

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ  
กับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่

ว่าที่ร.ต.สุเมธ โพธิ์โสภณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2551  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

INTERTEXTUALITY BETWEEN JAPANESE-THAI HORROR FILM  
AND HOLLYWOOD REMAKE VERSION

Acting Sub Lt. Sumet Phosopon

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ  
กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

โดย

ว่าที่ร.ต.สุเมธ โพธิ์โสภณ

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น  
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถ์ภูษิต วงศ์บ้านดู่)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน)

สุเมธ โปธิโสภณ : ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ  
กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่. (INTERTEXTUALITY BETWEEN  
JAPANESE-THAI HORROR FILM AND HOLLYWOOD REMAKE VERSION)  
อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผศ. ดร. กิตติ กันภัย, 312 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีที่สร้างโดยประเทศ  
ญี่ปุ่นและไทย เปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องเดียวกันฉบับที่ฮอลลีวู้ดนำไปสร้างใหม่ จำนวน 9 เรื่อง ได้แก่  
Ringu (1998), Honogurai mizu no soko kara (2002), Kairo (2001), Chakushin ari (2004), คนเห็นผี  
(2002), ซัดเตอร์ กตติวิญญาณ (2004), Ju-on (2003), Ringu 2 (1999) และ Ju-on 2 (2003)

ผลการศึกษาพบว่าลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์  
ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นพบว่า ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่จะมี  
การคงเดิม ดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมได้ในทุกองค์ประกอบ องค์ประกอบที่มีการคงเดิมไว้มากที่สุดคือ  
จุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย บริบทสังคม/วัฒนธรรมและสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์เป็นปัจจัย  
กำหนดลักษณะสัมพันธ์ และกระบวนการผลิตซ้ำเปิดโอกาสให้มีการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์ต้นฉบับได้  
อย่างอิสระในทุกองค์ประกอบ และสนับสนุนให้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับ

จุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยที่เป็นสิ่งที่ฮอลลีวู้ดต้องการคงไว้ นั่นคือ รูปแบบที่ผิจะ  
ปรากฏตัวในสถานที่ที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของคนทั่วไป ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีอยู่แพร่หลายเป็น  
ช่องทางในการติดต่อหรือทำร้ายผู้คน และเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรักรักความสัมพันธ์ของผู้คนหรือ  
ครอบครัว ซึ่งจุดเด่นเฉพาะตัวดังกล่าวนี้เป็นการปรับเปลี่ยนพัฒนารูปแบบของผีดั้งเดิมไปตามยุคสมัย โดย  
ผลานรูปแบบสังคมสมัยใหม่เข้ากับความคิดเรื่องผีดั้งเดิมจนก่อเป็นจุดเด่นเฉพาะตัวขึ้นมา ซึ่งเป็นรูปแบบ  
แปลกใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน.....      ลายมือชื่อนิสิต.....  
สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน.....      ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....  
ปีการศึกษา.....2551.....

# # 5084930928 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : INTERTEXTUALITY / REMAKE / FILM /HOLLYWOOD

SUMET PHOSOPON : INTERTEXTUALITY BETWEEN JAPANESE-THAI

HORROR FILM AND HOLLYWOOD REMAKE VERSION.

ADVISOR : ASST.PROF.KITTI GUNPAI,Ph.D., 312 pp.

This research was aimed at analyzing the intertextuality between Japanese-Thai horror film and Hollywood remake version from 9 movies namely Ringu (1998), Honogurai mizu no soko kara (2002), Kairo (2001), Chakushin ari (2004), The Eye (2002), Shutter (2004), Ju-on (2003), Ringu 2 (1999) and Ju-on 2 (2003)

The result shows that all elements in Japanese-Thai horror film can be maintained, modified, extended and reduced in Hollywood remake version. The element that mostly remains intact is the “unique gimmick” of Japanese-Thai horror film. The socio-cultural context and copyright contract are key factors in the process of intertextuality. The reproduction mechanism plays an important role of change in Hollywood remake version.

The “unique gimmick” of the Japanese-Thai horror film that maintains in the Hollywood remake version is the pattern of apparition; ghosts normally appear in places where ordinary people use for their everyday-life activities and use widely-used technology to contact or harm people. Plots are about love and relationship of individuals or within a family. The mentioned “unique gimmick” was developed by adapting the traditional ghost stories in accordance to social context. The gimmick is the combination of modern lifestyles and the traditional superstitions. This combination subsequently creates the innovative uniqueness into the remake Hollywood movies.

Department : Mass Communication..... Student's Signature : .....

Field of Study : Mass Communication..... Advisor's Signature : .....

Academic Year : 2008.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงลงได้ จากการให้คำแนะนำและดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดีของ รองศาสตราจารย์ ดร.กิติ กันภัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ที่คอยตรวจสอบข้อจุดบอดและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยในหลายๆ ด้าน

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาถ์ภูริชัย วงศ์บ้านดู่ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำต่างๆ และช่วยติดต่อประสานงานให้การเดินทางไปเก็บข้อมูลที่ญี่ปุ่นของผู้วิจัยเป็นไปได้อย่างราบรื่น ขอขอบคุณอาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ช่วยชี้แนะประเด็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์โคเฮ อันโตะแห่งมหาวิทยาลัยวาเซดะที่ให้ความกรุณาให้ข้อมูลและอธิบายประเด็นต่างๆ และให้คำแนะนำต่างๆ แก่ผู้วิจัยขณะไปเก็บข้อมูลที่ประเทศญี่ปุ่น

ขอบคุณก้อง พาหุรักษ์ที่ช่วยดูแลความเป็นอยู่และให้ที่พักอาศัยที่ญี่ปุ่น ขอขอบคุณภิพที่ช่วยไปเป็นล่ามในการสัมภาษณ์ให้

ขอบคุณเพื่อนๆ ในคณะทุกคน ทั้งภาคนอกเวลาราชการและภาคในเวลาราชการ ที่ช่วยกันให้คำแนะนำซึ่งกันและกัน ทั้งในเรื่องการเรียนและเรื่องอื่นๆ

ท้ายที่สุดนี้ต้องขอกราบขอบพระคุณพ่อและแม่ที่คอยดูแลและให้การสนับสนุนมาตลอดทั้งชีวิตจนมาถึงจุดนี้ ขอขอบคุณพี่ที่ช่วยจัดการกับเรื่องพี่ชายคนนี้ไม่ถนัด และขอบคุณทุกคนในครอบครัวที่อดทนรอจนผู้วิจัยมีวันนี้ได้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำการวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	8
1.4 ขอบสันนิษฐานในการวิจัย.....	8
1.5 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	9
1.6 ขอบเขตของงานวิจัย.....	10
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
2.1 แนวคิดเรื่องสัมพันธบท.....	12
2.2 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง.....	18
2.3 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม.....	24
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	33
2.5 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา.....	39
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
2.7 กรอบการศึกษาวิจัย.....	48
3 วิธีวิจัย.....	49
3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล.....	50
3.2 ตัวอย่าง.....	50
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
3.5 การนำเสนอผลการวิจัย.....	56

บทที่	หน้า
4 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์มีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ.....	59
4.1 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring.....	59
4.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu.....	59
4.1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Ring.....	68
4.1.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring.....	76
4.2 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu no soko kara กับ Dark Water.....	83
4.2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu no soko kara.....	83
4.2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Dark Water.....	90
4.2.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu-no soko kara กับ Dark Water.....	98
4.3 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ Kairo กับ Pulse.....	102
4.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Kairo.....	102
4.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Pulse.....	109
4.3.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Kairo กับ Pulse.....	114
4.4 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari กับ One Missed Call.....	121
4.4.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari.....	121
4.4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call.....	130
4.4.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari กับ One Missed Call.....	137
4.5 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ The Eye.....	145
4.5.1 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี.....	145
4.5.2 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Eye.....	152
4.5.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ The Eye.....	159



บทที่	หน้า
4.6 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ กับ Shutter.....	166
4.6.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ.....	166
4.6.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Shutter.....	172
4.6.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ กับ Shutter.....	178
4.7 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ.....	183
5 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ.....	199
5.1 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on กับ The Grudge.....	199
5.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on.....	199
5.1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge.....	205
5.1.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on กับ The Grudge.....	211
5.2 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2 กับ The Ring Two.....	215
5.2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2.....	215
5.2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Ring Two.....	223
5.2.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2 กับ The Ring Two.....	229
5.3 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2 กับ The Grudge 2.....	234
5.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2.....	234
5.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2.....	240
5.3.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2 กับ The Grudge 2	248
5.4 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ.....	254

บทที่	หน้า
6 วิเคราะห์ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมและกระบวนการผลิตซ้ำที่มีต่อ ลักษณะสัมพันธบท.....	266
6.1 ผลกระทบของการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่มีต่อลักษณะสัมพันธบท.....	266
6.2 ผลกระทบของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่มีต่อลักษณะสัมพันธบท.....	268
6.3 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธบท.....	269
6.3.1 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อโครงเรื่อง.....	271
6.3.2 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อแก่นเรื่อง.....	273
6.3.3 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อตัวละคร.....	274
6.3.4 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อความขัดแย้ง.....	276
6.3.5 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อฉาก.....	277
6.3.6 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อสัญลักษณ์พิเศษ.....	278
6.3.7 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อมุมมองในการเล่าเรื่อง.....	279
6.3.8 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อรหัส.....	280
7 สรุปและอภิปรายผล.....	282
ภาคผนวก.....	294
รายการอ้างอิง.....	309
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	312

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางแสดงการใช้ทฤษฎีและวิธีวิจัย.....	49
2	ตารางแสดงภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่กับภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย ต้นฉบับกลุ่มที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ.....	51
3	ตารางแสดงภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่กับภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย ต้นฉบับกลุ่มที่ผู้กำกับคนเดิม.....	51
4	ตัวอย่างตารางการแสดงผลการวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์.....	55
5	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring	77
6	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Honogurai mizu no soko kara</i> กับ <i>Dark Water</i> .....	98
7	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Kairo กับ Pulse.....	115
8	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari กับ One Missed Call.....	138
9	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ The Eye.....	159
10	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ กับ Shutter.....	178
11	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ.....	183
12	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ju-on</i> กับ <i>The Grudge</i> .....	211
13	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ringu 2</i> กับ <i>The Ring Two</i> .....	229
14	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ju-on 2</i> กับ <i>The Grudge 2</i> .....	249
15	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ.....	254
16	ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับกับ ภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่.....	281
17	ตารางแสดงประเด็นหลักของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนแปลง.....	282

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	รูปแสดงระนาบการสัมพันธ์.....	16
2	การเข้ารหัสทางโทรทัศน์.....	43
3	แสดงวิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบ.....	54
4	ขั้นตอนของกระบวนการผลิตซ้ำ.....	288

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกยุคหลังสมัยใหม่สามารถกล่าวได้ว่าไม่มีสิ่งใดไม่ถูกนำมาผลิตซ้ำ Eco (1985) ได้เสนอไว้ว่าการผลิตซ้ำนั้นมีหลายรูปแบบ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการนำของเก่ามาสร้างใหม่ (Remake) สื่อภาพยนตร์เองก็มีการนำภาพยนตร์เรื่องอื่นมาสร้างใหม่เช่นกัน และนอกจากจะนำภาพยนตร์ในกลุ่มวัฒนธรรมของประเทศผู้ผลิตมาสร้างใหม่แล้ว ยังมีการนำภาพยนตร์จากอีกซีกโลกข้ามน้ำข้ามทะเลข้ามวัฒนธรรมมาสร้างใหม่กันเลยทีเดียว

ภาพยนตร์จัดว่าเป็นสื่อมวลชนในยุคหลังสมัยใหม่ที่แพร่หลายและทรงอิทธิพลเป็นอย่างมาก มีอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกิดขึ้นทุกมุมโลก ทั้งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่นับว่าใหญ่โตที่สุดในโลกและส่งภาพยนตร์ดีตราฮอลลีวูดออกฉายทั่วโลก ภาพยนตร์จากฝั่งยุโรปที่มีแนวทางและกลุ่มผู้ชมแตกต่างกับฮอลลีวูดอย่างมาก ประเทศอินเดียก็มีอุตสาหกรรมภาพยนตร์บอลลีวูดสร้างภาพยนตร์ที่มีการร้องรำทำเพลงแทรกอยู่ตลอดเรื่องในแบบฉบับของตัวเอง ซึ่งยึดครองกลุ่มผู้ชมจำนวนมากในอินเดียได้อย่างเหนียวแน่น จีนเองก็ลงทุนสร้างภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ออกฉายทั่วโลกประกาศความยิ่งใหญ่ของชนชาติจีนที่อยู่ในหน้าประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนาน เกาะเล็ก ๆ อย่างฮ่องกงก็สร้างภาพยนตร์แอคชั่นในแบบของตัวเองจนกลายเป็นแม่แบบให้กับฉากแอคชั่นของภาพยนตร์เรื่องยิ่งใหญ่ของฮอลลีวูดอย่าง The Matrix ภาพยนตร์ญี่ปุ่นในปัจจุบันก็รุกตลาดเอเชียจนเกิดกระแส J-Wave ไปทั่ว เกาหลีที่เคยอยู่ในสภาพลูกไล่ของญี่ปุ่นก็สร้างภาพยนตร์มาตีตลาดเอเชียจนสร้างกระแส K-Wave ที่นิยมแพร่หลายไม่แพ้กระแสของฝั่งญี่ปุ่น ประเทศทางตะวันออกกลางที่เดิมแทบไม่มีโอกาสได้ร้องบอกระไรให้ชาวโลกได้รับรู้เลย ก็เริ่มใช้สื่อภาพยนตร์ในการเผยแพร่เรื่องราวต่าง ๆ ในมุมมองของพวกเขาให้ชาวโลกได้รับรู้ แม้แต่ประเทศไทยเองก็มีความพยายามที่จะสร้างภาพยนตร์ส่งออกสู่ตลาดโลกเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นประสบความสำเร็จในทางธุรกิจอย่างมหาศาล แต่ก็หาได้เป็นเพียงธุรกิจบันเทิงเพียงอย่างเดียวไม่ ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถเผยแพร่วัฒนธรรม ความคิด ภาพลักษณ์และอุดมการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในภาพยนตร์นั้นก็เพื่อทำหน้าที่ 4 ประการ คือหน้าที่ในการเล่าเรื่อง หน้าที่ในการสื่ออารมณ์

หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ และหน้าที่ในการสื่อทางด้านความคิด โดยแทรกความคิด บางอย่างเป็นข้อคิดให้ผู้อ่านเอาไปใช้ชีวิตและกระตุ้นให้ผู้อ่านเอาไปใช้ความคิด (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2542: 32-34) ในหน้าที่ทางด้านความคิดนี้ สหภาพโซเวียตในอดีตก็ เคยใช้สื่อภาพยนตร์ทำการ “ล้างสมอง” ผู้ชมเพื่อโค่นล้มพระเจ้าซาร์มาแล้ว สหรัฐอเมริกาก็สร้าง ภาพยนตร์เพื่อสมานแผลในใจที่ไม่อาจแก้ไขได้ในโลกจริงเช่นความรู้สึกผิดจากสงครามหรือ ปัญหาการเหยียดผิว

นอกจากนั้นภาพยนตร์ยังถูกใช้เป็นเครื่องมือสร้างภาพลักษณ์อีกด้วย ภาพยนตร์ ฮอลลีวูดเองก็สร้างภาพลักษณ์ต่างๆ ไว้มากมาย ที่เห็นเด่นชัดที่สุดก็คือการสร้างภาพลักษณ์ของ ประเทศอเมริกาให้เป็นวีรบุรุษผู้ปกป้องโลกหรือที่มักเรียกกันว่า “American Hero” เช่นใน ภาพยนตร์เรื่อง “Armageddon” ซึ่งในเรื่องมีอวกาศขนาดใหญ่กำลังจะพุ่งชนโลก อเมริกาจึง ส่งทีมวีรบุรุษผู้เสียสละขึ้นไปทำลายอวกาศเพื่อปกป้องโลกไว้ หรืออย่างในภาพยนตร์เรื่อง “ID4” อเมริกาก็เป็นชาติที่มีวีรบุรุษผู้เสียสละค้นพบวิธีทำลายจานบินต่างดาวที่มารุกรานโลกได้ จนเป็นต้นแบบให้ชาติอื่นๆ ในโลกนำไปใช้ต่อสู้เพื่ออิสรภาพของตน จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ อเมริกาได้สร้างภาพลักษณ์ของ “American Hero” ขึ้นมาว่าหากมีปัญหาใดๆ ที่ใหญ่หลวงเกิน รับมือขึ้นมา อเมริกาจะเป็นวีรบุรุษผู้เสียสละแก้ไขปัญหาขึ้นเพื่อคนทั้งโลก ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์อเมริกาสร้างภาพลักษณ์ของประเทศที่เป็นขั้วอำนาจตรงข้ามของตนให้กลายเป็น ผู้ร้ายในสายตาชาวโลก ตัวอย่างเช่นตัวร้ายในภาพยนตร์ชุดเจมส์ บอนด์ที่ฝ่ายคนร้ายจะมาจาก สหภาพโซเวียตจนถึงเกาหลีเหนือในภาคหลังๆ หรือสร้างภาพลักษณ์ของชาวตะวันออกกลางว่า เป็นผู้ที่คลั่งศาสนาหัวรุนแรงในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการก่อการร้าย จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า ภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาก็คงจะผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นการ สร้างภาพลักษณ์ของ “ผู้อื่น” ซึ่งผู้สร้างอาจไม่เข้าใจและไม่คุ้นเคย อีกทั้งยังเป็นการสร้าง ภาพลักษณ์ของชาติอื่นให้เป็นไปในลักษณะที่ผู้สร้างต้องการ ชาวตะวันตกได้สร้างภาพลักษณ์ ของชาวเอเชียไว้ในทางลบ ซึ่งปรากฏให้เห็นในผลผลิตทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่สมัยโบราณจน มาถึงในสื่อสมัยใหม่เช่นในภาพยนตร์ ภาพลักษณ์ของชาวเอเชียที่ถูกชาวตะวันตกสร้างขึ้น มา นั้นได้กลายเป็นภาพเหมารวม (stereotype) ของชาวเอเชีย จนกลายเป็นวาทกรรม (discourse) ส่งผลให้ชาวตะวันตกมองชาวเอเชียว่าเป็นไปตามภาพเหมารวมที่ปรากฏให้เห็นในสื่อต่างๆ เหล่านั้น ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วชาวเอเชียอาจไม่ได้มองว่าตัวเองเป็นเช่นนั้น

ปรากฏการณ์ดังที่ได้กล่าวมานี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่ สามารถสร้างความคิดและภาพลักษณ์ต่างๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อสังคมและวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับที่ Baudrillard ได้กล่าวถึงสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ไว้ว่า “เราไม่สามารถแยก ระหว่างมิติด้านธุรกิจและการผลิตออกจากมิติด้านอุตสาหกรรมหรือวัฒนธรรมออกจากกันได้อีก ต่อไปแล้ว เนื่องจากผลผลิตทางวัฒนธรรม (cultural artifacts) ภาพลักษณ์ ภาพตัวแทน หรือ

แม้แต่อารมณ์ความรู้สึกกับโครงสร้างทางจิต (psychic- structures) ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกธุรกิจไปแล้ว” (อ้างถึงใน Storey, 1998: 177)

สื่อยุคหลังสมัยใหม่นั้นนอกจากจะมีอิทธิพลในหลายๆ ด้านดังที่กล่าวไปแล้ว ยังมีลักษณะเฉพาะเช่น ไม่ได้สร้างองค์ประกอบใดๆ ขึ้นมาใหม่แล้ว เพียงแต่จัดเรียงเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเก่าๆ ในรูปแบบใหม่เท่านั้น การที่เส้นแบ่งระหว่าง genre ต่างๆ เริ่มไม่ชัดเจน มีการเน้นที่ตัวรูปแบบมากกว่าเนื้อหา นอกจากนั้น Bakhtin (อ้างถึงใน กาญจนาก้าวเทพ, 2551) ก็ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับสื่อในยุคปัจจุบันไว้ว่า “ผู้ผลิตงานสื่อสาร/วัฒนธรรมในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องผลิต (produce) อะไรขึ้นมาใหม่ พวกเขาจะเป็นเพียงผู้รวบรวม (compiler) ผลงานเก่าๆ มาประมวลกันขึ้นมาใหม่เท่านั้น” ซึ่งการผลิตซ้ำโดยการนำผลงานเก่าๆ มาประมวลเข้าด้วยกันนี้ย่อมมีการอ้างอิงถ่ายโอนความหมายระหว่างตัวผลงานเก่า คุณสมบัติการอ้างอิงกันระหว่างสื่อที่เป็นลักษณะของการสัมพันธ์บท อันเป็นคุณสมบัติหนึ่งของสื่อยุคหลังสมัยใหม่ สอดคล้องกับที่ Hebdige (อ้างถึงใน Storey, 1998:169) ได้กล่าวถึงลักษณะของสื่อยุคหลังสมัยใหม่ว่ามีลักษณะของการสัมพันธ์บทระหว่างสื่ออยู่ด้วย

แนวคิดสัมพันธ์บทคือแนวคิดเรื่องการอ้างอิงหรือถ่ายโอนความหมายกันระหว่างตัวบท ซึ่งลักษณะการสัมพันธ์บทก็มีปรากฏให้เห็นในสื่อภาพยนตร์อย่างมากมาโดยเฉพาะในฮอลลีวูด ซึ่งมีผู้ศึกษาปรากฏการณ์สัมพันธ์บทในสื่อภาพยนตร์กันมาบ้างแล้ว

“ลักษณะสัมพันธ์บทเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของตัวบทประเภทภาพยนตร์มาเป็นเวลานานแล้ว ที่จริงเราสามารถย้อนรอยปรากฏการณ์สัมพันธ์บทนี้ไปจนถึงยุคเริ่มต้นของภาพยนตร์ได้เลยด้วยซ้ำ แต่อย่างไรก็ตามปรากฏการณ์สัมพันธ์บทในภาพยนตร์ปรากฏให้เห็นบ่อยขึ้นในช่วงปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด” (Mazdon, 2004)

อนึ่ง Mazdon ได้ให้ความเห็นไว้ว่าการสร้างใหม่ (remake) นั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของการดัดแปลง (adaptation) แต่ในที่นี้จะแบ่งการสร้างใหม่และการดัดแปลงออกจากกันเพื่อให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ โดยจะใช้คำว่าสร้างใหม่กับการนำภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ มาแปลงเป็นภาพยนตร์เรื่องใหม่ และใช้คำว่าดัดแปลง (adaptation) กับลักษณะการแปลงตัวบทจากสื่ออื่นเช่นจากนิยายมาเป็นภาพยนตร์

ปรากฏการณ์สัมพันธ์บทในอุตสาหกรรมฮอลลีวูดนั้นปรากฏในหลายรูปแบบ เช่นในรูปแบบของการดัดแปลง (adaptation) มาจากนวนิยายหรือตำนานปกรณัม อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง “The Lord of The Rings” ที่ดัดแปลงมาจากนิยายชื่อเรื่องเดียวกันของ-

J.R.R. Tolkien ภาพยนตร์เรื่อง “Troy” ที่ดัดแปลงมาจากตำนานปกรณัมของกรีกโบราณ มาจนถึงรูปแบบของการนำภาพยนตร์เรื่องอื่นมาสร้างใหม่ (remake) อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง “Psycho” ซึ่งกำกับโดย Alfred Hitchcock ถูกนำมาสร้างใหม่ภายใต้ชื่อเดียวกันในปี 1998 โดย Gus Van Sant หรืออย่างภาพยนตร์จากสเปนเรื่อง “Abre los ojos” ที่รู้จักกันในชื่อภาษาอังกฤษว่า “Open Your Eyes” ของ Alejandro Amenábar ก็ถูก Cameron Crowe นำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดในชื่อ “Vanilla Sky” เมื่อปี 2001

นอกจากจะมีการนำภาพยนตร์ในกลุ่มวัฒนธรรมตะวันตกมาสร้างใหม่ในฮอลลีวูดแล้ว ยังมีการนำภาพยนตร์จากฝั่งเอเชียไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูดอีกด้วย ซึ่งภาพยนตร์จากเอเชียที่ถูกฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ที่โดดเด่นที่สุดคงไม่พ้นภาพยนตร์ของ อากิระ คูโรซาวา ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น อย่างเช่นภาพยนตร์ปี 1954 เรื่อง “The Seven Samurai” (七人の侍) ที่ถูกนำไปสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวควาบอยเรื่อง “The Magnificent Seven” ในปี 1960 หรือภาพยนตร์ปี 1961 เรื่อง “Yojimbo” (用心棒) ก็ถูกนำไปสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวควาบอยเรื่อง “A Fistful of Dollars” โดย Sergio Leone (หลังจากนั้นยังมีภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวอิตาลีเลียนมาเฟียเรื่อง “Last Man Standing” ที่สร้างในปี 1996 ก็สัมผัสชนบทมาจาก “Yojimbo” และ “A Fistful of Dollars” ทั้งสองเรื่องอีกที เรียกได้ว่าสัมผัสชนบทมาจากทั้งภาพยนตร์มือตันและภาพยนตร์มือรอง)

แม้ภาพยนตร์ของคูโรซาวาจะได้รับความนิยมในระดับโลก แต่เนื่องจากความต่างทางวัฒนธรรมก็อาจทำให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาได้เพียงบางส่วนเท่านั้น ทั้งนี้เพราะเนื้อหาในภาพยนตร์ของคูโรซาวาทั้งสองเรื่องที่ยกตัวอย่างมานั้นเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นบนบริบทสังคม/วัฒนธรรมของญี่ปุ่นยุคศักดินาที่ยึดถือลัทธิขงจื้อ ซึ่งอาจไม่เป็นที่คุ้นเคยของผู้ชมฝั่งตะวันตกนัก ฮอลลีวูดจึงนำภาพยนตร์ของคูโรซาวาไปสร้างใหม่เพื่อดึงผู้ชมให้กว้างกว่าเดิม โดยการนำไปสร้างใหม่นั้นฮอลลีวูดทำการดัดแปลงภาพยนตร์ให้อยู่บนบริบททางสังคม/วัฒนธรรมของอเมริกา ดังนั้นจึงจำเป็นต้องทำการเข้ารหัส (encode) ความหมายต่างๆ ใหม่ ให้เป็นรหัสที่มีอยู่ในบริบทสังคม/วัฒนธรรมอเมริกา เช่นตัวละครวีรบุรุษในฉบับดั้งเดิมเป็นกลุ่มชาмуไรที่ไร้นายไร้จุดหมาย ฉบับฮอลลีวูดจึงทำการเข้ารหัสวีรบุรุษผู้เก่งกาจและช่วยคนโดยไม่หวังผลตอบแทนเสียใหม่ โดยเข้ารหัสความหมายนี้ด้วยควาบอยเพนเจอร์ สถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งก็ถูกเข้ารหัสเสียใหม่ให้กลายเป็นบริบทที่มีอยู่ในอเมริกา

จากที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่าบริบททางสังคม/วัฒนธรรมมีความสำคัญเป็นอย่างมาก การสื่อความหมายในภาพยนตร์ เพราะบริบททางสังคม/วัฒนธรรมนั้นเป็นพื้นฐานในการสื่อความหมายของผู้สร้างและเป็นพื้นฐานในการตีความของผู้ชม หากบริบททางสังคม/วัฒนธรรมในภาพยนตร์นั้นไม่เป็นที่คุ้นเคยของผู้ชม กลุ่มผู้ชมก็อาจไม่สามารถทำความเข้าใจได้



ปัจจัยในส่วนนี้จึงเป็นตัวแปรสำคัญที่ก่อให้เกิดการสร้างใหม่ และในการสร้างใหม่นั้นจะต้องสร้างให้อยู่บนบริบททางสังคม/วัฒนธรรมที่กลุ่มผู้ชมคุ้นเคยและสามารถทำความเข้าใจได้ ซึ่งกระบวนการนี้จำเป็นต้องใช้การเข้ารหัสใหม่ด้วยองค์ประกอบที่มีอยู่ในบริบททางสังคม/วัฒนธรรมของกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย

ปรากฏการณ์สร้างใหม่ข้ามวัฒนธรรมนี้สอดคล้องกับคุณสมบัติการสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรมของภาพยนตร์ที่ Mazdon (2004) ได้กล่าวไว้ว่า “การสร้างใหม่คือการดัดแปลงในรูปแบบของการนำตัวบทหนึ่งมาเปลี่ยนแปลงปรับปรุงใหม่ภายใต้บริบทหนึ่ง เพื่อผู้ชมกลุ่มใหม่ ตัวบทของภาพยนตร์สามารถแปลข้ามจากภาษาและวัฒนธรรมหนึ่งไปยังอีกภาษาและอีกวัฒนธรรมหนึ่งได้ มันสามารถข้ามเส้นแบ่งของเวลา สถานที่และขอบเขตของสื่อได้ ซึ่งเป็นการตอกย้ำให้เห็นถึงคุณลักษณะการไร้เส้นแบ่งอันเป็นธรรมชาติของตัวบททางวัฒนธรรม” แต่คุณลักษณะการไร้เส้นแบ่งของตัวบททางวัฒนธรรมนั้นย่อมมีปัจจัยบางประการเป็นเงื่อนไขในการแปลตัวบทด้วย

