมั่นในตนเองและศรัทธาในความดี

รายชื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดคลี่คลายที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
	– ราชินีมีกระจกวิเศษที่มีเวทมนตร์ – Snow White ถูกขังไว้บนปราสาทตั้งแต่เด็ก	– ราชินีสั่งฆ่าSnow White แต่เขาปล่อยเธอไป – คนแคระปล้นเงินภาษี Snow White นำกลับคืนให้ชาวบ้านทำให้ราชินีโกรธ – Snow Whiteกับคนแคระลักพาตัวเจ้าชายจากงานแต่งงาน – Snow Whiteจูบเจ้าชาย เวทมนตร์เสื่อม – ราชินีส่งหุ่นชักสายเชิดไปฆ่าSnow Whiteและพวกคนแคระ แต่ไม่สำเร็จ		เสื่อม คำสาปถูกทำลาย – มังกรกลายร่างเป็นพ่อของSnow White – ราชินีกลายร่างเป็นหญิงชรา	แอปเปิลอาบยาพิษ	ประชดประชัน ถากถาง เหน็บแนม พูดเยาะเย้ย	
	ความขัดแย้ง– Snow Whiteกับ Queen Clementianna/ Snow Whiteกับตัวเอง / Queen Clementiannaกับวัฏจักรชีวิต						
8. Snow White and the Huntsman (2012)	– Snow White กำพร้าแม่ – พ่อมีภรรยาใหม่ คือ	– กระจกบอก Ravenna ว่า Snow White โตเป็นสาวที่	– Snow White ต่อสู้กับRavenna จนเกือบพลาดพลั้ง	– Snow White ฆ่า Ravennaสำเร็จ	– Snow White ขึ้นปกครองเมือง	– บุรุษที่ 1 เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องคือนายพราน เล่าแบบ	ความดีและความชั่ว การตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง

รายชื่อวรรณกรรม และ ภาพยนตร์	โครงสร้างของโครงเรื่อง					กลวิธีการเล่าเรื่อง: ผู้เล่าเรื่อง	แนวคิด
	บทเปิดเรื่อง	การผูกปมปัญหา	จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง	การแก้ปมปัญหา	การจบเรื่อง		
	Ravenna เธอมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ – พ่อถูก Ravenna ฆ่าตาย – Snow White ถูกขังไว้บนหอคอยตั้งแต่เด็ก	สวยที่สุดและสามารถทำให้เธอหมดอำนาจนอกจากเธอจะฆ่าและกินหัวใจของSnow White – Ravenna ส่งนายพรานตามล่า Snow White แต่เขากลับช่วยเธอ – Ravennaปลอมเป็นวิลเลียมหลอกให้ Snow Whiteกินแอปเปิลอาบยาพิษ				พยานรู้เห็นเหตุการณ์ – เจตคติเป็นกลาง	
	ความขัดแย้ง – Snow WhiteกับRavenna / Snow Whiteกับตัวเอง / Ravennaกับวัฏจักรชีวิต						

ตาราง 1.2 แบบบันทึกโครงสร้างของโครงเรื่อง และกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง

จากตาราง 1.2 ทำให้ได้โครงสร้างของการเล่าเรื่อง และแนวคิดของวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ ไวท์ แต่ละสำนวนเพื่อเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์เรื่องอุดมการณ์ต่อไป

อภิปรายผลการวิจัย

ลักษณะเด่นของนิทานมหัศจรรย์ สโนว์ ไวท์

สโนว์ ไวท์ มีหลายร้อยสำนวนและแพร่กระจายไปทั่วยุโรป อเมริกา อาฟริกาและเอเชีย อนุภาคที่กล่าวถึงในนิทานมหัศจรรย์เป็นเรื่องที่ปรากฏอยู่ตั้งแต่สมัยยุคกลาง (The middle ages) *สโนว์ ไวท์* สำนวนที่คนส่วนใหญ่รู้จักคือ สำนวนของกริมม์ เมื่อวอล์ท ดิสนีย์ นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชั่นเรื่อง *Snow White and the Seven Dwarfs* ในปี ค.ศ. 1937 ส่งผลให้นิทานมหัศจรรย์เรื่องนี้เป็นที่รู้จักของคนทุกเพศทุกวัยทั่วโลก และอาจจะโด่งดังมากกว่าสำนวนของกริมม์ก็เป็นได้ เพราะภาพยนตร์ของวอลท์ ดิสนีย์ครองใจทั้งเด็กๆ และผู้ใหญ่เกือบทั่วโลก แผ่อิทธิพลต่อสื่ออื่นๆ มากมาย และมักใช้เป็นต้นแบบในสำนวนต่อๆ มา

การนำแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* มาประยุกต์ใช้ในสื่ออื่นๆ สามารถทำได้หลายรูปแบบ อาจจะคงเนื้อเรื่องหลักไว้ หรือนำมาแต่งเพิ่มเติมเพื่อเล่าเรื่องราวอื่นๆ แต่ใช้แบบเรื่องสโนว์ ไวท์เป็นภูมิหลัง การปรับเปลี่ยนจากพื้นบ้านสำนวนดั้งเดิมนั้นทำกันมานานแล้ว ในสำนวนของกริมม์ก็เช่นกัน กริมม์รวบรวมเรื่องเล่าพื้นบ้านจากคนในครอบครัว ญาติ เพื่อน ชาวบ้าน แม้จะเป็นเรื่องเดียวกันแต่ก็มีหลายสำนวน นำมาเรียบเรียงใหม่ เพิ่มเติมตัดทอนอนุภาคและองค์ประกอบอื่นๆของเรื่องเล่าเหล่านั้นเพื่อให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมและเหมาะสมที่จะเป็น Household tales องค์ประกอบที่เห็นได้ชัดเจนคือ บทบาทและสถานะของตัวละคร ในสำนวนพื้นบ้านดั้งเดิม แม่ผู้ให้กำเนิดมีพฤติกรรมชั่วร้ายและเป็นคนฆ่าสโนว์ ไวท์ แต่กริมม์ปรับเปลี่ยนให้เป็นแม่เลี้ยงใจร้าย และที่บ้านของคนแคระ สำนวนของกริมม์ในปี ค.ศ. 1810 คนแคระจะยอมให้สโนว์ ไวท์อยู่ด้วยแต่เธอจะต้องเป็นคนทำความสะอาดบ้านให้พวกเขา แต่สำนวนต่อมาในปี ค.ศ. 1812 กริมม์เพิ่มเติมรายละเอียดอื่นๆ ลงไปด้วย ทั้งรีดผ้า ล้างจาน ทำความสะอาดบ้านและทำอาหาร เป็นต้น

ส่วนองค์ประกอบที่คงเดิม คือ แม่แบบของตัวละคร (Stereotype) สโนว์ ไวท์ ยังเป็นสาวน้อยจิตใจดีที่มีผิวขาวดั่งหิมะ ปากแดงฉ่ำเหมือนสีเลือดและมีผมดำเหมือนไม้มะเกลือ ("...as white as snow, as red as blood, and as black as the ebony wood...") แม่เลี้ยงใจร้ายหรือราชินีใจร้ายก็ยังเป็นหญิงงาม จิตใจชั่วร้าย มีเวทมนตร์และกระจกเป็นอาวุธร้าย ภาพลักษณ์ของตัวละครเหล่านี้แพร่กระจายไปทั่วโลกรวมไปถึงนิทานเรื่องอื่น ๆ ที่ถูกจัดให้อยู่ในแบบเรื่องสโนว์ ไวท์ (AT 709, The Snow White Tale Type) ตามการจัดแบ่งของแอนติ อาร์น และสติท ทอมป์สัน ก็เช่นกัน

ส่วนองค์ประกอบสำคัญอื่นๆ เช่น คนแคระ ถูกดัดแปลงไปคนชายขอบ กองโจร เหล่าทหารกล้า แอปเปิลอาบยาพิษ ไม่มีในบางสำนวนแต่ใช้เป็นชื่อเรียกไวรัสคอมพิวเตอร์ ส่วนการจุมพิตนั้นแม้จะไม่ใช่การปลุกให้ฟื้นจากความตายเหมือนในสำนวนดั้งเดิม แต่เป็นการปลุกคนเป็นให้มีสติกลับมาอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

