

การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ.1992 - 2012)

นายสาโรจน์ คุณาณนศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2555

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.

Variation of Formal Elements in Vampire Films from 1992 to 2012

Mr. Saroj Kunatanad

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 2012
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบในภาพยนตร์ แวมไพร์ (ค.ศ.1992 – 2012)
โดย	นายสาโรจน์ คุณาธเนศ
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร. ศักดา ปั่นแห่งเพ็ชร)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร. จีรบุญย์ ทัศนบรรจง)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดนัย เกษมกุลศิริ)

สาโรจน์ คุณานนศ : การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ ค.ศ. 1992 – 2012. (VARIATION OF FORMAL ELEMENTS IN VAMPIRE FLIMS FROM 1992 TO 2012) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ. ปัทมวดี จารูวร, 109 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ ตั้งแต่ ค.ศ. 1992 – 2012 โดยศึกษาจากภาพยนตร์แวมไพร์ที่ยกตัวอย่างมาวิเคราะห์จำนวน 10 เรื่อง งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และตัวบท (Textual analysis) ประกอบการตีความ (Interpretative analysis) ของผู้วิจัยเอง โดยเน้นองค์ประกอบสามส่วนหลักได้แก่ 1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Form) 2. ตัวละคร (Character) 3. โมทีฟ (Motif) เพื่อหาพัฒนาการของรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปในสองทศวรรษของภาพยนตร์แวมไพร์

ภาพยนตร์แวมไพร์ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา (ค.ศ. 1992 - 2012) เป็นเรื่องเล่าที่ถึงตำนาน สร้างจากวรรณกรรม หรือนำมาเล่าผ่านมุมมองใหม่ โดยแวมไพร์มีลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกที่แตกต่างจากมนุษย์ มีกฎเกณฑ์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในแบบของตน สื่อถึงคนชายขอบหรือคนกลุ่มน้อยในสังคม ในส่วนของการเปลี่ยนด้านรูปแบบที่เกิดขึ้นภาพยนตร์แวมไพร์ได้แตกแขนงไปสู่ประเภทอื่นๆ ของภาพยนตร์ ทั้งโรแมนติก ดราม่า แอ็คชั่น สยองขวัญ และตลก ล้อเลียน ต่อมาตัวละครแวมไพร์ได้เข้ามาอยู่เคียงข้างมนุษย์อย่างใกล้ชิดมากขึ้น ไร้อันตรายที่ไปที่ชัดเจนน การปรากฏตัวของแวมไพร์จึงผสมผสานอยู่ร่วมกับชีวิตธรรมดาของมนุษย์ทั่วไป

ภาพยนตร์แวมไพร์อาศัยความรู้เดิมที่ตกทอดมาจากตัวละครที่ผู้ชมเข้าใจจากประวัติศาสตร์ โดยมีเคานท์แดร์กิวลา (Count Dracula) เป็นต้นแบบ เมื่อภาพยนตร์แวมไพร์ร่วมสมัยนำลักษณะเหล่านี้มาผสมผสานข้ามประเภทกันของภาพยนตร์ จึงกระตุ้นให้เกิดความแปลกใหม่อยู่เสมอ แม้จะเป็นการผลัดซ้ำหรือดัดแปลงจากภาพยนตร์แวมไพร์ยุคคลาสสิกก็ตาม

ภาควิชา การภาพยนตร์และภาพนิ่ง.....ลายมือชื่อนิติ.....
 สาขาวิชา การภาพยนตร์.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา 2555.....

#5284723528 : MAJOR FILM

KEYWORDS : VARIATION / VAMPIRE FILM / FILM FORM

SAROJ KUNATANAD : VARIATION OF FORMAL ELEMENTS IN VAMPIRE FILMS FROM 1992 TO 2012. ADVISOR: ASSOC. PROF. PATAMAVADEE CHARUWORN, 109 pp.

The objective of this research is to study the variation of formal elements in vampire films and using the content of the analysis, to explore the relationship between vampire films released between 1992 and 2012. There will be a total of 10 vampire films considered using qualitative research, content analysis and textual analysis with interpretive analysis by the researcher. The structure of the analysis is closely related to the form of film and considers narrative form, characters and motif. These elements define the variation, relationship and development of contemporary vampire films in the past two decades.

The narrative of vampire films at this time is related to mythology based on literature or retelling the same story from a new perspective. The physical nature of a Vampire is different to humans. They have their own traditions, culture, lifestyle and identity that are unrelated to humans but their existence represents minorities within our own society. During the development of vampire films they have crossed over into other genres, such as romantic, drama, action, horror and parody. Vampire characters have also evolved and are now, in many ways closer to that of a human. Their lives have been simplified into a 'normal' life and they have taken on many of the characteristics of a human being.

Vampire films have often relied on a certain level of background knowledge from their audiences. Count Dracula was the prototype. When contemporary vampire films take some elements of the prototype and create a hybrid in a different genre, the effect excites the audience with these new characteristics, even though it is a remake or a reductive version of the classic vampire film.

Department : Motion Picture and Still Photography Student's Signature

Field of Study : Film Advisor's Signature

Academic year : 2012

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูลและความกรุณาจากคณาจารย์หลายท่านที่ช่วยชี้แนะสิ่งอันเป็นประโยชน์ โดยเฉพาะความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวร ที่แนะนำแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์และการแก้ไขสำนวนการเขียนเพื่อให้เกิดความถูกต้องและสละสลวย อันมีค่าในการพิจารณาความถูกต้องของข้อมูลในวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นอย่างดี นับแต่วันเริ่มต้นจนถึงวันที่วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม ศาสตราจารย์ ดร. ศักดา บัณฑิตเพ็ชร และอาจารย์ ดร. จีรบุญย์ ทศนบรรจง ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้และวิชาพร้อมกับให้คำแนะนำอันมีประโยชน์อย่างยิ่ง และขอขอบคุณอาจารย์ ดนัย เกษมกุลศิริ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และการออกแบบ ที่ช่วยกรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ยิ่ง

หากวิทยานิพนธ์จะมีข้อผิดพลาดความบกพร่องประการใด ข้าพเจ้าขออภัยและขอรับความผิดพลาดมา ณ ที่นี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 แนวคิดและทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบของภาพยนตร์.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับแวมไพร์และภาพยนตร์แวมไพร์.....	12
แนวคิดกระแสวรรณกรรมโกthic.....	20
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	25
แนวคิดเรื่องรักร่วมเพศ.....	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	32
แหล่งข้อมูล.....	32
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
การนำเสนอข้อมูล.....	37
กรอบแนวคิดของงานวิจัย.....	37

บทที่		หน้า
4	บทวิเคราะห์ของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992-2012).....	39
	โครงสร้างการเล่าเรื่อง.....	39
	ตัวละคร.....	56
	โมทีฟ.....	84
5	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	102
	สรุป.....	109
	ข้อเสนอแนะ.....	109
	บรรณานุกรม.....	110
	ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	112

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 วลาด เทเปซ (Vlad Tepes).....	14
ภาพที่ 2.2 ภาพการจับเชลยศึกมาทรมานอย่างโหดเหี้ยม โดย วลาด เทเปซ.....	14
ภาพที่ 2.3 จาก <i>Nosferatu</i> (1922)	15
ภาพที่ 2.4 จาก <i>Dracula</i> (1931)	16
ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย.....	38
ภาพที่ 4.1 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992)	40
ภาพที่ 4.2 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Interview With The Vampire</i> (1993)	42
ภาพที่ 4.3 ใบบิดภาพยนตร์ <i>From Dusk Till Dawn</i> (1996)	44
ภาพที่ 4.4 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Blade</i> (1998)	46
ภาพที่ 4.5 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Shadow of The Vampire</i> (2000)	47
ภาพที่ 4.6 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Underworld</i> (Len Wiseman, 2003)	48
ภาพที่ 4.7 ใบบิดภาพยนตร์ <i>30 Days of Night</i> (2007)	49
ภาพที่ 4.8 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Twilight</i> (2008)	51
ภาพที่ 4.9 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Let Me In</i> (2010)	52
ภาพที่ 4.10 ใบบิดภาพยนตร์ <i>Dark Shadow</i> (2012)	54
ภาพที่ 4.11 ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992)	59
ภาพที่ 4.12 ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992)	59
ภาพที่ 4.13 ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก <i>Interview With The Vampire</i> (1993)	61
ภาพที่ 4.14 ภาพจากภาพยนตร์ <i>From Dusk till Dawn</i> (1996)	63
ภาพที่ 4.15 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>From Dusk till Dawn</i> (1996)	64
ภาพที่ 4.16 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>From Dusk till Dawn</i> (1996)	64
ภาพที่ 4.17 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Blade</i> (1998)	66
ภาพที่ 4.18 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Blade</i> (1998)	66
ภาพที่ 4.19 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Shadow of a Vampire</i> (2001)	67
ภาพที่ 4.20 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Underworld</i> (2003)	69
ภาพที่ 4.21 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Underworld</i> (2003)	69
ภาพที่ 4.22 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>30 Days of Night</i> (2007)	71

	หน้า
ภาพที่ 4.23 ภาพจากภาพยนตร์ <i>30 Days of Night</i> (2007)	72
ภาพที่ 4.24 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Twilight</i> (2008)	76
ภาพที่ 4.25 กิจกรรมการเล่นเบสบอลของแวมไพร์จาก <i>Twilight</i> (2008)	76
ภาพที่ 4.26 จากภาพยนตร์ <i>Twilight</i> (2008)	77
ภาพที่ 4.27 ลักษณะแวมไพร์จาก <i>Let Me In</i> (2010)	79
ภาพที่ 4.28 จากภาพยนตร์ <i>Let Me In</i> (2010)	82
ภาพที่ 4.29 จากภาพยนตร์ <i>Let The Right One In</i> (2008)	82
ภาพที่ 4.30 ตัวละครแวมไพร์จาก <i>Dark Shadow</i> (2012)	84
ภาพที่ 4.31 จากภาพยนตร์ <i>From Dusk till Dawn</i> (1996)	86
ภาพที่ 4.32 สถาปัตยกรรมภายในจาก <i>Twilight</i> (2008)	87
ภาพที่ 4.33 จากภาพยนตร์ <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992	89
ภาพที่ 4.34 ภาพจากภาพยนตร์ <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992	89
ภาพที่ 4.35 งานจิตรกรรมโดย <i>The Nightmare</i> (Henry Fuseli, 1781)	93
ภาพที่ 4.36 ภาพจากภาพยนตร์ <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1992)	93
ภาพที่ 4.37 จากภาพยนตร์ <i>Interview With The Vampire</i> (1993)	95
ภาพที่ 4.38 ภาพจากภาพยนตร์ <i>Let Me In</i> (2010)	96
ภาพที่ 4.39 ภาพจากภาพยนตร์ <i>Interview With The Vampire</i> (1993)	97
ภาพที่ 4.40 จากภาพยนตร์ <i>Let Me In</i> (2010)	98
ภาพที่ 4.41 จากภาพยนตร์ <i>Let The Right One In</i> (2008)	99
ภาพที่ 4.42 การตริ่งกางเขนกลับหัวของ St. Peter	99
ภาพที่ 4.43 ภาพจากภาพยนตร์ <i>From Dusk till Dawn</i> (1996)	100
ภาพที่ 5.1 โฆษณาจากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ <i>True Blood</i>	107
ภาพที่ 5.2 โฆษณาจากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ <i>Vampire Diaries</i>	107

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

มีคำกล่าวที่ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ชมชอบเข้าไปเพื่อเผชิญหน้ากับอันตรายและความกลัวในสถานที่ปลอดภัย ภาพยนตร์สยองขวัญสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมมีประสบการณ์ในสิ่งที่ตนไม่สามารถเผชิญได้ในโลกแห่งความจริง เช่น คนถูกหั่น การฉีกเนื้อมนุษย์ ไปมิดกรีดลูกตา สิ่งเหนือธรรมชาติ เป็นต้น การกระตุ้นเร้าความอยากรู้อยากเห็นและอารมณ์ จึงไม่น่าสงสัยที่ภาพยนตร์สยองขวัญมีฐานผู้ชมกว้างขวางและทำกำไรกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ด้วยต้นทุนที่ต่ำกว่า

ภาพยนตร์สยองขวัญได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของการสร้างภาพยนตร์ในต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 20 อันเป็นผลจาก *กระแสวรรณกรรมโกธิค* ตอนปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 นักเขียนชื่อดังอย่าง แมรี เชลลีย์ (Mary Shelley) ประพันธ์วรรณกรรมเรื่อง *Frankenstein* นักเขียน บราม สโตกเกอร์ (Bram Stoker) กับวรรณกรรมเรื่อง *Dracula* นักเขียน ออสการ์ ไวลด์ (Oscar Wilde) กับวรรณกรรมเรื่อง *Picture of Dorian Grey* เป็นต้น ลักษณะเด่นของวรรณกรรมโกธิค คือ วรรณกรรมดำเนินเรื่องด้วยตัวละครเอกร่วมสมัย (ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19) เข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องราวลึกลับ ตำนาน คำสาป หรือ สถานที่ที่มีเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ซึ่งเรื่องราวนี้นำมาตีพิมพ์ต่อสภาพจิตใจตัวละคร บุคคลรอบข้าง และสังคมของเขา บีบคั้นให้ต้องการค้นหาความจริง หรือเข้าแก้ไขเหตุการณ์ที่ถูกซ่อนด้วยเรื่องเหนือธรรมชาติ ซึ่งขัดกับหลักเหตุและผลทั้งปวง

ความสัมพันธ์ที่ทำให้วรรณกรรมโกธิคเข้ามามีอิทธิพลในการสร้างภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่มนั้น เป็นเพราะภาพยนตร์สามารถสร้างภาพมายาที่เหนือจริงได้ตามที่วรรณกรรมกล่าวไว้ ในด้านสาระ ยังเป็นการแสดงสภาพจิตใจของมนุษย์ที่มีความอยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งที่ตนไม่ทราบคำตอบ สะท้อนไปถึงจิตใจสำนึกที่แท้จริง ต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ ความตาย ความเป็นอมตะ ภูตผี และความไม่เป็นเหตุเป็นผล ส่วนในด้านจิตวิทยาเรื่องราวมานี้แสดงถึงความปรารถนาภายใน ที่ต้องการแหวกกฎของสังคม ศีลธรรม ของมนุษย์เอง *กระแสวรรณกรรมโกธิค* จึงกลุ่มของลักษณะงานประพันธ์ที่ตั้งคำถามต่อบรรทัดฐานทางสังคมและแนวคิดทางศาสนาในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 อันส่งผลมาสู่ภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่ม

ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกได้แก่ *Le Manoir Du Diable* (1896) (aka *The Devil's Castle/The Haunted Castle*) จอร์จส์ เมลิเยส์ (Georges Melies) นักสร้างภาพยนตร์ชาว

ฝรั่งเศส แม้จะเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น แต่เรื่องมีองค์ประกอบของปราชญาเก่าสมัยยุคกลาง เจ้าของปราชญาผู้โหดร้าย โคร่งกระดุก ค้างคาว และผู้มาเยือนที่เข้ามาในปราชญาเพื่อปราบความชั่วร้ายด้วยไม้กางเขน จากองค์ประกอบดังกล่าวสามารถสันนิษฐานได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับอิทธิพลจาก *กระแสรวณกรรมโกธิค* หรืออาจได้รับอิทธิพลจากงานประพันธ์ชิ้น *Dracula* (Bram Stoker, 1897) โดยเทียบเคียงจากองค์ประกอบของภาพและเหตุการณ์หลักๆ ที่เกิดขึ้น

แวมไพร์ (Vampire) หรือผีดูดเลือด เป็นตำนานของยุโรปตอนกลางที่กล่าวถึง “ผี” มีเค้าโครงหลวมๆ ดูดเลือดมนุษย์ เป็นอมตะ รูปร่างหน้าตาเหมือนมนุษย์เพราะเคยมีชีวิตมาก่อน และสามารถทำให้เหยื่อที่ถูกดูดเลือดกลายเป็นแวมไพร์ได้หลังจากคนนั้นตายไปแล้ว ด้วยความที่แวมไพร์นั้นมีรูปร่างเป็นมนุษย์ ทำให้สามารถหลอกมนุษย์เกิดจินตนาการที่ว่าแวมไพร์อยู่ร่วมโลกกับมนุษย์ อยู่ใกล้คน แทรกอยู่ในผู้คน ซึ่งวรรณกรรม *Dracula* (Bram Stoker, 1897) เป็นเหตุให้ความเชื่อนี้แพร่หลายออกไปจากการเป็นเพียงตำนาน เรื่องราวของแวมไพร์จึงได้รับความนิยมด้วยความรู้สึกร่วมกันนี้

ภาพยนตร์แวมไพร์ (Vampire films) คือ ภาพยนตร์ที่มีตัวดำเนินเรื่องหลักเป็นแวมไพร์หรือมีแวมไพร์เป็นตัวร้าย โดยเรื่องราวของแวมไพร์นั้นมักผูกโยงกับตำนาน นำเสนอกฎ เรื่องราววิธีการปราบแวมไพร์ ที่ถูกดัดแปลงเป็นวรรณกรรม บทกวี และงานศิลปะ มาเป็นภาพยนตร์ โดยมักอิงกับเรื่องต้นฉบับอย่าง *Dracula* (Bram Stoker, 1897)

Dracula (Bram Stoker, 1897) เป็นวรรณกรรมชิ้นที่นิยมนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์แวมไพร์มากที่สุด โดยเล่าเรื่องของ เสมิเยนพ็อคคาสังหารมิทรีพีชาวอังกฤษ โจนาธาน แฮกเกอร์ (Jonathan Harker) เดินทางไปยังดินแดนไกลโพ้น ในหุบเขาคาร์เพเทียนในยุโรปตอนกลาง คือประเทศโรมาเนียในปัจจุบัน เพื่อพบเคานท์แดร์ริคควิล่า (Count Dracula) เจ้าของปราชญาเพื่อลงนามทำสัญญาซื้อที่ดินในกรุงลอนดอน แต่ตนกลับตกเป็นเหยื่อของแวมไพร์ ถูกจับขังในปราชญาไม่สามารถกลับกรุงลอนดอนตามกำหนด ปล่อยให้คู่มั่นรอที่จะกลับมาแต่งงานกัน ขณะที่เคาท์แดร์ริคควิล่าเดินทางเข้ามายังกรุงลอนดอน

นอกจาก *Dracula* (Bram Stoker, 1897) วรรณกรรมที่เกี่ยวกับแวมไพร์อื่นๆ ซึ่งได้รับความนิยมมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ได้แก่ *Carmilla* (Sheridan Le Fanu,) ตำนานของ “เคานท์แทสท์ววมเลือด” (*Bloody Countess*) Elizabeth Báthory เป็นต้น

ในช่วงยุคแรกเริ่มของการสร้างภาพยนตร์แวมไพร์ บทกวีแวมไพร์ได้มีบทบาทในการสร้างภาพยนตร์เงียบในช่วง ค.ศ. 1909 – 1920 เช่น *Vampire of the Coast* (1909) เป็นภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องแรกในยุคของภาพยนตร์เงียบ ตามมาด้วย *The Vampire's Trail* (1910), *The Vampire* (1913), *Vampires of the Night* (1914), *The Devil's Daughter* (1915), *Les Vampires* (1915), *A Night of Horror* (1916), *The Beloved Vampire* (1917), *The Vampire* (1920) เป็นต้น

ไม่กี่ปีหลังจากนั้น *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922), *Dracula* (Tod Browning, 1931) และ *Vampyr* (Carl Theodor Dreyer, 1932) ได้กลายเป็นภาพยนตร์ต้นแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ในด้านรูปแบบมาจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องถูกจัดอยู่ในกลุ่ม *ภาพยนตร์สยองขวัญยุคคลาสสิก* (Classic Horror Period 1930s – mid1940s)¹ ร่วมกับ *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1931) *The Mummy* (Karl Freund, 1932), *The Wolf Man* (Lon Chaney Jr., 1941) เป็นต้น ในครั้งนั้นได้มีการนำภาพยนตร์เงียบเรื่อง *The Phantom of the Opera* (Rupert Julian, 1925) ซึ่งสร้างขึ้นจากวรรณกรรมชื่อเดียวกันโดย Gaston Leroux ซึ่งเป็นหนึ่งในงานประพันธ์ที่มีชื่อเสียงจาก *กระแสวิวรรณกรรมโกธิค* มาใส่เสียงและออกฉายอีกครั้งในปี 1931 เพื่อเป็นการตอกย้ำความรุ่งเรืองของภาพยนตร์สยองขวัญในยุคนั้น

ในปี ค.ศ. 1919 – 1924 กลุ่มผู้กำกับในประเทศเยอรมันได้สร้างการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ (Film Movement) ในรูปแบบ *German Expressionist* ขึ้น โดยภาพยนตร์เรื่องที่โดดเด่นที่สุดได้แก่ *Cabinet of Doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920) โดยภาพยนตร์สร้างสรรค์ฉาก เสื้อผ้า องค์ประกอบศิลป์ มุมกล้อง การเล่าเรื่องที่เลียนแบบงานจิตรกรรม *Expressionism* ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือ *Mise-en-scène* ที่แต่ละภาพ เน้นความซับซ้อนของรูปแบบ ลายเส้นโค้ง ความบิดเบี้ยว ภาพขยายของวัตถุที่เหนือจริงคล้ายฉากละครเวที นักแสดงแต่งหน้าหนาและเคลื่อนไหวบิดเบี้ยวไปตามฉากที่มีรูปทรงเหนือจริงเช่น การเดินอดตัว หลังโค้ง เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของสไตล์แบบ *German Expressionist* นี้ใช้เพื่อสื่อถึงมุมมองความวิปริตของตัวละคร² โดยรูปแบบดังกล่าว ถูกยอมรับและใช้ต่อเนื่องเพื่อในภาพสื่อถึงตัวละครที่ผิดปกติ เรื่องลึกลับสยองขวัญ หรือแฟนตาซี

Nosferatu (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) เป็นภาพยนตร์ในกลุ่ม *German*

¹ Kavka, Misha. Hogle, Jerrold E. (edited), "The Gothic on screen", *The Cambridge companion to Gothic fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. pp.214.

² Bordwell. D. and Thompson K.. *Film Art : An Introduction*, Boston, BE: McGraw-Hill, 2012. pp.298

Expressionist โดยเด่นในเรื่องการใช้แสงและเงาที่เหนือจริง มือที่สร้างเงาของรูปมือลักษณะแบบ กงเล็บ ถูกทาไปบนร่างกายตัวละครหญิงสาวและเคลื่อนไหวแทนการสะกดจิต เป็นต้นแบบให้ ภาพยนตร์แวมไพร์และภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องต่อมา ใช้เงาเพื่อสร้างความหมายอื่น

นักวิชาการแบรี คีท แกรนท์ (Barry Keith Grant) มีความเห็นว่าภาพยนตร์มีความสามารถที่สะท้อนการเมือง สังคม และวัฒนธรรมร่วมสมัยนั้นๆ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากทัศนคติ และค่านิยมที่เกิดขึ้นในสังคมหรือกลุ่มคนในช่วงเวลาและสถานที่เฉพาะเจาะจง ภาพยนตร์จึงทำงานเหมือนเป็น “เครื่องวัดอุณหภูมิทางวัฒนธรรม”³ แต่ไม่ได้หมายความว่าภาพยนตร์ทุกเรื่อง จะสะท้อนถึงสิ่งเหล่านั้นเสมอ การให้ความเห็นนี้เป็นผลจากการศึกษาภาพยนตร์ที่มีลักษณะ คล้ายกัน ที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน

ในงานเขียน *The Return of The Repressed* (Robin Wood, 1978) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญนั้นเกิดขึ้นจากการพัฒนาทางสังคมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยนำการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาเชื่อมโยงกับการเมือง

นักวิชาการพอล เวลส์ (Paul Wells) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญในประวัติศาสตร์เกิดขึ้นจาก “ความโกรธแค้น”⁴ ความไม่พอใจสิ่งที่เกิดขึ้นสังคม ก่อให้เกิดเป็นความกลัว โดยนักวิชาการยังให้สาเหตุของการเปลี่ยนแปลงไว้ 5 ประการ โดย เรียกว่าโครงเรื่องใหญ่ของเรื่องสยองขวัญ (Grand Narratives of Horror) ได้แก่ 1. การแบ่งแยกทางสังคม 2. ความล่มสลายของศีลธรรมและศาสนา 3. วิกฤตของวิวัฒนาการเรื่องอัตลักษณ์ 4. ภาวะการไม่มีปากเสียงของสังคม 5. ความต้องการที่จะแสดงออกถึงการมีตัวตนในสังคม

แนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาผูกโยงเข้ากับภาพยนตร์แวมไพร์ได้อย่างลงตัวตั้งแต่กรณีศึกษาของภาพยนตร์แวมไพร์ในยุคแรกเริ่ม ตัวอย่างเช่น *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) แม้เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ดัดแปลงจากรoman *Dracula* แต่ด้วยปัญหาด้านลิขสิทธิ์จึงไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้บทประพันธ์ของบราม สโตเกอร์ ทำให้ผู้กำกับและคนเขียนบทเปลี่ยนชื่อตัวละครใหม่เป็น เคานท์ออล็อก (Count Orlock) โดยแสดงลักษณะเป็นชายมีอายุ หลังค่อม หัวล้าน ตาเป็นหลุมลึก ขอบตาดำ ผอม นี้วยาวเรียวและไว้เล็บยาว ซึ่งตรงกันข้ามกับ เคานท์แดรกคิวลาโดยสิ้นเชิง ภาพลักษณ์ดังกล่าวแทนคนยิว⁵ ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ความ

³ Barry Keith Grant, *Film Gender Reader*. Austin, U of Texas, 1986, Pp.183

⁴ Paul Wells, *The Horror Genre: From Beezlebub to Blair Witch*. Wallflower Paperback, UK, 2000, Pp.3-8

⁵ Hogle. Jerrold E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge : UK. Cambridge University Press, 2002.

เกลียดชังขยายตัวในประเทศเยอรมัน

สาเหตุของการเกลียดชังคนยิวในประเทศเยอรมันช่วงทศวรรษที่ 20 - 30 นั้นเกิดจากการพ่ายแพ้สงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ซึ่งประเทศต่างๆ ตัดแบ่งดินแดนไปครอบครอง เพื่อที่จะกลับมามีอำนาจอีกครั้งเยอรมันจึงสนับสนุนลัทธิชาตินิยมและเริ่มเหยียดเชื้อสายอื่นที่ไม่ใช่เยอรมัน คนยิวเองมีอำนาจในด้านการเงินในสังคม มีฐานะจากการปล่อยเงินกู้ จึงทำให้ถูกเกลียดชังจากคนส่วนใหญ่ที่มีฐานะต่ำกว่าและเป็นคนเยอรมัน เคานท์ออล็อกจากเป็นเสมือนภาพล้อเลียนคนยิวในหนังสือพิมพ์รายวัน มีบุคลิกที่น่ารังเกียจ แต่มั่งคั่ง อยู่ในปราสาทใหญ่โต การที่เป็นแวมไพร์ดูดเลือดก็แสดงถึงการสูบเลือดสูบเนื้อของเหยื่อเงินกู้

ขณะเดียวกันภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิกของ Hollywood ได้สร้างภาพลักษณ์แวมไพร์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในประวัติศาสตร์ขึ้น *Dracula* (Tod Browning, 1931) นำแสดงโดย เบอลา ลูโกซี (Bela Lugosi) รับบทเป็นเคานท์แดริคควิล่าคือต้นแบบของแวมไพร์ที่คนทั่วไปรู้จัก คือมีชาติตระกูล แต่งกายภูมิฐาน หวีผมปาด ไบหน้าขาวซีด สวมเสื้อคลุม ขณะดูดเลือดเหยื่อจะเผยฟันแหลมคมให้เห็น สามารถสังหารปะปนกับคนทั่วไปได้อย่างกลมกลืน

นักวิชาการได้ให้ข้อสังเกตว่าเรื่องราวของแวมไพร์เป็นเรื่องของชนชั้นกลาง ดูได้จากการแต่งตัว และฐานะทางสังคมของตัวละครในเรื่อง บทสนทนา มีการเงินและการซื้อหาอสังหาริมทรัพย์เข้ามาเกี่ยวข้อง นัยที่แฝงอยู่จึงเป็นประเด็นที่เกี่ยวกับชนชั้นกลางโดยตรง

Dracula (Tod Browning, 1931) มีนัยถึงความไม่ความมั่นใจต่ออารกกลับไปปฏิบัติสัมพันธ์ต่อประเทศในยุโรป ในช่วง ต้นทศวรรษ 20 อันเป็นเวลาทีอเมริกากำลังตัดสินใจเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่ 1 ความไม่มั่นใจเกิดจาก หลังสงครามประกาศอิสรภาพซึ่งมีการต่อสู้ระหว่างชาติยุโรปที่เข้ามาครอบครองพื้นที่ต่างๆ ได้สร้างความเสียหาย ทำให้อเมริกาปิดประเทศตลอดครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ทศคติของชาวอเมริกันต่อชาวยุโรปไม่เป็นไปด้วยดี⁶

เมื่อย้อนมาดูที่นักแสดงลูโกซี มีเชื้อสายฮังการีเรียน และบทของเคานท์แดริคควิล่านั้น มาจากดินแดนไกลในยุโรปตะวันออกซึ่งแสดงออกด้วยประโยคอันเป็นที่จดจำ *"I am Dracula.."* ด้วยสำเนียงภาษาอังกฤษที่ไม่ปกติ สิ่งนี้แสดงถึงความเป็นคนนอก ผู้มีฐานะ มีประวัติศาสตร์อันยาวนานจึงสอดคล้องกับความคิดของชาวอเมริกันที่มีต่อชาวยุโรปในเวลานั้น

ช่วงกลางของ *Dracula* (Tod Browning, 1931) มีการแสดงตัวของแวมไพร์สาวที่เป็นคนรับใช้ในปราสาท สวมใส่ชุดยาว ไบหน้าสวยงาม เย้ายวน แต่เยือกเย็นไว้ความรู้สึกเช่นเดียวกับเคานท์แดริคควิล่า ขณะเดียวกันเหยื่อของเคานท์แดริคควิล่า คือหญิงสาวในชุดนอน ซึ่งหลังจาก

⁶ Kavka, Misha. Hogle, Jerrold E. (edited), "The Gothic on screen". The Cambridge companion to Gothic fiction. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. pp.212

ถูกดูเดิ้ลแล้วก็จะกลายเป็นแวมไพร์ในรูปลักษณะใกล้เคียงกันกับแวมไพร์ที่เป็นคนรับใช้ในปราสาท (แวมไพร์หญิง = ผู้หญิงที่แสดงออกทางเพศอย่างอิสระ)

จากตัวอย่างที่ยกมา ในด้านรูปลักษณะภายนอกของแวมไพร์ในภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่ม มีอยู่สองลักษณะคือ ลักษณะที่เหมือนมนุษย์ อิทธิพลจากคานท์แต่รักคิดว่า และแวมไพร์ในปราสาท และลักษณะที่คล้ายปีศาจอย่างคานท์ออล็อก เป็นต้นแบบให้ภาพยนตร์แวมไพร์ยุคต่อมาเลือกใช้

สิ่งที่ต้องแยกพิจารณาอีกประการ คือ องค์ประกอบของภาพที่ถูกตีความจากตัวบทในวรรณกรรมในด้านรายละเอียดของแวมไพร์ เช่น แวมไพร์กลัวกระเทียม แวมไพร์กลัวแสงแดดกลางวัน และสามารถปราบ/ทำลายได้จากการเอาไม้ปลายแหลมตอกที่หน้าอก สิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติที่ตกทอดมาจากวรรณกรรม ซึ่งได้รับการตีความอย่างตรงไปตรงมาจากตัวบทไปสู่สถานการณ์ วัตถุ และบทสนทนา ขณะที่ชุดภาพที่เกิดขึ้นซ้ำๆ เช่น ฝ่ามือเปิด มือเหยียด กลายออกมาจากภายใน นิ้วขยับไปมา หรือ เงานจากประตูที่เปิดต้อนรับ ทาบยาวลงบนทางเดินทับผู้มาเยือน แม้กระทั่ง การดูเดิ้ลเหยื่อที่คอที่มีท่าทางในการบิดพลิกหลบมุมกล้องเพื่อหลีกเลี่ยงกฎ “Hays code”⁷ สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นรูปแบบที่ถ่ายทอดซ้ำๆ ในภาพยนตร์แวมไพร์ที่เรียกได้ว่าเป็นรหัสทางวัฒนธรรม⁸ (Visual Code) แต่ในกรณีของการศึกษาภาพยนตร์ที่อิงกับรูปแบบ ลักษณะดังกล่าวไปสอดคล้องกับโมทีฟ (Motif) ที่มักปรากฏซ้ำๆ ในภาพยนตร์ลักษณะ หรือประเภทหนึ่งๆ ซึ่งในภาพยนตร์แวมไพร์เห็นได้ชัดเจน

ลักษณะของโมทีฟอื่นๆ ที่ภาพยนตร์สยองขวัญใช้ร่วมกันอยู่เสมอ นั้น เช่น ใน *Frankenstine* (1931) ใช้ภาพนิ้วมือขยับเช่นเดียวกับนิ้วขยับบนฝ่ามือใน *Dracula* (1931) แสดงถึงปีศาจที่สร้างจากซากศพกำลังจะกลับมามีชีวิต และด็อกเตอร์เฟรงเกนสไตน์ ตะโกนร้องออกมาว่า “It’s alive, It’s alive” ทำให้ภาพนิ้วมือมีความหมายของ “การไม่ตาย” “ฟื้นจากความตาย” ในภาพยนตร์

ในด้านแนวความคิด *กระแสวรรณกรรมโกธิค* มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์แวมไพร์ในด้านของเรื่องราว ที่มีลักษณะต่อต้านศีลธรรม การนับถือศาสนา และปฏิเสธกฎธรรมชาติ แวมไพร์เป็นสิ่งที่ไม่ตาย คงสภาพ เป็นอมตะ จะไม่ได้รับการตัดสินจากพระเจ้าในวันสิ้นโลกตามความเชื่อของคริสต์ศาสนา ตรงกันข้ามมนุษย์ไม่เป็นอมตะและต้องรอการตัดสินจากพระเจ้า มนุษย์จึงอยู่ในกรอบ

⁷ *Hays Code* (The Motion Picture Production Code of 1930) คือ ข้อกำหนดจากกองเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ในอเมริกาในช่วงทศวรรษที่ 1930 เพื่อควบคุมเรื่องศีลธรรม และภาพที่ไม่เหมาะสมที่อาจแทรกอยู่ในภาพยนตร์

⁸ *Kavka, Misha. Hogle, Jerrold E. (edited), “The Gothic on screen”. The Cambridge companion to Gothic fiction. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. pp.210*

บางอย่างที่ศาสนากำหนดไว้ แต่แวมไพร์ไม่รวมอยู่ด้วย แวมไพร์จึงเป็นสิ่งรุกรานที่ต่อต้านความเชื่อของพระเจ้า เป็นความชั่วร้ายที่มนุษย์/ตัวละครในเรื่องต้องต่อสู้ และนำความเป็นปกติสุขกลับมา⁹ ในอีกแง่หนึ่งแวมไพร์ถูกเปรียบเทียบความคิดที่แตกต่างจากต่างแดน หลายครั้งถูกใช้แทนลัทธิคอมมิวนิสต์, ฟาสซิสต์, นาซี หรือแม้กระทั่งความคิดเสรีในเรื่องเพศ โดยสมมุติให้เป็นความชั่วร้ายที่เข้ามาสิ้นคลอนสังคมนิยม

หลังยุคภาพยนตร์สมัยของขวัญยุคคลาสสิก ภาพยนตร์แวมไพร์ถูกจัดอยู่ในหมวดของภาพยนตร์สมัยของขวัญโดยย่อยออกเป็นประเภทโกธิค ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ผลิตภาพยนตร์แวมไพร์ออกมาอย่างต่อเนื่องทั้งจากฮอลลีวูดและ แฮมเมอร์สตูดิโอ (Hammer Studio) ในอังกฤษ และ Studio ในยุโรปเอง มีการแต่งเติมเรื่องราวของแวมไพร์ต่อจาก *Dracula* หรือนำเรื่องของ *Bloody Countess* มาทำเป็นภาพยนตร์แวมไพร์โดยใช้รูปแบบของภาพยนตร์สมัยของขวัญยุคคลาสสิกอยู่ ตัวอย่างเช่น *Dracula's Daughter* (1936) , *Son of Dracula* (1943) และ *House of Dracula* (1945) เป็นต้น

ภาพยนตร์แวมไพร์ถูกพัฒนาเรื่อยมาโดยเห็นได้ชัดในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีการเปลี่ยนรูปแบบการเล่าเรื่อง ทดลองแวมไพร์ในรูปแบบใหม่ๆ เช่น *Rocky Horror Picture Show* (1975) นำเรื่องราวของเคานท์แดรกคิวลามาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เพลง โดยตัวละครหลักเป็นกระเทยแต่งหญิง, *The Hunger* (1983) เล่าถึงคูรัักแวมไพร์ที่เป็นอมตะ พยายามหาคู่เพิ่ม และแวมไพร์สาวได้ตกหลุมรักกับมนุษย์ที่เป็นผู้หญิงเช่นกัน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีแนวคิดของเลสเบี้ยนอยู่, *The Lost Boy* (1987) เรื่องราววัยรุ่นในโรงเรียนมัธยมที่อยากเป็นที่ยอมรับ และยกย่องกลุ่มสิงห์นักบิด แต่ท้ายที่สุดกลุ่มสิงห์นักบิดเหล่านั้นคือแวมไพร์

ในปี 1990 องค์การอนามัยโลก (World Health Organization) ได้ถอด “รักร่วมเพศ” ออกจากรายนามว่าเป็นโรคชนิดหนึ่ง แต่เหตุการณ์ระบาดของโรคเอดส์ที่ดำเนินมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 80 ทำให้เกิดการตื่นตัวของกลุ่มผู้ติดเชื้อ ในเรื่องของยารักษาที่ยังไม่ทั่วถึงและมีราคาแพง เกิดการเรียกร้องสิทธิ การต่อสู้ใหญ่ที่เกิดขึ้นในช่วงต้นทศวรรษที่ 1990s นี้ล้วนเป็นการเรียกร้องของการมีอยู่ ความเป็นปัจเจก และความเท่าเทียมกันในสังคมจากกลุ่มคนชายขอบทั้งหลาย โดยภาพยนตร์แวมไพร์ที่ได้รับอิทธิพลดังกล่าวได้แก่ *Interview with the Vampire* (1994) เป็นเรื่องราวเปรียบเทียบการมีชีวิตคู่ของชายรักร่วมเพศ ความแปลกแยก และความเหงาในปัจจุบัน

⁹ Brigid Cherry. *Horror*, Routledge, UK, 2009, Pp 12-13

ความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่หลังจากเปลี่ยนเข้าสู่คริสต์ศตวรรษที่ 21 คือเหตุการณ์ก่อวินาศกรรมตึกเวิร์ดเทรดเซนเตอร์ในสหรัฐอเมริกา เรียกสั้นๆ ว่า 9/11 โดยหลังเหตุการณ์นี้เป็นต้นมานักวิชาการภาพยนตร์ได้ตั้งชื่อปรากฏการณ์นี้ว่า *Post 9/11*¹⁰ โดยตั้งชื่อดังกล่าวเพื่อรำลึกถึงเรื่องอีกครั้งของภาพยนตร์สยองขวัญ ซึ่งก็มีความน่าสนใจในการเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวละครแวมไพร์ด้วย

ปี 1992-2012 จึงเป็นช่วงเวลาแห่งการศึกษาความเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์แวมไพร์ที่ดีที่สุดเพราะมีความซับซ้อนของการเรียกร้องความเป็นปัจเจกและอัตลักษณ์ในช่วงทศวรรษที่ 90s หลงเหลือมาจนถึงปัจจุบัน แต่กลับขัดแย้งกับสิ่งที่โลกต้องเผชิญ คือความเลวร้ายของวินาศกรรมที่สังคมโลกพยายามแบ่งความดีความชั่วโดยไม่สนปัจจัยของปัจเจก ภาพยนตร์แวมไพร์ (ที่กำลังศึกษา) ก็ได้แสดงทัศนคติในเรื่องนี้อย่างหลากหลาย

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แวมไพร์ก็ยังคงมีองค์ประกอบและการนำเสนอที่สามารถอิงอยู่กับรูปแบบคลาสสิกของภาพยนตร์สยองขวัญประเภทนี้ได้ตลอด ซึ่งขึ้นอยู่กับการใช้ของแต่ละผู้กำกับ บางเรื่องนำมาใช้ทั้งหมดเพื่อสะท้อนสิ่งใหม่ บางเรื่องเลือกที่จะปฏิเสธ และสร้างแวมไพร์ของตนเอง ซึ่งการใช้ ดัดแปลง เปลี่ยนรูปแบบและการนำเสนอเรื่องราวของแวมไพร์อย่างไม่หยุดนิ่งนี้เองทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์ไม่มีวันตายทั้งจากผู้ชมและการตีความของผู้ศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ ค.ศ. 1992 – 2012
2. เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์แวมไพร์ ค.ศ. 1992-2012

ขอบเขตการวิจัย

1. วิจัยจากภาพยนตร์แวมไพร์ในระหว่างปี ค.ศ. 1992 – 2012 ที่ถูกผลิตในประเทศสหรัฐอเมริกา และสหราชอาณาจักร โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก
2. ทำการศึกษารูปแบบจากภาพยนตร์แวมไพร์จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่
 1. *Bram Stoker's Dracula (1992)*
 2. *Interview with the Vampire (1994)*
 3. *From Dusk Till Dawn (1996)*
 4. *Blade (1998)*

¹⁰ Jonathan Markovitz, Wheeler Winston Dixon, edited. "Reel Terror Post 9/11". Film and television after 9/11, Board of Trustees, Southern Illinois University, U.S.A, 2004. Pp.205

5. *Shadow of the Vampire (2000)*

6. *Underworld (2003)*

7. *30 Days of Night (2007)*

8. *Twilight (2008)*

9. *Let Me In (2010)*

10. *Dark Shadow (2012)*

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงความหลากหลายในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์
2. ทราบถึงแนวคิดที่แตกต่างของภาพยนตร์แวมไพร์แต่ละเรื่องที่น่าสนใจ
3. ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างสภาพสังคมที่เป็นจริงกับการเล่าเรื่องโดยผ่านสถานะและตัวละครแวมไพร์ในเชิงเปรียบเทียบ
4. ทราบถึงวิธีการนำเรื่องราวที่เคยถูกใช้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า มาพลิกดัดแปลง ให้เกิดความน่าสนใจ สร้างความหมายใหม่ที่สอดคล้องกับยุคสมัย

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992-2012) ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์แวมไพร์ที่เลือกมาจำนวน 10 เรื่อง นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ทั้งจากเอกสารและจากภาพยนตร์เพื่อนำมาประกอบกับแนวคิดทฤษฎี ดังนี้

1. แนวคิดรูปแบบของภาพยนตร์ (Film Form)
2. แนวคิดเกี่ยวกับแวมไพร์และภาพยนตร์แวมไพร์ (Vampire's concept and vampire films)
3. แนวคิดกระแสวรรณกรรมโกธิค (Gothic Fiction)
4. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)
5. แนวคิดเรื่องรักร่วมเพศ (Homosexuality)

1. รูปแบบของภาพยนตร์ (Film Form)

รูปแบบของภาพยนตร์ (Film Form) คือองค์รวมของระบบทั้งหมด ที่เชื่อมโยงเอาสิ่งต่างๆ ในภาพยนตร์ไว้ด้วยกัน โดยสามารถแบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลักคือ

1. กลุ่มการเล่าเรื่อง (Narrative) แบ่งเป็น รูปแบบการไม่เล่าเรื่อง (Non-Narrative form) และรูปแบบการเล่าเรื่อง (Narrative Form) เนื้อเรื่องและลำดับการเล่า การพัฒนาของเรื่อง และการตอบรับกันของเรื่องราวที่เป็นเหตุเป็นผล (cause/effect) ตัวละคร
2. กลุ่มความหลากหลายทางภาพและสไตล์ (Style) ซึ่งได้มาจากการพิจารณาภาพและเสียง ดังนั้นจึงแบ่งออกเป็น Mise - en - scene, Motif, Cinematography, Editing, Sound

ในกรณีของการศึกษาภาพยนตร์แวมไพร์นั้น เนื่องจากตัวตั้งต้นของปัญหา ได้แก่ “แวมไพร์” เป็นตัวละคร (Character) ผูกโยงมากับเนื้อเรื่อง (Story) ขณะที่ลักษณะอื่นๆ ที่ตามมาเป็นส่วนเพิ่มเติมด้านภาพและสไตล์ (Style) มีจุดเด่นในการปรากฏซ้ำๆ ซึ่งขอนำมารวมกันพิจารณาเรียกว่า โมทีฟ (Motif)

การเล่าเรื่อง (Narrative form)

ในภาพยนตร์แวมไพร์ 10 เรื่อง ค.ศ. 1992-2012 ที่นำมาศึกษา หลายตัวอย่างมีวิธีการเล่าเรื่องเพื่อแสดงให้เห็นถึงตำนานโบราณที่เกี่ยวข้องกับตัวแวมไพร์ ก่อนที่จะตัดมาดำเนินเรื่องใหม่ เหตุการณ์หลัก แสดงเส้นทางของการเวลาอันยาวนาน สู่ถึงตัวละครแวมไพร์ที่เป็นอมตะ การตัดเหตุการณ์ข้ามระยะเวลาในเรื่องเป็นจำนวนหลายร้อยปีหรือการหวนย้อนนึกถึงเหตุการณ์ในอดีตที่มีความห่างไกลเกินชั่วอายุขัยของมนุษย์นี้เป็นการเล่าเรื่องในลักษณะที่มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ใหม่ และการตัดข้ามช่วงระยะเวลา (Temporal Order and Temporal Duration)

ลักษณะเบื้องต้นที่กล่าวมานั้น เป็นพื้นฐานในการเล่าเรื่องที่มีหลักเหตุผล (cause-effect หรือ Causality) และ ระยะเวลาเป็นตัวกำหนด (Temporal relations) อีกด้านหนึ่ง การเล่าเรื่องในแบบอาศัยแรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation), เล่าเรื่องหลายเหตุการณ์พร้อมกัน (Parallelism) และเรื่องที่ทำให้ความสำคัญต่อการเปิดเรื่องและการปิดท้าย (Patern of Development between Opening and Closing) ก็มีให้เห็นอยู่ในภาพยนตร์แวมไพร์

ภาพยนตร์แวมไพร์อีกประเภทหนึ่งที่วางตัวละครแวมไพร์ให้เป็นผู้ร้ายหรือผู้ทำลาย หลายครั้งที่แรงขับเคลื่อนของตัวละครซึ่งเป็นมนุษย์เป็นโครงที่ใช้ดำเนินเรื่องหลักอย่างชัดเจน กล่าวคือการปราบแวมไพร์หรือการเอาตัวรอดจากภัยแวมไพร์เท่านั้น การเล่าเรื่องจึงมีลักษณะอาศัยแรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation)

การเล่าเรื่อง (Narrative) ในภาพยนตร์แวมไพร์ มักมีโครงสร้างที่ได้รับอิทธิพลมาจากวรรณกรรม *Dracula* (Bram Stoker, 1897) ที่มีต้นแบบในด้านภาพยนตร์คือ *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) และ *Dracula* (Tod Browning, 1931) โดยจุดเด่นนั้น คือการเล่าเรื่องที่ไม่ได้มีตัวละครเอกนำอย่างชัดเจน และเล่าเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กันหลายเหตุการณ์ (Parallelism)

วิธีการเปิดเรื่องในภาพยนตร์แวมไพร์หลายเรื่อง อาจไม่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาในเรื่องโดยตรง อาจเป็นเหตุการณ์ในตำนาน และหายไปจนมาบรรจบอีกครั้งในตอนท้าย ในลักษณะที่การพัฒนาของเรื่องได้ทำให้การเปิดและการปิดมาบรรจบกันได้อย่างสมเหตุสมผลนั้น ก็เป็นลักษณะที่ความสำคัญต่อการเปิดเรื่องและการปิดท้าย (Patern of Development between Opening and Closing)

ภาพยนตร์แวมไพร์เอง ไม่ได้เลือกใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่ง อาจมีวิธีการของหลักเหตุและผลเป็นพื้นฐาน แต่สามารถนำวิธีการเล่าแบบอื่นๆ มาประกอบได้ ซึ่งจะชี้แจงในบทวิเคราะห์ที่

กล่าวถึงโครงเรื่องของภาพยนตร์แต่ละตัวอย่างที่นำมาศึกษา

ตัวละคร (Character)

ตัวละคร คือสิ่งที่ผลักดันให้เรื่องราวดำเนินไป เป็นสิ่งที่สร้างความขัดแย้งและสะท้อนแนวคิดต่างๆ ทางสังคมที่สอดแทรกอยู่ในกรณีของภาพยนตร์แวมไพร์นั้นตัวละครเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการนำมาวิเคราะห์ เนื่องจากตัวละครแวมไพร์มีลักษณะเฉพาะตัว มีประวัติศาสตร์และตำนานเกี่ยวข้อง มีนัยยะในการสื่อถึงมนุษย์อย่างอ้อมๆ โดยผ่านการสร้างความหมายจากสถานการณ์และเรื่องราว รูปแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แวมไพร์ต่างมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละครแวมไพร์เป็นหลัก

อีกด้านหนึ่ง ตัวละครมนุษย์มีความสัมพันธ์กับตัวละครแวมไพร์อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นสิ่งสะท้อนซึ่งกันและกัน ภาพยนตร์แวมไพร์มักมีประเด็นเปรียบเทียบดังกล่าวอยู่เสมอ ที่กล่าวถึงสภาวะจิตใจของมนุษย์ที่แตกต่างจากแวมไพร์ทั้งในแง่บวกและลบ

โมทีฟ (Motif)

โมทีฟ คือสิ่งที่ปรากฏให้เห็นซ้ำๆ ในภาพยนตร์ เบื้องต้นคือการปรากฏให้เห็นภายในเรื่องเดียวกันเพื่อปูพื้นหรือเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงโครงเรื่องหลัก หรือเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไป สร้างความสมเหตุสมผลในเรื่องนั้นๆ

ในกรณีของภาพยนตร์แวมไพร์ โมทีฟ มีระยะเวลา ผ่านการสะสมของประวัติศาสตร์ บางครั้งอาจใช้คำว่า รหัสภาพ (Visual code) ที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะตัวขององค์ประกอบภาพ รูปแบบ หรือลักษณะบางประการของตัวละครในภาพยนตร์แวมไพร์ ที่มีการใช้ซ้ำหลายครั้ง ในภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง ต่างจังหวัดและเวลา เพื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไป โดยสิ่งทีภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ย้ำถึงอาจไม่ได้อยู่ในขอบเขตของตัวเรื่อง มันอาจเลยออกไปสู่ประวัติศาสตร์หรือภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องก่อนหน้าที่ผ่านมา

2. แนวคิดเกี่ยวกับแวมไพร์ (Vampire Concept)

นักวิทยาศาสตร์ให้คำอธิบายอาการของแวมไพร์ว่าเป็น โรคพอร์ฟีเรีย (Porphyrias) โรคนีเป็นโรคทางพันธุกรรม เกิดจากการผลิตฮีม (heme) ซึ่งเป็นโปรตีนชนิดหนึ่งในเม็ดเลือดแดง ทำหน้าที่นำพาออกซิเจนไปเลี้ยงร่างกายผิดปกติ จากขาดเอนไซม์ในตับหรือตัวเม็ดเลือดเอง อาการที่พบได้แก่ อาการทางจิตประสาท ปวดท้อง ปวดเมื่อยตามตัว แขน และขา ความดันโลหิตสูง และ

ชีพจรเต้นเร็วเป็นครั้งคราว ในขั้นรุนแรง มือเท้าจะอ่อนแรง หมดสติ หรือถึงขั้นหัวใจล้มเหลว (The Acute Attack¹¹) การรักษาจะทำได้ด้วยการให้ยาฮีโมอินฟิวชัน (heme infusion) อีกชื่อหนึ่งคือ ฮีโมอาร์จินเนท (heme arginate) ซึ่งจะช่วยบรรเทาผู้ป่วยที่มีอาการรุนแรงได้รวดเร็ว รายที่มีอาการเป็นซ้ำอาจต้องให้ยาดังกล่าวทุกสัปดาห์เป็นการป้องกัน ที่สำคัญ หากผู้ป่วยเป็นโรคอื่นๆ ร่วมด้วย จะต้องตรวจสอบยาอย่างละเอียดเพราะยาบางชนิดอาจไปกระตุ้นอาการได้ จากอาการดังกล่าว นำมาใช้อธิบายแวมไพร์ในเชิงวิทยาศาสตร์ บุคคลในประวัติศาสตร์ที่เชื่อว่าเป็นโรคนี้ เช่น พระเจ้าจอร์จที่ 3 (King George III) แห่งอังกฤษ (ค.ศ. 1738-1820) ที่มีบันทึกว่าพระองค์มีอาการทางจิต และป่วยคล้ายลักษณะของโรคพอร์ฟีเรีย ปัจจุบันได้มีการค้นพบสารหนูจำนวนมากในเส้นผมซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นสารตกค้างจากยาที่พยายามใช้รักษาอาการในสมัยนั้น แต่สารกลับเข้าไปกระตุ้นอาการแทน¹² เป็นต้น

นักประวัติศาสตร์ยังสันนิษฐานว่า วลาด เทเปซ (Vlad Tepes) (1431-76) เจ้าชายแห่งวาเลนเซีย (Wallachia) อาณาจักรโบราณของโรมาเนีย ผู้ต่อสู้กับพวกออตโตมันเติร์ก (Ottoman Turks) และจับเชลยศึกมาทรมานอย่างโหดเหี้ยม และ อลิซาเบท บาโตรี (Elizabeth Bathory) (1560-1611) เคาน์เตสผู้จับเด็กสาวจำนวนมากมาทรมาน ต่างเป็นโรคพอร์ฟีเรียเช่นกัน เนื่องจากอาการทางจิต และเรื่องเล่าจำนวนมากที่กล่าวถึงความนิยมในการอาบและดื่มเลือดของทั้งสอง¹³ คำมูลความเชื่อเรื่องเลือดเป็นยาอายุวัฒนะหรือรักษาโรคบางประการได้นั้น เป็นของพวกนอกรีต แม่มด และนักเล่นแร่แปรธาตุ¹⁴ อย่างไรก็ตามชาวยุโรปตะวันออกเชื่อว่าบุคคลทั้งสองเป็นแวมไพร์

ประวัติ เรื่องเล่า สถานที่เกิดเหตุการณ์ และความเชื่อของชาวยุโรปตะวันออกต่อเจ้าชาย วลาด เทเปซ และเคาน์เตส อลิซาเบท บาโตรี กลายเป็นต้นกำเนิดของวรรณกรรม *Dracula* (Bram Stoker, 1897)¹⁵ ซึ่งในภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) ได้นำเหตุการณ์ที่วลาด เทเปซสู้รบกับพวกออตโตมันมานำเสนอ จนเป็นที่มาของ เคานท์แดริคคิลว่าอย่างสมบูรณ์

¹¹ Kauppinen R. Porphyrins. Lancet 2005, pp. 241-52.