หลังจากช่วงปี 1960 ที่มีการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นของอากิระ คูโรซาวาไปสร้างใหม่แล้ว ก็แทบไม่มีการนำภาพยนตร์เอเชียไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูดให้เห็นอีกเลย จนกระทั่งเมื่อปี 2002 มีการนำภาพยนตร์ผีจากประเทศญี่ปุ่นเรื่อง “Ringu” (リング) ซึ่งสร้างในปี 1998 ไปสร้างใหม่เป็นฉบับฮอลลีวูดในชื่อเรื่อง “The Ring” แล้วได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทำรายได้มหาศาลให้แก่บริษัทผู้สร้าง จากทุนสร้างราว 1600 ล้านบาทสามารถทำกำไรเฉพาะการฉายในอเมริกาได้ถึง 4300 ล้านบาทโดยประมาณ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการนำภาพยนตร์จากฝั่งเอเชียไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูด จนถึงปัจจุบันนี้ก็มีการนำภาพยนตร์จากฝั่งเอเชียไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูดอย่างมากมายหลากหลายแนว ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์โรแมนติกจากเกาหลีอย่าง “Il mare” (사랑) ถูกฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่เป็นเรื่อง “The Lake House” หรือภาพยนตร์เจ้าพ่อฮ่องกงอย่าง “Infernal Affairs” (無間道) ทั้งสามภาคที่ออกฉายในช่วงปี 2000-2003 มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวมาเฟียเรื่อง “The Departed” โดย Martin Scorsese ผู้กำกับชื่อดัง แต่ภาพยนตร์จากฝั่งเอเชียที่ถูกฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ส่วนมากจะเป็นภาพยนตร์ผี ซึ่งมีการซื้อภาพยนตร์ผีจากประเทศไทยไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูดอีกด้วย

ภาพยนตร์ผีครองตลาดอเมริกามาเป็นเวลานานแล้ว โดยภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องจากนักวิจารณ์หลายท่านว่าเป็นภาพยนตร์ที่ทรงอิทธิพลที่สุดในกลุ่มภาพยนตร์สยองขวัญของอเมริกาคือภาพยนตร์เรื่อง “Psycho” (1960) ของ Alfred Hitchcock (Ozawa, 2006) ซึ่ง Zillmann (อ้างถึงใน Sparks, 2006) ได้อธิบายถึงสาเหตุที่ผู้คนนิยมชมภาพยนตร์สยองขวัญด้วยแนวคิด การถ่ายโอนความตื่นเต้น (theory of excitation transfer) ว่าในขณะที่ดูภาพยนตร์สยองขวัญ ระบบความรู้สึกเร้าอารมณ์ทั้งหมดของร่างกายจะถูกกระตุ้นให้ทำงานเต็มที่ ไม่ว่าจะ

เป็นอัตราการเต้นของหัวใจที่ถี่เร็ว กล้ามเนื้อเกร็งตัว ซึ่งความรู้สึกทั้งหมดนี้จะไปหนุนความรู้สึกหวาดกลัวที่เกิดขึ้นให้รุนแรงยิ่งขึ้นอีก เมื่อภาพยนตร์จบลงแล้ว ระบบประสาทต่างๆ ในร่างกายจะยังคงถูกกระตุ้นอยู่อีกพักหนึ่ง และผู้ชมจะรู้สึกโล่งใจที่ได้รับการปลดปล่อยจากความหวาดกลัว ความรู้สึกโล่งใจจะไปหนุนกับระบบประสาทที่ยังไม่คลายการกระตุ้น ทำให้ความรู้สึกดีที่ได้รับการปลดปล่อยจากความน่ากลัวนั้นรุนแรงกว่าปกติไปด้วยเช่นกัน แต่หลังจากมีการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายสิบปี ภาพยนตร์สยองขวัญที่ออกมาก็เริ่มมีลักษณะที่ซ้ำซากจนไม่อาจสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ชมได้ เนื่องจากบริบทของประเทศฝั่งตะวันตกนั้นอิงอยู่บนศาสนาคริสต์ซึ่งไม่เชื่อในอำนาจเหนือธรรมชาติอื่นๆ ที่ไม่ใช่อำนาจของพระเจ้า ศีปศาจที่ปรากฏจึงมักเป็นผู้ที่ฝ่าฝืนคำสั่งสอนของพระเจ้าเช่นแม่มด หรือถูกพระเจ้าลงทัณฑ์เช่นผีดูดเลือดแดร์ริคูล่า ตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับภูตผีจึงมีน้อย แต่ในทางตรงกันข้ามบริบทของประเทศฝั่งเอเชียอิงอยู่บนความเชื่อเรื่องภูตผี มีตำนานเรื่องเล่าขานเกี่ยวกับผีมากมาย จึงมีวัตถุดิบให้นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ผีมากมายตามไปด้วย ฮอลลีวูดซึ่งหมดวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ผีแล้ว แต่ยังคงต้องการป้อนภาพยนตร์ผีให้กับตลาดนั้นจึงหันมาหาวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์จากฝั่งเอเชียแทน ซึ่งการเลือกเอาวัตถุดิบที่เป็นภาพยนตร์ผีไปสร้างใหม่นั้น ย่อมง่ายกว่าเอาตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับภูตผีของเอเชียไปสร้างขึ้นเองตั้งแต่ต้น

หลังจากภาพยนตร์เรื่อง “The Ring” ที่สร้างใหม่จากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง “Ringu” (リング) ที่ดัดแปลงมาจากนิยายสยองขวัญยอดนิยมของซูซูกิ โคจิ ก็มีผู้นำภาพยนตร์ผีจากเอเชียไปสร้างใหม่อีกหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น “The Ring Two” กับ “Dark Water” ซึ่งภาพยนตร์ต้นฉบับของญี่ปุ่นก็สร้างมาจากนิยายสยองขวัญของซูซูกิ โคจิเช่นกัน ภาพยนตร์ที่มีผีปรากฏตัวเขย่าขวัญคนดูแทบทุก 5 นาทีอย่าง “The Grudge” และภาคต่อ “The Grudge 2” หรือภาพยนตร์เรื่อง “Pulse” กับ “One Missed Call” เองก็สร้างมาจากภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมทั่วเอเชีย จนมาถึงคิวของ “The Eye” และ “Shutter” ซึ่งฮอลลีวูดซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ผีจากประเทศไทยไปสร้างใหม่ นอกจากจะซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างใหม่โดยใช้ผู้กำกับของฮอลลีวูดนั้น ในภาพยนตร์บางเรื่องยังมีการให้ผู้กำกับภาพยนตร์ต้นฉบับเป็นผู้ลงมือกำกับ ภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่ของฮอลลีวูดอีกด้วย ซึ่งการที่เลือกเอาผู้กำกับคนเดิมไปเป็นผู้กำกับฉบับสร้างใหม่ด้วยนั้น อาจเป็นไปได้เพื่อการยืนยันกับกลุ่มคนดูว่าฉบับสร้างใหม่นั้น จะมีรสชาติไม่แตกต่างจากต้นฉบับอย่างแน่นอน

สาเหตุหนึ่งที่ฮอลลีวูดเลือกที่จะซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ผีจากฝั่งเอเชียไปสร้างใหม่แทนที่จะนำภาพยนตร์ผีเอเชียไปฉายเลยโดยตรงนั้น เป็นเพราะภาพยนตร์ผีต้นฉบับนั้นสร้างบนบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างในเอเชีย ซึ่งแตกต่างจากบริบททางสังคม/วัฒนธรรมตะวันตกเป็นอย่างมาก จึงเป็นไปได้ที่ผู้ชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาบางส่วนในเรื่อง หรืออ่านความหมายผิดพลาดจากที่ผู้กำกับต้องการสื่อสารได้ ทำให้

อรรถรสในการรับชมอาจพร้อมลงไปดังที่ได้เคยกล่าวไปแล้ว ปัจจัยอีกสาเหตุหนึ่งก็คือเรื่องทุนสร้างซึ่งทุนในการสร้างภาพยนตร์ทางฝั่งเอเชียนั้นก็ถือว่าต่ำกว่าทุนสร้างภาพยนตร์ในฮอลลีวูดเป็นอย่างมาก คุณภาพในบางด้านเช่นฉากหรือเทคนิคพิเศษอาจด้อยกว่ามาตรฐานของผู้ชมที่เคยชินกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดคาดหวังไว้ การนำไปสร้างใหม่จึงต้องมีการดัดแปลงทั้งในด้านบริบทสังคมและบริบทวัฒนธรรม รวมทั้งกระบวนการสร้างเพื่อให้เหมาะกับผู้ชมของฮอลลีวูด

ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่น่าสนใจว่าลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ฝั่งญี่ปุ่น-ไทย ดันฉบับกับภาพยนตร์ฝั่งฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นมีลักษณะอย่างไร

ลักษณะสัมพันธ์ที่พบนั้นสามารถนำไปอธิบายถึงความเข้าใจที่ชาวตะวันตกมีต่อชาวเอเชียได้อีกด้วย เนื่องจากความคิดและภาพลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น เป็นสิ่งที่สะท้อนออกมาจากสายตาคนเอเชีย ไม่ว่าจะเป็นแก่นของเรื่อง ตัวละคร หรือความขัดแย้ง ทุกอย่างล้วนสะท้อนความเป็นเอเชียออกมา แต่เมื่อเกิดการผลิตซ้ำโดยชาติตะวันตก สิ่งที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปย่อมเป็นตัวสะท้อนว่าชาวตะวันตกส่วนใหญ่เข้าใจความเป็นเอเชียในแง่ใด และส่วนไหนที่ชาวตะวันตกยังทำความเข้าใจลำบาก อีกทั้งยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงผลของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ว่าจะมีความคล้ายคลึงหรือห่างไกลไปจากตัวต้นฉบับอย่างไร

อีกทั้งงานวิจัยในไทยที่เกี่ยวกับสัมพันธ์ส่วนมากมักมีประเภทของสื่อเป็นปัจจัยต่อลักษณะสัมพันธ์ อีกทั้งยังไม่ได้วิเคราะห์ลงไปในระดับของความหมาย ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาลักษณะสัมพันธ์ในสื่อภาพยนตร์ซึ่งมีความต่างทางด้านบริบทสังคมและวัฒนธรรมซ้ำเป็นปัจจัยต่อลักษณะสัมพันธ์ โดยมีภาพยนตร์ฝั่งเอเชียเป็นต้นฉบับ และทำการวิเคราะห์ลงไปในระดับของความหมาย เพื่อขยายเนื้อหาของงานวิจัยเกี่ยวกับสัมพันธ์ในไทยให้กว้างออกไป และเพื่อให้ผู้สร้างหรือผู้ที่สนใจในภาพยนตร์ได้เห็นถึงลักษณะการถ่ายโอนเนื้อหา ซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการนำภาพยนตร์จากต่างชาติมาดัดแปลงสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ไทยในภายหน้า

## 1.2 ปัญหาการวิจัย

1.2.1 ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่มีลักษณะสัมพันธ์อย่างไร

1.2.2 บริบททางสังคม/วัฒนธรรมส่งผลต่อลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่อย่างไร

1.2.3 กระบวนการผลิตซ้ำมีผลต่อลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่หรือไม่อย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

1.3.2 เพื่อศึกษาอิทธิพลของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

1.3.3 เพื่อศึกษาอิทธิพลของกระบวนการผลิตซ้ำที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

## 1.4 ข้อนิยามในการวิจัย

1.4.1 ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่มีลักษณะสัมพันธ์โดยองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์จะถูกตัดทอน ดัดแปลง เพิ่มเติม และคงเดิม เช่นโครงเรื่องจะมีการดัดแปลงได้เล็กน้อย ฉากและตัวละครสามารถตัดทอน ดัดแปลงหรือเพิ่มเติมได้อย่างเต็มที่ แก่นเรื่องมีการถูกตัดทอนหรือคงเดิม สัญลักษณ์พิเศษจะถูกคงไว้ตามเดิม เพื่อให้เข้ากับบริบทและกลุ่มผู้ชมของฮอลลีวูด แต่จะไม่มีเพิ่มเติมความหมายใดๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสื่อยุคหลังสมัยใหม่ที่ผู้สร้างจะนำผลงานเก่าๆ ที่มีมาประมวลใหม่ โดยไม่ได้สร้างสิ่งใดลงไปเพิ่มเติม และสอดคล้องกับแนวคิดสัมพันธ์ทว่าตัวบท

ต่างๆ นั้นอ้างอิงซึ่งกันและกัน ดังนั้นผลการผลิตซ้ำจากการสัมพันธ์บทจึงมีแต่องค์ประกอบที่อยู่  
ในด้าบทเดิม ไม่มีการนำองค์ประกอบที่นอกเหนือจากด้าบทเดิมมาเพิ่มเติมลงไปในด้าบทใหม่

1.4.2 บริบทสังคม/วัฒนธรรมส่งผลให้มีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่างๆ ของ  
ภาพยนตร์เช่นเนื้อหา จาก ตัวละคร ให้เข้ากับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของอเมริกา เช่นพิธีที่  
เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธจะถูกตัดออกหรือดัดแปลงเป็นพิธีกรรมของศาสนาคริสต์ ลักษณะการ  
อยู่รวมกันเป็นครอบครัวใหญ่จะถูกดัดแปลงเป็นครอบครัวขนาดเล็ก

1.4.3 กระบวนการผลิตซ้ำอันได้แก่ การซื้อขายลิขสิทธิ์ การดัดแปลงบทภาพยนตร์  
การคัดเลือกตัวผู้กำกับ ส่งผลให้สามารถมีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์  
ฉบับสร้างใหม่ไปในแนวทางของภาพยนตร์ฮอลลีวูด เนื่องจากการซื้อขายลิขสิทธิ์ไม่มีข้อจำกัด  
ในการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์ต้นฉบับ

## 1.5 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

ลักษณะสัมพันธ์ (Intertextuality) หมายถึงลักษณะการที่ด้าบทเก่าถูกดัดแปลง คงไว้  
ด้าทอน หรือเพิ่มเติมเพื่อทำการผลิตซ้ำ ซึ่งทำให้ความหมายใหม่นั้นมีการดัดแปลง คงไว้  
ด้าทอนหรือเพิ่มเติมไปจากความหมายเดิม และลักษณะการดัดแปลงความหมาย

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ (Japanese-Thai Ghost Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างใน  
ประเทศไทยและญี่ปุ่น และขายลิขสิทธิ์ให้ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่อย่างถูกกฎหมาย ได้แก่เรื่อง  
Ringu (1998) Ju-on (2003) Ringu 2 (1999) Honogurai mizu no soko kara (2002)  
Kairo (2001) Ju-on 2 (2003) Chakushin ari (2004) คนเห็นผี (2002)  
ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (2004)

ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ (Hollywood Remake Version) หมายถึงภาพยนตร์ที่  
ฮอลลีวูดซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับไปสร้างใหม่อย่างถูกกฎหมาย ซึ่งมีการ  
เปลี่ยนผู้กำกับหรือนำผู้กำกับของภาพยนตร์ต้นฉบับไปร่วมงานด้วย ได้แก่เรื่อง  
The Ring (2002) The Grudge (2004) The Ring Two (2005) Dark Water (2005)  
Pulse (2006) The Grudge 2 (2006) One Missed Call (2008) The Eye (2008)  
Shutter (2008)

กระบวนการผลิตซ้ำ หมายถึงกระบวนการนำภาพยนตร์ผีไทย-ญี่ปุ่นต้นฉบับมาสร้างใหม่ การซื้อขายลิขสิทธิ์ บริษัทภาพยนตร์ที่เป็นผู้ซื้อภาพยนตร์เอเชียต้นฉบับไปสร้างใหม่เช่น ไลออน เกท สตูดิโอ ทเวนตี เซนจูรี ฟ็อกซ์ ดรีมเวิร์ค การตกลงขอบเขตโครงเรื่อง ทุนในการสร้าง การดัดแปลงบท ผู้กำกับภาพยนตร์ เรทของภาพยนตร์

## 1.6 ขอบเขตของงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพภายใต้กระบวนการทัศน์สื่อในยุคหลังสมัยใหม่ โดยศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ผีไทยและญี่ปุ่นที่มีการขายลิขสิทธิ์ให้บริษัทภาพยนตร์ในฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่และฉายในปีค.ศ. 2002 ถึงเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2008 ศึกษาโดยวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ผีไทย-ญี่ปุ่นต้นฉบับเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ และศึกษากระบวนการผลิตซ้ำโดยการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือและบทความที่เกี่ยวข้อง ใช้ระยะเวลาในการศึกษาตั้งแต่วันที่ 1 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2551 จนถึงวันที่ 1 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551 รวมทั้งสิ้นเป็นเวลา 4 เดือน

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ลักษณะสัมพันธบทที่พบสามารถอธิบายให้เห็นว่าชาวตะวันตกมีความเข้าใจในความเป็นเอเชียอย่างไร และยังสะท้อนให้เห็นถึงผลของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ในด้านความคล้ายคลึงหรือห่างไกลไปจากตัวต้นฉบับ

1.7.2 งานวิจัยสัมพันธบทในไทยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาสัมพันธบทที่มีประเภทของสื่อเป็นตัวกำหนดลักษณะสัมพันธบท ไม่ได้วิเคราะห์ลงไปถึงระดับความหมาย งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการขยายประเด็นงานวิจัยเกี่ยวกับสัมพันธบทในไทยให้กว้างออกไปถึงการสัมพันธบทในสื่อเดียวกันแต่มีปัจจัยในด้านบริบทสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งกระบวนการผลิตซ้ำเป็นตัวกำหนดลักษณะสัมพันธบท และวิเคราะห์ลงไปในระดับความหมาย

1.7.3 เพื่อให้ผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการนำภาพยนตร์จากอีกวัฒนธรรมมาสร้างใหม่ได้แนวทางในการทำงานดัดแปลงภาพยนตร์ข้ามวัฒนธรรม ทำให้การรังสรรค์ผลงานดัดแปลงภาพยนตร์ข้ามวัฒนธรรมออกมาดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังประหยังบประมาณและเวลาในการทำงานลง เนื่องจากทราบแนวทางการดัดแปลงแล้ว จึงไม่ต้องสูญเสียงบประมาณและเวลาไปกับการลองผิดลองถูก

1.7.4 เพื่อให้ผู้ที่ต้องการทำวิจัยเกี่ยวกับลักษณะสัมพันธ์ได้เห็นการเลือกใช้ทฤษฎี  
แง่มุมที่ควรวิเคราะห์ วิธีการวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการทำวิจัยต่อไป

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีต่างๆ มาใช้ในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องสัมพันธบท
- 2.2 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง
- 2.3 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด
- 2.5 แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยา

#### 2.1 แนวคิดเรื่องสัมพันธบท

คำว่าสัมพันธบทนั้นแปลมาจากคำภาษาอังกฤษว่า Intertextuality ซึ่งผู้ที่ประดิษฐ์คำว่า Intertextuality ขึ้นมาเมื่อปีค.ศ.1966 คือ Julia Kristeva นักวิชาการชาวบัลแกเรียที่มาอาศัยอยู่ในฝรั่งเศส แนวคิดนี้เกี่ยวกับการเชื่อมโยงหรือถ่ายโอนความหมายระหว่างตัวบท Kristeva ผู้ประดิษฐ์คำนี้ขึ้นมาได้ได้รับมรดกความคิดเรื่องสัมพันธบทมาจากนักวิชาการรุ่นก่อนอีกสองท่าน โดยนำแนวคิดสัญญาวิทยาของ Ferdinand de Saussure ที่มาพื้นฐานแนวคิดที่ว่า "สัญญา" ต่างๆ ล้วนต้องอ้างอิงซึ่งกันและกันจึงจะเกิดความหมายขึ้นมาได้ ได้ถูกนำไปขยายถึงหน่วยของ "ตัวบท" (text) ว่า ตัวบทก็เช่นเดียวกัน ตัวบทหนึ่งก็ต้องอ้างอิงอีกตัวบทหนึ่งอยู่เสมอ ซึ่งหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท/สัญญาที่เรียกว่า "สัมพันธบท" นั่นเอง นักวิชาการอีกท่านหนึ่งที่ได้มอบคุณค่าทางความคิดเรื่องสัมพันธบทไว้ก็คือ Bakhtin ซึ่งได้เปลี่ยนข้อตกลงพื้นฐานของนักภาษาศาสตร์ที่ว่า "ตัวบท" ต้องอ้างอิงกับ "บริบท" โดย Bakhtin ได้เสนอว่าตัวบทได้ถอยห่างหรือตัดสายสัมพันธ์กับบริบท และเปลี่ยนมาเชื่อมโยง/อ้างอิงระหว่างตัวบทกันเอง โดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงของบริบทที่แวดล้อม นักวิชาการทั้งสองท่านที่กล่าวมามักถูกนำไปใช้วิเคราะห์งานด้านภาษาศาสตร์และวรรณกรรม แต่ Kristeva ได้ขยายแนวคิดสัมพันธบทมาใช้วิเคราะห์งานสื่อสารมวลชนทุกด้านซึ่งรวมทั้งภาพยนตร์ด้วย ซึ่งแท้จริงแล้วปรากฏการณ์สัมพันธบทนั้นมีมาก่อนจะมีคำว่าสัมพันธบทนานแล้ว

แนวคิดสัมพันธบทนั้นมีมาตั้งแต่สมัยคลาสสิกสืบเนื่องมาจนถึงยุคหลังสมัยใหม่ในปัจจุบัน หากทว่าในแต่ละยุคก็มีการให้ความหมายของการสัมพันธบทแตกต่างกันไป



โดยยุคคลาสสิกนั้นแนวคิดสัมพันธภาพจะหมายถึงลักษณะของการที่ “ศิลปะต่างส่องทางให้แก่กัน” และหมายถึงการอ้างอิงหรืออ้างถึงหรือยกคำพูดของตัวบทอื่นๆ มาใช้ (quotation) เช่นการอ้างคำในพระคัมภีร์ ซึ่งยังมีการให้ความหมายในเชิงบวก เมื่อมาถึงยุคสมัยใหม่ก็เริ่มมีปรากฏการณ์นำนวนิยายไปแปลงเป็นภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ แต่มุมมองที่มีต่อการสัมพันธภาพนั้นเปลี่ยนไปในทางลบ มีการตั้งคำถามถึงการซื้อสัตย์ต่อผลงานต้นฉบับคุณค่าในทางสุนทรียะ แต่เมื่อมาถึงยุคหลังสมัยใหม่การให้ความหมายของการสัมพันธภาพก็เปลี่ยนไป

ในช่วงยุคหลังสมัยใหม่นั้นปรากฏการณ์สัมพันธภาพได้กลายเป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิต จนเรียกได้ว่า “สัมพันธภาพนั้นเป็นคุณลักษณะหนึ่งของยุคหลังสมัยใหม่” (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

สาเหตุที่เกิดปรากฏการณ์ดังนี้อาจเนื่องมาจากปัจจัยหลัก 2 ประการ คือเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้กระบวนการผลิตซ้ำ (reproduction) สามารถทำได้ง่าย ค่าใช้จ่ายไม่มากนัก และด้วยลักษณะของยุคหลังสมัยใหม่ที่ส่วนขององค์ประกอบต่างๆ ไม่มีอะไรใหม่แล้ว มีเพียงแต่ลักษณะความสัมพันธ์เท่านั้นที่ใหม่ ในส่วนของการตั้งคำถามเรื่องความซื้อสัตย์ต่อต้นฉบับหรือคุณค่าเชิงสุนทรียะนั้นก็หมดไปด้วย เนื่องจากยุคหลังสมัยใหม่ยอมรับว่าการผลิตงานวัฒนธรรมนั้นย่อมมีเรื่องเศรษฐกิจการเงินปนอยู่ด้วยไม่มากนักน้อย นอกจากนั้นยุคหลังสมัยใหม่ยังมีลักษณะที่ไม่เชื่อถือหรือมิได้ให้คุณค่าต่อต้นฉบับว่ามีเหนือกว่าฉบับสร้างใหม่

นอกจากการแบ่งตามยุคสมัยดังที่กล่าวมาแล้ว Fiske (1987) ยังแบ่งการสัมพันธภาพออกเป็นสองระนาบดังนี้

สัมพันธภาพแนวนอน (Horizontal Intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (primary text) คือระหว่างฝ่ายผู้ส่ง/ผู้ผลิตด้วยกันที่จะหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆ ของตัวบท เช่น การถ่ายโยงระหว่าง genres ตัวละคร นักแสดง เนื้อหา ฯลฯ โดยอาจจะมองเห็นอย่างชัดเจนที่มีการหยิบยืมหรือไม่ก็ได้ เช่น การนำเอาบทประพันธ์นวนิยายเรื่อง “สี่แผ่นดิน” มาสร้างเป็นภาพยนตร์/ละครโทรทัศน์ เป็นต้น

การสัมพันธภาพแนวนอนนี้จะมีปัจจัยด้าน genres เข้ามาเกี่ยวข้อง โดย genres ที่มีองค์ประกอบหลักคล้ายคลึงกันจะเกิดการกระโดดข้าม genres ได้โดยง่าย โดยเฉพาะ genre ที่เป็นประเภท “เรื่องแต่ง” เหมือนกันจะเกิดปรากฏการณ์สัมพันธภาพให้เราเห็นได้บ่อยที่สุด ซึ่งมักจะปรากฏในรูปของการดัดแปลง (adaptation) เช่นการดัดแปลงนิยายเรื่อง “The Lord of the Rings” มาเป็นภาพยนตร์ หรือการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง “The Seven Samurai” มา

ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดแนวความบอยเรื่อง “The Magnificent Seven” และปรากฏในรูปแบบการสร้างใหม่ (remake) เช่นการนำภาพยนตร์เรื่อง “The Italian Job” ฉบับปีค.ศ.1969 มาสร้างใหม่ในปีค.ศ.2003

ปัจจัยอีกส่วนหนึ่งที่มีผลต่อสัมพันธ์ทวนกันคือปัจจัยด้านวัฒนธรรม Barthes (1975) กล่าวว่าวัฒนธรรมของเรา ล้วนมีลักษณะสัมพันธ์ทวนกันอย่างสูงมาก จนเราอาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมของเราคือตาข่าย (network) ของสัญญาณและตัวบทต่าง ๆ ที่ต่างก็อ้างอิงซึ่งกันและกัน และต่างไม่อ้างอิงกับ "ความเป็นจริง" ระหว่างสัญญาณและตัวบทเหล่านี้จะมี "รหัส" (code) เป็นสะพานเชื่อมต่อเอาไว้ ดังนั้นการที่เราจะทำความเข้าใจภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง เราก็ต้องเข้าใจภาพยนตร์เรื่องนั้นโดยดูความสัมพันธ์กับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ เสมอ เช่นภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น ตัวละครผีก็มีลักษณะหน้าตาคล้ายคนธรรมดา แต่ใบหน้าจะขาวซีด ผมเผ้ารุงรังปิดบังใบหน้า เคลื่อนไหวร่างกายด้วยท่าทางผิดธรรมชาติสรีระ ภาพนี้ลักษณะผีแบบนี้ได้กลายเป็นแม่แบบให้กับลักษณะของตัวละครผีเรื่องอื่นๆ ในญี่ปุ่นและในภูมิภาคเอเชียด้วย หากผู้ชมเคยชมภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นมาก่อน เมื่อเห็นตัวละครลักษณะนี้ก็จะทราบได้ทันทีว่าเป็นตัวละครผีและมีความน่าหวาดกลัว ในทางกลับกัน ผู้ชมภาพยนตร์อเมริกาที่คุ้นเคยกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งลักษณะของตัวละครผีจะมีลักษณะคล้าย รูปร่างหน้าตาโหดเหี้ยม เมื่อชมภาพยนตร์ผีจากประเทศญี่ปุ่นแล้วอาจไม่เข้าใจว่าผีที่รูปร่างหน้าตาคล้ายคนธรรมดาที่น่ากลัวตรงไหน ดังนั้น Barthes จึงสรุปว่าทั้งในฝ่ายผู้ผลิตและในฝ่ายผู้รับสารล้วนมี “ความรู้เชิงวัฒนธรรม” (cultural knowledge) ที่มาจากตัวบทก่อนๆ ทั้งสิ้น แต่สิ่งที่ Barthes กล่าวมานั้นหากแบ่งระนาบสัมพันธ์ทวนเป็นแนวนอนและแนวตั้งตามที่ Fiske เสนอไว้ จะพบว่าทั้งลักษณะของสัมพันธ์ทวนทั้งในระนาบแนวนอนและแนวตั้ง ซึ่งในระนาบแนวนอนนั้นจะเป็นมุมมองของผู้ผลิตกับตัวบท ซึ่งการผลิตตัวบทขึ้นมานั้นจะมีการถ่ายโอนความหมายมาจากตัวบทอื่นๆ ส่วนเรื่องการตีความของฝั่งผู้รับสารโดยอ้างอิงกับตัวบทก่อนๆ นั้นจะอยู่ในเรื่องสัมพันธ์ทวนแนวตั้งซึ่งจะกล่าวในหัวข้อถัดไป

สัมพันธ์ทวนแนวตั้ง (Vertical intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ กับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างออกไปโดยมีการอ้างอิงอย่างชัดเจน ในระดับทุติยภูมิก็เช่น คอลัมน์วิจารณ์ภาพยนตร์ ส่วนในระดับตติยภูมิก็เช่น ความคิดเห็นของผู้อ่าน/ผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อบทวิจารณ์ดังกล่าว

ในส่วนตัวบทตติยภูมินั้นเป็นส่วนของผู้รับสาร การอ่านตัวบทนั้นผู้รับสารจะเข้าใจความหมายของตัวบทใหม่ได้ก็ต้องอาศัยการอ้างอิงจากตัวบทเก่า โดยผู้รับสารอาจจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าช่องว่างระหว่างตัวบทเก่ากับตัวบทใหม่นั้นมีมากน้อยเท่าใด นอกจากนี้ผู้รับสารจะเอาประสบการณ์ชีวิตของตัวเองมาเป็นตัวบทอ้างอิงในการอ่านตัวบทอีกด้วย