"ตรรกะภายใน" (Internal logic) เรื่องเล่าของวลาดิมีร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp)

จากผลการวิเคราะห์โครงสร้างการกระทำของตัวละครทั้งหมด 31 พฤติกรรม ตามทฤษฎีของพรอพพ์ ใน สโนว์ ไวท์ ทั้ง 9 สำนวน พบว่าการกระทำของตัวละครมีมากกว่า 31 พฤติกรรม พฤติกรรมที่คงที่คือ แม่เลี้ยงมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ แม่เลี้ยงอิจฉาในความสวยของสโนว์ไวท์ (ζ) การสั่งฆ่าหรือกำจัดสโนว์ ไวท์ (A) แม่เลี้ยงปลอมตัวเป็นหญิงชราเพื่อหลอกลวงสโนว์ ไวท์ และเธอตกเป็นเหยื่อ (A, η, θ) สโนว์ ไวท์ตายเพราะแอปเปิลอาบยาพิษ สโนว์ ไวท์ ถูกเก็บไว้ในโลงแก้ว สโนว์ ไวท์ตายแล้วฟื้น (K) จากการช่วยเหลือของชายผู้เป็นรักแท้ แม่เลี้ยงได้รับการลงโทษ (U) สโนว์ ไวท์กับเจ้าชายครองคู่กันอย่างมีความสุข (W) การกระทำของตัว

ละครสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวละครในเรื่องเล่าหลายประเภทและหลายรูปแบบ แต่การกระทำของตัวละครไม่ไล่เรียงลำดับตามความสัมพันธ์ที่จัดชุดไว้ได้ เพราะเรื่องเล่าแต่ละเรื่องซับซ้อนมากขึ้น ทั้งยังสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของผู้เล่าเรื่องและสะท้อนบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย แม้การกระทำของตัวละครอาจจะผิดเพี้ยนไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อ 3 ที่พรอพพ์นำเสนอไว้ว่า “การเรียงลำดับของพฤติกรรม ในนิทานเรื่องต่างๆ จะเป็นแบบเดียวกันเสมอ แม้จะนำนิทานมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อหาพฤติกรรมทั้งหมดจากตัวนิทาน กฎของลำดับของเหตุการณ์ก็ไม่เปลี่ยนแปลง แม้พฤติกรรมบางข้อจะหายไปจากนิทานบางเรื่อง แต่ข้ออื่น ๆ ที่มีอยู่ก็ยังมีลำดับตามเดิม” แต่ “ตรรกะภายใน” (Internal logic) ของเรื่องเล่ายังคงอยู่

แม้แนวคิดของพรอพพ์ใช้ศึกษากับนิทานมหัศจรรย์ที่ต่างเรื่องกัน แต่ในงานวิจัยนี้ศึกษานิทานจากแบบเรื่องเดียวกัน 9 สำนวน ตรรกะภายในเรื่องเล่านั้นเห็นได้จากแนวคิดของการพัฒนาตัวเรื่อง และกลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง

การพัฒนาตัวเรื่อง

การพัฒนาตัวเรื่องของการเล่าเรื่องนั้นประกอบด้วยขั้นตอนที่แน่นอน คือ บทเปิดเรื่อง การผูกปมปัญหา จุดตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง การแก้ปมปัญหา และการจบเรื่อง แต่สิ่งที่ต่างกันคือความสั้นยาวในแต่ละขั้นตอนที่ไม่เท่ากัน และต่างไปจากต้นฉบับเดิม การพัฒนาตัวเรื่องเป็นการสร้างความหมายต่างๆ ให้เห็นตรรกะของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นเหตุและเป็นผล ทำให้ทราบถึงแนวคิดหลักในการดำเนินเรื่องซึ่งสอดคล้องไปกับอุดมการณ์ค่านิยมและความเชื่อที่มีอยู่ของสังคม

แนวคิดที่ได้จากการพัฒนาตัวเรื่อง สโนว์ ไวท์ ทั้ง 9 สำนวน มีสองแนวคิดคือ เรื่องความดีกับความชั่ว ซึ่งจะพบว่าเป็นแนวคิดหลักเพียงเรื่องเดียวในสำนวนวรรณกรรม Snow White ของ Jack Zipes สำนวนภาพยนตร์ *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) *Snow White* (1992) *Snow White: A Tale of Terror* (1997) และ *Snow White: The Fairest of Them All* (2001) แม้จะมีแนวคิดเดียวแต่ขั้นตอนในการพัฒนาตัวเรื่องนั้นสะท้อนให้เห็นรูปแบบการเล่าเรื่องที่หลากหลาย ทั้งแบบจินตนิยาย สู้ชีวิต ผจญภัยและสยองขวัญ ส่วนเรื่องที่มีแนวคิดผสมผสานกันระหว่างเรื่องความดีกับความชั่วและการตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเองนั้น พบได้ใน *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) *Grimm’s Snow White* (2012) *Mirror Mirror* (2012) และ *Snow White and the Huntsman* (2012) ขั้นตอนในการพัฒนาตัวเรื่องนั้นสะท้อนให้เห็นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบจินตนิยายร่วมสมัย สู้ชีวิต เสียดสีสังคม การสลับบทบาทของตัวละคร และการผจญภัย (ดูรายละเอียดแต่ละขั้นตอนในตาราง 1.2)

ระยะเวลาในการเล่าเรื่อง ช่วงเวลาสั้น ยาว ล้วนส่งผลต่ออารมณ์คนดูทั้งสิ้น สร้างความตื่นเต้น สะพรึงกลัว หรือรื่นรมย์ และเป็นสิ่งที่ผู้เล่าต้องการสื่อให้คนดูเห็นความสำคัญของประเด็นที่จะนำเสนอในแต่ละเรื่องต่างกันไป เช่น ในช่วงเปิดเรื่อง มีการปูพื้นตัวละครนานเพื่อนำไปสู่ปมปัญหาเพราะต้องการให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครแต่ละตัวนั้นมีเหตุให้ต้องแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาเพราะอะไร ช่วงกลางเรื่องหรือการแก้ไขปัญหาและคลายปมความขัดแย้งของตัวละครต้องใช้เวลานานเพราะต้องการให้ผู้ชมเห็นว่า ตัวละครจะเอาชนะ ฝ่าฟันอุปสรรคไปได้อย่างไร ตัวละครมีไหวพริบหลักแหลมแค่ไหน ส่งผลให้ผู้ชมได้เห็นพัฒนาการของตัวละคร ให้โอกาสตัวละครได้พิสูจน์ตัวเองว่าเหมาะสม คู่ควรกับรางวัลที่ได้รับ ผู้ชมได้เอาใจช่วยและยินดีไปกับตัวละครนั้น การเล่าย้อนเหตุการณ์ในอดีตทำให้ผู้ชมเห็นปมปัญหาที่ส่งผลมาสู่การกระทำของตัวละครในปัจจุบัน การเล่า

เหตุการณ์อนาคตทำให้ผู้ชมได้คาดการณ์ล่วงหน้าซึ่งเป็นผลของการกระทำสิ่งต่างๆ ในปัจจุบันและการจบเรื่องสามารถคลี่คลายปัญหาหรือทิ้งปมปัญหาไว้ให้ผู้ชมคิดต่อ

กลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่อง

กลวิธีการเล่าเรื่องโดยเน้นที่ผู้เล่าเรื่องคือกลวิธีการเล่าเรื่องตามฐานะของผู้เล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับเรื่องเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นถูกนำมาเล่าโดยทัศนะของบุคคลใดบุคคลหนึ่งอาจเป็นคนในหรือคนนอกเหตุการณ์ หรืออาจถ่ายทอดเรื่องเล่าหลายแบบผสมผสานกันก็ได้ ฐานะของผู้เล่าเรื่องมีความสัมพันธ์กับเจตคติของผู้เล่าเรื่อง (Tone) ด้วย แม้ผู้เล่าเรื่องจะมีหน้าที่ในการเลือกสรรและเชื่อมโยงข้อมูล แต่บางครั้งผู้เล่าเรื่องอาจสอดแทรกข้อคิดเห็นทัศนคติของตนเองเข้าไปด้วย อาจจะแต่งในทำนองประชด ล้อเลียน เยาะเย้ย เคร่งเครียด ขมขื่น หรืออารมณ์ขันซึ่งส่งผลไปยังสถานะของผู้เล่าเรื่องเช่นกันว่าผู้เล่าเรื่องนั้นน่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด

สโนว์ ไวท์ ทั้ง 9 สำนวน มีกลวิธีการเล่าเรื่องที่สะท้อนเจตคติของผู้เล่าเรื่อง ดังนี้

1. การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-Person Omniscient Narrator) ผู้แต่งเป็นผู้เล่าเรื่องอย่างอิสระทั้งเล่าความคิด ความรู้สึกของตัวละครอย่างเป็นกลาง แม้จะได้ข้อมูลในเรื่องครบถ้วนตามที่ผู้แต่งต้องการเปิดเผยแต่อาจทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรู้สึกเป็นคนนอก มีระยะห่างกับตัวละครทำให้เรื่องดูไกลตัว ปัจจุบันเรื่องเล่าเน้นความสมจริงมากขึ้น เน้นอารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น หากเรื่องเล่าไม่น่าสนใจในตัวมันเองแล้ว การเล่าเรื่องแบบนี้อาจเป็นวิธีที่ดึงความสนใจได้น้อยที่สุด กลวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้พบได้ใน *Snow White by Jack Zipes Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) *Snow White: A Tale of Terror* (1997) *Snow White: The Fairest of Them All* (2001) และ *Grimm's Snow White* (2012)

2. การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-Person Character Narrator) เป็นผู้เล่าเรื่อง โดยที่ผู้แต่งเลือกตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่า เป็นการเล่าประสบการณ์ตรงของตัวละครรวมทั้งความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร พบได้ใน *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) ผู้เล่าเรื่องคือ Sydney White ในวัยกลางคน เล่าย้อนอดีตเกี่ยวกับเรื่องราวสมัยเรียนมหาวิทยาลัย ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละคร เหมือนการอ่านบันทึกส่วนตัวที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สนุกสนานและเป็นความทรงจำที่ดี การเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้เชื่อได้ว่าเรื่องที่เล่าอยู่นั้นเป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นจริงเพราะมีตัวละครอื่นๆ เป็นประจักษ์พยานในเหตุการณ์ต่างๆ ด้วย

3. การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยาน (Witness-Narrator) อาจเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง เป็น "พยาน" รับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักและนำเรื่องนั้นๆ มาเล่า พบได้ใน

Snow White (1992) ผู้เล่าเรื่องคือ ตลกหลวงที่ต่อมากลายเป็นเจ้าชาย เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ เจตคติในการเล่าเป็นแบบแฝงนัยยะ เสียดสี เหน็บแนม ถากถาง โดยใช้คุณสมบัติของตัวละครตลกหลวงล้อเลียนความโง่เขลา ความชั่วร้ายและข้อบกพร่องของมนุษย์และสังคม

Mirror Mirror (2012) ผู้เล่าเรื่องคือ Queen Clementianna เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ เจตคติในการเล่าเป็นการเสียดสี ล้อเลียนความเขลา ความไม่ถูกต้องของมนุษย์และสังคม ใช้คำประชดเหน็บแนมเยาะเย้ย

Snow White and the Huntsman (2012) ผู้เล่าเรื่องคือ พรานป่า Eric เล่าแบบพยานรู้เห็นเหตุการณ์ เจตคติในการเล่าแสดงให้ผู้ชมรู้สึกว่าเขาชื่นชมสโนว์ ไวท์ ที่เธอสามารถเอาชนะใจตัวเอง และความกลัวอำนาจมืดของ Ravenna

การเล่าเรื่องแบบนี้แม้จะดูน่าเชื่อถือเพราะผู้เล่ามีความใกล้ชิดกับตัวละครแต่การตีความเหตุการณ์ต่างๆ ในมุมมองของตัวละครผู้เล่าเรื่องอาจมีอคติปนอยู่ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ชมเคลือบแคลงหรือเข้าใจตัวละครอื่นผิดและตีความหมายของเรื่องเล่านั้นผิดไปจากอุดมการณ์ของเรื่อง

แนวคิดหลัก ความขัดแย้งและอุดมการณ์

แนวคิดหลักหรือแก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดเชิงนามธรรมที่นำเสนอในเรื่องเล่าเกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ของมนุษย์และสังคม นำเสนอทรรศนะของชีวิตบุคคลผ่านพฤติกรรม ลักษณะนิสัยของตัวละคร พัฒนาการของเรื่อง เหตุการณ์ โลกทัศน์ของผู้เล่าเรื่องและสัญลักษณ์ แก่นเรื่องในนิทานพื้นบ้านโดยทั่วไปมักซ้ำ ๆ คล้ายกัน มีลักษณะร่วมอันเป็นสากลในแง่ธรรมชาติความเป็นมนุษย์และความคิดคำนึง

เมื่อพิจารณา *สโนว์ ไวท์* ทั้ง 9 สำนวน จะเห็นได้ว่าแต่ละเรื่องอาจมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน หรือมีลักษณะโดดเด่นต่างกันไป สิ่งที่มีร่วมกันคือแนวคิดหลักที่เหมือนกัน คือ เรื่องความดีกับความชั่ว (Good vs. Evil) และการตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง (Individual quest)

ในนิทานมหัศจรรย์สโนว์ ไวท์ ความดีเปรียบได้กับความงาม (Goodness is beauty) และความชั่วร้ายเปรียบได้กับความน่าเกลียด (Evil is ugliness) ตัวละครที่เป็นตัวแทนของสองสิ่งนี้คือ สโนว์ ไวท์ กับราชินี / แม่เลี้ยงใจร้าย ความดีงามของสโนว์ ไวท์ อยู่ที่การมีจิตใจดี กตัญญู เอื้ออารีแก่ทุกสรรพสิ่ง แต่ความงามในความคิดของราชินีใจร้ายนั้นคือรูปลักษณ์ภายนอกและการมีชีวิตเป็นอมตะ ส่วนแนวคิดเกี่ยวกับการตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเองนั้นจะปรากฏเมื่อตัวละคร สโนว์ ไวท์ ตระหนักคุณค่าของตัวเอง มีความเชื่อมั่นและศรัทธาความดีและมีความกล้าหาญที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้อง

นอกจากแนวคิดที่กล่าวไปแล้วยังมีประเด็นหรือความขัดแย้งอื่นๆ ดังนี้

1. ความขัดแย้งภายนอก (External conflict) เป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม อาจจะเป็นธรรมชาติ สังคม วัฒนธรรม และประเพณีที่อยู่แวดล้อมตัวละคร ได้แก่