¹² Cox TM, Jack N, Lofthouse S, Watling J, Haines J, Warren MJ. King George III and porphyria : an elemental hypothesis and investigation. Lancet, 2005, pp. 332-5.

¹³ Marigny, Jean., *Vampires: The world of the undead* (London Thames and Hudson/ New Horizon, 1994), pp. 27-37

¹⁴ Gilles de Rais (1400-40) นักรบใน Saint Joan of Arc เป็นนักเล่นแร่แปรธาตุ แสวงหาความเป็นอมตะจาก Philosopher's stone ในเลือด (ธาตุสมมุติที่เปลี่ยนโลหะให้เป็นทอง) ด้วยการฆ่าและทรมานเด็กจำนวนมาก ลักษณะเด่นคือเป็นนรุษผู้มีเคราสีน้ำเงินและ Karl Huysman ได้เขียนเล่าไว้ในนิยาย *La-bas* (1981) ว่า Gilles de Rais เป็นแวมไพร์

¹⁵ Marigny, Jean., อ้างแล้ว, Pp. 39.

นัยยะอีกประการหนึ่งของตำนานแวมไพร์ มีความเกี่ยวข้องกับศาสนาและศีลธรรม อันเนื่องมาจากมีความเกี่ยวข้องกับ “เลือด” ในคริสต์ศาสนา เลือดเป็นสัญลักษณ์ของการไถ่บาปของพระคริสต์และการฟื้นคืนชีพ ขณะที่แวมไพร์มีลักษณะทางการใช้สัญลักษณ์ที่คล้ายกัน แต่กลับนำเสนอสาระที่ต่างกันไปเป็นในเรื่องของราคาและความเป็นอมตะ ที่ต่อต้านกับแนวคิดของศีลธรรม



ภาพที่ 2.1 วลาด เทเปซ (Vlad Tepes)



ภาพที่ 2.2 ภาพการจับเชลยศึกมา
ทรมานอย่างโหดเหี้ยม โดย วลาด
เทเปซ

จากบริบทรอบข้างทั้งทางวิทยาศาสตร์ ตำนาน และศาสนาที่นำมาอธิบายแวมไพร์นั้น ทำให้ตั้งข้อสังเกตได้ว่า แวมไพร์สื่อถึงสิ่งที่อยู่เหนือความเป็นปกติ (Sanity) ความเป็นตรรกะ และมีความคิดที่ต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมอยู่

3. ภาพยนตร์แวมไพร์ (Vampire Films)

แวมไพร์ (Vampire) ถูกหยิบยกมากล่าวถึงบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในวรรณกรรม และภาพยนตร์ คนทั่วไปผูกติดกับภาพลักษณ์ของแวมไพร์ในแง่ของความสยองขวัญ เป็นผี หรือปีศาจ ในร่างมนุษย์ ที่ตายไปแล้วซึ่งออกมาดูดเลือดเหยื่อแทนอาหารในตอนกลางคืน เป็นอมตะ โดยมีตัวละครจากวรรณกรรมเรื่อง *Dracula* (Bram Stoker, 1897) เป็นต้นแบบ

วรรณกรรมเรื่อง *Dracula* (Bram Stoker, 1897) ได้ถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์หลายต่อหลายครั้ง แต่จุดเริ่มต้นนั้น มาจากภาพยนตร์เงียบเรื่อง *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) ที่เผยให้เห็นโฉมหน้าที่ผิดไปจากความเข้าใจในปัจจุบันอย่างมาก เนื่องจากทางสตูดิโอไม่สามารถได้ลิขสิทธิ์ *Dracula* (Bram Stoker, 1897) เพื่อทำตามบทวรรณกรรมได้ ผู้กำกับและผู้สร้างจึงจำต้องดัดแปลงโครงเรื่องและชื่อตัวละครทั้งหมด กลายมาเป็น เคาหนท์ออล็อก

(Count Orlock) ชายอับลักษณ์ หลังค่อม มีเล็บยาว ใบหน้าขาว ดวงตากลวงคล้ำ ซึ่งเป็นแวมไพร์ที่เก่าที่สุดในภาพยนตร์

โครงเรื่องของ *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) มีความใกล้เคียงกับ *Dracula* (Bram Stoker, 1897) กล่าวคือ นายหน้าชายที่ตินโทมัส ฮัทเทอร์ (Thomas Hutter) จำต้องร่างสัญญาให้เคานท์ออร์ล็อกลงนามเพื่อการซื้อขายที่ดินในตัวเมือง จึงต้องเดินทางไปยังปราสาทบนหุบเขาอันไกลโพ้น แต่แล้วก็เกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น และทำให้ถูกกักตัวเป็นเวลานาน กว่าเขาจะสามารถหนีออกมาเพื่อเตือนชาวเมืองเรื่องแวมไพร์ก็สายเกินไป เพราะเคานท์ออร์ล็อกได้ย้ายเข้ามาในเมือง และจัดการกับเหยื่อเสียแล้ว ตัวละครอื่นๆ ในเรื่องจึงต้องหาวิธีป้องกันตนไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของแวมไพร์

แวมไพร์ใน *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) แสดงออกถึงความอับลักษณ์ทั้งภายในและภายนอก เป็นความน่ากลัวที่ตรงไปตรงมา ความเป็นอมตะเองก็ถูกเสนอเป็นความแก่ชรา ซึ่งการที่เคานท์ออร์ล็อกเข้ามาอยู่ในเมืองได้สำเร็จนั้น ไม่ต่างจากผีที่เข้ามาหลอกคน เป็นการรุกรานแบบปีศาจ คล้ายสัตว์ประหลาดในเทพปกรณัม กรีก-โรมันที่เชื่อว่าเป็นต้นกำเนิดของแวมไพร์อย่างลามิยา (Lamia) หรือสตริกซ์ (Strix) ซึ่งมีร่างเป็นครึ่งผู้หญิงครึ่งอีคา รูปร่างหน้าตาอับลักษณ์ คอยดูดเลือดผู้ชายและขโมยเด็กในยามราตรี¹⁶ ขณะที่ตัวละครหนุ่มสาวใน *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) ซึ่งเปรียบได้กับโจนาธาน และมินา ใน *Dracula* (Bram Stoker, 1897) เป็นคู่สมรสใหม่ตามอุดมคติของยุควิกตอเรีย (Victorian) คือ สามีออกไปทำงานเพื่อหาความมั่งคั่ง ส่วนภรรยาคอยการกลับมาของสามีอย่างซื่อสัตย์ ถือเป็นตัวแทนถึงความดีงามตามครรลองที่กำลังถูกคุกคาม



ภาพที่ 2.3 จาก *Nosferatu* (1922)

อย่างไรก็ตาม จุดเด่นของ *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) ไม่ได้มีแต่เพียงการดัดแปลงโครงเรื่อง และตัวละครใหม่ ยังมีการสร้างรากฐานการใช้เงาให้เข้ามามีความหมายสื่อ

¹⁶ Marigny, Jean., *Vampires: The world of the undead*, (London: Thames and Hudson/ New Horizon, 1994), pp. 15

ถึงเหตุการณ์เหนือจริง ภาพเงามือของเคานท์ออล็อกจากบนร่างการของสตรีใช้แทนการสะกดจิต และเพียงการปรากฏของเงาก็สร้างความสะพรึงกลัวให้เกินขึ้นกับเหตุการณ์ได้

ภาพลักษณ์ของเคานท์แดร์กิวลาที่ใกล้กับความเข้าใจในเรื่องแวมไพร์ของคนทั่วไปมากที่สุดก็ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง *Dracula* (Tod Browning, 1931) และนำแสดงโดยเบอลา ลากอสซี (Bela Lugosi) ภาพยนตร์ดำเนินตามวรรณกรรมโดยเคานท์แดร์กิวลา กลายเป็นสุภาพบุรุษร่ำรวย แต่งกายภูมิฐาน และมีเสน่ห์เข้ายวนต่อทุกเพศ แม้กิริยาท่าทางหรือสีหน้าจะแข็งกระด้าง โดยแสดงออกด้วยใบหน้าไร้อารมณ์ และผิวหนังที่ขาวซีด ตามความคิดที่ว่าแวมไพร์ไม่ใช่สิ่งมีชีวิตก็ตามแต่มีความใกล้เคียงกับมนุษย์ปกติอยู่มาก หรืออาจจะดูสูงส่งกว่าเมื่อพิจารณาจากความสามารถเหนือธรรมชาติของตัวละคร ทำให้กลมกลืนไปกับมนุษย์ และสามารถหลบหลีกการสืบค้นความจริงได้

Dracula (Tod Browning, 1931) ได้ทำให้สิ่งที่ปรากฏในหนังสือเป็นรูปธรรม และสร้างธรรมเนียมที่เกี่ยวกับแวมไพร์ขึ้น เช่น แวมไพร์มีเขี้ยวแหลมคมสำหรับดื่มเลือดเหยื่อและสามารถซ่อนตัวได้ตามต้องการ แวมไพร์มักจะทิ้งรอยเขี้ยวที่ต้นคอของเหยื่อไว้ แวมไพร์ไม่มีเงาในกระจก สามารถแปลงกายเป็นสัตว์เพื่อเข้าไปหาเหยื่อจากหน้าต่างที่เปิดไว้ในยามราตรีได้แต่ต้องได้รับการเชิญเข้าไปในบ้านก่อน ตลอดจนแวมไพร์กลัวกระเทียม ขนมปังศักดิ์สิทธิ์ ไม้กางเขน น้ำมันต์ และมนุษย์สามารถฆ่าแวมไพร์ได้ด้วยการตอกไม้ปลายแหลมลงไปที่หัวใจและตัดคอทิ้ง เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 จาก *Dracula* (1931)

หลังจากเรื่องต้นฉบับ *Dracula* (Bram Stoker, 1897) ได้ถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์สองขวัญขึ้นแทนผลงานชิ้นเอกแล้ว ภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องต่อๆ มาได้ปรับเล็กผสมน้อยดัดแปลงตัวละครใหม่ แต่ก็ยังคงอยู่ในลักษณะของภาพยนตร์สองขวัญ จนในทศวรรษที่ 60 มีการดัดแปลงซึ่งทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์กลายเป็นประเภท ซ้ำมไปสู่การสร้างรูปแบบ และลักษณะ

ใหม่ ๆ ที่หยิบยืมลักษณะของภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ มาใช้ร่วม แต่ยังคงตัวละครแวมไพร์ไว้

4. ประเภทย่อยของภาพยนตร์แวมไพร์ (Vampire films as sub-genre)

ภาพยนตร์แวมไพร์จัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์สยองขวัญ แม้ว่ารูปแบบพื้นฐานของภาพยนตร์สยองขวัญจะเหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป แต่ความซับซ้อนนั้นอยู่ที่ภาพยนตร์ประเภทนี้มีจุดหมายที่ทำให้ผู้ชมกลัว ในทางกลับกันรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญไม่สามารถจำกัดรูปแบบได้ตายตัว เพราะสิ่งที่ทำให้ผู้ชมกลัวมีหลากหลาย เปลี่ยนไปตามกาลเวลา สถานที่ ชนชาติ และจากประสบการณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์เอง รูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญจึงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่อย่างต่อเนื่อง หรือแม้กระทั่งปฏิเสธตนเองในการจำเพาะให้อยู่ในระบบของประเภทหนึ่งๆ

ภาพยนตร์แวมไพร์เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงรูปแบบเกิดจากการนำวัตถุดิบเดิมในการสร้างภาพยนตร์มาทำซ้ำ ผู้สร้างต้องการแตกแขนงฐานของผู้ชมให้กว้างขึ้น แต่ยังคงตัวละครแวมไพร์ไว้จนทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์เอง เป็น Sub-Genre¹⁷ ขึ้นในตัวของมัน ที่ย่อยมาจากภาพยนตร์สยองขวัญ และสามารถมีส่วนผสมของภาพยนตร์ประเภทอื่นได้ด้วย

ในทฤษฎีประเภทของภาพยนตร์ (Genres) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ไม่สามารถแบ่งตัวมันเองได้อย่างชัดเจน แต่มีคำศัพท์ที่ใช้การคาบเกี่ยวกันของประเภทอธิบายอยู่คือ

- Sub-Genres เป็นคำที่ใช้แบ่งย่อยประเภทให้เจาะลึกลงไป จากลักษณะการเล่าเรื่อง, ตัวละครที่ดำเนินเรื่อง หรือชนิดของสัตว์ประหลาด (Type of Monster) ในกรณีศึกษาอยู่ใน ใช้แวมไพร์ (Vampire) เป็นตัวแบ่ง
- Cycles (Stephen Neale, 2000) คือ ลักษณะภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมประสบความสำเร็จทางรายได้ จึงมีเรื่องกลับมาทำซ้ำแล้วซ้ำเล่า หรือมีการทำภาคต่อออกมาเป็นชุด ในกรณีของภาพยนตร์แวมไพร์ เห็นได้ชัดจากการทำซ้ำของ *Bram Stoker's Dracula* (1992) หรือชุดภาพยนตร์ที่ทำต่อจาก *Interview With the Vampire* (1993) คือ *Queen Of the Damned* (2002), *Blade* และ

¹⁷ Odell. Colin. and Le Blanc. Michelle. "Redefining the Genre", *Vampire Films*. UK: Pocket Essentials, 2008. Pp.192.

Underworld ที่มีการสร้างเป็น Trilogy จนไปถึง *Twilight Saga* ที่ทำออกมาตามจำนวนเล่มวรรณกรรม ที่นักเขียนประพันธ์ในเวลา 4 ปีต่อเนื่อง

- Hybrids (Rick Altman, 1999) เป็นลักษณะที่ภาพยนตร์ก้าวข้ามระหว่างประเภท (Genre) ซึ่งทำให้เกิดรูปแบบการนำเสนออื่นๆ โดยหยิบยืมมาจากประเภทอื่นมาผสมผสาน ในภาพยนตร์แวมไพร์ แม้พื้นฐานจะเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ การปรับนำรูปแบบอื่นๆมาผสมทำให้เกิดมุมมองใหม่แก่เรื่องราวเช่น *Interview With The Vampire* (1993) มีความเป็นดราม่า (Drama) มีสาระของการหาความหมายในชีวิตเข้ามาเป็นจุดเด่น หรือ *From Dusk Till Dawn* (1996) ที่นำภาพยนตร์แวมไพร์ มาผสมแอ็คชั่น (Action) และคาวบอย (Western) เป็นต้น
- เอกลักษณ์ของบริษัทผู้ผลิตที่แตกต่างกันไป (Style associated with particular film studio or filmmaker) ภาพยนตร์แวมไพร์ของ Universal ในช่วง 1930s, RKO ในช่วง 1940s ทั้งคู่อยู่ในอเมริกา และ Hammer Studio จากสหราชอาณาจักรในช่วง 1960s ต่างก็มีลักษณะเฉพาะตัว แต่ในปัจจุบัน เอกลักษณ์ที่แตกต่างกันออกไปนั้น อยู่ในตัวผู้กำกับ (authorship) มากกว่าที่จะเป็นบริษัทผู้ผลิต เช่น *From Dusk till Dawn* (1996) ที่มีเอกลักษณ์ของ เคเวนติน เทอแรนทีโน (Quentin Tarantino) และ โรเบิร์ต โรดริเกซ (Robert Rodriguez) อยู่ หรือขณะที่ *Dark Shadow* (2012) ก็มีลักษณะการออกแบบงานสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ของ ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton)

ภาพยนตร์แวมไพร์ สามารถแบ่งย่อยลักษณะลงไปในประเภทของภาพยนตร์สยองขวัญได้ อีกแต่ไม่ได้มีรูปแบบตายตัว แปรไปตามตามบริบทและปัจจัยต่างๆ ดังนี้

ภาพยนตร์แวมไพร์ มักถูกจัดอยู่ในกลุ่ม *โกธิค* (The Gothic) ซึ่งภาพยนตร์ที่นำเรื่องเล่าสยองขวัญคลาสสิก ตำนาน ความเชื่อโบราณ มาดัดแปลงให้เป็นสัตว์ประหลาด ปีศาจ หรือผีจากนวนิยาย วรรณกรรม และเรื่องปรัมปราเช่น *Near Dark* (1987), *Interview with the Vampire* (1993) เป็นต้น และเรื่องอื่นๆ ที่ไม่ได้เป็นภาพยนตร์แวมไพร์แต่มีลักษณะคล้ายกัน ได้แก่ *Frankenstein*, *The Mummy* (รวมทุกๆ เรื่องที่นำมาดัดแปลงและสร้างใหม่) *I Walked with a Zombie* และภาพยนตร์ *Zombie* เรื่องอื่นๆ

ในอีกรูปแบบหนึ่ง ภาพยนตร์แวมไพร์ สามารถจัดอยู่ใน *ประเภทภาพยนตร์สัตว์ประหลาด* (Monster movies) ซึ่งนำเสนอโลกแห่งความจริงที่ถูกรุกรานจากสัตว์ในธรรมชาติ หรือสัตว์ประหลาดที่คิดค้นขึ้นมา (กลายพันธุ์, ปลุกเพาะพันธุ์ใหม่เป็นต้น) โดยนำมาซึ่งการทำลายล้างและความตาย แต่ในกรณีของแวมไพร์นั้น เป็นการรุกรานของมนุษย์ที่เข้าไปในถิ่นของแวมไพร์ หรือแวมไพร์จากภายนอกเข้ามาในชุมชนของมนุษย์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมักมีแรงขับเคลื่อนคือการทำลายล้างหรือการเอาตัวรอด เช่น *From Dusk Till Dawn* (1996) และ *30 Days of Night* (2007) เป็นต้น

ภาพยนตร์แวมไพร์สามารถเป็นเข้าประเภท *ภาพยนตร์สยองขวัญเชิงจิตวิทยา* (Psychological Horror) ได้เช่นกัน เช่น *Let Me In* (2012) ที่ภาพยนตร์สำรวจจิตใจไปถึงสภาพจิตของตัวละคร รวมไปถึงอาชญากรรมและเหตุการณ์ฆาตกรต่อเนื่องที่เกิดขึ้นโดยตัวละครแวมไพร์

Edward Buscombe (1970) ได้เสนอความเห็นของการแบ่งประเภทของภาพยนตร์สยองขวัญ โดยพิจารณาจากระบบ *ประติมาณวิทยา* (Iconology) กล่าวคือชุดของกลุ่มภาพที่ปรากฏซ้ำๆ จนเป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แบบหนึ่งๆ ทั้งวัตถุ รูปร่าง และการกระทำในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์บางประเภทสามารถเฉพาะเจาะจงได้เช่น ภาพยนตร์คาวบอย (Western) มีลักษณะเฉพาะของฉาก สถานที่ การแต่งตัว วิธีการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบของภาพยนตร์ในประวัติศาสตร์ สำหรับภาพยนตร์แวมไพร์ หากพิจารณาตามความคิดนี้ ภาพยนตร์แวมไพร์จัดอยู่ในประเภทภาพยนตร์สยองขวัญโกธิค จากลักษณะเฉพาะของแวมไพร์ รูปแบบของการกระทำของตัวละครแวมไพร์ที่ปรากฏซ้ำๆ เช่นวิธีการดูดเลือด เป็นต้น แต่ท้ายที่สุดแล้ว ภาพยนตร์แวมไพร์สามารถก้าวข้ามประเภทที่จัดไว้ได้ เช่น *Near Dark* (1987) และ *From Dusk Till Dawn* (1996) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แวมไพร์ที่ผสมผสานลักษณะพื้นที่ และฉากหลังของภาพยนตร์คาวบอย (Western) ไว้ เป็นต้น

หากย้อนกลับไปดูที่แนวคิดในเรื่องรูปแบบ *ระบบประติมาณวิทยา* (Iconology) นั่นก็คือ “โมทีฟ” (Motif) ที่ปรากฏขึ้นซ้ำๆ ในภาพยนตร์ ซึ่งในภาพยนตร์แวมไพร์ สามารถหยิบยืมลักษณะของภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ มาผสมในเรื่องของตนได้

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์แวมไพร์ มีปัจจัยทางการตลาดเป็นตัวกำหนดที่จำเป็นต้องจับภาพยนตร์ลงคำจำกัดความของประเภทเพื่อไม่สร้างความสับสนให้ผู้ชม อย่างไรก็ตามหากมองในด้านรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงนั้น เราไม่สามารถจำกัดความภาพยนตร์แวมไพร์ในปัจจุบันเรื่องใดเรื่องหนึ่งเข้าไปสู่กรอบนิยามของประเภทได้

5. แนวคิดกระแสวรรณกรรมโกธิค (Gothic Fiction)

แรกเริ่มวรรณกรรมโกธิค (*Gothic Fiction*) เกิดขึ้นจากการพยายามต่อต้านขนบการเขียนวรรณกรรมตามแนวนีโอคลาสสิก (*Neoclassic*) ในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งผนวกเข้ากับแนวคิดเรื่อง “Sublime” ของเอ็ดมันด์ เบิร์ก (Edmund Burke) จากงานเขียน *The Origin of Our Ideas of Sublime and Beautiful* (1757) ดังนี้

“Whatever is fitted in any sort of excite the idea of pain and danger, (Opposite to “Grand Style”) including the threat of “death” and the dissolution of the self, by operat [ing] in manners of analogous to terror”¹⁸

(“อะไรก็ตามที่มีแขนงความคิดอยู่ในเรื่องความเจ็บปวดและอันตราย (ที่ตรงข้ามกับรูปแบบตามขนบ : หมายถึงศิลปะแบบ Neoclassic) รวมไปถึงความกลัวต่อความตาย และความฉงนตัวตนเองจากความน่าพิงพิรึง อันนำไปสู่อารมณ์ที่รุนแรงที่สุดซึ่งจิตใจเกิดขึ้นได้”)

ความคิดในเรื่องความน่าสะพรึงกลัว ความตาย ที่สร้างความรู้สึกเป็นอันตรายและความเจ็บปวดให้เกิดขึ้น สามารถสร้างอารมณ์รุนแรงที่ก่อให้เกิดความงามได้นี้ เป็นข้อขัดแย้งต่อระบบความคิดแบบนีโอคลาสสิก¹⁹ ในทุกด้าน ซึ่ง “Sublime” นั้นมองลงไปถึงเรื่องจิตใต้สำนึกและความปรารถนาที่แท้จริงของมนุษย์

มูลเหตุของการต่อต้านเป็นเพราะความนิยมนีโอคลาสสิกทางสถาปัตยกรรม ศิลปกรรม และวรรณกรรมที่รุ่งเรืองในประเทศฝรั่งเศส ได้รื้อฟื้นธรรมเนียมคลาสสิกของกรีก-โรมันขึ้นมาใหม่ เช่นการใช้ระบบเสา การวาดภาพที่ความเคร่งขรึม เก็บกดอารมณ์แบบวีรบุรุษ และระเบียบการแต่งโศกนาฏกรรมเป็นต้น ในทางตรงกันข้าม ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 ประเทศอังกฤษและเยอรมันต้องการรื้อฟื้นความเป็นท้องถิ่น *กระแสวรรณกรรมโกธิค* รวมไปถึงการหวนกลับมานิยมสถาปัตยกรรมโกธิค (เรียกรวมๆว่า Gothic Revival) เกิดขึ้นเพื่อท้าทายขนบธรรมเนียมและกรอบของนีโอคลาสสิก *กระแสวรรณกรรมโกธิค* นั้นจึงไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนอย่างโศกนาฏกรรมกรีกกลับเต็มไปด้วยความวุ่นวาย ภาษาฟุ้งเฟ้อ รุ่มรวย อารมณ์รุนแรง และเน้นเรื่องการละเมิดข้อห้ามศีลธรรมอันดีของสังคม วรรณกรรมโกธิคมักใช้สัญลักษณ์แสดงความคลุมเครือ สถานที่เก่าแก่

¹⁸ Hogle, Jerrold E., *Ibid*, p.14.

¹⁹ ความคิดแบบนีโอคลาสสิก เป็นความคิดที่เกิดขึ้นกับสถาปัตยกรรม วรรณกรรม และศิลปะในคริสต์ศตวรรษที่ 18 โดยมีต้นแบบจากวัฒนธรรมกรีกและโรมัน เชิงวรรณกรรมและแนวคิดทางศิลปะ เป็นการมองไปยังเรื่องราวของวีรบุรุษ โศกนาฏกรรม ความยิ่งใหญ่ของศีลธรรมเป็นตัวกำหนด

ลึกลับน่าสะพรึงกลัว และประวัติดำมืด มาเป็นสิ่งที่กระตุ้นเร้าความกลัวของผู้อ่าน ตัวละครสถาปัตยกรรมอันเก่าแก่ ความเชื่อ นิทาน และตำนานจึงกลายเป็นวัตถุศิลปะที่ถูกมาปรุงแต่งเพื่อท้าทายความเป็นไปของชีวิตที่อยู่ตามระเบียบกฎเกณฑ์และสันคณอนเหตุผลด้วยอารมณ์

กระแสวรรณกรรมโกธิค จึงมีการประสานความสูงศักดิ์ ของประวัติศาสตร์ที่อยู่เบื้องหลังสถานที่หรือเหตุการณ์ในเรื่อง เข้ากับชีวิตร่วมสมัยของตัวละครที่อยู่ในเหตุการณ์ของวรรณกรรม²⁰ เรื่องที่ผูกโยงมักทั้งเป็นปริศนาหรืออาจปราศจากส่วนเสี้ยวของความเป็นจริงอยู่ แต่กลับหลอกหลอนบุคคลอันเป็นตัวแทนของสิ่งใหม่ จนกระทั่งจำต้องออกค้นหาความเป็นมาของประวัติเก่าแก่เพื่อตอบโจทยความต้องการ หรือสิ่งที่ตนปรารถนา *กระแสวรรณกรรมโกธิค* มองข้ามศีลธรรมในด้านเดียวแต่กลับตั้งคำถามถึงสิ่งที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม ความรู้สึก ความปรารถนาที่แท้จริงของมนุษย์ ผ่านตัวละครที่ต้องการคลายปมหรือสิ่งที่ตัวละครคิดว่าเป็นจริง

ภาพยนตร์ที่รับมาอิทธิพล *กระแสวรรณกรรมโกธิค* และการเปลี่ยนแปลง

ภาพยนตร์สยองขวัญยุคคลาสสิก (Classic Horror Period) อยู่ในช่วงปี 1930 ถึง กลาง 1940 ถือเป็นจุดกำเนิดของ *รหัสภาพแบบโกธิค* (Gothic visual code) หรือในฉายาวิจัยคือ *โมทีฟ* (Motif) เหล่านี้คือชุดภาพจำพวก ปราสาทเก่าแก่หรือบ้านเก่าบนภูเขาที่ปกคลุมไปด้วยหมอก สุสานที่ปรากฏไม่ทางเขนเอนเอียง ไร่ระเบียบ ต้นไม้ไร้ใบ ประตูไม้หนาหนักที่ปิดได้เอง ช่องประตู และหน้าต่างขนาดใหญ่ที่ทำให้เกิดเงาตกกระทบของตัวละครบนกำแพงขนาดยักษ์ ภาพ close-up ใบหน้าเหยงของความบ้าคลั่ง ดวงตาที่จ้องตรง ดุตัน และพระจันทร์เต็มดวงที่มีฝูงเมฆดำลอยผ่าน เป็นต้น ภาพเหล่านี้เมื่อนำมาใช้ประกอบหรือเรียงต่อกันหลายครั้งเข้า ได้กลายเป็นธรรมเนียมหรือเป็นต้นแบบที่ส่งต่อๆ ไปให้งานสมัยหลัง ดังนั้นในการสร้างภาพยนตร์ ศึกษาภาพยนตร์ และศึกษาวรรณกรรมโกธิค ผู้ศึกษาในปัจจุบันมักหนีไม่พ้นรหัสภาพชุดดังกล่าว เพราะภาพและความหมายถูกใช้อย่างคุ้นเคย เพื่อสื่อถึงบรรยากาศ เรื่องและรูปแบบของงาน

“แสง” และ “เงา” เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ภาพยนตร์อเมริกันได้รับมาจากนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มเอ็กเพรสชันนิสต์ชาวเยอรมัน (German Expressionist) เช่นงานของ ฟริตซ์ ลัง (Fritz Lang), โรเบิร์ต วิเนอ (Robert Wiene), เอ็ดการ์ อูเมอร์ (Edgar Ulmer) และฟรีดริช วิลเฮล์ม มัวร์เนา (Friedrich Wilhelm Murnau) ที่ได้ยกตัวอย่าง *Nosferatu* (1922) มาแล้ว เป็นต้น เทคนิคเช่น การสาดเงาไปยังพื้นหลังเพื่อหลอกสายตาให้เห็นขนาดของวัตถุหรือบุคคลใหญ่กว่าปกติหรือการใช้เงาทำให้พื้นผิวแบนราบเพื่อเป็นการซ่อนคุณลักษณะที่ไม่อยากให้ผู้ชมได้เห็น เทคนิคการใช้แสงสว่างและความมืดตัดกันอย่างเฉียบพลัน (Chiaroscuro) ภาพพื้นหลังที่ปิดเบี้ยว

²⁰ Punter, David. Byron, Glennis., *“Gothic in the 18th Century”, The Gothic* (Oxford: Blackwell Publishing, 2004), pp.7-9.

(Distort Backdrop) พื้นที่อึดอัด (Claustrophobic Spaces) และมุมกล้องในองศาที่ผิดปกติเป็นต้น ทั้งหมดนี้ถูกใช้เพื่อถ่ายทอดสภาวะทางจิตหรือจิตวิฤติของตัวละครหลัก ซึ่งมีส่วนช่วยในการจูงใจและสร้างบรรยากาศความกลัวในยุคของภาพยนตร์เงียบ²¹

ฉากเปิดตัวเคนท์ แดร์วิกควิล่า ในภาพยนตร์เรื่อง *Dracula* (Tod Browning, 1931) ภาพของปราสาทและป้อมปราการในเงาที่แทรกตัวอยู่ในภูเขาระยะไกล ซ้อนภาพเปลี่ยนให้เห็นตัวปราสาทชัดขึ้น และเปลี่ยนเป็นภาพภายในห้องโถงมืดสนิท ที่มีเสาและวงโค้งขนาดใหญ่ ค่ำ กล้องค่อยๆ มุ่งตรงไปยังโถงศพและตัดครึ่งโถงศพให้ผู้ชมเห็นเพียงหัวโถง โถงค่อยๆ เปิดออกและมีมือโผล่ออกมา นิ้วมือขยับขยับไปมาออกจากโถง ก่อนจะตัดสลับไปที่สิ่งมีชีวิตอย่างหนูและตัวต่อที่ออกมาจากโถงเช่นกัน การขยับมือดังกล่าวกลายเป็นสัญลักษณ์ที่แปลว่า สิ่งนั้น/คนนั้นได้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง ใน *Frankenstein* (James Whale, 1931) เมื่อดร.วิกเตอร์ แฟรงค์เกนสไตน์ (Dr. Victor Frankenstein) ได้ปลอ้ยกระแสไฟฟ้าเข้าไปสู่สิ่งที่เขาสร้างแล้ว อาการของการแสดงว่ามีชีวิตก็ถูกนำเสนอด้วยภาพ “มือขยับ” เช่นกัน หรือแม้กระทั่งภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผีดิบ มือที่โผล่พุ่งขึ้นออกมาจากหลุมดินก็มีความหมายสิ่งนั้นได้กลับฟื้นขึ้นมา

เราอาจสรุปลักษณะของการดัดแปลงวรรณกรรม Gothic ให้กลายเป็นภาพยนตร์ในช่วงต้นว่า งานเหล่านี้สร้างรหัสภาพกลุ่มหนึ่งขึ้น ข้อสังเกตคือ การใช้เทคนิคทางภาพดังกล่าวกำลังพยายามก้าวข้ามไปสู่เรื่องของจิตที่ได้รับผลกระทบจากภาพภายนอก ความกลัวแวมไพร์ไม่ได้มาจากการได้เห็นเลือด *Dracula* (Tod Browning, 1931) ไม่ปรากฏเลือดให้เห็นขณะที่ผีดูดเลือดเหยื่ออยู่ แต่มาจากความรู้สึกที่ผู้ชมได้เห็นบรรยากาศที่กลายเป็นจริงขึ้นมาจากวรรณกรรมอันเป็นที่รู้จัก รหัสภาพเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่ใหม่อยู่สำหรับคนนั้นที่ถ่ายทอดความกลัว ซึ่งทำให้ภาพเสมือนเหตุการณ์ดังกล่าวในงานศิลปะแขนงอื่นๆ หมายถึงความน่ากลัวด้วยเช่นกัน

จากรหัสที่เป็นส่วนประกอบแบบโกธิคในภาพยนตร์สยองขวัญที่กล่าวมาแล้ว เริ่มถูกดัดแปลงให้สามารถขยายความรู้สึกของเรื่องและตัวละครให้มากขึ้นในกระแสของฟิล์ม noir (Film Noir) ช่วงครึ่งหลังของทศวรรษที่ 1940 จนถึง 1960 ส่วนประกอบแทบทุกประการถูกใช้ในการสร้างความลึกลับและปริศนาหรือเหตุการณ์ฆาตกรรม ทั้งในเรื่องของการใช้เงาที่โฉบเฉี่ยวเพื่อปิดบังตัวฆาตกร หรือแสงที่ตัดกันอย่างรุนแรง เพื่อตัดรายละเอียดให้เห็นเพียงตัวละครหลักที่กำลังตื่นตระหนก หรือภาพ close-up ที่ขยายความไปถึงการคิดของตัวละคร การตกอยู่ในภวังค์ และการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงส่วนตัวที่ผู้สร้างจงใจแสดงให้ผู้ชมทราบแต่ตัวละครในเรื่องไม่ทราบ

²¹ *Kavka, Misha., Ibid, p. 214-219.*

ภาพยนตร์ *Rebecca* (Alfred Hitchcock, 1938) ได้ปลี่ยนแปลงเรื่องราวของสัตว์ประหลาดหรือผีที่มาหลอกหลอนคน กลายเป็นความหมกมุ่นและการถูกอดีตหลอกหลอนแทน ผู้หญิงนิรนามที่แต่งงานใหม่กับเศรษฐีกลับถูกรรยาเก่าที่ตายไปแล้วหลอกหลอนในลักษณะของความทรงจำตกค้างภายในวัตถุ และตัวละครร่วมอื่นๆ ที่เข้ามาคาดัน เพื่อให้เธอกลัว ต่อต้าน และค้นหาความจริง สภาวะ Uncanny ได้ถูกประกอบเข้ากับเรื่องไปสู่ตัวละคร ที่ผูกโยงเข้ากับสถานที่ และวัตถุสิ่งของที่เคยเป็นของภรรยาเก่า ความกลัวที่เกิดขึ้นจึงเป็นเรื่องทางจิตที่ถูกกระทบจากสิ่งภายนอกโดยที่ไม่ต้องอาศัยสิ่งเหนือธรรมชาติมากระตุ้นแม้แต่หน่อย ความเหนือธรรมชาติกลับแทรกอยู่ในความเชื่อของตัวละครเอง จากภาพยนตร์เรื่องนี้เอง ทำให้เกิดการแตกแขนงใหม่ของรูปแบบโกธิค ในภาพยนตร์ที่เรียกว่าเรื่องแบบฟีเมลโกธิค (Female Gothic) ที่ตัวละครหลักจะเป็นเพศหญิงและผูกพันกับที่อยู่อาศัย²²

ความเปลี่ยนแปลงในระบบสัญลักษณ์ไม่ได้เกิดขึ้นเพียงทางกายภาพของภาพยนตร์เพื่อเล่าเรื่องเพียงอย่างเดียว แต่ภาพสัญลักษณ์เหล่านี้ทำหน้าที่ขยายความหรือตั้งคำถามต่อความเชื่อและเหตุการณ์ทางสังคมด้วย ข้อดีของรูปแบบโกธิคคือการมีจุดยืนอยู่กึ่งกลางระหว่างความจริงและความเพ้อฝัน ระบบสัญลักษณ์จึงสามารถใช้ได้อย่างปลอดภัยในการวิจารณ์บุคคล/เหตุการณ์

สิ่งที่เป็น โมทีฟ (Motif) หรือ รหัสภาพ (Visual Code) ที่มักพบในภาพยนตร์แวมไพร์ซึ่งได้รับอิทธิพลจากกระแสวรรณกรรมโกธิคที่เห็นได้ชัดที่สุดคือ คฤหาสน์หรือปราสาทเก่า (The Haunted Castle) อันเป็นส่วนประกอบดั้งเดิมของวรรณกรรมโกธิคหลักๆ โดยครั้งแรก ปรากฏในกลุ่มการเคลื่อนไหวนี้ ในงานวรรณกรรม *The Castel of Otranto* (Horace Walpole, 1764) ปราสาทใช้เป็นสถานดำเนินเรื่อง สิ่งเหนือธรรมชาติและความเป็นลึกลับเกิดขึ้น ที่มักจะมีส่วนประกอบคือ ชั้นล่าง โถงใหญ่และทางเดินยาวอันมืดครึ้ม ส่วนชั้น บนเป็นสถานที่เกิดเหตุแห่งความทันทูทหุทหุของตัวละคร เช่นห้องที่กำแพงทำจากหินเก่า สกปรก อู่นหมุยเย็น ทำให้ตัวละครรู้สึกเหมือนถูกกักขังในคุก

เรื่องราวทางประวัติศาสตร์อันยาวนานถูกบีบอัดให้อยู่ในภาพของปราสาท ที่มักจะทำให้สัมผัสการรับรู้ของตัวละครบิดเบี้ยว โดยตัวปราสาทเองจะสร้างความสงสัยว่าสิ่งที่เกิดขึ้น รวมทั้งสิ่งก่อสร้างต่างๆ เป็นเหตุมาจากธรรมชาติ, มนุษย์สร้างขึ้นหรือสิ่งเหนือธรรมชาติ ตัวอย่างเช่นวรรณกรรม *The Countess of Leicester* (Walter Scott, 1821) ครั้งแรกที่ เคานท์เทส มาถึงปราสาท ในหอคอยหนึ่งเธอพบหุ่น ถือชวาน ใสหมวกและประดับประดาเครื่องทรงให้เมื่อนักรบของกษัตริย์ อาร์เธอร์ ขณะเดียวกันผู้รักษาความปลอดภัยในปราสาทก็แต่งตัวคล้ายคลึงกันใน

²² Punter, David. Byron, Glennis., อ้างแล้ว, p. 278 – 282.

แบบนักรบ ทำให้เธอเกิดความรู้สึกสับสนระหว่างสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต คล้ายถูกจ้องมองตลอดเวลา

ปราสาทมักมีเรื่องราวของคุณและการทรمانแทรกอยู่ *The Tower of London : An Historical Romance* (William Harrison Anisworth, 1840) มีการเล่าถึงประวัติการนำนักโทษมาคุมขัง และทรمانอย่างละเอียดโดยอธิบายว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นในห้องใดบ้างอย่างเจาะจง ซึ่งเมื่อผู้อ่านทราบเรื่องราวเหล่านี้ และมีโอกาสได้ไปเยือนจริงๆ ความรู้สึกกลัวที่เกิดขึ้นจากสถานที่ จะคล้ายคลึงกับที่เกิดขึ้นกับตัวละครในวรรณกรรมประเภทนี้

ปราสาทเป็นสัญลักษณ์ของความซับซ้อน เขาเวกต หรือความลับ ในทางตรงข้ามมันอาจสื่อถึงความเป็นสถานที่ปลอดภัยที่ตัดขาดจากโลกภายนอก ขึ้นอยู่กับมุมมอง แต่ในแง่นี้มักพูดถึงชีวิตที่เหนือจากธรรมดา ซึ่งตัวละครที่อยู่ในปราสาทมักพบเจอ หรือมีชีวิตที่แตกต่างไปจากสิ่งที่เกิดขึ้นภายนอก

ปราสาทยังสื่อถึงสภาพจิตใจภายใน หรือเป็นสถานที่ที่ทำให้เกิดภาพหลอน สื่อถึงความต้องการ ความกลัว หรือประสพการณ์ (ปม, บาดแผล) ในอดีตของตัวละคร มักเกิดขึ้นบ่อยครั้งในหอกระจก (Hall of Mirror) หรือห้องที่มีกระจก แม้จะเป็นที่ๆมักปรกกฎผี หรือภาพลึกลับขึ้นแต่บ่อยครั้งภาพนั้นเป็นภาพหลอนที่เกิดขึ้นจากตัวละครเอง อาจเป็นภาพบุคคลในอดีต เหตุการณ์ หรือประสพการณ์ที่ติดตัวอยู่

ปราสาทจึงเป็นเสมือนสถานที่แห่งความกลัว เพราะมีลักษณะคล้ายคลึงสุสาน มีเรื่องราวในอดีตที่อาจเป็นความลับแฝงอยู่ ความใหญ่โตเกินที่จะสำรวจทำให้ตัวละครไม่ไว้วางใจ ปราสาทแยกตัวออกจากโลกภายนอกแต่ภายในเรื่องราวในตัวเอง ปราสาทเป็นสถานที่แห่งการไขความลับ หรือเป็นสถานที่ปกปิดความลับและทำลายในเวลาเดียวกัน

ปีศาจหรือสัตว์ประหลาด (The Monster) ก็เป็นอีกลักษณะหนึ่งที่พบ ซึ่งหมายถึงแวมไพร์ ในลักษณะทั่วไปหรือไม่ใช่แวมไพร์โดยตรงได้ รากศัพท์ของคำว่า Monster นั้นเดิมไม่ได้หมายถึงสิ่งที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ สิ่งประหลาด หรือความโหดร้ายโดยตรง แต่หมายถึงการแสดงสภาพ ในภาษาละติน monstrare: to demonstrate หรือ เตือน to warn (monere: to warn) คริสต์ศาสนา ในสมัยยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ปีศาจหรือสัตว์ประหลาดถูกตีความว่าเป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ที่คอยเตือนถึงอันตรายโดยแสดงออกถึงความโกรธ หรือเป็นสัญลักษณ์ของภัยธรรมชาติและหายนะ

พื้นฐานของสัตว์ประหลาดในตำนานโบราณยุโรปมาจากการผสมผสานของสิ่งปกติ เช่น คน สัตว์ และวัตถุที่มีอยู่แล้วเข้าด้วยกัน อย่างไม่สมบูรณ เช่น ตัว กริฟฟิน เป็นส่วนผสมของลำตัวสิงโตแต่มีหัวและปีกนก

ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 และ 19 มีการใช้คำว่า “Monster” ในเชิงเปรียบเทียบ ในบทกวี *An Essey on a Man* (Alexander Pope, 1733) กล่าวว่า “ความเลวทราม คือ

“Vice is a Monster of so frightful mien/ As to be hated, Needs but to be seen”

(สัตว์ประหลาดที่น่ากลัว มันควรถูกเกลียดชัง แต่จำเป็นต้องปรากฏให้เห็น)

คำว่า “Monster” ถูกใช้ในความเป็นนามธรรมขึ้นควบคู่ไปกับรูปลักษณะในเชิงเปรียบเทียบ ในทางตรงกันข้าม ความหมายของสัตว์ประหลาดในเชิงเปรียบเทียบ หรือตัวมันเองที่เป็นรูปธรรม นั้น อิงอยู่กับ “สภาพปกติ” “ความธรรมดา”

6. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

ในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้นำทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psycho analysis) เรื่อง “The uncanny” และปมอีดิปัส (Oedipus Complex) มาเชื่อมโยงเป็น แนวคิดการอธิบายสภาวะอารมณ์โดยฟรอยด์ได้ใช้วรรณกรรมโกธิคเรื่อง *The Sandman* ของ อี ที เอ ฮอฟมาน (E. T. A. Hoffmann) มายกตัวอย่างประกอบ

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เรื่องแฟนตาซี (Fantasy/Fantasme) เป็นหัวข้อที่ตกทอดมาจาก ฟรอยด์ มาสู่ ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) แต่สามารถนำมาอธิบายความเหนือจริง ภาพยนตร์แวมไพร์ได้ทีกล่าวถึงการเติมเต็มความปรารถนาที่ขาดหาย

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เรื่อง “The uncanny”

“uncanny” มาจากคำว่า “unheimlich” ในภาษาเยอรมัน ความหมายของฟรอยด์เป็น ความรู้สึกคุ้นเคยที่มีอยู่แล้วแต่ในอีกขณะก็เกิดไม่คุ้นเคยอย่างฉับพลัน เกิดความพยายามละเลย หรือตัดสิ่งนั้นไป เอิร์นสต์ เจนทซ์ (Ernst Jentsch) ผู้เขียนบทความถึงเรื่อง “The uncanny” ก่อนหน้า ฟรอยด์ ได้นิยาม The uncanny ว่าเป็นความรู้สึกสงสัยไม่ไว้ใจต่อสิ่งที่เห็น เหมือนความรู้สึก ที่ได้เห็น “หุ่นขี้ผึ้ง” วรรณกรรมเรื่อง *The Sandman* (E.T.A. Hoffmann, 1817) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับปีศาจแซนด์แมน (Sandman) ที่จะมาเอาลูกตาของเด็กคือที่ไม่ยอมเข้านอน ด้วยการสาดทรายใส่ดวงตาให้แสบร้อนและควักลูกตาออกมา ตัวเอกของเรื่องได้จำเรื่องเล่านี้ผสมเข้ากับ เหตุการณ์ที่ตนเห็นทนายของพ่อสาดถ่านร้อนจากเตาผิงใส่ตาของพ่อตน และอีกเดือนต่อมาพ่อ ของเขาก็ตายอย่างเป็นปริศนา ปมดังกล่าวดำรงสืบมาจนกระทั่งตัวละครเอกโตเป็นผู้ใหญ่ เป็น ความหวาดกลัวว่าจะถูกควักลูกตาโดยเชื่อมโยงกลับไปยังเรื่องเล่าแซนด์แมนที่ตนเองเชื่อในสมัย

เด็ก Uncanny ก็คือเรื่องราวความฝังใจนี้ทำให้สถานการณ์ที่เกี่ยวกับดวงตาไม่คุ้นเคยอย่าง
 อบอุ่น เพราะทุกครั้งที่ได้พบ สัญลักษณ์ บุคคล หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องความกลัวจะกลับมา
 รบกวน²³

The uncanny ในกรณีของแวมไพร์ยกตัวอย่างจากวรรณกรรมเรื่อง *Dracula* ในตอนต้น
 เรื่องหากใจนาธาน แสคเกอร์ไม่ได้อ่านเรื่องราวของแวมไพร์จากหนังสือเรื่องเล่าพื้นบ้าน เมื่อไปถึง
 ปราสาทของท่านเคานท์ ความรู้สึกไม่วางใจและไม่คุ้นเคยต่อสภาพแวดล้อมที่เห็นและลูกคำของ
 ตนคงไม่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และถ้าหากตัวละครอย่างดีอกเตอร์แวน เฮลซิง (Dr. Van Helsing)
 ไม่มาดูอาการป่วยผิดปกติของลูซี่ (Lucy) ที่ตกเป็นเหยื่อของแวมไพร์ ด้วยการทดสอบข้อเท็จจริง
 จากตำนานแวมไพร์ ตัวละครอื่นๆ ก็จะไม่หวาดระแวงบุคคลรอบข้าง แม้ความรู้สึกดังกล่าวจะเป็น
 ความอึดอัด ความกลัว การพยายามต่อต้านหรือตั้งคำถามกับสิ่งที่ปรากฏอยู่แล้ว ขณะเดียวกันก็
 เป็นแรงผลักดันไปสู่การถอดรหัสจากเรื่องราว สัญลักษณ์ จากความกลัวนั้นๆ ให้ปมของเรื่อง
 คลี่คลาย

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เรื่องปมอิดิปุส (Oedipus Complex)

ปมอิดิปุส พุดถึงความเกลียดและกลัว ที่ "ลูก" มีต่อ "พ่อ" ซึ่งแย่งความรักไปจาก "แม่"
 ในวัยเด็ก เป็นความปรารถนาถึงความรักของแม่ที่ฝังในจิตใต้สำนึก²⁴ ปมอิดิปุสสามารถอธิบาย
 พฤติกรรมของวิกเตอร์ แฟรงเกนสไตน์ (Victor Frankenstein) จากนิยายเรื่อง *Frankenstein*
 ของแมรี เซลลี ได้ กล่าวคือ การชุบศพซึ่งหนึ่งในนั้นคือแม่ของตนมาเย็บรวมเป็นร่างใหม่ของ
 มนุษย์/สัตว์ประหลาดที่ไร้เพศ ได้ทำลายความปรารถนา 2 ประการ คือ การชุบชีวิตแม่ของตนที่
 ตายไปแล้ว และการผสมวิทยาศาสตร์และการเล่นแร่แปรธาตุในการชุบชีวิต²⁵ ประเด็นแรกการชุบ
 ชีวิตแม่ คือการต้องการความรักจากแม่คืนมาจากความตาย หรือเรียกความทรงจำความรัก
 ระหว่างตนและแม่กลับมา ในฐานะของผู้สร้าง ขณะเดียวกันก็เป็นการทำลายแม่ของตนไปด้วย
 เนื่องจากสิ่งมีชีวิตที่สร้างเป็นสิ่งที่ไม่มีความเชื่อมโยงกับแม่ในด้านตัวตนหรืออารมณ์ เพียงอาศัย
 ส่วนของร่างกายมาร่วมประกอบกับส่วนอื่นๆ เท่านั้น ความรู้สึกของการได้เป็นผู้สร้าง ได้เผยให้เห็น
 ปมของความกลัวในความตายและการกำเนิดที่เกิดจาก "เพศหญิง" ในที่นี้วิกเตอร์ แฟรงเกนสไตน์
 ได้สวมบทบาทเป็นแม่/ผู้สร้างเสียเอง ขณะที่ร่างของแม่ได้ควบรวมสถานะของ "พ่อ" เข้าไป จึงถูก

²³ Amtower, Laurel., "The Uncanny", E-text, <http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html> (San Diego: San Diego State University)

²⁴ ยศ สันตสมบัติ, "จิตวิเคราะห์และทฤษฎีสังคม", *ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม* (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532), หน้า 46-50.