อีกแนวคิดหนึ่งซึ่งใกล้เคียงกับแนวคิดของ Barthes ที่กล่าวไปแล้วนั้นคือแนวคิดเรื่อง “คลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม” (cultural's bank image) ซึ่ง Hall (1996) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า เมื่อเวลาที่ผู้ชมดูและฟังเพลง “Material Girl” ของ Madonna นั้น ผู้ชมส่วนใหญ่จะ “อ่าน” ผสมสีบลอนด์และหน้าตาท่าทางของ Madonna มาจากความทรงจำที่มีต่อมาลิรีน มอนโร ดารา ยอดนิยมหญิงในยุค 1950 ที่แสดงภาพยนตร์เรื่อง “Gentlemen prefer Blondes” และ “Diamonds are Girl's Best Friend” ซึ่ง Hall เรียกสถานที่เก็บความทรงจำ (ทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง ถ้อยคำ ฯลฯ) ว่า “คลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม” เช่นเดียวกับผู้ชมภาพยนตร์ไทย/ละครโทรทัศน์ที่จะเก็บภาพ อากัปกริยา คำพูด... ของนางเอกประเภท “ชนแต่สวย” เอาไว้

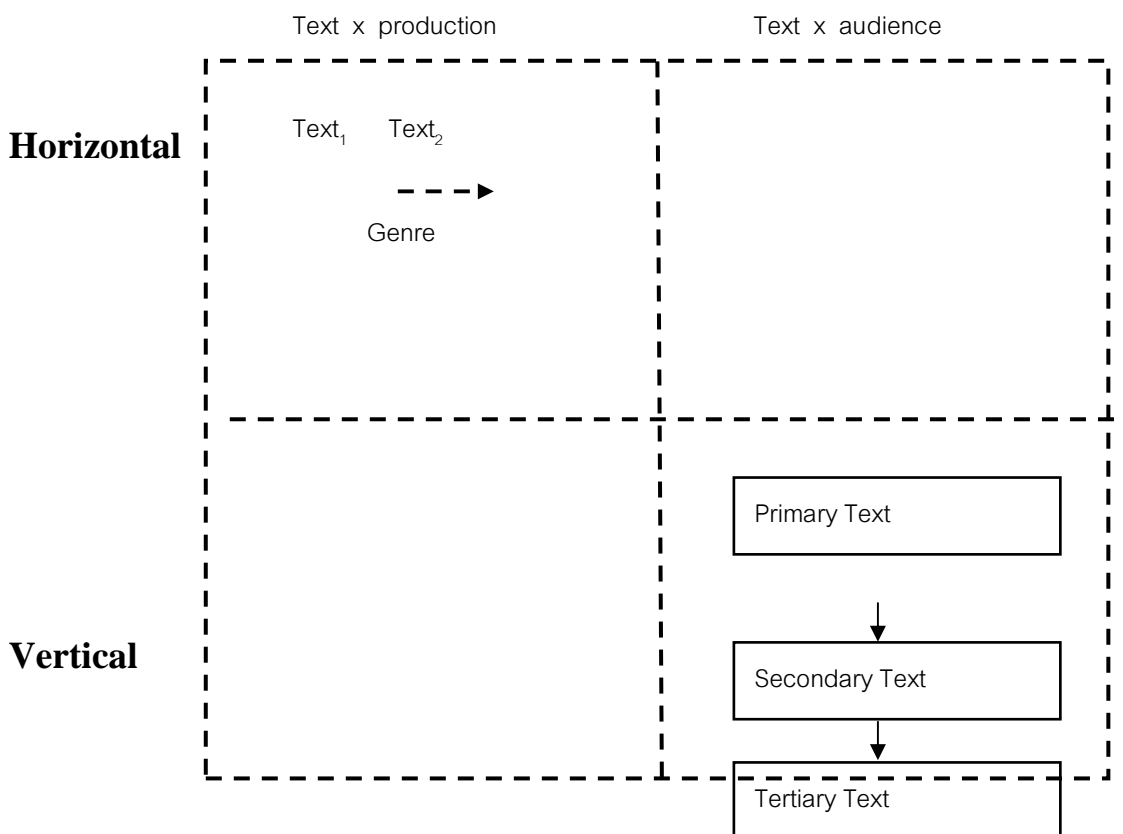
หน้าที่สำคัญของคลังแห่งภาพลักษณ์ เหล่านี้ก็คือ เมื่อเวลาเราพบเห็น “ตัวบท” ที่ภายในประกอบด้วยความหมายที่หลากหลาย (polysemy) เราก็จะเบิกเอาความทรงจำจากคลังแห่งนั้นออกมาเพื่อใช้ว่า เราควรจะตีความหมาย “ตัวบท” ครั้งใหม่นั้นอย่างไร ตัวอย่างเช่น สำหรับเด็ก ๆ ที่ใน “คลังแห่งภาพลักษณ์” นั้น ได้เก็บ “ความหมายของมนุษย์ต่างดาว” เอาไว้จากภาพยนตร์เรื่อง E.T. (มนุษย์ต่างดาวที่มายังโลก เป็นสิ่งมีชีวิตที่เป็นมิตร น่าสงสาร ต้องการความช่วยเหลือ...) สมมติว่าเด็กคนนี้ได้ไปดูหนังเรื่องใหม่เกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวที่มีความหมายหลาย ๆ อย่างบรรจุอยู่ (ทั้งด้านดีและด้านร้าย) เด็ก ๆ ก็จะเบิกเอาความทรงจำของความหมายที่อยู่ในคลังของเขาออกมาใช้ตีความหมายประสบการณ์ครั้งใหม่นี้

ฉะนั้น หากในคลังแห่งภาพลักษณ์ ของเราไม่มีความทรงจำเก็บเอาไว้ เราก็จะไม่สามารถตีความหมายประสบการณ์ครั้งใหม่ ๆ ได้ เช่น เมื่อเราไปชมภาพยนตร์ล้อเลียนเรื่อง “ปอบหวีดสยอง” และพบว่า การจับผีในยุคปัจจุบันจะไม่จับผีใส่ในหม้อดินแล้วนำไปถ่วงน้ำ (ซึ่งคนรุ่นใหม่ยุคหม้อหุงข้าวไฟฟ้าก็คงจะไม่เข้าใจ) แต่จะจับผีไปใส่ไว้ใน “แผ่นซีดี” กลายเป็น “เทปผีซีดีเถื่อน” แต่หากผู้ชมเป็นคนรุ่นเก่าที่ไม่มีความทรงจำเกี่ยวกับเทปผี ก็ไม่อาจจะตีความเหตุการณ์นี้ได้

ด้วยเหตุนี้ เมื่อเวลาที่เราหยิบตัวบทใหม่ ๆ มาอ่านทุกครั้ง เราจึงได้นำเอาความหมายที่เคยมีอยู่ในคลังแห่งภาพลักษณ์ของเราเข้าไป “เชื่อมโยงกับความหมายใหม่ที่มีอยู่ในตัวบทใหม่” เช่น ความหมายเดิม (ความหมาย 1) ในคลังแห่งภาพลักษณ์ ของเด็ก มนุษย์ต่างดาวจะเป็นมิตร แต่ความหมายใหม่ในตัวบทใหม่ (ความหมายที่ 2) แต่ถ้าใครร้ายกับมนุษย์ต่างดาว เขาก็จะร้ายตอบ ความหมายของผลลัพธ์สุดท้าย (ความหมายที่ 3) จึงเป็นว่า มนุษย์ต่างดาวจะดีกับมิตร แต่ร้ายกับศัตรู ความหมายที่ 3 นี้จึงเกิดจาก “การเชื่อมโยง/เกี่ยวข้องระหว่างความหมายในประสบการณ์เก่าของผู้อ่านกับความหมายใหม่ในตัวบทใหม่เสมอ และนี่คือ

ความหมายของ "สัมพันธ์บท" ในระดับลึกคือ "ระดับความหมาย" ที่ผู้ชมได้สร้างขึ้นเอง ดังที่ Fiske ได้ประมวลเป็นข้อสรุปสั้นๆ เอาไว้ว่า "รายการนั้น ผลิตโดยฝ่ายผู้ผลิตรายการ แต่ด้วยบทนั้นผลิตโดยผู้อ่าน" (a programs is produced by the industry, a text by its reader)

ระนาบการสัมพันธ์ทั้งสองระนาบสามารถแสดงเป็นตารางได้ดังนี้



รูปที่ 1 รูปแสดงระนาบการสัมพันธ์บท

ในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยลักษณะสัมพันธ์บทแนวนอน ซึ่งเป็นการสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์จากประเทศไทยและญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด แต่เนื่องด้วยว่าต้นฉบับกับฉบับสร้างใหม่เป็นสื่อภาพยนตร์เหมือนกัน ทำให้ปัจจัยด้าน Genres ของสื่อหมดไป แต่มีปัจจัยเรื่องวัฒนธรรมเข้ามาแทนที่ ภาพยนตร์ต้นฉบับของไทยกับญี่ปุ่นนั้นสร้างโดยอิงกับบริบทของไทยกับญี่ปุ่น ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ตลาดส่วนใหญ่เป็นตลาดทางตะวันตกอาจมีปัญหาในการอ่านความได้ ดังนั้นการนำภาพยนตร์จากฝั่งเอเชียไปฉายฝั่งตะวันตกโดยตรงจึงอาจทำได้ลำบาก จึงต้องทำการสัมพันธ์บทในลักษณะของการสร้างใหม่ (remake)

การสร้างตัวบทใหม่จากตัวบทเดิมนั้นจะมีส่วนทั้งที่ "เป็นขนบเหมือนเดิม" (convention) เช่น เนื้อเรื่องแบบเดิม จากแบบเดิม บทสนทนาแบบเดิม ฯลฯ และมีทั้งส่วนที่เป็น "ความแปลกใหม่" (invention) เช่น ตัวแสดงคนใหม่ บุคลิกของตัวละครที่เปลี่ยนไปจากเดิม ฯลฯ

นพพร ประชากุล (2542) ได้เสนอการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบททั้งสอง ซึ่งอาจจะมีแบบแผนของสัมพันธ์บททั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพว่า จากตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทปลายทางนั้น มีอะไรที่หายไปบ้าง มีอะไรที่เพิ่มเติมขึ้นมา มีอะไรบ้างที่ถูกดัดแปลงไป เพราะอะไร ทำไม และอย่างไร ดังนี้

การขยายความ (Extension) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทต้นทางไม่มีบ้าง มีเหตุผลอะไรของการเพิ่มเติม และส่วนที่เพิ่มมาใหม่นี้เข้ามาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไร/หรือเพื่อทำหน้าที่อะไร การขยายความมีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

การตัดทอน (Reduction) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางลงไปบ้าง มีเหตุผลอะไรของการตัดทอน และการตัดทอนนี้ส่งผลถึงเรื่องความหมายของตัวบทใหม่

การดัดแปลง (Modification) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาอะไรจนทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณะไม่เหมือนเดิม หรือแตกต่างไปจากเดิม

ในงานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาการสัมพันธ์บทแนวนอน และใช้แนวคิดเรื่อง “ความรู้เชิงวัฒนธรรม” ของ Barthes และ “คลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม” ของ Hall เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ว่าผู้ชมทางฝั่งเอเชียและฝั่งตะวันตกนั้นมี “ความรู้เชิงวัฒนธรรม” และ “คลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม” แตกต่างกัน ดังนั้นภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จะต้องทำการดัดแปลงภาพยนตร์ต้นฉบับเสียใหม่ให้เข้ากับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของตะวันตก เพื่อให้ผู้ชมฝั่งตะวันตกสามารถใช้ “ความรู้เชิงวัฒนธรรม” และ “คลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม” ที่มีอยู่ในการอ่านความหมายจากภาพยนตร์ได้

การวิเคราะห์เปรียบเทียบตัวบทในงานวิจัยชิ้นนี้จะใช้แนวทางที่นพพร ประชากุลได้เสนอไว้ว่าดัดแปลงเป็นวิเคราะห์ดู การคงเดิม การดัดแปลงความหมาย การตัดทอนความหมาย และการเพิ่มเติมความหมาย

## 2.2 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

Giannetti (1988) ได้แบ่งวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องไว้โดยแบ่งออกเป็น 7 มุม คือ โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ จุดยืนในการเล่าเรื่อง โดยในแต่ละส่วนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.2.1 โครงเรื่อง (plot) โครงเรื่อง คือ ลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกัน และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยรวบรวมจากปฏิกิริยาของตัวละคร และเรื่องราวมากมายจากความขัดแย้ง รวมทั้งบทสรุปรวบยอด

ในคริสต์ศตวรรษที่สิบเก้า นักปราชญ์ชาวเยอรมันนาม Freytag ได้สร้าง classical-paradigm ของเรื่องบันเทิงคดี (fiction) มีลำดับเหตุการณ์แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

- การเริ่มเรื่อง (exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ โดยอาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือเล่าย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้
- การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหา หรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก
- ภาวะวิกฤติ (climax) หรือจุดสุดยอด จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ
- ภาวะคลี่คลาย (falling action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำ และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป
- การยุติของเรื่องราว (ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้ สำหรับคุณสมบัติข้อหนึ่งที่เป็นคุณสมบัติโดยตรงของภาพยนตร์ในเชิงศิลปะการละครได้แก่ ภาพยนตร์ที่เรื่องเดินไปข้างหน้า (forward movement) โดยเรื่องจะเดินในสี่ลาช้า หรือเร็วก็ได้แต่ต้องเดินไปข้างหน้าเรื่อยๆ เรื่องราวจะพัฒนาไปเป็นลำดับไม่ย่ำอยู่

กับที่เพราะจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อได้แม้ในบางเรื่องจะมีแฟลชแบ็คไปมามากมาย หากเนื้อหาของเรื่องมุ่งไปข้างหน้าก็ถือว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีคุณสมบัติที่ดีข้อหนึ่ง โดยภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสามารถมีโครงเรื่องเดียวหรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญ รองลงมาแทรกอยู่ได้

2.2.2 แก่นความคิด (theme) แก่นความคิด หมายถึงความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกต คำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยม และพบได้บ่อยๆ มีอยู่ไม่มากนักโดยมากมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความดี-ความชั่ว และความรัก-ความเกลียด ซึ่งแก่นความคิดยังสามารถแบ่งย่อยลงไปในเรื่องละเอียดในการสนับสนุนความคิดหลัก โดยความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแก่นความคิดใดๆ การแยกย่อยความคิดปลีกย่อยจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539)

2.2.3 ตัวละคร (character) ตัวละครคือผู้คนที่ปรากฏตัวในเรื่องและเป็นเป็นผู้กระทำการใดๆ ให้เรื่องคลี่คลาย หรือถ้าจะพูดอีกแง่ตัวละครคือผู้ที่ “กระทำการใด” ให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ ตัวละครมักเป็นผู้ที่มีปมขัดแย้ง เป็นผู้ที่ยพยายามเปลี่ยนแปลงสถานะ หรือคุณค่าของตนเป็นผู้ที่ต้องตัดสินใจครั้งสำคัญในจุดวิกฤติ ของเรื่อง ดังนั้นตัวละครจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ อีกประการหนึ่งที่จะขาดเสียไม่ได้

Propp นักวิชาการด้านนิทานพื้นบ้านชาวรัสเซีย ได้แบ่งประเภทตัวละครที่พบในนิทานพื้นบ้านรัสเซียเป็น 7 แบบ คือ

- Villain (ตัวร้าย) เป็นผู้ที่ต่อสู้หรือขัดขวางวีรบุรุษไม่ให้ประสบความสำเร็จ
- Donor (ผู้บริจาค) เป็นคนให้ของวิเศษ (magic agent) กับวีรบุรุษ
- Helper (ผู้ช่วย) เป็นผู้ช่วยของวีรบุรุษ
- Princess (เจ้าหญิง) เป็นคนที่วีรบุรุษต้องตามหา
- Her Father (บิดาของนาง) เป็นผู้มอบหมายงานที่ยากลำบาก
- Dispatcher (ผู้ส่งตัว) เป็นผู้ส่งตัววีรบุรุษไปทำภารกิจ
- Hero (วีรบุรุษ) ค้นหาอะไรบางอย่างหรือสู้กับตัวร้าย
- False Hero (วีรบุรุษจอมปลอม) เป็นผู้ที่อ้างตัวว่าเป็นวีรบุรุษ แต่ภายหลังก็ถูกเปิดเผยโฉมหน้า

ลักษณะของตัวละครทั้ง 7 ประเภทนี้ยังใช้ได้กับภาพยนตร์อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Star Wars Episode IV: New Hope” Luke Skywalker เกอร์ตัวเอกของเรื่อง (วีรบุรุษ) ได้รับการสั่งสอนวิชาจาก Obi-Wan (ผู้บริจาค) เขาออกเดินทางร่วมกับ C-3PO และ R2-D2 (ผู้ช่วย) เพื่อไปช่วยเจ้าหญิง Leia (เจ้าหญิง) จากการคร่ากุมของ Darth Vader (ตัวร้าย) โดยใช้ยานอวกาศเป็นพาหนะ (ผู้ส่งตัว) ฯลฯ

ส่วนประกอบของตัวละครจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอได้แก่ส่วนที่เป็นความคิด (conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (presentation) สำหรับความคิดของตัวละครนั้นโดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิด และจิตใจของตัวละครนั้นก็อยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร อย่างเช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และสถานภาพทางสังคม เป็นต้น

2.2.4 ความขัดแย้ง (conflict) ความขัดแย้งนั้นจะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่า คือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง การกระทำในละครหรือในภาพยนตร์นั้นพัวพันอยู่กับความขัดแย้ง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ ถ้าไม่มีความขัดแย้งก็อาจไม่มีเรื่องเล่า และก็อาจไม่มีภาพยนตร์ ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น ปมแห่งความขัดแย้งของตัวละครนั้น จะนับตั้งแต่จุดที่ปัญหาเริ่มปรากฏซึ่งก็คือ เหตุการณ์หรือการเผชิญหน้ากับปัญหาที่ทำให้ความหวังของตัวละครใดๆ ค่อยๆ ล่มสลายลงอันจะทำให้สถานการณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง หรือก้าวเข้าสู่เหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้น (rising action)

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งปมแห่งความขัดแย้งอาจจำแนกได้เป็นหลายประเภท (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ดังนี้

- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น



- ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ได้คิดเอาไว้ เช่นความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องศีลธรรมกับอารมณ์ใคร่ที่ปรารถนา เป็นต้น
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่นการต่อสู้กับภัยธรรมชาติ การต่อสู้เพื่อเอาชนะกับความตายอันเป็นธรรมชาติที่ไม่อาจมีผู้ใดเลี่ยงได้พ้น เป็นต้น
- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น หนีภัยเกี่ยวกับภูติ ผี เป็นต้น ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือ ภาพยนตร์บางเรื่องไม่ประสบความสำเร็จก็อาจเนื่องมาจากภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีข้อบกพร่องตรงที่ปมขัดแย้งไม่ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนทำให้ผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกร่วมด้วยว่าสิ่งเหล่านั้นมันเป็นปมปัญหาแต่อย่างใด ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่างๆ ในเรื่องขาดความหนักแน่น โดยความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นสามารถมีปมขัดแย้งได้มากกว่าประเด็นเดียว

2.2.5 ฉาก (Setting) ฉากนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และเพราะเหตุการณ์ต่างๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นเองฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย (ปริญา เกื้อหนุน, 2537) ดังนั้นฉากจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งในภาพยนตร์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ทำการศึกษาที่จะได้รับรู้สาระสำคัญของเรื่อง ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539) สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภทดังต่อไปนี้

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่นป่าไม้ ทุ่งหญ้า หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นเครื่องใช้ไม้สอยต่างๆ

- จากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย ได้แกยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง
- จากที่การดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน ท้องถิ่น หรือสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่
- จากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

2.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbols) ลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ที่ใช้ในการสื่อความหมายนั้นประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

- สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆอาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์ หรือบุคคล สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ อย่างการลำดับภาพก็สามารถใช้ในการสื่อความหมายพิเศษได้เช่นกัน
- สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์

2.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) มุมมองในการเล่าเรื่องคือ การมองเห็นเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมีคามน่าเชื่อถือต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่อง มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะมันจะส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

Giannetti (1988) ได้สรุปจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทดังนี้

- เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (the first-person narrator) คือการเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตก็คือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วย มุมมองประเภทนี้คือจะปรากฏคำว่า “ฉัน”หรือ “ผม” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่า

เรื่องชนิดนี้ ความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์เนื่องจากว่าตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเรื่องเอง พบการเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

- เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (the third-person narrator) คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวพันด้วยการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (the objective) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ ดังนั้นการเล่าเรื่องชนิดนี้ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นการเล่าจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูงหรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง มักพบการเล่าเรื่องชนิดนี้ในภาพยนตร์ข่าวสารคดี รวมทั้งภาษาภาพยนตร์แนวสมจริง
- การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (the omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

ในงานวิจัยชิ้นนี้จะใช้การวิเคราะห์การเล่าเรื่องเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับและภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ โดยจะวิเคราะห์แบ่งเป็น 7 มุม แล้วนำผลที่ได้นั้นมาทำการเปรียบเทียบกันเพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บท

## 2.3 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม

รศ.ศรีศักร วัลลิโภดม (2537) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมไว้ว่า “...วัฒนธรรมเกิดขึ้นจากความ เป็นมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอยู่รวมกันจึงจะสามารถดำรงอยู่ได้ และการอยู่รวมกันก็ ต้องมีการสร้างอะไรบางอย่าง และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการดำรงอยู่ร่วมกันให้ได้ นั่นคือสิ่งที่ เรียกว่าวัฒนธรรม ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของสังคม” ซึ่งลักษณะเด่นของสังคม และวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละที่นั้นเรียกว่าอัตลักษณ์

ในงานวิจัยชิ้นนี้ทำการวิเคราะห์ตัวภาพยนตร์ซึ่งสร้างบนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ของประเทศไทย ประเทศญี่ปุ่น และประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม ของทั้งสามประเทศมีรายละเอียดดังนี้

### 2.3.1 สังคมและวัฒนธรรมไทย

วัฒนธรรมไทยมีพื้นฐานมาจากพระพุทธศาสนาผสมผสานกับความเชื่อท้องถิ่นและ ศาสนาพราหมณ์ ศาสนาพุทธเผยแผ่เข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่สมัยพ.ศ.236 ซึ่งสมัยนั้น ดินแดนแถบนี้ยังเรียกกันว่า สุวรรณภูมิซึ่งกินอาณาบริเวณกว้างตั้งแต่ศรีลังกา ไทย พม่า ลาว มาเลเซีย เมื่อประเทศไทยตั้งอาณาจักรสุโขทัยขึ้นก็มีการทำนุบำรุงศาสนาพุทธจนรุ่งเรืองเป็น อย่างมาก และด้วยสังคมไทยแต่เดิมเป็นสังคมเกษตรกรรม มีประเพณีและศาสนาเป็นเครื่องยึด เหนี่ยวจิตใจ ดังนั้นความเชื่อพื้นบ้านต่าง ๆ จึงเกี่ยวพันกับแม่น้ำและผืนดินผืนป่า พื้นฐาน วัฒนธรรมของไทยจึงอิงอยู่กับพระพุทธศาสนาผสมผสานไปกับความเชื่อท้องถิ่น

เมื่อเข้าสู่สมัยกรุงศรีอยุธยาศาสนาพุทธในไทยก็ได้รับอิทธิพลของพราหมณ์เข้ามามาก พิธีกรรมต่าง ๆ ได้ปะปนพิธีของพราหมณ์ เน้นความขลังความศักดิ์สิทธิ์ และอิทธิปาฏิหาริย์ มี เรื่องไสยศาสตร์เข้ามาปะปนอยู่ ประชาชนมุ่งเรื่องการบุญการกุศล สร้างวัดวาอาราม สร้างปูชนียวัตถุ บำรุงศาสนาเป็นส่วนมาก ศาสนาพราหมณ์เข้ามาผสมผสานกับวัฒนธรรมพุทธ ของไทยเป็นอย่างมากจนมีคำว่า “พุทธกับไสยไปด้วยกัน”

นอกจากนั้นยังมีชาวจีนอพยพเข้ามาในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก โดยไทยกับจีนได้ ติดต่อกันมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยแล้ว และเริ่มอพยพถิ่นฐานมาตั้งบ้านเรือนในไทยเมื่อสมัย อยุธยา โดยนำเอาความเชื่อและวัฒนธรรมของจีนมาด้วย ไม่ว่าจะเป็นพุทธศานิกายหินยาน และลัทธิขงจื้อซึ่งยึดมั่นในเรื่องของประเพณี ความสัมพันธ์ในหมู่เครือญาติ ทำให้สังคม และวัฒนธรรมไทยมีรูปแบบของวัฒนธรรมจีนปะปนอยู่ด้วย จำนวนชาวไทยเชื้อสายจีนใน ปัจจุบันนี้คิดเป็น 14% ของประชากรไทยทั้งหมดโดยประมาณ

พื้นฐานของสังคมอยู่กันเป็นครอบครัวใหญ่ และเป็นสังคมแบบปิตาธิปไตย (Patriarchy) ซึ่งหมายถึงสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ ปิตาเป็นหัวหน้าครอบครัว การปกครองในสมัยพ่อขุนรามคำแหงนั้นก็เป็นการปกครองในแบบ “พ่อปกครองลูก” แนวคิดนี้ได้ปรับเปลี่ยนมาเป็น “ระบบอุปถัมภ์” และได้กลายเป็นพื้นฐานของสังคมไทยในปัจจุบัน ผลกระทบของระบบอุปถัมภ์ต่อสังคมไทยมีดังนี้

### ค่านิยมเรื่องระบบอุปถัมภ์

จากระบบอุปถัมภ์ดังกล่าวทำให้โครงสร้างของสังคมไทยเป็นการรวมกลุ่มกันในแนวตั้ง เป็นความสัมพันธ์ส่วนตัว เมื่อผู้อุปถัมภ์ล้มหายตายจากการรวมตัวก็จะสลายลง ทำให้สังคมไทยอ่อนแอและไม่ยั่งยืนเหมือนการรวมตัวกันในแนวราบ (horizontal affiliation) ซึ่งเกิดจากการรวมกลุ่มของคนที่มีอะไรคล้ายๆกัน เท่าเทียมกันแล้วเลือกตัวแทนขึ้นเป็นตามลำดับชั้น จะมีความยั่งยืนเมื่อหัวหน้าตายก็จะมีตัวตายตัวแทนขึ้นมาเรื่อยๆ โครงสร้างสังคมจึงยังอยู่ ถ้าผู้อุปถัมภ์ต้องการอะไร ผู้รับอุปถัมภ์ก็จะสนองตอบทันที และไม่จำเป็นที่ผู้รับอุปถัมภ์แต่ละกลุ่มจะต้องสามัคคีกัน และผู้รับอุปถัมภ์อาจไปรับอุปถัมภ์ผู้อื่นต่อๆกันไปได้ ซึ่งจะเป็นลักษณะที่มีความสัมพันธ์โยงโยกกันไปเรื่อยๆ เป็นระบบจากบนลงสู่ล่างหรือล่างขึ้นบน ในลักษณะแนวตั้ง ระบบนี้ยังสามารถระดมกำลังคนทั้งเครือข่ายให้ทำงานให้ผู้อุปถัมภ์รายใหญ่ได้ เป็นความสัมพันธ์ส่วนตัวที่ทำให้คนเหล่านี้อยู่ด้วยกัน ถ้าวันหนึ่งสิ้นผู้อุปถัมภ์รายใหญ่ผู้รับอุปถัมภ์กลุ่มต่างๆอาจอยู่ด้วยกันหรือต่างแยกกันไปก็ได้ ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจหรือความสัมพันธ์ส่วนตัวต่อกัน การรวมกลุ่มแบบนี้จะขาดเสถียรภาพและความยั่งยืน ลักษณะนี้พบได้ในพรรคการเมืองไทยส่วนใหญ่จะรวมกลุ่มกันในลักษณะระบบอุปถัมภ์ ผู้อุปถัมภ์เป็นคนที่มีการมีอำนาจสามารถคุมแกนนำหรือผู้ใต้สังกัดได้

การรวมกลุ่มดังกล่าวจะต่างจากการรวมกลุ่มในแนวราบ (horizontal affiliation) หรือแนวนอนโดยเป็นความสัมพันธ์ของคนที่มีสถานะเท่าๆกัน ฐานล่างจะขยายกว้างออกไป มีความต้องการที่เหมือนกัน พอรวมกลุ่มกันจะเลือกตัวแทนของกลุ่ม หลังจากนั้นตัวแทนกลุ่มก็จะเลือกตัวแทนเป็นลำดับชั้นจนได้หัวหน้าสูงสุด ถ้าหัวหน้าเสียชีวิตลงก็ไม่มีการสลายหรือยุบตัวของกลุ่มแต่จะมีการเลือกหัวหน้าคนใหม่ขึ้นมาแทนที่โดยฐานใหญ่ยังคงอยู่ พบมากในสังคมตะวันตกเป็น mass party

## ผลกระทบของระบบอุปถัมภ์ต่อสังคมไทย

จากความสัมพันธ์แบบเป็นส่วนตัว (personalism) จึงเกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัว (private) มากกว่าส่วนรวม (public) ทำให้ส่วนรวมอ่อนด้อยลง ขาดความผูกพันทางด้านสาธารณะหรือส่วนรวม การบริหารรัฐกิจจึงทำได้ยากเพราะประชาชนให้ความสนใจร่วมมือน้อย เน้นความเป็นส่วนตัวแต่ขาดจิตวิญญาณสาธารณะ เรื่องส่วนรวมมักจะถูกระงับไว้ พ้นจากหน้าที่หรือขอบเขตของตนเองถือเป็นเรื่องของคนอื่น แต่ถ้าใครมีบุญคุณต่อตนเองจะไม่ลืม สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่ความผิดของคนไทยคนใดคนหนึ่งแต่เป็นสิ่งที่ขัดเกลามาจากสังคมในอดีต ลักษณะดังกล่าวจึงมีผลกระทบต่อสังคมไทย ดังนี้