ความขัดแย้งระหว่างสโนว์ ไวท์ กับราชินีใจร้าย คือ การเป็นคู่แข่งทางเพศ เป็นเรื่องที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดในทุกสำนวนโดยเฉพาะแข่งกันเรื่องความงาม (Beauty pageant) ความรุนแรงทางเพศ เห็นได้จากการสั่งฆ่าสโนว์ ไวท์ หลายๆ ครั้ง ในบางสำนวนสโนว์ ไวท์ถูกคุกคามจากคนแคระ การฆ่าตัวตาย พบได้ในตอนจบของเรื่อง Mirror Mirror (2012) ราชินีเคลเมนเทียนารับแอปเปิลพิษคืนจากสโนว์ ไวท์ เพื่อเอาไว้กินเองและยอมจำนนต่อความพ่ายแพ้ พร้อมกับคำที่เธอเคยพูดกับสโนว์ ไวท์ว่า “ถ้าสู้ไม่ได้ก็ต้องรู้จักการยอมรับความพ่ายแพ้” (“It’s important to know when you’ve been beaten. Yes”) แต่ครั้งนี้สโนว์ ไวท์เป็นคนบอกกับราชินีเอง ส่วนในเรื่อง Sydney White and the Seven Dorks (2007) การสั่งฆ่าของ Rachel Witchburn นั้นคือการทำให้ Sydney White ตายไปจากสังคม (Social Death) ในสำนวนที่เป็นนิทานมหัศจรรย์นั้นพบเรื่องการกินอวัยวะมนุษย์ (Cannibalism) เพราะเชื่อว่าจะทำให้เป็นอมตะ เป็นพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์และเป็นการแก้แค้น ในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวหรือสายเลือดเดียวกัน (Incest) นั้นพบได้ใน *Snow White: A Tale of Terror* (1997) และ *Snow White and the Huntsman* (2012) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างพี่สาวกับน้องชาย และแนวคิดสตรีนิยม (Feminist) เห็นได้ชัดจาก *Mirror Mirror* (2012) ที่มีการสลับบทบาทให้สโนว์ ไวท์เป็นผู้ปกป้องเจ้าชาย สโนว์ ไวท์ขังเจ้าชายและพวกคนแคระไว้ในบ้าน ส่วนเธอนั้นออกไปต่อสู้กับราชินีใจร้ายเพียงคนเดียว เธอบอกกับเจ้าชายว่า “ตลอดเวลาที่ถูกขังอยู่ในปราสาท เธออ่านหนังสือมากมายโดยเฉพาะเรื่องที่เจ้าชาย

ช่วยชีวิตเจ้าหญิงในตอนจบ ตอนนี้ถึงเวลาแล้วที่จะเปลี่ยนตอนจบนั้นบ้าง" ("You know, all that time locked up in the castle, I did a lot of reading. I read so many stories where the prince saves the princess in the end. I think it's time we change that ending.") และใน Snow White and the Huntsman (2012) Ravenna เคยถูกกดขี่ทางเพศจากเพศชาย เธอจึงโกรธแค้นและเอาคืนเมื่อมีโอกาสโดยใช้ความสวยของเธอเป็นเหยื่อล่อ ในคืนแต่งงานกับ King Magnus พ่อของสโนว์ ไวท์ เธอระบายความรู้สึกเคียดแค้นก่อนที่จะฆ่าเขา ("I was ruined by a king like you once. I replaced his queen, an old woman. And, in time, I, too, would have been replaced. Men use women. They ruin us and when they are finished with us. They toss us to the dogs like scraps...When a woman stays young and beautiful forever, the world is hers. First, I will take your life, my lord. And then I'll take your throne.") (Ravenna ปักมีดลงที่หัวใจ King Magnus สิ้นใจทันที)

2. ความขัดแย้งภายใน (Internal conflict) เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจและความคิดของตัวละคร อาจมีเหตุการณ์ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องเลือกตัดสินใจ เป็นการต่อสู้กันระหว่างความดี ความถูกต้อง ความกล้าหาญกับความกลัว

ความขัดแย้งภายในของสโนว์ ไวท์ คือ การค้นพบตัวตน (Self-actualization) และการพิสูจน์ตัวเอง (Self-proving) สโนว์ ไวท์เป็นกำพร้าจึงขาดต้นแบบที่จะคอยชี้แนะให้เธอรู้จักสถานะและหน้าที่ของตน ราชินีใจร้ายกักขังเธอไว้ตั้งแต่เด็กจนกระทั่งเธอโตเป็นสาว ส่งผลให้สโนว์ ไวท์ขาดการติดต่อกับผู้คนและสังคมที่อยู่นอกกำแพงวัง เธอจึงขาดความเชื่อมั่นและไม่มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต และเมื่อถึงเวลาที่ต้องตัดสินใจว่าจะยึดอำนาจที่ชอบธรรมคืนมาจึงลังเลและไม่มั่นใจว่าจะทำสำเร็จ ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวตน หน้าที่ และความขลาดกลัว

การฟื้นคืนจากความตาย (Resuscitation) การตายในที่นี้หมายถึงการตายจากความเป็นเด็กเพื่อตื่นขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะ มีหน้าที่ต้องรับผิดชอบ รู้วิธีที่จะจัดการกับปัญหา และไม่อ้อนวอน ร้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น

ความขัดแย้งภายในของราชินีใจร้าย คือ การรักตัวเอง (Self-love) มากเกินพอดีจนเข้าข่ายการลุ่มหลงตัวเอง (Narcissistic) จึงมีพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม บุคคลเหล่านี้จะเป็นพวกที่ "รักไม่เป็น" (Inability to love) จึงไม่สามารถมีความรู้สึกเข้าอกเข้าใจผู้อื่น (Empathy) ไม่สามารถห่วงใยความรู้สึกของผู้อื่นได้ ไม่สนใจในความคิดของใคร และไม่สามารถอดทนต่อสัมพันธภาพระหว่างบุคคลซึ่งต้องอาศัยการยอมรับความเห็นของผู้อื่น และความผิดพลาดของตนเองร่วมด้วยเสมอ คนที่มีการหลงตัวเองที่ผิดปกตินี้จึงปฏิบัติต่อผู้อื่นเสมือนเป็นวัตถุสิ่งของที่มีไว้เพื่อตอบสนองความรู้สึกและความต้องการของตนเท่านั้น (อัมพร เบญจพลพิทักษ์. 2558: ออนไลน์)

ใน สโนว์ ไวท์ ทุกสำนวนราชินีมักถามกระจกวิเศษอยู่เสมอว่าใครสวยที่สุด และคำตอบที่ต้องการจากกระจกมากที่สุดคือ ตัวเธอเอง

Queen: Mirror, mirror, on the wall, who is fairest of them all ?

Mirror: You are, my queen.

กระจกเป็นสัญลักษณ์ของภาพสะท้อนความเป็นจริง (Mirror is always speaking the truth) ขณะที่เธอคุยกับกระจกในเรื่องต่างๆ นั้น แท้จริงแล้วเปรียบเหมือนภาพสะท้อนความคิด จิตใต้สำนึกของตัวเธอเอง กระจก

แนะนำให้เธอทำสิ่งต่างๆในบางสำนวนเตือนเธอไม่ให้ถลำทำผิดไปมากกว่านี้เพราะสิ่งที่เธอจะต้องชดใช้คือความตาย ชีวิตแลกชีวิตแต่จิตสำนึกด้านชั่วร้ายของเธอก็ปฏิเสธที่จะรับฟังและพยายามทุกวิถีทางที่จะกำจัด สโนว์ไวท์

ความขัดแย้งภายในของเจ้าชายและคนแคระ คือ การหลงใหลศพ (Necrophilia love) เป็นภาวะที่คนได้รับความสุขความพอใจทางเพศกับซากศพ ในทางจิตวิทยาเชื่อว่าความผิดปกตินี้เกิดจากความพยายามที่จะมีอำนาจเหนือคนอื่นแฝงอยู่ในจิตใจ ส่วนในเรื่อง Snow White: A Tale of Terror (1997) นั้น เป็นความขัดแย้งภายในที่เกิดกับ Claudia เธออิจฉาสโนว์ ไวท์ จนทำให้แท้งลูก เธอให้น้องชายไปเก็บศพทารกมาและมักพูดคุยกับศพลูกชายเหมือนว่าเขายังมีชีวิต

จากแนวคิดหลัก แนวคิดรอง และประเด็นต่างๆ ที่ปรากฏในนิทานมหัศจรรย์*สโนว์ ไวท์* สามารถสรุปอุดมการณ์ ดังนี้