²⁵ Hogle, Jerrold E., อ้างแล้ว, p. 3-10.

เกลียดชังและถูกกำจัดออกไปพร้อมๆ กัน เมื่อแฟรงเกนสไตน์ต้องการความรักจากคนรอบข้างด้วยการพิสูจน์ว่าตนมีอำนาจในฐานะผู้สร้างเช่นเดียวกับแม่ (เพศหญิง) ขณะเดียวกันมนุษย์/สัตว์ประหลาดที่ถูกสร้างขึ้นก็ออกตามหาความรักจนเกิดเหตุฆาตกรรมขึ้น เป็นเหตุให้แฟรงเกนสไตน์ต้องหาทางกำจัดสัตว์ร้ายที่ตนสร้าง²⁶

ในด้านภาพยนตร์แวมไพร์ มักมีตัวละครแวมไพร์ผู้สร้างหรือผู้นำ ทำหน้าที่เป็นพ่อ (Father Figure) ที่แม้จะไม่เกี่ยวข้องกันทางสายเลือดเครือญาติ แต่มีความสัมพันธ์ในเชิง "ผู้สร้าง" และ "ผู้ถูกสร้าง" มีการรวมกลุ่มหรือก่อตัวเป็นครอบครัวขึ้น ผู้นำ/ผู้สร้าง ได้รับมาจากการมีอายุของการเป็นแวมไพร์มากกว่า มีหน้าที่ชัดเจนในการแนะนำ ตัดสินใจต่อคนที่อยู่ในอำนาจปกครอง ขณะเดียวกันหลายครั้งที่แวมไพร์ผู้ถูกสร้างจะเกิดเหตุการณ์ที่สอดคล้องในแบบปมอีดิปุส แต่หลายครั้งที่ "แม่" มีความหมายแตกต่างออกไปในตัวละครแวมไพร์ มักสื่อแทนสิ่งที่ขาดหาย หรือสิ่งที่ถูก "ผู้สร้าง" พรากมา เช่น ชีวิต และการเติบโต อันเป็นต้นเหตุของความขัดแย้งในสภาวะอมตะของแวมไพร์ ตัวอย่างเช่น *Interview With the Vampire* (1993) และ *Twilight* (2008) ที่ปรากฏตัวละครในลักษณะดังกล่าวชัดเจน

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เรื่องแฟนตาซี (Fantasy/Fantasme)

แนวคิดเรื่องแฟนตาซี หรือจิตฝันหวาน²⁷ เป็นความคิดที่มีรูปแบบของอัตตวิสัย (Subjective) ที่เคยถูกละเลยและอ้างว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของจินตนาการ (Imagination) แต่เมื่อลากอง ได้ศึกษา ร่วมกับข้อสังเกตเดิมจากฟรอยด์พบว่าแฟนตาซี มีความเกี่ยวข้องกับความปรารถนาต่อสิ่งที่ขาดหาย (Object lost of desire) ตรงกันข้ามกับจินตนาการที่เป็นเพียงมโนทัศน์ อาจมีความปรารถนาแต่ไม่ได้เกิดขึ้นเจาะจงเท่า

ในกรณีของแวมไพร์ แฟนตาซีของเรื่องราวเป็นการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งที่มนุษย์ขาดหายไป เช่นความมีอิสระในเรื่องเพศและความเป็นอมตะ ขณะเดียวกันสิ่งที่ขาดหายไปของแวมไพร์คือ การเติบโตและความเปลี่ยนแปลง ความคิดทั้งสองตอบรับและขัดแย้งซึ่งกันและกัน มักเป็นประเด็นหลักในภาพยนตร์แวมไพร์ที่แต่ละฝั่งมักมองเป็นความปรารถนาในทางตรงกันข้าม ตรงกันข้าม แวมไพร์อาจมีสิ่งที่มนุษย์เคยมีแต่ขาดหายไปในปัจจุบัน ทำให้มนุษย์โหยหา เช่นสถาบันครอบครัว หรือความเห็นอกเห็นใจในเพื่อนมนุษย์ ทำให้มนุษย์ปฏิเสธพวกเขาเดียวกัน หันไปสู่นันทนาการของแวมไพร์ เช่น *Twilight* (2008) และ *Let Me In* (2010) ที่กล่าวถึงความเปราะบางของมนุษย์ในปัจจุบัน

²⁶ Jansson, Siv., "Introduction", *Mary Shelley's Frankenstein* (London: Wordworth Classic, 1999), pp.4-20

²⁷ ชญานทัต สุกุชลาศัย (2555). *ฆ่าคดี ลาก้อง : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต*. กรุงเทพมหานคร:สยามปริทัศน์. หน้า 85

สังเกตได้ว่า ความคิดในเรื่อง The uncanny, ปมอีดีปัส และแฟนตาซี ทำงานในเชิงสัญลักษณ์ เน้นการเสาะหาความหมายของความรู้สึกภายในที่เป็นความปรารถนา แรงผลักดันของตัวละครในการกระทำสิ่งที่ขัดจากครรลองเพื่อตอบสนองความต้องการที่แท้จริง

7. แนวคิดเรื่องรักร่วมเพศ (Homosexuality)

ปรากฏการณ์ที่เรียกว่า Homophobia คือการกลัวมนุษย์ซึ่งกันและกันขยายตัวขึ้นจากการไม่ไว้ใจระหว่างคนทั่วไปต่อกลุ่มรักร่วมเพศ และผู้ติดเชื้อ ปรากฏการณ์ทางสังคมดังกล่าวทำให้เกิดการนำเสนอเรื่องรักร่วมเพศในภาพยนตร์อย่างแพร่หลาย เป็นเรื่องสภาพที่สังคมปฏิบัติต่อบุคคล ตั้งคำถามถึงความเป็นมนุษย์และอำนาจต่อรองต่อรัฐและคนส่วนใหญ่ มีความหลากหลายไปกว่าการนำเสนอซีรีส์ระชงของเพศชายหรือหญิงเพื่อตอบสนองของผู้ชมที่เป็นคนรักร่วมเท่านั้น

การที่บทบาทของกลุ่มรักร่วมเพศในสังคมที่ถูกละทิ้งไว้อยู่นอกกลุ่มหรือความเป็นปกตินั้น ทำให้เชื่อมโยงกับแวมไพร์ที่มีพลังอำนาจนอกกฎเกณฑ์ธรรมชาติ แม้ว่าต่อมากจะมีการยอมรับกลุ่มรักร่วมเพศมากขึ้น แวมไพร์ก็ยังคงถูกใช้เป็นตัวสื่อแทนของรสนิยมทางเพศ หรือความต้องการทางเพศที่ผิดปกติและความสัมพันธ์ระหว่างคนรักร่วมเพศก็ถูกเปรียบเทียบเข้ากับความสัมพันธ์ของแวมไพร์ที่มีต่อกันและกัน

สมมุติฐานที่ขึ้นได้แก่ แวมไพร์นั้นเกี่ยวข้องเป็นรหัสหรือการสื่อแสดงแทนของกลุ่มคนรักร่วมเพศ เนื่องจากมีพื้นฐานของการเป็นเรื่องนอกรีต การถูกกล่าวหาว่าเป็นสิ่งเลวร้ายจากศาสนาหรือเป็นเรื่องผิดธรรมชาติที่มนุษย์พึงจะเป็น การเชื่อมโยงเข้ากับรูปลักษณ์ ความสวยงามและความอ่อนมตะ อันเป็นสิ่งตรงข้ามกับจิตวิญญาณที่ทางศาสนาสอน ขณะเดียวกันเรื่องราวของความมืด ยามค่ำคืน สะท้อนถึงความลับ และสิ่งที่มนุษย์ต้องปกปิดภายใน เช่นเรื่องเพศที่ผิดครรลอง เป็นสิ่งตรงข้ามกับกลางวันที่แสงสว่างก็คือโลกความเป็นจริง และความชัดเจนอย่างเป็นทางการ เหตุผล รายละเอียดแวมไพร์ที่สื่อแทนกลุ่มคนรักร่วมเพศในภาพยนตร์ไม่ได้ต้องการเพียงแสดงให้เห็นว่าคนรักร่วมเพศเป็นคนชายขอบเท่านั้น แต่ภาพยนตร์ยังเสนอบทบาททางสังคม ความขัดแย้งและการดำเนินชีวิตที่คนทั่วไปไปมองว่าผิดปกติ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิชธนาวิณ จุลละพราหมณ์ : สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกัน
แนวแวมไพร์ร่วมสมัย. INTERTEXTUAL NARRATIVE IN AMERICAN
CONTEMPORARY VAMPIRE FILM AND TV SERIES จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. พ.ศ.2554

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาสัมพันธบทของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยศึกษาจากภาพยนตร์แนวแวมไพร์รูปแบบเก่า 1 เรื่อง และภาพยนตร์ชุดอีก 1 เรื่อง มีทั้งหมด 4 ภาค และละครโทรทัศน์ 2 เรื่อง เรื่องละ 2 ฤดูกาล รวมทั้งสิ้น 68 ตอน และศึกษาองค์ประกอบที่เป็นลักษณะพิเศษของแนวแวมไพร์ร่วมสมัย และศึกษากระบวนการคิดของสังคมที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทการเล่าเรื่องจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยมีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และปรับเปลี่ยน ในองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ชัดเจนที่สุดคือ โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก ส่วนองค์ประกอบที่มีความชัดเจนเป็นรองลงมาคือ แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง สัญลักษณ์ และมุมมองในการเล่าเรื่อง รวมถึงการสร้างตัวละครแวมไพร์ที่มีการเปลี่ยนแปลงชัดเจนมากที่สุดเช่นกัน

ต่อมาคือการศึกษาองค์ประกอบที่เป็นรูปแบบพิเศษเฉพาะของการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัย ผลการวิจัยพบว่า มีการเล่าเรื่องผ่าน 5 ลักษณะสำคัญ ได้แก่ เล่าเรื่องด้วยความรักของชายหญิง การลบเลือนเส้นแบ่งความหมายแห่งคู่ตรงข้าม แก่นเรื่องความเป็นมนุษย์ ตัวละครหญิงที่เป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง และตัวละครแวมไพร์ที่มีความงามเหนือกว่า

สุดท้ายคือการศึกษากระบวนการคิดของสังคมที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า มีระบบคิดทั้งหมด 4 ประการ ได้แก่ ความงามของรูปลักษณ์ การแบ่งแยกสีผิว การมีคุณงามความดี และบทบาททางเพศ

ทั้งนี้ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องและเข้าสู่รูปแบบร่วมสมัยด้วยการลบเลือนเส้นแบ่งระหว่างความจริงและจินตนาการร่วมกับการตั้งตัวละครมาสู่ชีวิตจริง โดยตัวละครเอกแวมไพร์จากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นมีการเชื่อมโยงจากตัวละครแวมไพร์ในรุ่นก่อนที่มีลักษณะเป็นผู้ที่ประสพกับวิกฤตอัตลักษณ์ หรือเป็นลักษณะดาร์ค-ฮีโร่ที่ถ่ายทอดมาจากนวนิยายอเมริกันในสมัยก่อน โดยได้ผสมเข้ากับภาพของความเป็นชายในอุดมคติจนกลายเป็นตัวละครแนวร่วมสมัยดังกล่าว ซึ่งเสริมย้ำลักษณะสัมพันธบทยุคหลังสมัยใหม่ที่

ผลผลิตของสื่อบันเทิงคดีนั้นไม่มีของใหม่โดยสมบูรณ์ แต่เป็นการเชื่อมโยงผ่านกฎแห่งการเลือกสรรและผสมผสานมาดัดแปลงและสื่อความหมายใหม่ร่วมกัน

การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน "หนังผี" อเมริกัน เกาหลี และไทย / ทศพร กรกิจ
The Horrification in American, Korean and Thai ghost films / Todsaporn
Goraghit จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน พ.ศ. 2550

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบท จากแผ่นวีดิทัศน์ของหนังผีทั้งสิ้น 50 เรื่อง ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทยในช่วงปี 2542 – 2551 แบ่งออกเป็น หนังผีอเมริกันจำนวน 20 เรื่อง หนังผีเกาหลีจำนวน 10 เรื่อง และหนังผีไทยจำนวน 20 เรื่อง รวมถึงรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ผลิตหนังผี ผลการวิจัยพบว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทยนั้น ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ตัวละครผี ตัวละครผีอเมริกันมักเป็นผีที่เชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ ส่วนตัวละครผีเกาหลีมักเป็นผีหญิงสาวที่ได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยมีทั้งแบบที่เป็นผีไทยดั้งเดิมแต่ถูกร้อยความหมายและตีความใหม่กับผีที่รับเอาอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน 2) รหัส แบ่งออกเป็น รหัสทั่วไป และรหัสทางวัฒนธรรม ซึ่งมักเป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง ตลอดจนวิถีชีวิต และ 3) ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง ซึ่งตัวละครผีและรหัสนั้นมีความแตกต่างกันในหนังผีทั้ง 3 สัญชาติ แต่ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงไม่มีข้อจำกัดทางวัฒนธรรมมากนัก เนื่องจากภาพและเสียงจัดเป็นภาษาสากล นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทยนั้น มีเทคนิควิธีการที่คล้ายคลึงกัน 3 วิธี ได้แก่ 1) การปกปิด โดยการใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อปกปิดความลับหรือข้อเท็จจริงเอาไว้ไม่ให้คนดูทราบ จากนั้นจึงค่อยคลี่คลายหรือเฉลยในภายหลัง 2) การลวง คือการทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนหรือคาดไม่ถึง แบ่งออกเป็นการลวงให้เข้าใจตัวละครผิดพลาด และลวงให้เข้าใจเหตุการณ์ผิดพลาด และ 3) การทำให้สมจริง เป็นการปลุกเร้าประสาทสัมผัสของคนดูเพื่อให้มีความรู้สึกร่วมไปกับหนัง โดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 แบบ ได้แก่ มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 และมุมมองแบบผู้รอบด้าน

Happily (For)ever After: Constructing Conservative Youth Ideology in the Twilight Series/ Julia Pearlman. Wesleyan University, Departmental Honors in American Studies, (2010)

This thesis seeks to navigate the view of American culture and identity propagated by the *Twilight* series. As youth literature, *Twilight* is positioned in a unique role—it has the power to simultaneously transform society while being transformed *by* society. In other words, *Twilight*, both the novels and the movie, has shaped teenage girls' identities—young girls identify as members of "Team Jacob" or "Team Edward," as "Twihards," or as teenagers in opposition to the *Twilight* culture. In turn, the very teens that embody the characteristics *Twilight* disseminates have transformed the American ethos to be receptive to and obsessed with everything *Twilight*. The phenomenon fuels the participant while the participant fuels the phenomenon. Rejecting conceptions of female power, sexual freedom, and racial and class equality, *Twilight* situates the American teenager in a conservative ideology based on the power and superiority of the white male. To discuss an ideology is to discuss what Marx and Engels, as quoted by Raymond Williams, identify as "the ideal expression of the dominant material relationships, the dominant material relationships grasped as ideas."² Williams further cites Engel's conception of ideology as false thought precipitated by "the thinkers of a ruling class...active conceptive ideologists."³ More generally, ideology refers to a set of ideas which develop from "a given set of material interests or, more broadly, from a definite class or group..." Thus, the ideology to which I refer is the set of conservative ideas and values that arise from *Twilight's* penetration into American culture.

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992 – 2012) ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพ ตามหลักของการวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ทั้งจากตัวภาพยนตร์และบริบทรอบข้าง โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร รูปแบบ และแนวคิดที่แทรกอยู่ในภาพยนตร์ เพื่อศึกษาถึงความหลากหลายของวิธีการนำเสนอ (Presentation) เรื่องราวและตัวละครแวมไพร์ในรูปแบบต่างๆ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ แนวคิดรูปแบบของภาพยนตร์ (Film Form), แนวคิดเกี่ยวกับแวมไพร์ (Vampire Concept), แนวคิดของภาพยนตร์แวมไพร์ (Vampire Films), ประเภทย่อยของภาพยนตร์แวมไพร์ (Vampire films as sub-genre), แนวคิดกระแสวรรณกรรมโกธิค (Gothic Fiction) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) และ แนวคิดเรื่องรักร่วมเพศ (Homosexuality)

ในการวิจัยครั้งนี้ ข้อมูลพื้นฐานได้แก่ภาพยนตร์ซึ่งถูกบันทึกเป็นสื่อประเภท DVD เป็นหลัก ในการวิเคราะห์ ประกอบกับเอกสารทางวิชาการในเรื่องทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และหนังสือวรรณกรรมต้นฉบับของเรื่องที่ถูกนำมาดัดแปลง เพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ความหลากหลายของรูปแบบภาพยนตร์แวมไพร์ใน 20 ปีที่ผ่านมาได้อย่างเป็นระบบและมีนัยสำคัญ

1. แหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลขั้นต้น

ศึกษาภาพยนตร์แวมไพร์ที่เป็นภาพยนตร์ขนาดยาว ฉายในโรงภาพยนตร์ สร้างในประเทศสหรัฐอเมริกาหรืออังกฤษ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1992 – 2012 จำนวน 10 เรื่อง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเป้าหมายที่จะวิเคราะห์รูปแบบที่เปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์แวมไพร์ในช่วง 2 ทศวรรษหลัง โดยศึกษาการนำสัญลักษณ์ หรือบทบาทของแวมไพร์มาใช้ในความหมายใหม่ การผสมผสานรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญที่ข้ามไปอ้างอิงถึงภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ทำการเลือกภาพยนตร์แวมไพร์ 10 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

1.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative) เป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนด บทบาทของตัวละครแวมไพร์ และบรรยากาศของภาพยนตร์ โดยเป็นสิ่งที่กำหนดโครงเรื่อง ตัวละคร แนวคิด และการสะท้อนรูปแบบของแวมไพร์ที่ถูกถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์

1.1.2 ตัวละคร (Character) ในส่วนนี้เป็นการพิจารณาจากตัวละครหลักที่เป็นแวมไพร์และทั้งมนุษย์ที่ตกอยู่ในสถานะร่วมเหตุการณ์กับแวมไพร์ในการดำเนินเรื่อง ว่า

แต่ละตัวละครมีบทบาทส่งเสริม หรือพยายามสื่อสารสิ่งใดให้เกิดขึ้นจากการใช้ความเป็น แวมไพร์ในภาพยนตร์

1.1.3 โมทีฟ (Motif) เป็นการวิเคราะห์แนวคิดจากผู้กำกับแต่ละคน โดยใช้ องค์ประกอบและรูปแบบภาพยนตร์แวมไพร์แต่ละเรื่อง ซึ่งอาจสามารถจัดกลุ่มหรือ วิเคราะห์หาความแตกต่างได้

ภาพยนตร์ 10 เรื่อง/กลุ่ม นี้มีความเกี่ยวโยงกันเนื่องจากเป็นภาพยนตร์แวมไพร์ แต่มีรูปแบบ และเรื่องราวที่แตกต่างกัน เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดคุณภาพนั้นดูจากความนิยมด้านรายได้จาก การเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา การเข้าชิงรางวัลทางภาพยนตร์ต่าง ๆ หรือเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับคำชื่นชมจากนักวิจารณ์ โดยภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง/กลุ่ม นี้ ประกอบไปด้วย

1. *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม *Dracula* โดย *Bram Stoker* ในช่วง ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยเล่าเรื่องของ โจนาทาน แสกเกอร์ เดินทางไปยังเมืองกลางหุบ เขาในยุโรปตะวันออก และถูกกักขังโดยแวมไพร์ เคานท์แดร์ริคควลา ซึ่งในภายหลังเดินทาง มายังกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เนื่องจากเห็นรูปถ่ายของคู่หมั้น โจนาทาน แสกเกอร์ นาม ว่า มีน่า เมอเรย์ เคานท์แดร์ริคควลา ใช้เสน่ห์ เข้ายวนใจสตรีให้ตกเป็นเหยื่อ หนึ่งในนั้น คือ เพื่อนสนิท ลูซี ตอนทำยากลุ่มของสหายของลูซี มีน่า และโจนาทาน รวมตัวกันเพื่อปราบท่าน เคานท์

- รายได้จากการฉายทั่วโลก 215,862,692 ดอลลาร์สหรัฐ (รวมรายได้ในประเทศ สหรัฐอเมริกา)

- เคยได้รับ Academy Awards ในปี ค.ศ. 1993 สาขาเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม, เสียง เทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม และแต่งหน้ายอดเยี่ยม

2. *Interview With The Vampire* (Neil Jordan, 1994) บทภาพยนตร์โดย *Anne Rice*

(ผู้ประพันธ์วรรณกรรมและผู้เขียนบทเป็นคนเดียวกัน)

ภาพยนตร์เล่าถึงแวมไพร์ตนหนึ่งเล่าเรื่องราวความรัก การหักหลัง ความเหงา และ ความหวือหวาให้กับนักหนังสือพิมพ์ฟัง โดยเรื่องเริ่มต้นจาก หลุยส์ ได้เสียชีวิตและถูกไปทำให้เขาไม่ยอมมีชีวิตอยู่ ขณะที่หลุยส์จะฆ่าตัวตาย แวมไพร์ลิตซ์แตก ที่สะกดรอยมา ได้ยื่น

ข้อเสนอให้เขามีชีวิตอมตะ กลายเป็นแวมไพร์ หลุยส์รับข้อเสนอ จากนั้นหลุยส์ก็ได้เรียนรู้วิถีของการเป็นแวมไพร์จาก ลิซเตท

-รายได้จากการขายทั่วโลก 223,664,608 ดอลลาร์ (รวมรายได้ในประเทศสหรัฐอเมริกา)

3. *From Dusk till Dawn* (Robert Rodriguez, 1996)

เซท และ ริชาร์ด เก็กโก้ พี่น้องอยู่ระหว่างการหลบหนีจากการปล้นธนาคารในรัฐเท็กซัส พวกเขาวางแผนหลบหนีผ่านเขตแดนสู่ประเทศเม็กซิโก และจะกลับบ้านอย่างปลอดภัย โดยเย็นนั้นทั้งคู่พักแรมในโรงแรมท้องถิ่น แต่คืนนั้นกลับเป็นค่ำคืนที่ต้องเอาตัวรอดจากกองทัพแวมไพร์จนถึงรุ่งสาง

-ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ทั่วโลก 33,500,000 ดอลลาร์สหรัฐ (รวมในประเทศสหรัฐอเมริกา)

4. *Blade* (Stephen Norrington, 1998)

ภาพยนตร์เล่าถึงลูกครึ่งมนุษย์ครึ่งแวมไพร์ มีพลังกำลังพิเศษ มาเป็นผู้ปกป้องมนุษย์จากเหล่าแวมไพร์ที่ชั่วร้าย ในโลกที่แวมไพร์ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับมนุษย์ โดยจุดมุ่งหมายของเบลดคือการฆ่าล้างแวมไพร์ให้หมดไปจากโลก แต่เขาก็ต้องต่อกรกับแวมไพร์ที่ร้ายกาจเช่นกัน

-ภาพยนตร์ทำรายได้ในสหรัฐอเมริกา 70,001,065 ดอลลาร์ และประเทศอื่นๆอีก 42,600,000 ดอลลาร์สหรัฐ

5. *Shadow of the Vampire* (E. Elias Merhige, 2000)

ภาพยนตร์มีเรื่องเชื่อมโยงกับการสร้างภาพยนตร์เงียบในยุคทองของ German Expressionist เรื่อง *Nosferatu* (1922) โดยเล่าผ่าน ผู้กำกับและนักแสดงของเขา ซาแรร็อค แสดงเป็นคาานท์ไอส์ลอค โดยระหว่างการถ่ายทำเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้นเช่นที่มงานหายตัวและเสียชีวิต

-ภาพยนตร์ทำรายได้ในสหรัฐอเมริกา 8,279,017 ดอลลาร์สหรัฐ

6. *Underworld* (Len Wiseman, 2003)

เซเลน่า แวมไพร์นักรบสาวสวยเข้าไปเกี่ยวพันกับสงครามระหว่างแวมไพร์และมนุษย์หมาป่า แม้ว่าเธอจะเป็นสมาชิกในฝ่ายของแวมไพร์แต่เธอกลับตกหลุมรักกับมนุษย์หมาป่าผู้รู้วิธีการหยุดยั้งสงครามนี้

-ภาพยนตร์ทำรายได้ทั่วโลก 93,708,457 ดอลลาร์สหรัฐ (รวมประเทศสหรัฐอเมริกา)

7. *30 Days of Night* (David Slade, 2007)

เรื่องราวของเมืองในอลาสก้า ที่อยู่โดดเดี่ยวและจะตกอยู่ในความมืดตลอดเวลากลางวันและกลางคืน เป็นเวลา 30 วันในหนึ่งปี เมื่อดวงอาทิตย์ตกในคืนแรก ชาวเมืองถูกโจมตีจากแวมไพร์ ครอบครัวของหัวหน้าตำรวจจึงต้องต่อสู้กับแวมไพร์เหล่านั้นเพื่อความอยู่รอด

-ภาพยนตร์ทำรายได้ในสหรัฐอเมริกา 39,568,996 ดอลลาร์สหรัฐ

8. *Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008)

เบลล่า สวอน เป็นเด็กสาววัยรุ่น เธอรู้สึกแปลกแยกจากเพื่อนฝูง ไม่อยากจะเป็นเหมือนเด็กสาวคนอื่นๆ ในโรงเรียนมัธยม ครอบครัวของเธอแตกแยก เธออยู่กับพ่อในเมืองเล็กๆ ชื่อฟอรัท ที่มีฝนตกบ่อยครั้ง เธอไม่ได้ใส่ใจว่าชีวิตจะเปลี่ยนไปทางใด แต่เมื่อเธอได้พบกับชายหนุ่มผู้ลึกลับ เอ็ดเวิร์ด คูลิน และค้นพบว่าเอ็ดเวิร์ด เป็นแวมไพร์ ทำให้เธอมีความรักและมีชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้นจากความธรรมดาในอดีต

-ภาพยนตร์ทำรายได้ทั่วโลก 382,133,300 ดอลลาร์สหรัฐ

9. *Let Me In* (Matt Reeves, 2010) (ต้นฉบับจากภาพยนตร์ *Let the Right One In* (Tomas Alfredson, 2008: Sweden)

เด็กชายผู้ถูกโดนรังแกบ่อยครั้ง ได้มีรักครั้งแรกกับเด็กหญิงซึ่งเป็นแวมไพร์ซึ่งอาศัยอยู่กับแวมไพร์ผู้ปกครอง เด็กชายได้เห็นพฤติกรรมของแวมไพร์และเขาต้องเลือกชะตากรรมของตนเอง

-ภาพยนตร์ทำรายได้ในประเทศสหรัฐอเมริกา 12,134,420 ดอลลาร์สหรัฐ

10. *Dark Shadows* (Tim Burton, 2012)

บานาบัล คอลิน แวมไพร์ผู้ถูกสาป ถูกปล่อยให้เป็นอิสระ และกลับมายังคงหาหนทางของตนในอีกหลายร้อยปีหลังจากนั้น ซึ่งลูกหลานของเขาในปัจจุบันกำลังต้องการความช่วยเหลือจากแม่มดศัตรูเก่า ที่กำลังหาทางทำลายตระกูลของเขา

-ภาพยนตร์ทำรายได้ในประเทศสหรัฐอเมริกา 234,211,160 ดอลลาร์สหรัฐ

2. ข้อมูลชั้นรอง

2.1 ข้อมูลประเภทเอกสาร

การศึกษาในด้านเอกสาร มีประเภทที่ต่างกัน 3 หัวข้อ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของภาพยนตร์
2. เอกสารหนังสือที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของแวมไพร์
3. เอกสารหนังสือเกี่ยวข้องกับแนวคิดวรรณกรรมโกthic และแนวคิดอื่นๆ ทางสังคม

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กระบวนการในการศึกษา

ผู้วิจัยใช้กระบวนการ Interpretive Analysis ในการตีความจากการชมภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ.1992-2012) โดยเน้นไปที่ตัวอย่าง 10 เรื่อง โดยใช้เครื่องมือวิเคราะห์ตามหลักของโครงสร้างรูปแบบภาพยนตร์ อันได้แก่ การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่อง (Narrative Form) ตัวละคร (Character) โมทีฟ (Motif) และสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏ ที่สามารถเชื่อมโยงกับแนวความคิดของภาพยนตร์แวมไพร์ได้

ในการวิเคราะห์ จะใช้รูปแบบและ ตัวละครแวมไพร์เป็นจุดตั้งต้น เพื่อหาความหมายที่สื่อสารในเชิงเปรียบเทียบจากบทบาทของเรื่อง วิเคราะห์การนำเสนอตัวละครแวมไพร์ ที่มีผลทำให้รูปแบบของเรื่องคล้ายหรือเปลี่ยนแปลงไปจากภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องอื่นๆ

3.2 ระยะเวลาในการศึกษา

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเริ่มทำการศึกษาดังแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2554

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 บท ประกอบด้วยส่วนที่สำคัญคือ

บทที่ 4

วิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง ในประเด็นของ รูปแบบการเล่าเรื่อง (Narrative) ตัวละคร (Character) และ โฉมที่ฟ (Motif)

บทที่ 5

แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1

วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992-2012) โดยอาศัยการเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบที่เห็นกับสภาพสังคมจริงในช่วงเวลา ประกอบกับการวิเคราะห์สัญลักษณ์ ตัวละคร และแนวคิดที่เรื่องพยายามนำเสนอความเป็นแวมไพร์ให้ผู้ชม

ส่วนที่ 2

สรุปถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992 - 2012) โดยจำแนกประเภท และระบุลักษณะสำคัญที่เกิดขึ้นในการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์แวมไพร์ในช่วงเวลาดังกล่าว

4. กรอบแนวความคิดของงานวิจัย

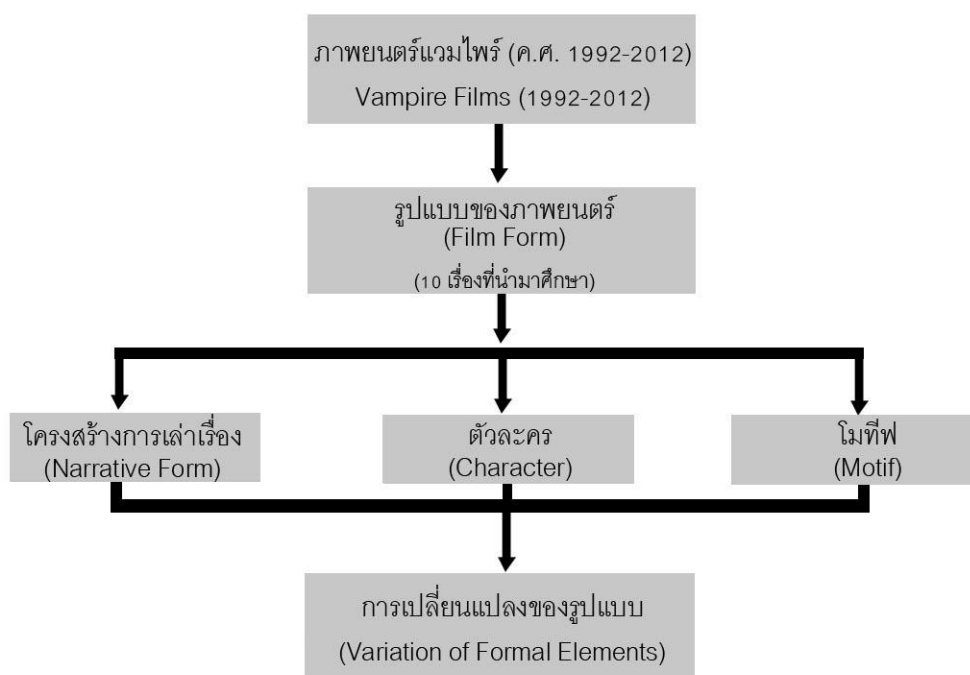
กรอบแนวความคิดของงานวิจัย (รูปที่ 3.1) แสดงให้เห็นกระบวนการในการวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992-2012) ซึ่งใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ มาเป็นข้อมูลในการศึกษา วิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ในแต่ละช่วงเวลา โดยแยกวิธีการเล่าเรื่อง ตัวละคร และโฉมที่ฟ ออกจากกัน

โดยส่วนแรกคือ การวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง เปรียบเทียบโครงสร้างจากต้นฉบับ ไปสู่การดัดแปลงโครงเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่องใหม่ๆ เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างอันจะนำไปสู่ความชัดเจนในการเปลี่ยนแปลงด้านเรื่องราว

ส่วนที่สองคือ การวิเคราะห์ตัวละคร เนื่องจากแวมไพร์เป็นตัวละครที่มีลักษณะพิเศษ และองค์ประกอบที่เปลี่ยนแปลงไปในภาพยนตร์แต่ละเรื่องขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวละครทั้งสิ้น โดยประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมนุษย์และแวมไพร์เป็นหลัก โดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และแนวคิดทางสังคมเข้ามาเป็นเครื่องมือไขความหมาย

ส่วนที่สามคือ การวิเคราะห์โมทีฟ ซึ่งเน้นไปที่การปรกฏซ้ำของลักษณะเด่นที่พบในภาพยนตร์แวมไพร์ในแต่ละเรื่อง โดยสำรวจไปที่ความหมายและเหตุจูงใจที่ใช้ภาพลักษณ์เดิมเหล่านั้น

ขั้นตอนท้ายสุด คือการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงโดยรวม การพัฒนาและเปลี่ยนรูปแบบไปทั้งในประเด็นของเรื่องราว ตัวละคร และสาระที่สอดแทรกอยู่ แม้ภาพยนตร์แวมไพร์จะเป็นเรื่องจินตนาการ แต่กลับซ่อนสาระของความเป็นมนุษย์ ที่มีจุดเด่นอยู่ในการใช้สัญลักษณ์และตัวละครซ้ำๆ แต่กลับสื่อความหมายใหม่ๆ ได้ อีกทั้งประเภทของภาพยนตร์ยังแตกแขนงออกไปทำให้มีผู้ชมเพิ่มขึ้นในวงกว้าง และภาพยนตร์แวมไพร์หลายเรื่องประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้และด้านความเป็นศิลปะ



ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

บทที่ 4

บทวิเคราะห์ของรูปแบบในภาพยนตร์แวมไพร์ (ค.ศ. 1992 - 2012)

ก่อนที่จะศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบภาพยนตร์แวมไพร์ทั้ง 10 เรื่องนั้นต้องเริ่มการวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ (Film Form) จาก โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative) ตัวละคร (Character) และ โมทีฟ (Motif) เป็นจุดเริ่มต้น อันจะแสดงคุณลักษณะการได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องก่อนหน้า และส่งอิทธิพลไปสู่ภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องต่อมาๆ เราอาจสามารถเห็นวิธีการเปลี่ยนแปลง ความเหมือนหรือความแตกต่างในภาพยนตร์แวมไพร์แต่ละเรื่อง ทำยที่สุดการเชื่อมโยงหรือขัดแย้งที่เกิดขึ้นจะทำให้เราประเมินค่าของการเปลี่ยนแปลงที่พัฒนา โครงเรื่อง ตัวละคร และสัญลักษณ์ซ้ำๆ ของภาพยนตร์แวมไพร์ได้ อันเป็นจุดเด่นที่ทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์ได้รับความสนใจมากอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยแรกเริ่มการผลิตภาพยนตร์จนถึงปัจจุบัน

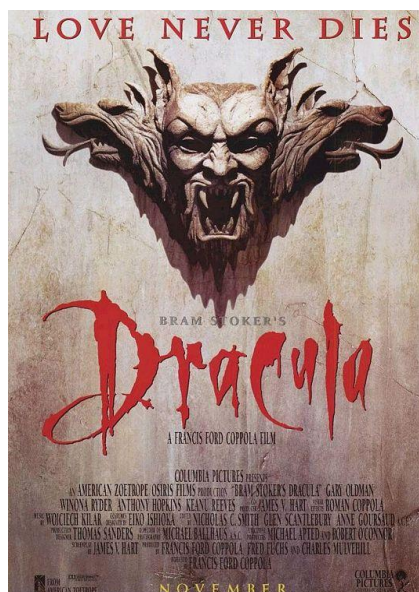
4.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Form)

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แวมไพร์นั้น มีต้นฉบับจากวรรณกรรม *Dracula* (Bram Stoker, 1897) และการสร้างภาพยนตร์มีต้นแบบจาก *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) และ *Dracula* (Tod Browning, 1931) จากยุคคลาสสิกของภาพยนตร์สยองขวัญ โดยเนื้อเรื่องไม่มีตัวดำเนินเรื่องเอกเดี่ยวๆ สลับหน้าที่การเล่าผ่านตัวละครหลายตัว และเล่าเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กันหลายเหตุการณ์ (Parallelism) เริ่มต้นด้วยเหตุการณ์ของนายเรนฟิลด์ (Renfield) ไปสู่การเดินทางของ โจนาธาน ฮาร์เกอร์ (Jonathan Harker) มายังปราสาท และตัดข้ามมายังกรุงลอนดอน มิน่า เมอร์เรย์ (Mina Murray) คู่หมั้นเขียนจดหมาย จนถึงเคานท์แดรกคิวล่ามายังกรุงลอนดอน ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดมีช่วงเวลาที่เกี่ยวข้องกัน

ลักษณะการเล่าเรื่องในวรรณกรรม *Dracula* (Bram Stoker, 1897) นั้น ใช้จดหมายบันทึกประจำวัน หนังสือพิมพ์ และเอกสารอื่นๆ มาประกอบในการเล่าเรื่องที่ไม่ได้มีตัวละครหนึ่งตัวละครใดเชื่อมโยงตั้งแต่ต้นจนจบ วิธีการแบบนี้เรียกว่า "Epistolary" มีคุณสมบัติในการสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราว เนื่องจากเอกสารดังกล่าวเชื่อมต่อกับประสบการณ์ตรงแต่เล่าโดยบุคคลที่หนึ่ง หรือในหนังสือพิมพ์ก็มีนัยของข้อเท็จจริงแทรกอยู่ วิธีการเล่าเรื่องแบบดังกล่าวไม่ใช่วิธีการใหม่ มีการใช้มาแล้วในการตีพิมพ์จดหมายตอบโต้กันตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 17 แต่ถูกหยิบยกมาใช้ใน *กระแสรวมกรวมโกธิค* อย่างแพร่หลายเพราะพยายามต่อต้านโครงสร้างของงานประพันธ์ที่ได้รับอิทธิพลจากโศกนาฏกรรมกรีก และนำเสนอรูปแบบที่ไม่เป็นไปตามขนบของการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีระยะเวลาตั้งแต่ ค.ศ. 1992 – 2012 ซึ่งเริ่มต้นจาก *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992) เนื่องจากเป็นเรื่องที่ดัดแปลงจากวรรณกรรมต้นฉบับ และเนื้อเรื่องเดียวกับ *Dracula* (Tod Browning, 1931)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (Francis Ford Coppola, 1992)



ภาพที่ 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992)

ภาพยนตร์เล่าถึง โจนาธาน ฮาร์เกอร์ (Jonathan Harker) แสดงโดยคีอานู รีฟ (Keanu Reeves) นายหน้าค้าที่ดิน เดินทางไปยังหมู่บ้านอันไกลโพ้นแถบยุโรปตะวันออก เพื่อพบกับเคานท์แดร์ริคควิล่า (Count Dracula) แสดงโดย แกรี โอลด์แมน (Gary Oldman) เพื่อล่าลายเซ็นการซื้อที่ดินในกรุงลอนดอน แต่กลับถูกเคานท์แดร์ริคควิล่ากักตัวไว้ในปราสาทและค้นพบว่าเจ้าของปราสาทและผู้คนในปราสาทเป็นแวมไพร์ หลังจากนั้นเคานท์แดร์ริคควิล่าเดินทางมายังกรุงลอนดอน เพื่อมาตามหาภรรยา เมอร์เรย์ (Mina Murray) คู่หมั้นของโจนาธาน จากที่ตนเห็นรูปเธอจากสร้อยด็อกเก็ตที่โจนนานทานสวม เมื่อเคานท์แดร์ริคควิล่ามาถึงยังกรุงลอนดอนเขาได้ดูแลือดลูซี่ (Lucy) เพื่อนของมิน่า และหาตัวเธอจบพบ ทำให้เหล่าสหายของโจนาธานและมิน่าต้องหาวิธีการปราบแวมไพร์ด้วยความช่วยเหลือของแวน เฮลซิง (Van Helsing)

ในภาพยนตร์ใช้คำโปรย “Love Never Dies” ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่ผู้กำกับสร้างขึ้นใหม่ เรื่องราวเดิมของ *Dracula* (Tod Browning, 1931) นั้น เป็นไปตามหลักของภาพยนตร์สยองขวัญ กล่าวคือสังคมหรือมนุษย์ใช้ชีวิตอยู่อย่างสงบสุข ตามครรลอง เคานท์แดร์ริคควิล่าคือสิ่งที่เข้ามา

ทำลายความสมดุล จึงต้องทำให้มนุษย์ลุกขึ้นมาหาทางปราบ ปรับชีวิตให้กลับมาสู่ความปกติอีกครั้ง ใน *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้ผูกโยงเอาความรักและชาติภพมาเป็นแรงขับเคลื่อนตัวละคร Count Dracula ซึ่งเรื่องราวของการเกิดใหม่และความผูกพันทางจิตวิญญาณรับอิทธิพลมาจากแนวคิดทางศาสนาฝั่งตะวันออก ดังนั้น สาเหตุการมารุกรานชีวิตอันสงบสุขของเหล่าตัวละครมนุษย์ ต้นเหตุมาจากเป็นความรักอันยาวนานหลายร้อยปี

ภาพยนตร์เปิดเรื่องให้เคานท์แดร์ริควิล่าให้เป็นเจ้าชายแห่งอาณาจักรคอนสแตนติโนเปิล (Constantinople) ในปีค.ศ. 1462 ออกปราบศัตรูพวกเติร์กเป็นเหตุให้ต้องลาจากคู่มั่นอลิซาเบธ (Elizabeth) ไปยังสมรภูมิรบ เมื่อเวลาผ่านไป คู่มั่นเข้าใจผิดว่าเจ้าชายถูกสังหารในสนามรบ จึงฆ่าตัวตายด้วยความอาลัย เมื่อเจ้าชายชนะศึกกลับมาพบว่าคู่มั่นของตนตายไปแล้ว จึงประกาศตนเป็นศัตรูกับพระเจ้าและกลายเป็นแวมไพร์

เนื้อเรื่องส่วนนี้ ถูกแยกออกจากตัวเรื่องหลักที่เกิดขึ้นภายหลังในปีค.ศ. 1897 อันเป็นส่วนเพิ่มเติมที่ภาพยนตร์เพิ่มขึ้น และเสริมโดยให้ตัวอลิซาเบธในอดีตเกิดใหม่เป็นมิน่า เป็นเหตุผลให้เคานท์แดร์ริควิล่าเข้ามายังกรุงลอนดอนเพื่อตามหาคู่มั่นของตนที่ผูกพันมาจากชาติปางก่อน เมื่อภาพยนตร์นำเรื่องความรักในลักษณะดังกล่าวมาเชื่อมโยง ทำให้ผู้ชมย้ายความสนใจจากโจนาธาน ผู้เป็นเหยื่อและคู่มั่นของมิน่าซึ่งถูกขังในปราสาท ไปสู่ตัวแวมไพร์ซึ่งกลายเป็นนุรุษที่ออกตามหารักแท้

เจ้าชายในภาพยนตร์ นำมาจากตำนานของ วลาด เทเปส (Vlad Tepes) ผู้ครองแคว้นวาเลนเซีย (Wallachia) หรือในนาม เคานท์แดร์คคูล ("Draco" แปลว่ามังกร เป็นสัตว์ให้เปรียบเทียบกับความชั่วร้าย) เช่นเดียวกัน ก็เป็นแรงบันดาลใจให้บราม สโตเกอร์ เขียนวรรณกรรมต้นฉบับ และชื่ออลิซาเบธ คู่มั่นของเจ้าชายนั้นมาจาก เคานท์เตสอลิซาเบธ บาโธรี (Countess Elizabeth Báthory) ซึ่งทั้งคู่เป็นบุคคลจริง มีความเกี่ยวข้องกับตำนานแวมไพร์ในประวัติศาสตร์แม้จะอยู่คนละยุคก็ตาม