- เป็นการยึดตัวบุคคล ก่อให้เกิดผลพวงที่ตามมาทำให้คนไทยขาดหลักการ อุดมการณ์ เช่นใครที่เคยอุปถัมภ์พ่อแม่พี่น้องเราหรือตัวเรา ถ้าเราอยู่ในตำแหน่งหน้าที่ พบว่าเขามีอะไรรบกพร่องทำไม่ถูกและเป็นหน้าที่เราที่จะต้องลงโทษเขา เราก็คจะทำอะไรได้ไม่เต็มที่ หลักการของเราจะอ่อนลง ในที่สุดเมื่อจำเป็นต้องลงโทษจากหนักก็กลายเป็นเบา
- ทำให้ไม่มีการแยกระหว่าง public กับ private ไม่แยกส่วนรวมกับส่วนตัว ทำให้คนไทยขาดสิ่งที่เรียกว่าจิตสาธารณะ (public mind) และจิตวิญญาณสาธารณะ (public spirit) คือการคำนึงถึงส่วนรวมในการที่จะมีส่วนร่วมเพื่อประโยชน์ของสังคมเป็นที่ตั้ง คนไทยเป็นคนดี กตัญญู รักเครือญาติ เพื่อนฝูงพี่น้อง รักเพื่อนร่วมรุ่น รักองค์กรของเราเอง แต่อะไรที่นอกเหนือไปจากนั้นแล้ว ที่ไม่มีความสัมพันธ์เป็นส่วนตัว เราจะไม่สนใจ เหมือนที่ชาวต่างชาติตั้งข้อสังเกตว่าบ้านคนไทยสะอาดมาก ไม่ว่าจะไปบ้านไหน จะเช็ดถูทำความสะอาดเรียบร้อย แต่ขณะที่อยู่นอกบ้าน ตัวเองทิ้งได้เลยไม่สนใจ การที่จิตสาธารณะอ่อนแอ ทำให้มีผลตามมาหลายอย่าง คือ
  - ทำให้ขาดการนึกถึงผลประโยชน์สาธารณะ (public interests) ทำให้สังคมไทยไม่ค่อยมีใครปกป้องผลประโยชน์สาธารณะ เมื่อเกิดวิกฤตการทับซ้อนของผลประโยชน์ส่วนตัวและพวกพ้องกับผลประโยชน์สาธารณะก็จะนึกถึงและรักษาผลประโยชน์ส่วนตัวก่อน
  - ทำให้ขาดความเข้าใจเกี่ยวกับ public good อะไรที่เป็นความดีต่อส่วนรวมแล้วมันกระทบต่อส่วนตัว เราจะไม่สนใจเช่นเราจะปิดไฟในบ้านเราแต่ไม่สนใจปิดไฟในที่ทำงานของทางราชการ ซึ่งการประหยัดพลังงานเป็นการประหยัดทรัพยากรของประเทศและของโลก

- ความรับผิดชอบสาธารณะหรือความรับผิดชอบต่อส่วนรวม (public-responsibility) เรารับผิดชอบต่อครอบครัว ต่อเครือญาติ ต่อหน่วยงาน แต่ความรับผิดชอบต่อส่วนรวมมีน้อย เมื่อมีความผิดพลาดหรือผลเสียต่อสาธารณะ ผู้ทำผิดมักไม่ได้รับโทษ เพราะคนไทยจะลี้มไปก่อนที่จะได้ข้อสรุปที่ชัดเจน นั่นคือขาดความรับผิดชอบต่อสาธารณะ เช่นกรณีเครื่องบินตกที่สุราษฎร์ธานี ถึงวันนี้ก็ยังไม่มีการอธิบายให้สังคมทราบว่าใครผิด ใครต้องรับผิดชอบต่อส่วนรวม นอกจากการชดเชยเงินให้กับครอบครัวผู้เสียชีวิต หรือกรณีวิกฤตเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมีใครรับผิดชอบต่อบ้าง
- การตรวจสอบทางสาธารณะหรือความพร้อมให้ตรวจสอบ (public-accountability) ต้องโปร่งใส accountability จึงคู่กับ transparency ถือเป็นหลักสำคัญของ good governance แต่คนไทยส่วนใหญ่มีลักษณะไม่ว่าจะเป็นองค์กรของรัฐหรือเอกชน ก็มักไม่ชอบให้มีการตรวจสอบ เพราะคิดว่าเป็นการจับผิด เช่นหน่วยงานของรัฐก็จะไม่ชอบ สตง.หรือ ปปช. ถ้าเป็นเอกชนก็ไม่ชอบสำนักงานตรวจสอบภายใน เมื่อไม่มีการตรวจสอบทำให้ส่วนราชการไม่ค่อยแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ไม่ก้าวก้าวกัน อาณาจักรใครอาณาจักรมัน ทำให้เกิดการซ้ำซ้อนและขาดการประสานงานกันอย่างเต็มที่ การทำงานก็จะขาดประสิทธิภาพ ขาดอุดมการณ์อันจะนำไปสู่จุดหมายที่ตั้งไว้และทำให้ขาดความเท่าเทียม รวมถึงขาดความเสมอภาคกันระหว่างบุคคลในหน่วยงาน
- ระบบอุปถัมภ์ก่อให้เกิดความไม่เสมอภาคและขาดความยุติธรรม

### 2.3.2 สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

วัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นมีรากฐานมาจากลัทธิชินโตซึ่งนับถือเทพเจ้าของญี่ปุ่น ศาสนาพุทธ

คำว่า ชินโต นั้นหมายถึงวิถีแห่งเทพเจ้า ซึ่งลัทธิชินโตนี้เป็นความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น โดยลัทธิชินโตนั้นเชื่อว่ามนุษย์สืบเชื้อสายมาจาก “คามิ” หรือเทพเจ้าของชินโต วัฒนธรรมดั้งเดิมต่างๆ ของญี่ปุ่นจึงเป็นลักษณะความสัมพันธ์ของมนุษย์และคามิ นับถือดวงวิญญาณของบรรพบุรุษ นับถือเทพเจ้า เคารพธรรมชาติ

ต่อมาเมื่อศาสนาพุทธได้เผยแผ่เข้าไปในญี่ปุ่นเมื่อช่วงศตวรรษที่ 6 และกลายเป็นศาสนาหลักของประเทศญี่ปุ่น นิกายที่เข้าไปเผยแผ่ในญี่ปุ่นนั้นเป็นพุทธศาสนานิกายเซน ซึ่งเน้นไปในเรื่องสมาธิ การใช้ปัญญาตอบโต้ปริศนาธรรม ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้แทรกลงไป

วัฒนธรรมแทบทุกด้านของญี่ปุ่น เช่นพิธีชงชาที่ผู้เข้าร่วมพิธีชงชาต้องใช้สมาธิสูงมาก ทำนองทำชงทุกอย่างจะต้องอยู่ในอาการนิ่งสงบ การขยับตัวต้องขยับด้วยความนุ่มนวล หรือแม้แต่การฝึกศิลปะป้องกันตัวของญี่ปุ่นก็จะมีฝึกฝนสมาธิควบคู่ไปด้วย แต่ถึงกระนั้นความเชื่อในแบบชินโตของญี่ปุ่นก็ยังคงอยู่และเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างแน่นแฟ้น ในปัจจุบันชาวญี่ปุ่นยังคงไปขอพรจากเทพเจ้าที่ศาลเจ้าชินโตทุกวันปีใหม่

ในด้านของสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่อยู่บนพื้นฐานของการจัดลำดับชั้นและตำแหน่ง มีการกำหนดสิทธิความรับผิดชอบของคนแต่ละชั้นแต่ละตำแหน่งว่ามีบทบาทหน้าที่อย่างไร และให้ความสำคัญแก่กลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล ทั้งนี้เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นมีรากฐานมาจากลัทธิบูชิโด

“บูชิโด” แปลว่า “วิถีแห่งนักรบ” เป็นหลักการที่พัฒนาขึ้นในญี่ปุ่นช่วงคริสต์ศตวรรษที่เก้าถึงสิบสองถือเป็นหลักการและแนวปฏิบัติของซามูไร ที่ยึดหลักความจงรักภักดี การเสียสละ ความละเอียด ความมีมารยาท ความอ่อนน้อม เกียรติยศ และความรักผูกพัน เป็นแนวในการปฏิบัติตน

บูชิโดมีจุดกำเนิดจากการผสมผสานความเชื่อทางพุทธศาสนิกายเซน คำสอนของขงจื้อและศรัทธาในลัทธิชินโต ศาสนาพุทธเชื่อเรื่องการตายแล้วเกิดใหม่ ผู้ยึดถือบูชิโด โดยเฉพาะซามูไรจึงไม่กลัวอันตรายและความตาย นิการเช่นเน้นการทำสมาธิเพื่อบรรลุนิพพาน เซนสอนให้คนรู้จักตนเองและไม่ยึดติดกับตัวตน ซามูไรใช้เซนในการฝึกเพื่อขบไล่ความกลัว ความไม่แน่นอนใจและความผิดพลาด

ชินโต สร้างความจงรักภักดีและความรักชาติให้แก่บูชิโด ชินโตบูชาบรรพบุรุษและนับถือจักรพรรดิคือเทพเจ้า ซามูไรจึงจงรักภักดีต่อจักรพรรดิและเจ้านาย ชินโตเชื่อว่าแผ่นดินญี่ปุ่นเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์และที่สถิตของเทพและวิญญาณของบรรพบุรุษ ซามูไรจึงมีความรักชาติและศรัทธาที่จะปกป้องแผ่นดิน

ขงจื้อสอนให้เชื่อในโลกของมนุษย์ สิ่งรอบตัวและครอบครัว โดยเน้นคุณธรรม ความสัมพันธ์ 5 ประการ ระหว่าง เจ้านายกับลูกน้อง พ่อกับลูก สามีกับภรรยา พี่กับน้อง และเพื่อนกับเพื่อน ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ซามูไรยึดถือ

นอกจากคุณธรรมต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น บูชิโตยังประกอบด้วยหลักความยุติธรรม ความจริงใจความซื่อสัตย์สุจริต และการควบคุมตนเอง ความยุติธรรมถือเป็นหลักการสำคัญอันหนึ่งของซามูไร ความกะล่อนและการประพฤตินิชอบเป็นการกระทำที่ต่ำช้าของมนุษย์ ซามูไรเชื่อว่าความจริงใจและความซื่อสัตย์ทำให้ชีวิตมีคุณค่า มีคำพูดที่ว่า “บูชิ โนะ อิชิกง”



แปลว่า “วาจา-ของชามุไร” มีความหมายถึง ความเชื่อใจและความจริงใจ ชามุไรจึงมีสัจจะวาจา เป็นศักดิ์ศรีแห่งตน ชามุไรต้องควบคุมตัวเองไม่อ่อนไหว ไม่แสดงอาการไม่ว่าเจ็บหรือยินดี ไม่บ่นไม่ร้องไห้ ต้องสงบนิ่งทั้งการกระทำและจิตใจ ชามุไรที่ยึดถือและปฏิบัติบูชาโตโดยครบถ้วน นับเป็นนักรบที่แท้จริงและสมบูรณ์แบบ

แม้หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพญี่ปุ่นจะสลายตัวไป แต่แนวคิดนี้ก็ยังสืบทอดมาใน สังคมญี่ปุ่นญี่ปุ่น ซึ่งยุพา คลังสุวรรณ (2547: 229-260) ได้กล่าวถึงสังคมและวิถีชีวิตของคน ญี่ปุ่นไว้ดังนี้

- ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

#### ก. สังคมอิงกลุ่ม

สังคมญี่ปุ่นไม่แสดงความเป็นปัจเจกชนนิยม เพราะมีการจัดลำดับชั้นทางสังคมและระบบอาวุโส โดยเฉพาะผู้มีประสบการณ์ อำนาจและทรัพย์สินมากกว่า ต้องคุ้มครองผู้ด้อยอาวุโสและผู้ในระดับทางสังคมต่ำกว่า คนญี่ปุ่นทุกคนมีพันธะหน้าที่ติดตัวมาแต่เกิด เริ่มจากครอบครัว ตระกูลและต่อประเทศ พันธะต่างๆ เหล่านี้มีไว้เพื่อสร้างความกลมเกลียวและอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ดังนั้นพันธะที่มีต่อกันจึงสร้างความผูกพัน กลายเป็นประเพณีปฏิบัติที่ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

#### ข. บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ

การดำเนินชีวิตของสังคมญี่ปุ่นยังถูกควบคุมด้วยพันธะหน้าที่หนี้บุญคุณ ซึ่งเป็นพันธะที่ต้องตอบแทนต่อทั้งองค์จักรพรรดิ บิดามารดา เจ้านาย ครู และผู้ให้ความช่วยเหลือ บุญคุณจึงเป็นหนี้ที่ต้องตอบแทน การไม่ตอบแทนบุญคุณจึงเปรียบเหมือนทำผิดบรรทัดฐานของสังคม ดังนั้นสังคมญี่ปุ่นจึงเป็นสังคมแห่งการตอบแทนและการฟั่งพา

### ค. คนใน คนนอก

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มสูงทำให้คนญี่ปุ่นนึกถึงความคิดของคนในกลุ่มมากกว่าทำตามจิตสำนึกของตัวเอง กลายเป็นที่มาของคำว่า “คนใน” (uchi) และ “คนนอก” (soto) คนญี่ปุ่นจึงระวังกับการติดต่อกับคนนอกกลุ่ม เป็นสังคมที่รับคนนอกกลุ่มยาก

#### - ลักษณะความสัมพันธ์ของครอบครัว

ครอบครัวชาวญี่ปุ่นสมัยก่อนสงคราม ประกอบด้วยสมาชิก 3 รุ่น คือรุ่นพ่อแม่ ลูก และหลานอาศัยอยู่ร่วมกัน มีสามีเป็นเสาหลักของครอบครัวและเป็นผู้มีสิทธิ์ขาดในฐานะหัวหน้าครอบครัว แต่หลังสงครามสภาพของภรรยาสูงขึ้นมาก สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกับสามี

#### - สถานภาพทางสังคม

สถานภาพทั้งด้านตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่มและระหว่างหญิงและชายนั้นไม่เท่ากัน โดยสถานภาพของผู้หญิงญี่ปุ่นต่ำกว่าผู้ชาย สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมของผู้ชาย ซึ่งผู้หญิงไม่เพียงไม่ต่อต้านแต่ยังส่งเสริมให้ผู้ชายได้เป็นใหญ่ จึงเป็นสังคมที่เปิดโอกาสดี ๆ ให้แก่ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ในสังคมญี่ปุ่นยังคิดว่าผู้หญิงมีหน้าที่ต้องดูแลสมาชิกในครอบครัว ส่วนผู้หญิงในชนบทยังมีบทบาทสำคัญมากกว่าและมีสถานภาพสูงกว่าผู้หญิงในเมือง

2.3.3 สังคมและวัฒนธรรมอเมริกา มีความเชื่อในศาสนาที่หลากหลาย แต่ส่วนมากนับถือศาสนาคริสต์ซึ่งเชื่อในพระเจ้าผู้สร้างทุกสรรพสิ่ง คำสอนหลักเน้นไปในเรื่องความรัก สิ่งชั่วร้ายต่างๆ ในโลกนั้นเกิดจากฝีมือของซาตาน บาปที่ร้ายแรงที่สุดในศาสนาคริสต์มี 7 ประการคือ

- ราคะ (ภาษาละติน: luxuria ลุกซุเวีย ; ภาษาอังกฤษ: lust)

การคิดในทางเสื่อม ความต้องการเป็นที่สนใจจากผู้อื่น ความต้องการความเร้าใจ หมกมุ่นทางเพศที่มากจนเกินไป หรือที่ผิดมนุษย์ปกติ ความใคร่ที่เกิดขึ้นในทางทุจริต

- ตะกละ (ภาษาละติน: gula กูลา ; ภาษาอังกฤษ: gluttony)

การสนองความต้องการโดยไม่ยั้งคิด มุ่งร้ายเอาของคนอื่น บริโภคสิ่งต่างๆจนขาดการไตร่ตรอง บริโภคจนมากเกินไป มากจนเกินความจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาหาร รวมถึงการบริโภคสิ่งๆต่างๆโดยไม่คำนึงสนใจ หรือเห็นใจคนอื่น

- โลภะ (ภาษาละติน: avaritia อวาริเทีย ; ภาษาอังกฤษ: greed/avarice)

ความทะเยอทะยานอันแรงกล้าในการให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินและอำนาจ โดยไม่คำนึงถึงแนวทางหรือคุณธรรมในการได้มาซึ่งสิ่งเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการขโมย การชู้กรรโชก ทรัพย์สิน ยักยอก การกักเก็บทรัพย์สินต่างๆ โดยไม่แบ่งปันหรือช่วยเหลือผู้อื่น

- เกียจคร้าน (ภาษาละติน: acedia อาซีเดีย ; ภาษาอังกฤษ: sloth/laziness)

ความไม่สนใจใยดีต่อการเปลี่ยนแปลง ต่อสิ่งรอบข้าง ใช้เวลาอย่างไร้ค่า ความไม่ต้องการที่จะทำอะไร โดยปล่อยให้ผู้อื่นเป็นผู้ทำงานหนักเพื่อตนเองเท่านั้น การปล่อยให้ละเลยต่อหน้าที่ของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการละเลยที่จะทำดีรวมถึงการละเลยที่จะเคารพต่อพระเจ้าด้วย ผู้ที่เกียจคร้านจะอยู่เฉยๆ รักษาสภาพความเป็นอยู่ของตนเองในภาวะเดิมตลอดเวลา ไม่ทำอะไรมาก แต่ก็ไม่ใช่อะไรมากเช่นกัน

- โทสะ (ภาษาละติน: ira ไอร่า ; ภาษาอังกฤษ: wrath)

ความโกรธเคืองและพยาบาทที่ขาดความเหมาะสม การทนรับสภาพในบางสิ่งบางอย่างไม่ได้ การแสวงหาหนทางผิดกฎหมายมายบ้านเมือง ในศีลธรรมในการล้างแค้น การมุ่งร้ายที่จะทำสิ่งต่างๆแก่บุคคลที่ตนไม่ชอบ รวมถึงการไม่ชอบบุคคลอื่นโดยไร้เหตุผล เช่น สีผิว เชื้อชาติ ศาสนา นำไปสู่การฆ่าและฆาตกรรมผู้อื่น โมหะคือความโกรธที่ไม่ต้องการที่จะยกโทษ

- อิจฉา (ภาษาละติน: invidia อินวิเดีย ; ภาษาอังกฤษ: envy)

ความปรารถนาให้ผู้อื่นรับเคราะห์ การไม่ยอมรับผู้อื่นที่มีสิ่งต่างๆ ดีกว่าตนเอง ทั้งด้านทรัพย์สินสมบัติ ลักษณะรูปร่างนิสัย และการประสบความสำเร็จ ความอิจฉานำไปสู่การรังเกียจตัวเอง ต้องการอยากเป็นผู้อื่น นำไปสู่การขโมยและทำลายผู้อื่น ความอิจฉาเป็นการพัฒนาต่อจากตะกละและโลภะที่สุุดชั่ว

- โอหัง (ภาษาละติน: superbia ซูเปอร์เบีย ; ภาษาอังกฤษ: vanity/pride)

ยโสเป็นยอดแห่งบาปทั้งปวง ความหยิ่งยโสคือต้องการเป็นผู้ที่มีความสำคัญและอำนาจเหนือผู้อื่น การที่รักตนเองมากจนเกินไป หลงในอำนาจและรูปลักษณะของตัวเอง

Hall (1990: 140-147) อธิบายถึงวัฒนธรรมของชาวอเมริกันว่า แม้ว่าสังคมอเมริกันนั้นเป็นศูนย์รวมของคนจากหลายล้านคนจากทั่วโลก และวัฒนธรรมที่เป็นแกนกลางของคนอเมริกันและสังคมอเมริกันคือวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของวัฒนธรรมยุโรปตอนเหนือ หรือ Anglo-Saxon culture และด้วยผลลัพธ์จากวัฒนธรรมนี้ส่งผลให้ชาวอเมริกันเป็นคนที่ให้ความสำคัญกับเวลาเดียว (monochronic culture) หรือ การใส่ใจการทำงานที่ละเอียดและวางแผนงานอย่างเป็นระบบ อีกทั้งเป็นคนที่ให้ความสำคัญกับบริบทรอบข้างต่ำ (low context) ซึ่งหมายถึงบุคคลหรือสังคมที่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระของสารหรือเนื้อหาความต่าง ๆ มากกว่าบุคคลหรือตัวบริบทรอบข้าง บุคคลหรือสังคมในลักษณะ low context จะนิยมการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา และต้องการรายละเอียดที่ชัดเจน เช่น คู่สนทนาต้องการอะไร ต้องมีการสื่อสารให้ชัดเจน ดังนั้นชาวอเมริกันจึงคาดหวังให้ผู้ที่ติดต่อสื่อสารกับตนเอง ให้รายละเอียดที่มากเพียงพอว่าต้องการให้ทำอะไร อย่างไร เนื่องจากเขาไม่มีความชำนาญในการคาดเดาพฤติกรรมของบุคคล หรือมีแนวโน้มสูงที่จะตีความพฤติกรรมที่คลุมเครือ เช่น ภาษาท่าทางต่างๆ ของคู่สนทนาผิดพลาด

วัฒนธรรมอเมริกันและยุโรปให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจก ชาวอเมริกันส่วนใหญ่มีความทะเยอทะยาน ทำงานหนัก ขอบการแข่งขัน มีความมั่นใจ และตรงไปตรงมา ชาวอเมริกันต้องการที่จะเป็นตัวของตัวเอง (their own person) และสนใจในใกล้ตัวของตัวเอง เช่น เรื่องอาชีพความก้าวหน้าของตนเองมากกว่าเรื่องสวัสดิการของบริษัท เป็นต้น นอกจากนี้วัฒนธรรมอเมริกันยังเน้นความเป็นอิสระภาพ (freedom) ไม่ใช่เพียงแค่เสรีภาพในการออกเสียงเลือกตั้งเท่านั้น แต่หมายรวมถึงเสรีภาพในทุกๆ อย่างเช่นเสรีภาพในการเลือกคู่ครองโดยที่ไม่มีพ่อแม่มาช่วยเลือก เสรีภาพในการเลือกอาชีพ เสรีภาพในการเลือกสถานที่เรียนเอง เป็นต้น ชาวอเมริกันเป็นชาติที่ชอบความท้าทาย เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น ชาวอเมริกันนิยมที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเอง และต้องการคงไว้ซึ่งอำนาจในการปกครองตนเอง

รูปแบบวัฒนธรรมส่วนใหญ่เป็นการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมยุโรปกับวัฒนธรรมท้องถิ่น และยังมีวัฒนธรรมย่อยอีกมากมายเนื่องจากมีชาวต่างชาติอพยพเข้าไปอาศัยในอเมริกาเป็นจำนวนมาก

ลักษณะสังคมอเมริกาเป็นสังคมที่มีการแข่งขันสูงตามแบบของสังคมทุนนิยม ผู้คนมีแนวคิดในแบบของ ปัจเจกชนนิยม (individualism) ซึ่งยึดถือในการมุ่งสู่เป้าหมายของตนเอง

เป็นหลักสำคัญมากกว่าเป้าหมายของกลุ่ม ยึดถือเรื่องของเป้าหมายส่วนบุคคลเป็นสำคัญ ไม่ยึดติดกับกลุ่ม การอยู่กันเป็นครอบครัวก็อยู่ในลักษณะของครอบครัวเดี่ยว (nuclear family) คืออยู่ครอบครัวที่อยู่กันแค่สามี ภรรยาและลูก

งานวิจัยชิ้นนี้จะนำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ผลกระทบจากบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธภาพ เช่นตัวละครผิวของภาพยนตร์ผีผั่งเอเชียจะมีลักษณะเป็นวิญญาณ จับต้องไม่ได้ ทำร้ายผู้คนโดยตรงไม่ได้ แต่ในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ ตัวละครผีจะมีลักษณะเป็นสิ่งที่จับต้องได้มากขึ้น ดูดุร้าย และสามารถทำร้ายร่างกายผู้คนโดยตรงได้ เนื่องจากพื้นฐานความเชื่อของตะวันตกที่ยึดถือวิทยาศาสตร์เป็นหลัก ตัวผีจึงต้องมีลักษณะทางฟิสิกส์ด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ทางสังคม/วัฒนธรรมของผู้ชมชาวตะวันตก

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ระบบอุตสาหกรรมฮอลลีวู้ดแบ่งออกเป็นสองกลุ่มใหญ่คือ ค่ายสตูดิโอใหญ่เช่น ทเวนตี เซนจูรี ฟ็อกซ์ ดรีมเวิร์ค กับค่ายอิสระต่างๆ โดยบทบาทหลักของสตูดิโอคือ การผลิต การถือลิขสิทธิ์ การกระจายและการตลาดของภาพยนตร์ ตลาดโรงภาพยนตร์ที่แรกคือตลาดภายในประเทศ แล้วจึงขยายต่อไปยังตลาดต่างประเทศ ซึ่งมีทั้งประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวทางรายได้ เมื่อได้ออกฉายตามโรงภาพยนตร์แล้วก็ตามมาด้วยการส่งเสริมทางการตลาดอื่นๆ อีกเป็นส่วนประกอบ เช่น วีดีโอ เคเบิลทีวี เครือข่ายทางโทรทัศน์ ตัวแทนจำหน่าย และกิจกรรมส่งเสริมการขายต่างๆ ซึ่งเป็นการเพิ่มรายได้อีกทางหลังจากที่ฉายตามโรงภาพยนตร์แล้ว (Wilson, 1998)

Bordwell (2001) ได้อธิบายถึงกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ไว้ว่า ก่อนที่ภาพยนตร์จะจัดจำหน่ายและฉายให้กับผู้ชม ในขั้นแรกต้องถูกสร้างขึ้นก่อน โดยกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์จะไม่ได้มีเพียงเรื่องเทคโนโลยีกับเงินทุน แต่เป็นการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ทีมงานที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพยนตร์มีดังนี้

- ผู้กำกับ (director) ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในแง่ของการเล่าเรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นศูนย์กลางของการเล่าเรื่องเลยทีเดียว ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคนจะมีรูปแบบและวิธีการทำงานที่แตกต่างกันออกไปก็ตาม โดยพื้นฐานคุณสมบัติของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะสามารถสร้าง

ความเชื่อถือและความยอมรับจากผู้ร่วมงานทุกคนได้ประกอบด้วยคุณสมบัติ 4 ประการ (ปิยกูล เลาว์ณย์ศิริ, 2529) ได้แก่

- มีความเป็นผู้นำ แม้ผู้อำนวยการสร้างเป็นผู้วางแผนและเตรียมการทุกอย่างสำหรับการสร้างภาพยนตร์ แต่เมื่อถึงขั้นลงมือถ่ายทำแล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมีอำนาจสูงสุดและต้องมีความเด็ดขาด ทั้งนี้เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี การทำงานโดยยึดถือหลักประชาธิปไตยเต็มที่อาจจะทำลายการทำงานในขั้นการถ่ายทำ ไม่ว่าจะก่อนการถ่ายทำผู้กำกับภาพยนตร์จะมีความสนิทสนมกับคนในกองถ่ายอย่างไร เมื่อถึงเวลาที่กล้องเริ่มบันทึกภาพ ทุกคนจะต้องรู้และยอมรับว่าผู้กำกับภาพยนตร์คือผู้ที่จะบงการทุกอย่างแต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า ผู้ร่วมงานในกองถ่ายจะให้คำแนะนำแก่ผู้กำกับการแสดงไม่ได้ เพียงแต่ผู้ที่จะตัดสินใจขั้นสุดท้ายก็คือผู้กำกับเท่านั้น
- รู้ศิลปะภาพยนตร์ นอกจากความเป็นผู้นำ ที่มีความเด็ดขาดดังกล่าว คุณสมบัติอีกประการหนึ่ง ที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมี คือ ความสามารถที่จะแปลความหมายจากตัวหนังสือมาเป็นภาพได้อย่างมีศิลปะ และจะต้องเข้าใจเรื่องราว อารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างทะลุปรุโปร่งตลอดทั้งเรื่องอยู่ตลอดเวลา เพราะในขณะที่ถ่ายทำนั้น ผู้ร่วมงานและเจ้าหน้าที่ทุกคนไม่ว่าจะเป็นตัวแสดง ตากล้อง หรือเจ้าหน้าที่เสียง จะให้ความสำคัญกับเฉพาะฉากที่กำลังถ่ายทำ และมองปัญหาเฉพาะหน้าจนบางครั้งลืมนึกถึงภาพยนตร์ทั้งเรื่อง หรือความต่อเนื่องจากฉากที่มาก่อน เป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์โดยตรงที่จะคอยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของตัวแสดง ความต่อเนื่องจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง เพราะสิ่งเหล่านี้จะมีผลถึงภาพยนตร์โดยรวมทั้งเรื่อง ความเข้าใจศิลปะภาพยนตร์และความสามารถในการแปลความหมายเป็นภาพของผู้กำกับภาพยนตร์นี้ นอกจากจะทำให้ภาพยนตร์มีความต่อเนื่องและอารมณ์สอดคล้องตั้งแต่ต้นจนจบแล้ว ยังมีผลต่อความเชื่อถือของคนในกองถ่าย ทำให้ทุกคนยอมรับและเชื่อฟังผู้กำกับภาพยนตร์อีกด้วย
- มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สิ่งที่จะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์กับผู้ร่วมงานคนอื่น ๆ เป็นไปอย่างราบรื่นนั้น มิใช่ลักษณะความเป็นผู้นำ และความสามารถในทางศิลปะภาพยนตร์เท่านั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะประสบความสำเร็จได้จะต้องมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