1. ครอบครัวและความสัมพันธ์ในครอบครัว (Family and relationships) ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นที่แรกที่มีหน้าที่กล่อมเกลา ปลูกฝังบุคลิกภาพที่ดีและปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องให้สมาชิกในครอบครัว สร้างความอบอุ่น ความรักความผูกพัน ความเข้าใจ มีความเอื้ออาทร ห่วงใยดูแลซึ่งกันและกันความสมานฉันท์นี้จะส่งผลให้ครอบครัวมีความสุขแต่ในขณะเดียวกันถ้าสมาชิกในครอบครัวทะเลาะวิวาทกัน มีความขัดแย้ง ไม่เข้าใจกัน ครอบครัวก็จะไม่มีความสุข และอาจส่งผลให้เด็กก้าวร้าว เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวและไม่สามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้ หากครอบครัวต้องตกอยู่ในภาวะความตึงเครียดผู้นำในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในครอบครัวไม่ควรถูกจำกัดให้อยู่กับคนใดคนหนึ่ง พ่อและแม่ต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและร่วมกันเป็นผู้นำในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน พ่อหรือแม่ไม่ควรเป็นผู้นำคนเดียวเพราะวัยรุ่นในครอบครัวที่พ่อแม่เป็นผู้นำในแบบประชาธิปไตยจะมีความมั่นคงทางอารมณ์มากกว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่พ่อหรือแม่มีอำนาจเพียงคนเดียว ดังนั้นสมาชิกแต่ละคนในครอบครัวจะต้องมีบทบาทความเป็นผู้นำในสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป

ใน*สโนว์ ไวท์* แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกสาว (Father-daughter) เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ดีนัก ในบางสำนวน พ่อหายไปตั้งแต่ต้นเรื่อง หรือหากมีอยู่ก็ไม่ค่อยมีบทบาทและเป็นผู้ชายที่อ่อนแอ สโนว์ ไวท์ จึงเป็นคนขาดที่พึ่งและขาดรักจนต้องตามหาความมั่นคงและความรักจากผู้ชายมาทดแทนและชดเชยสิ่งที่เธอไม่เคยได้จากพ่อ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกสาว (Mother-daughter) นั้นแบ่งเป็น 2 ประเด็น เรื่องแรกเป็นความสัมพันธ์ระหว่างแม่ผู้ให้กำเนิดกับสโนว์ ไวท์ กล่าวคือ แม่ของสโนว์ ไวท์ ตายตั้งแต่เธอยังเด็ก ยังไม่ได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่ของผู้หญิง ยังไม่ได้รับการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ขาดความเข้าใจสังคมและความเป็นไปของโลก ไม่มีคนคอยให้คำปรึกษา การขาดแม่ทำให้เธอไม่มีต้นแบบ (Role model) ที่ดีในการดำเนินชีวิต แม้จะมีคำสอนที่แม่พูดไว้กับสโนว์ ไวท์ก่อนตายว่าให้เธอทำดีและเชื่อมั่นในความดีแต่เรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องยากที่เด็กจะเข้าใจความหมายที่แท้จริงได้ และเรื่องที่สองเป็นความสัมพันธ์ระหว่างแม่ผู้ให้กำเนิดกับราชินีใจร้าย เห็นได้ว่าแม่ของเธอเป็นผู้มีเวทมนตร์ (Sorcerer) และปลูกฝังให้เธอรู้จักเอาตัวรอดโดยการใช้อำนาจมืด มนตร์ดำเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ดังนั้นการที่สโนว์ ไวท์และแม่เลี้ยงของเธอจะมีทัศนคติและพฤติกรรมต่างขั้วกันนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลก และกลายมาเป็นความสัมพันธ์ระหว่างกับแม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยง (Stepmother-stepdaughter) ที่แย่ที่สุด

2. เพศภาวะ (Gender) หมายถึง เพศทางสังคม โดยบทบาททางเพศภาวะเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้จากการขัดเกลาทางสังคมแตกต่างกันอย่างมากระหว่างวัฒนธรรม และขึ้นอยู่กับอายุ ชนชั้น เชื้อชาติและศาสนา รวมทั้งสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์เศรษฐกิจและการเมือง ในสโนว์ ไวท์ บทบาทของเพศหญิง (Woman Role - Passive Feminine Mother Like) นั้นถูกจำกัดให้อยู่ในฐานะที่เป็นเมีย แม่และแม่บ้าน คอยดูแลปรนนิบัติเพศชายและช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ แม้จะมีแนวคิดสตรีนิยมแทรกเข้ามาในเรื่อง Sydney White and the Seven Dorks (2007), Mirror Mirror (2012) และ Snow White and the Huntsman (2012) ที่ยกย่องเรื่องสิทธิสตรีและให้สตรีเป็นผู้นำในการปฏิบัติภาระกิจต่างๆ แต่สุดท้ายแล้วคนที่เป็นที่พึ่งพิงสุดท้ายและคอยให้ความช่วยเหลือก็ยังเป็นเพศชาย ส่วนบทบาทของเพศชาย (Man Role) นั้น พ่อของสโนว์ ไวท์ เป็นตัวละครที่อ่อนแอที่สุด ไม่มีภาวะการเป็นผู้นำ (ยกเว้นพ่อในเรื่อง Sydney White and the Seven Dorks (2007) ที่ช่วยเหลือ เป็นที่ปรึกษาและให้กำลังใจลูกสาวเสมอ) ส่วนพวกคนแคระนั้นกลับทำหน้าที่พ่อทูนหัวที่คอยให้กำลังใจ ดูแลและปกป้องยามที่สโนว์ ไวท์หนีจากการตามล่าของราชินี พวกเขายกย่องและให้เกียรติเธอ ในขณะที่เจ้าชายเปรียบเหมือน “ความหวัง” มีบทบาทเป็นผู้ปลดปล่อยและพาเธอไปสู่สังคมใหม่ โลกใบใหม่ที่เธอคาดหวังไว้ว่าจะดีกว่าที่เธอเคยอยู่กับราชินีใจร้าย

3. การเป็นคู่แข่งทางเพศ (Sexual rivalry) มักมาจากความอิจฉาริษยา การเข้าข้างตนเองและไม่ชอบให้ใครตำหนิติเตียนตนเอง รู้สึกว่าตนนั้นเป็นผู้ที่มีดีมีความสามารถเหนือผู้อื่น มักต่อต้านผู้อื่นที่ดีกว่าตน การเป็นคู่แข่งทางเพศนั้น สามารถเป็นได้ทั้งหญิง-หญิง ชาย-ชาย และชาย-หญิง แต่ที่พบในนิทานมหัศจรรย์ส่วนใหญ่จะเป็นหญิง-หญิง ในแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* คู่แข่งตลอดกาลคือ สโนว์ ไวท์กับราชินีใจร้าย ส่วนประเด็นที่แข่งกันนั้นคงจะไม่พ้นเรื่องความสวยงาม อยากเป็นที่รักและได้รับการยกย่องชื่นชม ยิ่งคนรักยิ่งชอบมากเท่าไร ยิ่งปลาบปลื้มใจมากขึ้นเท่านั้น เมื่อมีการแข่งขัน สัญชาตญาณแห่งการทำลาย และชอบความหายนะที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์มานานแล้วจึงแสดงตัวออกมาในรูปแบบของการสั่งฆ่าหมายเอาชีวิตจริงๆซึ่งพบได้ในแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* ทุกสำนวน ยกเว้นใน *Sydney White and the Seven Dorks* (2007) ที่เป็นการฆ่าให้ตายทั้งเป็นจากสังคม ดังที่ Rachel Witchburn พูดอย่างโกรธแค้นเมื่อ Sydney White แซงเธอขึ้นมาเป็นอันดับหนึ่งในการจัดอันดับความนิยม (Hot or Not) ของผู้หญิงในวิทยาลัยว่า “Sydney White ต้องตายไปจากสังคมพร้อม ๆ กับเพื่อนผู้ด้อยโอกาสของเธอ” (“Sydney White must die a social death and take her seven dorks with her”)

4. อำนาจแห่งความงาม (Beauty Myth / Beauty is power) เป็นแนวคิดอุดมคติที่เชื่อมโยงกับทัศนคติและค่านิยมเรื่องความงามของมนุษย์ซึ่งขึ้นอยู่กับเวลา สังคมและวัฒนธรรม

ความเยาว์วัยและความชรา (Youth vs. Age) เป็นสิ่งที่ตามติดกันมา ความชรา ความเหี่ยวย่น เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนกลัว สาเหตุของความกลัวมาจากการไม่ยอมรับความเปลี่ยนแปลงและไม่อาจทนอยู่กับสภาพนั้นได้ ไม่ว่าความงามภายนอกจะยั่วยวนให้หลงใหลติดใจสักเพียงใด แต่ความงามที่เกิดจากภายในมีจิตใจที่ดีนั้นย่อมคงทนกว่า (Good heart is immortal)