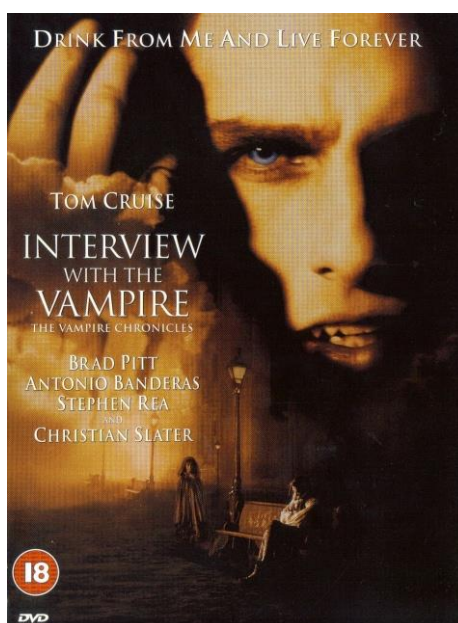
ภาพยนตร์ให้ความสำคัญต่อการเปิดเรื่องและการปิดท้าย (Pattern of Development between Opening and Closing) โดยตอนจบ ตัวละครที่ปรากฏในตอนเปิดเรื่อง กลับมาสู่สถานที่เดิมและคลี่คลายปมที่เกิดขึ้นในตอนแรก

ภาพยนตร์สร้างแรงขับเคลื่อนให้ตัวละครหลักเจ็บปวดที่ต้องสูญเสียคนรัก เกิดเป็นคำสาปและความผูกพันข้ามชาติภพ ยกระดับแวมไพร์ที่แต่เดิมเป็นตัวร้ายหรือเป็นปีศาจจากแดนไกลไปสู่แง่มุมของความเป็นวีรบุรุษผู้ตกอยู่ในชะตากรรมอันเลวร้าย ประเด็นรองของเรื่องคือความรักของหนุ่มสาวภายใต้สังคมวิกตอเรียน (Victorian) ที่คู่มั่นต้องรักเดียวใจเดียว รอคอยการแต่งงาน จึง

ขัดแย้งกับรักความรักที่ผูกพันทางจิตวิญญาณที่ภาพยนตร์พยายามสร้างปมให้เกิดการเลือกข้าง ว่าความรักเป็นเรื่องของเหตุผล ธรรมเนียมนิยมหรืออารมณ์ความรู้สึก

การผสมเรื่องราวความรักในภาพยนตร์แวมไพร์มักเกิดขึ้นเสมอ หากมองกลับไปยังประวัติการสร้างภาพยนตร์แวมไพร์ โดยเฉพาะกลุ่มเรื่องราวที่ได้รับอิทธิพลจาก *Dracula* ตัวละครถูกทำให้มีความเป็นมนุษย์มากขึ้น เย้ายวนมากขึ้น มีความรู้สึกมากขึ้น จากภาพยนตร์แวมไพร์สมัยของขวัญ กลายเป็นภาพยนตร์ที่สื่อถึงเรื่องเพศ โดยเฉพาะตั้งแต่ทศวรรษที่ 60-70 ภาพยนตร์แสดงเนื้อหาของสตรีผู้เป็นเหยื่ออย่างโจ่งแจ้ง ถึงไปสู่เรื่องราวความรักในรูปแบบต่างๆ อย่างที่จะเห็นในเรื่องต่อไป

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Interview with the Vampire* (Neil Jordan, 1993)



ภาพที่ 4.2 ใบบิด *Interview With The Vampire* (1993)

ภาพยนตร์เล่าเรื่องของแวมไพร์ลูอีส (Louis) รับบทโดย แบรด พิตต์ (Brad Pitt) ตั้งแต่เริ่มต้นกลายเป็นแวมไพร์ เป็นระยะเวลาสองร้อยปีจนถึงปัจจุบันต่อนักข่าวนิรนาม โดยเล่าความสัมพันธ์ของคนที่มาต่อแวมไพร์ลีสเตท (Lestat) รับบทโดย ทอม ครูซ (Tom Cruise) ซึ่งเป็นผู้สร้าง และแวมไพร์คลอเดีย (Claudia) รับบทโดย คริสเตียน ดันด์ (Kirsten Dunst) ลูกสาวแวมไพร์ในร่างเด็กหญิง 5 ขวบ ใช้ชีวิตร่วมกัน แวมไพร์ลีสเตทเป็นผู้แนะนำการดำรงชีวิตหลังความตายในแบบของแวมไพร์ การล่าเหยื่อ การแสวงหากลมนกคืนต่อสังคมมนุษย์ และการปรับตัวผ่านการเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป

ภาพยนตร์เล่าเรื่องเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือการมาพบกันของ แวมไพร์หลุยส์และนักข่าวรับบทโดย คริสเตียน สเลเตอร์ (Christian Slater) ในยุคปัจจุบัน ณ นครซานฟรานซิสโก และส่วนที่สองคือประวัติที่ถูกเล่าย้อนกลับไปยังปีค.ศ. 1791 เมืองนิวยอร์กนับจากวันที่เขากลายเป็นแวมไพร์เมื่ออายุ 24 ปี

ภาพยนตร์เล่าเหตุการณ์ทั้งสองไปพร้อมๆกัน (Parallelism) แต่เน้นไปที่เหตุการณ์ในอดีตมากกว่า ซึ่งในเหตุการณ์ในอดีต มีการลดทอนช่วงเวลา (Temporal Duration) ตัดข้ามเหตุการณ์หลายสิบปีเพื่อเลือกช่วงสำคัญที่เป็นจุดหักเหของแวมไพร์หลุยส์

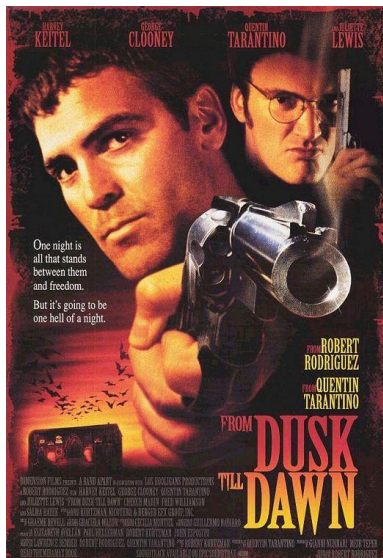
การสัมภาษณ์ตัวละครแวมไพร์หลุยส์ที่ใช้เป็นโครงหลักในการเล่าเรื่อง มีจุดประสงค์เน้นไปยังความรู้สึกของตัวละครที่เป็นอัตนัย (Subjective) ย้ำไปกับการเล่าด้วยเสียงบรรยาย (Voice Over) ของตัวละคร อธิบายเหตุการณ์ในด้านของตน เป็นวิธีการทำให้ผู้ชมคล้อยตามเพื่อให้เห็นด้านอีกด้านหนึ่งของแวมไพร์ ตรงกันข้ามกับนักข่าวผู้ฟังได้ยั่งคำถามในฐานะของผู้ชมซึ่งเป็นมนุษย์

ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอแวมไพร์ที่เปลี่ยนมุมมองไปจากเดิม หาใช่แวมไพร์ในสถานะปีศาจ ผู้ล่า ผู้รุกราน หรือทำให้สังคมมนุษย์เสียสมดุลจนต้องมีการปราบให้กลับสู่สภาพเดิม ภาพยนตร์กลับสนใจไปยังความรู้สึกนึกคิดและความเป็นมนุษย์ที่หลงเหลืออยู่ในตัวแวมไพร์ เช่น ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ความโดดเดี่ยวแปลกแยก เป็นต้น

ภาพยนตร์มีการเชื่อมโยงแวมไพร์เข้ากับประวัติศาสตร์ทำให้แวมไพร์มีความสมจริง ตัวอย่างเช่น แวมไพร์มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะการแต่งกายเมื่อยุคเปลี่ยนสมัย มีทัศนคติต่อการเมืองที่เปลี่ยนไปในช่วงหลังสงครามประกาศอิสรภาพในอเมริกา หรือแวมไพร์หลุยส์มีโอกาสเข้าไปสัมผัสกับโรงภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่ม เป็นต้น หากเปรียบเทียบแวมไพร์ใน *Bram Stoker's Dracula* (1992) แล้ว ในแง่ที่มีการผูกเรื่องปรัมปราเข้ากับประวัติศาสตร์นั้นมีความคล้ายคลึงกันแต่เรียงลำดับต่างกันซึ่งใน *Interview with the vampire* (1993) เล่าเหตุการณ์ในอดีตตามลำดับเวลาและเชื่อมโยง ซึ่งเข้ามากระทบตัวละครมากกว่าที่จะเป็นเพียงฉากเปิดเรื่อง เพราะประเด็นหลักคือ “ความตายและความเป็นอมตะ” ที่ขัดแย้งกับ “สัจธรรมของการเปลี่ยนแปลง”

Interview With the Vampire ได้พัฒนาแนวคิดของแวมไพร์โดยใช้เรื่องเล่าหรือตำนานมาสร้างให้เกิดเค้าโครงของความเป็นจริง สอดแทรกความเป็นมนุษย์เข้าไปในตัวละคร ทำให้ผู้ชมตั้งคำถามกับความปรารถนาที่แท้จริง ว่ามนุษย์ต้องการที่จะเป็นอมตะและมีรูปลักษณะที่สวยงามตลอดไปจริงหรือ โดยในภาพยนตร์เองนั้นแวมไพร์ ไม่ได้ค้นพบคำตอบใดเลยเกี่ยวกับความสุขที่แท้จริงแม้จะมีชีวิตยาวนานกว่า 200 ปี และคงสภาพความสวยงามอยู่ชั่ววันรันดร

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *From Dusk Till Dawn* (Robert Rodriguez, 1996)



ภาพที่ 4.3 โปสเตอร์ภาพยนตร์ *From Dusk Till Dawn* (1996)

ภาพยนตร์อาชญากรรม/แอ็คชั่น/สยองขวัญ และผสมผสานกลิ่นอายของภาพยนตร์ ความบอยตะวันตก (Western) โดยนำเรื่องของแวมไพร์มาประกอบ การดำเนินเรื่องที่แบ่งเป็นครึ่งแรกและครึ่งหลัง ภาพยนตร์ (ส่วนแรก) เล่าถึงอาชญากรสองพี่น้องเซท เกคโก (Seth Gecko) รับบทโดย จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) และ ริชาร์ด เกคโก (Richard Gecko) รับบทโดย เควนติน ทาร์นติโน (Quentin Tarantino) เป็นที่ต้องการตัวของตำรวจเอฟบีไอ (F.B.I) ที่เสด็จสิ้นจากการปล้นธนาคาร ยิ่งเหยื่อและคุมตัวประกันหลบหนีหาทางข้ามแดนไปประเทศเม็กซิโกซึ่งได้มีการเจรจากับบุคคลปลายทางเพื่อแบ่งเงินและหาที่พักไว้แล้ว

เรื่องเล่าสองเหตุการณ์พร้อมกัน (Parallelism) ครอบครัวนักเทศน์จาค็อบ (Jacob) พ่อผู้มีปมในความศรัทธาต่อพระเจ้า เขาเสื่อมศรัทธาเนื่องจากภรรยาตาย ครอบครัวยังคงตั้งบ้านและออกเดินทางเขามาพร้อมกับลูกสาวเคท (Kate) และลูกชายบุญธรรมชื่อสก็อต (Scott) โดยรถบ้าน (motor home) ซึ่งมาบรรจบกันด้วยความบังเอิญที่โรงแรมที่พักเดียวกันกับสองอาชญากรพี่น้อง

เมื่อเซท เกคโก เห็นรถบ้านของครอบครัวนี้จึงเข้าปล้นและจับไว้ทั้งหมดไว้เป็นตัวประกัน โดยพาข้ามแดนไปยังเม็กซิโกด้วยกัน ตัวละครทั้ง 5 ชีวิต เมื่อข้ามด่านชายแดนมาแล้ว (เป็นส่วนหลังของภาพยนตร์) พวกเขาไปถึงทิตตี ทวิสเตอร์ (Titty Twister) ซึ่งเป็นบาร์ระบำเปลื้องอยู่ท่ามกลางความกันดารของทะเลทราย อันเป็นสถานที่นัดพบคาร์ลอส (Carlos) หุ่นส่วนของการ

ปล้น ที่จะมาหักส่วนแบ่งในตอนเช้า แต่ในคืนนั้นเองคนในบาร์ได้กลายเป็นแวมไพร์โจมตีลูกค้าที่เข้ามาดื่มจนตายเกือบหมดร้านเหลือเพียงตัวละครหลักที่ต่อสู้หลังชนฝา

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความน่าสนใจในแง่ของการเล่าเรื่อง โดยกว่าครึ่งเรื่องนั้นไม่ได้กล่าวถึงแวมไพร์ มีแต่อาศัยแรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation) ที่ต้องการหลบหนี ไปสู่จุดนัดพบที่ฝั่งเม็กซิโก โดยตอนต้นเล่าถึงการเดินทางของสองพี่น้องเกดโก และครอบครัวของจาค็อบ ที่เล่าไปคู่ขนานอย่าง ก่อนที่จะมาบรรจบกันที่โรงแรมข้างทางที่ทั้งสองมาพัก ต่อด้วยการเดินทางข้ามชายแดนที่ครอบครัวของจาค็อบ โดนสองโจรคุมไว้เป็นตัวประกัน ข้ามไปยังฝั่งเม็กซิโกได้สำเร็จ

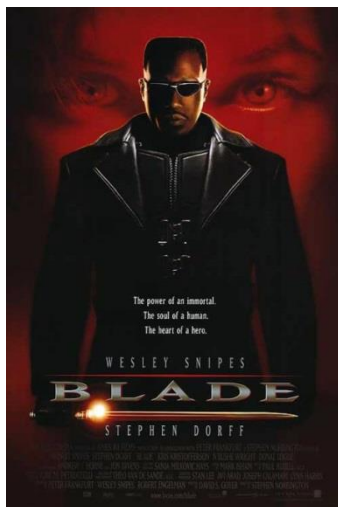
ลักษณะการเล่าเรื่องดังกล่าว มีความคล้ายคลึงกับ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ในแง่ของการเล่าเรื่องคู่ขนาน สลับไปมาของบุคคลสองฝั่ง ที่ยังไม่มาบรรจบพบเจอกัน เทียบโดยเรื่องของโจนาธาน ในทรานซิลเวเนีย ก็ได้เล่าเรื่องควบคู่ไปกับเหตุการณ์ในสถานบำบัดจิต (Asylum) ของ ดร. แจ็ค เซอวาร์ด (Dr. Jack Seward) และเหตุการณ์ของลูซี่ และมินา ก่อนที่เคานท์แดร์ริก คิวล่าจะมาถึงยังกรุงลอนดอน

แต่ในส่วนหลัง เมื่อพบเจอกับแวมไพร์ในบาร์ที่ตี วิสเตอร์ แรงขับเคลื่อนของตัวละครที่สองคือการเอาตัวรอดจากแวมไพร์ถึงเข้าได้เข้ามาเป็นสิ่งที่พาให้เรื่องครึ่งหลังดำเนินไปอย่างที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อาชญากรรมในส่วนแรก

องค์ประกอบหลายอย่างในภาพยนตร์ที่อ้างอิงถึงภาพยนตร์ควาบอย (Western) กล่าวคือผู้ร้ายสองคนในชุดสูทสีขาว-ดำตลอดทั้งเรื่อง คล้ายเป็นการกำหนดเครื่องแบบ ประกอบกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในถิ่นกันดาร ทะเลทราย รถบ้าน (Motor Home และสามารถนำไปเปรียบกับรถม้าโดยสาร (Stagecoach) ในภาพยนตร์ควาบอย เรื่องราวของตัวประกัน และตำรวจ ซึ่งเทียบได้กับนายอำเภอ เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นลูกผสม (Hybrids) ในการนำเอาภาพยนตร์อาชญากรรมและสยองขวัญมารวมกัน ด้วยการผสมรูปแบบของภาพยนตร์ควาบอย (Western) เข้าไป โดดเด่นที่การสร้างตัวละครหลัก ที่เป็นมนุษย์ให้มีหลากหลายด้าน เล่าเรื่องของพวกเขาก่อนแวมไพร์ปรากฏตัว และเมื่อหลังจากที่แวมไพร์ ปรากฏตัวแล้ว ตัวละครได้แสดงพฤติกรรมออกมาตามพื้นที่ปูไว้แต่ต้น

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Blade* (Stephen Norrington, 1998)



ภาพที่ 4.4 ใบปิดภาพยนตร์ *Blade* (1998)

เป็นภาพยนตร์แวมไพร์ที่ดัดแปลงมาจากตัวละครในการ์ตูนมาร์เวล (Marvel) จากเรื่อง *Tomb of The Dracula* ซึ่งตัวละครเบลด (Blade) รับบทโดยเวสลีย์ สไนป์ (Wesley Snipe) เป็นครึ่งคน ครึ่งแวมไพร์ โดยมีแรงขับเคลื่อน (Motivation) ที่จะปราบแวมไพร์ให้ราบคาบโดยเฉพาจะกลุ่มแวมไพร์ที่นำโดย ฟอธส์ (Forst) รับบทโดยสตีเฟน ดอร์ฟ (Stephen Droff) ซึ่งในแรงขับเคลื่อนของตัวร้ายเองคือ การมีอำนาจเหนือมนุษย์ขึ้นมาครองโลก

ภาพยนตร์เปิดเรื่องในอดีตเมื่อปี 1967 หญิงท้องแก่คนหนึ่ง ถูกพาเข้าโรงพยาบาลจากบาดแผลซึ่งหมอเข้าใจว่าโดนสัตว์ทำร้าย แต่ที่แท้เป็นรอยกัดจากแวมไพร์ หญิงคนนั้นเสียชีวิตแต่ทารกในท้องรอด ซึ่งคือเบลด หลังจากนั้นภาพยนตร์ตัดไปในเหตุการณ์อีก 30 ปีต่อมา

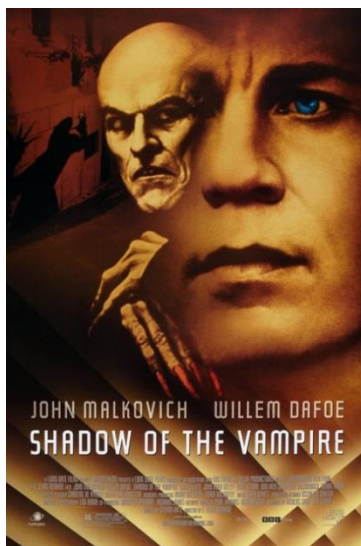
การเปิดเรื่องในแบบดังกล่าวคล้าย *Bram Stoker's Dracula* (1992) ในการเล่าที่มาที่ไปของตัวละครหลักแยกออกจากเนื้อเรื่อง ทำให้เห็นความเชื่อมโยงว่าเบลด เกิดขึ้นมาจากหญิงท้องแก่โดนแวมไพร์กัด เลือดที่เข้าไปสู่ทารกจึงเป็นเพียงครั้งหนึ่ง เบลดจึงไม่ได้เป็นแวมไพร์ที่สมบูรณ์ และในเหตุการณ์ของเรื่องที่เกิดขึ้น 30 ปีให้หลังจึงผูกโยงได้อย่างสมเหตุสมผลว่าที่ตนต้องการกำจัดแวมไพร์ให้สิ้นซาก เพราะแม่ของตนถูกแวมไพร์ฆ่าตาย ซึ่งได้สร้างเหตุสมที่มอดอบแรงขับเคลื่อนของตัวละครหลักได้อย่างสมเหตุสมผล

ภาพยนตร์ได้สร้างปมที่ทำให้ตัวละครขัดแย้งกัน ไม่ใช่เพียงเบลด และแวมไพร์ ยังมีความสัมพันธ์ของเบลด กับมนุษย์ด็อกเตอร์แควคสันที่โดนแวมไพร์จู่โจมในโรงพยาบาล และความขัดแย้งกันเองระหว่างแวมไพร์เลือดบริสุทธิ์และแวมไพร์เลือดผสม

จุดหักมุมที่มีความสำคัญอย่างมากที่เข้ามาตอบโจทย์ในการเปิดเรื่อง คือเหตุการณ์ในตอนท้ายที่เบลด ต่อกู้กับหัวหน้าแวมไพร์ฟอธส์ ซึ่งได้รับพลังเพิ่มจากการซึมซับวิญญาณของ 12 แวมไพร์อาวุโสที่ถูกตนทำลาย แม่ของเบลดซึ่งกลายเป็นแวมไพร์นั้น ปรากฏตัวขึ้นต่อสู้อันเป็นการหักล้างเหตุการณ์ในตอนต้น และสร้างความสั่นคลอนทางศีลธรรมให้เกิดขึ้นแก่เบลด ที่แม่จะเป็นครึ่งคนครึ่งแวมไพร์แต่ตนเลือกเข้าข้างมนุษย์

แรงขับเคลื่อนเดี่ยวที่ตัวละครหลักมี มาบรรจบกับตอนเปิดเรื่อง ที่ปูมาเพื่อหักมุมในตอนท้าย และความขัดแย้งของตัวละครรองที่เข้ามาขัดขวาง เป็นสิ่งที่ทำให้เบลดต้องฝ่าฟัน และเรื่องดำเนินไป ภาพยนตร์เต็มไปด้วยความรุนแรง ฉากการต่อสู้ที่เห็นเลือดอย่างชัดเจนแบบภาพยนตร์แอ็คชั่นผสมผสานกับการพยายามอธิบายสภาวะการเป็นแวมไพร์ในทางการแพทย์ โดยให้อาการเป็นเสมือนเชื้อโรคมี่มีเซรั่มสามารถต้านทานได้ ซึ่งเป็นกลืนอายุของภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ แต่ขณะเดียวกันก็มีการกล่าวถึงแวมไพร์เลือดบริสุทธิ์ซึ่งคือแวมไพร์สืบเชื้อสายจากแวมไพร์โดยตรง และแวมไพร์เลือดผสม ซึ่งคือฟอธส์ ซึ่งกลายเป็นแวมไพร์จากการโดนกัด มีการสร้างชนชั้นเกิดขึ้นในแบบที่คล้ายกับ *Interview With The Vampire* (1993) ซึ่งเป็นการอ้างอิงถึงความโบราณ ที่เข้ามาขัดแย้งกับความเป็นวิทยาศาสตร์ที่ภาพยนตร์พยายามจะนำเสนอในอีกช่วงหนึ่ง

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Shadow of The Vampire* (E. Elias Merhige, 2000)



ภาพที่ 4.5 ใบปิดภาพยนตร์ *Shadow of The Vampire* (2000)

ภาพยนตร์เล่าถึงเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิก *Nosferatu* โดยตัวละครนำคือฟรีดริช วิลเฮล์ม มัวร์เนา (Friedrich Wilhelm Murnau) รับบทโดยจอห์น มัลโควิช

(John Malkovich) ผู้กำกับ และนักแสดงผู้รับบทเคาน์ทออล์ล็อก (*Count Orlock*) คือ แม็ก ชเร็ค (Max Schreck) รับบทโดย วิลเลียม ดาโฟ (Willem Dafoe) ซึ่งตัวละครทั้งสองสองมีตัวตนจริง ๆ ในประวัติศาสตร์

ตามเกร็ดเรื่องจริง บทประพันธ์ *Dracula* ของ Bram Stoker ปฏิเสธที่จะให้มัวร์เข้ามาสร้างเป็นภาพยนตร์ เขาจึงดัดแปลง *Nosferatu* ขึ้นมาใหม่ ด้วยจุดมุ่งหมายที่ว่าแวมไพร์ของตนจะต้องเสมือนจริงที่สุด มัวร์นาจึงได้นำแวมไพร์จริงๆ มารับบท ซึ่งทีมงานและนักแสดงคนอื่นๆ ไม่ทราบ ทำให้มีคนป่วย ตาย และเกิดเรื่องประหลาดต่างๆ ขึ้นในการถ่ายทำ

ภาพยนตร์นำเหตุการณ์จริงเป็นพื้นฐาน และเพิ่มเรื่องราวของแวมไพร์เข้าไป โครงเรื่องเล่าอย่างไม่ซับซ้อนจากต้นฉบับตามลำดับ แต่ความน่าสนใจอยู่ที่วิธีการแทรกภาพของภาพยนตร์ที่ถูกทำขึ้นมาใหม่เป็นสีขาว-ดำ ในช่วงเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ *Nosferatu* ถือได้ว่าเป็นการล้อเลียนและยกย่องภาพยนตร์ต้นฉบับได้เป็นอย่างดี

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ได้อาศัยแรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation) โดยโครงเรื่องได้รับอิทธิพลจาก *Faust* ซึ่งเป็นตำนานเยอรมันโบราณเล่าถึงการแลกเปลี่ยนจิตวิญญาณกับซาตานเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ เกียรติยศและความพึงพอใจ ในที่นี้คือตัวผู้กำกับ ได้เสี่ยงเอาชีวิตของผู้อื่นในการถ่ายทำแลกกับความสำเร็จหรือผลของการแสดงอย่างไร้ที่ติของแวมไพร์ ที่จะทำให้ภาพยนตร์ของเขากลายเป็นที่กล่าวขวัญ ซึ่งท้ายสุดก็ต้องแลกมาด้วยความตาย

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Underworld* (Len Wiseman, 2003)



ภาพที่ 4.6 โปสเตอร์ภาพยนตร์ *Underworld* (Len Wiseman, 2003)

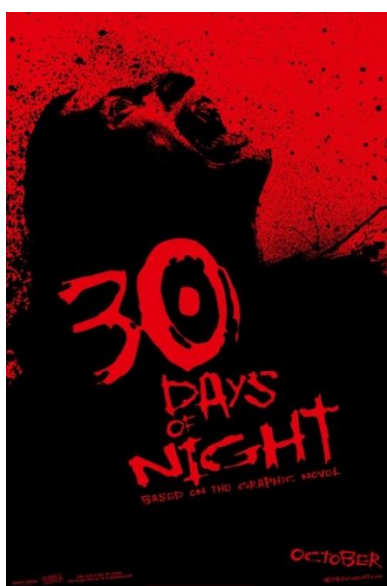
Underworld (2003) เป็นภาพยนตร์แวมไพร์ประเภทแอ็คชั่น ที่ผสมเรื่องราวความรักต่างเผ่าพันธุ์ระหว่างแวมไพร์และมนุษย์หมาป่า ในเรื่องเรียกว่า ไลแคน (Lycan) โดยใช้โครงสร้างแบบ *Romeo & Juliet* ที่นำความขัดแย้งระหว่างเชื้อสาย ครอบครัวยุทธ์ที่ถูกทะเลาะวิวาทจนแตกหักด้วยความรัก

ภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลอย่างมากจาก *The Matrix* (1999) ในแง่ของฉากแอ็คชั่น และวิธีการสโลว์โมชั่นภาพ โดยเฉพาะฉากเปิดเรื่องที่เกิดขึ้นในสถานีรถไฟใต้ดิน การเปิดเรื่องของภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แอ็คชั่นในแง่ของการแสดงให้เห็นถึงภารกิจของตัวละครเอกขึ้นพื้นฐาน แสดงรูปแบบของการต่อสู้ เพื่อนำทางไปสู่การต่อสู้ในเรื่องทั้งหมด แนะนำตัวละครอย่างคร่าวๆ ด้วยสถานการณ์ เช่นเดียวกับภาพยนตร์อย่าง *James Bond* ที่ภารกิจเปิดเรื่องถูกใช้แนะนำตัวละครและนำทางก่อนที่จะเข้าไปสู่ปมจริงๆ ของเรื่องราว

ภาพยนตร์เล่าเรื่องตามลำดับเวลา แต่ตัดสลับถึงเหตุการณ์ของทั้งสองฝ่ายทั้งแวมไพร์และไลแคน แรงจูงใจฐานของตัวละครนั้นคือแต่ละฝ่ายต้องการทำลายซึ่งกันและกัน และพยายามสร้างความยิ่งใหญ่ให้เกิดขึ้นในเผ่าพันธุ์ของตน

จุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์คือการนำลักษณะโกธิคมาใช้ผสมผสานกับความเป็นสมัยใหม่ที่รับอิทธิพลจาก *The Matrix* (1999) ผู้ชมสามารถเห็นสถาปัตยกรรมโบราณได้จากฉาก (เมืองบูดาเปสต์ ประเทศฮังการี) ขณะที่วิธีการต่อสู้ใช้อาวุธทันสมัย แวมไพร์ใช้คอมพิวเตอร์และกล้องถ่ายภาพจับความเคลื่อนไหวของศัตรู

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *30 Days of Night* (David Slade, 2007)



ภาพที่ 4.7 โปสเตอร์ภาพยนตร์ *30 Days of Night* (2007)

ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือนิยายภาพ (Graphic Novel) ในชื่อเรื่องเดียวกัน เล่าถึงเมืองบาร์โลว (Barrow) รัฐอลาสก้า (Alaska) ที่ถูกโจมตีด้วยกองทัพแวมไพร์ในช่วงเวลาที่เมืองจะมีวัน-คืนที่ไม่มีแสงอาทิตย์เป็นเวลา 30 วันตามชื่อภาพยนตร์ *30 days of night* ชาวเมืองที่เหลืออยู่จึงต้องดิ้นรนเอาตัวรอดจากการโจมตีครั้งนี้

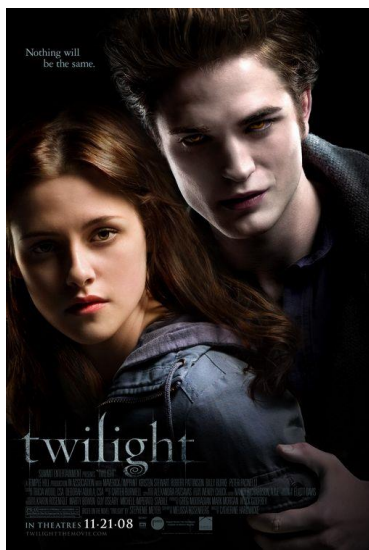
หากมองจากรูปแบบ ภาพยนตร์อยู่ในประเภทสยองขวัญ ที่ผสมกับแอ็คชั่น และ ลักษณะคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ผีดิบ (Zombie) ที่เน้นไปที่ตัวละครมนุษย์ถูกโจมตี และการแสวงหาหนทางเอาชีวิตรอด แต่ในกรณีของแวมไพร์นั้น ลักษณะตัวละครแวมไพร์มีความซับซ้อนกว่า อันอิงจากประวัติศาสตร์ที่ติดมากับตัวละครประเภทนี้ หรือแม้กระทั่งการที่แวมไพร์ มีลักษณะใกล้เคียงมนุษย์ กลวิธีการเอาตัวรอด หรือการปราบ จึงมีข้อจำกัดในวิธีการอย่างชัดเจนต่างจากภาพยนตร์แนวผีดิบ ตรงกันข้ามสิ่งๆ ที่เหมือนกันคือใน *30 days of night* แวมไพร์มีจำนวนมากในการจู่โจม

การเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ใช้วิธีการนับวัน เปรียบเทียบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับจำนวนผู้คน หรือกิจกรรมในการหนีเอาตัวรอด ซึ่งคือแรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะทวีความตึงเครียดขึ้นเรื่อยๆ จากจำนวนผู้รอดชีวิตที่ลดลง อาหารที่น้อยลง และความสัมพันธ์ของแต่ละบุคคลที่เข้าสู่ขั้นวิกฤต

เรื่องถูกเล่าตามลำดับเวลา ลดทอนช่วงเวลาให้สั้นลงด้วยการตัดข้ามเป็นสัปดาห์ (Temporal Duration) ช่วงเด่นที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่องจึงเป็นสัปดาห์แรก วันหนึ่งในตอนกลาง และวันใกล้พระอาทิตย์จะขึ้น ภาพยนตร์ไม่เล่าเรื่องซับซ้อน ไม่กล่าวถึงที่มาที่ไปของตัวละครใช้บทสนทนา เหตุการณ์ และการสร้างลักษณะของตัวละคร สื่อถึงภูมิหลัง ปม และความขัดแย้ง

การเปิดเรื่องและการปิดเรื่องมีความสัมพันธ์กัน กล่าวคือระหว่างที่พระอาทิตย์ตกและจะขึ้นอีกครั้งใน 30 วันข้างหน้า ผู้ชมเห็นการเปลี่ยนแปลงตั้งแต่สภาพชุมชนอยู่ในความปกติ ค่อยๆ เตรียมรับมือกับธรรมชาติจนเสียการควบคุม ถูกโจมตีในสภาวะวิกฤต และกลับมาสู่ความปกติอีกครั้งในท้ายเรื่อง เป็นลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์สยองขวัญ โดยเฉพาะที่ภาพยนตร์วางให้แวมไพร์เป็นผู้นุกรุก

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Twilight* (Catherine Hardwicke, 2008)



ภาพที่ 4.8 ใบปิดภาพยนตร์ *Twilight* (2008)

Twilight (2008) เป็นภาคแรกของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมแนวโรแมนติกที่ได้รับความนิยมโดยนักเขียน สเตเฟนี เมเยอร์ (Stephenie Meyer) เล่าเรื่องของเด็กสาววัยรุ่นเบลลา สวอน (Bella Swan) ที่จำต้องย้ายบ้านจากเมืองฟีนิกซ์ (Phoenix) รัฐอริโซนา (Arizona) ที่มีคอบอุ่น แสงตะวันสาดส่องมาสู่เมืองฟอร์ค (Forks) ในรัฐวอชิงตัน Washington อันเป็นเมืองหนาวเย็นและฝนตกบ่อยครั้ง ด้วยเหตุผมที่ครอบครัวแตกแยก แม่ของเธอมีคนรักใหม่และจำต้องออกเดินทาง เธอจึงต้องย้ายมาอยู่กับพ่อที่เป็นหัวหน้าตำรวจอยู่เมืองเล็กๆ แห่งนี้ การย้ายมาอยู่ในเมืองทำให้เธอพบกับแวมไพร์รูปร่างงามเอ็ดเวิร์ด คูลิน (Edward Cullen) ซึ่งภาพยนตร์ทิ้งปมไว้ให้นางเอกค้นหาความหมายของแวมไพร์ด้วยตนเองจากพฤติกรรมและเหตุการณ์แปลกๆที่เกิดขึ้นระหว่างที่ทั้งสองเริ่มตกหลุมรักกัน และในตอนท้ายเมื่อ Bella สามารถยอมรับในสถานะแวมไพร์ของเอ็ดเวิร์ดคนรักได้ มันเป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นของชีวิตเธอที่จะไม่เหมือนเดิมในฐานะมนุษย์ธรรมดา

ภาพยนตร์เล่าเรื่องในมุมมองของเบลลา โดยอาศัยเสียงบรรยาย (Voice Over) ในตอนเปิดเรื่องเล่าถึงความรู้สึกที่ตนต้องย้ายบ้านและมาอยู่กับพ่อที่ปีหนึ่งพบเพียง 2 อาทิตย์ต่อปี เล่าต่อด้วยการเริ่มต้นชีวิตใหม่ในโรงเรียนและ พบกับเอ็ดเวิร์ด คูลิน เป็นเส้นเรื่องหลัก เส้นเรื่องที่สองเป็นเหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดขึ้นควบคู่กับโดยตำรวจคิดว่าเหยื่อถูกสัตว์ป่าทำร้าย แต่แท้จริงแล้วเป็นฝีมือของแวมไพร์ อันเป็นสองเหตุการณ์ที่ควบคู่กันไป (Parallelism)

ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปอย่างช้าๆ ในครึ่งเรื่องแรก ซึ่งต้องการทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่เข้าที่เข้าทางของเบลลาต่อสถานที่ใหม่ เพื่อนใหม่ และความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับพ่อ ประกอบกับความรู้สึกที่มีต่อเอ็ดเวิร์ดซึ่งเธอสับสน ไม่เข้าใจในการกระทำของเขา ในครึ่งเรื่องหลัง เมื่อเบลลาได้พบกับความจริงเกี่ยวกับแวมไพร์แล้ว โครงเรื่องของเหตุการณ์ฆาตกรรมเข้ามาบรรจบกับเรื่องของนางเอก เผยอันตรายจากแวมไพร์คนอื่นๆที่ไม่ใช่พวกคูลิน เข้ามาบ้านป่วนในหมู่บ้าน ท้ายสุดเบลลา ก็กลายเป็นเป้าหมายของแวมไพร์คนหนึ่งในการเข้าทำร้าย

ในส่วนของครึ่งหลัง เมื่อความจริงได้ไขกระจ่าง แต่นางเอกกลับตกเป็นเป้าหมายของแวมไพร์คนอื่นๆที่ไม่ใช่คูลิน โครงเรื่องมีทิศทางที่เปลี่ยนไป แรงขับเคลื่อนของตัวละครย้ายไปสู่เอ็ดเวิร์ดที่ต้องการจะปกป้องนางเอกจากอันตราย ซึ่งแรงขับเคลื่อนชิ้นใหม่นี้จะกลายเป็นโครงเรื่องหลักในภาคต่อไปของ *Twilight Saga*

โครงสร้างการเล่าเรื่อง *Let Me In* (Matt Reeves, 2010)



ภาพที่ 4.9 ใบปิดภาพยนตร์ *Let Me In* (2010)

ภาพยนตร์ดัดแปลงและซื้อลิขสิทธิ์นำมาสร้างใหม่จาก *Let the Right One In* (2008) ซึ่งเป็นภาพยนตร์สวีเดน (Sweden) โดยมีการเปลี่ยนสถานที่เกิดเหตุการณ์มาเป็นเมืองเล็กๆ ลอสอลามอส (Los Alamos) รัฐนิวแม็กซิโก (New Mexico) ปี ค.ศ. 1983 โดยมีบรรยากาศที่หนาวเย็นและหิมะตกตลอดเรื่อง

ภาพยนตร์เล่าถึงเด็กชาย อายุ 12 ปี โอเวน (Owen) อาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์กับแม่ ที่อยู่ระหว่างหย่าร้าง ขณะที่เมื่อไปโรงเรียน ตนถูกแกล้งจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน ล้อว่าเขามีลักษณะ

อ่อนแอเหมือนผู้หญิง จนถึงขั้นลงไม้ลงมือกับโอเวน อากาเรเก็บกดนี้เองทำให้เขารู้สึกแปลกแยก เก็บตัว อีกทั้งแม่อยู่ในความเศร้าจากครอบครัวที่แตกแยก ทำให้เขาสร้างโลกส่วนตัวขึ้น มีนิสัยชอบแอบมองเพื่อนบ้าน และเล่นกับมีดพกแสดงบทบาทข่มขู่ แทงตันไม่เป็นการระบายอารมณ์ ต่อมานั่นโอเวน ได้ทำความรู้จัก เด็กหญิงแอบบี้ (Abby) เพื่อนบ้านอายุเท่ากัน เพิ่งย้ายมาอยู่ห้องข้างๆ กับ “พ่อ” ขณะเดียวกัน เมืองเล็กๆแห่งนี้ก็เกิดเหตุการณ์ฆาตกรรม ความวุ่นวาย พบศพในแม่น้ำ ทำยเรื่องโอเวน ก็มารู้ความจริงว่าแอบบี้เป็นแวมไพร์ อันเป็นต้นเหตุของการฆาตกรรม และเหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องพร้อมกันสองสถานการณ์ (Parallelism) ที่นิยมใช้ในภาพยนตร์แวมไพร์

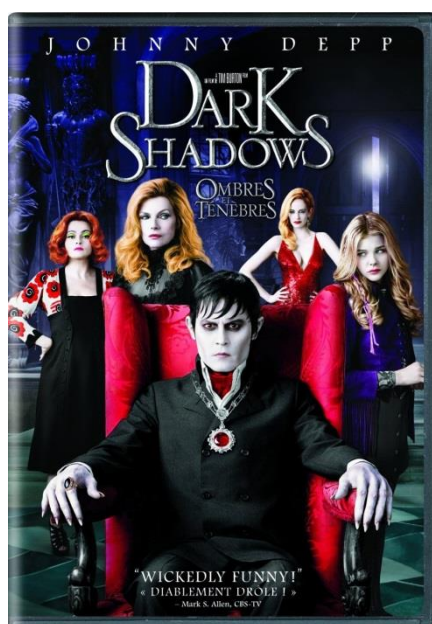
ภาพยนตร์แวมไพร์มักมีเนื้อเรื่อง สอง ชั้นที่ต้องการเล่าไปพร้อมกัน ส่วนที่หนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นต่อตัวละคร อีกเรื่องคือเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากความเป็นแวมไพร์ ผู้ชมเห็นมาแล้วจาก *Twilight* (2008) และถูกนำมาใช้ซ้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้

ในการดัดแปลงจากภาพยนตร์ดั้งเดิม ที่ตัวภาพยนตร์เองประสบความสำเร็จมาทำซ้ำในระยะเวลาไล่เลี่ยกัน ทำให้ผู้กำกับต้องค้นหาวิธีการเล่าเรื่องและสร้างปมของตัวละครใหม่ๆ ใน *Let the Right One In* (2008) การเล่าเรื่องเป็นไปอย่างเนิบๆ เน้นบรรยากาศของป่าเมืองหนาว พื้นที่ปกคลุมด้วยหิมะ สถาปัตยกรรม โดยภาพส่วนใหญ่เป็นภาพกว้าง และไม่ใช้การตัดสลับหลายมุม ภาพยนตร์ปล่อยให้เสียงบรรยากาศนำพาผู้ชมไปสู่ตัวละครอย่างช้าๆ และสร้างช่องว่างทั้งทางกายภาพ จังหวะอารมณ์ ซึ่งไม่ชี้แจงเกินไป ขณะที่ *Let Me In* (2010) จัดลำดับการเล่าเรื่องใหม่ โดยนำปมเหตุการณ์ในตอนกลางเรื่องขึ้นมา เป็นตอนที่ชายนิรนาม ผู้ชมยังไม่สามารถระบุตัวละครได้ ถูกนำมาส่งที่โรงพยาบาล โดยรถตำรวจ ชายนิรนามมีใบหน้าและ ดินทุรนทุราย นายตำรวจเข้ามาในห้องผู้ป่วยเพื่อสอบถามข้อมูล ซึ่งตนคิดว่ามีความสำคัญ แต่เมื่อนางพยาบาลเรียกให้เจ้าหน้าที่ไปปรับโทรศัพท์นอกห้อง เมื่อกลับมาชายผู้นั้นได้กระโดดตึกฆ่าตัวตายไปแล้ว ภาพยนตร์จึงเล่าย้อนกลับเมื่อสองสัปดาห์ก่อนหน้านี้ โดยโอเวน ให้เห็นสภาพของครอบครัวและปัญหาที่โรงเรียน ก่อนเข้าเรื่องจนมาบรรจบกับเหตุการณ์ตอนต้นที่ราวครึ่ง ช.ม.ถัดมา

Let Me In (2010) สลับที่โครงเรื่องในการนำเสนอ มีผลในการชี้แนะเรื่องไปสู่ความลึกลับในแนวสืบสวนสอบสวน โดนต้นเป็นเรื่อง ผู้ชมเห็นตำรวจ (ซึ่งเป็นตัวละครที่ถูกแนะนำก่อนตัวละครหลัก) และไม่ทราบว่าชายนิรนามที่ถูกส่งโรงพยาบาลนั้นเป็นใคร ทิ้งปมให้ติดตามไว้ด้วยภาพที่รุนแรง ภาพศพที่กระโดดตึก ด้านของตัวละครโอเวน ได้มีการสร้างรายละเอียดของพฤติกรรมที่เป็นผลสืบเนื่องจากการโดยทำร้ายที่โรงเรียน ทำให้กลายเป็นเด็กเก็บตัว ชอบแอบมอง ช่างสังเกต และอื่นๆ อันเป็นจุดเด่นที่เพิ่มเติมมา

ความแตกต่างในบรรยากาศของเรื่องกีฬาภาพยนตร์อเมริกันสร้างขึ้นใหม่ คือความโดดเด่นของตัวละคร ไม่เพียงแต่ไอเวน ตัวละครประกอบรอบข้างเช่นกัน เราสังเกตว่าการที่ไอเวนเป็นเด็กที่ชอบสอดแนม สังเกตการณ์เพื่อนบ้านของตนนั้น เราเห็นว่าคนเหล่านั้นที่อยู่ห้องติดกันไม่รู้จกกัน และกัน หญิงสาวที่เห็นไอเวนแอบมองเธอมีทีท่าไม่เป็นมิตร บรรยากาศของการไม่ไว้ใจ หรือการถูกปล่อยให้อยู่โดดเดี่ยวของมนุษย์ตัวกันกลายเป็นแรงขับเคลื่อนให้ไอเวนเลือกที่จะอยู่ข้างแวมไพร์ในตอนท้าย ในขณะที่ *Let the Right One In* (2008) กลับมีลักษณะที่ตรงข้ามกัน แม้สภาพแวดล้อมจะหนาวเย็น แต่ผู้คนกลับมีการพูดคุย ปรีกษา ผู้ชมเห็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากเพื่อนบ้าน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวละครรองเป็นผลให้เมื่อเกิดการหายตัวไปของคนใดคนหนึ่ง ทำให้ตัวละครตัวอื่นเดือดเนื้อร้อนใจ และบีบคั้นสถานการณ์ของแวมไพร์ให้เปิดเผยความจริง

โครงสร้างการเล่าเรื่องของ *Dark Shadow* (Tim Burton, 2012)



ภาพที่ 4.10 โปสเตอร์ภาพยนตร์ *Dark Shadow* (2012)

ภาพยนตร์ดัดแปลงจากละครโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยม ออกฉายเมื่อปี ค.ศ. 1966 – 1971 มีลักษณะผสมผสานของทั้งความตลกและความสยองขวัญ โดยในเวอร์ชันภาพยนตร์ กำกับโดย ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) ซึ่งจะมีจุดเด่นงานออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และอารมณ์ขันแบบเฉพาะตัวของผู้กำกับ

ภาพยนตร์เปิดเรื่องในปี ค.ศ. 1752 เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของตระกูล คอลลินส์ (Collins) ที่มากับเรื่องสำเนา มีจุดประสงค์ในการตั้งถิ่นฐานใหม่จากอังกฤษสู่อเมริกา ตระกูลได้

สร้างกิจการทำเรืออันรุ่งเรือง แต่ก็ไม่สามารถหนีพ้นคำสาปโบราณที่ตามมาหลอกหลอนคนในตระกูลไปได้ เหตุการณ์ประหลาดขณะสร้างคฤหาสน์ตระกูลโคลลินได้คร่าชีวิตพ่อ และแม่ของ บานาบัส คอลลินส์ (Barnabus Collins) รับบทโดย จอห์นนี่ เดปป์ (Johnny Depp) และเมื่อ บานาบัส คอลลินส์ โตขึ้นคุมกิจการ มีความมั่งคั่ง แต่มีนิสัยเจ้าชู้เป็นเหตุให้ตนถูกแม่มดสาวเองเจดิลีค บูชาร์ค (Angelique Bouchard) สาปให้กลายเป็นแวมไพร์ด้วยความแค้น และซึ่งเขาทั้งเป็นในโลงศพเป็นเวลากว่า 250 ปี

เรื่องส่วนที่สองเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1972 กล่าวถึงตระกูลคอลลินส์ที่ตกอยู่ในสภาวะคับขัน ในด้านฐานะ ต้องการความช่วยเหลือ ขณะที่บานาบัส คอลลินส์หลุดออกมาจากหลุมศพจากการขุดของที่ดินของเหล่าคนงาน เขาจึงได้กลับมาบ้านและหาทางช่วยเหลือหลานของตนที่กำลังประสบปัญหา

บทนำในตอนต้น เป็นการเปิดเรื่องที่ปูพื้นลักษณะของตัวละคร ที่จะเข้ามาสร้างความขัดแย้งให้กับโครงเรื่องหลักในส่วนที่สอง ในเรื่องที่เป็นบทนำ มีลักษณะของความเป็นตำนานอย่างเต็มรูปแบบ ทั้งวิธีการเล่าเรื่อง โครงสร้างของฉาก เสื้อผ้า เกร็ดเรื่องของคำสาปและแม่มด โดยความเก่าแก่ทั้งหมดจะเข้ามาขัดแย้งกับเหตุการณ์ในปี ค.ศ. 1972 ที่ บานาบัส คอลลินส์ต้องเข้ามาปรับตัวกับญาติๆ ของตน ในยุคสมัยใหม่

Dark Shadow (2010) เป็นรูปแบบพิเศษที่เกิดขึ้นเพราะเป็นภาพยนตร์รีเมค (Remake) แต่ขณะเดียวกัน ได้นำเสนอแวมไพร์ในเชิงการล้อเลียน (Parody) เช่นฉากที่ บานาบัส แปรพักตร์หรือหนึ่งดูโทรทัศน์กับลูกหลานของตน ทำให้ภาพลักษณ์ของแวมไพร์ที่เคยดูมืดมน มีความผ่อนคลาย และพร้อมที่จะล้อเลียนลักษณะที่ตนเองเคยเป็นมา

ภาพยนตร์โดดเด่นไปด้วยงานสร้างสรรค์การออกแบบที่ทำให้ชวนนึกถึงยุค 1970 ผสมผสานกับความเป็นโกธิคของตัวคฤหาสน์และความมืดหม่นของการออกแบบตัวละครเพื่อสื่อถึงยุคมืดของตระกูล แต่สิ่งหนึ่งที่ตรงกันข้ามคือเรื่องกลับเป็นในเชิงครอบครัว การยอมรับและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความเบาสมองอยู่ในตัวและไม่ได้นำเอาความเป็นแวมไพร์มาใช้ในเชิงสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้ง สถานการณ์ เช่น บานาบัส คอลลินส์ จำต้องเข้าใจเหลนสาวของตนซึ่งเป็นวัยรุ่น หรือท้ายสุดต้องหาทางสงบศึกกับแม่มดที่อยู่เป็นอมตะรอคอยการกลับมาเพื่อล้างแค้นอีกครั้ง

ภาพยนตร์แวมไพร์มักมีโครงเรื่องที่ผูกพันกับประวัติศาสตร์ กล่าวถึงความกลัวหรือแรงปรารถนา มีแรงขับเคลื่อนของตัวละครที่ต้องการหาความหมายชีวิต หรือการเอาตัวรอดจากภัยอันตราย แต่สำหรับโครงเรื่องในภาพยนตร์แวมไพร์ช่วงหลังๆ เป็นสิ่งที่น่าสังเกตว่ามีการผสมผสานเรื่องราวระหว่างแวมไพร์และมนุษย์ในเชิงความสัมพันธ์มากขึ้น มีการเล่าเรื่องเปรียบเทียบที่แสดง

สถานะคล้ายกันระหว่างมนุษย์และแวมไพร์ ซึ่งในกลุ่มของภาพยนตร์ทำย ความสัมพันธ์ดังกล่าว แยกไม่ออก แวมไพร์ได้เข้ามาอยู่กับสังคมมนุษย์อย่างเปิดเผย เช่น *Twilight* (2008) *Let Me In* (2010) และ *Dark Shadow* (2012)