และมีจิตวิทยาสูง ก่อนลงมือทำงาน ผู้กำกับภาพยนตร์ควรตัดสินใจ แต่แรกเริ่มว่าจะวางตัวอย่างไรกับผู้ร่วมงานแต่ละคน ความสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้จะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นบุคลิกและวิธีการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนอาจจะวางตนเป็นเคร่งครัดต่อระเบียบวินัยเหมือนนายพลผู้บังคับบัญชากองทหาร ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนอาจจะทำตัวเป็นเพื่อนคู่คิดที่คอยให้คำแนะนำปรึกษา ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนจะวางตัวกับผู้แสดงแบบหนึ่ง และกับผู้ร่วมงานอื่นๆ อีกแบบหนึ่ง แต่ไม่ว่าจะเลือกวางตัวแบบใด จุดสำคัญนี้ขึ้นอยู่กับผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องสร้างความสัมพันธ์เหล่านี้ตั้งแต่ระยะแรกเริ่ม และแสดงออกให้กระจ่างชัดแก่ผู้ร่วมงานและผู้แสดงทุกคน ทั้งนี้เพื่อให้ทุกคนรับรู้และวางตัวได้เหมาะสม

- ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ข้อสำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องระลึกอยู่เสมอก็คือ ไม่มีใครสามารถสร้างภาพยนตร์ได้คนเดียวสำเร็จ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ในสมัยนี้ นอกจากจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระของเรื่องแล้ว ยังจะต้องคำนึงถึงศิลปะของภาพยนตร์ด้วย การสร้างภาพยนตร์จึงต้องการผู้มีความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์จะมีความสามารถเฉพาะตัวมากแค่ไหนก็ยังคงอาศัยผู้ร่วมงานที่มีความสามารถ ดังนั้นขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์จำเป็นจะต้องเป็นผู้นำที่เด็ดขาด ในเวลาเดียวกันจะต้องสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้ร่วมงานทุกคน ความเป็นกันเอง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะทำให้ผู้ร่วมงานทุกคนกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อร่วมกันสร้างผลงานที่ดี
- ผู้อำนวยการสร้าง (producer) เป็นผู้ที่รับนโยบายจากผู้อำนวยการบริหาร ควบคุมการทำงานร่วมกันกับผู้กำกับ ส่วนใหญ่มักเป็นผู้ดูแลงบประมาณไม่ให้บานปลาย และเป็นผู้ซื้อบทหรือมีส่วนร่วมในการจ้างบุคลากรในฝ่ายต่างๆ รวมทั้งเป็นตัวแทนในการจัดจำหน่าย ฉายภาพยนตร์และหาประโยชน์จากภาพยนตร์
- ผู้เขียนบท (scriptwriter / screenwriter) เป็นผู้สร้างตัวละคร คิดบทสนทนา สถานการณ์ โครงเรื่อง ลำดับฉาก และองค์ประกอบในการเล่าเรื่องต่างๆ ในรูปแบบของบทภาพยนตร์

- ฝ่ายการแสดง โดยมีทั้งผู้ที่อยู่เบื้องหน้าได้แก่ นักแสดงนำ นักแสดงสมทบ และผู้ที่อยู่เบื้องหลัง เช่น ผู้คัดเลือกนักแสดง ผู้ฝึกสอนการแสดง ฯลฯ
- ผู้กำกับภาพ (cinematographer หรือ director of photography) เป็นผู้ทำงานประสานกับผู้กำกับในการแปลความหมายจากบทภาพยนตร์ให้เป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นผู้รับผิดชอบทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดแสง การเลือกใช้กล้อง เลนส์ ฟิล์ม และอุปกรณ์อื่นๆ รวมทั้งการตกแต่งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากว่ามีความสัมพันธ์กับตัวแสดง เสื้อผ้า ทรงผม และการแต่งหน้าหรือไม่ ซึ่งบ่อยครั้งที่มักจะทำหน้าที่เป็นช่างภาพเองด้วย
- บุคลากรฝ่ายศิลป์ คือผู้ที่มีหน้าที่ในการสร้างสรรค์ปั้นแต่งตั้งแต่สิ่งเล็กๆ น้อยๆ ไปจนถึงสิ่งของขนาดใหญ่เพื่อเป็นการเสริมภาพรวมทั้งหมดให้ออกมาดูดี เช่น ผู้ออกแบบการสร้าง ผู้ออกแบบฉาก ผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า ผู้ออกแบบทรงผม ฯลฯ
- บุคลากรฝ่ายเสียง มีหน้าที่รับผิดชอบทั้งในส่วนของเสียงบทสนทนา เสียงดนตรี และเสียงประกอบต่างๆ ผู้ที่ทำงานด้านนี้เช่น ผู้บันทึกเสียงถ่ายทำ ผู้ตัดต่อเสียง นักแต่งเพลง ผู้บันทึกเพลงประกอบ ฯลฯ
- ผู้ตัดต่อลำดับภาพ (film editor) เป็นผู้คัดเลือกช็อตและเรียงร้อยภาพให้เกิดเรื่องราวขึ้นตามจินตนาการของผู้กำกับ โดยทำงานร่วมกับผู้กำกับอย่างใกล้ชิด

ในการสร้างภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งขั้นตอนการสร้างเป็นขั้นตอนใหญ่ๆ ได้สามขั้นตอนดังนี้

- ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (pre-production) การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เปรียบได้เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายทั้งหมด การถ่ายทำ ภาพยนตร์จะดำเนินการไปด้วยดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับการจัดเตรียมงานเป็นสำคัญ ดังนั้นการเตรียมการที่ละเอียดรอบคอบและรัดกุมจะช่วยให้การถ่ายทำภาพยนตร์ดำเนินไปอย่างเรียบร้อยราบรื่น ซึ่งขั้นตอนในส่วนนี้มีตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง การจัดหาสถานที่ ไปจนถึงการการจัดเตรียมทีมงาน



- ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (production) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนบันทึกภาพที่เตรียมการทำงานไว้ในช่วงการเตรียมการลงบนแผ่นฟิล์ม ผู้สร้างภาพยนตร์จะทำการถ่ายทำแต่ละช็อต (shot) รวมทั้งบันทึกเสียงต่างๆ ลงไปด้วย
- ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production) ภาพยนตร์ที่เตรียมงานและถ่ายทำตามกำหนดการที่เสร็จสมบูรณ์ก่อนจะนำออกฉายได้ จะต้องมีการหลังการถ่ายทำ แต่ในระหว่างการถ่ายทำ ก็อาจจะมีขั้นตอนหลังการถ่ายทำควบคู่ไปกับการถ่ายทำก็ได้ โดยขั้นตอนที่สำคัญได้แก่ การตัดต่อลำดับภาพและการประพันธ์ดนตรีกับเพลงประกอบ

Phillips (1999) ได้อธิบายถึงลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่ง (fictional film) ที่ฮอลลีวูดสร้างและนำเสนอ ว่ามีที่มาจากหลากหลายแหล่งข้อมูลด้วยกัน แต่ที่มาส่วนใหญ่ๆ นั้นจะมาจากแหล่งสำคัญ 4 แหล่งดังนี้

- ประวัติศาสตร์ (history) ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่งบางเรื่องจะอ้างอิงเรื่องราวมาจากประวัติศาสตร์ โดยมักจับเอาเหตุการณ์หรือมุมมองของช่วงเวลาต่างๆ มานำเสนอ แต่ด้วยลักษณะที่เป็นเรื่องแต่ง ย่อมมีการดัดแปลงข้อมูลประวัติศาสตร์ให้อยู่ในรูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เสมอ
- เรื่องแต่ง (fiction) นิยายหรือเรื่องสั้นต่างๆ สามารถนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ได้ง่าย เนื่องจากมีลักษณะหลายประการที่เอื้อต่อการนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร การดำเนินเรื่อง ความขัดแย้งในเรื่อง องค์ประกอบเหล่านี้ถูกนำเสนอไว้ในรูปแบบภาษาเขียนและอาจมีความยาวของเนื้อเรื่องมาก ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องดัดแปลงภาษาเขียนเหล่านั้นให้อยู่ในรูปแบบของภาษาภาพยนตร์และตัดทอนดัดแปลงความยาวของเนื้อหาให้เหมาะกับสื่อภาพยนตร์คือราวสองชั่วโมง
- ละครเวที (plays) การดัดแปลงละครเวทีมาเป็นภาพยนตร์นั้นจะมีรูปแบบการนำเสนอที่ต่างออกไปในหลายๆ ด้าน ตั้งแต่ฉากซึ่งสามารถออกไปถ่ายทำในสถานที่ใดก็ได้ วิธีการสื่อความหมายก็ต่างกัน เมื่อละครเวทีถูกแปลงมาเป็นภาพยนตร์ก็มักมีการตัดทอนบทสนทนาบางส่วนออก และใช้การสื่อด้วยภาพกับเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบมาช่วยในการสื่อความ

- ภาพยนตร์เรื่องอื่น (other films) การนำภาพยนตร์เรื่องอื่นมาสร้างใหม่นั้นมีหลายรูปแบบ ตั้งแต่สร้างในแบบล้อเลียน (parody) สร้างเพื่อเป็นการแสดงความนับถือในตัวภาพยนตร์ที่มีมาก่อนหน้า (homage) หรือนำภาพยนตร์เก่ามาสร้างใหม่ให้เข้ากับบริบทของยุคสมัยปัจจุบัน และนำภาพยนตร์จากต่างประเทศมาสร้างใหม่เพื่อให้เข้ากับบริบทสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

ในส่วนของ การซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ต่างประเทศไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูดนั้น จะมีการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ในการสร้างจากเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ต้นฉบับ โดยผู้ที่ติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์นั้นอาจเป็นคนกลางซื้อไปแล้วจึงนำไปเสนอขายให้กับค่ายภาพยนตร์ในฮอลลีวูด หรือทางค่ายภาพยนตร์อาจติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์จากเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ต้นฉบับโดยตรงก็ได้ จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์ตามปกติ ซึ่งอาจจะมีการเปลี่ยนทีมงานใหม่ทั้งหมดหรือจ้างผู้กำกับหรือคนเขียนบทของภาพยนตร์ต้นฉบับมาร่วมงานกับฮอลลีวูดด้วย

ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์จากเอเชียไปเสนอให้บริษัทภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นคือ Roy Lee ลูกครึ่งเกาหลี-อเมริกัน เจ้าของบริษัท Vertigo-Entertainment เขาเป็นผู้ที่เปิดศักราชการนำภาพยนตร์จากเอเชียไปสร้างใหม่โดยเรื่องแรกที่รอย ลี ซื้อลิขสิทธิ์ไปเสนอขายให้กับค่ายภาพยนตร์ของฮอลลีวูดคือ “Ring” ซึ่งถูกสร้างใหม่ในชื่อ “The Ring” ก่อนจะมีตามมาอีกมากมายหลายเรื่อง เช่น “The Departed” “Dark Water” “The Grudge” รวมทั้ง “The Eye” และ “Shutter” ที่สร้างจากภาพยนตร์ไทยอีกด้วย ในการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์จากเอเชียนั้น ชั้นแรก Lee จะเกลี้ยกล่อมให้ผู้ถือลิขสิทธิ์ของภาพยนตร์เอเชียต้นฉบับเข้าใจก่อนว่าภาพยนตร์ของเขาอาจไม่สามารถขายในอเมริกาได้ เนื่องจากคนอเมริกันไม่ชอบดูภาพยนตร์ที่ต้องขึ้นคำบรรยายด้านล่าง และหากขายลิขสิทธิ์ให้เขาไปเสียจะสามารถทำกำไรได้มากกว่า เมื่อได้ลิขสิทธิ์มาแล้วจึงเข้าไปเจรจากับบริษัทภาพยนตร์ของฮอลลีวูด โดยอ้างว่าภาพยนตร์จากเอเชียเรื่องที่เขาถือลิขสิทธิ์อยู่นั้นประสบความสำเร็จอย่างสูงในประเทศของผู้สร้างภาพยนตร์ต้นฉบับ

งานวิจัยชิ้นนี้จะนำแนวคิดเรื่องภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาใช้ในการอธิบายถึงผลกระทบของกระบวนการผลิตซ้ำที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์ โดยมองในด้านการตกลงซื้อขายลิขสิทธิ์ เงินทุนกระบวนการผลิตภาพยนตร์และผู้เกี่ยวข้อง เรทของภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น การซื้อขายลิขสิทธิ์นั้นจะให้สิทธิ์ในการดัดแปลงแก่ผู้ซื้อโดยไม่มีข้อจำกัด ทีมงานและกระบวนการสร้างทั้งหมดจะเป็นการดำเนินการโดยผู้ซื้อลิขสิทธิ์ เจ้าของลิขสิทธิ์เดิมไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง การดัดแปลงจึงสามารถทำได้โดยไม่มีการขออนุญาต ลักษณะสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจึงมีการดัดทอนและดัดแปลงเสียส่วนใหญ่ ด้วยทุนสร้างที่สูงกว่าของฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ทำให้ฉากและเทคนิค

พิเศษดีขึ้น หรือด้วยลักษณะของตัวผีในภาพยนตร์ฝั่งเอเชียที่ไม่เน้นการทำร้ายร่างกายโดยตรง จึงไม่ปรากฏภาพความรุนแรงมากนัก เมื่อฉบับสร้างใหม่ฉายในอเมริกา เรทของภาพยนตร์จึงค่อนข้างต่ำ เช่นเรื่อง “The Ring” นั้นได้เรท PG-13 กลุ่มผู้ชมที่เข้าชมภาพยนตร์เรื่องนี้ได้จึงกว้างขึ้น คือตั้งแต่อายุ 13 ปีขึ้นไปก็เข้าชมได้แล้ว เมื่อกลุ่มผู้ชมกว้างขึ้นก็ย่อมสามารถทำกำไรได้มากขึ้น ส่วนนี้จึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อรูปแบบการผลิตซ้ำ

## 2.5 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา

### 2.5.1 สัญวิทยา

สัญวิทยา แปลมาจากภาษาอังกฤษคำว่า Semiology หมายถึง “ศาสตร์แห่งสัญณะ” (science of sign) โดยสัญณะ (sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริงในตัวบทและในบริบทหนึ่ง

O’sullivan (1983) ได้อธิบายและได้จำกัดความสัญวิทยาไว้ว่า “...เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญณะ (sign) รหัส (code) และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญณะ และการที่สัญณะนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม”

Fiske (1982) ได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาเชิงสัญวิทยาว่าเป็นการศึกษาในส่วนสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

เป็นการศึกษาในเรื่องของสัญณะ (sign) ซึ่งจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ มีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือจากตัวมันเอง สัญณะนี้จะต้องถูกนำมาใช้และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญณะ

องค์ประกอบของสัญณะสามารถแยกออกได้เป็น 2 ส่วนตามทัศนะของ Saussure ประกอบด้วย “ตัวหมาย” (signifier) ซึ่งหมายถึงตัวอักษร คำพูด หรือสัญณะใดๆ ก็ตามที่ถูกกำหนดขึ้นมาเพื่อใช้เป็นเครื่องหมายในการสื่อความถึงสิ่งอีกสิ่งหนึ่ง องค์ประกอบอีกส่วนหนึ่งคือ “ตัวหมายถึง” ซึ่งหมายถึงสิ่งที่สัญณะนั้นๆ หมายถึง เช่นคำว่า “จิ้งจอก” เป็นตัวหมาย ตัวหมายถึงนั้นก็คือตัวจิ้งจอกจริงๆ “ตัวหมาย” กับ “ตัวหมายถึง” จะต้องมีการเชื่อมโยงถึงกัน (signification) จึงจะเกิดความหมายขึ้นได้ โดยในแต่ละวัฒนธรรมสัญณะเดียวกันนั้น (อาจต่างกันในเรื่องของภาษา เช่นภาษาไทยเขียนว่า “จิ้งจอก” ส่วนภาษาอังกฤษเขียนว่า “fox” ซึ่งต่างเชื่อมโยงไปยัง “ตัวหมายถึง” เดียวกัน) อาจมีความหมายแตกต่างกันไป เช่นในวัฒนธรรมไทยความหมายของตัวจิ้งจอกจะหมายถึงสัตว์ที่ดุร้าย ปราดเปรี้ยว แต่ในวัฒนธรรม

ญี่ปุ่นจะหมายถึงสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่มีความชาญฉลาด เจ้าเล่ห์ และมีอำนาจเหนือธรรมชาติ ส่วนในฝั่งตะวันตกนั้นก็มีคำแสดงว่า “foxy” ซึ่งแปลว่ามีลักษณะของจิ้งจอกและใช้ในการเปรียบเปรยถึงผู้หญิงที่มีเสน่ห์ช่วยวนทางเพศด้วย (รายละเอียดในความหมายนี้จะกล่าวถึงต่อไปในเรื่องระดับของความหมาย)

เป็นการศึกษาในเรื่องรหัส (code) ในส่วนนี้หมายถึงรหัสพฤติกรรม (code of behavior) ซึ่งเป็นลักษณะของสัญญาณต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้น โดยรหัสพฤติกรรมสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

- Product codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ เครื่องใช้ ซึ่งสิ่งของแต่ละอย่างนั้นจะบ่งบอกความหมายที่แตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม เช่นกระจกเงา ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ลัทธิชินโตถือว่ากระจกเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นตัวแทนของคุณงามความดีและความรอบรู้ สามารถสะท้อนให้เห็นได้ถึงความจริงทุกสิ่ง ในขณะที่วัฒนธรรมอื่นๆ กระจกอาจไม่มี ความหมายเช่นนี้
- Social codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่นระบบการนับถือผู้อาวุโสกว่าของประเทศไทยและญี่ปุ่น ซึ่งอเมริกาหรือสังคมตะวันตกจะไม่มี ความสัมพันธ์ในรูปแบบนี้
- Cultural codes เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ เช่น การดื่มชาของญี่ปุ่น ซึ่งจะแตกต่างกับการดื่มชาของประเทศฝั่งตะวันตกซึ่งจะดื่มเป็นเวลา
- Personal codes เป็นรหัสที่เกี่ยวกับบุคคล เช่นการเป็นช่างถ่ายภาพในไทยจะมีความหมายแตกต่างกับช่างถ่ายภาพในประเทศทางตะวันตก

เป็นการศึกษาวัฒนธรรม (culture) ซึ่งภายในแต่ละวัฒนธรรมนั้นจะสัญญาณและรหัส เกี่ยวพันอยู่ อีกทั้งสัญญาณและรหัสเหล่านั้นจะมีความหมายเฉพาะเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ

นอกจากนี้ความหมายต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นไม่ได้มีเพียงแค่ระดับเดียว Barthes (1975) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่าตัวความหมายนั้นมีสองระดับ ดังนี้

ความหมายโดยตรง (denotation) ระดับนี้เป็นความหมายขั้นแรกซึ่งเหมือนกับที่ Saussure ได้อธิบายไว้ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง หรือกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจได้ตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับทั่วไป หรือสิ่งที่ปรากฏเป็นอย่างไรเราก็เข้าใจไปตามนั้น

ความหมายแฝง (connotation) หรือเรียกได้อีกอย่างว่าความหมายโดยนัย ในความหมายขั้นที่ 2 นี้ เป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและในวัฒนธรรมของเขาเป็นการตีความโดยอัตวิสัย เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายแฝงนี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (signifier) และถูกควบคุมความหมาย การเปลี่ยนตัวหมายหรือตัวสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึง (signified) ไว้

ทั้งนี้ กระบวนการสร้างความหมายขั้นตอนแรก หรือความหมายนัยตรง (denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกันสำหรับทุกคนและมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาโดยไม่มีการประเมินคุณค่าใด ส่วนกระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (connotation) จะเป็นการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยมทางวัฒนธรรม หรือวัฒนธรรมที่เป็นบริบทของตัวบท

### 2.5.2 สัญวิทยาในสื่อภาพยนตร์

Metz (1974) ได้ให้ความเห็นว่าการสื่อสารทุกกรณี เราไม่ได้เกี่ยวข้องกับตัวสาร (message) หากแต่เกี่ยวข้องกับตัวบท (text) ตัวบทจะเป็นสิ่งที่นำเสนอผลของการกระทำร่วมกันระหว่างลวงรหัส (codes) ต่าง ๆ หรืออย่างน้อยที่สุดก็ในระดับรหัสรอง (subcodes)

สื่อภาพยนตร์สามารถจัดได้ว่าเป็นระบบของสัญลักษณ์ (system of signs) องค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์สามารถใช้ในการสื่อความหมายได้ทั้งสิ้น ทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นมุมกล้อง แสง สี เสียงประกอบล้วนเป็นสัญลักษณ์ และทุกอย่างถูกนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยรหัส (codes) สื่อความหมายให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้

นอกจากนี้ Metz (อ้างถึงใน Dudley, 1976) อธิบายถึงวิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์ว่า ถ้าจะเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์กับภาษาแล้ว ในระดับของสภาพที่ปรากฏนั้น จะเห็นได้ว่าการสร้างความหมายในภาพยนตร์นั้นต่างจากภาษาพูด ตัวหมายของภาพยนตร์จะอยู่ใกล้ชิดกับตัวหมายถึงเป็นอย่างมาก ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริง และเสียงที่ออกมาก็เป็นการผลิตเสียงซ้ำที่เหมือนกับเสียงจริง ๆ ที่กำลังกล่าวถึง ผู้ชมจะไม่มี

ทางเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์ได้ หากไม่สามารถจดจำตัวหมายถึงได้ในเวลาเดียวกัน ปัจจุบันนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลต่อการนำภาพยนตร์ไปสร้างใหม่ เนื่องจากตัวหมายที่ใช้สื่อถึงความหมายในภาพยนตร์ของแต่ละชาตินั้นแตกต่างกันเช่นความหมายของผี ดังนั้นภาพยนตร์จึงแตกต่างกับหนังสือนิยายที่สื่อความหมายด้วยภาษา ซึ่งเพียงแคบรรยายไว้ด้วยคำว่า “น่าหวาดกลัว” ก็สามารถสื่อความหมายได้ แม้จะผ่านการแปลเป็นอีกภาษาแล้วก็ยังสามารถคงความหมายไว้ได้ค่อนข้างมาก แต่สื่อภาพยนตร์ต้องนำเสนอตัวหมาย “ผี” เพื่อสื่อถึงความหมายของ “ความน่าหวาดกลัว” ด้วยตัวผีที่เป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบกับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์เช่นมุมกล้อง เสียงประกอบด้วยสาเหตุที่ตัวหมายที่ภาพยนตร์ใช้ในการนำเสนอ นั้นแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม ดังนั้นผู้ชมที่ต่างวัฒนธรรมนั้นจะไม่สามารถเข้าใจถึงความหมายได้ จึงจำเป็นต้องสร้างภาพยนตร์ขึ้นใหม่โดยเลือกใช้ตัวหมายของบริบทวัฒนธรรมนั้นๆ ให้ผู้ชมในวัฒนธรรมนั้นสามารถเข้าใจความหมายได้

ระดับของความหมายในภาพยนตร์นั้นมีลักษณะต่างไปจากความหมายของภาษากล่าวคือภาษานั้นระดับการสร้างความหมายตรง (denotation) กับความหมายแฝง (connotation) จะปรากฏแยกจากกัน แต่ในภาพยนตร์นั้นความหมายตรงกับความหมายแฝงจะปรากฏขึ้นพร้อมๆ กัน ทั้งนี้เพราะตัวหมายและตัวหมายถึงนั้นมีความใกล้เคียงกันมาก เราจึงสามารถเห็นถึงความหมายตรงของภาพได้ในเวลาเดียวกับความหมายแฝงที่ผู้สร้างแฝงทัศนคติมากับภาพนั้น

Fiske (1987: 4-6) ได้อธิบายถึงการเข้ารหัสเพื่อสร้างความหมายในสื่อโทรทัศน์ ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับสื่อภาพยนตร์ ว่าความหมายในตัวบทนั้นต้องประกอบด้วย การเข้ารหัส (encode) และการถอดรหัส (decode) โดยการเข้ารหัสนั้นทำโดยผู้ผลิต ส่วนการถอดรหัสเป็นเรื่องของผู้รับสาร หากถอดรหัสได้ความหมายตรงกับที่ผู้ผลิตเข้ารหัสไว้ก็จะเกิดความเข้าใจร่วมกัน อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี แม้ว่าในแง่หนึ่งผู้ผลิตจะต้องพยายามลงรหัสเพื่อสร้างความหมายที่หลากหลายในสาร เพื่อเข้าถึงผู้รับในหลายระดับ แต่ในขณะเดียวกันก็มีความตั้งใจที่จะชี้ให้เห็นความหมายเฉพาะที่ผู้ผลิตต้องการด้วย

การเข้ารหัสทางโทรทัศนมีโครงสร้างแบ่งออกได้หลายระดับดังนี้

**เหตุการณ์ที่จะถ่ายทอดทางโทรทัศน์ถูกเข้ารหัสในระดับแรกโดยรหัสของสังคม**

ระดับแรก

ความเป็นจริง (reality)

รูปลักษณะภายนอก การแต่งกาย การแต่งหน้า สภาพแวดล้อม พฤติกรรม  
การพูดจา ลักษณะท่าทาง การแสดงออก เสียง ฯลฯ

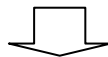


**สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้รับการเข้ารหัสทางเทคนิคการนำเสนอทางโทรทัศน์  
ในระดับที่สองโดยรหัสทางเทคนิค**

ระดับที่สอง

การเสนอภาพตัวแทน (representation)

มุกตลก แสง การตัดต่อ เสียงประกอบ ดนตรีประกอบ



**ถ่ายทอดรหัสการเสนอภาพตัวแทนความเป็นจริงตามธรรมเนียมปฏิบัติ  
(conventional representational codes) ที่ปรากฏออกมาในรูปแบบการนำเสนอ**

การเล่าเรื่อง ปมขัดแย้ง ตัวละคร การกระทำ บทสนทนา ฉาก



ระดับที่สาม

อุดมการณ์ (ideology)

**รหัสทางอุดมการณ์ที่สอดคล้องและได้รับการยอมรับจากสังคม**

ปัจเจกชนนิยม ลักษณะความสัมพันธ์ของหญิงชาย

**รูปที่ 2 การเข้ารหัสทางโทรทัศน์**

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์นั้นเป็นชุดของสัญญาณที่ร้อยเรียงกันด้วยรหัส และการเข้ารหัส (encode) นั้นก็บรรจุไปด้วยความหมายตรงและความหมายแฝง ดังนั้นการตีความภาพยนตร์จึงต้องถอดรหัส (decode) เพื่อให้เข้าใจถึงความหมายแฝงที่อยู่ในรหัสต่างๆ นั้น

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้แนวคิดสัญวิทยาในการวิเคราะห์การเข้ารหัสใหม่ของภาพยนตร์มีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ในส่วนที่มีการตัดแปลงความหมายหรือมีการเข้ารหัสใหม่ในความหมายเดิม เปรียบเทียบกันว่าทั้งสองฉบับนั้นมีการใช้รหัสทางสังคม/วัฒนธรรมอย่างไร เพื่อให้เห็นถึงการทำหน้าที่ของรหัสซึ่งส่งผลต่อลักษณะสัมพันธบท

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์ไทยเรื่อง “สี่แผ่นดิน”

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี ได้ทำการวิจัยชิ้นนี้เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมไทย โดยมีนวนิยายเป็นต้นฉบับและมีละครโทรทัศน์เป็นต้นฉบับใหม่ ดังนั้นประเภทของสื่อจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อลักษณะสัมพันธบท

ผู้วิจัยได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 8 หมวดใหญ่ เช่น วัฒนธรรมเกี่ยวกับวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในสังคมไทย วัฒนธรรมเกี่ยวกับความเชื่อในสังคมไทย โดยแบ่งรายละเอียดปลีกย่อยแยกออกไปอีกในแต่ละหมวด

ผลการวิจัยพบว่าสื่อละครโทรทัศน์สามารถคงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมทั้งแปดหมวดหลักไว้ได้อย่างครบถ้วน แต่วัฒนธรรมในหมวดย่อยมีลักษณะการคงเดิม เพิ่มเติม และตัดทอน เนื่องจากปัญหาต้นทุนในการผลิต ไม่สามารถเข้าไปถ่ายทำในสถานที่บางแห่งได้ ในส่วนของการตัดทอนนั้น ผู้ผลิตได้ใช้วิธีเข้ารหัสเป็นแบบ index คือไม่สามารถฉายให้เห็นภาพเหตุการณ์ได้ จึงใช้การนำเสนอในลักษณะให้ตัวละครพูดถึง หรือให้เห็นตัวละครยื่นดูเหตุการณ์ แต่ไม่ฉายภาพเหตุการณ์นั้นๆ ให้เห็น

งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำมาช่วยเสริมข้อมูลด้านอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของไทย รวมทั้งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์วิธีการเข้ารหัสทางวัฒนธรรมของไทยที่ใช้ในสื่อละครโทรทัศน์ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับสื่อภาพยนตร์



วรางคณา จันลา (2545) การถ่ายโอนเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง “จันดารา”

งานวิจัยชิ้นนี้วิเคราะห์สัมพันธ์ทงเนื้อหาทางเพศระหว่างนวนิยายเรื่องจันดากับฉบับภาพยนตร์ จากผลการวิจัยพบว่าฉบับภาพยนตร์ใช้วิธีการเข้ารหัสเนื้อหาเรื่องเพศ 5 วิธีคือ ใช้การบรรยาย ใช้การเปรียบเทียบ ใช้บทสนทนา ใช้ภาพในการสื่ออารมณ์ทางเพศของตัวละคร ใช้เสียงในการสื่ออารมณ์ทางเพศของตัวละคร สาเหตุที่ใช้การเข้ารหัสในรูปแบบดังกล่าวเป็นเพราะคุณสมบัติของสื่อภาพยนตร์ และปัจจัยในด้านบรรทัดฐานสังคมกับพระราชบัญญัติเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยฉบับปีพ.ศ. 2473