Snow White: The Fairest of Them All (2001) พ่อมดให้พรและใช้เวทมนตร์แปลง Elspeth หญิงอัปลักษณ์ให้เป็นหญิงงามแต่มีข้อแม้ว่าเธอต้องทำให้คนอื่นมีความสุข (“I gave you a life that would make anyone happy”) แต่ Elspeth ทั้งหลงใหลในตัณหา คิดจะล่อลวงเจ้าชาย สาปให้เจ้าชายเป็นหมี สั่งฆ่าสโนว์ ไวท์ จองจำพ่อของสโนว์ ไวท์ ไว้ในกระจก เห็นชีวิตพวกภูตจิ๋วและคนแคระเป็นสิ่งไร้ค่า เมื่อเธอผิดสัญญาที่ให้ไว้กับ

พ่อมด ใช้ความสวยของเธอไปในทางที่ผิดมีจิตใจชั่วร้าย ผลที่ตามมาคือความพ่ายแพ้และกลับกลายเป็นหญิงชราหน้าตาอัปลักษณ์ยิ่งกว่าเดิม

Snow White and the Huntsman (2012) Queen Eleanor แม่ของสโนว์ ไวท์บอกเธอไว้ก่อนจะตายว่า "สิ่งที่มีค่าที่สุดคือจิตใจที่ดีงาม" (ราชินีวางมือลงบนหัวใจของสโนว์ ไวท์) "รักษามันไว้ให้ดี มันจะคุ้มครองเธอเมื่อเธอได้เป็นราชินี" ("Never lose it. It will serve you well when you become queen") เพราะจิตใจที่ดีงามจะช่วยคุ้มครองสโนว์ ไวท์ให้ปลอดภัยและเป็นราชินีที่ดีในอนาคต แม้กระทั่ง Ravenna ยังชื่นชมว่าสโนว์ ไวท์เป็นความงามที่แท้จริง ("... yours is the face of true beauty in this kingdom") Ravenna ไม่เคยคิดจะมาแทนที่แม่ของ สโนว์ ไวท์ แต่เธอรู้สึกเหมือนมีบางสิ่งผูกติดระหว่างเธอกับสโนว์ ไวท์ สิ่งนั้นคือหัวใจของสโนว์ ไวท์ที่เธอหวังจะได้กินเพื่อความสวย ความสาวและคงความเป็นอมตะ ดังที่กระจกบอกเธอให้ระวังความงามและความบริสุทธิ์ของสโนว์ ไวท์จะทำลายเธอ แต่ในทางกลับกันถ้าเธอได้กินหัวใจของสโนว์ ไวท์ เธอก็จะมีชีวิตเป็นอมตะแต่สุดท้ายแล้ว Ravenna ก็พ่ายแพ้ สโนว์ ไวท์บอกกับ Ravenna ก่อนจะตายว่า Ravenna ไม่มีทางได้หัวใจของเธอ ("You can't have my heart") เพราะหัวใจของสโนว์ ไวท์นั้นบริสุทธิ์งดงามและ Ravenna ไม่คู่ควร

5. การค้นพบตัวตน (Self-actualization / Self-realization) เป็นความต้องการตามลำดับขั้นของมนุษย์ ความต้องการนี้มีอยู่ตลอดเวลาไม่มีที่สิ้นสุดเริ่มตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย เมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองแล้วก็จะมีความต้องการอย่างอื่นจะเกิดขึ้นมาแทนที่ การค้นพบตัวตนเป็นความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-fulfillment Needs) ต้องการพัฒนาศักยภาพของตนให้ไปถึงความสามารถสูงสุดของตนเอง ต้องการความสำเร็จ ต้องการค้นพบความจริง ต้องการทำสิ่งที่เหมาะสมที่สุด ส่งเสริมความยุติธรรม ได้รับการยอมรับและรู้สึกว่าเป็น "คนสำคัญ" ดังที่ โสคราติส นักปราชญ์ชาวกรีกได้ศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์และยกเอาคติพจน์ของ Delphic ขึ้นมากล่าวไว้ว่า "จงรู้จักตนเอง (Know thyself) เพราะชีวิตที่ไม่รู้จักตนเองนั้นเป็นชีวิตที่ปราศจากคุณค่า (An unexamined life is not worth living) คุณค่าของชีวิต อยู่ที่การสำรวจตนเอง คือ ตระหนักรู้ว่าชีวิตคืออะไร กำลังทำอะไรอยู่และดำรงอยู่เพื่ออะไร" (จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. 2543: 2)

การกำพร้าพ่อแม่หรือมีพ่อที่อ่อนแอ (Lack of role model) ส่งผลให้สโนว์ ไวท์ ขาดแบบอย่างในการดำเนินชีวิต พบได้จากบทสนทนาระหว่างสโนว์ ไวท์กับคนรับใช้ หรือสโนว์ ไวท์ กับคนแคระ แม้แต่การตอบคำถามว่าเธอคือใคร ยังเป็นเรื่องที่ยากลำบาก แม้จะรู้ว่าตัวเองเป็นใครแต่เธอยังขาดความสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตน (Self-consciousness) และขาดความเคารพนับถือในตัวตน (Self-esteem) เห็นได้จากบทสนทนาใน *Snow White: A Tale of Terror* (1997) เมื่อ Will ถาม Lilliana ว่าหากเธอไม่ใช่เจ้าหญิงแล้วเธอเป็นใคร เธอตอบว่าเป็นลูกสาวของตระกูล Hoffman แต่ Will บอกว่าไม่ว่าเธอจะเป็นใครก็คงไม่มีประโยชน์ที่จะพูดถึงเพราะคงเป็นได้แค่ในนามเท่านั้น ("...So you're nothing more than a name") หากเธอหวังเพียงแค่ให้พ่อออกตามหาแต่กลับไม่ช่วยตัวเองก่อน แสดงให้เห็นว่า หาก Little Lilliana ไม่คิดจะค้นพบตัวตนที่แท้จริงและมีความสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตนให้มากกว่านี้ เธอจะเป็นเพียงบุคคลที่มีเพียงชื่อแต่ไร้ตัวตนในสังคมเท่านั้น

Grimm's Snow White (2012) สโนว์ ไวท์กังวลและไม่แน่ใจที่จะต่อสู้กับ Queen Gwendolyn เอล์ฟมาร่าบอกเธอว่าถ้ารบครั้งนี้เราชนะ สโนว์ ไวท์จะได้เป็นราชินีคนต่อไป แต่สโนว์ ไวท์กลับขาดความเชื่อมั่นและคิดว่ามันเป็นสิ่งไม่ถูกต้อง ("If my father had intended me to rule, he would have made arrangements. War, usurping the throne...It does not feel correct.") แต่เมื่อสโนว์ ไวท์ค้นพบตัวตนแล้วว่าเธอมีความเหมาะสมที่จะเป็น The queen of Whitevale เธอก็กล้าที่จะปลิดชีพราชินีใจร้ายเพื่อปกป้องทุกคนให้ปลอดภัย

ใน Mirror Mirror (2012) เมื่อครบรอบวันเกิดปีที่ 18 ของสโนว์ ไวท์ พวกคนรับใช้เตรียมเค้กเพื่อเลี้ยงฉลองและอวยพรให้เธอแบบลับๆ ในโรงครัว มากาเร็ตบอกกับสโนว์ ไวท์ว่าสาเหตุที่เธอยังทำงานอยู่ที่นี่ทั้งๆ ที่ต้องทนกล้ำกลืนกับราชินีเพราะเธอหวังว่าสักวันหนึ่งสโนว์ ไวท์ จะทวงบัลลังก์คืนมาได้ แต่สิ่งที่สโนว์ ไวท์ตอบกลับไปคือ เธอคิดว่าอาณาจักรนี้ไม่ใช่ของเธอและเธอก็ไม่รู้ว่าควรจะทำอย่างไร เป็นคำพูดที่แสดงความสิ้นหวัง แต่เมื่อได้รับคำแนะนำจากมากาเร็ตว่าเธอควรจะออกไปดูชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนที่อยู่นอกวังบ้างเพราะพวกเขาก็อยากเห็นตัวตนที่แท้จริงของสโนว์ ไวท์ผู้เรียบเสมือนความหวังสุดท้ายของพวกเขาเช่นกันว่าเป็นคนอย่างไร และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ สโนว์ ไวท์ต้องเชื่อว่าเธอทำได้ (“Perhaps you need to see for yourself what goes on in your kingdom. The people don’t sing and dance any more. They need to see who you really are. And you need to believe.”)