4.2 ตัวละคร (Character)

การพัฒนาบุคลิกของ Dracula ความสำคัญมากต่อการเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ ภาพยนตร์แวมไพร์ย้อนกลับไปในยุคแรกเริ่ม บุคลิกแบบที่ 1) *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) แวมไพร์มีหัวโล้น หูแหลม คล้ายค้างคาว 2) *Dracula* (Tod Browning, 1931) แวมไพร์แต่งกายเป็นสุภาพบุรุษ ภูมิจากแดนไกล บุคลิกทั้งสองมักแยกออกจากกัน อย่างชัดเจน ในการสร้าง *Dracula* และ *Nosferatu* ในเวอร์ชันต่อ ๆ มา มีเพียงเทคนิคของการใช้ แสงเงาแบบ Expressionism เท่านั้นที่มักใช้ซ้ำๆ เพื่ออ้างอิงถึงภาพยนตร์ของขบวนการคลาสสิก

บุคลิกของแวมไพร์พัฒนาขึ้นในช่วง 1960s โดย Hammer Studio สร้างภาพยนตร์ *Dracula* ให้มีจุดขายที่เรื่องเพศ ภาพยนตร์แสดงฉากกอดจูบชัดเจนระหว่างตัวละครท่านเคานท์ บุกเข้ามายังห้องนอนของหญิงสาว แต่ภายใต้ความหวาดกลัวกลับเต็มแรงปรารถนา ภาพยนตร์ แวมไพร์เปรียบเทียบกับเหยื่อของตัวละครหญิงสาวว่าเป็นการแอบมองสตรีในฐานะวัตถุทาง เพศ การล่วงละเมิดทางเพศ และสิ่งต้องห้ามในเรื่องเพศ เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่อง *Daughters of Darkness* (“Les lèvres rouges”, Harry Kümel 1971) เป็นภาพยนตร์ฝรั่งเศส นำโครงเรื่องของ *Dracula* มาดัดแปลง เล่าถึงคู่สามีภรรยาเพิ่งแต่งงาน เดินทางมาพักผ่านในชนบทและพบกับเคาน์เตส (อันเป็นการนำลักษณะตัวละครมาจากตำนาน ของ อลิซาเบธ บาโรรี) ผู้สง่างามและพักอยู่ด้วยกันซึ่งเธอเป็นแวมไพร์ ภาพยนตร์เล่าถึงความ ต้องห้ามของเรื่องเพศ การย้ายวนคู่แต่งงานใหม่ในออกนอกถิ่นนอกทาง แสดงภาพเปลือยอย่าง ชัดเจนผสมผสานการใช้สัญลักษณ์และภาพถึงความฝันเล่าถึงความปรารถนาทางเพศของตัว ละคร จากการดัดแปลงดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางของแฮมเมอร์ สตูดิโอ (Hammer Studio) ที่ ทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์สื่อในเรื่องเพศ จนภาพยนตร์แวมไพร์หลังจากนั้น ย่อมมีฉากวาบหวิว ปรากฏอยู่เสมอ

เมื่อแวมไพร์เข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอย่างชัดเจนแล้ว นักแสดงย่อมมีส่วนสำคัญในสื่อ แนวคิดดังกล่าวออกมา ตัวละครแวมไพร์พัฒนาภาพลักษณ์จากเบอลา ลากอซี (Bela Lugosi) ปรับให้มีความสง่างาม มีเสน่ห์ดึงดูดทางเพศ และเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้นภายใน เครื่องแต่งกายคล้ายเดิม โดยดาราที่รับบทเป็นเคาน์เตสแวมไพร์คือ คริสโตเฟอร์ ลี (Christopher

Lee) ใน *Horror of Dracula* (1958), *Dracula: Prince of Darkness* (1966) และตลอดช่วงทศวรรษที่ 60s ในภาคต่อทั้งหมด ที่สร้างโดยแฮมเมอร์ สตูดิโอ ในภาคสุดท้าย *Dracula A.D.* (1972) เห็นได้ชัดว่าเรื่องราวของ *Dracula* ถูกดัดแปลงเน้นไปยังเรื่องเพศ เรื่องเล่าถึง เคานท์แดรกคิวล่า มาพบกับกลุ่มวัยรุ่นที่ลอบเข้ามาลอบของในปราสาท ผสานกับการมีวงดนตรีร็อกและวิถีชีวิตแบบบุพผาชน ภาพยนตร์แสดงเน้นเนื้อหนังสตรีผู้ตกเป็นเหยื่อมากกว่าความสมเหตุสมผลของเรื่องราว

ลักษณะแวมไพร์ที่เปลี่ยนไปในเวอร์ชันของคริสโตเฟอร์ ลี นั้น ได้แก่ ความเป็นมนุษย์ที่มีมากขึ้น การสื่อว่าเป็นตัวร้ายด้วยเวทมนตร์หรือท่าทางน้อยลง ตัวอย่างเช่น เมื่อเคานท์แดรกคิวล่าเดินเข้าไปหาเหยื่อที่เตียง วิธีแสดงของคริสโตเฟอร์ ลี ไม่มีอาการเดินย่อง ยกมือและขยับนิ้วมือประหนึ่งงเล็บที่จะเข้าไปทำร้ายเหยื่อ (ภาพมือหรือกึ่งเล็บที่ตีบลานๆ ใน *Nosferatu* และ *Dracula* แบบฉบับคลาสสิก) ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่มักใช้ซ้ำ คริสโตเฟอร์ ลี ลดการเคลื่อนไหวที่ไม่เป็นธรรมชาติแบบนี้ลงจากแบบของ เบลลา ลาโกซี การพูดจา เดินเหิน เหมือนคนปกติในสถานการณ์ทั่วไปเพียงจะแสดงสถานะแวมไพร์ตอนล่าเหยื่อหรือตอนโมโหด้วยกิริยาเกรี้ยวกราดและไซค์เขียว

หลังจากนั้น ภาพยนตร์แวมไพร์เช่น *Dracula* (1979) นำแสดงโดย แฟรงค์ ลางเจลลา (Frank Langella), *The Hunger* (1983) ตัวละครแวมไพร์มิเรียม (Miriam) แสดงโดยแคเทอริน เดอเนฟ (Catherine Deneuve) และ แวมไพร์จอห์น (John) แสดงโดยเดวิด โบวี่ (David Bowie) และ *The Lost boy* (1987) ตัวละครแวมไพร์วัยรุ่นเดวิด David ที่แสดงโดย ไครเฟอ์ ซูเธอร์แลนด์ (Kiefer Sutherland) ตัวละครแวมไพร์เหล่านี้ ถูกสร้างให้มีความกลมกลืนกับมนุษย์มากขึ้น มีสำเนียงการพูดที่ไม่ได้แสดงออกว่ามาจากต่างแดนเหมือนเบลลา ลาโกซี (Bela Lugosi) โดยเฉพาะยุค 80s แวมไพร์แต่งตัวตามยุคสมัย ออกเที่ยวในสถานที่ต่างๆอย่างมนุษย์ทั่วไป จนถึง *Bram Stoker's Dracula* (1992) รับบทโดยแกรี่ โอลด์แมน (Gary Oldman) และ *Interview With the Vampire* (1994) แวมไพร์หนุ่มรับบทโดยแบรด พิตท์ (Brad Pitt) และทอม ครูซ (Tom Cruise) จนถึง *Twilight* (2008) แวมไพร์ตัวเอก รับบทโดยโรเบิร์ต แพททินสัน (Robert Pattinson) ดาราวัยรุ่นชื่อดัง

จากการพัฒนารูปลักษณ์ของแวมไพร์สาย *Dracula* ทางกายภาพแวมไพร์และมนุษย์มีความใกล้ชิดกันมากขึ้น ถ้าหากสังเกตจากรายชื่อนักแสดง บทแวมไพร์กลายเป็นบทบาทสร้างชื่อเสียง หรือต้องการนักแสดงที่มีชื่อเสียง มาสร้างภาพลักษณ์ที่น่าจดจำและสร้างแรงดึงดูดทางเพศให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ต่อผู้ชม

ขณะเดียวกันภาพลักษณ์ทางสาย *Nosferatu* ยังคงมีลักษณะใกล้เคียงเดิม ตัวอย่างเช่น ในปี 1979 *Nosferatu the Vampyre* (Werner Herzog, 1979) เวอร์ชันรีเมค (remake) ได้นำรูปแบบเดิมจาก *Nosferatu* (1922) มาใช้ คงรูปลักษณะแวมไพร์หัวดำย หูแหลม ขณะที่เรื่องราวผู้ชมเห็นภาพของปราสาทและความสัมพันธ์ของตัวละครในแบบดั้งเดิม

ต่อมาภาพลักษณ์ของเคานท์ออล็อก (Count Orlok) จาก *Nosferatu* ถูกใช้เฉพาะเจาะจงมากขึ้น และมีการผสมผสานรูปลักษณ์แบบสาย *Dracula* เข้าร่วมกล่าวคือภาพลักษณ์ของเคานท์ออล็อก ถูกใช้เมื่อแวมไพร์อ่อนแอ กลายร่างที่แสดงออกถึงสภาวะความชั่วร้าย หรือสภาวะที่แวมไพร์เผยร่างจริงต่อหน้าไม้กางเขน น้ำมนต์ แสงแดด สิ่งที่แวมไพร์พ่ายแพ้ ภาพลักษณ์นี้สามารถเห็นได้บ่อยครั้งจากภาพยนตร์แวมไพร์ที่อยู่ในกลุ่มของแอ็คชั่นสยองขวัญ เช่น *From Dusk till Dawn* (1996), *30 days of Night* (2007) หรือแม้แต่ใน *Bram Stoker's Dracula* (1992) ก็มีการใช้ภาพลักษณ์ที่เหมือนค้างคาว หรือชายอัปลักษณ์แสดงการพ่ายแพ้ หรือสภาวะที่อ่อนแอของแวมไพร์

ในด้านตัวละคร เราไม่สามารถจำกัดอยู่เฉพาะตัวละครแวมไพร์ได้โดนเฉพาะในบางเรื่อง เนื่องจาก ตัวละครแวมไพร์และตัวละครมนุษย์มีความสัมพันธ์ อย่างแน่นแฟ้น สะท้อนสถานะของกันและกัน ซึ่งจึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ในสายใยที่โยงอยู่

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Bram Stoker's Dracula* (1992)

ในช่วงแรกของการวิเคราะห์ตัวละคร แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของตัวละคร เคานท์แดร์ริคคิดว่า ในการเปลี่ยนแปลงของรูปลักษณ์ สำหรับ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้นำเอาภาพลักษณ์ทั้งสองสายรวมกัน โดยภาพลักษณ์หลากหลายสะท้อนสภาพจิตใจของตัวละคร และเหตุการณ์

ตอนต้นที่โจนาธานพบเคานท์แดร์ริคคิวดำนั้น แวมไพร์ปรากฏตัวในสภาพชายแก่ ใส่เสื้อผ้าอาภรณ์หรูหรา ทรงผมแปลกประหลาด ท่วงท่าออกจืดชืดอ่อนนุ่ม (Campy) เบื้องต้นภาพลักษณ์นี้แสดงความมั่งคั่ง ชายสูงวัยที่ดูท่าทางต้อนรับ ไม่มีพิษภัย ตรงกันข้ามกลับมีท่าทางแปลกประหลาดและอารมณ์ไม่ปกติ ซึ่งอาจแสดงถึงสภาพจิตใจที่ไม่มั่นคงของโจนาธาน สอดคล้องกับเหตุการณ์ประหลาดต่างๆ ซึ่งเขาได้พบเจอก่อนที่จะเผยตัวว่าตนว่าเป็นแวมไพร์ มีความคล้ายคลึงกับเคานท์ออล็อก (Count Orlok) จาก *Nosferatu* ในด้านการแสดงออก แม้ภาพลักษณ์จะไม่เหมือนเสียทีเดียว

ตรงกันข้าม เมื่อเดินทางมายังลอนดอน เคานท์แดร์ริคควิล่ากลับสู่รูปลักษณ์เจ้าชายในตอนต้น ผมยาว ซึ่งการไว้ผมปล่อยยาวแสดงถึงการอยู่นอกขนบ แต่กลับแต่งกายเข้ายุคสมัยเมื่อพบกับมินา ภาพลักษณะนี้ทำให้เกิดความรู้สึกสับสนระหว่างคู่หมั้นของเธอและเคานท์แดร์ริคควิล่า



ภาพที่ 4.11 ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก
Bram Stoker's Dracula (1992)



ภาพที่ 4.12 ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก
Bram Stoker's Dracula (1992)

ข้อสังเกตหนึ่ง รูปลักษณ์ของแวมไพร์ที่เป็นชายหนุ่มรูปงามนั้นจะปรากฏตัวขึ้นก็ต่อเมื่อเขาอยู่กับมินา ตามลำดับ ขณะที่กับตัวละครอื่นๆ เคานท์แดร์ริคควิล่า อยู่ในร่างครึ่งคนครึ่งหมาป่ากับลูซี กลายร่างเป็นคางคกยักษ์เมื่อแวน เฮลซึ่ง ยืนไม้กางเขนใส่ และกลายเป็นร่างชายแก่ในตอนปลายของการต่อสู้จากคณะคนที่เดินทางมาปราบ และตอนท้ายกลายเป็นเจ้าชายอีกครั้งในอ้อมกอดของมินา

กล่าวได้ว่าภาพสะท้อนขอ เคานท์แดร์ริคควิล่าที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นไปตามความสัมพันธ์ของตัวละคร ชายรูปงามและมินา แสดงออกถึงสภาพภาพของความรัก ลูซีและสัตว์ประหลาด ครึ่งคนครึ่งหมาป่าและการร่วมเพศ แสดงถึงทัศนคติในเรื่องเพศที่แตกต่างจากธรรมเนียม

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Interview with the Vampire (1993)*

ในภาพยนตร์กลุ่มของตัวละครแวมไพร์เป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง มนุษย์เป็นเพียงเหยื่อที่ผ่านมา แต่ในทางกลับกันความเป็นมนุษย์ในตัวแวมไพร์กลายเป็นปมขัดแย้งหลัก แวมไพร์มีความรู้สึก เป็นครอบครัว เป็นครู มีความเหงา ความโดดเดี่ยว และความเบื่อหน่ายต่อความเป็นอมตะ ส่งผลให้ผู้ชมขบคิดถึงความปรารถนาภายในทั้งของตนเองและตัวละคร เพราะแท้จริงแล้วมนุษย์ และแวมไพร์มีลักษณะบางประการที่ซ้อนทับกันอยู่

ภาพยนตร์ได้นำลักษณะของแวมไพร์แบบเคานท์แดร์ริควิล่ามาสานต่อ โดยสร้างจำนวนตัวละครแวมไพร์เพิ่มขึ้นโดยมี “ผู้สร้าง” และ “ผู้สืบทอด” กล่าวคือแวมไพร์ตนเดิม คือผู้สร้างและมนุษย์ที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์ใหม่ๆ คือ ผู้สืบทอด แวมไพร์ดำรงชีวิตอย่างเป็นอมตะแทรกซึมอยู่กับคนทั่วไป แม้จะรักษาสัญชาติญาณของการล่า การดูดเลือดอยู่ แต่ที่ก้าวไปไกลกว่านั้น คือการขยายความความรู้สึกนึกคิดให้กับแวมไพร์เป็นการสร้างมิติเพิ่มให้ตัวละครหลัก

แวมไพร์หลุยส์อธิบายว่า แวมไพร์นั้นมีเลือดมีเนื้อแต่ไม่ใช่มนุษย์ต่อนักข่าวนิรนาม นัยหนึ่งความสัมพันธ์ระหว่าง มนุษย์ การดูดเลือด และการกลายร่างเป็นแวมไพร์ยังคงอยู่ เช่นเดียวกับที่เคานท์แดร์ริควิล่า ดูดเลือดของลูซี่ ใน *Bram Stoker's Dracula* (1992) เธอป่วย ตาย แล้วจึงกลายร่างเป็นแวมไพร์ออกดูดเลือด และถูกปราบในตอนท้าย กรณีของลูซี่เธอเป็นเพียงเหยื่อ ไม่ได้มีผลต่อเคานท์แดร์ริควิล่า ผู้สร้าง ซึ่งการกลายร่างเป็นแวมไพร์ของเธอเป็นไปตามธรรมชาติ (ตามชนบของแวมไพร์) ไม่ได้เจาะจง แต่ใน *Interview with the vampire* การกลายร่างเป็นแวมไพร์มีความหมายลึกซึ้งกว่านั้น

ชนบของแวมไพร์คือ ผู้ที่ถูกแวมไพร์ดูดเลือดจะมีอาการป่วยอย่างไม่ทราบสาเหตุ คล้ายเป็นไข้ แล้วอาการจะทรุดลงเรื่อยๆ จนเสียชีวิตในเวลาอันสั้น หลังจากนั้นศพจะฟื้นขึ้นเป็นแวมไพร์มีสภาพอมตะอยู่ในร่างดังกล่าว ออกดูดเลือด แต่ใน *Interview with the Vampire* การที่แวมไพร์ดูดเลือดมนุษย์นั้น มีรายละเอียดเพิ่มเติมหลายประการ ข้อสังเกตทั่วไปที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับความรู้นิเวศที่ตกทอดจาก *Bram Stoker's Dracula* (1992) คือ เหยื่อมักเป็นหญิงสาว เลือดทำให้แวมไพร์ดำรงอยู่ได้ แต่รายละเอียดเพิ่มเติมและแตกต่างออกไปได้แก่ หนึ่ง เหยื่อของแวมไพร์มีหลากหลายขึ้น ทั้งหญิงสาว ชายหนุ่ม ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ ไม่เจาะจง สอง หากแวมไพร์ไม่ดูดเลือดมนุษย์ แวมไพร์สามารถดำรงอยู่ได้จากการกินเลือดสัตว์ สาม แวมไพร์จะไม่ดูดเลือดมนุษย์จนเสียชีวิตเพราะเลือดจากร่างกายที่หัวใจหยุดเต้น จะเป็นพิษต่อแวมไพร์ สุดท้าย มนุษย์ที่จะกลายเป็นแวมไพร์นั้นต้องได้ดูดเลือดจากแวมไพร์ “ผู้สร้าง” เป็นการสืบทอดก่อน

สถานะแวมไพร์ “ผู้สร้าง” ใน *Interview of the Vampire* แตกต่างออกไปจากเรื่องก่อนๆ เมื่อร่างกายของมนุษย์โดนแวมไพร์กัด หากแวมไพร์กัดเลือด (จากข้อมือตน) ให้ดูดกลับ มนุษย์ผู้นั้นจะผ่านสภาพการตาย อายุจะหยุดลงที่ขณะนั้น คงรูปเป็นอมตะ และจะฟื้นขึ้นเป็นแวมไพร์เกิดใหม่ ที่มีผิวซีดขาวและดวงตาเปล่งประกายสีประหลาด มองเห็นสิ่งที่มนุษย์ไม่สามารถมองเห็น (ในภาพยนตร์แสดงภาพโดยให้แวมไพร์หลุยส์เห็นการเคลื่อนไหวแววตาของรูปปั้น) รูปลักษณะภายนอกเปลี่ยนไปตามความปรารถนาของแวมไพร์ “ผู้สร้าง” เช่น ในกรณีของคลอเดีย เมื่อเธอกลายเป็นแวมไพร์แล้ว ผมของเธอยกเป็นลอยและยาวเท่ากันเสมอคล้ายตุ๊กตา ตามความปรารถนาของลิสเตท

ตอนต้น หลุยส์ถูกแวมไพร์ลิสแตกดูดเลือดแต่ถูกทิ้งไว้ให้ป่วย ก่อนที่ลิสแตกจะปรากฏตัว และยื่นข้อเสนอที่จะทำให้เขาเป็นแวมไพร์ให้ ลิสแตกใช้คำว่า ตัวเลือก (Choice) ซึ่งข้อเลือกคือ ความตายกับชีวิตหลังความตายแบบแวมไพร์ สำหรับหลุยส์แล้ว เขากลับกล่าวว่า เขาถูกเลือกจาก ลิสแตก เนื่องจากตนเศร้าหมดอาลัยตายอยากจากการเสียชีวิตอย่างกะทันหันให้กำเนิดบุตร สิ่งนี้เองที่ แวมไพร์ลิสแตกเห็น และตัดสินใจมาหาหลุยส์ การเปลี่ยนมนุษย์เป็นแวมไพร์ใน *Interview with the Vampire* นั้น จึงมีการเจาะจงและความปรารถนาของตัวละครหนึ่งต่ออีกตัวละครหนึ่งในเชิง ความสัมพันธ์ซ่อนอยู่

แวมไพร์หลุยส์กลายเป็นแวมไพร์เมื่ออายุ 24 ปี ผ่านช่วงเวลา 200 ปีจากปลาย คริสต์ศตวรรษที่ 18 จนถึง 20 เรื่องเล่าของหลุยส์เริ่มที่ตอนใต้ของเมือง นิวออร์ลีอันส์รัฐหลุยเซียน่า สมัยจักรวรรดินิยมเขตปกครองฝรั่งเศสมีระบบทาสและศักดินาในการครอบครองที่ดิน จนเขาย้าย มายังเมืองนิวออร์ลีอันส์ผ่านช่วงสงครามกลางเมือง หลังสงครามกลางเมือง ยกเลิกระบบทาสและ การปฏิวัติอุตสาหกรรมอิทธิพลจากอังกฤษเข้ามาในอเมริกา (ในภาพยนตร์ใช้การเปลี่ยนแปลงของ เรื่องสำเนาเปลี่ยนมาเป็นเรือจักรไอน้ำแทนภาพ) หลังจากนั้นหลุยส์ย้ายไปยุโรป โดยอาศัยอยู่ใน กรุงปารีสเป็นหลักในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 และกลับมาอเมริกาในตอนต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 พบกับภาพยนตร์ที่ทำให้เขามองเห็นดวงอาทิตย์ได้อีกครั้ง

ในช่วงแรกแวมไพร์หลุยส์เกิดความขัดแย้งในใจ ปฏิเสธการดูดเลือดจากมนุษย์ แต่ก็ไม่สามารถอดไหว แพ้สัญชาตญาณตนเอง แต่ภายใต้การตีเส้นทางให้เดินของแวมไพร์ลิสแตก ความ ขัดแย้งในใจได้ถูกซ่อนกลบความรู้สึกกว้างเปล่า แปลกแยก จนในที่สุดความรู้สึกที่ตนเป็นผู้ทำลาย เกาะกินจนไม่สามารถควบคุมอยู่ ทำให้เขาพยายามตีจากแวมไพร์ลิสแตก แต่เมื่อแวมไพร์ ลิสแตกสร้างคลอเดียและยกให้เป็นลูกสาวของหลุยส์ ทั้งคู่จึงกลับมาอยู่ร่วมกันต่อไป



ภาพที่ 4.13 ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Interview With The Vampire* (1993)

เราเห็นได้ว่าการมี “ผู้สร้าง” และ “ผู้สืบทอด” เป็นแวมไพร์เกิด มีความเกี่ยวข้องต่อความสัมพันธ์ของตัวละครและความปรารถนาที่จะอยู่ร่วมกันด้วยกันระหว่างแวมไพร์หลุยส์และแวมไพร์ลิสแตท แม้ภาพยนตร์จะไม่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าทั้งคู่มีฐานะนะของคู่รัก แต่กลับแสดงออกในเชิงของความเป็น ผู้นำ-ผู้ตาม หรือ ครู-ศิษย์ ที่มุ่งไปยังการสนวนวิถีการดำรงชีวิตในแบบแวมไพร์ ตรงกันข้ามกับมีการย้ายเข้ามาอยู่ในบ้านหลังเดียวกันโดยไม่มีที่ไปที่ไป ความสัมพันธ์เชิงคู่รักก็มีความชัดเจนมากขึ้นเมื่อ หลุยส์ตัดสินใจตีจากลิสแตท ทำให้ลิสแตทสร้างคลอเดียขึ้นมาในฐานะลูกสาว ภาพลักษณ์ของครอบครัวชัดขึ้นทันที นัยยะของเรื่องชายรักร่วมเพศที่เทียบเคียงกับความเป็นแวมไพร์นั้น ย่อมไม่สามารถทำให้ตัวละครสร้างครอบครัวได้สำเร็จ ประเด็นเรื่องความเป็นอมตะ การไม่เปลี่ยนรูปลักษณะของคลอเดียเข้ามาเป็นปัญหา คลอเดียไม่สามารถโตเป็นสาวได้เนื่องจากถูกทำให้กลายเป็นแวมไพร์ในอายุเพียง 5 ขวบ ประเด็นดังกล่าวจึงทำให้เกิดความแตกแยก เป็นผลให้ทั้งคู่หาทางกำจัดลิสแตท และหลุยส์ก็ลาจากไปเพื่อค้นหาความหมายที่แท้จริงของการเป็นแวมไพร์ในที่อื่นๆ

การสร้างความสัมพันธ์ของแวมไพร์และมนุษย์ หรือมนุษย์ที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์ใหม่นั้นได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์แวมไพร์เรื่อง *The Hunger* (1983) ที่กล่าวถึงราชินีแวมไพร์อายุพันปีตกหลุมรักกับแพทย์สาวที่ทำกรวิจัยเรื่องเลือด โดยราชินีแวมไพร์มีคนรักหรือคู่ของเธอติดตามอยู่ตลอดเวลา มีการล่อเหยื่อให้มาติดกับเป็นอาหาร โดยใช้รูปลักษณ์อันสวยงามของตนล่อให้เหยื่อหลง ในประเด็นของเรื่องเพศจาก *The Hunger* และ *Interview with the Vampire* มีความคล้ายกันตรงที่ตัวละครเอกสองตัวที่ต้องการจับคู่กันเป็นเพศเดียวกัน ทั้งระหว่างหลุยส์และลิสแตท และราชินีแวมไพร์กับแพทย์สาว

ในประเด็นของการพยายามสร้างครอบครัว หน้าที่ของผู้นำ และความเป็นผู้ตามในแวมไพร์ได้สานต่อมาเป็นระบบที่ใหญ่ขึ้นใน *Twilight* เราจะเห็นได้ว่าในภาพยนตร์มีระบบครอบครัวผู้นำ เรียงลำดับชั้นความอาวุโสที่ชัดเจน เป็นความพยายามที่จะแก้ปมจาก *Interview with the vampire* ว่าแวมไพร์นั้นสามารถมีระบบอุปถัมภ์แบบครอบครัวได้ แม้จะไม่มี การสืบพันธุ์แบบมนุษย์ที่ถูกหลายมาจากเลือดเนื้อตนเอง

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *From Dusk till Dawn* (1996)

ในตอนต้นเรื่องที่ยังไม่มีแวมไพร์ปรากฏ ภาพยนตร์กลับสร้างสถานะแวมไพร์ขึ้นให้กับโจรสองพี่น้องในเชิงเปรียบเทียบกับความเป็นอาชญากร และการควบคุมตนเองไม่ได้ของโจรสองพี่น้อง ริชาร์ด แม้จะเป็นเพียงตัวละครเสริม แต่มีการสร้างน้ำหนักสนับสนุนต่อพระเอกเซท ไว้ โดยริชาร์ด

เป็นตัวละครที่มีปัญหาทางจิตในการควบคุมอารมณ์ทางเพศ ไม่สามารถต้านทานต่อตัวประกันผู้หญิง อีกทั้งมีอาการประสาทหลอนได้ยินเสียงที่ไม่มีอยู่จริง ซึ่งทำให้เซท พะวงอยู่ตลอดเวลา

ฉากแรกในร้านสุราริมทางนั้นการยิงกันที่เกิดขึ้น เป็นเหตุให้เจ้าของร้านและตำรวจต้องถีนตายนั้นเป็นเพราะ ริชาร์ดอ้างว่าตนได้ยินเสียงเจ้าของร้านพูดคุยกับตำรวจต้องถีนว่ามีใจและตัวประกันหลบอยู่ในร้าน ขณะที่เกิดการยิงกันเจ้าของร้านยืนยันว่าตนไม่ได้บอกตำรวจว่าทั้งสองแอบอยู่ด้านหลัง เซทไม่มั่นใจ แต่เขาเชื่อใจในตนเองมากกว่า จึงได้ก่อเหตุขึ้น เมาร้านด้วยการยิงกระสุนใส่ชั้นวางเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จุดไฟ ในตอนท้ายฉากที่ทั้งสองเดินออกมาขึ้นรถ Seth ได้กล่าวว่า เขาเป็นแค้ใจปล้นธนาคาร และที่ทำลงไปมันเกินกว่าเหตุ เป็นการแสดงออกว่าความผิดปกติของน้องชาย จะก่อให้เกิดเหตุที่ “เกินกว่าเหตุ” ขึ้นในเรื่องทั้งหมด

พฤติกรรมของ ริชาร์ดมีลักษณะคล้ายคลึงกับแวมไพร์ กล่าวคือ ได้ยินเสียงแว่ว ไม่สามารถคุมตัวเองได้ ได้ถูกตอกย้ำอีกครั้งเมื่อทั้งคู่พาตัวประกันเสมือนผู้หญิงวัยกลางคนมาพักที่โรงแรม แต่ ริชาร์ดได้ฆ่าข่มขืนตัวประกัน และอ้างว่าเธอพูดคุยกับเขา ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้ เซท กำชับกับตัวประกันว่าไม่ให้สื่อสารกับใครใดใดทั้งสิ้น เมื่อเกิดเหตุ “ที่เกินกว่าเหตุ” ดังกล่าวซ้ำขึ้น ทำให้เซทต้องระวังพฤติกรรมของริชาร์ดโดยเฉพาะเวลามีตัวประกันผู้หญิง



ภาพที่ 4.14 ภาพจากภาพยนตร์ *From Dusk till Dawn* (1996)

พฤติกรรมของริชาร์ด คล้ายกับแวมไพร์ที่ไม่สามารถคุมตนเองอยู่เมื่อเห็นเลือด ได้กลิ่นเลือด หรือพบเหยื่อที่เป็นหญิงสาว หลายครั้งที่ภาพยนตร์แวมไพร์กล่าวถึงการควบคุมสัญชาตญาณการล่าในด้านนี้ เช่นใน *Interview With the Vampire* แวมไพร์ หลุยส์พยายามควบคุมตัวเองหักห้ามใจไม่ให้กัดเหยื่อที่เป็นมนุษย์ ไปจับหนุมมาดูดเลือดแทนแต่ก็พลาดไปดูดเลือดมนุษย์

อุปสรรคของการเดินทางของใจทั้งสอง คือพฤติกรรมของริชาร์ด ซึ่งต่อมาเมื่อสองพี่น้องบุกเข้าไปจับครอบครัวของ จาค็อบ สายตาการมองเหยื่อหญิงสาวของ ริชาร์ด แสดงเป็นภาพความ

มีนงเหมือนถูกสะกดจิต และเขาได้ยินเสียงหลอน เมื่อเขามองเห็น เคท ลูกสาวของ จาค็อบ ในชุดว่ายน้ำ เป็นพฤติกรรมที่เกิดซ้ำ ทำให้ในฉากที่ข้ามผ่านข้ามแดน เมื่อ ริชาร์ด เหมือนจะควบคุมตนเองไม่ได้ Seth จึงต้องทำร้ายร่างกายน้องตนเองให้หมดสติเพื่อไม่ให้แผนการพัง และในตอนที ริชาร์ด กลายเป็นแวมไพร์ จึงเป็นเรื่องสมเหตุสมผลที่ เซท จะเป็นผู้ทำลายน้องชายตนเอง เพราะเขาได้จัดการมาตลอดแล้ว

นักเต้นระบำเปลื้องในบาร์ และนางโชว์ตัวเอก *Santanico Pandemonium* ปรากฏตัวร้ายรำกับภูเขาล้อมบนเวที ย้ำภาพของแวมไพร์สาวสามตนในปราสาทจาก *Bram Stoker's Dracula* (1992) นัยยะที่คงอยู่ที่นี่คือ แวมไพร์เกี่ยวกับราคะตัณหา (Lust) และความงามที่เป็นภาพลวง (Vanity) ซึ่งท้ายสุดก็ได้กลายเป็นแวมไพร์รูปร่างน่าเกลียดน่ากลัว สิ่งราคะตัณหาและความงามที่เป็นภาพลวงนี้ทำให้ริชาร์ดพ่ายแพ้และตกเป็นเหยื่อของแวมไพร์คนแรก

แวมไพร์ที่กลายเป็นแล้ว จะมีรูปลักษณะเป็นปีศาจที่น่าเกลียดน่ากลัว หูยาว ตากลมโต คล้ายค้างคาว เป็นการย้ำภาพของเคานท์ออสล็อกใน *Nosferatu* ภาพยนตร์ไม่มีการพรารูปลักษณะของแวมไพร์อีกเมื่อเผยร่างจริง ซึ่งหลังจากนั้นแวมไพร์จึงเป็นเพียงสิ่งคุกคามตัวละครหลักอย่างเดียว คล้ายผีดิบ (Zombie) ที่มีจุดหมายเดียวคือการทำลาย แวมไพร์ถูกนำเสนอเป็นกลุ่มเป็นก้อน เป็นเผ่าพันธุ์ และมีจุดประสงค์เดียวกันคือทำลายมนุษย์



ภาพที่ 4.15 ลักษณะแวมไพร์จาก
From Dusk till Dawn (1996)



ภาพที่ 4.16 ลักษณะแวมไพร์จาก
From Dusk till Dawn (1996)

การกลายเป็นแวมไพร์หลังเหยื่อโดนกัด แวมไพร์ปราบได้โดนการแทงไม้ปลายแหลมที่หัวใน กล้วน้ำมันต์ และกล้วนแสงแดด จุดเด่นๆที่นำมาใช้ซ้ำเหล่านี้เป็นสิ่งที่คล้ายปมหรือทำให้ตัวละครหลักอยู่รอดไปจนจบเรื่อง แต่ข้อสังเกตหนึ่งนั้นจุดเด่นต่างที่เกี่ยวกับแวมไพร์ที่กล่าวมา ผู้เขียนบทเผยนัยยะไว้ว่าเราจดจำได้มาจากภาพยนตร์ทั้งนั้น ก็เป็นการคารวะภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องก่อนๆ ที่ทำให้ผู้ชม/และตัวละครหลักรอดจากการโจมตีนี้ได้

สำหรับตัวละครมนุษย์ *เซท เกคโก* เป็นตัวละครหลักที่เข้ามาจัดการความผิดปกติให้กลับคืนสู่สภาพปกติ และพิสูจน์ตนเองผ่านสถานการณ์ ภาพยนตร์แวมไพร์ก็มีตัวละครแบบนี้อยู่ แต่ขึ้นอยู่กับว่า จะถูกยกขึ้นมาให้มีบทเด่นหรือไม่ เรียกกันว่าบทบาทแบบผู้ปราบแวมไพร์ (Vampire Slayer) ตั้งแต่ต้นจนจบเขาพิสูจน์ตัวเองมาตลอดว่าเขาเป็นผู้ร้าย แต่ไม่ใช่ฆาตกร เขาดูแลน้องชายตามเก็บเรื่องวุ่นวายที่น้องชายก่อ ควบคุมให้แผนการสำเร็จ ปราบแวมไพร์ปกป้องครอบครัวของ *จาค็อบ* ให้ถึงที่สุด และในตอนท้ายเขาปฏิเสธ *เคท* ที่ขอไปกับเขา เพราะเธอเป็นเพียงเด็กสาวที่ตกกระไดพลอยโจรมาผจญแวมไพร์กับเขาเท่านั้น ไม่ใช่คนรักทั้งที่เรื่องปูไว้ว่าทั้งคู่คือพระเอกและนางเอกเพราะเป็นเพียงผู้รอดชีวิต

ทางด้านของครอบครัวพอนักเทศน์ *จาค็อบ* เขาปมค้างคาอยู่ในใจคือการหมดศรัทธาในพระเจ้า เนื่องจากภรรยาเขาได้เสียชีวิต ทั้งที่เขาเคร่งครัดและมีศรัทธาแรงกล้า ปมดังกล่าวจึงชักนำไปสู่การทดสอบศรัทธาเมื่อเขาและครอบครัวไปพบกับแวมไพร์ใน *Titty Twister* ซึ่งถือเป็นเรื่องอัศจรรย์ นำเหลือเชื่อเทียมได้กับความลึกลับของพระเจ้า แต่กลับมาปรากฏตรงหน้าพวกเขา

สังเกตได้ว่า เหตุการณ์ในช่วงแรกในภาพยนตร์นั้น ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับแวมไพร์โดยตรง เป็นการปูพื้นของตัวละคร ที่นำไปสู่การกระทำและการตัดสินใจในภายหลังเมื่อเจอกับแวมไพร์ ในแง่หนึ่งการเจอกับแวมไพร์ของโจรสลัดธนาคร ได้พลิกบทบาทให้ผู้ร้ายกลายเป็นฝ่ายดี โดยเฉพาะตัว *Seth* ผู้ชมเห็นถึงแนวคิดที่ว่า คนเลวเจอสิ่งทีเลวกว่า

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Blade* (1998)

ตัวละครแวมไพร์ใน *Blade* มี 3 ประเภท (1) แวมไพร์เลือดบริสุทธิ์ (2) แวมไพร์เลือดผสม (3) ครึ่งคนครึ่งแวมไพร์ นั่นคือตัวละคร *เบลด* (*Blade*)

เบลด เป็นตัวละครหลัก มีการแต่งกายได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่น และการ์ตูนต้นฉบับของ *มาร์เวล* ด้วยชุดรัดรูป และสีดำ ส่วนบนมีลักษณะเป็นเกราะ เสื้อโค้ตยาวภายในเสื้อซ่อนอาวุธทั้งหลายไว้เพื่อปราบแวมไพร์ ขณะที่แวมไพร์คนอื่นๆ แต่งกายในเสื้อผ่าร่วมสมัย

เบลด สามารถเดินในแสงแดดอย่างมนุษย์ และมีพลังกำลังแบบแวมไพร์ อีกทั้งยังสามารถดูดเลือดและแปลงมนุษย์ให้เป็นแวมไพร์ได้ ตรงกันข้ามตัวละครอยู่ในสภาวะการเก็บกด อันเนื่องมาจากการเป็นแวมไพร์นั้นจะทำให้ตนเสียการควบคุม โดยเฉพาะอาการกระหายเลือด และ

ภารกิจที่จะกำจัดแวมไพร์ต้องอาศัยจิตใจที่เป็นมนุษย์ เบลดจึงต้องได้รับการฉีดเซรัม (Serum) ที่ทำมาจากกระเทียม เข้าไปต้านอาการของแวมไพร์ที่จะกำเริบขึ้น



ภาพที่ 4.17 ลักษณะแวมไพร์จาก
Blade (1998)



ภาพที่ 4.18 ลักษณะแวมไพร์จาก
Blade (1998)

จากลักษณะดังกล่าวได้สร้างสภาวะของตัวละครที่ขัดแย้งกับสภาพร่างกาย ซึ่งเบลดเป็นชายผิวดำร่างกายกำยำ และมีพลังกำลังแข็งแกร่ง แต่กลับกลายเป็นเสมือนผู้ที่ติดเชื้อโรค ต้องคอยรับการรักษาอยู่ตลอดเวลา อันเป็นจุดอ่อนของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้น

จุดเด่นของแวมไพร์ในเรื่องคือการมีระบบขนขึ้น กลุ่มเลือดบริสุทธิ์ คือแวมไพร์ที่เกิดมาจากแวมไพร์ด้วยกัน มีความเป็นมายาวนานและต้องการอยู่อย่างหลบๆซ่อนๆปนกับมนุษย์ตามชนบทที่เคยเป็นมา อันสะท้อนลักษณะความคิดแบบคานท์แดร์ริคคูล่า ขณะที่แวมไพร์เลือดผสมอย่าง ฟอธส์ (Forst) มีความอยากที่จะขึ้นมาอยู่ปะปนกับมนุษย์ หรือแม้กระทั่งอยู่อย่างอิสระ ในที่นี้อิสระคือการล่ามนุษย์เป็นเหยื่ออย่างธรรมชาติของแวมไพร์

แวมไพร์ทั้งสองขัดแย้งกัน เป็นสัญลักษณ์ที่เห็นได้ชัดเจนว่าสื่อถึงกลุ่มอนุรักษนิยมและกลุ่มเสรีนิยม ภาพยนตร์ก็ได้เสนออีกด้านหนึ่งให้เห็นว่า กลุ่มเสรีนิยมที่มีความสุดโต่ง มักมีความโหด (การกระหายเลือด) ขณะที่พวกอนุรักษนิยมมีความพึงพอใจ แต่ก็กลัวที่จะเปลี่ยนแปลง ลักษณะดังกล่าวสะท้อนถึงมนุษย์โดยตรง

ในกลุ่มแวมไพร์เลือดผสม ฟอธส์ มีกิจการเป็นคลับใต้ดิน อันมีเหล่าแวมไพร์เข้ามาอมเมาโดยการเต้นรำและดื่มเลือดในคลับนี้ คลับใต้ดินสื่อถึงกลุ่มนักเที่ยวกลางคืนที่ใช้ยาเสพติดและการเข้ามาของยา "อี" (Ecstasy) ซึ่งในตอนต้นเรื่อง อาการบ้าคลั่งของเลือดที่ออกมาจากสปริงเกอร์ ได้แสดงกิริยาเดียวกัน

ในแง่หนึ่งที่กลุ่มแวมไพร์เลือดผสมของ ฟอธส์ แทนเข้ากับวัยรุ่นหัวขบถที่ต้องการพื้นที่ในสังคม ในด้านความแตกต่าง และทางตรงกันข้ามก็แสดงให้เห็นความมัวเมา โดยแวมไพร์และเลือดถูกใช้สื่อในประเด็นนี้

ตัวละครมนุษย์วิสต์เลอร์ (Whistler) คู่หูผู้คอยดูแลเบลด และจิตเซิร์มด้านทางอาการแวมไพร์ มีลักษณะคล้ายแวนเฮลซิง (Van Helsing) ซึ่งเป็นตัวละครเดี่ยวที่พยายามอธิบาย หรือความสัมพันธ์ของการเป็นแวมไพร์ในเชิงวิทยาศาสตร์ อันเป็นลักษณะของ ตัวละครที่ตกทอดมาจาก *Dracula*

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Shadow of a Vampire* (2001)

ตัวละครแวมไพร์ในภาพยนตร์ คือนักแสดงที่รับบทเป็นแวมไพร์เคานท์ออล็อก (Count Orlock) มีชื่อว่า แม็ค เซร์ค (Max Schreck) แต่แวมไพร์จริงๆนั้น ไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ ผลของความสมจริงที่ผู้กำกับต้องการ จึงมีความยากลำบาก ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรในตอนต้น ผู้กำกับจึงต้องออกอุบายในการล่อหลอกให้แวมไพร์ดำเนินการถ่ายทำไปจนจบเรื่อง ด้วยการนำนักแสดงหญิงซึ่งรับบทเป็น เกรทต้า มาเข้าล่อ ในที่สุดการแสดงที่เป็นธรรมชาติได้เกิดเมื่อแวมไพร์เลิกแสดง และเผยตัวตนที่แท้จริงในการเข้าฉาก

ในฉากสุดท้าย เป็นฉากคลาสสิกที่อ้างอิงถึงของภาพยนตร์ต้นฉบับ *Nosferatu* (1922) เล่าเรื่องราวเคานท์ออล็อก เข้ามาดูดเลือดหญิงสาวขณะที่คนรักของเธอนอนหลับอยู่บนเก้าอี้โซฟา และเมื่อดูดเลือดเหยื่อสำเร็จ แวมไพร์จะถูกแสงแดดที่สาดส่องเข้ามายังหน้าต่างคร่าชีวิต

ในระหว่างเข้าฉาก นักแสดงหญิงได้สังเกตเห็นว่าแม็ค เซร์ค ไม่มีเงาในกระจก เธอกรีตร้องด้วยความกลัว จนผู้กำกับนำยานอนหลับฉีดเข้าตัวเส้นเลือดของเธอให้หลับ พฤติกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์จมนมของตัวละครมัวร์เนา ที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อให้งานศิลปะของตนสำเร็จ จนในที่สุดแวมไพร์เลิกแสดง ได้ดูดเลือดนักแสดงสาวจริงๆ อีกทั้งยังสังหารสมาชิกกองอีกสองคน



ภาพที่ 4.19 ลักษณะแวมไพร์จาก *Shadow of a Vampire* (2001)

ในขั้นตอนสุดท้ายเหตุการณ์สุดท้ายมาร์วีนาได้ให้คนจัดแสง เปิดให้แดดตอนเช้าส่องเข้ามาในห้องจริงๆ เมื่อแวมไพร์เห็นแสงแดด กรีดร้อง และตายลง ผู้กำกับจึงสั่งหยุดถ่ายเป็นอันจบสิ้นการถ่ายทำภาพยนตร์

ในฉากสุดท้ายนี้ ถือได้ว่าเป็นฉากเสมือนจริงกึ่งจินตนาการ มีการผสมผสานการแสดงซ้ำตามภาพยนตร์ที่เป็นต้นแบบ บวกกับเอาความสมจริงของแวมไพร์ซ้อนไปอีกชั้น สื่อถึงวงการมายาด้วยคำถามว่าเรื่องทั้งหมดเป็นเรื่องจริงหรือไม่ และความทุ่มเทที่ได้มาซึ่งผลงานอันเป็นอมตะนี้ต้องแลกมาด้วยชั่วร้าย

ภาพยนตร์เปรียบเสมือนการเดินทางกลับไปสู่ปราสาทของแวมไพร์โบราณ จากมุมมองของคนทั่วไป ในแง่นี้คือกองถ่ายภาพยนตร์ที่เข้ามาแทนผู้ชมในการมองแวมไพร์จากภายนอก ทุกฉากทุกตอนเป็นการเล่าซ้ำไปมาของเรื่องเดิม เสริมไปกับเรื่องของการถ่ายทำที่สะท้อนซึ่งกันและกัน ระหว่างความจริง การแสดง ศิลปะ และข้อเท็จจริง

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ไม่ได้ตอบว่าเรื่องทั้งหมดจริงหรือเท็จ แต่ภาพยนตร์ได้รับการยกย่อง และ มาร์วีนาประสบความสำเร็จในการสร้างงานศิลปะชั้นเลิศ ทางกลับกันภาพยนตร์ได้เผยตัวผู้ร้ายที่แท้จริง หาใช่แวมไพร์ แต่กลับเป็นมนุษย์เองที่มีความเห็นแก่ตัว และการขายวิญญาณแก่ความชั่วร้ายเพื่อแลกความสำเร็จ

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Underworld* (2003)

เซเลเน่ (Selene) เป็นตัวละครแวมไพร์ซึ่งเป็นทายาทคนสำคัญของตระกูลแวมไพร์ที่มีเชื้อสายยาวนาน ลักษณะการแต่งกายได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แอ็คชั่น *The Matrix* (1999) ซึ่งส่งผลไปถึงการถ่ายทำและงานออกแบบ รูปแบบการต่อสู้ของแวมไพร์ใช้อาวุธทันสมัย บรรยากาศโดยรอบตัวละครเป็นยุคปัจจุบัน มีเพียงสถาปัตยกรรมของเมืองที่อ้างอิงบรรยากาศแบบโกธิค

แวมไพร์ในตระกูลมีลักษณะบอบบาง สวมใส่เสื้อผ้าทันสมัยและหรูหรา แม้แต่แวมไพร์ผู้ชายเองก็มีลักษณะสะอิดสะเอ้ง สะอาดในผิวที่ขาวซีด

ในด้านลักษณะทางสังคม แวมไพร์มีงานเลี้ยง มีชนชั้น มีเครือข่าย และมีอาชีพอยู่ในปราสาทที่ภายนอกยังอ้างอิงถึง ความโบราณ อันขัดแย้งกับภายในที่ความคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และมีห้องเก็บอาวุธแบบภาพยนตร์แอ็คชั่น



ภาพที่ 4.20 ลักษณะแวมไพร์จาก ภาพที่ 4.21 ลักษณะแวมไพร์จาก *Underworld* (2003)
Underworld (2003)

ตรงกันข้ามกับมนุษย์หมาป่าหรือ ไลแคน (Lycan) มีสังคมใต้ดิน อาศัยอยู่ในที่อระบายน้ำ ลักษณะภายนอกเป็นเพศชายหยาบกร้าน ดูป่าเถื่อน

การสร้างให้สองเผ่าพันธุ์ของตัวละครที่เป็นศัตรูกันนี้ มีลักษณะที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง เพื่อเสริมความขัดแย้งให้กับตัวละครเองที่เธอจะไปรักกับมนุษย์ ซึ่งในตอนท้ายมนุษย์ผู้นั้นคือทายาทคนสำคัญของเผ่าพันธุ์ ไลแคน

การใช้สัญลักษณ์ของปัญญาชน ชั้นชั้นกลางไปถึงสูงเป็นแวมไพร์ ไปอ้างอิงกับลักษณะความเป็นเลือดขัตติยะของเคานท์แดร์ริคคูล่า ขณะที่มนุษย์หมาป่าเป็นเสมือนชนชั้นแรงงาน อาศัยอยู่ชั้นล่าง ไร้ความสะเดกสบาย ดินรนที่จะมีพื้นที่ของตน

ในภาพยนตร์พยายามเล่าถึงนัยยะของตัวละครทั้งสองฝ่ายต่อที่ผู้กันนั้น เป็นเสมือนการต่อสู้ระหว่างชนชั้น ผู้ชมเห็นแง่มุมของไลแคนเมื่อเซเลเน่ (Selene) เข้าไปตกหลุมรักกับพระองค์ และแสดงให้เห็นถึงความโหดร้ายของแวมไพร์เอง จนในตอนท้ายเธอเลือกที่จะทรยศเผ่าพันธุ์ของตน

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *30 Days of Night* (2007)