ผลจากงานวิจัยชิ้นนี้ชี้ให้เห็นรูปแบบของการเข้ารหัสความหมายต่าง ๆ ของสื่อภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนิยาย ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การเข้ารหัสทางสังคม/วัฒนธรรมได้

สุวิมล วงศ์รัก (2547) อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ และโครงสร้างการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ออกฉายในประเทศไทย ช่วงปี 2544 –2546 ซึ่งผลการวิจัยในส่วนของโครงการเล่าเรื่องนั้นพบว่าโครงเรื่องเน้นการคลี่คลายเรื่องด้วยการแก้ปัญหาในจิตใจ แก่นความคิดและขัดแย้งเน้นวิพากษ์เกี่ยวกับสภาวะความเป็นมนุษย์ และสภาพสังคม โดยสร้างคู่เปรียบเทียบระหว่างแนวคิดแบบตะวันออกกับตะวันตก มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง มีการใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเอเชีย ใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย

ผลการวิจัยชิ้นนี้ได้แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย จึงสามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฝั่งฉบับเอเชียได้

ทศพร กรกิจ (2551) การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในการสร้างความน่าสะพรึงกลัวของภาพยนตร์สามชาติคือเกาหลี อเมริกันและไทย ผลการวิจัยนั้นพบว่าองค์ประกอบในการสร้างความน่ากลัวทั้งหมด 3 องค์ประกอบได้แก่ ตัวละครผี รหส์ และความสัมพันธ์ของภาพและเสียง

ในส่วนของตัวละครผีนั้นพบว่าตัวละครผีอเมริกามักเป็นผีที่เชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ ส่วนตัวละครผีเกาหลีมักเป็นผีหญิงสาวที่ได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยมีทั้งแบบที่เป็นผีไทยดั้งเดิมแต่ถูกรื้อถอนความหมายและตีความใหม่กับผีที่รับเอาอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน ด้านการใช้รหส์ทางวัฒนธรรมนั้นพบว่าภาพยนตร์ผีอเมริกามีการใช้รหส์เกี่ยวกับศาสนา หนังผีเกาหลีใช้รหส์เกี่ยวกับภูตผีปีศาจ และภาพยนตร์ผีไทยใช้ทั้งรหส์เกี่ยวกับศาสนาและรหส์เกี่ยวกับภูตผีปีศาจ

ข้อค้นพบที่กล่าวมาสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บท โดยนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ส่วนของการสร้างตัวละครผีและการใช้รหส์ของภาพยนตร์แต่ละชาติ นอกจากนี้งานวิจัยเรื่องการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทยนี้ ยังใช้วิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในการวิจัย ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องได้อย่างดี เนื่องจากเป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีเหมือนกัน

Eimi Ozawa (2549) Remaking Corporeality and Spatiality: U.S. Adaptations of Japanese Horror Films

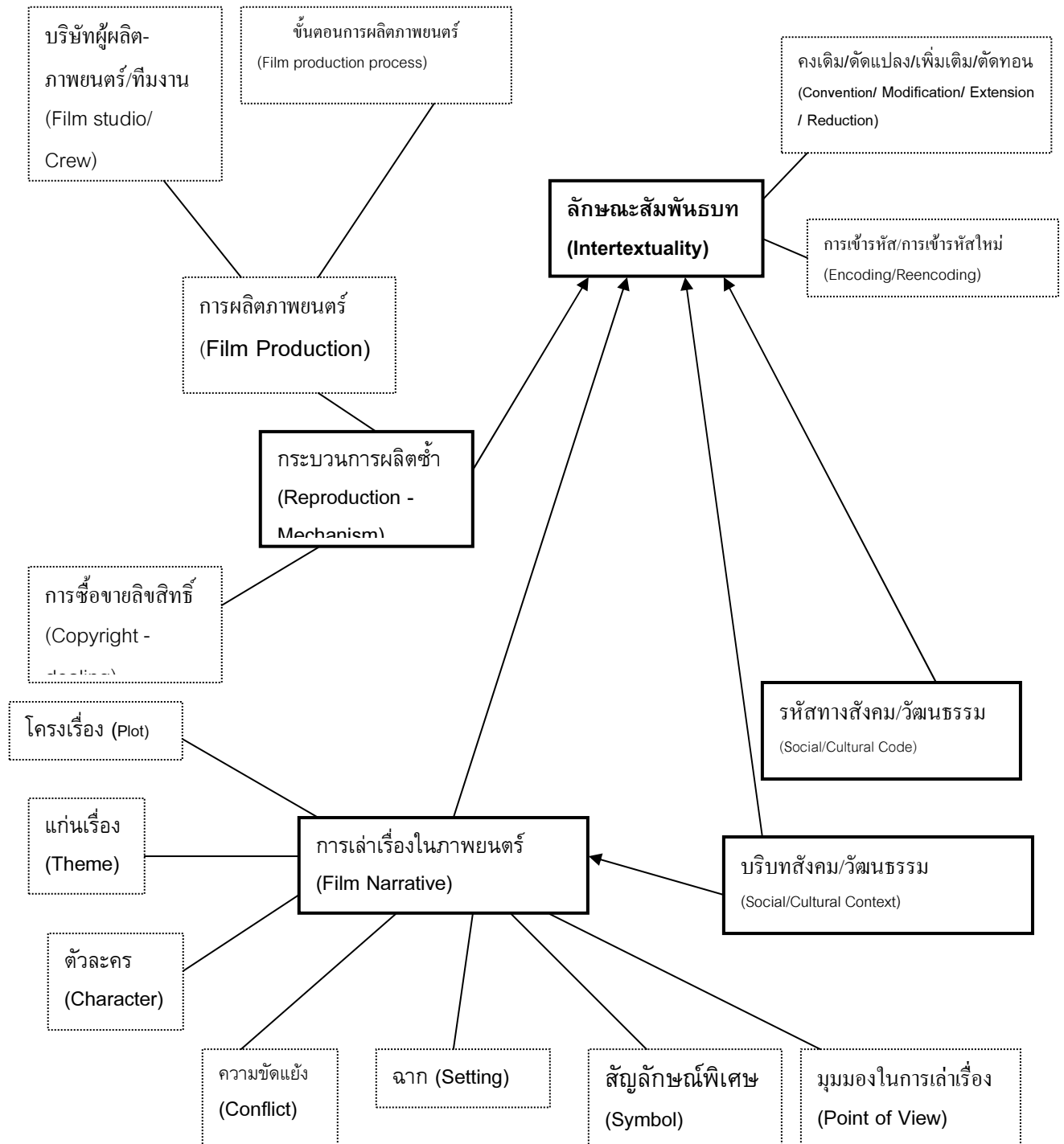
งานวิจัยของมหาวิทยาลัยโตเกียวชิ้นนี้เป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับเรื่อง “Ringu” กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่เรื่อง “The Ring” เพื่อให้ทราบว่ามี การดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมอย่างไร และข้อแตกต่างที่พบนั้นแสดงให้เห็นถึงอะไร

ผลการวิจัยพบว่าการสร้างความน่ากลัวในตัวละครผีของฉบับญี่ปุ่นนั้น ใช้ลักษณะการ แสดงด้านมีดมนป่าเถื่อน (animalness) ของมนุษย์ที่ถูกเก็บกดไว้ หรือใช้ความเชื่อเรื่อง วิญญาณแค้น โดยมีเทคโนโลยีเป็นสื่อกลางเท่านั้น แต่ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่เน้นไปที่ความ น่าหวาดกลัวของเทคโนโลยีที่แพร่หลายซึมลึกเข้าไปในสังคม

การที่ “The Ring” ประสบความสำเร็จนั้นเกิดจากการที่ดัดแปลงตัวบทต้นฉบับให้เข้ากับบริบทวัฒนธรรมอเมริกันได้อย่างสมบูรณ์ โดยแปลงความน่ากลัวจากต้นฉบับเดิมที่ใช้รูปแบบความน่ากลัวทางร่างกาย ไปเป็นความน่ากลัวทางเทคโนโลยี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นยังคงอยู่ในโลกของเหตุผล หากใช้ความหมายที่อยู่นอกเหนือจากนี้ไปอาจทำให้ผู้ชมของฮอลลีวู้ดรู้สึกไม่พอใจก็ได้

ผลจากงานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์อิทธิพลของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์

2.7 กรอบการศึกษาวิจัย



### บทที่ 3

#### วิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีที่สร้างโดยประเทศญี่ปุ่นและไทย เปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องเดียวกันฉบับที่ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ โดยใช้การวิเคราะห์ด้วยบทเป็นหลักในการวิเคราะห์ รวมทั้งวิเคราะห์จากข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

คำถามนำการวิจัย	แนวคิดทฤษฎี	วิธีวิจัย
ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย ต้นฉบับกับภาพยนตร์ผี ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่มี ลักษณะสัมพันธ์ อย่างไร	สัมพันธ์บท สัญญาวิทยา อัตลักษณ์ทางสังคมและ วัฒนธรรม	- วิเคราะห์ด้วยบท - วิเคราะห์การเล่าเรื่อง - วิเคราะห์รหัสทาง สังคม/วัฒนธรรม
บริบททางสังคม/วัฒนธรรม ส่งผลต่อลักษณะสัมพันธ์ ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น- ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผี ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ อย่างไร	สัมพันธ์บท สัญญาวิทยา อัตลักษณ์ทางสังคมและ วัฒนธรรม	- วิเคราะห์ด้วยบท - วิเคราะห์รหัสทาง สังคม/วัฒนธรรม
กระบวนการผลิตซ้ำมีผลต่อ ลักษณะสัมพันธ์ระหว่าง ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย ต้นฉบับกับภาพยนตร์ผี ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ อย่างไร	สัมพันธ์บท ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	- สัมภาษณ์

ตารางที่ 1 ตารางแสดงการใช้ทฤษฎีและวิธีวิจัย

### 3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ผีจากประเทศไทยและภาพยนตร์ผีจากประเทศญี่ปุ่นซึ่งขายลิขสิทธิ์ให้ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ และภาพยนตร์เรื่องเดียวกันที่ฉบับที่ฮอลลีวูดซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างใหม่

3.1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่ Key Informants ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์ต้นฉบับ เกี่ยวข้องกับการนำภาพยนตร์ต้นฉบับไปสร้างใหม่ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์

### 3.2 ตัวอย่าง

#### 3.2.1 ตัวอย่างภาพยนตร์ที่จะเลือกมาวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้จะทำการศึกษาภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยไปสร้างใหม่และนำออกฉายในตั้งแต่ปีค.ศ. 2002 จนถึงเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2008 ทั้งหมด รวมแล้ว 9 เรื่องดังนี้

1. The Ring (2002) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Ringu “リング” (1998)
2. The Grudge (2004) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Ju-on “呪怨” (2003)
3. The Ring Two (2005) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Ringu 2 “リング 2” (1999)
4. Dark Water (2005) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Honogurai mizu no soko kara “灰暗い水の底から” (2002)
5. Pulse (2006) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Kairo “回路” (2001)
6. The Grudge 2 (2006) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Ju-on 2 “呪怨 2” (2003)
7. One Missed Call (2008) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง Chakushin ari “着信アリ” (2004)
8. The Eye (2008) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง คนเห็นผี (2002)
9. Shutter (2008) สร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (2004)

แสดงเป็นตารางเปรียบเทียบภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างใหม่กับภาพยนตร์ผีเอเชียต้นฉบับ โดยแยกเป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ และภาพยนตร์กลุ่มที่ผู้กำกับคนเดิมได้ดัดนี้

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างใหม่	ภาพยนตร์ผีเอเชียต้นฉบับ
The Ring (2002)	Ringu “リング” (1998)
Dark Water (2005)	Honogurai mizu no soko kara “灰暗い水の底から” (2002)
Pulse (2006)	Kairo “回路” (2001)
One Missed Call (2008)	Chakushin ari “着信アリ” (2004)
The Eye (2008)	คนเห็นผี (2002)
Shutter (2008)	ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (2004)

ตารางที่ 2 ตารางแสดงภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ กับภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกลุ่มที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างใหม่	ภาพยนตร์ผีเอเชียต้นฉบับ
The Grudge (2004)	Ju-on “呪怨”(2003)
The Ring Two (2005)	Ringu 2 “リング 2” (1999)
The Grudge 2 (2006)	Ju-on 2 “呪怨 2” (2003)

ตารางที่ 3 ตารางแสดงภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ กับภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกลุ่มที่ผู้กำกับคนเดิม

### 3.2.2 ตัวอย่างบุคคล

- บรรจง ปิสิญฐะกุล ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่องชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ
- ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่องชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ
- โสภณ ตักดาพิศิษฐ์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่องชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ
- อ็อกไซค์ แปง ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่องคนเห็นผี
- แดนนี่ แปง ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่องคนเห็นผี

### 3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ เก็บรวบรวมจากสื่อบันทึก VCD และ DVD โดยซื้อตามร้านจำหน่ายทั่วไปเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ตัวบท

ข้อมูลประเภทบุคคล รวบรวมโดยการสัมภาษณ์ Key informants ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพยนตร์ต้นฉบับ เกี่ยวข้องกับการนำภาพยนตร์ต้นฉบับไปสร้างใหม่ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ในประเด็นเรื่องข้อตกลงในการขายลิขสิทธิ์ให้นำไปสร้างใหม่ ความคิดเห็นที่มีต่อการนำภาพยนตร์ไปสร้างใหม่และการดัดแปลงภาพยนตร์ บันทึกเสียงสัมภาษณ์ด้วยเครื่องบันทึกเสียง

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.4.1 ข้อมูลประเภทภาพยนตร์

การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ใช้การวิเคราะห์สองรูปแบบคือ วิเคราะห์การเล่าเรื่อง และ วิเคราะห์รหัสทางสังคมและวัฒนธรรม มีรายละเอียดดังนี้

3.4.1.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง (narrative analysis) เพื่อหาลักษณะสัมพันธ์ โดยจะวิเคราะห์ตัวภาพยนตร์มีเอเชียต้นฉบับก่อน แล้วจึงวิเคราะห์ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ เพื่อให้เห็นถึงการดัดแปลง คงไว้ ดัดทอน หรือเพิ่มเติมความหมาย โดยแบ่งองค์ประกอบเพื่อวิเคราะห์ออกเป็น 7 ประการดังนี้

##### โครงเรื่อง (plot)

วิเคราะห์เพื่อหาลักษณะการเดินทางโดยแบ่งจุดหลักของเรื่องตามที่ Gustav Freytag ได้แบ่งไว้เป็น 5 ช่วงคือ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย การยุติของเรื่องราว

##### แก่นความคิด (theme)

วิเคราะห์แก่นความคิดซึ่งเป็นแนวคิดหลักที่ภาพยนตร์ต้องการเสนอ และสามารถสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดพื้นฐานอันเป็นที่มาของภาพยนตร์ได้อีกด้วย



ความขัดแย้ง (conflict)

วิเคราะห์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในตัวละคร ระหว่างตัวละครหรือความขัดแย้งที่มีต่อ  
บริบทแวดล้อม

ตัวละคร (character)

ทำการวิเคราะห์ตัวละครหลักในเรื่องรวมถึงตัวละครที่เป็นผี เพื่อวิเคราะห์ถึงแรงจูงใจ  
ความคิดและพฤติกรรมของตัวละครนั้นๆ

ฉาก (setting)

วิเคราะห์ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยจะมองไปถึงความหมายของ  
ฉากนั้นๆ ด้วย เช่นฉากบ่อน้ำ สะท้อนถึงความผูกพันระหว่างน้ำกับผีในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

วิเคราะห์ตัวสัญลักษณ์พิเศษและการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง

มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view)

วิเคราะห์ถึงมุมมองการเล่าเรื่องว่ามาจากมุมมองของใคร

## 3.4.1.2 วิเคราะห์รหัสทางสังคมและวัฒนธรรม (social/cultural code) โดยมีรายละเอียด

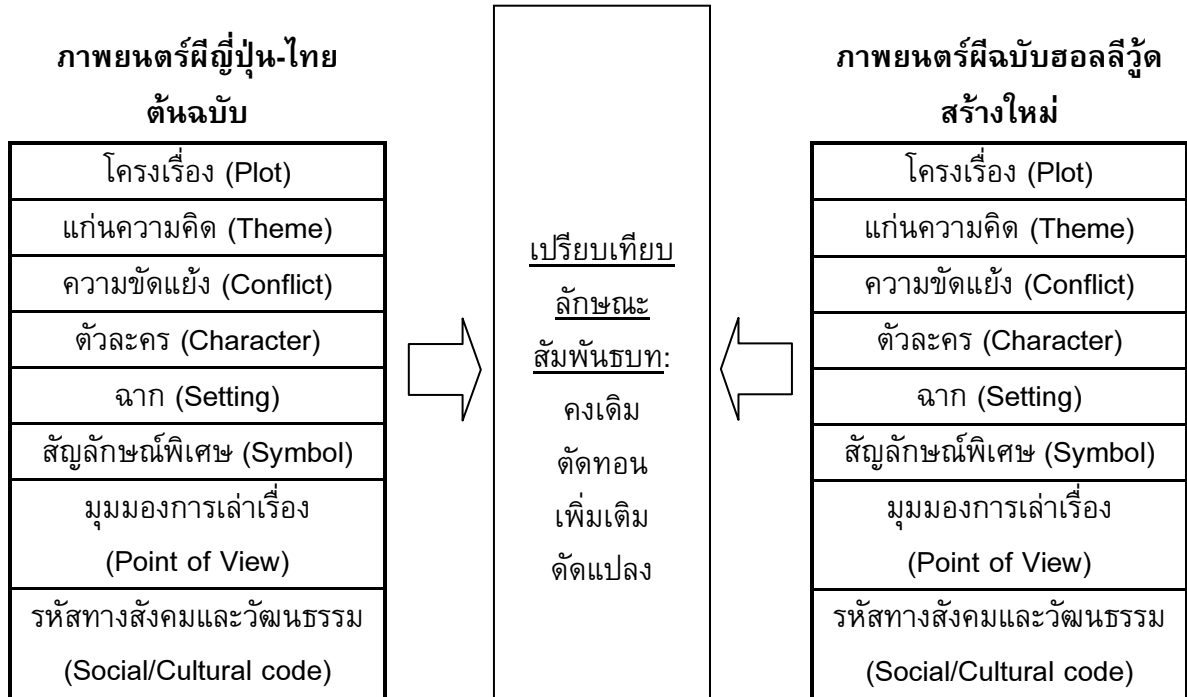
ดังนี้

รหัสทางวัฒนธรรม คือรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีและความเชื่อของประเทศ  
นั้นๆ เช่นความเชื่อเรื่องการไหว้บรรพบุรุษ ความเชื่อเรื่องเวียนวายตายเกิด  
ความเชื่อเรื่องพระเจ้า

รหัสทางสังคม คือรหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่นลักษณะความสัมพันธ์  
ในครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง

### 3.4.1.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อหาลักษณะสัมพันธ์

การวิเคราะห์เปรียบเทียบหาลักษณะสัมพันธ์นั้น จะทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและรหัสทางสังคม/วัฒนธรรมตามรายละเอียดตั้งที่กล่าวไปแล้ว โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ต้นฉบับก่อน จากนั้นจึงวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องเดียวกันฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ แล้วจึงนำมาเปรียบเทียบว่าในส่วนใดมีการคงเดิม ตัดทอน เพิ่มเติมหรือดัดแปลงอย่างไร ซึ่งสามารถแสดงได้ดังนี้



รูปที่ 3 แสดงวิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

จากนั้นจึงแสดงออกมาเป็นตารางดังตัวอย่างนี้

#### ภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring

	คงเดิม	ดัดแปลง	เพิ่มเติม	ตัดทอน
โครงเรื่อง (Plot)		X		
แก่นความคิด (Theme)	X			
ความขัดแย้ง (Conflict)		X	X	
ตัวละคร (Character)		X		
ฉาก (Setting)		X		
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	X			
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	X			
รหัสทางสังคมและ วัฒนธรรม (Social/Cultural code)		X	X	X

#### ตารางที่ 4 ตัวอย่างตารางการแสดงผลการวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์

การวิเคราะห์เปรียบเทียบนั้นจะทำการวิเคราะห์ว่ามีสิ่งใดใดคงเดิม ตัดทอน เพิ่มเติม และดัดแปลงจากตัวบทเดิม ในส่วนที่มีการดัดแปลงนั้นจะวิเคราะห์การเข้ารหัสใหม่และอธิบายด้วยแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม เช่นการดัดแปลงตัวละครที่มีพลังด้านจิตวิญญาณ ในภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง คนเห็นผี เจ้าของดวงตาที่มองเห็นยมทูตนั้นเป็นเด็กที่เกิดมาพร้อมกับพลังนี้ คือเข้ารหัสผู้มีพลังเหนือธรรมชาติด้วยพรสวรรค์ที่ติดตัวมาแต่เกิด เป็นแนวคิดเรื่องกรรมเก่าของศาสนาพุทธ แต่ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ เจ้าของดวงตาที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติเป็นหมอผีหญิงชาวลาติน ซึ่งเป็นการเข้ารหัสด้วยภาพลักษณ์ที่มีคนอเมริกาติดต่อหญิงชาวลาตินว่าดูลึกลับน่าหวาดกลัว สาเหตุที่เข้ารหัสดังที่กล่าวไปแล้วนั้น เนื่องจากบริบทวัฒนธรรมของเอเชียยอมรับเรื่องกรรมเก่าที่ติดตัวมาแต่เกิด แต่ในสังคมตะวันตกจะไม่มี ความเชื่อเรื่องนี้เนื่องจากเป็นประเทศที่นับถือศาสนาคริสต์เป็นหลัก จึงอาจทำให้ผู้ชมขาดความรู้สึกเชื่อในตัวละคร จึงต้องเข้ารหัสด้วยหมอผีลาตินซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมอเมริกันคุ้นเคย ซึ่งการเปลี่ยนนี้เป็นการเปลี่ยนในลักษณะ paradigmatic คือเลือกเอาสิ่งที่มีความหมายว่า “ผู้มีพลังไสยศาสตร์เหนือธรรมชาติ” ที่มีอยู่ในบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่นับถือศาสนาคริสต์มาแทน

ในการนับจำนวนหน่วยที่มีการคงเดิม ตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในแต่ละองค์ประกอบนั้น จะถือว่าเป็นการคงเดิมเมื่อไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ เลยในองค์ประกอบนั้นๆ หากมีการตัดแปลง ตัดทอนหรือเพิ่มเติมเกิดขึ้นจึงจะนับว่ามีการเปลี่ยนแปลง เช่นในองค์ประกอบความขัดแย้ง หากมีการคงเดิมประเด็นความขัดแย้งหนึ่งประเด็น แต่มีการตัดแปลงสามประเด็นความขัดแย้ง ก็จะมีจำนวนการตัดแปลงในองค์ประกอบความขัดแย้งหนึ่งครั้ง ในกรณีที่ มีการตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมเกิดขึ้นในองค์ประกอบเดียวกัน เช่นในองค์ประกอบตัวละครมีการตัดแปลงสองตัวละคร ตัดทอนหนึ่งตัวละคร เพิ่มเติมสามตัวละคร ก็จะมีจำนวน องค์ประกอบตัวละครของภาพยนตร์เรื่องนั้น มีการตัดแปลงหนึ่งครั้ง ตัดทอนหนึ่งครั้ง และเพิ่มเติมหนึ่งครั้ง

### 3.4.2 ข้อมูลประเภทบุคคล

นำข้อมูลที่บันทึกไว้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ในส่วนของผลกระทบจากกระบวนการผลิตซ้ำ โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังนี้

- ทำการสัมภาษณ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการนำภาพยนตร์ผีต้นฉบับไปสร้างใหม่ พร้อมบันทึกเสียงการสัมภาษณ์
- ถอดเทปการสัมภาษณ์ออกมาเป็นเอกสาร
- แบ่งกลุ่มข้อมูลออกเป็นประเด็น
- วิเคราะห์ข้อมูล

## 3.5 การนำเสนอผลการวิจัย

การนำเสนอผลในงานวิจัยชิ้นนี้จะนำเสนอในรูปแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 4 บทดังนี้

### บทที่ 4 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ

#### 4.1 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring

##### 4.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu

##### 4.1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Ring

##### 4.1.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring

#### 4.2 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง

Honogurai mizu no soko kara กับ Dark Water

4.2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu no soko kara

4.2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Dark Water

4.2.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง

Honogurai mizu no soko kara กับ The Dark Water

#### 4.3 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Kairo กับ Pulse

4.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Kairo

4.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Pulse

4.3.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Kairo กับ Pulse

#### 4.4 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari

กับ One Missed Call

4.4.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari

4.4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call

4.4.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari

กับ One Missed Call

#### 4.5 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ The Eye

4.5.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี

4.5.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Eye

4.5.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี

กับ The Eye

#### 4.6 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ

กับ Shutter

4.6.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ

4.6.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Shutter

4.6.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ

กับ Shutter

#### 4.7 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผี

ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ

บทที่ 5 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับ  
ภาพยนตร์ฟีฉบบฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ

5.1 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on กับ The Grudge

5.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on

5.1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge

5.1.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on กับ The Grudge

5.2 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2 กับ The Ring Two

5.2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2

5.2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Ring Two

5.2.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2  
กับ The Ring Two

5.3 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2 กับ The Grudge 2

5.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2

5.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2

5.3.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2  
กับ The Grudge 2

5.4 ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ฟีฉบบ  
ฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ

บทที่ 6 วิเคราะห์ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมและกระบวนการผลิตซ้ำที่มีต่อ  
ลักษณะสัมพันธ์

6.1 ผลกระทบของการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์

6.2 ผลกระทบของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์

6.3 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์

บทที่ 7 สรุปและอภิปรายผล

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับ ภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ

#### 4.1 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring

##### 4.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu

###### เรื่องย่อ

ในคำคืนที่ทุกอย่างเงียบสงบ โทโมโกะกับเพื่อนสาวนอนพูดคุยเล่นกันอย่างมีความสุข จนกระทั่งพวกเขาพูดถึงเรื่องคำสาป คำสาปที่อยู่ในม้วนวีดีโอ หากใครเปิดดูเข้าก็จะต้องตายในเจ็ดวันให้หลัง โทโมโกะซึ่งเคยได้ดูวีดีโอม้วนนั้นมองว่าเป็นเรื่องเหลวไหลจึงไม่ใส่ใจ แต่พอถึงเวลาตามคำสาป โทโมโกะก็เสียชีวิตอย่างเป็นปริศนาด้วยสีหน้าหวาดกลัวสุดขีด ส่วนเพื่อนที่อยู่ด้วยก็ถึงกับเสียชีวิตไป

อาซากาวา เรโกะ (Hero) นักข่าวหญิงที่กำลังทำข่าวเรื่องวีดีโอต้องสาปนี้ และเป็นนำสาวของโทโมโกะ ก็เข้ามาสืบสวนเรื่องการตายที่เป็นปริศนาและวีดีโอคำสาปทันที หล່อนสืบเสาะไปจนถึงบ้านพักตากอากาศในต่างจังหวัด สถานที่ที่โทโมโกะดูวีดีโอต้องสาป จึงได้ดูวีดีโอต้องสาปและโดนคำสาปว่าต้องตายในอีกเจ็ดวันต่อมา เมื่อรู้ชะตากรรมของตน เรโกะจึงขอร้องให้ริวจิ (Helper) อดีตสามีที่หย่าร้างกันแล้วโดยยกโยอิจิกุซายให้เรโกะเป็นคนเลี้ยงดูมาช่วย ริวจิได้ดูวีดีโอจึงโดนคำสาปไปด้วย และขอให้เรโกะทำสำเนาวีดีโอต้องสาปให้ตน เพื่อนำไปวิเคราะห์ว่ามันคืออะไร

ทั้งสองวิเคราะห์หาเงื่อนงำจากภาพที่ปรากฏในวีดีโอต้องสาป จึงต้องพาโยอิจิให้ไปอยู่กับตาที่บ้านนอก แต่ในคืนนั้น โยอิจิกิเปิดม้วนวีดีโอคำสาปดูด้วยความสงสัย จึงโดนคำสาปไปด้วย โยโกะและริวจิจึงต้องพยายามแกะความลับที่ซ่อนอยู่ในม้วนวีดีโอให้ได้ เพราะเดิมนั้นที่พวกเขาหวังไว้ไม่ได้มีเพียงชีวิตของพวกเขาแล้ว แต่มีชีวิตของลูกชายอยู่ด้วย

จากเงื่อนงำที่พบ โยโกะและริวจิจึงไปยังเกาะโอชิม่า ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด เมื่อหลายสิบปีก่อนชิชิโกะ หญิงสาวบนเกาะผู้มีพลังจิตในการทำนาย ได้ทำนายถึงเหตุการณ์ภูเขาไฟระเบิดได้อย่างแม่นยำ ต่อมาชิชิโกะเข้าเมืองไปกับศาสตราจารย์ท่านหนึ่งเพื่อพิสูจน์และทดลองเรื่องพลังจิต ชิชิโกะมีลูกกับศาสตราจารย์ผู้นั้น ซาดาโกะ (Villain) ลูกสาวของ