ในเรื่องนี้เน้นย้ำเรื่องความเชื่อหลายครั้งทั้งจากมากาเร็ต (You need to believe) คนแคระ (We’ll teach her to believe.) แม้กระทั่งตัวสโนว์ ไวท์เอง (The queen has destroyed everything my father believed in) เมื่อเธอมีความเชื่อมั่นในตัวเอง ศรัทธาในความดี ค้นพบตัวเองแล้วว่ามีภาระหน้าที่สำคัญ เธอจึงพยายามทำลายเวทมนตร์ ช่วยเจ้าชายจากมนตร์เสน่ห์ด้วยการจูบ ช่วยปลดปล่อยพ่อที่ถูกสาปให้เป็นมังกรกลับมาเป็นคนได้ และเอาชนะราชินีราชินีเคลเมนเทียนาได้สำเร็จ

ในสำนวนอื่นๆ เมื่อสโนว์ ไวท์ค้นพบตัวเอง รู้จักตัวเองดีพอว่าเป็นผู้มีจิตใจบริสุทธิ์ดีงาม ศักยภาพแห่งความดีนั้นช่วยให้เธอเอาชนะความกลัว เอาชนะราชินีใจร้ายและได้พบกับชีวิตที่มีความสุขสมหวัง (Happily ever after)

6. ความเท่าเทียมกันในสังคม (Human equality) มนุษย์มีความแตกต่างกันด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ทั้งหมดนี้เป็นสาเหตุให้มนุษย์เกิดความขัดแย้งกัน หากขาดความรู้ ความเข้าใจ เกิดการดูหมิ่นเหยียดหยาม ไม่เคารพสิทธิไม่ให้เกียรติเคารพนับถือกันและไม่ยอมรับในความแตกต่าง

Snow White: A Tale of Terror (1997) ในการถกเถียงเรื่องมารยาทและความเป็นผู้ดีระหว่าง Will กับ Little Lilliana แสดงให้เห็นว่าการดูถูกเหยียดหยามคนที่เห็นเพียงภาพลักษณ์ภายนอกนั้นเป็นเรื่องที่ไม่สมควร เพราะคนที่เรียกตัวเองว่าเป็นผู้ดีมีมารยาทสังคมนั่นแหละคือคนที่ชอบกดขี่คนอื่น ๆ และร้ายกาจที่สุด

(“...That is a world I will not bear from the lips of any man or woman. The last time I heard that word spoken, it was by one of your so called gentleman, and there was nothing gentle about it...or civilized.”)

Snow White: The Fairest of Them All (2001) เมื่อสโนว์ ไวท์ปฏิเสธความช่วยเหลือจากพวกคนแคระเพราะเกรงว่าจะทำให้ทุกคนเดือดร้อน แต่คนแคระบอกกับสโนว์ ไวท์ว่าหากคิดถึงมิตรภาพและเห็นแก่ความเป็นเพื่อนเธอจึงไม่ควรปฏิเสธ เพราะที่ผ่านมาพวกคนแคระก็โดนดูถูกเหยียดหยามเช่นกัน ไม่ได้มองเข้าไปที่จิตใจของพวกเขา อาจเป็นเพราะความกลัว ความอิจฉาริษยามาบังตาจึงทำให้คนเหล่านั้นมองความจริงได้ไม่ชัด (“...People treat you like they treat us. They only see the outside. To them, all we are is little. They don’t wanna see any deeper... Fear, may be. Jealousy I think. That’s why it’s up to us to see each other with clear eyes.”)

Sydney White and the Seven Dorks (2007) หลังจากที่ Sydney White ถูกทำให้อับอายเพราะ Rachel Witchburn ไม่ยอมรับเธอเป็นสมาชิกของบ้าน อีกทั้งประนามพฤติกรรมต่างๆ ของเธอว่าไม่คู่ควร (Rachel ตั้งกฎขึ้นมาเอง) เธอถูกไล่ออกจากบ้าน Kappa ไปอาศัยอยู่กับพวกคนพิลึกที่บ้าน Vortex จากหลายเหตุการณ์ที่ถูกกลั่นแกล้งทำให้ Sydney White ลุกขึ้นสู้โดยการลงสมัครชิงตำแหน่งประธานนักศึกษา

เพราะเธอและพวกคนพิลึกภูมิใจกับตัวตนที่แท้จริงของตัวเองและเชื่อในเรื่องความเท่าเทียมกันในสังคม อีกทั้งได้กำลังใจจากพ่อของเธอด้วยว่า การที่ Sydney White อยากเดินตามรอยเท้าของแม่ที่จะได้เป็นสมาชิก Kappa นั้นก็เป็นสิ่งที่ดี แต่การไม่ได้เป็นก็ไม่ได้ทำให้แม่ผิดหวังในตัวเธอ เพราะแม่ของเธอเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่า นั่นคือการเป็นนักสู้ยืนหยัดในสิ่งที่เชื่อ ต่อสู้เพื่อความถูกต้อง นั่นต่างหากคือสิ่งที่จะทำให้พ่อกับแม่ภูมิใจ (“Sweethe

following in your mother’s footsteps is not about reliving her life. It’s about being the same kind of person she was. Hey. Your mom was much more than just a Kappa. She was a woman who always fought for what she believed in, and so are you. Nothing could make me prouder than that.”) ในที่สุด Sydney White ก็ชนะการเลือกตั้งด้วยการรณรงค์ที่ใช้ชื่อว่า Freedom to the 7th Power ซึ่งหมายรวมไปถึงความภาคภูมิใจในความเป็น “Dorks” (Proud to Be a Geek) และสุดท้ายพวกเขาก็อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (“...And we all lived - well, do you even have to ask? - dorkily ever after.”)

7. วัฏจักรชีวิต (Life cycle) การดับสูญของมนุษย์และสิ่งมีชีวิตเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่มีใครยื้อความตายได้เพราะเกิด แก่ เจ็บ ตาย เป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติของชีวิต ดังนั้นมนุษย์ไม่ควรยึดติดกับความไม่แน่นอนเหล่านี้เพราะเป็นสัจธรรมของชีวิต

Mirror Mirror (2012) กระจกวิเศษเตือนราชินีเคลเมนเทียนาหลายครั้งที่เธอต้องการใช้เวทมนตร์เพื่อกำจัดสโนว์ ไวท์ และเพื่อให้ได้แต่งงานกับเจ้าชายว่าเธอต้องแลกด้วยสิ่งที่มีค่าราคาแสนแพงแต่เธอก็ยอมทุกอย่างเพื่อจะคงความฟุ้งเฟ้อสะดวกสบายของเธอไว้ (“...I know! I’ll pay the price for using magic! I’ve got it!”) หลังจากที่เธอพ่ายแพ้ต่อสโนว์ไวท์ กระจกวิเศษจึงถามเธออีกครั้งว่าเธอพร้อมที่จะจ่ายค่าเวทมนตร์แล้วหรือยัง (“Are you ready to discover the price for using magic?”) การจ่ายค่าตอบแทนในการใช้เวทมนตร์ในทางที่ผิดส่งผลให้ราชินีเคลเมนเทียนากลับกลายเป็นหญิงชราน่าเกลียดตามอายุขัยที่แท้จริง ในงานแต่งงานของสโนว์ไวท์กับเจ้าชาย หญิงชรากลับมาอีกครั้งเพื่อฆ่าสโนว์ ไวท์ แต่คราวนี้คนที่ถูกบีบบังคับกลาย ๆ ให้ฆ่าตัวตายกลับเป็นหญิงชราเอง เธอยอมรับแอปเปิลคืนมาและจำนนต่อความพ่ายแพ้หลังจากที่สโนว์ ไวท์ คืนแอปเปิลพิษให้แล้วบอกกับเธอว่า “กินก่อนที่ความงามจะหมดอายุ ถ้าสู้ไม่ได้ก็ต้องรู้จักการยอมรับความพ่ายแพ้” (“Age before beauty. It’s important to know when you’ve been beaten. Yes.”)