ภาพยนตร์เน้นความสัมพันธ์ของมนุษย์มากกว่าการโจมตีของแวมไพร์ โดยฝ่ายชาวเมืองมีผู้นำคือ หัวหน้าตำรวจประจำท้องถิ่นอีเบน (Eben) ที่ต้องนำพาผู้รอดชีวิตให้ผ่านพ้นเวลาสามสัปดาห์ไปได้ ขณะที่แวมไพร์ที่เป็นผู้รุกรานนั้น ปรากฏตัวเป็นกองทัพ และมีระบบผู้นำและผู้ตามใกล้เคียงกับชาวเมือง โดยผู้นำคือแวมไพร์มาร์โลว (Marlow) ภาพยนตร์ได้แฝงการเปรียบเทียบระหว่างแวมไพร์และมนุษย์ที่มีระบบผู้นำและผู้ตามแต่อยู่คนละสถานนะเอาไว้

ลักษณะการโจมตีของแวมไพร์มีความคล้ายคลึงกับก่อวินาศกรรม โดยมีการวางแผน ตัด การสื่อสาร และส่งตัวคนเบิกทางเข้ามาในหมู่บ้านก่อน ภาพยนตร์เปิดเรื่องที่เรือขนาดใหญ่จอดอยู่ ท่ามกลางทะเลน้ำแข็ง โดยมีชายนิรนามขึ้นฝั่ง เรือขนาดใหญ่แสดงถึงจำนวนของผู้โดยสารหรือ ความสำคัญกับสิ่งแปลกปลอมที่มาเทียบใกล้เมืองเล็กๆที่ธรรมชาติ สือถึงการเดินทางจากต่างถิ่น เมื่อ ชายนิรนามที่ขึ้นฝั่ง ได้ก่อการขโมยโทรศัพท์มือถือถือ ทำลายระบบสื่อสาร เฮลิคอปเตอร์ และฆ่าสุนัข ลากเลื่อนหิมะถือเป็นการตัดขาดเมืองออกจากโลกภายนอก

ชายนิรนามในตอนต้น เจ้าหน้าที่ที่เบนจับกุมเขาจากร้านไดเนอร์ และมาขังไว้ที่สำนักงาน ขณะที่ก่อเหตุอุลละวะทกับชาวบ้านในร้านอาหาร ตัวละครนี้ดัดแปลงมาจากนายเรนฟิลด์ (Renfield) ผู้มีอาการวิกลจริต ในสถานบำบัดจิต ของ ดร. แจ็ค ซอร์วอด (Dr. Jack Seward) จาก *Bram Stoker's Dracula* (1992) ตัวละครทั้งสอง ชายนิรนามและนายเรนฟิลด์ ได้กล่าวถึงอำนาจ และภัยอันตรายจากเจ้านาย (แวมไพร์มารโลว/ แคนท์แดร์ริคูล่า) ที่กำลังเดินทางมายังเมือง (บาร์ โลว์/ ลอนดอน) และขณะที่ถูกจับขัง ทั้งคู่มีความต้องการเดียวกันคือเป็นอมตะ แต่ก็ถูกแวมไพร์ (หัวหน้าฝูง) ฆ่าตายทั้งคู่

หากกล่าวสรุป โครงเรื่องหลักในส่วนของแวมไพร์นั้นมีความคล้าย *Bram Stoker's Dracula* (1992) โดยมีการใช้เรื่องของนายเรนฟิลด์ซ้ำ และแวมไพร์มารโลวซึ่งเป็นหัวหน้า ก็แทน กับแคนท์แดร์ริคูล่า

ลักษณะเด่นของแวมไพร์ ตัวหัวหน้ามารโลวซึ่งนำลูกสมุนเข้าโจมตีผู้คนในเมืองนั้น พูด ภาษาโบราณ เสียงในลำคอ ออกคำสั่ง ขณะที่แวมไพร์คนอื่นๆ ส่งเสียงคำรามกรีดร้อง แสดง สถานการณ์มาจากภายนอกและความเป็นผู้นำและผู้ตามชัดเจน ใบหน้าของแวมไพร์มีความ ผิดเพี้ยนไปจากมนุษย์ โครงกะโหลกและจมูกที่ใหญ่กว่าปกติ และแววตาที่โหดเหี้ยม สวมใส่ เสื้อผ้าอย่างมนุษย์ปัจจุบัน ในด้านของความคิดไม่มีการขยายการแสดงความรู้สึก มีพลังกำลัง เหนือกว่ามนุษย์และด้านทางกระสุนปืนได้ หากไม่ยิงตรงศีรษะ

หลายครั้งที่ตัวละครมนุษย์พยายามปราบแวมไพร์ เช่น พนักงานกวาดหิมะ หาทางช่วง ตำรวจอีเบน คาดว่าจะฆ่าฝูงแวมไพร์ที่อยู่รอบๆ ด้วยการขับรถเข้าชนโรงเก็บระเบิดไดนาไมท์ แต่ แผนของเขาไม่สำเร็จ แม้ระเบิดจะทำงานก็ตาม จึงและถูกแวมไพร์มารโลวสังหาร



ภาพที่ 4.22 ลักษณะแวมไพร์จาก 30 Days of Night (2007)

แสงแดด ยังคงเป็นสิ่งที่ถูกใช้ในการปราบแวมไพร์ หรือสิ่งที่แวมไพร์พ่าย เพราะแสงแดดมี
 นัยยะถึงพระเจ้า ความคลี่คลาย และการเริ่มต้นใหม่ อันเป็นสิ่งที่อยู่ตรงข้ามกับแวมไพร์ แต่ใน
 เงื่อนไขของภาพยนตร์ แสงแดดไม่สามารถปรากฏขึ้นได้เป็นเวลา 30 วันทำให้แวมไพร์สามารถ
 ทำลายล้างชุมชนแห่งนี้ติดต่อกันได้เป็นเวลานาน แต่ในฉากหนึ่งเจ้าหน้าที่อึเบน พบเครื่องทำแสง
 แดดเทียมใช้ในการปลูกต้นไม้ เขานำอุปกรณ์ฉายแสงทำร้ายแวมไพร์ที่ตามเขามาได้สำเร็จจน
 แวมไพร์ตนนั้นบาดเจ็บสาหัสทางเยี่ยวยา แวมไพร์มาโลวจึงต้องฆ่าปลิดชีพแวมไพร์ด้วยตัวเอง การ
 ค้นพบเครื่องทำแสงแดดเทียม สื่อนำให้เห็นถึงพลังอันน้อยนิดที่ตัวละครหลักค้นพบในความมืด แสง
 เล็กๆ ที่ซ่อนอยู่กับการให้ชีวิตกับต้นไม้ เปรียบกับตัวเจ้าหน้าที่ซึ่งเป็นหัวแรงหาที่พักพิงให้กับ
 ผู้รอดชีวิต เป็นนัยยะนำไปสู่การตัดสินใจของตัวละครหลักเองในตอนท้าย

คืนสุดท้ายก่อนที่พระอาทิตย์จะขึ้น พวกแวมไพร์ได้จัดการเผาเมืองเพื่อกลบเกลื่อน
 ร่องรอยการจู่โจมฆ่าคนทั้งหมู่บ้าน ยิ่งย้ำภาพของการก่อวินาศกรรมให้ชัดขึ้น เจ้าหน้าที่อึเบน
 ตระหนักแล้วว่าตนไม่สามารถต่อกรกับแวมไพร์ได้ในฐานะของความเป็นมนุษย์ เขาจึงฉีกเลือด
 คูหูที่ตนสังหารซึ่งกลายเป็นแวมไพร์แล้วนั้นเข้าร่างตนเอง เพื่อให้ตนกลายเป็นแวมไพร์ จึงจะ
 สามารถสู้กับแวมไพร์มาโลวได้ ในการต่อสู้แบบตัวต่อตัว เจ้าหน้าที่อึเบน ชนะ ทำให้แวมไพร์ตัว
 อื่นถอยหนีและจากไป แม้ตอนจบการขับไล่แวมไพร์ไม่สมเหตุสมผลในเชิงเรื่องราวนัก ซึ่งโดยการ
 สังหารผู้นำทำให้ทั้งกองทัพพ่ายไป แต่อาจอ้างอิงได้ถึงแก่นที่แดริคคูล่าที่ต้องปราบแวมไพร์ตนที่
 กัดเหยื่อที่ยังไม่กลายเป็นร่างเหยื่อจึงจะหายจากความผิดปกติ วิธีการดังกล่าวทำให้อึเบน มีสถานะผู้
 ปลดปล่อยอย่างฮีโรในภาพยนตร์อเมริกัน เสียสละตนเองเพื่อเสี่ยงกำจัดความชั่วร้าย

ไฟที่แวมไพร์พยายามใช้ในการเผาหมู่บ้าน หรือแม้กระทั่งการถูกแสงแดดแผดเผาเป็นผ
 ฎิธิของอึเบน ที่กำลังกลายเป็นแวมไพร์นั้น เป็นหนทางที่จะจบเรื่องราวโดยให้แวมไพร์อยู่ใน
 สถานะของตำนาน ที่มีเพียงชาวเมืองเล่าขานกัน และอึเบน ในฐานะผู้สละชีวิตในแบบวีรบุรุษกรีก

โบราณปราบอสุรกาย แสงของพระอาทิตย์จึง เป็นจุดเริ่มต้นใหม่ของความปกติ การเริ่มต้นใหม่ หรือความหวังแบบอุดมการณ์

แม้ผู้ชมจะทราบได้ว่าเรื่องจะจบเมื่อใด แต่ประเด็นที่แท้จริงอยู่ที่ความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่อง และการคลี่คลาย สำหรับฝ่ายมนุษย์ ได้มีการจำลองลักษณะทางสังคมในแบบต่างๆ ตั้งแต่ผู้นำชุมชน ไปจนถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ในระหว่างที่เรื่องดำเนินไปนั้น ตัวละครผู้รอดชีวิตจะมีปฏิสัมพันธ์กันในแง่มุมต่างๆ ทั้งในประเด็นเรื่องเพศ อายุ ความแตกต่างระหว่างเชื้อชาติ (ภาพยนตร์มักสร้างตัวละครที่มีเชื้อสายต่างกันอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน) และความสัมพันธ์ส่วนตัวของคู่รัก และครอบครัว

จุดศูนย์กลางของเรื่องอยู่ที่หัวหน้าตำรวจประจำชุมชนอีเบน ที่มีความสัมพันธ์ในเชิงผู้พิทักษ์ความสงบกับคู่อริบิลลี่ ซึ่งออกตรวจสอบในสิ่งผิดปกติที่เกิดขึ้นในเมือง ขณะเดียวกัน ความสัมพันธ์ของเขาคาบเกี่ยวกับภรรยาสเตล่า ซึ่งแยกกันอยู่ ตกเครื่องบินเที่ยวสุดท้ายไม่สามารถออกจากเมืองได้ ความผิดปกติที่เกิดขึ้นดังกล่าว ทำให้ปมของความสัมพันธ์ระหว่างคู่นี้ มีโอกาสได้คลี่คลาย



ภาพที่ 4.23 ภาพจากภาพยนตร์ 30 Days of Night (2007)

การพลาดเครื่องบินเที่ยวสุดท้ายของสเตล่าทำให้เธอกลับมารวมตัวอีกครั้งกับครอบครัวของอีเบน ที่สำนักงาน และเป็นผู้ช่วยเหลือผู้รอดชีวิตในการหาที่พัก ซึ่ง พวกเขาค้นพบบ้านหลังหนึ่งมีห้องใต้หลังคาที่ว่างอยู่

สัปดาห์ผ่านไป เจ้าหน้าที่อีเบน น้องชายของเขา และ สเตลากับผู้รอดชีวิตที่เหลืออีกเจ็ดคนอยู่ในห้องใต้หลังคา แต่ก็มีปากเสียงกันเสมอในกรณีที่ใครสักคนอยากจะออกไปข้างนอก ซึ่ง อีเบน เกลี้ยกล่อมพวกเขาว่าหากออกไปแวมไพร์จะฆ่าพวกเขาทันที

ในตอนต้นอีเบน มีลักษณะของผู้ปกป้อง มีหน้าที่คุ้มภัย เตือนและสังเกตการณ์อันตราย และหาผู้ที่ยังมีชีวิตรอดให้มารวมตัวกัน โดยมีสเตลล่า และ น้องชายเป็นผู้ช่วย

ขณะที่เกิดพายุหิมะพวกเขาอาศัยจังหวะนี้ในการพาผู้รอด ชีวิตไปยังซูปเปอร์มาร์เกตหาอาหารและสะสมเสบียง ในระหว่างนั้นเอง แวมไพร์เด็กผู้หญิงได้กัดหนึ่งในสมาชิกของกลุ่ม อีกทั้งพายุหิมะโหมหนักจนไม่สามารถกลับไปยังบ้านร้างที่มีห้องใต้หลังคาได้ อีเบนตัดสินใจย้ายทุกคนไปยังสำนักงาน แต่เขาล่องแวมไพร์ไปอีกทาง แต่เมื่อเออเบนมาถึงสำนักงานเขาพบกับเหยื่อซึ่งเคยเป็นหนึ่งในผู้รอดชีวิตจากตอนต้น โคนแวมไพร์กัดและกำลังจะกลายร่าง เหยื่อขอให้ อีเบนสังหารตนเสีย เขาตัดสินใจทำตามคำเรียกร้อง

สถานะของผู้นำหัวหน้าตำรวจได้ถูกลดทอนด้วยการตัดสินใจทำลายฝ่ายเดียวกันเองที่เขาไม่สามารถป้องกันได้สำเร็จ สอดคล้องกับเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ที่แวมไพร์มาริลสังหารแวมไพร์ที่บาดเจ็บจนเกินเยียวยาการการโจมตีด้วยเครื่องทำแสงแดดเทียม อำนาจของผู้นำทั้งสองฝ่ายมีลักษณะคล้ายกัน แต่การที่อีเบน ตัดสินใจแบบนี้ กลายเป็นตราบาป และภาพยนตร์สร้างความสำเร็จของกฎศีลธรรมโดยให้เขาตายในตอนจบเพื่อชดใช้

อีกด้านหนึ่ง ความสัมพันธ์กับคู่มือบิลลีซึ่งเมื่อเกิดเหตุการณ์แวมไพร์บุกโจมตีนั้น ก็ได้หายตัวไป แต่มาพบอีกครั้งในช่วงราววันที่ 15-20 ของการดำเนินเรื่อง จากสำนักงานตำรวจสเตลล่า เห็นแสงกระพริบจากไฟฉาย เป็นสัญญาณมาจากฝั่งตรงข้ามถนน ซึ่งเป็นบ้านของบิลลีเมื่อทั้งคู่ไปที่บ้านพบบิลลี ซึ่งรอดจากการโจมตี การกลับมาของบิลลีนั้น มาช่วยสนับสนุนความสัมพันธ์ในเชิงคู่มือที่สร้างมาในตอนต้นเมื่อสเตลล่าโทรมาขอความช่วยเหลือให้ตนไปส่งที่สนามบิน แต่อีเบนกลับให้บิลลีไปรับแทน มิตรภาพของอีเบนและบิลลีคาบเกี่ยวกันอยู่ทั้งในการทำงานและเรื่องส่วนตัว ถึงอาจเป็นตัวตายตัวแทนกันได้

ในตอนท้าย ผู้รอดชีวิตที่เหลืออยู่เดินทางไปในอุโมงค์ใต้ดินที่เชื่อมต่อกับโรงไฟฟ้าและสายท่อน้ำมัน ระหว่างเดินทาง สเตลล่าได้หยุดช่วยเหลือเด็กหญิงบนถนนใบหน้าเต็มไปด้วยเลือด อีเบน และ บิลลีเป็นตัวล่อความสนใจแวมไพร์ออกไปจาก สเตลล่าโดยนัดหมายไปเจอที่ปลายทางในอุโมงค์ เมื่อเออเบนไปถึงอุโมงค์ ทุกคนปลอดภัยยกเว้น สเตลล่าที่หลบอยู่ใต้ท่อรถกับเด็กหญิง ในอุโมงค์แวมไพร์ที่สะกดรอยตามมาเข้าทำร้ายบิลลีเมื่อแวมไพร์จะเข้าทำร้ายอีเบนแต่บิลลีได้ปกป้องเขาซึ่งทำให้อีเบน จำต้องสังหารคู่มือของเขาซึ่งกำลังกลายร่างเป็นแวมไพร์

ความสัมพันธ์ของทั้งสองเช่นกันที่เป็นมิตรภาพในเชิงอุดมคติที่มีการส่งผ่านสถานะความเป็นวีระบุรุษซึ่งกันและกันผ่านเลือด โดยในตอนท้ายจบลงที่อีเบนได้ฉีดเลือดของบิลลี่ใส่ตนเองเพื่อจะมีพลังกำลังเทียบเท่าแวมไพร์มาร์โล่เข้าช่วยสเตล่าจากอันตราย

ฝ่ายสเตล่าในภาพยนตร์มีเหตุการณ์ให้เธอพิสูจน์ตนเอง ซึ่งการช่วยเด็กหญิงในตอนท้ายแสดงสถานะความเป็นแม่ และอาจเป็นการเผยปมของความสัมพันธ์ที่มีปัญหาของทั้งสอง

ความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากเหตุวิกฤตินี้ สะท้อนให้เห็นถึงอุดมคติของความเสียสละ การกลับมารวมตัวกันของครอบครัว และการแสดงความเห็นอกเห็นใจกันในสังคม ผิดไปจากเหตุการณ์ปกติที่ตัวละครมีปม ครอบครัวแตกแยก ตรงกันข้าม ระบบสังคมในภาวะคับขันได้กลับสู่วิถีการที่ป่าเถื่อน ผู้นำสามารถสังหารฝ่ายเดียวกันได้อย่างไม่ต้องพิจารณานาน เป็นเหตุให้เจ้าหน้าที่อีเบนต้องตายในตอนจบเป็นการไถ่บาป

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Twilight* (2008)

จุดเด่นของ *Twilight* (2008) คือการทำให้เรื่องของแวมไพร์มีความทันสมัยมากขึ้น ตัวละครแวมไพร์ก็เช่นกัน ในเมืองที่ไม่มีแสงแดด ถึงแม้จะเป็นตอนกลางวัน แวมไพร์สามารถใช้ชีวิตร่วมกับมนุษย์ได้เป็นปกติ ลักษณะภายนอกเหมือนมนุษย์ทุกประการ ใส่เสื้อผ้าร่วมสมัยกัน ใช้ยานพาหนะเป็นรถยนต์เหมือนกัน ฟังเพลง อ่านหนังสือ (เห็นได้จากฉากที่ เอ็ดเวิร์ด พาเบลลาไปที่บ้าน) มีกิจกรรมกีฬา (แวมไพร์เล่นเบสบอล) และที่เด่นที่สุดคือการมีครอบครัว

เอ็ดเวิร์ด คูลิน เป็นหนึ่งในสมาชิกของตระกูลที่ถูกสมมุติขึ้นมา โดยมีหัวหน้าครอบครัวผู้ทำหน้าที่เป็นพ่อ คือ ด็อกเตอร์ คาร์ไลอัล คูลิน (Dr. Carlisle Cullen) และ แอสเม่ คูลิน (Esme Cullen) และมีพี่น้อง อีก 4 คน คือ อลิซ (Alice), โรซาลินน์ (Rosaline), เอ็มเมท (Emmet) และ แจสเปอร์ (Jasper) ทั้งหมดไม่ได้มีสายเลือดเดียวกันทางเครือญาติ แต่ได้รับการแปลงสภาพเป็นแวมไพร์มาจาก ด็อกเตอร์ คาร์ไลอัล การอยู่รวมกันเป็นครอบครัวแวมไพร์นี้ ได้รับอิทธิพลมาจาก *Interview With the Vampire* (1993) โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างแวมไพร์หลุยส์และลิสเตทเป็นต้นแบบ ในระบบของผู้สร้าง และผู้ถูกสร้าง ใน *Twilight* (2008) ในฐานะของผู้สร้างของแวมไพร์ถูกย้าด้วยการให้ ด็อกเตอร์ คาร์ไลอัล เป็นแพทย์ในหมู่บ้าน ซึ่งทำงานเกี่ยวข้องกับชีวิต

เอ็ดเวิร์ด คูลิน ได้รับการแปลงให้เป็นแวมไพร์ในปี ค.ศ. 1918 จากอาการสาหัสของไข้หวัดสเปน (Spanish Flu) และแอสเม่ คูลิน ผู้เป็นภรรยาของ ด็อกเตอร์ คาร์ไลอัล ได้ถูกแปลงในเวลาเดียวกันในโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง แรงจูงใจในการแปลงเอ็ดเวิร์ด ให้เป็นแวมไพร์นั้นไม่ชัดเจนเท่ากับแอสเม่ ซึ่งเป็นภรรยา แต่ ณ จุดนี้เป็นปมหนึ่งที่ทำให้เห็นว่าการที่แวมไพร์ตนหนึ่งจะแปลงมนุษย์ให้

เป็นแวมไพร์นั้น แรงจูงใจหนึ่งคือ “ความรัก” ซึ่งจะกลายเป็นปมต่อมาที่เป็นจุดแห่งการตัดสินใจว่า Edward จะแปลง Bella ให้เป็นแวมไพร์หรือไม่

ในประเด็นของการดูดเลือดและแปลงให้มนุษย์เป็นแวมไพร์ มีการเปลี่ยนแปลงไปจาก *Interview with the Vampire* กลับไปสู่ความเป็น *Dracula* มากขึ้นซึ่งมนุษย์จะสามารถกลายเป็นแวมไพร์ได้เพียงจากการถูกกัด แต่ใน *Twilight* ได้มีข้อกำหนดเพิ่มเติมเรื่องระยะเวลาการกัดและปริมาณของเลือดที่ติดเชื้อเข้าไปในร่างกายเป็นตัวชี้วัด เราจะสังเกตได้ว่าสภาพการเป็นแวมไพร์นี้ ได้ถูกแทนที่คล้ายการเป็นโรค โดยหากแวมไพร์ดูดเลือดมนุษย์จนตาย มนุษย์ก็จะเสียชีวิต (ไม่เหมือนกับ *Interview With the Vampire* ที่แวมไพร์ไม่ดูดเลือดมนุษย์จนเสียชีวิต) หากดูให้นานในระยะเวลาหนึ่ง มนุษย์จะกลายเป็นแวมไพร์เอง ตรงกันข้าม ในตอนท้ายที่ Bella ถูกแวมไพร์คนอื่นทำร้าย Edward สามารถดูดเลือดที่เป็นพิษของแวมไพร์คนที่กัดเธอและเอาความเป็นแวมไพร์ออกไปเสมือนการถอนพิษงู

ความคล้ายกันอีกประการของ *Twilight* และ *Interview with the Vampire* คือ ประเด็นของความรู้สึกผิด ที่ขัดแย้งกับสัญญาติญาณการล่า Edward กล่าวกับ Bella ว่าครอบครัวของเขาเป็นเหมือนมัจฉาชีวิต คือไม่ดูดเลือดมนุษย์ และตนเองมีความละอายใจที่แวมไพร์เป็นเสมือนผู้ล่าคล้ายกับ แวมไพร์ Louis ที่มีความขัดแย้งในใจต่อประเด็นนี้ใน *Interview With the Vampire* แต่ความแตกต่างคือ Edward ยังไม่ได้รู้สึกถึงความสูญเสียหรือความว่างเปล่าเท่า เพราะในเรื่องนั้น Edward พบ Bella เป็นรักแรก อีกทั้งครอบครัว Cullen ให้ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสถาบันครอบครัวในรูปแบบแวมไพร์ และแวมไพร์ใน *Twilight* เองอยู่กับมนุษย์ได้อย่างปกติ ปมเรื่องความเหงาและความแปลกแยกจึงถูกลดทอนลง เนื่องจากตระกูล Cullen นี้มีตัวตนอยู่ในสังคม มนุษย์ Dr. Cullen เป็นแพทย์ มีฐานะทางสังคม อีกทั้งลูกๆ ที่อยู่ในโรงเรียนมัธยมกลับมีหน้ามีตา ไม่มีใครในโรงเรียนกล้าแตะต้อง มีลักษณะของ “Cool Kid” ที่ได้รับอิทธิพลมาจากแวมไพร์นักบิดใน *The Lost Boy (1987)*

แวมไพร์ใน *Twilight* สามารถไปไหนมาไหนได้ในตอนกลางวัน แต่เมื่อโดนแสงแดด ผิวหนังของแวมไพร์จะระยิบระยับประหนึ่งเพชร ซึ่งสามารถแสดงตัวตนออกมาได้ จุดนี้เองที่เป็นการถอนรากถอนโคนครั้งยิ่งใหญ่ของชนบของแวมไพร์ อันเนื่องมาจากแสงแดดและตอนกลางวันแทนที่เข้ากับพระเจ้า ความหวัง หรือการกำจัดสิ่งชั่วร้ายที่แวมไพร์ต้องพ่ายแพ้มาตลอดทั้งประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ *Twilight* ไม่น่าสัญลักษณ์นี้มาใช้เพื่อแบ่งแยกสิ่งดีหรือร้าย และพยายามบอกผู้ชมว่าแวมไพร์ คืออีกเผ่าพันธุ์หนึ่งที่แตกต่างจากเราเท่านั้น

พลังกำลังของแวมไพร์เป็นสิ่งที่ตกทอดมานาน ซึ่งแสดงถึงความโหดร้าย ไร้การควบคุม แต่ใน *Twilight* มีวิธีการจัดการพลังกำลังนี้โดยแสดงออกถึงการปกป้อง เช่นครั้งแรกที่ Bella เห็นถึงความผิดปกติจากการที่ Edward เอามือผลักรถที่กำลังพุ่งเข้าชนเธอด้วยมือเปล่า และต่อมาเมื่อ Edward เผยตนว่าเป็นแวมไพร์แล้วพา Bella ขึ้นหลังและกระโดด ปีนต้นไม้พาเธอท่องไปในยอดป่าสน นอกจากนี้ เรายังเห็นกิจกรรมกีฬาของแวมไพร์ในการเล่น Baseball ที่อาศัยพลังกำลังที่มีไปในทางสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.24 ลักษณะแวมไพร์จาก *Twilight* (2008)

ภาพที่ 4.25 กิจกรรมการเล่นเบสบอลของแวมไพร์จาก *Twilight* (2008)

ใน *Twilight* เราไม่สามารถแบ่งแยกตัวละครมนุษย์และตัวละครแวมไพร์ออกจากกันได้ เพราะทั้งสองกลุ่มอยู่ร่วมกันในสังคมเดียวกัน และมีลักษณะส่งเสริมกันและกัน

Bella และ พ่อของเธอ เป็นตัวแทนของครอบครัวยุคใหม่ ที่แตกแยก พ่อแม่แยกทางอยู่คนละฝั่งของประเทศ แม่เปรียบเสมือนความอบอุ่นต่อตัวลูกสาว และรัฐ Arizona ส่วนพ่อที่เธอจำต้องย้ายมาอยู่ด้วย เปรียบเสมือนความหนาวเย็นของเมือง Forks ใน Washington และพฤติกรรมที่เย็นชาอันเนื่องมาจากไม่รู้วิธีการแสดงความรักต่อลูกสาวตน

ภาพยนตร์ใช้สัญลักษณ์และโทนของภาพแสดงสภาพจิตใจของ Bella เราสามารถเห็นได้จากแสงแดด และผิวของตัวละครในตอนต้นเรื่องที่ Bella จากแม่ของเธอมา สีเหลืองอมส้มให้ความอบอุ่น ขณะที่เมื่อเธอมาอยู่ที่เมือง Forks แล้วผิวของเธอขาวซีด รวมไปถึงสภาพบ้านห้องนอน และบรรยากาศภายนอก

ตอนต้นที่ Bella ถึงบ้านใหม่ เธอพบกระถางต้นกระบองเพชรเล็กๆ เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความแปลกแยกของสถานที่ ความต่างถิ่นเพราะเมืองที่มีอากาศเปียกและหนาวเย็นไม่ใช่ที่ของต้นกระบองเพชร เช่นเดียวกับการปรับตัวของ Bella และพ่อของเธอ ความเงียมมักเข้ามามีส่วนสำคัญ

ในการสร้างความไม่สนใจในตัวละคร ความเงิบที่เกิดขึ้นในบ้านของเบลล่าสร้างความตึงเครียดให้กับตัวละครทั้งสองเป็นช่องว่างที่ทำให้ผู้ชมเห็นถึงความรู้สึกแปลกแยกที่อยู่ภายใต้ความเงิบนั้น

ในโรงเรียนเช่นกัน เพื่อนใหม่ที่ *Bella* พบต้อนรับเธอเป็นอย่างดี อาจเป็นเพราะเธอสวยแต่เธอไม่ได้แต่งตัว หรือมีลักษณะเหมือนเด็กหญิงทั่วไปในโรงเรียนที่สนใจแต่การรอให้เพื่อนชายชวนไปงานปาร์ตี้ *Bella* พยายามปรับตัวและเสนอความเห็นใหม่ๆ ให้กับเพื่อนในฝูงของมนุษย์ *Bella* ให้เพื่อนหญิงคนหนึ่งกล้าขอเพื่อนชายไปงานปาร์ตี้ด้วย *Bella* ให้ความคิดใหม่ๆ กับหนังสือพิมพ์ของโรงเรียน แต่เธอก็ยังรู้สึกไม่เข้าพวกต่อเพื่อนๆ ของเธอ

หากเปรียบเทียบกันระหว่างสังคมของแวมไพร์และสังคมของมนุษย์ ทำให้เห็นถึงความแตกต่างที่สลับสภาพกัน ใน *Twilight* มนุษย์ต่างหากที่อยู่กับความแปลกแยก และความโดดเดี่ยว มนุษย์มีความรู้สึกเรียกร้องที่จะเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์คนอื่นๆ ต้องการการยอมรับและแสดงความรัก ขณะที่แวมไพร์มีสังคมของตนชัดเจน แม้จะเล็กกว่า แต่กลับมีแนวทางที่ชัดเจนกว่าเพราะแวมไพร์ไม่มีการเปลี่ยนแปลง อยู่เป็นนิรันดร์



ภาพที่ 4.26 จากภาพยนตร์ *Twilight* (2008)

เมื่อเรื่องดำเนินไป สองตัวละครหลักเริ่มมีความผูกพันกัน สถานการณ์ของ *Bella* และสังคมรอบข้างก็คลี่คลายไปด้วย พ่อของเธอให้ความสนใจกับลูกสาวในประเด็นของเพื่อนชาย เพื่อนๆ ของเธอมีความภูมิใจที่ *Bella* ได้กลายเป็นมิตรกับพวก *Cullen* และจุดสำคัญที่สุดคือการที่ Edward เชิญ *Bella* ให้ไปพบกับครอบครัวของเขาที่บ้าน

Bella ได้รับความอบอุ่น ได้รับการปกป้องจากแวมไพร์ มากกว่ามนุษย์ เธอไว้ใจ Edward แม้ว่าเธอจะไม่เข้าใจในพฤติกรรม หรือวิถีคิดของเขาก็ตาม ในเรื่องความรักและความอบอุ่นนี้ ภาพยนตร์ได้ให้ข้อเปรียบเทียบไว้กับเรื่องอุณหภูมิจากร่างกาย

เหตุการณ์ที่ *Bella* และมือของ *Edward* และสัมผัสได้ถึงความเป็น จากัดมามีเหตุให้เธอ ต้องจับมือกับพ่อซึ่งเป็นมนุษย์ที่มีความอ่อนปวกดิ แม้เรื่องอุณภูมิจะเป็นชนวนที่จุดให้ *Bella* สงสัยในตัว *Edward* ว่าเป็นแวมไพร์ แต่เชิงเปรียบเทียบกลับเป็นการสร้างความสับสนให้กับตัวละคร กล่าวคือคนที่พร้อมจะมอบความรักให้เธอนั้น ไม่ใช่มนุษย์ ขณะที่พ่อของเธอซึ่งเป็นมนุษย์ไม่สามารถแสดงความรักต่อเธอได้

แม้ตลอดเรื่อง ผู้ชมจะให้ใจไปกับ *Edward* เพราะเขารัก และต้องการปกป้อง *Bella* แสดงความสามารถให้ความรักแบบอุดมคติต่อหญิงสาวได้ แต่ความบกพร่องก็ได้เกิดขึ้นเมื่อคืนที่ทั้งสอง อยู่ด้วยกันในห้องนอน จูบกันและกำลังนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์

ปมของเรื่องปูไว้ว่าหาก *Edward* พยายามมีเพศสัมพันธ์กับเธอ เขาจะควบคุมตนเองไม่ได้ จนผลออกดูเลียดและฆ่าเธอในที่สุด เขาจึงต้องผละออกมา ในทางตรงกันข้ามภาพยนตร์พยายามสร้างภาพลักษณ์ในทางบวกให้เกิดขึ้นกับแวมไพร์ ซึ่งหักล้างกับภาพยนตร์แวมไพร์ก่อนหน้าเกือบทุกเรื่องที่แวมไพร์ล่าเหยื่อ/มีเพศสัมพันธ์อย่างอิสระ ภาพยนตร์ได้นำค่านิยมของการรักษานวลสงวนตัวกลับคืนมา หรือแสดงความเป็นสุภาพบุรุษให้เกิดขึ้นต่อตัวละครแวมไพร์ (ซึ่งในภาคต่อๆ มา จะเห็นได้ว่าตัวละครทั้งคู่แต่งงานกันก่อนที่จะมีเพศสัมพันธ์)

Twilight ได้ทำการสลับแนวคิดแบบอนุรักษ์นิยมให้เกิดขึ้นในหมู่ของแวมไพร์ ขณะที่มนุษย์เองนั้นเป็นตัวเผชิญหน้าต่อชีวิตยุคใหม่และการอยู่อย่างโดดเดี่ยว ภาพยนตร์ปรับทัศนคติต่อแวมไพร์ตัวหลักให้กลายเป็นฝ่ายดี ขณะที่แวมไพร์ฝ่ายร้ายเช่นกัน

ในภาคต่อๆ มา ตัวละครมนุษย์หมาป่า *Jacob* ซึ่งใน *Twilight* ยังไม่เปิดเผยตัวนั้น จะเข้ามามีบทบาทในการร่วมปกป้อง *Bella* และทำให้เธอไขว่เขวต่อความรักที่ *Edward* มีให้เธอ ส่วนนี้เป็นปมของเรื่องในด้าน Romance ขณะที่ นัยยะใหญ่ที่แฝงอยู่ในเรื่องคือการอยู่ร่วมกันของเผ่าพันธุ์ที่หลากหลาย ต่างมีกฎเกณฑ์ แต่ต้องปรับใช้ในการอยู่ร่วมกันเป็นกรณีไป ซึ่งในภาพยนตร์เองใช้ *Bella* เป็นเงื่อนโซ่ของการแหกกฎของเผ่าพันธุ์ทั้งมนุษย์ แวมไพร์ และมนุษย์หมาป่า

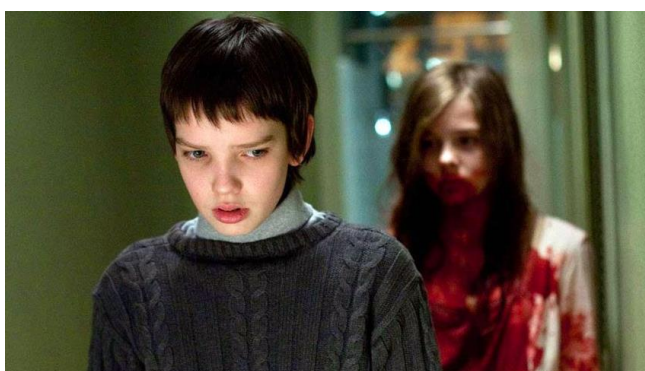
ในตอนจบ *Edward* ไม่ได้เปลี่ยน *Bella* ให้เป็นแวมไพร์ใน *Twilight* อันเนื่องมาจากการมีชีวิตเป็นสิ่งที่เขาหลงใหล *Bella* ทำให้ *Edward* เห็นถึงความรักที่อ่อนแอ ที่เขาต้องการ ประคับประคองไปในอายุ เป็นความงดงามของการมีชีวิต และความมนุษย์ ซึ่งในภาคต่อ *New Moon* และ *Eclipse* นั้น จะมีการกล่าวถึงประเด็นของความเก๋ชราของมนุษย์และการอยู่เป็นอมตะของแวมไพร์ต่อไป

การที่หยิบยก *Twilight* มาศึกษาเพียงภาพเดียวนั้น เป็นเพราะภาคนี้สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นต่อภาพยนตร์แวมไพร์จากเดิมที่มี *Count Dracula* และ *Interview With the Vampire* เป็นต้นแบบ ไปสู่การรับอิทธิพลเพียงบางส่วนมาใช้ และหักล้างคุณสมบัติหลักบาง

ประการของแวมไพร์ลง ทำให้แวมไพร์ได้กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งและถูกมองในมุมใหม่ที่สมมุติว่าแวมไพร์จะอยู่ร่วมกับมนุษย์ได้อย่างไร

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Let Me In* (2010)

Abby เป็นตัวละครแวมไพร์ที่ย้ายเข้ามาอยู่ห้องข้างๆ ในอพาทเมนต์เดียวกันกับ Owen เธออยู่ในร่างของเด็กหญิงอายุ 12 ปี มากับชายวัยกลางคน โดยผู้ชมเข้าใจว่าเป็น "พ่อ" ภาพลักษณ์ของตัวละครแวมไพร์เด็กได้รับอิทธิพลมาจาก *Claudia* ใน *Interview With the Vampire* ซึ่งเป็นแวมไพร์ที่มีปมของการเติบโตที่ไม่เต็มวัย ฆาตหายในเรื่องเพศและการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เพราะอยู่เป็นอมตะร่างของเด็ก จิตใจโตเกินลักษณะอายุ ส่งผลให้มีพฤติกรรมรุนแรง โมโหง่าย ดุฉัน ซึ่งขัดแย้งกับสภาพภายนอก



ภาพที่ 4.27 ลักษณะแวมไพร์จาก *Let Me In* (2010)

การดูเลือดของ Abby มีลักษณะคล้ายคลึงกับ *Claudia* ใน *Interview With The Vampire* ซึ่งใช้สังขารความอ่อนเยาว์เป็นตัวล่อให้เหยื่อมาติดกับ และเมื่อดูเลือดแล้วหากเหยื่อไม่ตายสนิท ก็จะกลายเป็นแวมไพร์ตามขนบแบบเดียวกับ *Bram Stoker's Dracula*

ชายวัยกลางคน "พ่อ" ที่ย้ายมากับเธอนั้น เป็นคนทำหน้าที่หาเลือด โดยการออกไปล่าผู้เคราะห์ร้ายในเมือง จับแขนกลับหัวเพื่อนำเลือดใส่แกลลอนกลับมาให้เธอ ชายที่เป็น "พ่อ" ไม่คล่องตัว สร้างความผิดพลาดต่อการล่าทั้งร่องรอยของความตายไว้จนเป็นเหตุให้ตำรวจติดตามเสาะหาจากเหตุการณ์ฆาตกรรม เมื่อเกิดความผิดพลาด Abby จะโมโหง่าย ดุฉัน (ซึ่ง Owen แอบฟังอยู่และคิดว่าพ่อของเธอทำร้าย Abby ซึ่งความจริงคือตรงกันข้าม) ทำให้ผู้ชมเห็นความไม่ธรรมดา ระหว่างความสัมพันธ์ของตัวละคร "พ่อ" และ Abby

ใน *Let The Right One In* เวอร์ชันสวีเดน เราไม่ทราบความสัมพันธ์ระหว่าง "พ่อ" และแวมไพร์เด็กหญิงจนถึงท้ายเรื่อง ในขณะที่ *Let Me In* เผยให้เห็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันกว่าพ่อ

ถูกตั้งแต่ตอนกลางและครึ่งหลังที่ Owen เห็นภาพถ่ายโบราณของเด็กชายใส่แว่นอันเดียวกันกับ “พ่อ” ใส จึงทำให้คนดูและ Owen เข้าใจว่า “พ่อ” นั้น คือคนรักของ Abby ตั้งแต่ พ่อ/เด็กคนในภาพ อายุเท่ากันกับ Abby และ รุ่นราวคราวเดียวกันกับ Owen

ชายวัยกลางคน ได้สร้าง ประเด็นของ “Pedophilia” ให้เกิดขึ้นในเรื่อง ต่อผู้ชม อันเนื่องมาจากเราไม่ทราบความสัมพันธ์ที่ชัดเจนของทั้งคู่ ความวิปริตที่ภาพยนตร์พยายามสร้างขึ้น (ทำให้รู้สึกว่าชายวัยกลางคนมีความสัมพันธ์กับเด็กหญิงอายุ 12 ปีที่เกินเลย) ประกอบกับภาพของการฆาตกรรมที่ชายผู้นี้ก่อ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่อต้านภายใน อีกประเด็นหนึ่งคือเรื่องเพศ Abby กล่าวถาม Owen ว่า หากตนไม่ใช่เด็กผู้หญิง ยังจะชอบอยู่หรือไม่ ความหมายของ Abby Vampire ไม่ใช่มนุษย์ ขณะที่ Owen คือความคิดภายในของเด็กที่มีความสับสนทางเพศ

ใน *Let The Right One In* มีการใส่ shot ของแวมไพร์ที่ไร้อวัยวะเพศไว้ กล่าวคือลักษณะของหัวหน่าวที่ไม่มีช่องคลอด เป็นผิวเรียบๆ เชื่อมติดกัน ซึ่งเป็นภาพที่ต่อจากเหตุการณ์ เปิดตัวว่าตนเป็นแวมไพร์กับเด็กชาย ใน *Let Me In* ได้ตัด shot นี้ออก เปลี่ยนเป็นสายตาที่ Owen มอง Abby เปลี่ยนเสื้อผ้าเท่านั้น

ประเด็นของ “Pedophilia” และ ความสับสนทางเพศ หรือเรื่องเพศที่คลุมเครือในเด็กวัยแรกรุ่น (อายุ 12-15 ปี) นั้น เป็นลักษณะเด่นที่ผูกเข้ากับภาพยนตร์แวมไพร์ ที่มักจะผลักดันผู้ชมก้าวข้ามเส้นของศีลธรรม หรือความปกติ ไปสู่เขตแดนของจิตใต้สำนึก โดยเฉพาะ Abby ที่เป็นแวมไพร์ที่มีข้อบกพร่องทางการเจริญเติบโต ถูกสะท้อนด้วยความอ่อนแอของ Owen ที่กำลังผ่านเข้าสู่ความเปลี่ยนแปลงของวัยแรกรุ่น แม้ในตอนท้ายผู้ชมจะทราบว่า “พ่อ” ของ Abby นั้น คือคนรักที่พบตั้งแต่อายุรุ่นเทียบเท่า Abby Owen ได้กลายมาเป็นตัวแทนหรือคนรักใหม่ เมื่อตัวละคร “พ่อ” หมดหน้าทีลง ภาพยนตร์กำลังวิจารณ์ถึงความรัก ความเป็นอมตะ และการถูกมองจากภายนอก (จากการแอบมองที่เกิดขึ้นกับตัว Owen ที่ร่วมทำให้ผู้ชมแอบมองไปด้วย) ว่า เมื่อคู่รักของ Abby ซึ่งหมายถึงตัวละคร “พ่อ” และ Owen ที่เข้ามาเป็นตัวแทนนั้น จะพบชะตากรรมคล้ายกัน คือ ฝ่ายหนึ่งจะเติบโต ขณะที่อีกฝ่ายยังคงเป็นเด็ก และสถานะของคู่รักจะเปลี่ยนไป ซึ่งท้ายสุดก็จะถูกตัดสินจากสายตาภายนอกว่าเป็นพฤติกรรมที่วิปริต

ประเด็นของความไม่เป็นอมตะ และความรู้สึกแปลกแยกจากโลกภายนอกได้รับอิทธิพลของ *Interview With the Vampire* และ *Twilight Saga* ในภาค *New Moon* มีภาพของ Bella ที่มีอายุมากกว่าแวมไพร์หนุ่ม Edward ที่อายุหยุดเพียง 17 ปี เป็นภาพฝันร้าย ส่วน ความคล้ายคลึงของ *Interview With The Vampire* คือความแปลกแยกจากสังคมภายนอกต่อวิถีชีวิตแบบแวมไพร์ในการล่า การย้ายถิ่น และการรักษาความลับถึงสภาพตัวตนที่แท้จริง

ภาพยนตร์สร้างสถานะความเป็นแวมไพร์ในแง่ลบ โดยการกล่าวถึงความไม่เป็นอมตะของมนุษย์ที่อยู่กับแวมไพร์เด็กที่ยังเติบโตไม่สมบูรณ์ ซึ่งในความสัมพันธ์นี้ จะนำมาซึ่งความผิดศีลธรรม แต่เหตุใดที่ทำให้ตัวละคร “พ่อ” และ Owen ยอมตกอยู่ในวงจรดังกล่าว เลือกที่จะหันหลังจากความเป็นมนุษย์ไปอยู่กับแวมไพร์

Owen เป็นตัวละครเด็กชายวัน 12 ปีที่มีครอบครัวแตกแยก และถูกเพื่อนที่โรงเรียนรังแกเป็นประจำ โดยถูกล้อจากรูปลักษณ์และนิสัยที่อ่อนนุ่มเหมือนผู้หญิง โดยคนที่ทำร้ายเขาใช้สรรพนามเรียก Owen ว่า “She” เมื่อกลับมาที่บ้านเขาต้องพบกับแม่ที่อยู่ในความเศร้าและหมกมุ่นกับปัญหาครอบครัว Owen จึงเป็นเด็กแปลกแยก และสร้างโลกส่วนตัวที่แสดงออกให้เห็นถึงอีกด้านหนึ่ง

Owen มักเล่นกับมีดพก แสดงบทชู้ และแทงใส่ต้นไม้ระบายนามณ์ที่ตนถูกแก๊ง มีดพกสามารถแทนความหมายของอวัยวะเพศชาย ซึ่งพิจารณาจากปมของตัวละครเอง ความไม่มั่นใจในเพศสภาพ ความต้องการความเข้มแข็ง การต่อสู้ และความเป็นชายที่ขาดหายถูกส่งผ่านไปที่มีด ซึ่งมีดมีบทบาทด้วยกันหลายช่วงรวมไปถึงช่วงที่สำคัญที่สุดของการเปิดเผยตัวของ Abby ว่าเป็นแวมไพร์ ผ่านการพยายามกรีดเลือดสาบาน ที่นำโดย Owen ซึ่งการกรีดเลือดสาบานก็มันทำในหมู่เด็กชายวัยรุ่น

ครั้งแรกที่ผู้ชมเห็นถึงการโดนรุมทำร้ายในโรงเรียนของ Owen เกิดขึ้นโดยเด็กชายถูกผลักลงพื้น และถูกดึงกางเกงขึ้นในไปข้างหลังให้รั้งอวัยวะเพศจนเจ็บ ซึ่งอาการตอบสนองของเขาคือการฉีกผ้าออกมาก การกระทำดังกล่าวเป็นการพยายามทำลายความเป็นชาย หรือหยุดยั้งการเติบโตทางเพศของตัวละคร ซึ่งส่งผลไปสู่พฤติกรรมอื่นๆที่เข้ามาแทนที่ความไม่มั่นใจทางเพศ

Let Me In ได้ใส่ประเด็นการแอบมอง ลงไปในตัวละคร ทำให้ Owen มีลักษณะของ “Peeping Tom” (ประเด็นที่เพิ่มเข้ามาจากเวอร์ชันสวีเดน) อันเป็นลักษณะของตัวละคร Classic แบบหนึ่งในหนังสือสวนสอบสวน

Peeping Tom เป็นภาพยนตร์อังกฤษสร้างในปี 1958 กำกับโดย Michael Powell เล่าถึงความวิปริตของตากล้องที่มีปมของการถูกกดขี่ทางเพศในวัยเด็ก ชอบส่องมอง และบันทึกภาพความหวาดกลัวของหญิงสาวจนในที่สุดเกิดเป็นเหตุการณ์ฆาตกรรม หรือตัวละครลักษณะเดียวที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ฆาตกรรมใน *Rear Window (1954)*

Laura Mulvey นักวิชาการภาพยนตร์สาย Feminist ได้อธิบายว่า “Peeping Tom” เป็นตัวละครที่หมกมุ่นอยู่กับการแอบมอง โดยผู้มองเป็นผู้ชาย และผู้ที่ถูกมองเป็นผู้หญิงในฐานะวัตถุ

การจ้องมองของมนุษย์แฝงไปด้วยความปรารถนาทางด้านสังคม ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เรื่องเพศ และความปรารถนาที่ต้องการเติมเต็ม

Owen อาศัยการมองในการตั้งคำถามต่อเพศสภาพของตน ซึ่งตอนต้นเรื่อง เขามองเห็นชายหนุ่มรูปร่างกำยำ ออกกำลังการในฟิตเนสส่วนตัวในบ้าน และภาพหญิงสาวห้องข้างๆ จากฝั่งตรงข้ามกำลังเฝ้าโลมกับคูรักรักของตน แต่ขณะนั้นหญิงสาวรู้ตัว จึงทำการปิดม่านลง และการมาถึงของ Abby ก็ถูกมองผ่านกล้องส่องทางไกลของ Owen ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.28 จากภาพยนตร์ *Let Me In* (2010)

ภาพที่ 4.29 จากภาพยนตร์ *Let The Right One In* (2008)

Abby เข้ามาสร้างความแข็งแกร่งให้กับ Owen ทำให้เขาสู้กลับ เด็กที่มาแกล้งตน แต่ขณะเดียวกันการแอบมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่าง Mark หัวใจที่มักเข้ามาทำร้ายตนจนถูกตีกลับ ต่อความสัมพันธ์กับพี่ชายที่โตกว่าผู้ลี้ภัยเรียก Mark เหมือนกับ Owen ว่า “She” ทำให้เขาเข้าใจมุมมองของการเป็นผู้ถูกระงับที่ส่งผ่านเป็นทอดๆ หรือผู้ที่แข็งแกร่งกว่า ย่อมที่จะมีฐานะปกป้องหรือทำร้ายผู้ที่อ่อนแอกว่าได้เท่าๆ กัน