ซิชีโกะรับถ่ายทอดพลังจิตของแม่มาด้วย แต่พลังนั้นกลับเป็นพลังที่สังหารใครก็ได้ด้วยการมอง ระหว่างการทดสอบพลังจิตให้สื่อมวลชนทำข่าว ซิชีโกะถูกนักข่าวคนหนึ่งหาว่าเป็นพวก หลอกลวง ซาดาโกะโมโหจึงฆ่าชายคนนั้นเสีย ทุกคนจึงมองว่าซาดาโกะเป็นปีศาจ ต่อมาซิชีโกะ ฆ่าตัวตายด้วยความเครียด บิดาของซาดาโกะจึงลวงลูกสาวตัวเองไปทบตีระยะแล้วโยนลงบ่อน้ำ ภายหลังมีการสร้างบ้านพักตากอากาศล้อมบ่อน้ำนั้น พลังจิตของซาดาโกะจึงสร้างคำสาปใส่ ม้วนวีดีโอที่อยู่บนบ้านพักหลังนั้น

โยโกะและริวจิรีบกลับมายังบ้านพักหลังนั้นแล้วพบบ่อน้ำซ่อนอยู่ใต้ถุนบ้านพัก โยโกะ ลงไปในบ่อและพบศพของซาดาโกะ ซึ่งตรงกับเวลาที่โยโกะต้องตายตามคำสาปพอดี แต่หล่อน ก็ไม่ตาย ดูเหมือนว่าคำสาปจะคลี่คลายลงแล้ว พวกเขาทุกคนรอดตายแล้ว

เมื่อริวจิกลับมาบ้านด้วยความโล่งใจ จู่ๆ โทรทัศน์ก็เปิดขึ้นเอง ซาดาโกะปรากฏตัว ออกมาจากโทรทัศน์แล้วสังหารริวจิตตามเวลาในคำสาป เมื่อโยโกะทราบข่าวจึงรู้ว่าที่พบศพนั้น ไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้ตนรอดตาย และลูกชายหล่อนยังคงต้องตายตามคำสาป

วิญญาณของริวจิมาปรากฏตัวบอกให้รู้ว่า หากต้องการคลายคำสาปนั้น จะต้องทำ สำเนาวีดีโอต้องคำสาปไปให้คนอื่นดู โยโกะจึงรีบเดินทางไปหาโยอิจิที่บ้านดา และขอร้องให้ดา ดูวีดีโอม้วนที่โยอิจิจะอัดให้

#### 4.1.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Ringu สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Villain ที่มาจากสังคมพิธีกรรมโบราณ ได้รับพลังพิเศษเหนือธรรมชาติจากมารดา จึงถูก สังคมเมืองรังเกียจกลั่นแกล้ง
- สังคมเมืองบีบคั้นจน Villain ถูกคนในครอบครัวสังหาร
- Villain กลายเป็น Villain ที่แท้จริง
- คนในครอบครัวของ Hero ถูก Villain หมายชีวิต
- Hero สืบหาที่อยู่ของ Villain
- Hero เข้าไปยังที่อยู่ของ Villain ซึ่งถูกซ่อนไว้ แต่ก็ยังไม่สามารถช่วยคนในครอบครัวได้
- Hero ให้ผู้อื่นมารับเคราะห์แทนคนในครอบครัว จึงหลุดพ้นจากอำนาจของ Villain ได้



*Villain* ที่มาจากสังคมพิธีกรรมโบราณ ได้รับพลังพิเศษเหนือธรรมชาติจากมารดา จึงถูกสังคมเมืองรังเกียจกลั่นแกล้ง

ตัว *Villain* ซึ่งก็คือซาตาโกะนั้นมาจากเกาะโอชิม่า ซึ่งผู้คนบนเกาะยังใช้ชีวิตตามวิถีญี่ปุ่นโบราณ ยังคงมีความเชื่อเรื่องเทพเจ้า การทรงเจ้าเข้าผีอยู่ เมื่อซาตาโกะให้พลังที่มีสังหารผู้อื่น ครอบครัวของซาตาโกะจึงถูกผู้คนในสังคมเมืองกดดันอย่างหนัก

สังคมเมืองบีบคั้นจน *Villain* ถูกคนในครอบครัวสังหาร

คนในสังคมพากันประณามซาตาโกะว่าเป็นปีศาจ จนมารดาของซาตาโกะฆ่าตัวตาย บิดาของซาตาโกะก็ทนแรงกดดันไม่ไหว จึงหลอกซาตาโกะมาที่ริมบ่อน้ำ ทบศิระชะซาตาโกะแล้วโยนลงบ่อน้ำทั้งที่ยังไม่เสียชีวิตแล้วปิดฝาบ่อ

*Villain* กลายเป็น *Villain* ที่แท้จริง

*Villain* ดิตอยู่ในบ่อน้ำทั้งที่ยังมีชีวิตและได้รับความทุกข์ทรมานเป็นเวลานานก่อนจะเสียชีวิต ความเคียดแค้นทำให้ *Villain* กลายเป็นวิญญาณพยาบาท ส่งคำสาปใส่มันวีดีโอเพื่อทำร้ายผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

คนในครอบครัวของ *Hero* ถูก *Villain* หมายชีวิต

อาชาคาวา เรโกะ *Hero* ของเรื่องทำการสืบเรื่องราวเกี่ยวกับวีดีโอต้องคำสาป จนตนเองอดีตสามีและลูกชายโดนคำสาปไปด้วย

*Hero* สืบหาที่อยู่ของ *Villain*

เรโกะกับริวจิ ถอดความจากภาพคำสาปในมันวีดีโอ จนรู้ที่มาของเรื่องราวทั้งหมด

*Hero* เข้าไปยังที่อยู่ของ *Villain* ซึ่งถูกซ่อนไว้ แต่ก็ยังไม่สามารถช่วยคนในครอบครัวได้

เรโกะปีนลงไปยังบ่อน้ำที่ซาตาโกะถูกโยนลงไป กุศพของซาตาโกะขึ้นมาได้ แต่ถึงกระนั้นคำสาปก็ยังคงอยู่

*Hero* ให้ผู้อื่นมารับเคราะห์แทนคนในครอบครัว จึงหลุดพ้นจากอำนาจของ *Villain* ได้

เมื่อเรโกะทราบสาเหตุที่ตนไม่ตายตามเวลาในคำสาปนั้น เป็นเพราะได้ทำสำเนา วิดีโอต้องคำสาปให้อดีตสามีดู หล่อนจึงเดินทางไปหาลูกชายตนที่ขณะนั้นอาศัยอยู่กับตา แล้วให้ลูกตนทำสำเนาวิดีโอคำสาปไปให้ตาดู เพื่อให้ลูกชายของหล่อนรอดตาย

#### 4.1.1.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“การถูกทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจในวัยเด็ก ก่อให้เกิดความทุกข์อย่างหนัก สร้างความอฆาตพยาบาลและนำมาซึ่งความรุนแรงในภายหลัง”

ประเด็นหลักที่ภาพยนตร์เรื่องนี้กล่าวถึง คือประเด็นเรื่องความรักของคนในครอบครัว โดยต้นเหตุของเรื่องราวทั้งหมด เกิดจากการที่ครอบครัวของซาตาโกะถูกสังกรรมังเกียจเพราะมีพลังพิเศษ เมื่อซาตาโกะใช้พลังสังหารผู้ที่มีพลังลึกลับของครอบครัวของตน สังคมก็ประณามครอบครัวของซาตาโกะรุนแรงขึ้นว่าเป็นปีศาจ จนสุดท้ายบิดาของซาตาโกะต้องทุบศีรษะลูกสาวตัวเองโยนลงบ่อน้ำแล้วปิดฝาทั้งที่ยังไม่ตาย ซาตาโกะต้องทุกข์ทรมานอยู่ในบ่อน้ำนานถึงเจ็ดวันจึงจะเสียชีวิต ทำให้ซาตาโกะแค้นคำสาปไปยังม้วนวิดีโอในบ้านที่มาสสร้างคร่อมบ่อ เพื่อทำร้ายให้ผู้อื่นได้พบความทุกข์ทรมานอย่างที่ตนพบ

นอกจากนั้น *Hero* ก็เข้ามาสืบสวนเรื่องวิดีโอต้องคำสาปอย่างจริงจังเพราะญาติสนิทของตนต้องเสียชีวิตไปด้วยคำสาป เมื่อลูกชายของตนโดนคำสาป หล่อนก็พยายามทุกวิถีทางที่จะช่วยลูกชายของตน ถึงขนาดยอมให้บิดาของตนซึ่งชรามากแล้วเสียชีวิตแทนที่ลูกชายตนที่อายุน้อย วิวจิอดีตสามีที่หย่าร้างกันไปแล้วก็กลับมาช่วยเหลือครอบครัวของตนให้พ้นคำสาป จนตนเองต้องเสียชีวิต

จะเห็นได้ว่าเรื่องของครอบครัวเป็นแก่นหลักของเหตุการณ์ทั้งหมด เมื่อเด็กคนหนึ่งถูกครอบครัวของตนเองทำร้าย ก็ก่อให้เกิดเป็นปมให้เด็กอฆาตพยาบาลใช้ความรุนแรงทำร้ายผู้อื่นต่อไป

### 4.1.1.3 ตัวละคร

#### Hero - อาชาคาวา เรโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามหาทางขัดขวางไม่ให้ Villain ใช้พลังทำร้ายคนที่ตนรัก ถึงขนาดไม่สนใจความปลอดภัยของตัวเอง

เรโกะเป็นนักข่าวหญิงที่เลี้ยงดูลูกชายด้วยตัวคนเดียวเพราะหย่าร้างกับสามีไปแล้ว หล่อนรักลูกชายมาก แต่ด้วยหน้าที่การงาน ทำให้ไม่ค่อยได้มีเวลาให้ลูกมากนัก แต่ลูกก็เข้าใจแรงจูงใจที่ทำให้เรโกะเข้ามาเกี่ยวพันกับเรื่องนี้ เริ่มจากญาติคนหนึ่งของตนเสียชีวิตด้วยคำสาป จึงเข้ามาสืบหาสาเหตุ แต่เมื่อตนและลูกชายตนโดนคำสาปไปด้วย หล่อนจึงต้องพยายามหาหนทางคลายคำสาปให้ได้

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความรัก”

#### Helper - ทาคายามา ริวจิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ Hero ในการสืบเสาะเรื่องราวต่างๆ จนนำไปสู่ทางแก้ไขคำสาปของ Villain

อดีตสามีของเรโกะและบิดาของโยอิจิ มีตำแหน่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย เป็นผู้รอบรู้ เจียบขริ่ม เมื่อได้รับคำขอร้องจากอดีตภรรยาจึงยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ ริวจิใช้ความรู้ของตนสืบหาเงื่อนงำต่างๆ จากภาพในวีดีโอคำสาปจนรู้จักเกาะบ้านเกิดของ ชิชิโกะ มารดาของซาดาโกะ นอกจากนั้นริวจิยังมีพลังพิเศษในการอ่านอดีตจากสิ่งของหรือผู้คนได้ด้วย การสัมผัส เขาใช้พลังนี้อ่านภาพอดีตจากผู้ที่เกี่ยวกับซาดาโกะจนทราบต้นสายปลายเหตุของเรื่องทั้งหมด และตามไปจนพบบ่อน้ำที่ซาดาโกะถูกโยนลงไป แต่สุดท้ายตนก็ต้องเสียชีวิตลงด้วยคำสาป และกลายเป็นวิญญาณกลับมาบอกให้เรโกะทราบถึงวิธีคลายคำสาป จนเรโกะสามารถช่วยเหลือลูกชายของตนได้สำเร็จ

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้รอบรู้”

## Villain - ยามามูระ ซาดาโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่แพร่คำสาปทำร้ายผู้อื่นโดยไม่เลือกหน้า สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้คนทั่วไป

ซาดาโกะ หญิงผมยาวสวมใส่ชุดขาว มีพลังจิตสามารถสังหารใครก็ได้ที่ต้องการ หล่อนถูกบิดาของตนทำร้ายแล้วโยนลงบ่อน้ำทิ้งที่ยังไม่ตายเพราะถูกสังคมกตตัน ด้วยความแค้นจึงแพร่คำสาปใส่ม้วนวีดีโอเพื่อทำร้ายผู้อื่นให้ได้พบกับความเจ็บปวดในแบบที่ตนได้พบ

ซาดาโกะปรากฏตัวในสองลักษณะ โดยเมื่อคราวที่ซาดาโกะถูกสังหารนั้น หล่อนยังคงเป็นเด็กผู้หญิงอายุประมาณสิบปี เมื่อปรากฏตัวออกจากโทรทัศน์เพื่อสังหารวีรจิตตามคำสาปในอีกหลายสิบปีให้หลังนั้น ซาดาโกะก็ปรากฏตัวในรูปร่างหญิงสาววัยรุ่น เติบโตขึ้นตามกาลเวลาที่ผ่านไป สวมใส่ชุดขาวดั้งเดิม เส้นผมยาวปิดบังใบหน้า ปรากฏให้เห็นเพียงดวงตาที่เบิกกว้างน่าหวาดหวั่น

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความพยายาม”

### **4.1.1.4 ความขัดแย้ง**

#### ความรักและความพยายาม

ความขัดแย้งในส่วนนี้เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัว Hero กับ Villain โดย Villain นั้นมีความอาฆาตพยาบาทจึงทำร้ายผู้คนไม่เลือก จนกระทั่งคำสาปของ Villain นั้นมาถึงตัวคนใกล้ชิดของ Hero จึงเกิดความขัดแย้งขึ้น เนื่องจาก Hero เป็นผู้ที่มีความรักให้กับลูก จึงพยายามทุกวิถีทางที่จะช่วยให้ลูกของหล่อนรอดพ้นจากความตาย

#### ความปกติกับความผิดแผก

ความขัดแย้งส่วนนี้เกิดขึ้นในช่วงอดีตที่มาของ Villain โดยแม่ของ Villain นั้นถูกนำตัวเข้าเมืองเพื่อแสดงพลังจิตที่ตนมี แต่เมื่อแสดงพลังอำนาจให้ผู้อื่นที่เป็นคนปกติธรรมดาได้รับรู้แล้วนั้น แม่ของ Villain กลับถูกต่อว่าว่าเป็นพวกหลอกหลวง เนื่องจากไม่สามารถยอมรับกับความผิดแผกของแม่ Villain ได้ เมื่อเห็นดังนั้น Villain ที่มีพลังพิเศษจึงฉุนเฉียวแล้วใช้พลังที่มีสังหารผู้ที่ต่อว่าแม่ของตน ส่งผลให้ทุกคนทั่วไปกล่าวหาว่าเป็นปีศาจ

ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นลักษณะของสังคมญี่ปุ่นซึ่งต้องการให้ผู้คนอยู่ในระบบระเบียบทุกอย่างเป็นไปตามครรลองที่วางไว้ เมื่อเกิดความผิดแผกขึ้นมาจึงถูกผู้คนปกติทั่วไปรังเกียจต่อต้าน

### ความเจริญกับความเชื่อดั้งเดิม

เหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถแบ่งความหมายของพื้นที่ได้เป็นสองส่วนคือ พื้นที่ที่ยังคงมีความเชื่อดั้งเดิมอยู่ กับพื้นที่ที่เป็นเมืองเจริญทางวัตถุ ลักษณะของเมืองที่เจริญนั้นมักจะปฏิเสธความเชื่อดั้งเดิมที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้หรือเรื่องจิตวิญญาณ เมื่อมีการนำความเชื่อดั้งเดิมเข้ามายังเมืองที่เจริญแล้วย่อมเกิดความขัดแย้งขึ้น

ความขัดแย้งในประเด็นนี้ปรากฏให้เห็นในช่วงอดีตของ Villain ที่แม่ของ Villain นั้นถูกกล่าวหาว่าเป็นพวกหลอกลวงเมื่อแสดงอำนาจพิเศษให้คนในสังคมเมืองเจริญเห็น จนความขัดแย้งนี้ขยายตัวจนก่อให้เกิดโศกนาฏกรรมขึ้น หลังจากนั้นเมื่อคำสาปของ Villain แพร่เข้ามาในสังคมเมืองก็ก่อให้เกิดความวุ่นวาย ความหวาดกลัวขึ้นในสังคมเมือง

### ความต้องการส่วนตัวกับความต้องการของสังคม

เมื่อแม่ของ Villain ถูกกล่าวหาว่าเป็นพวกหลอกลวง และถูกประณามว่าเป็นปีศาจ เพราะถูกเข้าใจผิดว่าเป็นผู้ใช้พลังจิตสังหารผู้ที่กล่าวหาตน ครอบครัวของ Villain ก็ถูกสังคมกดดันอย่างหนัก จนสุดท้ายแม่ของ Villain ต้องฆ่าตัวตาย และพ่อของ Villain ลงมือทำร้าย Villain เพื่อที่จะหยุดแรงกดดันจากสังคมเสีย

#### **4.1.1.5 ฉาก**

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Ringu แบ่งออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือฉากเมืองใหญ่ ที่ดูมืดมน และฉากชนบทของญี่ปุ่น ที่ยังคงมีวิถีชีวิตในแบบญี่ปุ่นดั้งเดิม โดยตัว Villain นั้นมีที่มาจากเมืองชนบทที่วิถีชีวิตยังคงอยู่กับความเชื่อในเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติ พลังของ Villain นั้นแพร่เข้ามาในสังคมเมืองปัจจุบันซึ่งมีวิถีชีวิตที่ไม่เกี่ยวข้องกับความเชื่อโบราณแล้ว ฉากของเกาะในชนบทของญี่ปุ่นนั้น เต็มไปด้วยบรรยากาศข้าวของเครื่องใช้ บ้านเรือนและวิถีชีวิตแบบโบราณ ส่วนเมืองใหญ่นั้นมีบรรยากาศที่มีดครีม สีต่างๆ ที่ปรากฏมักเป็นสีเขียวๆ หรือมีดทิม ซึ่งสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า

“เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติและความเชื่อของสังคมญี่ปุ่นโบราณ ที่ยังแทรกตัวซุกซ่อน อยู่ในสังคมเมืองปัจจุบัน”

#### 4.1.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษปรากฏในเรื่องนั้นคือ “น้ำ” โดยปรากฏในหลากหลายรูปแบบ ทั้งน้ำทะเล บ่อน้ำที่ Villain เสียชีวิต และฝนตกในเมือง โดยความหมายของน้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั้นหมายถึง “ความน่าหวาดกลัว เรื่องลึกลับ พลังที่ไม่อาจต้านทาน”

ทั้งหมดนี้สืบเนื่องมาจากมาจากมุมมองของสังคมญี่ปุ่นโบราณ ซึ่งผูกพันกับน้ำทะเล ในลักษณะที่นับถือและหวาดกลัว เนื่องจากชาวญี่ปุ่นหาประโยชน์จากท้องทะเล และประสบกับอันตรายหลากหลายรูปแบบในท้องทะเล ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและภูตผีวิญญาณของญี่ปุ่นจึงเกี่ยวพันกับทะเลมาโดยตลอดในลักษณะดังที่กล่าวไว้ นอกจากนี้สังคมญี่ปุ่นโบราณยังมีการทำระบบชลประทาน ส่งน้ำกระจายไปยังบ่อน้ำตามจุดต่างๆ ในเมือง ทำให้ทุกมุมเมืองเต็มไปด้วยบ่อน้ำ บ่อน้ำในญี่ปุ่นมีปากบ่อที่แคบและลึกมาก หากตกลงไปก็จะเป็นอันตรายถึงชีวิต โดยกว่าจะมีผู้พบศพก็ผ่านไปเป็นเวลานาน หากศพเน่าในบ่อ ก็อาจเกิดโรคระบาดแพร่ตามท่อไปยังบ่อน้ำแห่งอื่นๆ และตามวังยังใช้บ่อน้ำปลอมเป็นปากทางเข้าทางลับสำหรับหนีภัยอีกด้วย บ่อน้ำจึงมีความหมายในด้านความอันตรายและเป็นสถานที่ที่ซ่อนเร้นอีกด้วย ดำเนินเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีบทหนึ่งของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเรื่องราวที่แพร่หลายเป็นอย่างมากในญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือเรื่องราวของโอบิคุ หญิงสาวที่ถูกฆ่าแล้วโยนลงไปในบ่อน้ำโดยไม่มีใครรู้ วิญญาณของนางจึงปรากฏขึ้นจากบ่อน้ำเพื่อล้างแค้นและให้ผู้อื่นรับรู้ว่าคุณตายอยู่ในบ่อน้ำนั้น

#### 4.1.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นมุมมองของ “เด็กที่มีความผิดแผก” จะเห็นได้จากการนำเสนอตัวละคร Villain ว่าเป็นผู้ถูกกระทำอย่างโหดร้ายด้วยน้ำมือของคนในครอบครัว เพียงเพราะมีความผิดแผกแปลกกว่าคนทั่วไป โดยมุมมองดังกล่าวนี้มองว่าไม่ว่าเด็กจะมีความผิดแผกอย่างไร คนเป็นพ่อเป็นแม่ก็ควรมีความรักให้ลูก ไม่ควรทำร้ายลูก ไม่เช่นนั้นจะเป็นการสร้างแผลใจให้แก่เด็ก ส่งผลให้เด็กใช้ความรุนแรงต่อไปในภายหลัง

#### 4.1.1.8 รหัส

##### รหัสอนเรียว

ตัวละครซาดาโกะที่เป็น Villain นั้นถูกเข้ารหัสความหมายไว้ด้วยลักษณะของ *อนเรียว* (怨霊) ซึ่งเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความเคียดแค้น ไม่สามารถไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายผู้ที่ทำร้ายตนเสมอไป จะเห็นการเข้ารหัสนี้ได้จากลักษณะของซาดาโกะตอนปรากฏตัวในลักษณะหญิงสาว สวมชุดยาวสีขาว ผมยารุ่งรังปิดบังใบหน้า ดวงตาเคียดแค้น จิตใจอาฆาตพยาบาทและทำร้ายคนโดยไม่สนใจว่าเป็นคู่แค้นของตนหรือไม่

ลักษณะดังกล่าวดังกล่าวสอดคล้องกับลักษณะของ *อนเรียว* ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มักปรากฏในลักษณะสวมกิโมโนขาว ซึ่งเป็นกิโมโนที่สวมให้ศพ ผมเผ้ายารุ่งรังและใบหน้าขาวซีด ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของละคร *คาบุกิ* (歌舞伎) อีกที ดังนั้นเมื่อผู้ชมเห็นลักษณะตัวละครดังกล่าวนี้ ก็จะทราบได้ทันทีว่าเป็นวิญญาณแค้นที่กลับมาล้างแค้นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

##### รหัสผู้รอบรู้

ตัวละคร Helper ในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ เป็นผู้สืบสวนคลี่คลายเหตุการณ์ต่างๆ นั้น มีการเข้ารหัสไว้ว่าเป็นผู้รอบรู้ในลักษณะของญี่ปุ่น จะเห็นได้จากลักษณะภายนอกที่เป็นคนสุขุม พุดน้อย เก็บอารมณ์เก่ง ทำงานเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นอาชีพที่ได้รับการยกย่องว่ามาสถานะสูงในประเทศญี่ปุ่น

นอกจากนี้ตัวละคร Helper ยังมีพลังจิตพิเศษในการอ่านอดีตเหตุการณ์ด้วยการสัมผัสอยู่ด้วย เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นในอดีตนั้น ความหมายของผู้รอบรู้ที่แท้จริงต้องรอบรู้ในเรื่องของจิตวิญญาณด้วย เพราะสังคมญี่ปุ่นสมัยก่อนนั้นนำการฝึกสมาธิแบบเซ็นแทรกเข้าไปในทุกศาสตร์ของญี่ปุ่น ผู้รอบรู้จึงไม่ใช่รู้เพียงศาสตร์ทางโลก แต่รู้ศาสตร์ทางจิตอีกด้วย

##### รหัสโลกพิธีกรรมโบราณ

โลกพิธีกรรมโบราณในภาพยนตร์เรื่องนี้ เข้ารหัสความหมายไว้โดยใช้ลักษณะของบ้านเรือนญี่ปุ่นแบบโบราณ การแต่งกายในชุดกิโมโน ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นลักษณะของสังคมที่ยังคงมีความเชื่อทางไสยศาสตร์ดั้งเดิมของญี่ปุ่นอยู่ ดังจะเห็นได้จากในส่วนฉากบ้านเกิดของ Villain ซึ่งเป็นการให้ความหมายว่า Villain นั้นมาจากพื้นที่ที่ยังคงมีความเชื่อทางด้านไสย

ศาสตร์ ภาพของคำสาปที่ปรากฏในม้วนวีดิโอนั้นก็ก็มีลักษณะเป็นภาพขาวดำเก่าๆ เหตุการณ์ในภาพดูแปลกประหลาดไม่สามารถอธิบายได้ ซึ่งเป็นการเข้ารหัสความหมายของความสำเร็จทางไสยศาสตร์ ว่าเป็นสิ่งที่มีมาอยู่นานแล้ว และไม่สามารถอธิบายได้

### รหัสน้ำ

น้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเข้ารหัสให้มีความหมายถึงความน่าหวาดกลัว เรื่องลึกลับ พลังที่ไม่อาจต้านทานได้ด้วยพลังใจดั้งเดิมของญี่ปุ่นซึ่งผูกพันกับน้ำทะเล ในลักษณะที่นับถือและหวาดกลัว เนื่องจากชาวญี่ปุ่นหาประโยชน์จากท้องทะเล และประสบกับอันตรายหลากหลายรูปแบบในท้องทะเล ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและภูตผีวิญญาณของญี่ปุ่นจึงเกี่ยวพันกับทะเลมาโดยตลอดในลักษณะดังที่กล่าวไว้ อีกทั้งยังประกอบกับความหมายของบ่อน้ำในญี่ปุ่นที่สื่อถึงความลึกลับ ทำให้น้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อความหมายออกมาในลักษณะดังกล่าว

#### **4.1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *The Ring***

### **เรื่องย่อ**

เด็กสาวสองคนพูดคุยเล่นกันอย่างสนุกสนาน โดยไม่รู้เลยว่าในคืนนั้นพวกเขาจะต้องพบเจอกับอะไร จากเรื่องสัพเพเหระหัวข้อสนทนาที่เปลี่ยนมาเป็นเรื่องวีดิโอต้องคำสาป ที่หากใครดูแล้วจะต้องตายภายในเจ็ดวัน แคธี่ได้ดูวีดิโอม้วนนั้นไปแล้วเมื่อเจ็ดวันก่อน แต่ก็มองว่ามันเป็นเรื่องไร้สาระ จนกระทั่งโทรทัศน์เปิดเครื่องขึ้นมาเองเมื่อครบกำหนดตามคำสาป แคธี่เสียชีวิตด้วยสีหน้าสุดสพรึง ส่วนริเบคก้าเพื่อนที่มาค้างด้วย ก็ถึงกับเสียชีวิตวิกลจริตไป

ราเซล (Hero) นักข่าวสาวผู้มาดมั่นและทุ่มเททำงานจนแทบไม่มีเวลาให้ลูกชายสุดที่รักที่หล่อนเลี้ยงดูเขามาด้วยตัวคนเดียว การตายอันเป็นปริศนาของแคธี่หลานสาวของหล่อนและคำขอร้องของมารดาผู้ตาย ทำให้ราเซลเริ่มสืบเรื่องราวของวีดิโอต้องคำสาปม้วนนี้ทันที แม้ว่าเอเดนลูกชายของหล่อนจะมีปัญหาเกี่ยวกับทางโรงเรียน เพราะเขาเริ่มวาดภาพที่ดูวิปริตผิดแผกเต็มไปด้วยความมืดมน

ราเซลสืบหาไปจนพบบ้านพักตากอากาศที่แคธี่ไปพักเมื่อเจ็ดวันก่อนตาย เมื่อได้ม้วนวีดิโอต้องสงสัยที่อยู่ในลิอบบี้ หล่อนก็ขอเช่าห้องที่แคธี่เคยอยู่แล้วเปิดดูวีดิโอม้วนนั้น มันคือวีดิโอต้องคำสาป เรเซลจะต้องตายภายในเจ็ดวัน วันต่อมาโนอาห์ (Helper) พ่อของเอเดนมาหาเรเซลตามคำขอร้อง โนอาห์เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องเทพวีดิโอ เขาขอดูวีดิโอต้องสาป



แล้วให้เรเซลทำสำเนาให้เขาม้วนหนึ่งเพื่อเอาไปวิเคราะห์หาเงื่อนงำ โดยที่ไม่รู้ตัวเลยว่าตัวเองโดนคำสาปเข้าไปแล้ว

ระหว่างที่ทั้งสองหาทางคลี่คลายคำสาปอย่างสุดชีวิต เอเดนก็เปิดวิดีโอต้องคำสาปดูด้วยเหตุบังเอิญ เรเซลกับโนอาห์จึงต้องทุ่มเทอย่างเต็มที่เพื่อชีวิตลูกชายของพวกเขา เงื่อนงำที่พบนำทางพวกเขาไปยังฟาร์มม้าบนเกาะแห่งหนึ่ง แล้วพวกเขาก็ได้รู้ที่มาของเรื่องราวทั้งหมด