ใน *Snow White and the Huntsman* (2012) Ravenna บอกกับสโนว์ ไวท์ว่าเธอมีชีวิตอยู่มานานแล้วและจะไม่มีวันตาย (“You cannot defeat me! I’ve lived too many lives...I have been given powers that you could not even fathom!”) เธอควบคุมทุกอาณาจักรไว้ด้วยพลังอำนาจที่ไม่มีใครกล้าต่อกร เธอต้องได้ในสิ่งที่ต้องการ แต่เมื่อเธอต้องตายด้วยน้ำมือสโนว์ ไวท์ ร่างกายของ Ravenna ก็กลับคืนสู่ความชราภาพตามอายุขัยจริง ๆ ของเธอ

บทสรุป

การนำแบบเรื่อง *สโนว์ ไวท์* มาประยุกต์ใช้ในสื่ออื่นๆ สามารถทำได้หลายรูปแบบ อาจจะคงเนื้อเรื่องหลักไว้ หรือนำมาแต่งเพิ่มเติมเพื่อเล่าเรื่องราวอื่นๆ แต่ใช้แบบเรื่อง*สโนว์ ไวท์* เป็นภูมิหลัง จากการวิจัยเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและวิเคราะห์อุดมการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง *สโนว์ไวท์* ทั้ง 9 สำนวน พบว่า การวิเคราะห์โครงสร้างการกระทำของตัวละครตามทฤษฎีของพรอพพ์นั้น มีการกระทำของตัวละครมีมากกว่า 31 พฤติกรรม แต่ลำดับพฤติกรรมของตัวละครไม่เป็นไปตามกฎโครงสร้างเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครที่พรอพพ์เสนอไว้ และมีพฤติกรรมคงที่ ได้แก่ แม่เลี้ยงมีเวทมนตร์และกระจกวิเศษ แม่เลี้ยงอิจฉาในความสวยของสโนว์ ไวท์ (ζ) การสั่งฆ่าหรือกำจัดสโนว์ ไวท์ (A) แม่เลี้ยงปลอมตัวเป็นหญิงชราเพื่อหลอกลวงสโนว์ ไวท์ และเธอตกเป็นเหยื่อ (A, η, θ) สโนว์ ไวท์ตายเพราะแอปเปิลอาบยาพิษ สโนว์ ไวท์ ถูกเก็บไว้ในโลงแก้ว สโนว์ ไวท์ตายแล้วฟื้น (K) จากการช่วยเหลือของชายผู้เป็นรักแท้ แม่เลี้ยงได้รับการลงโทษ (U) สโนว์ ไวท์กับเจ้าชายครองคู่กันอย่างมีความสุข (W) การกระทำของตัวละครสามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างตัวละครในเรื่องเล่าหลายประเภทและหลายรูปแบบ แต่การกระทำของตัวละครไม่ไล่เรียงลำดับตามความสัมพันธ์ที่จัดชุดไว้ได้เพราะเรื่องเล่าแต่ละเรื่องซับซ้อนมากขึ้น

ลักษณะเด่นของนิทานมหัศจรรย์ *สโนว์ ไวท์* คือ แม่แบบของตัวละคร (Stereotype) *สโนว์ ไวท์* ยังเป็นสาวน้อยจิตใจดีที่มีผิวขาวดั่งหิมะ ปากแดงฉ่ำเหมือนสีเลือดและมีผมดำเหมือนไม้มะเกลือ แม่เลี้ยงใจร้ายหรือราชินีใจร้ายก็ยังเป็นหญิงงาม จิตใจชั่วร้าย มีเวทมนตร์และกระจกเป็นอาวุธร้าย คนแคระ ถูกดัดแปลงไปคนชายขอบ กองโจร เหล่าทหารกล้า แอปเปิลอาบยาพิษ ไม่มีในบางสำนวนแต่ใช้เป็นชื่อของไวรัสคอมพิวเตอร์ ส่วนการจุมพิตในสำนวนดั้งเดิมเป็นการปลุกให้ฟื้นจากความตายแต่ในสำนวนใหม่เป็นการปลุกคนเป็นให้มีสติกลับมาอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง

การพัฒนาตัวเรื่องที่มีความสั้นยาวในแต่ละขั้นตอนต่างกันและต่างไปจากต้นฉบับเดิม มีการสร้างความหมายใหม่ให้เห็นตรรกะของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเหตุเป็นผลและสะท้อนให้เห็นตรรกะภายในเรื่องเล่าทำให้ทราบว่า *สโนว์ ไวท์* ทั้ง 9 สำนวน มีแนวคิดหลักและแนวคิดรองที่เหมือนกัน คือเรื่องความดีกับความชั่ว และการตามหาตัวตนและพิสูจน์ตัวเอง นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งและอุดมการณ์บางอย่างร่วมกัน หรือมีลักษณะโดดเด่นต่างกันไปในแต่ละสำนวน สรุปได้ 7 อุดมการณ์ ดังนี้ ครอบครัวและความสัมพันธ์ในครอบครัว เพศภาวะ การเป็นคู่แข่งทางเพศ อำนาจแห่งความงาม การค้นพบตัวตน ความเท่าเทียมกันในสังคม และวัฏจักรชีวิต ซึ่งสอดคล้องไปกับอุดมการณ์ ค่านิยมและความเชื่อที่มีอยู่ของสังคม

ส่วนกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสะท้อนเจตคติของผู้เล่าเรื่องมี 3 แบบ คือ การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเรื่อง รับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักและนำเรื่องนั้น ๆ มาเล่า และ การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นพยานรู้เห็นเหตุการณ์เป็นผู้เล่าเรื่อง

นิทานมหัศจรรย์จึงไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่าหลอกเด็กหรือแค่ฟังแล้วผ่านเลยไป แนวคิดหลักและปมปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า พฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร ล้วนแล้วแต่สะท้อนทัศนคติ ค่านิยม การกระทำของมนุษย์และเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมทั้งสิ้น ไม่ว่าเรื่องเล่านั้นๆ จะผ่านมาเนิ่นนานสักเพียงใด จะเล่าซ้ำ ดัดแปลง หรือปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอหลากหลายวิธี แต่สิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนและดำรงอยู่เสมอใน สโนว์ ไวท์ คือ ข้อคิดที่สอนให้ผู้อ่านผู้ชมตระหนักในคุณค่าของตัวเอง มีความรัก ทำความดี ซื่อสัตย์และจริงใจ เป็นมิตรกับธรรมชาติและเคารพสิทธิแห่งความเป็นมนุษย์อย่างเท่าเทียม

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). **แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี. (2543). **ชีวิตและการรู้จักตนเอง.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ตรีศิลป์ บุญขจร. (2553). **ด้วยแสงแห่งวรรณคดีเปรียบเทียบ.** กรุงเทพฯ: ศูนย์วรรณคดีศึกษา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิราพร ณ ถลาง. (2552). **ทฤษฎีคติชนวิทยา วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน - นิทานพื้นบ้าน.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2548). **นิทานพื้นบ้าน.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อัมพร เบญจพลพิทักษ์. (2558). **Narcisism in Clinical Practice.** สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2558, จาก http://www.ramamental.com/psychiatrist/narcisism-in-clinical-practice/

Propp, Vladimir. (1968). **Morphology of the Folktale.** Austin: University of Texas Press.

Thompson, Stith. (1977). **The Folktale.** Berkeley: University of California Press.

Zipes, Jack. (2002). Once There Were Two Brothers Named Grimm. In **The Complete Fairy Tales of The Brothers Grimm.** 3rd ed. New York: Bantam Books.