เหยื่อที่ถูกฆ่าโดย “พ่อ” คือชายร่างกำยำที่ Owen แอบมอง การหายไปเป็นนัยหนึ่งที่แสดงถึงความปรารถนาที่จะไม่เป็นจริงต่อ Owen ย้ำด้วยการถูกดูเลียดของหญิงสาวห้องข้างๆ ที่เคยเฝ้าโลมอยู่กับคูรักรักของตน เป็นการปฏิเสธความปรารถนาของ Owen อีกครั้งในการมีเพศสัมพันธ์ในแบบผู้ใหญ่ ส่งผลให้ตัวละครเลือกที่จะมีความรักในแบบอุดมคติ คือความรักที่บริสุทธิ์ไร้เงื่อนไข (Unconditional Love) ซึ่งหากมองย้อนกลับไปที่ *Let The Right One In* เวอร์ชันสวีเดน ที่มี Shot

ซึ่งเผยให้เห็นการขาดหายไปของอวัยวะเพศในแวมไพร์ ประเด็นความไม่สมประกอบทางการอยู่เป็นคู่ของมนุษย์และแวมไพร์จะชัดเจนมากขึ้น

เหตุผลหลักที่ทำให้ Owen เลือกว่าจะหันหลังให้กับมนุษย์ด้วยกันนั้น คือความแตกแยกของครอบครัวที่เขาถูกปล่อยให้โดดเดี่ยวจากพ่อและแม่ และเพื่อนในโรงเรียนที่รุมแกล้งตนโดยที่ความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ประกอบกับภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงการแตกแยกของสังคม แม้ในเมืองเล็กๆ สภาพของเพื่อนบ้านไม่มีความเป็นมิตร ไม่รู้จักกัน อีกทั้งความหวาดเหี้ยนที่เกิดขึ้นจากสภาพภูมิอากาศที่นำพาอารมณ์ของตัวละครไปสู่ความโดดเดี่ยววิคูณ

ในด้านของแอ็บบี้ การเข้ามาเป็นมิตรกับโอเวน สามารถมองได้สองทางคือ การพบกันเป็นเรื่องของความรัก หรือแอ็บบี้ ต้องการที่จะหาตัวแทนที่จะมาแทนที่ “พ่อ” ที่กำลังอ่อนแอลง ซึ่งในครั้งหลังที่ตัวละครพ่อได้ถูกกำจัดไปแล้วแอ็บบี้ จึงยอมทำทุกอย่างเพื่อเปิดเผยตนเองกับโอเวน และปกป้องเขา ทำยสุดแล้วแอ็บบี้ ต้องการความเป็นผู้ใหญ่ของมนุษย์เพื่อความอยู่รอดของตน (การออกค่าเหยื่อแทน และลบล้างรอยการล่าเหยื่อของแวมไพร์ โดยตัวละคร “พ่อ”)

Let Me In (2010) เป็นภาพยนตร์แวมไพร์ที่พยายามหักล้างความเป็นแวมไพร์ในรูปแบบเดิมๆ ในเชิงกายภาพเช่นเดียวกับ *Twilight (2008)* ซึ่งทั้งสองเรื่องเสนอพื้นหลังเป็นเมืองในปัจจุบันทั่วไป มีร้านสะดวกซื้อ มีโรงเรียน มีชุมชน เล่าถึงชีวิตคนธรรมดา แต่ *Let Me In (2010)* ภาพยนตร์ได้คงธรรมเนียมของความเป็นแวมไพร์ได้ครบทุก ตั้งแต่เรื่องความเป็นอมตะ แสงแดดจนไปถึง ธรรมเนียมการเชิญให้แวมไพร์เข้ามาในประตู ซึ่งหากไม่อนุญาตแวมไพร์ก็จะเข้ามาไม่ได้ อันเป็นที่มาของชื่อเรื่อง *Let Me In (2010)*

หากมองธรรมเนียมดังกล่าวในเชิงเปรียบเทียบกับตัวละครโอเวน เป็นตัวละครที่ไม่เปิดรับตัวละครอื่นๆ ให้เข้ามาสัมผัสต่อโลกส่วนตัวอันเจ็บปวดของเขาได้ ยกเว้นแอ็บบี้ เท่านั้น ในทางกลับกันแอ็บบี้ ก็เปิดให้โอเวน เข้ามาสู่ความเป็นแวมไพร์ซึ่งเป็นอีกโลกหนึ่งโดยสิ้นเชิง นัยยะของการเปิดรับของตัวละครที่อยู่ข้ามเผ่าพันธุ์กันนี้ พยายามวิจารณ์มนุษย์ที่ปิดกั้นตนเองต่อกันและกันเพียงผนังกันก็ไม่สามารถทำความเข้าใจกันได้ หรือต้องรับรู้เรื่องราวของกันและกันผ่านการแอบมอง ซึ่งความโดดเดี่ยวที่เกิดขึ้นในหมู่มนุษย์นี่เป็นสิ่งที่ *Let me In (2010)* สร้างขึ้นใหม่

ลักษณะตัวละครแวมไพร์จาก *Dark Shadow (2012)*

บานาบัส คอลลินส์ (Barnabus Collins) เป็นตัวละครแวมไพร์ที่กำเนิดของตัวละครเกิดจากคำสาป และการถูกขังให้ทรมานอยู่เป็นเวลาหลายร้อยปีจากแม่ मद แองเจลิค บูชาร์ด (Angelique Bouchard) ที่เคยเป็นคนที่รักเก่า ตัวแวมไพร์มีลักษณะผสมระหว่างเคานท์แดร์ริคคูล่า และเคานท์ออล็อก โดยความมีชาติตระกูลอันยาวนาน และความมั่งคั่งในแบบของเคานท์แดร์ริคคูล่า

รวมถึงการแต่งกายที่มีผ้าคลุมยาวสีดำ ขณะที่อาภักกับกิริยา และการไว้เล็บยาวของตัวบานาบัส โคลิน ทำให้นักถึงเคานท์ออกสื่อ

ภาพยนตร์สร้างให้ตัวละคร และเรื่องราวเกี่ยวข้องกับการยอมรับซึ่งกันและกัน การมาจากต่างสถานที่ต่างเวลา เข้ามาอยู่ร่วมกัน ลักษณะของเรื่องจึงคล้ายกับโครงเรื่องแบบ *Mr. Deeds goes to Town* (1936) ที่พระเอกเป็นคนธรรมดาจากเมืองเล็กๆ แต่ได้รับมรดก ซึ่งตนต้องปรับตัวกับวิถีชีวิตใหม่ ตัวละครแวมไพร์ตนนี้รู้สึกแปลกแยกจากยุคสมัย และต้องการการยอมรับจากสมาชิกในครอบครัวของตน บานาบัส คอลลินส์ จึงต้องผ่านการทดสอบที่จะอยู่ร่วมกับความเป็นสมัยใหม่ให้ได้



ภาพที่ 4.30 ตัวละครแวมไพร์จาก *Dark Shadow* (2012)

4.3 โมทีฟ (Motif)

โมทีฟ (Motif) ในภาพยนตร์แวมไพร์ คือลักษณะเด่นที่ปรากฏให้เห็นซ้ำๆ มากับ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร การแสดง ฉาก งานออกแบบ ผ่านระยะเวลา ผ่านการสะสมของประวัติศาสตร์ บางครั้งอาจใช้คำว่า รหัสภาพ (Visual code) ที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะตัวที่มักปรากฏในภาพยนตร์แวมไพร์ มีการใช้ซ้ำหลายครั้ง ในภาพยนตร์หลายเรื่อง แต่ต่างจังหวะ และเวลา เพื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไป โดยสิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ย้ำถึงอาจไม่ได้อยู่ในขอบเขตของตัวเรื่อง มันอาจเลยออกไปสู่เวลาที่นอกเหนือจากช่วงเวลาในเรื่อง หรืออาจไปไกลถึงการอ้างอิงถึงภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องก่อนหน้าที่ผ่านมา

ในส่วนนี้ จะแสดงให้เห็นถึงลักษณะเด่นที่มักถูกใช้ซ้ำในภาพยนตร์แวมไพร์ ความหมายอาจไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรงกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ แต่อาจเกิดขึ้นต่อตัวผู้ชมและบริบทภายนอก โดยมีลักษณะเด่นในเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

ภาพลักษณ์ความเป็นโกธิค

ลักษณะเด่นที่ตกทอดมาจากกระแสวรรณกรรมโกธิค คือ เรื่องของปราสาท ความมั่งคั่ง และความเกี่ยวข้องกับชนชั้นสูงของแวมไพร์ ในแต่ละคราวหรือวาระของภาพยนตร์แวมไพร์ที่ต่างกัน ก็มีการใช้ความหมายดังกล่าวที่ต่างกันไป

ความเป็นโกธิค หลายครั้งถูกแทนด้วยความคิดแบบโบราณ การมีกฎเกณฑ์ ความเป็นโลกเก่าที่หมายถึงทวีปยุโรป (อันเป็นสถานที่ต้นกำเนิดของกระแสวรรณกรรมโกธิค) พื้นหลังของเรื่องราว *Interview with the Vampire* มีการแบ่งแยกโลกเก่าและโลกใหม่ โดยโลกเก่า คือ ทวีปยุโรปซึ่งหลุยส์ และคลอเดียเดินทางออกตามหาแวมไพร์คนอื่นๆ โดยหวังว่าจะพบและเข้าใจความเป็นแวมไพร์มากขึ้น และทำยสุดพวกเขาที่เจอ อาร์มานและคณะละครแวมไพร์ของเธอ ขณะที่โลกใหม่คือทวีปอเมริกา โดยมีนิวยอร์กซึ่งเป็นที่ตั้งเมืองใหม่ใต้อิทธิพลฝรั่งเศสเป็นพื้นหลัง ความแตกต่างคือแวมไพร์ในยุโรปที่อยู่กับเป็นฝูง มีธุรกิจโรงละครบังหน้า มีกฎเกณฑ์ ระดับชั้น มีผู้นำ ขณะที่หลุยส์และลิสเตทในตอนต้นเรื่องเป็นเพียงแวมไพร์สองตนเท่านั้นที่อยู่ในอเมริกา ต่างสร้างวิถีชีวิตขึ้นอย่างมีอิสระ

ความเป็นโลกเก่าและโลกใหม่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างทัศนคติในตัวละคร ภาพยนตร์แทรกประเด็นของชีวิตและอิสรภาพจากประเด็นดังกล่าว แวมไพร์อยู่อย่างมีชนชั้น มีกฎเกณฑ์ในโลกเก่าตรงข้ามกับโลกใหม่ สารที่แทรกถึงอิสรภาพนี้กล่าวอ้อมๆ ผ่านพื้นหลังของยุคที่เปลี่ยนของเมืองนิวยอร์ก และชีวิตของหลุยส์ จากการครอบครองคฤหาสน์หลังใหญ่ มีข้าทาสบริวาร ไปสู่การเร่ร่อนอยู่ตัวคนเดียวในตอนท้าย

สถานที่นิวยอร์กซึ่งมีความพิเศษต่อเรื่องและภาพยนตร์แวมไพร์ตรงที่ เป็นเมืองในอเมริกาที่ประชาชนมีความเชื่อเรื่องภูตผี มนต์ดำ (WooDoo) ย้อนไปตามประวัติศาสตร์จริง ซึ่งร่วมสมัยกับหลุยส์ในตอนต้นเรื่อง พื้นที่ของนิวยอร์ก รัฐหลุยส์เซียน่าเป็นเขตอาณานิคมฝรั่งเศส มีการนำทาสมาจากแอฟริกา ทาสผิวดำจึงนำความเชื่อพื้นเมืองติดมากด้วย หากดูในภาพยนตร์ทาสไม่ทราบว่แวมไพร์คืออะไร แต่มีการจุดกองไฟ บูชายันต์ได้สิ่งชั่วร้าย ด้วยความที่เมืองนิวยอร์กและแถบรัฐหลุยส์เซียน่านี้เป็นเขตที่ชาวพื้นเมืองและประชาชนมีความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติ ซีรีส์แวมไพร์ทางโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ได้ใช้เมืองนี้เป็นพื้นหลังของเรื่องราว

ซึ่งหากพิจารณาแล้วนิวยอร์กซึ่งมีความเป็นโกธิคอยู่ในตัวเมือง ที่สถาปัตยกรรมซึ่งรับมาจากฝรั่งเศส อีกทั้งความเชื่อเรื่องลึกลับอันทำให้ลักษณะดั้งเดิมแวมไพร์ยังคงชัดเจนอยู่แม้ภาพยนตร์พยายามแยกโลกเก่าและโลกใหม่ออกก็ตาม

แวมไพร์ที่อาศัยอยู่ในคฤหาสน์ใหญ่โต หรือปราสาทนั้นยังมีให้เห็น เช่น *Underworld* (2003) และ *Dark Shadow* (2012) ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นความตั้งใจที่ยังคงความเป็นโกธิคไว้ แต่ด้วยจุดประสงค์คนละแบบ ใน *Underworld* (2003) ความเป็นโกธิคเข้ามาสนับสนุนภาพลักษณ์ของความแตกต่างระหว่างแวมไพร์และไลแคนที่มีประเด็นทางชนชั้นขวางกั้นอยู่ ขณะที่ *Dark Shadow* (2012) นำเสนอในลักษณะของความเซย เพื่อเสริมให้ตัวละครที่เป็นแวมไพร์หลังยุคผลัดตนเองให้ปรับตัวเข้ากับสมัยใหม่ ซึ่งความขัดแย้งที่เห็นได้ชัดคือการตกแต่งภายในคฤหาสน์มีอุปกรณ์ หรือสิ่งของจากยุคทศวรรษที่ 1970 เช่นนาฬิกาควา และเก้าอี้พลาสติกกลมภายใต้คฤหาสน์ที่สร้างจากหิน

From Dusk Till Dawn (1996) บาร์ ทิทตี้ ทวิสเตอร์ (Titty Twister) ซึ่งเป็นรังของแวมไพร์นั้น อยู่ท่ามกลางทะเลทราย กันดาร มีถนนตัดผ่านสายเดียว เมื่อเทียบกับ *Bram Stoker's Dracula* (1992) แล้ว คือที่ตั้งของปราสาทที่ห่างไกลในเมืองเล็กๆ

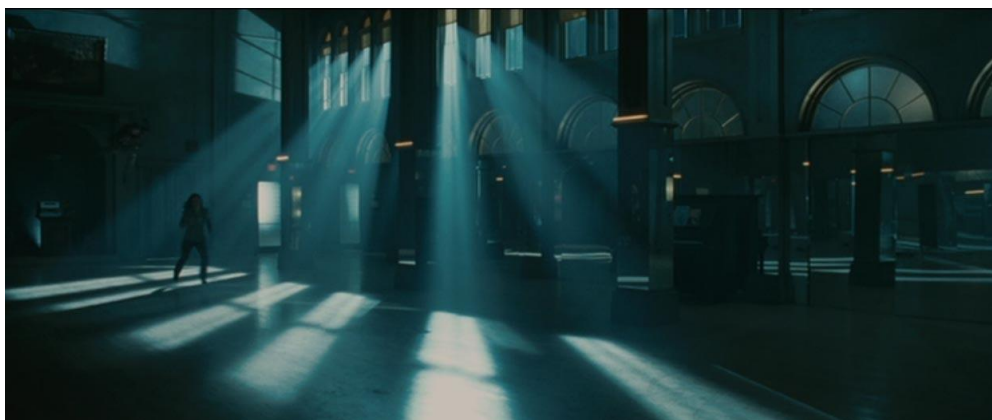
บรรยากาศภายในทิทตี้ ทวิสเตอร์ มีส่วนประกอบเป็นบาร์ จุดสังเคราะห์ดื่ม โต๊ะที่นั่งและเวทีการแสดง จุดเด่นคือการตกแต่งภายในมีลักษณะของงานโบราณ โครงเสา หน้าบรรพลดลายอารยธรรมโบราณเม็กซิโก ภายนอกอาคารเช่นกัน มีโครงสร้างเหมือนสถานที่เก่าแก่แบบวิหารสร้างจาก อิฐหรือหิน ชุ่มประตูดังแหลมแบบโกธิค (รับกับประตูปราสาทใน *Dracula*) ทำจากไม้เป็นทางเข้า แต่ถูกกลบเกลื่อนด้วยไฟนีออนหลากสีซึ่งทำให้ดูร่วมสมัยกลมกลืนลักษณะทั่วไปของสถานที่ที่เกี่ยวกลางคืน ในตอนท้ายของภาพยนตร์ได้เฉลยว่าที่จริงแล้ว บาร์แห่งนี้เป็นยอดพีรามิดของอารยธรรมโบราณแอซเทค (Aztec)

ภาพยนตร์ให้น้ำหนักของแวมไพร์โดยผูกเรื่องเข้ากับอารยธรรมโบราณแอซเทคคล้ายคลึงกับ *Bram Stoker's Dracula* ที่ผูกแวมไพร์เข้ากับเจ้าชายในตำนาน ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงลักษณะความเป็นโกธิคอย่างหนึ่ง



ภาพที่ 4.31 จากภาพยนตร์ *From Dusk till Dawn* (1996)

Twilight (2008) แม้จะพยายามสร้างมุมมองใหม่ให้เกิดขึ้นกับแวมไพร์ด้วยการกำจัดความมืดมน ความเป็นโกธิคของปราสาทมืด โลงศพออก อันสังเกตได้จากบ้านของเอ็ดเวิร์ด ที่มีลักษณะเป็นสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ โปร่งแสงด้วยกระจก และไม้วีเนียร์ ห้องนอนไร้โลงศพ ซึ่งแวมไพร์ใน *Twilight* (2008) นี้ไม่กินอาหารและไม่นอนหลับ แต่ในตอนท้ายของภาพยนตร์ เมื่อเบลล่า ถูกหลอกให้กลับไปยังโรงเรียนสอนบัลเล่ต์ของตา สถาปัตยกรรมกลับเป็นซุ้มโค้งที่มีแสงเข้าน้อย ไปถึงความเป็นโกธิค ต้นฉบับในแบบของแวมไพร์



ภาพที่ 4.32 สถาปัตยกรรมภายในจาก *Twilight* (2008)

ความหนาวเย็นและภาวะตัดขาดจากโลกภายนอก

ความหนาวเย็นเข้ามาเป็นส่วนประกอบที่ทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์มีลักษณะเด่นขึ้นมา เนื่องจากในวรรณกรรมโกธิค มีการอธิบายความรู้สึกไม่ต้อนรับ ไม่ไว้วางใจที่เรียกว่า “The Uncanny” ต่อสถานที่ ต่อบุคคล หรือสถานการณ์ ซึ่งมักเปรียบเทียบกับความหนาวเย็น ความเย็นชา หรือความไร้ชีวิตชีวา ที่ไปตอบรับกับแวมไพร์ซึ่งเป็นสิ่งไม่มีชีวิต

ภาพยนตร์เช่น *30 Days of Night* (2007), *Twilight* (2008) และ *Let Me In* (2010) ต่างใช้สภาพแวดล้อมที่หนาวเย็นอธิบายถึง ภัย ความไม่ไว้วางใจ หรือสภาวะความแปลกแยกและความปั่นป่วนภายในจิตใจของตัวละคร

ในเรื่องของฉากหลังของเหตุการณ์ บ่อยครั้งที่ภาพยนตร์แวมไพร์มักเกิดขึ้นในเมืองที่ถูกตัดขาด ชุมชนห่างไกล หรือมีข้อจำกัดในการคมนาคม มีปรากฏการณ์ธรรมชาติและความเชื่อประหลาด เป็นอิทธิพลที่ตกทอดมาจากวรรณกรรมโกธิค ซึ่งเมื่อมีแวมไพร์ปรากฏตัวขึ้น มนุษย์ที่อยู่ในเหตุการณ์จะไม่สามารถใช้ตรรกะเชิงเหตุผลซึ่งดวงความจริงได้ เพราะสถานที่ได้โดดเดี่ยวพวกเขา เหลือไว้เพียงความกลัวถึงสิ่งที่ไม่รู้ อันสังเกตได้จาก *Bram Stoker's Dracula* (1992) ต่อชะตากรรมของโจนาธาน ในเรื่องของปราสาทอันไกลโพ้น แต่ในภาพยนตร์แวมไพร์ร่วมสมัยมักใช้

สถานทางไกลสร้างสภาวะโดดเดี่ยว เพื่อบีบคั้นตัวละคร อันนำมาสู่ประเด็นของความสัมพันธ์ของตัวละครที่พัฒนาอย่างเข้มข้นในเวลาอันสั้น

ในทางกลับกัน แสงแดดหรือความอบอุ่นจะถูกใส่เข้ามาเมื่อตัวละครพบที่พึ่ง ในกรณีของ *Twilight* (2008) แม้ภายนอกจะมีอาการที่หนาวเหน็บ แต่เมื่อเบลลา และเอ็ดเวิร์ดอยู่ด้วยกันในห้องนอน แสงนวลสีส้มของโคมไฟสร้างความอบอุ่นให้เกิดขึ้น แม้ว่าร่างกายของแวมไพร์เองจะเย็นเฉียบก็ตาม

วิทยาศาสตร์และการแพทย์

Interview With The Vampire เหลือที่ถูกแวมไพร์ดูดเลือดมีนัยยะของการติดเชื้อโรคซึ่งสิ่งที่ตามมาคืออาการป่วยที่เกิดขึ้นอย่างไม่ทราบสาเหตุ ภาพยนตร์หลายเรื่องสร้างความหมายให้กับเลือดว่าเป็นพาหะของโรคต่างๆในเชิงเปรียบเทียบ เช่นโรคเอดส์ หรือโรคไข้หวัดสายพันธุ์ใหม่ๆ ที่แพร่เชื้อรวดเร็วไร้ทางรักษา สอดคล้องกับตำนานปรัมปราของแวมไพร์ที่เชื่อว่าปรากฏการณ์แวมไพร์เกิดขึ้นในยุโรปช่วงที่มีการระบาดครั้งใหญ่ของกาฬโรค (*The Great Plague*) คริสต์ศตวรรษที่ 17 ใน *Interview with the Vampire* (1993) เลือดมีความหมายเพิ่มเติมไปถึงสืบพันธุ์ของแวมไพร์หรือการเป็นพาหะของ “เชื้อแวมไพร์” ที่ถ่ายผ่านเลือด จากแวมไพร์ “ผู้สร้าง” ไปสู่มนุษย์ที่ถูกเลือกเปลี่ยนผ่านไปสู่ชีวิตหลังความตาย

การดูดเลือด หรือเลือดของแวมไพร์ที่แทนสภาวะของการเป็นโรคหรือเชื้อโรคนั้นมีให้เห็นใน *Blade* (1998) ในกรณีที่เบลด ต้องฉีดเซรัมที่มีส่วนผสมของกระเทียมเข้าเลือดเพื่อป้องกันอาการของแวมไพร์กำเริบ

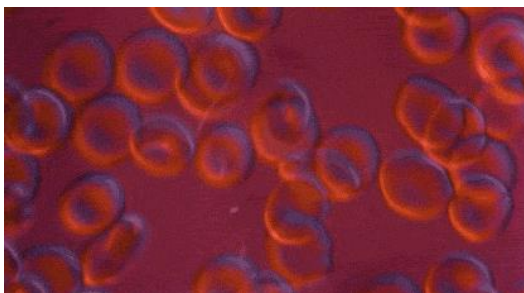
ภาพยนตร์แวมไพร์ได้สร้างความสัมพันธ์ของสถานะแวมไพร์ไว้กับ “เลือด” ในการเป็นพาหะนำโรค ซึ่งเปรียบเทียบกับอาการป่วยและกลายเป็นแวมไพร์ไว้กับเพศสัมพันธ์อย่างชัดเจน แต่เพศสัมพันธ์ที่นำไปสู่โรคนี้นั้น เป็นเพศสัมพันธ์ที่นอกกรอบนอกทาง เห็นได้จากฉากวาทะที่ที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์และแวมไพร์

โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ที่พยายามสื่อถึง คือ โรคเอดส์ (HIV) โดยใช้สัญลักษณ์ของใบมีดโกนและเลือดในฉากที่โจนาธาน รับบิดเพื่อโกนเคราเคนท์แดร์ริคคู่อ่าเข้ามาจัดการช่วยโกนเกิดบาดผิวของโจนาธาน ทำให้แวมไพร์ได้กลิ่นเลือด และใช้ลิ้นเลียบาดใบมีดโกนนั้น ความรู้โดยทั่วไปของความเสี่ยงในการติดเชื้อเอดส์ คือ ความเสี่ยงของการใช้ใบมีดโกนและเข็มฉีดยาร่วมกัน ภาพนี้จึงได้สื่อได้อย่างอ้อมๆ แต่มาย้ำอีกครั้งด้วยการแสดงภาพการส่งคู่มือเลือดโดย

กล้องจุลทรรศน์ของแวน เฮลซิง ที่พยายามอธิบายการต่อสู้ระหว่างเซลล์เม็ดเลือดต่อเชื้อโรค และการเปลี่ยนแปลงลักษณะของเม็ดเลือดของลูซี เป็นการพยายามแวมไพร์ในเชิงวิทยาศาสตร์



ภาพที่ 4.33 จากภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992)



ภาพที่ 4.34 ภาพจากภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992)

ภาพที่แสดงออกถึงการร่วมเพศสื่อถึงความเสี่ยงต่อการติดเชื้อได้แก่ ฉากการถูกเข้ายวนของโจนาธานและแวมไพร์สาวสามตนในปราสาทที่สื่อถึงการร่วมเพศเป็นหมู่ ลูซีที่มีเพศสัมพันธ์กับสัตว์ประหลาด และมีนามีเพศสัมพันธ์ต่อบุคคลที่ไม่ใช่สามีตน

พฤติกรรมดังกล่าว นอกจากจะแสดงออกในเชิงวิจารณ์ว่าการมีเพศสัมพันธ์ที่ผิดจารีตนั้น ย่อมนำมาซึ่งผลร้าย แต่ในทางตรงกันข้าม ภาพดังกล่าวกลับสื่อถึงเรื่องต้องห้ามที่มนุษย์ปรารถนา แต่ถูกจารีตประเพณีกดทับเอาไว้โดยเฉพาะพื้นหลังที่เป็นสังคมวิกตอเรียน (Victorian) ตามท้องเรื่อง

ประเด็นเรื่องเพศ

สัญลักษณ์เรื่องเพศเป็นสิ่งพื้นฐานในภาพยนตร์แวมไพร์ เพราะภาพของการดูดเลือด , ผ่านเข้ามาทางหน้าต่าง โดยเฉพาะการดูดเลือดจากกลขาขาวของเหยื่อหญิงสาว เต็มไปด้วย

ความหมายของการละเมิดศีลธรรม ในด้านภาพเมื่อแวมไพร์ดูดเลือดเหยื่อ เหยื่อก็มักมีสีหน้าเคลิบเคลิ้มหลงอารมณ์ ในจังหวะที่แวมไพร์กดปลายเคี้ยวลงที่ผิวของเหยื่อ สีหน้าและดวงตาลึบแกว่ง ประหนึ่งสีหน้าของการร่วมเพศ ณ จุดสูงสุดใน *Interview With the Vampire* ภาพดังกล่าวเกิดขึ้นระหว่างแวมไพร์ลิสแตทและแวมไพร์หลุยส์ ครั้งแรกที่ลิสแตทเข้ากัดหลุยส์ที่ท่าเรือ ลิสแตทยกกรางของหลุยส์ลอยขึ้น ใบหน้าหลุยส์เคลิบเคลิ้ม ลอยสูงขึ้นไป ในตอนท้ายแวมไพร์ลิสแตทหยุดพอดีในจังหวะที่จะไม่ฆ่าหลุยส์ เขาทิ้งหลุยส์ลงน้ำ จากเหตุการณ์ดังกล่าวแทนเรื่องต้องห้ามรักร่วมเพศ การกัดของแวมไพร์ให้ความรู้สิ่งล่องลอยสูงกว่าเสาของเรือสำเภา ประกอบกับหลุยส์จมอยู่ในความเศร้าจากการสูญเสียครอบครัว ตรงข้ามสิ่งที่ไม่ตามครรลองกลับสร้างคามพึงพอใจสูงสุดและเมื่อหลุยส์ถูกปล่อยลงน้ำ

จากเหตุการณ์ดังกล่าวสร้างกลิ่นอายรักร่วมเพศขึ้นมา (Homoerotic) และการทิ้งลงน้ำเป็นนัยยะของคริสต์ศาสนาว่าด้วยการจุ่มศีลเป็นสัญลักษณ์การตายของชีวิตเก่าแล้วขึ้นมาใช้ชีวิตใหม่ (หรือการมีรสนิยมทางเพศแบบใหม่) ในกรณีของหลุยส์คือการรับแวมไพร์เข้ามาและก้าวไปสู่ชีวิตอีกแบบหนึ่ง ยิ่งเป็นการย้ำว่าแวมไพร์และพระเจ้ามีความเกี่ยวข้องกันในพิธีกรรมเชิงเปรียบเทียบและการสร้าง

หากภาพยนตร์พยายามเปรียบเทียบแวมไพร์และคริสต์ศาสนาว่าเป็นวิถีชีวิตแบบหนึ่ง ใน *Interview With the Vampire* กำลังพยายามกล่าวถึงวิถีของชายรักร่วมเพศทางอ้อม ภาพแวมไพร์อยู่คนละซั้วกับคนรักเพศตรงข้ามซึ่งเท่ากับศีลธรรม ความเป็นมนุษย์ ครรลอง การเป็นชายรักร่วมเพศเปรียบกับแวมไพร์ ที่ถูกปฏิเสธสังคม (ในขณะนั้น) มีค่านิยมที่ยึดติดอยู่กับรูปลักษณ์และไม้อายากแก่ชรา

หลุยส์พูดถึงวิธีการมองเห็นของคนแปลกหน้าสองคน เมื่อคนหนึ่งเดินตามอีกคนหนึ่ง คนหนึ่งแอบมอง คนหนึ่งมองกลับ กระทำซ้ำๆ จนคนหนึ่งให้สัญญาณและอีกคนส่งสัญญาณกลับไป เป็นวิธีการที่แวมไพร์แสดงตนให้แวมไพร์อีกตนรู้ พฤติกรรมนี้ไปสอดคล้องกับการ “Cruisin” ของกลุ่มรักร่วมเพศ

Roland Barthes ได้ให้คำนิยามของ “Cruising” ว่า

“Cruising is the voyage of desire. The body is in a state of alert, on the lookout for its own desire. Furthermore, cruising implies a temporality that accentuates the notion of the meeting, the ‘first time’. As if the first meeting was endowed with an extraordinary privilege: that of being withdrawn from all repetition.”²⁸

(แปล: การเดินมองไปซ้ำๆ (ครุซซิง) เป็นการแอบมองที่แฝงไปด้วยความปรารถนา ร่างกายอยู่ในภาวะตื่นตัวอันเนื่องมาจากการต้องการของตนเอง มากไปกว่านั้นพฤติกรรมเน้นไปที่การพบกันครั้งแรก เนื่องจากการพบกันครั้งแรกนั้นก่อเกิดความพิเศษพิเศษที่ไม่มีใครสามารถเกิดขึ้นได้อีกเมื่อมีการพบกันซ้ำแล้วซ้ำเล่า)

แม้ Barthes จะไม่ได้เจาะจงพฤติกรรมนี้ว่าเป็นเฉพาะในกลุ่มรักร่วมเพศ แต่ก็มีนัยยะจากคำอธิบายเพิ่มเติมจาก บทสัมภาษณ์ ที่เกี่ยวข้องกับบทความเรื่องวาทกรรมของ *คู่รัก* (A Lover's Discourse, 1977) เขาได้อธิบายความแตกต่างระหว่าง “Cruiser” กับ “Lover” ว่า “Lover” ยึดติดกับภาพสะท้อนในความต้องการของตน ต่อการแสวงหาความรัก ในขณะที่ “Cruiser” คือผู้ที่มีความต้องการกระจัดกระจาย มองหาความสดใหม่ของ “ครั้งแรก” หากมองว่า “Lover” เป็นพวกที่ยึดติดผูกมัด และโยยหาความรักจากตัวตน “Cruiser” นั้นก็ไม่ต่างกัน แต่เป็นการโยยหาความรักแบบผิวเผินที่ยึดติดกับรูปลักษณ์ภายนอก ไร้ซึ่งความรักที่แท้จริง

การ “Cruising” มักเกิดขึ้นในเวลากลางคือ ตามมุมมืดของถนน สวนสาธารณะ สถานที่เปลี่ยวร้าง โดยเฉพาะสุสาน ซึ่งเป็นที่รู้จักกัน คนที่มา ณ ที่นั้น มักเดินไปรอบๆ มองดูกันและกัน และเมื่อพบคู่แล้ว ก็จะพากันไปมีเพศสัมพันธ์กันในมุมซึ่งยังเป็นที่สาธารณะนั้นอยู่ คนที่มีพฤติกรรมนี้มักกลับมายังสถานที่เดิมๆ แต่มองหาคู่คนใหม่ พฤติกรรมดังกล่าวคล้ายการล่าเหยื่อของแวมไพร์ใน *Interview With The Vampire* อาศัยช่วงเวลากลางคืน ไปในที่อโคจร มองหาคนที่ออกมาเดินในยามวิกาล โดยคนที่จะหยุดมอง หรือเข้ามาหาแวมไพร์นั้นจะต้องหลงในรูปลักษณ์ของแวมไพร์ตนนั้น ตัวอย่างเช่นในกรณีของ คลอเดีย ใช้ความน่าเอ็นดู และรูปลักษณ์ไร้เดียงสา ร้องไห้อยู่ผู้เดียวบนม้านั่งข้างทางหลอกให้ผู้ใหญ่ที่เอ็นดูเด็กตกเป็นเหยื่อ แม้ในภาพยนตร์จะไม่สื่อถึง

²⁸ Owen Heathcote, Alex Hughes, James S. Williams, *Gay Signatures: Gay and Lesbian Theory, Fiction and Film in France, 1945-1995*,

พฤติกรรมการหาคู่ชั่วคราวของกลุ่มชายรักร่วมเพศ แต่ได้นำรูปแบบมาใช้กับการล่าเหยื่อของแวมไพร์ และการเปิดเผยสถานะที่แท้จริงต่อกันและกันของแวมไพร์อย่างชัดเจน

ความสัมพันธ์และความรักของแวมไพร์ไม่พัฒนา เพราะความเป็นอมตะภาพได้หยุดสิ่งนั้นเอาไว้ ความแปลกแยกและความว่างเปล่าจึงกัดกิน การติดอยู่ในความไม่เก่าชรา ขณะที่ร่างกายไม่เสื่อมสภาพแต่จิตใจกลับเติบโตขึ้นและมีความต้องการมีมากขึ้น กรณีของคลอเดียเป็นผลให้เธอโหยหาร่างกายของสตรีที่โตเต็มวัย การโหยหาร่างกายของสตรีนี้ก็มีส่วนขยายของเลสเบี้ยนอยู่ ประกอบกับการอยู่กันเป็นคู่ของแวมไพร์ ทำให้คลอเดียขอให้หลุยส์สร้างแวมไพร์หญิงสาวให้ตน แต่ถูกแทนความเป็นเด็กที่ร่างกายไม่เติบโตของเธอ

เมื่อหลุยส์มาพบกับแวมไพร์อาร์มานและทราบว่า อาร์มานนั้นคือผู้สร้างลิสแตท เขาเกิดความคิดที่จะแยกจากคลอเดียอยู่ภายใน ทำให้คลอเดียต้องหาคู่ใหม่ ประเด็นการเปลี่ยนคู่ของแวมไพร์นี้แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ของแวมไพร์นั้นมักอยู่ในวิถีของการมีผู้นำและผู้ตามเสมอ มีลักษณะคล้ายโครงสร้างของครอบครัวที่ต้องมีผู้นำ แต่ในตอนท้ายหลุยส์ได้ปฏิเสธที่จะไปอยู่กับอาร์มานเพราะตนได้ค้นพบแล้วว่า ความเปลี่ยวเหงาและแปลกแยกของแวมไพร์นั้น มีอยู่ในแวมไพร์ทุกคน หลุยส์จึงตัดสินใจอยู่โดดเดี่ยวตลอดมา

พฤติกรรมของแวมไพร์เป็นเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของชายรักร่วมเพศเชิงวิจารณ์ การเปลี่ยนคู่บนเทียบกับการตกเป็นเหยื่อของแวมไพร์ ตัวอย่างเช่น มีการนับจำนวนของเหยื่อต่อคืนเป็นต้น หรือลักษณะของการออกล่าเหยื่อในตอนกลางคืนที่ไปสอดคล้องต่อพฤติกรรมการ *Cruising* แต่ขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ได้สร้างโครงข่ายความสัมพันธ์ของแวมไพร์แต่ละตน ลิสแตทผู้สร้าง หลุยส์แวมไพร์ที่เกิดขึ้นใหม่ คลอเดียแวมไพร์เด็ก ตลอดจนแวมไพร์ที่มีอายุมากที่สุดอย่างอาร์มาน มีความต้องการที่จะอยู่กันเป็นคู่ ความคิดเรื่องความรักและการสร้างครอบครัวที่แทรกอยู่ตลอดเวลา ชัดแย้งกับทัศนคติของความเป็นรักร่วมเพศในช่วงทศวรรษที่ 90s ปลายการระบอบของโรcadeสและเริ่มที่จะอนุมัติให้สามารถมีการขายยารักษาได้ทั่วถึง ดังนั้นในเชิงวิจารณ์สังคม ภาพยนตร์จึงทำให้ตัวละครเป็นแวมไพร์/ชายรักร่วมเพศไม่ประสบผลสำเร็จในการมีคู่และสร้างครอบครัว

แวมไพร์กับประเด็นจิตวิเคราะห์

โดยทั่วไปประเด็นของจิตวิเคราะห์มักถูกพิจารณาในภาพยนตร์แวมไพร์จากเหตุการณ์ หรือแรงจูงใจของตัวละครที่สะท้อนมายังผู้ชม หรือตัวละครมนุษย์ในเรื่องในด้านความปรารถนาภายใน

แฟนตาซี หรือความรู้สึกกดดันต่อสิ่งต้องห้ามที่ต้องการปลดปล่อย ซึ่งแทรกอยู่ในเรื่องมิได้ออกมาเป็นภาพลักษณ์ของเหตุการณ์ที่ชัดเจน (ถูกอธิบายในประเด็นของตัวละครแล้ว)

ใน *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้มีภาพการร่วมเพศของลูซี และเคานท์แดร์ริคคู่กันในคราบของสัตว์ประหลาดที่คล้ายคลึงกับภาพจิตรกรรมของ *The Nightmare* (1781) โดย *Henry Fuseli* (1741–1825) แสดงภาพหญิงสาวนอนสลบในชุดผ้าพลิ้วบางบนที่นอน ลำตัวท่อนบนที่งอ ท่อนแขนหงายขึ้นแนบศีรษะ กรีดกรายตกลงจรดพื้น ลำตัวงอเป็นรูปตัวแอล (L) บนลำตัวมีสัตว์ประหลาดและฉากหลังมีผ้าม่านและหัวม้ายื่นออกมา สัตว์ประหลาดในภาพจิตรกรรมนั้น เรียกว่า “Incubus” ซึ่งตามตำนานโบราณคือภูตชั่วร้ายที่จะลอบเข้ามาร่วมเพศกับสตรีขณะหลับไหล และนำมาซึ่งอาการป่วยทางร่างกาย ตำนานนี้สอดคล้องกับลักษณะของแวมไพร์ และภาพลักษณ์ที่สร้างขึ้นในภาพยนตร์ แต่นัยยะของภาพจิตรกรรมเอง มีความหมายแฝงถึงความฝันและจิตใต้สำนึกในทฤษฎีจิตวิเคราะห์

เพศเป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ ขณะที่ความฝันก็เป็นสิ่งที่นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์หยิบยกขึ้นมาตีความถึงจิตใต้สำนึกและแรงปรารถนาที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ภาพจิตรกรรมของ *Henry Fuseli* และ *แวมไพร์* ใน *Bram Stoker's Dracula* ได้มีภาพและการวางองค์ประกอบศิลป์ (composition) ที่จงใจล้อเลียนกันอยู่



4.35 งานจิตรกรรมโดย *The Nightmare*

(Henry Fuseli, 1781)



4.36 ภาพจากภาพยนตร์

Bram Stoker's Dracula (1992)

ความหมายที่จริงนั้น คือเรื่องต้องห้ามของเพศสัมพันธ์ สิ่งที่อยู่นอกเหนือจารีต ก็คือสิ่งที่มนุษย์ปรารถนาอยู่ลึกๆ ในจิตใต้สำนึกนั่นเอง สังคมคือสิ่งกดดันความต้องการนั้นเอาไว้ โดยแวมไพร์เปรียบเสมือนฝันร้าย/ผู้ปลดปล่อยดึงความต้องการนั้นให้ปรากฏ

การปราบแวมไพร์

ภาพยนตร์แวมไพร์ มักมีจุดที่กล่าวถึงวิธีการปราบแวมไพร์ และวิธีการนั้นมักคุณสมบัติคล้ายกันกับภาพยนตร์แวมไพร์หลายๆ เรื่องก่อนหน้า เช่น การกำหนดให้แวมไพร์กลัวแสงแดด กลัวไม้กางเขน น้ำมันต์ หรือแทงไม้ปลายแหลมเข้าไปที่หัวใจในการสังหาร ใน *From Dusk till Dawn* การแทงด้วยไม้ปลายแหลมไปยังหน้าอกแวมไพร์เกิดขึ้นโดยความบังเอิญ เมื่อตัวละครหลักที่สังเกตเห็นว่าการแทงเป็นผล ตัวละครอื่นจึงทำตาม แต่การต่อสู้ในช่วงแรกนั้นไม่ได้มีการวางแผนแต่อย่างใด เป็นการตั้งรับฝ่ายเดียว

ในตอนที่มีผู้รอดชีวิตจากการโจมตีของแวมไพร์ในครั้งแรก Seth Gecko ไม่เชื่อเรื่องแวมไพร์ แต่เขาเชื่อในตาตนเอง ว่าสิ่งที่เห็นคือแวมไพร์ คุณพ่อนักเทศน์ Jacob ก็ไม่เชื่อ แต่เขาเชื่อในสิ่งที่ตาเห็น อย่างไรก็ตาม Seth เป็นผู้ร้ายที่บังเอิญมาเจอสิ่งที่ร้ายกว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็สมเหตุสมผล ตอบสนองต่อกระทำก่อนหน้าของเขา ในด้านของ Jacob เขาอยู่ในฐานะผู้โชคร้ายถูกรุกรานทั้งจากโจรสล่องพี่น้องและแวมไพร์ แต่กำลังเปลี่ยนสถานะเข้ามามีส่วนร่วมในจัดการเหตุการณ์ นำไปสู่การกลับมาของความศรัทธาในพระเจ้าอีก ครั้งเพราะหากสิ่งที่เขาไม่เชื่ออย่างแวมไพร์มีจริง พระเจ้าก็มีจริงเช่นกัน

ตัวละครมีการปรึกษากันถึงวิธีการปราบแวมไพร์ มีการกล่าวถึงไม้กางเขน การที่สามารถทำไม้กางเขนได้จากเศษไม้ที่หล่นเกลื่อนใน แต่ในการรับมือตัวละครก็ถกเถียงกันด้วยความไม่มั่นใจต่อความรู้เกี่ยวกับแวมไพร์ “Does anybody ever read a real book about Vampire? Or just remember from what movie said” (มีใครเคยอ่านหนังสือจริงๆเกี่ยวกับแวมไพร์หรือไม่ หรือแค่ลี้จามาจากที่ภาพยนตร์ว่า) คุณพ่อนักเทศน์ถามคนอื่นๆ แต่ไม่มีใครตอบรับ

ประโยคนี้อาจแสดงให้เห็นว่าเรื่องราวของแวมไพร์นั้นไม่มีใครรู้ข้อเท็จจริง (ตามทัศนของผู้เขียนบทซึ่งตรงข้ามกับเหตุการณ์ในเรื่องที่เกิดขึ้นจริง) และไม่มีหนังสือที่บอกถึงความจริงเกี่ยวกับแวมไพร์ได้ แต่โดยทั่วไป ตัวละครและผู้ชมเรียนรู้เกล็ดเล็กเกล็ดน้อยของแวมไพร์มาจากภาพยนตร์ทั้งนั้น ดังนั้นวิธีการปราบแวมไพร์ในเรื่อง จึงไม่ต้องอาศัยการอธิบายเพิ่มเติมแต่อาศัยความรู้จากผมชมและตัวละครจากประสบการณ์ที่เคยชมภาพยนตร์แวมไพร์มา

คนที่เลื่อมศรัทธาจากพระเจ้าอย่าง Jacob จับพลัดจับผลูเข้ามาในบาร์เปลือย นักเดินเปลือยเต้าอยู่บนระเบียง แต่ท้ายสุดเขาได้เห็นสิ่งแท้จริงซึ่งเป็นแวมไพร์ อาจเป็นมุมหนึ่งของภาพยนตร์ที่แฝงว่า คนที่ไม่เชื่อพระเจ้าจะถูกลงโทษ แต่เมื่อ Jacob กลับมาเชื่อในพระเจ้าอีกครั้ง

โดยเขาจึงสามารถปลุกเสกน้ำมันตี่ได้ นำมาบรรจุใส่ปืนฉีดน้ำ มาชุบลูกปืน และดอกธนูด้วย ใช้เป็นอาวุธปราบแวมไพร์ แต่ก็ต้องสังเวชชีวิตไปเพราะถูกแวมไพร์กัดในที่สุด

ความเป็นแวมไพร์ในด้านอื่นๆ ในภาพยนตร์ไม่ได้ให้รายละเอียดไว้มาก เนื่องจากภาพยนตร์ไม่ได้เกี่ยวข้องกับกรปราบแวมไพร์ มีเพียงเรื่องของแสงแดดและไฟ ที่ถูกใช้ในการกำจัดแวมไพร์ ตอนต้นที่นักข่าวถามหลุยส์ว่าคุณกลัวไม้กางเขนหรือไม่ หลุยส์ตอบปฏิเสธ และในเรื่องก็ไม่มีกรแสดงภาพถึงประเด็นนี้เป็นนัยยะหนึ่งของการปฏิเสธพระเจ้า เพราะหากแวมไพร์ปฏิเสธพระเจ้าแล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องกลัวสัญลักษณ์ของพระเจ้า ตรงกันข้ามภาพยนตร์ยังรับขนบของแวมไพร์ในเรื่องแสงแดด ดวงอาทิตย์ และไฟ มาเป็นจุดอ่อน เพราะสัญลักษณ์เหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของแสงสว่างเป็นสัจจะในธรรมชาติ โดยเฉพาะไฟ ที่หลุยส์ใช้เผาคุณาส นตนเอง บ้านในนิวยอร์กและโรงละครของอาร์มาน ถึงสามครั้งเพื่อกำจัดความชั่วร้าย

การเผา ไฟ และแสงแดด

ใน *From Dusk Till Dawn* (1996) ฉากแรกของการเผาบ้านสุราข้างทาง ไปรับกับเหตุการณ์เผาบาร์ทิตตี้ ทวิสเตอร์ ในตอนท้าย เหมือนกับตอนจบของภาพยนตร์สยองขวัญคลาสสิก เช่น *Frankenstein* แม้จะไม่ใช่แวมไพร์ก็ตาม ที่ตอนท้ายกัณฑ์ลมถูกเผา หรือใน *Interview With The Vampire* (1993) มีการจุดไฟเผาคุณาสของหลุยส์ เมื่อทาสและชาวบ้านรู้ว่าเขากลายเป็นแวมไพร์



ภาพที่ 4.37 จากภาพยนตร์ *Interview With The Vampire* (1993)

การเผาอาคารเป็นวิธีการหนึ่งที่ภาพยนตร์สยองขวัญใช้กำจัดตัวร้ายหรือใช้กำจัดซากความตายอย่างราบคาบ โดยมักเกิดขึ้นจากตัวละครที่เป็นมนุษย์กระทำต่อสิ่งเหนือธรรมชาติหรือฆาตกร มีทั้งที่ประสบความสำเร็จและไม่ประสบความสำเร็จ

ตามตำนานแวมไพร์แสงแดดเป็นสิ่งที่แวมไพร์พ่ายแพ้จากธรรมชาติ เพราะแวมไพร์นั้นคือสิ่งไม่มีชีวิต สัญลักษณ์ของแสงแดดแทนได้กับพระเจ้า หรือชีวิตที่อยู่ตั้งข้ามกับแวมไพร์ ในกรณีของ *Let Me In* (2010) ภาพการไหม้ขอเตียงผู้ป่วยที่มีเหยื่อซึ่งถูกแวมไพร์กัด และถูกแสงแดดแผดเผา ได้เผยความอ่อนแออีกด้านของแวมไพร์ในทันที

แสงแดดได้ฆ่าคลอเดีย (Claudia) ใน *Interview with the Vampire* (1993) ได้ฆ่ากองทัพแวมไพร์ทั้งหมดใน *From Dusk Till Dawn* (1996) จากการสะท้อนแสงแดดกับลูกบอลดิสโก้ 30 *Days Of Night* (2007) ในตอนจบ แสงแดดได้แผดเผานายตำรวจฮีเบนขณะที่เขากำลังกลายร่างเป็นแวมไพร์ในอ้อมกอดของคนรัก ต้องยอมรับอย่างเป็นทางการเป็นเอกฉันท์ว่าแสงแดดคือสิ่งที่แวมไพร์พ่ายแพ้ในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่อง



ภาพที่ 4.38 ภาพจากภาพยนตร์ *Let Me In* (2010)

ในทางตรงกันข้าม *Twilight* (2008) กลับไม่สืบทอดขนบตาม แสงแดดกลับทำให้แวมไพร์เอ็ดเวิร์ดมีผิวระยิบระยับเป็นคริสตัล สร้างความประหลาดใจและประทับใจให้กับเบลลาแทน ในด้านความหมายอาจกล่าวได้ว่าผู้เขียนวรรณกรรมนั้น ได้สร้างสถานการณ์ที่นำไปสู่ความรักและความโรแมนติก ความสมเหตุสมผลที่จะตามธรรมเนียมของแวมไพร์จึงถูกละเลย ซึ่งเมื่อกลายเป็นภาพยนตร์แล้ว บรรยากาศโรแมนติกที่เกิดขึ้นจากผิวหนังที่ส่องแสง แดดนั้นเกิดประสบความสำเร็จในด้านภาพอย่างสมบูรณ์

รังสีอัลตราไวโอเล็ต (Ultraviolet)

รังสีถูกนำมาบรรจุในกระสุน เป็นอาวุธที่ปรากฏทั้งใน Blade (1998) และ Underworld (2003) โดยคุณสมบัติเดียวกับแสงแดดที่แวมไพร์พ่าย ผลของกระสุนคือเมื่อกระสุนเข้าไปฝังในร่าง แวมไพร์จะถูกเผาไหม้ในทันที

ความเกี่ยวข้องกับศาสนา

ความเชื่อมโยงระหว่างแวมไพร์และคริสต์ศาสนามักถูกเปรียบเทียบในเรื่องของ “เลือด” มีการเปรียบเทียบว่าเลือดของพระเยซูหลังไถ่บาปให้มนุษย์และการฟื้นคืนชีพหลังความตายของพระองค์ คล้ายคลึงกับแวมไพร์ดูดเลือดและฟื้นจากความตาย ใน *Interview With the Vampire* (1993) แวมไพร์มีอำนาจของ “ผู้สร้าง” ฐานะเทียบเทียมพระเจ้าที่สร้างสรรพสิ่ง และอำนาจในการทำลาย (มนุษย์) เช่นกัน

แวมไพร์ลิสเตทได้กล่าวว่า แวมไพร์นั้น คือสิ่งที่สวรรค์ไม่ยินดีและนรกไม่เปิดรับ จึงกลายเป็นสิ่งที่ติดอยู่กึ่งกลาง ไม่ใช่มนุษย์แต่มีพลังเหนือมนุษย์อยู่เป็นอมตะ การฆ่ามนุษย์หรือเลือกเหยื่อที่จะดูดเลือดนั้นไม่ต่างอะไรกับการที่พระเจ้าเลือกที่จะคร่าชีวิตคนคนหนึ่ง หรือคร่าคนทั้งหมู่บ้านด้วยโรคระบาด แวมไพร์ดูดเลือดนั้นเป็นธรรมชาติ สัจธรรม คล้ายเหยื่อผู้นั้นชะตาถึงขนาดแล้ว



ภาพที่ 4.39 ภาพจากภาพยนตร์ *Interview With The Vampire* (1993)

ในด้านอำนาจของ “ผู้สร้าง” แวมไพร์สามารถให้ชีวิต (หลังความตาย) กลับคืนมาสู่ผู้ที่กำลังจะตาย แม้ฟังดูเป็นเสมือนนิทานเชิงเปรียบเทียบเล่าถึงสิ่งที่อยู่ระหว่างกึ่งกลางความดีและความชั่ว คือสิ่งที่เป็นดีเทา ประเด็นนี้เองแวมไพร์หลุยส์เกิดความขัดแย้งขึ้นในใจ เขามีความละอาย ความเมตตา ความเหงาในแบบของมนุษย์หลงเหลืออยู่ แม้กระทั่งเอื้อมละอากับความเป็น

อมตะ เขาต้องต่อสู้กับรูปแบบชีวิตของแวมไพร์ จนท้ายที่สุดเขาทำให้ตัวละครแวมไพร์อื่นๆ และผู้ชมเห็นว่าชีวิตอมตะนั้นไม่ได้เติมเต็มสิ่งใดเลยมันคือความว่างเปล่า

เรื่องของศีลธรรม กฎธรรมชาติ ความเป็นอมตะ ถูกสอดแทรกใน *Interview With the Vampire* (1993) ตลอดเวลา ตั้งคำถามกับผู้ชมว่าอะไรคือสิ่งที่มนุษย์ปรารถนา แม้แวมไพร์เป็น ปีศาจ อธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับพระเจ้า มีความเป็นอมตะ หลงอยู่ภายใต้รูปลักษณะ (*Vanity*) และกิเลส (*Lust*) แต่แวมไพร์สะท้อนความปรารถนาของเรา ตัวอย่างเช่นเรื่องของความเป็นอมตะ เป็นต้น ความเป็นอมตะเป็นประเด็นหลักใน *Interview With The Vampire* (1993) ที่สร้างอิทธิพลให้กับภาพยนตร์แวมไพร์เรื่องอื่นๆ เช่น *Twilight* (2008), *Let Me In* (2010) ความเยาว์วัยและการคงสภาพความงามเป็นสิ่งที่มนุษย์หมกมุ่นอยู่ทุกยุคทุกสมัย หรือความพยายามที่จะต่อสู้กับความตายด้วยวิทยาการของยารักษาโรค แต่ภาพยนตร์กลับเสนออีกด้านหนึ่งของความเป็นอมตะที่เต็มไปด้วยความเหงา ความรู้สึกแปลกแยกของตัวตนและกาลเวลาที่เปลี่ยนไป แวมไพร์ที่คงสภาพอยู่ภายใต้เวลาที่เปลี่ยน ก่อให้เกิดความรู้สึกไร้สิ่งยึดเหนี่ยว จำต้องย้ายถิ่นฐาน ไม่มีสังคม ไม่มีมิตรสหาย มีแต่กันและกันเท่านั้น ซึ่งใน *Twilight Saga* ได้ขยายประเด็นต่อว่า เมื่อแวมไพร์สร้างมิตรภาพกับมนุษย์ มนุษย์ผู้นั้นจะแก่ชราและตายไป แวมไพร์คือสิ่งที่เก็บความเจ็บปวดของการสูญเสียไว้ชั่วนิรันดร์

ตัวละคร “ฟอ” จาก *Let Me In* (2010) ออกล้าเหยื่อแทน Abby จะซ่อนตัวอยู่หลังรถและทำให้เหยื่อหมดสติก่อนจะนำไปแขวนหลังหัว ห้อยลง และกรีดเลือด การห้อยกลับหัวอ้างอิงถึงการตรึงกางเขนของเซนต์ปีเตอร์ (*St. Peter*) ในงานจิตรกรรมตะวันตกที่อ้างอิงจากไบเบิล โดยเรื่องราวคือ เซนต์ปีเตอร์สาวกคนสำคัญปฏิเสธการถูกตรึงกางเขนแบบเดียวกับพระคริสต์ จึงใช้วิธีการกลับหัวแทนเนื่องจากไม่สามารถยกตนไปเทียบแทนบุตรของพระเจ้าได้ แต่ความหมายที่สื่อทั่วไปในปัจจุบันนั้น คือการต่อต้านคริสตศาสนา (*anti-christian symbol*) ไม่กางเขนกลับหัวหมายถึงซาตาน ซึ่งสอดคล้องกับแวมไพร์ที่เป็นสิ่งตรงข้ามกับพระเจ้าและไม่อาจเทียบได้



ภาพที่ 4.40 จากภาพยนตร์ *Let Me In* (2010)



ภาพที่ 4.41 จากภาพยนตร์ *Let The Right One In* (2008)



ภาพที่ 4.42 การตรึงกางเขนกลับหัวของ St. Peter

คนชายขอบและวัฒนธรรมทางเลือก

ถ้าหากตัดตัวละครหลักออก *Twitty Twister* ตั้งใจล้อให้เหยื่ออย่างคนขับรถบรรทุกหรือสิงห์มอเตอร์ไซด์มาติดกับแวมไพร์ ความจงใจที่เลือกเหยื่อหรืออนุญาตให้คนประเภทนี้เข้าบาร์ได้เท่านั้น เป็นเพราะผู้เขียนบทความต้องการสื่อว่าคนเหล่านี้อยู่ในระหว่างการเดินทาง มีลักษณะย้ายที่ไปเรื่อย หากเป็นถูกฆ่าตายก็จะมีใครบกริ้วหรือบุคคลที่อยู่เบื้องหลังมาตามหา อีกทั้งเป็นกลุ่มคนที่สังคมทั่วไปมองในแง่ลบ

กลุ่มคนขี่มอเตอร์ไซด์ (Motorcycle Biker) ได้ถือความเป็นวัฒนธรรมย่อยหนึ่ง กำเนิดขึ้นจากช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองในสหรัฐอเมริกา โดยลักษณะคือนักขี่ (Cruiser) จะขี่มอเตอร์ไซด์ Harley-Davidsons และ Choppers มีความคิดหลักร่วมกัน ว่าด้วยการสรรเสริญอิสรภาพ แยกตัว

นอกจากความนิยมกระแสหลักและภาคีต่อกลุ่มนักขี่ของตน โดยมีกลุ่มที่มีชื่อเสียงได้แก่ the Hells Angels, the Pagans, the Outlaws, และ the Bandidos



ภาพที่ 4.43 ภาพจากภาพยนตร์ *From Dusk till Dawn* (1996)

นักบิดเหล่านี้แบ่งแยกเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะมี รูปประตราประจำกลุ่มติดปะที่เสื้อกั๊ก ยีนส์หรือหนังที่ด้านหลังกลุ่มจะแบ่งไปตามประเภทของมอเตอร์ไซด์ที่ขี่และเขตหรือพื้นที่ รูปตราสัญลักษณ์ที่ปะอยู่หลังเสื้อถือเป็นสมบัติประจำกลุ่มไม่ใช่ของสมาชิก ดังนั้นสมาชิกจึงต้องปกป้องสิทธิ์นี้ไม่ให้ตกไปอยู่กับคนนอก ให้ถูกลบหลู่ มิฉะนั้นสมาชิกจะสิ้นสภาพหรือถูกลงโทษ

การขี่มอเตอร์ไซด์ไปในที่ต่างๆ เป็นกลุ่มถูกจัดให้เป็นวิถีการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรมย่อยแบบหนึ่ง มีนัยยะแสดงออกถึงการรวมกลุ่มที่ไม่อิงต่อกระแสหลัก รักการผจญภัย อีสรภาพ ยึดมั่นในตนเอง แยกแยกไปจากบรรทัดฐานของสังคม กลุ่มนักบิด (Bikers) มักถูกสังคมเข้าใจผิดว่าเป็นอันพาลหรืออาชญากร เพราะอยู่รวมตัวกันไม่มีหลักแหล่ง เป็นผลให้เกิด **BMF** (British Motorcyclists Federation) ที่ก่อตั้งในปี 1960 รวมตัวกันเพื่อต่อต้านทัศนคติดังกล่าวที่คนส่วนใหญ่มักกล่าวหา

นักขี่มอเตอร์ไซด์ (Motorcycle Bikers) ปรากฏมาแล้วใน *Near Dark* (1987) และ *The Lost Boy* (1987) พิเศษตรงที่ภาพยนตร์เรื่องทั้งสองมีพื้นหลังของตัวละครคล้ายกัน *Near Dark* (1987) เหตุการณ์เกิดขึ้นในแถบตอนกลางฝั่งตะวันตก เมืองฟินิกซ์ รัฐอริโซน่าลักษณะการแต่งกายที่ใส่ชุดหนัง กางเกงและเสื้อยีนส์ การใช้มอเตอร์ไซด์ รถบ้าน (Motor Home) และฉากหลังที่เป็นถนนหลวงอันว่างเปล่า และเรื่องราวแวมไพร์ ขณะที่ *The Lost Boy* (1987) ได้ให้บทบาทหัวใจวัยรุ่นขี่มอเตอร์ไซด์ก่อวินาศกรรมไปทั่วเมือง แต่กลับได้รับการยกย่องจากตัวละครหลักที่เป็นหนุ่มวัยรุ่นในความเป็นขบถและมีรสนิยมกว่าวัยรุ่นกลุ่มอื่นๆ จึงเป็นแบบให้ทำตาม นอนกลางวันออกขี่มอเตอร์ไซด์ตอนกลางคืน โดยหารู้ไม่ว่ากลุ่มนักบิดเหล่านี้คือแวมไพร์

โรงภาพยนตร์กับแวมไพร์

Interview With The Vampire (1993) ได้ให้ความสำคัญของการเข้าไปชมภาพยนตร์ของแวมไพร์หลุยส์ไว้ว่าเป็นครั้งแรกในรอบหลายร้อยปีที่ตนกลายเป็นแวมไพร์และได้เห็นดวงอาทิตย์เป็นครั้งแรก ในกลุ่มของภาพที่ฉายในโรงภาพยนตร์ที่หลุยส์ดูนั้น มีภาพของเคานท์ออสล็อก จาก *Nosferatu* (1922) แสดงขึ้น เช่นกัน *Bram Stoker's Dracula* (1992) ครั้งแรกที่เคานท์แดริกคูล่าพบกับมินา ทั้งสองพบกันในเต็นท์แสดงของแปลง ซึ่งรวมเทคโนโลยีที่เพิ่งประดิษฐ์ขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 19 หนึ่งในนั้นคือภาพยนตร์เช่นกัน

ภาพยนตร์แวมไพร์จำต้องอ้างอิงถึงภาพยนตร์เพราะตัวแวมไพร์เองนั้นได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายก็จากสื่อนี้ ที่เห็นชัดที่สุดคือ *Shadow of The Vampire* (2001) เป็นการเล่าถึงการถ่ายทำภาพยนตร์แวมไพร์ *Nosferatu* (1922) ทั้งเรื่อง

ที่หยิบยกมาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของลักษณะที่ปรากฏซ้ำในภาพยนตร์แวมไพร์เท่านั้น และทำให้เห็นว่าสัญลักษณ์เดียวกัน แม้ถูกนำไปใช้ในต่างเรื่องราวหรือสถานการณ์ สามารถทำให้เกิดความหมายขึ้นใหม่ได้ ด้วยเหตุนี้เองทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์เกิดการเปลี่ยนแปลงไป และมีความหลากหลาย

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แวมไพร์เป็นเรื่องๆ โดยแบ่งเป็นหัวข้อพิจารณาย่อยคือ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร และโมทีฟ ทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านรูปแบบที่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของผู้คนและสังคม เนื่องจากภาพยนตร์สยองขวัญที่เล่นอยู่กับความกลัวของมนุษย์ ในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ แม้ตัวภาพยนตร์เองอาจไม่ใช่ประเภทสยองขวัญโดยตรง แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพยนตร์แวมไพร์จะมีส่วนประกอบของภาพยนตร์ประเภทนี้หลงเหลืออยู่ แม้ถูกบิด ดัดแปลงไป จากตัวอย่างที่ยกมาศึกษาจะทำให้เห็นความหลากหลายในวิธีการนำเสนอ หรือตีความใหม่ “ความกลัว” ที่เปลี่ยนไป ได้เข้ามามีส่วนร่วมทำให้ภาพยนตร์แวมไพร์เปลี่ยนรูปแบบ

ระหว่างทางที่ศึกษา ช่วงเวลาของ 11 กันยายน ปี ค.ศ. 2001 ซึ่งเกิดเหตุการณ์ก่อวินาศกรรมเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์ ณ มหานครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา นั้น ได้นำแนวคิดใหม่ที่เกิดขึ้นกับความกลัว เข้ามาพิจารณาประกอบกับตัวอย่างภาพยนตร์แวมไพร์และรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป

หลังเหตุการณ์ 9/11 ในวงการภาพยนตร์พยายามหลีกเลี่ยงการสร้างเรื่องที่มีเนื้อหาสะเทือนใจ ความสูญเสีย วินาศกรรม หรือแม้แต่ภาพยนตร์แอ็คชั่น มีการกรองภาพและสถานการณ์ในเรื่องมิให้ไปกระตุ้นเตือนให้ชาวอเมริกันนึกถึงเหตุการณ์ 9/11 แต่ไม่กี่ปีต่อมา ผู้สร้างหันกลับมาสร้างภาพยนตร์สยองขวัญและระทึกขวัญอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะหนังผี หรือภาพยนตร์วินาศกรรมที่มีโครงเรื่องซับซ้อน ในหนังผีนั้นมีนัยของภัย ความกลัว ที่ไม่ทราบสาเหตุที่ชัดเจน ความลึกลับ สิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ หรือในภาพยนตร์แอ็คชั่นเอง ตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้ายอยู่ในความคลุมเครือ ไม่แบ่งฝ่ายชัดเจน แต่ตัวละครต่างมีมุมมองหรือหน้าที่ต่อวินาศกรรมที่เกิดขึ้นนั้นๆ ในมุมมองตน อันสอดคล้องกับเหตุการณ์ 9/11 จริง ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันและไร้เหตุผลที่ชัดเจนตายตัว ซึ่งซับซ้อนกว่าแนวคิดการต่อต้านคอมมิวนิสต์สงครามเวียดนาม²⁹

ภาพยนตร์แวมไพร์อาจไม่ได้เปลี่ยนแปลงในด้านการสร้างภาพลักษณ์ของผู้ร้ายชัดเจนเท่าภาพยนตร์แนวอื่นที่มีการกล่าวถึงการก่อวินาศกรรม ซึ่งภาพยนตร์เหล่านั้นเปลี่ยนภาพลักษณ์ของตัวร้ายจากชาวยุโรปตะวันออกหรือชาวรัสเซียซึ่งสื่อแทนความเป็นคอมมิวนิสต์ ไปสู่ชาวมุสลิมหรือตะวันออกกลางที่อ้างอิงไปกับ 9/11 ขณะที่แวมไพร์กลับไม่ได้มีประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิประเทศหรือภูมิหลังในแถบนั้น รูปแบบของการแสดงออกถึงความกลัวการก่อการร้ายจึงมีรูปแบบที่ซ่อนเร้นกว่า

²⁹ Dixon W. W. Film and Television after 9/11, Board of Trustees, Southern Illinois University, 2004. Pp24

จากการศึกษาตัวอย่าง หากแบ่งคริสต์ศักราชตามเหตุการณ์ 9/11 เราแบ่งได้จากการสื่อความหมายโดยใช้ตัวละครแวมไพร์ที่แตกต่างออกไป *Bram Stoker's Dracula* (1992), *Interview With The Vampire* (1993), *Blade* (1998) , *From Dusk till Dawn* (1996) , *Shadow of the Vampire* (2001) ภาพยนตร์นำเสนอแวมไพร์ในลักษณะของเรื่องเล่ากึ่งตำนาน โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่สร้างจากวรรณกรรมหรือเหตุการณ์เสมือนจริงแต่นำมาเล่าผ่านมุมมองใหม่ เช่น *Bram Stoker's Dracula* , *Interview with the Vampire* ที่มีการเล่ากล่าวย้อนถึงความเป็นมาของตัวละคร ผสมผสานเข้ากับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ เล่าสะท้อนเรื่องราวจากมุมมองของตัวละครเอกที่เป็นแวมไพร์ที่มีลักษณะ รูปแบบ และวัฒนธรรมของตนเองที่แตกต่างจากมนุษย์ *Bram Stoker's Dracula* (1992) อาจไม่เด่นชัดเพราะเป็นบทดัดแปลงจากวรรณกรรม แต่จุดเด่นอย่างหนึ่งในเวอร์ชันนี้ คือเคานท์แดริคคูล่าไม่เข้าไปปะปนกับตัวละครตัวอื่นที่ตนไม่ได้มีความปรารถนาด้วย (ขณะที่เมื่อปรากฏต่อตัวละคร มินา แวมไพร์แสดงตัวตนให้เห็นในรูปลักษณะงดงาม เพราะเธอคือสิ่งที่เขาปรารถนา) ไม่มีฉากที่แวมไพร์แฝงตัวเข้าไปสังคมกับมนุษย์ทั่วไปเหมือนอย่างใน *Dracula* (1932) ที่ เคานท์แดริคคูล่าปลอมตัวเข้ามาสังสรรค์ในคฤหาสน์ของเหล่าผู้ดี เป็นการแบ่งให้เห็นเด่นชัดว่าตัวละครแวมไพร์ยังไม่ปะปนกับมนุษย์ทั่วไป มีเพียงแค่การแฝงตัวในสถานที่เหมาะสม

ขณะที่ *Interview With the Vampire* (1993) นั้น ตัวละครอาจมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมมากกว่า แต่ไม่มีการแปลงกาย หรือแสดงอภินิหารต่อบุคคลทั่วไป ยกเว้นกับเหยื่อที่กำลังจะถูกดูดเลือด อีกทั้งแวมไพร์มีกฎเกณฑ์ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมในแบบของตนเองที่แตกต่างไปจากมนุษย์ทั่วไป สื่อถึงเป็นลักษณะของคนชายขอบ หรือคนกลุ่มน้อยในสังคม

Shadow of the Vampire (2001) เป็นภาพยนตร์ที่ซ่อนเหตุการณ์การสร้างภาพยนตร์ โดยมีความเป็นตำนานแทรกอยู่ ถึงแม้ภาพยนตร์จะเป็นเรื่องแต่งขึ้นแต่อยู่บนพื้นฐานของเหตุการณ์จริง แต่มีการสร้างความสงสัยว่าตัวละครคานท์ออล็อก ใน *Nosferatu* เป็นแวมไพร์จริงๆ เป็นการแบ่งแยกแวมไพร์ออกจากมนุษย์อย่างชัดเจน มีเพียงผู้กำกับที่รู้ (ในภาพยนตร์)

การแบ่งแยกแวมไพร์ออกจากความเป็นมนุษย์อย่างชัดเจนนี้ แม้ในสถานการณ์ทั่วไปแวมไพร์จะกลมกลืนอยู่กับมนุษย์ก็ตาม แต่ตัวตนที่แท้จริงระหว่างสองเผ่าพันธุ์ถูกแบ่งแยกและขัดแย้งถึงอย่างไรตัวละครแวมไพร์ก็มีความอันตรายแฝงอยู่ มีการสร้างความพิเศษ พื้นที่เฉพาะของตัวแวมไพร์เอง ใน *From Dusk till Dawn* (1996) บาร์ที่ทิตัส ทวิสเตอร์ คือพื้นที่เฉพาะของแวมไพร์หรือใน *Blade* (1998) แวมไพร์มีสังคัมลับ มีพื้นที่เฉพาะกลุ่ม เช่นฉากเปิดซึ่งเป็นนับได้ดิน การจำกัดพื้นที่ของแวมไพร์ด้วยพื้นที่ทางกายภาพ และทางวัฒนธรรม ทำให้แวมไพร์สื่อถึงวัฒนธรรมที่

จำกัดในกลุ่มเล็กๆ สื่อถึงชนกลุ่มน้อยในสังคมที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน เช่น กลุ่มไบค์เกอร์ (biker) , กลุ่มคนรักร่วมเพศ หรือกลุ่มคนที่มีแนวคิดแปลกแยกออกไปจากสังคมสมัยนั้น ตัวอย่างจาก *Bram Stoker's Dracula* (1992) คือ คนที่มีแนวคิดแตกต่างในเรื่องเพศต่อสังคมวิกทอเรียน จากธรรมเนียมการแต่งงาน สร้างครอบครัวกับความผูกพันทางจิตวิญญาณและความรัก เป็นต้น

แนวความคิดหลังเหตุการณ์ 9/11 (Post 9/11) ภาพยนตร์แวมไพร์หลายเรื่องปรับเปลี่ยนการนำเสนอรูปแบบของความกลัว ภาพยนตร์เลือกที่จะไม่อธิบายที่มาที่ไปของแวมไพร์ แวมไพร์มีอยู่ ปากกฏตัว หรืออยู่ในสังคมมนุษย์แล้วอย่างกลมกลืน ไม่ว่าจะแวมไพร์ตนนั้นจะดีหรือชั่ว จะเป็นฝ่ายดีหรือฝ่ายร้าย อีกด้านหนึ่ง ตัวละครแวมไพร์มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มากขึ้น เกิดการขยายความประเด็นของมนุษย์ที่กลายเป็นแวมไพร์ การส่งผ่านเผ่าพันธุ์ การปรับตัว และการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความซับซ้อนมากขึ้น แวมไพร์มิได้เป็นชนกลุ่มน้อย แต่อยู่ปะปนกับเรา อีกทั้งมนุษย์เองยังยอมรับการปรากฏตัวนี้ด้วย

จากตัวอย่างที่นำมาศึกษา *Underworld* (2003), *30 Days of Night* (2007) , *Twilight* (2008) , *Let me in* (2010), *Dark Shadow* (2012) แม้ลักษณะของภาพยนตร์จะแตกต่างกันไป ซึ่งมีทั้งโรแมนติก/ดราม่า แอคชั่น สยองขวัญ หรือตลกล้อเลียน แต่ความเป็นแวมไพร์ได้เข้ามาอยู่เคียงข้างมนุษย์ในหลายแง่มุม "ไร้ซึ่งที่มาที่ไปที่ชัดเจน

Underworld (2003) แม้จะเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น/แฟนตาซีที่นำโครงเรื่องแบบ "Romeo and Juliet" มาใช้กำหนดให้ทายาทหญิงแห่งเผ่าพันธุ์แวมไพร์ไปหลงรักกับไลแคน ความเป็นแวมไพร์ได้ถูกสันคลอนให้เกิดความไม่มั่นใจในเผ่าพันธุ์ของตน ธรรมเนียมหรือโครงสร้างวัฒนธรรมที่สร้างขึ้นมาจากเผ่าพันธุ์ของตนเป็นศัตรูกับไลแคน (Lycan) ถูกละเลย ตัวละครแวมไพร์มีอารมณ์และชีวิตจิตใจที่จะเลือกและปฏิเสธแบบแผน

Twilight (2008) และ *Let Me In* (2010) มีความใกล้เคียงกันในด้านการมีอยู่ของแวมไพร์ แวมไพร์ได้ถูกยอมรับจากตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์ แต่แวมไพร์เองก็มีวิถีชีวิตที่ผสมผสานความเป็นมนุษย์ไปอย่างกลมกลืน ไม่ว่าจะเป็นการที่แวมไพร์สามารถเรียนในโรงเรียนมัธยมได้ หรือแวมไพร์เด็กใน *Let Me In* (2010) สามารถย้ายเข้ามาอยู่ในอพาร์ทเมนต์ทั่วไป เล่นที่สนามเด็กเล่น ผูกมิตรกับตัวละครเด็กผู้ชายได้อย่างกลมกลืน

จากที่ได้วิเคราะห์ไปแล้วใน *Twilight* (2008) ซึ่งมีประเด็นแตกแยกมากมาย แต่จะเห็นว่า ตัวละครแวมไพร์ที่มีธรรมเนียม มีชนชั้น มีฝูง หรือเผ่าพันธุ์นั้น ตัวละครแวมไพร์หลักเองกลับมีสิทธิที่จะปฏิเสธกฎเกณฑ์ มีวิธีการดำเนินชีวิตที่ซับซ้อนมากขึ้นซึ่งคาบเกี่ยวอยู่กับความเป็นมนุษย์และแวมไพร์ เพราะทั้งสองอยู่ร่วมกัน

ในส่วนของภาพยนตร์รีเมคจากละครโทรทัศน์อย่าง *Dark Shadows* (2012) เอง การปรากฏตัวของบาร์นาบัส คอลลินส์ ผู้ซึ่งถูกสาปให้เป็นแวมไพร์นั้น สมาชิกในครอบครัวก็มีได้ ตะขิดตะขวงใจอันใด ต่างยอมรับ และสร้างมิตรภาพใหม่ขึ้นกับตัวละครแวมไพร์ในทุกด้าน

การปรากฏตัวของแวมไพร์ที่ผสมผสานกับชีวิตธรรมดาของมนุษย์ เป็นจุดเด่นของภาพยนตร์แวมไพร์หลังเหตุการณ์ 9/11 จุดสำคัญหนึ่งที่เกี่ยวข้องคือ ความกลัวของสังคมอเมริกัน เกิดความกลัวแบบใหม่ นั่นคือความกลัวในมนุษย์ด้วยกันเอง ความไม่ไว้วางใจกันและกัน ความหวาดระแวง

เหตุการณ์ที่เป็นปกติ ประจำวันผู้คนที่มีลักษณะคล้ายกัน ใช้ชีวิตธรรมดา ที่ต้องมาเผชิญหน้ากับภัยร้ายอย่างไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัดในเหตุการณ์ 9/11 เสมือนแวมไพร์ที่แฝงตัวอยู่ในกลุ่มมนุษย์ แม้ว่าจะคล้ายมนุษย์มากแวมไพร์ก็ยังมีอำนาจในการทำลายมนุษย์อยู่ ในทางกลับกัน แวมไพร์บางตนมีจิตใจ มีมนุษยธรรม มีความเปราะบางทางอารมณ์ ไม่ได้เป็นตัวร้าย และยังความสามารถในการปกป้องมนุษย์ การที่แวมไพร์แฝงตัวอาจเทียบได้กับความไม่ไว้ใจชาวมุสลิมที่อยู่ในประเทศตะวันตกหลังเหตุการณ์ 9/11 ช่วงแรกๆ มีการค้นพบว่าผู้ก่อการร้าย หรือผู้ที่อยู่ในเครือข่ายเป็นคนธรรมดาสามัญที่อาศัยอยู่ในชุมชนอย่างเปิดเผย หรือมีการจับกุมตัวผู้ต้องสงสัยโดยไม่จำเป็นต้องมีหมายศาลของตำรวจ ผู้คนไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกันโดยเฉพาะชาวมุสลิม และในลักษณะเดียวกันคือเหตุการณ์กราดยิงในโรงเรียนมัธยมที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา มีรูปแบบคล้ายกับการก่อการร้ายด้วยระเบิดพลีชีพ ซึ่งในบางครั้งไร้เป้าหมายที่ชัดเจน ผู้คนตื่นตระหนกและอยู่ในความหวาดกลัวจากความไม่รู้สาเหตุที่แน่ชัด ไร้แรงจูงใจในเผชิญอาชญากรรม หลายครั้งผู้ก่อเหตุเป็นเพียงคนธรรมดาสามัญ

การคงอยู่ของแวมไพร์ในภาพยนตร์จึงเป็นตัวแทนที่สื่อถึงความกลัวรูปแบบดังกล่าว แต่ส่งผลกระทบต่อความกลัวแบบภาพยนตร์สยองขวัญเดิมๆ เพราะเจตนาของแวมไพร์ไม่ได้มีผลร้ายเสมอไปและในบางครั้งมนุษย์เสียอีกที่มีอำนาจเหนือแวมไพร์เพราะความรักอย่างใน *Twilight* (2008)

แม้ภาพยนตร์แวมไพร์จะปรับเปลี่ยน ผสมไปกับประเภทอื่นๆของภาพยนตร์ แต่รูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีแวมไพร์เป็นตัวดำเนินเรื่องอยู่ด้วยนั้นกลับมีจุดเด่นเพิ่มขึ้น จากที่กล่าวไปแล้วถึงความกลัวที่เปลี่ยนไป แวมไพร์สามารถปะปนอยู่กับมนุษย์ และใช้ชีวิตเพียงเดียวกัน *30 Days of Night* (2007) ที่เล่าถึงแวมไพร์บุกหมู่บ้านบาวโลว์ ในแถบอลาสกา ที่ธรรมชาติตกอยู่ภายใต้ความมืดเป็นเวลา 30 คืน การบุกครั้งนี้ไม่มีเหตุผลใดๆ ไม่แรงจูงใจที่เกี่ยวกับความรักเหมือน *Bram Stoker's Dracula* (1992) หรือความขัดแย้งระหว่างแวมไพร์กับมนุษย์ เป้าหมายคือการเข้ามาทำลายหมู่บ้านและจากไปโดยไร้ร่องรอย ฝ่ายมนุษย์ไม่มีความสงสัยใน

เรื่องแวมไพร์ด้วยซ้ำเมื่อเหตุการณ์เกิดขึ้น เนื่องจากตกอยู่ในอันตราย จำต้องยอมรับและเอาตัวรอด แวมไพร์ในภาพยนตร์มีลักษณะรูปร่างหน้าตาใกล้เคียงมนุษย์ สวมใส่เสื้อผ้าเหมือนกัน มีระบบผู้นำ คล้ายคลึงกับฝ่ายมนุษย์ที่มีนายอำเภอเป็นคนที่จัดการการหลบภัยให้คนอื่น ๆ

เดิมที แวมไพร์อาจเป็นสัญลักษณ์แทนความปรารถนาภายในที่ขัดแย้งกับสังคมภายนอก เรื่องต้องห้าม บาป หรือความกลัวของมนุษย์ เช่น ความชรา การกลัวความตาย แต่ภาพยนตร์แวมไพร์ในกลุ่มหลัง แวมไพร์กลับแทนลักษณะบางประการที่มนุษย์สูญเสียไป เช่นใน *Twilight* (2008) แวมไพร์มีสถาบันครอบครัวที่มั่นคงกว่ามนุษย์นางเอกที่มีครอบครัวแตกแยก พ่อตัวคนเดียวเลี้ยงลูกสาว มีความเปราะบางในเรื่องความเป็นอมตะที่ต้องทนเห็นคนที่ตนรักแก่ชราลง หรือใน *Let Me In* (2010) เด็กชายถูกทำร้ายจากเพื่อนที่โรงเรียน แวมไพร์เด็กที่ย้ายมาอยู่ห้องข้างๆ สร้างความกล้าหาญและคอยปกป้องเขา

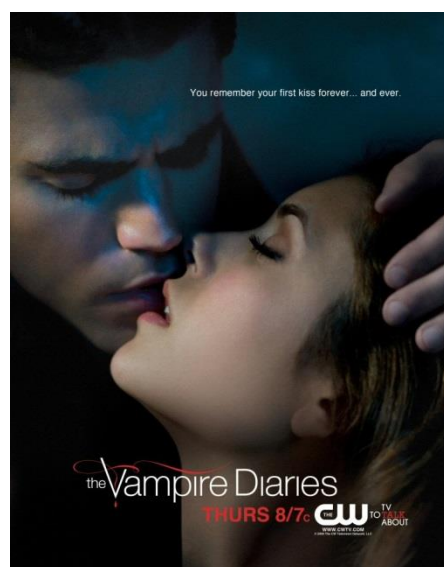
ลักษณะของแวมไพร์ไม่ได้ถูกกำหนดตายตัวว่าเป็นฝ่ายดีหรือร้าย แปรผันไปตามสถานการณ์ภายใต้พื้นฐานอำนาจการล่าที่มีเหนือกว่ามนุษย์ แวมไพร์ตัวเอกอาจต้องฆ่าผู้อื่น เพื่อปกป้องมนุษย์ที่ตนรัก หรือมนุษย์เองต้องทำการสังหารเหยื่อ เพื่อให้แวมไพร์ที่ตนมีความสัมพันธ์ด้วยอยู่รอด เช่น ชายชราที่ล่าเหยื่อแทนแวมไพร์เด็กใน *Let Me In* (2010) ตอนครึ่งแรกของเรื่อง

ความคลุมเครือที่เกิดขึ้นในการสร้างสถานะของแวมไพร์ในช่วงหลัง แท้จริงแล้วกำลังสื่อถึงความแตกต่างของมนุษย์ด้วยกัน ในสังคมหนึ่งการกระทำอย่างหนึ่งถือเป็นเรื่องผิด แต่ในอีกสังคมอาจเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ เป็นการเปิดใจมองเห็นถึงความแตกต่างของกันและกันและการพยายามปรับตัวให้อยู่ร่วมกัน นอกจากแวมไพร์เอง เรายังเห็นว่ามีเพื่อนำเผ่าพันธุ์อื่นๆ เข้ามาปะปนและมีส่วนร่วมกับเรื่องราวเช่นมนุษย์หมาป่า แม่มด หรือคนพื้นเมืองที่เชื่อเรื่องผีสิง การแตกแขนงออกไปเหล่านี้ยิ่งย้ำให้เห็นถึงความแตกต่างกันในสังคมที่มีอยู่และพยายามปรับตัวหรือเกิดความขัดแย้ง แต่ภาพยนตร์ได้เสนอมุมมองที่ดีและมุมมองที่ไม่ดีของเผ่าพันธุ์ต่างๆ เทียบเคียงกับมนุษย์ ซึ่งทำที่สุดมันก็คือลักษณะอันซับซ้อนของสังคมเราเอง

การต่อยอดทางความคิดที่แวมไพร์สามารถอยู่ร่วมกับมนุษย์ได้นั้นได้ทำให้เกิดการรีเมค (Remake) ภาพยนตร์แวมไพร์ และการสร้างภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีชื่อเสียงอย่าง *True Blood* (2008-2013) และ *Vampire Diaries* (2009-2013) ในเอเชียเองก็มีการสร้างภาพยนตร์แวมไพร์ *Thirst* (Park Chan-wook, 2009) กำกับโดย ซึ่งเป็นการผสมผสานทั้งเรื่องความเชื่อทางศาสนา บาป การไถ่บาป และกรรม ที่มีกลิ่นอายผสมผสานกันระหว่างศาสนาพุทธและคริสต์ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่กล่าวมา มีการยอมรับสถานะแวมไพร์ในสังคม หรือแม้แวมไพร์จะหลบซ่อนตัวแต่มีชีวิตคล้ายมนุษย์และโดยส่วนมาก เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมนุษย์และแวมไพร์ที่ต้องพึ่งพาอาศัยกัน



ภาพที่ 5.1 โฆษณาจาก



ภาพที่ 5.2 โฆษณาจาก

ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ True Blood ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ Vampire Diaries

การแบ่งกลุ่มจากรูปแบบของภาพยนตร์แวมไพร์ออกเป็นประเภทของภาพยนตร์

หากเราต้องการแบ่งกลุ่มของภาพยนตร์แวมไพร์ตามลักษณะเด่นของประเภทภาพยนตร์ เราอาจแบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์แวมไพร์สยองขวัญ ภาพยนตร์แวมไพร์แอ็คชั่น ภาพยนตร์แวมไพร์โรแมนติก/ดราม่า และภาพยนตร์แวมไพร์แนวล้อเลียนหรือสร้างยกย่องเรื่องเดิม (*pay homage to*) อย่างไรก็ตามการแบ่งดังกล่าวไม่สามารถทำได้ตายตัว เพราะวิธีการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ต่างๆ ที่สื่อถึงแวมไพร์นั้นนำเรากลับไปสู่ความเป็นวรรณกรรมโกthic และความสยองขวัญเป็นพื้นฐาน หรือแม้กระทั่งในประเภทภาพยนตร์สยองขวัญ, โรแมนติก/ดราม่า หรือแนวล้อเลียนเอง ก็สามารถมีฉากต่อสู้อันดุเดือดอย่างภาพยนตร์แอ็คชั่นได้ เป็นต้น

จากภาพยนตร์แวมไพร์ประเภทสยองขวัญ ได้แก่ *30 Days of Night* (2007) และ *Let Me In* (2010) แต่ยังคงเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แวมไพร์แอ็คชั่น ได้แก่ *From Dusk till Dawn* (1996), *Blade* (1998), *Underworld* (2003) เนื่องจากภาพยนตร์สองประเภทนี้มักผูกเรื่องด้วยการถูกโจมตีของมนุษย์และแก้ปมด้วยการต่อสู้ มนุษย์ถูกบุกรุกโดยแวมไพร์ มีภาพลักษณ์หรือสัญลักษณ์ที่ได้มาจากภาพยนตร์สยองขวัญ เช่นฉากการปรากฏตัวที่เห็นเพียงเงา หรือการจู่โจมด้วยการกัดคออย่างรุนแรง แต่ในการต่อสู้กับแวมไพร์มักเกิดขึ้นด้วยการใช้อาวุธ เช่นปืน ลูกกระสุน ชุบน้ำมันต์ อาวุธปลายแหลม ซึ่งจากเดิมใช้เพียงไม้ปลายแหลม หรือแม้กระทั่งการเอาตัวรอดจาก

สถานการณ์ด้วยของใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งไปเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอคชั่น ภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลในแนวเดียวกันเรื่องอื่นๆ ได้แก่ *I am Legend* (2007) และ *Daybreaker* (2009) เป็นต้น

ภาพยนตร์แนวไพร์โรแมนติก/ดราม่า ได้แก่ *Interview with the Vampire* และ *Twilight* มีจุดเด่นอยู่ที่การพูดถึงความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันของมนุษย์และแวมไพร์ มีการอธิบายถึงแง่มุมต่างๆ ของความแตกต่างระหว่างเผ่าพันธุ์ วัฒนธรรม หรือแม้กระทั่งพูดถึงการปรับตัวเข้าหากันระหว่างแวมไพร์-มนุษย์ ในกรณีนี้ *Let Me In* สามารถจัดอยู่ในประเภทนี้ได้แม้โครงเรื่องหลักจะทำให้ภาพยนตร์เป็นประเภทสยองขวัญเพราะกล่าวถึงความสัมพันธ์ของเด็กชายและแวมไพร์เด็ก เป็นโครงเรื่องรอง ภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลและสร้างภาคต่อมาได้แก่ *Queen of the Damned* (2002) ซึ่งเป็นเรื่องราวภาคต่อของ *Interview With the Vampire* (1993) จากนักเขียนวรรณกรรมคนเดียวกัน *Anne Rice* และ ภาคต่อของ *Twilight* (2008) ได้แก่ *New Moon* (2009), *Eclipse* (2010) และ *Breaking Dawn part I* (2011) ,*Part II* (2012) นักเขียนวรรณกรรมคนเดียวกัน *Stephenie Meyer*

ภาพยนตร์แนวไพร์แนวลึกลับหรือสร้างยกย่องภาพยนตร์ในอดีต ได้แก่ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ที่ดัดแปลงมาจากบทวรรณกรรม *Dracula* และเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องเดียวกันในเวอร์ชันก่อนๆ *Shadow of the Vampire* (2001) มีเนื้อเรื่องอ้างอิงจากภาพยนตร์เก่าอย่าง *Nosferatu* (1922) และ *Dark Shadow* (2012) นำมาสร้างใหม่จากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ชื่อเดียวกันที่ออกฉายในปี 1966-1971

จากตัวอย่างที่ยกมาศึกษาโดยสังเกตว่าภาพยนตร์เหล่านี้มีลักษณะเด่น นอกจากที่มีการนำโครงเรื่องหรือบทประพันธ์เดิมมาตีความ ดัดแปลงใหม่ ยังมักมีการลอกเลียน Shot ท่าทาง หรือลักษณะการวางองค์ประกอบศิลป์ เทคนิค เพื่ออ้างอิงถึงภาพยนตร์เก่า ตัวอย่างอื่นๆ ได้แก่ *Dracula's Dead and loving it*, (1995) ที่ตั้งใจสร้างลึกลับ *Bram Stoker's Dracula* (1992) และ *Dracula* เวอร์ชันแฮมเมอร์ สตูดิโอให้กลายเป็นเรื่องตลก โดยมีลักษณะการลอกเอาจุดเด่นของภาพยนตร์ชุด *Dracula* ในเวอร์ชันต่างๆ มาทำให้

เกิดการแสดงเกินจริง เย้ยหยัน หยอกล้อในความซ้ำซากที่เห็นซ้ำแล้วซ้ำอีกบวกกับเหตุการณ์ซ้ำซ้อน และภาพยนตร์รีเมค *Fright Night* (2011) ที่ทำให้เรื่องราวทันสมัยขึ้น ทำล่าสุด *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* (2012) ก็ได้นำแวมไพร์ดัดแปลงเข้ากับเรื่องราวในประวัติศาสตร์สงครามกลางเมืองของอเมริกา ที่ว่าด้วยการเลิกทาสระหว่างทางตอนเหนือและตอนใต้ โดยภาพยนตร์กำหนดให้แวมไพร์ เป็นคนทางตอนใต้ที่ไม่เห็นด้วยกับการเลิกทาส

กลุ่มย่อยอีกกลุ่มที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แนวไพร์ คือ แนววัยรุ่น ที่สามารถมีส่วนผสมคาบเกี่ยวกับแนวหลักๆ ในตอนต้นได้ทุกแบบ อันเนื่องมาจากแวมไพร์มักกล่าวถึงความอ่อนเยาว์ และ

ชีวิตอมตะ ประกอบกับภาพยนตร์แวมไพร์ที่มีชื่อเสียงอย่าง *The Lost Boy* (1987) หรือ Series วิทยุรุ่นที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับแวมไพร์ทางโทรทัศน์ *Buffy The Vampire Slayer* ได้ปูทางความสำเร็จมาแล้ว ซึ่งในตัวอย่างที่นำมาศึกษาเห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ *Twilight* (2008)

สรุป

ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการสานต่อและตีความโครงเรื่องภาพยนตร์แวมไพร์ เพื่อให้ผู้ชมพบสิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ แต่ในทางภาพยนตร์ สัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นสื่อแทนตัวแวมไพร์ได้เปลี่ยนไปตามเวลา และบริบททางสังคมอย่างชัดเจน คำถามว่าทำไมต้องเป็นแวมไพร์ เพราะแวมไพร์เป็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง เมื่อแทนค่าจากเหตุการณ์ กลุ่มคน สิ่งที่เกิดขึ้นจริง ไม่ว่าจะทัศนคติต่อเรื่องนั้นๆ จะบวกหรือลบ ผู้คนรับได้หรือสามารถซ่อนความหมายได้อย่างกลมกลืน อีกทั้งแวมไพร์มีรูปลักษณะที่ยาวน และความเป็นมนุษย์สูง ถ้าหากนำแนวคิด *กระแสวรรณกรรมโกธิค* กลับมาตอบคำถามอีกด้านหนึ่ง กล่าวได้ว่า แวมไพร์ คือมนุษย์ในด้านที่ตนไม่ยอมรับ คือจิตใต้สำนึกและความปรารถนา เมื่อเราเห็นตัวละครเหล่านี้โลดเล่น แสดงออกถึงความปรารถนาเช่นเดียวกับเรา เราจึงคล้อยตาม และถูกปลดปล่อยจากความกดดันทางสังคม และความเชื่อทั่วไป

อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แวมไพร์เป็นมรดกตกทอดอย่างหนึ่งทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะตำนานแวมไพร์เมื่อถูกสร้างขึ้นเป็นภาพ ทำให้มีชีวิต มีวัฒนธรรม สิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงเป็นรูปเป็นร่าง คนทั่วไปมักมีความทรงจำที่เกี่ยวกับแวมไพร์ต่างกัน แต่คล้ายกันตรงที่ทุกคนเข้าใจแวมไพร์จากคานท์แดร์ริคคูล่าและจำกัดความว่าแวมไพร์ คือ ฆีดูดเลือด จากความเข้าใจพื้นฐานถูกสานต่อผ่านช่วงเวลาเกือบร้อยปี จนกลายเป็นภาพยนตร์แวมไพร์ มีเสน่ห์ตรงที่หลากหลายผสมผสานข้ามชนิดของภาพยนตร์ กระตุ้นให้เกิดความแปลกใหม่อยู่เสมอ ภายใต้ความรู้เดิมที่ทุกคนมีพื้นฐานอยู่แล้ว

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยชิ้นนี้เน้นไปที่การศึกษาตัวละครและรูปแบบที่ปรากฏขึ้นซ้ำๆ ซึ่งอาจทำให้มีการละเลยถึงองค์ประกอบอื่นๆ เช่นการถ่ายภาพ หรือการออกแบบศิลป์จึงเห็นสมควรที่จะได้นำประเด็นดังกล่าวมาศึกษาวิจัยต่อไป
2. ในแนวคิดของ 9/11 มีข้อยกเว้นคือผู้วิจัยไม่สามารถล่วงรู้ถึงเจตนาของผู้ประพันธ์ เช่น *Twilight Saga* ว่าผู้ประพันธ์ได้ตระหนักถึงแนวคิดในเรื่องนี้หรือไม่ จึงไม่อาจสรุป หรือลงรายละเอียดสรุปแนวคิดได้อย่างตายตัว

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ชฎานันท์ สศุภชลาศัย (2555). **ห้าศส ลากีอง** : 10 มโนทัศน์ในพรมแดนชีวิต.

กรุงเทพมหานคร:สยามปริทัศน์

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547). **เสกฝัน ปั้นหนัง** : บทภาพยนตร์ (Three-act structure screenwriting). กรุงเทพมหานคร: บริษัทบ้านฟ้า

ยศ สันตสมบัติ (2532), **จิตวิเคราะห์และทฤษฎีสังคม** : **พรอยด์และพัฒนาการของ**

จิตวิเคราะห์จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม.กรุงเทพมหานคร:

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาษาต่างประเทศ

Amtower. Laurel (2010). **The Uncanny**. San Diego: San Diego State University.

Bordwell, D. and Thompson, K. (2003). **Film History: An Introduction**. (2nded.). Boston, MA: McGraw Hill.

Bordwell. D. and Thompson K. (2012). **Film Art : An Introduction**, Boston, BE: McGraw-Hill.

Cherry. Brigid. (2009). **Horror**. UK: Routledge.

Cox TM., Jack N., Lofthouse S., Watling J., Haines J. and Warren MJ. (2005). **King George III and porphyria : an elemental hypothesis and investigation**. Lancet, Volume 366, Issue 9482

Collins. Jo. and Jervis. John. (2008). **Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties** USA :Palgrave Macmillan.

Derry. Charles (2009). **Dark Dreams 2.0, : A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century** (2009). USA. Mcfarland & Company.

Dixon W. W. (2004). *Film and Television after 9/11*, Board of Trustees, USA: Southern Illinois University.

Gordon. Joan. and Hollinger. Veronica (1997). *Blood Read : The Vampire as metaphor in contemporary culture*. USA: University of Pennsylvania Press.

Heathcote. Owen., Hughes. Alex. and Williams. James S. (1998) *Gay Signatures: Gay and Lesbian Theory, Fiction and Film in France, 1945-1995*, Oxford: UK. Berg.

Hogle. Jerrold E. (2002). *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge : UK. Cambridge University Press.

Jansson. Siv (1999). "Introduction", *Mary Shelley's Frankenstein*. London: Wordworth Classic.

Jean. Marigny (1994). *Vampires: The world of the undead*. London: Thames and Hudson, New Horizon.

Kauppinen. R. (2005). *Porphyrias*. *Lancet*, Volume 365, Issue 9455

Mary Y. Hallab (2009), *Vampire God : The Allure of the Undead in Western Culture*, USA : States University of New York Press.

Odell. Colin. and Le Blanc. Michelle (2008). *Vampire Film*.UK: *Pocket Essentials*.

Powell. A. and Smith. A. (2006). *Teaching The Gothic*, USA: Palgrave Macmillan.

Punter. David. and Byron. Glennis (2004) *Gothic in the 18th Century : The Gothic*. Oxford : Blackwell Publishing.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายสาโรจน์ คุณาธเนศ เกิดวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2530 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตจากคณะโบราณคดี สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปี 2553 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2554