ฟาร์มม้าตระกูลมอร์แกนที่ในปัจจุบันไม่เหลือม้าแม่แต่ตัวเดียวนั้น เมื่อหลายปีก่อนเป็นฟาร์มม้าที่โด่งดัง จนวันหนึ่งสามีภรรยาตระกูลมอร์แกนเจ้าของฟาร์มรับอุปการะเด็กหญิงนามว่าซามาร่า (Villain) มาเป็นลูกบุญธรรม ไม่มีใครรู้ที่มาของเด็กคนนี้ ซามาร่ามีพลังพิเศษในการเห็นนิมิตภาพต่างๆ นานามากมาย และไม่เพียงเห็นคนเดียว พลังของหล่อนยังแพร่กระจายทำให้ผู้อื่นเห็นภาพอันน่าสยดสยองไปด้วย กระทั่งม้าในฟาร์มยังทนไม่ไหว วิ่งแหกคอกลงทะเลไปตายด้วยความหวาดกลัว ครอบครัวมอร์แกนต้องจับซามาร่าไปขังไว้ในโรงนา แต่พลังของหล่อนยังคงแพร่ไปไม่หยุด ซามาร่าจึงถูกส่งตัวไปทดลอง สุดท้ายแม่เลี้ยงของซามาร่าก็พาตัวหล่อนไปพักบนภูเขาที่สวยงาม แล้วตัดสินใจปิดปากปิดจมูกซามาร่าแล้วโยนลงบ่อน้ำและต้องทนทุกข์ทรมานอยู่ในบ่อถึงเจ็ดวันจึงจะเสียชีวิต แต่พลังยังคงอยู่ ส่วนแม่เลี้ยงของหล่อนก็กลับไปฆ่าตัวตายที่เกาะในภายหลัง ต่อมาที่บ้านพักตากอากาศมาสร้างครอบม่อ ซามาร่าจึงส่งพลังใส่ม้วนวิดีโอในบ้านพักหลังนั้น เพื่อให้คนอื่นได้เห็นภาพนิมิตอันน่าหวาดหวั่นอย่างที่หล่อนเห็นแล้วต้องตายในเจ็ดวันต่อมา

เรเซลกลับมาที่บ้านพักหลังนั้นแล้วลงไปบ่อน้ำใต้ตัวบ้าน หล่อนพบศพของซามาร่าในที่สุด กำหนดครบเจ็ดวันของหล่อนมาถึงแล้ว แต่หล่อนก็ไม่ตายตามคำสาป ดูเหมือนทุกอย่างจะคลี่คลายไปได้ด้วยดี แต่ในวันถัดมาซึ่งครบกำหนดตามคำสาปของโนอาห์ ซามาร่าก็ปรากฏตัวออกมาจากโทรทัศน์แล้วสังหารโนอาห์ เมื่อเรเซลรู้ว่าการพบศพนั้นไม่ได้ทำให้คำสาปคลายไป หล่อนก็ครุ่นคิดจนรู้ว่าต้องทำสำเนาคำสาปให้คนอื่นดู เพราะสิ่งที่ซามาร่าต้องการคือให้ผู้อื่นได้พบกับความทุกข์ทรมานของหล่อนให้มากที่สุด เรเซลจึงให้เอเดนทำสำเนาวิดีโอแล้วนำไปให้ผู้อื่นดู ลูกชายหล่อนจึงรอฟันคำสาปมาได้มากที่สุด

#### 4.1.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Ring สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Villain ที่ไม่มีใครรู้ที่มา เข้ามาในสังคมที่เงียบสงบ แต่พลังของ Villain สร้างความเดือดร้อนให้คนในสังคมนั้น
- คนในสังคมนั้น สังหาร Villain
- Villain กลายเป็น Villain ที่แท้จริง
- คนในครอบครัวของ Hero ถูก Villain หมายชีวิต
- Hero สืบหาที่อยู่ของ Villain
- Hero เข้าไปยังที่อยู่ของ Villain ซึ่งถูกซ่อนไว้ แต่ก็ยังไม่สามารถช่วยคนในครอบครัวได้
- Hero ให้ผู้อื่นมารับเคราะห์แทนคนในครอบครัว จึงหลุดพ้นจากอำนาจของ Villain ได้

*Villain ที่ไม่มีใครรู้ที่มา เข้ามาในสังคมที่เงียบสงบ แต่พลังของ Villain สร้างความเดือดร้อนให้คนในสังคมนั้น*

ครอบครัวมอร์แกนและสังคมนอกกายอยู่กันมาอย่างเงียบสงบ จนกระทั่งรับซามาร่ามาเลี้ยง ทุกคนบนเกาะจึงถูกพลังของซามาร่าทำให้เห็นภาพนิมิตน่าสยดสยองแบบเดียวกับที่ซามาร่าเห็น แม้ว่าทุกคนจะพยายามหาทางแก้ไข แต่ก็ไม่เป็นผล พลังของซามาร่ายังสร้างความเสียหายมากมายให้แก่คนในสังคมนั้นต่อไป

*คนในสังคมนั้น สังหาร Villain*

เมื่อไม่รู้จะทำอย่างไรได้แล้ว แม่เลี้ยงของซามาร่าจึงพาซามาร่าไปพักที่ภูเขาแห่งหนึ่ง หล่อนให้ซามาร่าไปยืนริมบ่อน้ำ พุดปลอบใจซามาร่าว่าแล้วทุกอย่างจะดีขึ้น ก่อนจะเอาถุงพลาสติกครอบศีรษะซามาร่าไม่ให้หายใจออก โยนลงบ่อน้ำทั้งที่ยังไม่ตายแล้วปิดฝาบ่อ

*Villain กลายเป็น Villain ที่แท้จริง*

Villain ติดอยู่ในบ่อน้ำทั้งที่ยังมีชีวิตและได้รับความทุกข์ทรมานเป็นเวลานานก่อนจะเสียชีวิต ความเคียดแค้นทำให้ Villain กลายเป็นวิญญาณพยาบาท ส่งคำสาปใส่ม้วนวิดีโอเพื่อทำร้ายผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

คนในครอบครัวของ Hero ถูก Villain หมายชีวิต

หลังจากหลานของ Hero ตกอยู่ในอำนาจของคำสาป Hero คนรักเก่าของ Hero และลูกชายสุดที่รักก็โดนคำสาปต้องตายภายในเจ็ดวันไปด้วย

Hero สืบหาที่อยู่ของ Villain

เรเชลกับโนอาห์สืบหาเงื่อนงำที่มาของเหตุการณ์ทั้งหมด เพื่อหาวิธีแก้ไขคำสาป

Hero เข้าไปยังที่อยู่ของ Villain ซึ่งถูกซ่อนไว้ แต่ก็ยังไม่สามารถช่วยคนในครอบครัวได้

เมื่อทราบเรื่องราวทั้งหมด เรเชลก็ปีนลงไปใต้น้ำใต้บ้านพักตากอากาศที่ซามาร่าถูกโยนลงไป หล่นนพบศพของซามาร่าแล้วไม่ตายตามกำหนดคำสาป แต่ทว่าโนอาห์กลับตายเมื่อครบกำหนดในวันถัดมา เรเชลจึงรู้ว่าการพบศพไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้ตนพ้นจากคำสาปได้

Hero ให้ผู้อื่นมารับเคราะห์แทนคนในครอบครัว จึงหลุดพ้นจากอำนาจของ Villain ได้

เรเชลรู้ว่าต้องทำสำเนา ม้วนวีดีโอไปให้ผู้อื่นดูจึงจะรอดชีวิต จึงให้เอเดนทำสำเนาไปให้คนอื่นดู จึงรอดชีวิตมาได้

#### 4.1.2.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง The Ring สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“การถูกทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจในวัยเด็ก ก่อให้เกิดความทุกข์อย่างหนัก สร้างความอฆาตพยาบาลและนำมาซึ่งความรุนแรงในภายหลัง”

ประเด็นเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวพันกับความรักในครอบครัวเป็นหลัก เริ่มจากตัวซามาร่า ที่ถูกรับมาเลี้ยงนั้น แสดงว่าหล่อนถูกคนในครอบครัวทอดทิ้งหรือไม่สามารถดูแลให้ความอบอุ่นได้ แต่ด้วยความที่ซามาร่ามีพลังพิเศษ มองเห็นภาพนิมิตที่น่าสยดสยองอยู่ตลอดเวลา แล้วยังทำให้ครอบครัวเห็นภาพไปด้วยนั้น ทำให้ครอบครัวที่รับซามาร่ามาเป็นลูกบุญธรรมไม่สามารถรักและให้ความอบอุ่นแก่ซามาร่าได้ ทั้งที่ความจริงนั้นซามาร่าต้องการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ประสบการณ์แบบที่ตนประสบอยู่

เหตุการณ์ดังกล่าวกลายเป็นเหตุให้ซามาร่าถูกคนในครอบครัวทำร้ายได้รับความทุกข์ทรมาน ความแค้นที่ตนไม่เคยได้รับความรักความเข้าใจ ทำให้ซามาร่าใช้ความรุนแรงทำร้ายผู้คนไม่เลือกหน้า กลายเป็นที่มาของเรื่องราวทั้งหมด

ในทางกลับกัน ครอบครัวของ Hero แม้พ่อแม่จะแยกกันอยู่ แต่ทุกคนก็มีความห่วงใย เข้าใจและช่วยเหลือกันเป็นอย่างดี จึงสามารถผ่านพ้นวิกฤติไปได้ ไม่ต้องประสบกับชะตาที่อันโหดร้ายอย่างที่ Villain ประสบ

ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญแก่สถาบันครอบครัว และมองไปถึงผลเสียของการใช้ความรุนแรงในครอบครัวของภาพยนตร์เรื่องนี้

#### 4.1.2.3 ตัวละคร

##### Hero - เรเชล เคลเลอร์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามหาทางขัดขวางไม่ให้ Villain ใช้พลังทำร้ายคนที่ตนรัก ถึงขนาดไม่สนใจความปลอดภัยของตัวเอง

เรเชลเป็นนักข่าวหญิงผู้เก่งกาจมาดมั่น หล่อนมีลูกชายคนหนึ่งและเลี้ยงดูลูกด้วยตัวเอง เนื่องจากแยกกันอยู่กับพ่อของเด็ก เรเชลไม่ค่อยมีเวลาให้ลูกเพราะต้องทำงานหนัก แต่เอเดนลูกของหล่อนก็ดูเป็นผู้ใหญ่มีความรับผิดชอบเกินเด็ก เมื่อญาติคนหนึ่งของเรเชลตายด้วยคำสาป เรเชลถูกแม่ของผู้ตายขอร้องให้ช่วยสืบหาความจริงในเรื่องนี้ เรเชลจึงเริ่มสืบสวนจนโดนคำสาปเข้า จึงหาทางแก้ไขรอดพ้นคำสาป ต่อมาครอบครัวรวมทั้งลูกชายสุดที่รักของหล่อนก็โดนคำสาปด้วย เรเชลจึงต้องยิงทุบทุกอย่างเต็มที่เพื่อช่วยลูกชายของตน

ตัวละครเรเชล เคลเลอร์นี้เป็นตัวแทนของความหมายว่า “ความรัก”

##### Helper - โนอาห์ เคลย์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือ Hero ในการสืบเสาะเรื่องราวต่างๆ จนนำไปสู่หนทางแก้ไขคำสาปของ Villain

โนอาห์อดีตคนรักของเรเชลและเป็นพ่อของเอเดน แต่แยกกันอยู่กับเรเชลเพราะเข้ากันไม่ได้ โนอาห์เป็นชายหนุ่มแต่งตัวสบายๆ เชี่ยวชาญเรื่องเทปวีดีโอ เมื่อได้รับคำร้องขอจาก

เรเชล เขาก็เข้ามาช่วยเหลือในทันทีจึงโดนคำสาปไปด้วย โนอาห์ช่วยเหลือให้เรเชลพบเงื่อนงำต่าง ๆ เกี่ยวกับวิธีโอต้องคำสาปมากมาย แต่สุดท้ายก็ต้องเสียชีวิตเพราะคำสาป

ตัวละครโนอาห์ เคลย์นี่เป็นตัวแทนของ “ผู้รอบรู้”

#### Villain - ซามาร่า มอร์แกน

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ใช้พลังอำนาจที่มีสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้คนโดยไม่เลือกหน้า

ซามาร่า มอร์แกนเป็นเด็กหญิงที่ตระกูลมอร์แกนรับมาเป็นลูกบุญธรรม รูปลักษณะในสมัยยังมีชีวิตเป็นเด็กหญิงผอมยาว สวมชุดยาวสีขาวตลอดเวลา เมื่อตายไปแล้วก็ปรากฏตัวในลักษณะผอมยาว สวมชุดเดิม แต่ใบหน้าน่าเกลียดหน้ากลัว ดูคล้ายสัตว์ร้าย ซามาร่ามีพลังพิเศษในการเห็นภาพนิมิตที่น่าสยดสยอง สามารถทำให้คนรอบข้างได้เห็นภาพนั้นไปด้วย ไม่เว้นแม้แต่อุปกรณ์บันทึกต่าง ๆ ก็ติดภาพเหล่านั้น นอกจากนั้นยังสามารถสร้างความร้อนให้เกิดรอยใหม่ได้ด้วย ซามาร่าต้องการให้คนอื่นได้เห็นภาพอย่างที่ตนเห็น ต้องการสื่อสารสิ่งนั้นๆ ออกไปให้ผู้อื่นได้รับรู้ เมื่อซามาร่าถูกทำร้ายและทุกข์ทรมานจนถึงแก่ชีวิตอยู่ในบ่อน้ำ ซามาร่าจึงใช้พลังที่มีบันทึกคำสาปใส่ม้วนวีดีโอบนบ้านพักที่มาสสร้างคร่อมบ่อ เพื่อกระจายคำสาปให้ผู้อื่นได้ประสบกับความทุกข์แบบที่ตนได้ประสบ

ตัวละครซามาร่า มอร์แกนนี้เป็นตัวแทนของ “ความพยาบาท”

#### **4.1.2.4 ความขัดแย้ง**

##### ความรักและความพยาบาท

ความขัดแย้งในส่วนนี้เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัว Hero กับ Villain โดย Villain นั้นมีความอาฆาตพยาบาทจึงทำร้ายผู้คนไม่เลือก จนกระทั่งคำสาปของ Villain นั้นมาถึงตัวคนใกล้ชิดของ Hero จึงเกิดความขัดแย้งขึ้น เนื่องจาก Hero เป็นผู้ที่มีความรักให้กับลูก จึงพยายามทุกวิถีทางที่จะช่วยให้ลูกของหล่อนรอดพ้นจากความตาย

### ความปกติกับความผิดปกติ

เหตุของความขัดแย้งนี้เกิดจากที่ตัว Villain นั้นมีพลังพิเศษที่ผิดแปลกจากคนทั่วไป สามารถมองเห็นภาพนิมิตได้ และพลังนั้นแพร่ออกไปทำให้คนปกติที่อยู่รอบกายเห็นภาพนิมิตด้วย จึงเกิดความขัดแย้งขึ้นเพราะภาพนิมิตนั้นสร้างความเดือดร้อนให้ คนรอบกายพยายามหาทางทำให้พลังของ Villain ไม่สามารถไปสร้างความเดือดร้อนให้ตนได้ ความพยายามดังกล่าวนั้นขัดแย้งกับลักษณะพลังอำนาจของ Villain และสร้างความเดือดร้อนให้กับ Villain เป็นอย่างมาก

ด้วยความที่ Villain ผิดแปลกจากคนธรรมดาและพลังของ Villain สร้างความเดือดร้อนให้กับคนรอบข้าง สุดท้าย Villain จึงถูกนำตัวไปทดลองหาสาเหตุของความผิดปกติดังกล่าว และลงเอยด้วยโศกนาฏกรรม เมื่อแม่เลี้ยงของ Villain ตัดสินใจสังหาร Villain แล้วฆ่าตัวตายตาม

### ความเจริญกับความเชื่อดั้งเดิม

เหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถแบ่งความหมายของพื้นที่ได้เป็นสองส่วน คือ จากเมืองเจริญทางวัตถุกับภาพอดีตของ Villain ซึ่งเป็นฉากโลกแฟนตาซี ที่ดูงดงามเกินจริง เป็นสถานที่ที่มีเวทย์มนต์และแม่มดอาศัยอยู่

เมื่อพลังอำนาจคำสาปของ Villain ที่มาจากโลกแฟนตาซีซึ่งเป็นความเชื่อดั้งเดิม แพร่เข้ามายังสังคมเมือง ซึ่งสังคมเมืองที่เจริญนั้นปฏิเสธความเชื่อในโลกแฟนตาซีไปเสียแล้ว จึงมีความขัดแย้งในด้านความเชื่อเกิดขึ้น จะเห็นได้จากการที่ตัวละครหลายๆ ตัวแสดงท่าทางไม่เชื่อว่าวีดีโอจะเป็นคำสาปจริง โดยมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ ภาพในวีดีโอก็เป็นฝีมือของนักทำภาพยนตร์สมัครเล่น

#### **4.1.2.5 ฉาก**

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Ring แบ่งออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือฉากเมืองใหญ่ ที่ดูมีดมน และฉากสถานที่ที่ดูเหมือนโลกแฟนตาซีในนิทาน สถานที่ที่ Villain ปรากฏตัวขึ้นนั้นมีลักษณะดูสวยงามเกินความเป็นจริง ดูคล้ายภาพวาดประกอบนิทาน หรือฉากในเรื่องเล่าปรัมปรา ส่วนเมืองใหญ่นั้นมีบรรยากาศที่มืดครึ้ม สีต่างๆ ที่ปรากฏมักเป็นสีเรียบๆ หรือมืดทึม ซึ่งสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า

“โลกแห่งความเพ้อฝันที่ผู้คนเชื่อว่าเป็นเพียงจินตนาการ แต่มีอยู่จริงและแทรกตัวซุกซ่อนอยู่ในสังคมเมืองปัจจุบัน”

#### 4.1.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษปรากฏในเรื่องนั้นคือ “น้ำ” โดยปรากฏในหลากหลายรูปแบบ ทั้งน้ำทะเล บ่อน้ำที่ Villain เสียชีวิต และฝนตกในเมือง โดยความหมายของน้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นหมายถึง “ความน่าหวาดกลัว เรื่องลึกลับ พลังที่ไม่อาจต้านทาน”

แม้ในสังคมตะวันตกจะไม่ได้ให้ความหมายของน้ำไว้ในความหมายใดความหมายหนึ่งชัดเจน แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นำเสนอความหมายของน้ำออกมาในทางความน่ากลัว เรื่องลึกลับ โดยถ่ายน้ำให้ออกมาในสีมืดทึม ฉายคลื่นท้ายเรือที่ดูรุนแรงน่าหวาดกลัว อีกทั้งเวลาที่ Villain ปรากฏตัวก็มีน้ำไหลออกมาจากตัวของ Villain ร่องรอยของน้ำในห้องผู้ตายก็เป็นสัญลักษณ์สื่อให้ทราบว่า Villain เคยปรากฏตัวที่นี่เพื่อสร้างบรรยากาศความน่ากลัว จึงเป็นการสร้างน้ำให้ออกมาในความหมายดังกล่าวได้

#### 4.1.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นมุมมองของ “เด็กที่มีความผิดปกติ” จะเห็นได้จากการนำเสนอตัวละคร Villain ว่าเป็นผู้ถูกกระทำอย่างโหดร้าย เพราะมีความผิดปกติแปลกกว่าคนทั่วไป โดยมุมมองดังกล่าวนี้มองว่าไม่ว่าเด็กจะมีความผิดปกติอย่างไร ก็ไม่ควรไปทำร้ายกันเช่นนั้น แต่ควรให้ความเข้าใจ รับในสิ่งที่เด็กเป็น ไม่เช่นนั้นจะเป็นการสร้างแผลใจให้แก่เด็ก ส่งผลให้เด็กใช้ความรุนแรงต่อไปในภายหลัง

#### 4.1.2.8 รหัส

##### รหัสแม่มด

ตัว Villain ซึ่งมีอำนาจพิเศษในภาพยนตร์ฉบับนี้ ถูกเข้ารหัสให้มีลักษณะเป็นแม่มด จะเห็นได้จากจากเวลาเล่าถึงตัว Villain จะเป็นฉากที่ดูสวยงามเกินจริง คล้ายภาพวาดในนิทาน ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีเวทย์มนต์และแม่มดอยู่ พลังอำนาจของ Villain ก็มีลักษณะเหมือนแม่มดในหนังสือนิทานอีกเช่นกัน จะเห็นได้จากรอยไหม้รูปต้นไม้ที่เกิดจากพลังของ Villain ภาพนิมิตที่ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนลักษณะคล้ายภาพประกอบในหนังสือนิทานทั้งสิ้น อีกทั้งสัตว์ต่างๆ เช่นมายังมีท่าทางกลัวพลังอำนาจของ Villain อีกด้วย

รูปลักษณะภายนอกของ Villain ที่ปรากฏตัวหลังเสียชีวิต ก็มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียด ใบหน้าบิดเบี้ยวดูร้าย ผิวกายหยาบกร้านสีผิดธรรมชาติ ซึ่งเป็นลักษณะของแม่มดร้ายเช่นกัน

### รหัสโลกแฟนตาซี

ฉากต่างที่เกี่ยวข้องกับตัว Villain นั้นมีการเข้ารหัสให้เป็นลักษณะของโลกแฟนตาซี จะเห็นได้จากโลกที่ Villain อาศัยอยู่นั้น จะเป็นสถานที่ที่สวยงามเกินจริง สีสันผิดธรรมชาติ ดูคล้ายภาพวาดในสมุดนิทาน ซึ่งให้ความหมายว่าเป็นโลกแฟนตาซี

การเข้ารหัสในส่วนนี้เป็นการเข้ารหัสเพื่อสร้างความหมาย โดยใช้ฉากแวดล้อมตัว Villain ให้เป็นโลกแฟนตาซี ประกอบกับลักษณะอื่นๆ ของ Villain เพื่อให้ Villain มีลักษณะเป็นแม่มดนั่นเอง

#### **4.1.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* กับ *The Ring***

ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการเปลี่ยนแปลงตัว Villain จากวิญญาณแค้นแบบ *อนเรียว* ไปเป็นแม่มด เนื่องจากปัจจัยด้านบริบททางวัฒนธรรม โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลักนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบตัวละคร ซึ่งส่งผลกระทบต่อเกิดความเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบโครงเรื่องและฉากเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก นอกจากนั้นเป็นการดัดแปลงองค์ประกอบเพื่อความเหมาะสมกับบริบทของอเมริกา



รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* กับ *The Ring* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ringu</i> กับ <i>The Ring</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง		X		
แก่นเรื่อง	X			
ตัวละคร		X		
ความขัดแย้ง			X	
ฉาก		X		
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X	X	

ตารางที่ 5 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* กับ *The Ring*

#### 4.1.3.1 โครงเรื่อง

##### พบการดัดแปลงในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องที่ถูกดัดแปลงนั้นเป็นส่วนเปิดเรื่อง โดยภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* สร้างที่มาของ Villain ว่าเป็นเด็กที่อยู่ในสังคมโลกพิธีกรรมโบราณของญี่ปุ่น แต่ต่อมาถูกนำตัวเข้ามายังสังคมเมืองและถูกสังคมรังเกียจกดดันจนถึงขั้นฆาตกรรมของ Villain ต้องฆ่าตัวตายและ Villain ถูกบิดาฆ่าตาย

ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง *The Ring* นั้น Villain ที่ไม่มีใครทราบที่มาเข้ามายังสังคมที่สงบสุข พลังพิเศษของ Villain ทำร้ายคนในสังคมนั้น จนสุดท้ายผู้ที่รับ Villain เข้ามาในสังคมต้องสังหาร Villain ทิ้งแล้วฆ่าตัวตายตามไปภายหลัง

การดัดแปลงโครงเรื่องในส่วนนี้ดัดแปลงเพื่อเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัว Villain จากเดิมที่เป็นผู้มีพลังพิเศษจากสังคมโบราณที่ถูกสังคมเมืองรังเกียจและกดดันจนเกิดโศกนาฏกรรมขึ้นในภาพยนตร์ต้นฉบับ มาเป็นการสร้างให้ตัว Villain ดูเป็นแม่มดผู้ชั่วร้ายจากสถานที่อื่นที่เข้ามาทำลายสังคมอันสงบสุข เนื่องจากภาพยนตร์ต้นฉบับที่เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นนั้น ตัว Villain เป็นผู้มีพลังพิเศษในแบบของสังคมญี่ปุ่นโบราณ เป็นเรื่องของความเชื่อในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ดั้งเดิม ซึ่งนับถือศาสนาซันโตที่มีความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและอำนาจเหนือธรรมชาติ มีการเข้าเจ้าทรงผี มีการเสี่ยงทายทำนายทายทัก

ทางตะวันตกนั้นไม่มีความเชื่อในเรื่องเหล่านี้ เนื่องจากสังคมตะวันตกนับถือศาสนาคริสต์เป็นหลัก โดยนับถือพระเจ้าเพียงองค์เดียว และกีดกันผู้ที่มีอำนาจพิเศษต่างๆ นอกเหนือจากที่เป็นอำนาจของพระเจ้าว่าเป็นผู้ต่อต้านพระเจ้า เช่นในยุคสมัยที่มีการล่าแม่มด โดยมองว่าผู้ที่ศึกษาศาสตร์แปลกๆ หรือมีอำนาจพิเศษที่ไม่ใช่อำนาจของพระเจ้านั้นเป็นแม่มดทั้งหมด ด้วยเหตุนี้ที่มาของ Villain จึงถูกดัดแปลงไปเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมตะวันตก

การที่ไม่มีใครทราบที่มาของ Villain ไม่มีการอ้างอิงว่า Villain มีพลังพิเศษด้วยเหตุใด และพลังพิเศษของ Villain เข้ามาทำร้ายคนในสังคมที่สงบสุขนั้น ก็เพื่อสร้างภาพตัว Villain ให้กลายเป็นแม่มดร้าย สอดคล้องกับความเชื่อทางวัฒนธรรมตะวันตกนั่นเอง

#### 4.1.3.2 แก่นเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนแก่นเรื่อง*

แก่นเรื่องของ Ringu และ The Ring นั้นเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับปมอันเป็นชนวนให้เกิดความรุนแรงที่เกิดจากการถูกทำร้ายในวัยเด็กเหมือนกันทั้งสองฉบับ

การที่คงแก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับญี่ปุ่นไว้ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้นั้น เป็นเพราะแก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นประเด็นทางด้านจิตวิทยาที่มีปรากฏอยู่ในทุกสังคม จึงสามารถสื่อความหมายได้ในทุกสังคม ทุกวัฒนธรรม

#### 4.1.3.3 ตัวละคร

*พบการดัดแปลงในส่วนตัวละคร*

การดัดแปลง Helper

ความหมายของ Helper ที่มีความหมายเป็น “ผู้รอบรู้” สามารถคงเดิมไว้ได้เนื่องจากเป็นความหมายที่มีอยู่ในทุกสังคมและวัฒนธรรม แต่มีการดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Helper ไป จากอาจารย์มหาวิทยาลัยผู้เงียบขรึม มีพลังอำนาจพิเศษ ไปเป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน

วีดีโอเทป แต่งกายสบายๆ ทำทางไม่ยึดติดกับกฎระเบียบ และไม่มีพลังพิเศษ การดัดแปลงในส่วนนี้เกิดจากความหมายของผู้รอบรู้ที่แตกต่างกันในทั้งสองวัฒนธรรม

### การดัดแปลง Villain

ตัวละครนี้มีความหมายเป็น “ความเกลียดชัง” ซึ่งคงเดิมไว้ได้เนื่องจากเป็นความหมายที่มีอยู่ในทุกสังคมและวัฒนธรรม ส่วนที่ถูกดัดแปลงไปนั้นคือลักษณะภายนอกของตัวละคร จากที่มีลักษณะเป็นวิญญาณแค้นของญี่ปุ่นที่เรียกว่า *อนเรียว* ในภาพยนตร์ต้นฉบับ ถูกดัดแปลงไปเป็นแม่มดในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ การดัดแปลงลักษณะดังกล่าวนี้เกิดจากการที่ที่มาของ Villain ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่จึงต้องดัดแปลงที่มาจาก Villain เสียใหม่ จนส่งผลให้ Villain มีลักษณะเป็นแม่มดนั่นเอง

#### **4.1.3.4 ความขัดแย้ง**

*พบการตัดทอนในส่วนความขัดแย้ง*

#### ความต้องการส่วนตัวกับความต้องการของสังคม

ความขัดแย้งในประเด็นนี้ถูกตัดทอนไป เพราะในวัฒนธรรมตะวันตกไม่มีลักษณะการที่ต้องทำตามความคาดหวังของสังคมสูงมากเท่ากับของญี่ปุ่น ที่ความต้องการของสังคมในญี่ปุ่นนั้นสูงจนถึงขนาดเข้ามามีผลกระทบต่อเรื่องภายในครอบครัวได้ ในขณะที่สังคมตะวันตกความต้องการของสังคมไม่มีผลกระทบต่อเรื่องภายในครอบครัว

#### **4.1.3.5 ฉาก**

*พบการดัดแปลงในส่วนฉาก*

ฉากในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้มีความเหมือนกันในส่วนของเมืองใหญ่ที่ดูอึมครึม แต่มีการดัดแปลงในส่วนของโลกลับที่แทรกตัวเข้ามาซุกซ่อนอยู่ในเมืองใหญ่ โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับโลกลับที่แทรกเข้ามานั้นเป็นโลกญี่ปุ่นโบราณที่เต็มไปด้วยการทรงเจ้าเข้าผีและพิธีกรรม ซึ่งเป็นลักษณะของความเชื่อในแบบ ชินโด (*神道*) ซึ่งอยู่คู่กับประเทศญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ แม้ศาสนาพุทธจะเข้ามารุ่งเรืองในภายหลัง แต่ความเชื่อแบบชินโทยังคงมีอยู่ถึงยุคปัจจุบัน ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ จึงต้องดัดแปลงฉากในส่วนนี้ให้เข้ากับวัฒนธรรมตะวันตก

โดยปรับเปลี่ยนจากโลกพิธีกรรมโบราณ เป็นโลกแห่งความเฟื่องฟู โลกของนิทานปรัมปรา จากอดีตของ Villain จึงดูสวยงามเกินจริง สีสนับและบรรยากาศดูราวกับภาพวาดประกอบนิทาน เพื่อสร้างความหมายของฉากโลกที่แทรกเข้ามาในเมืองให้เป็นโลกลึกลับในแบบที่วัฒนธรรมตะวันตกคุ้นเคย อีกทั้งในส่วนนี้ยังไปเสริมในการดัดแปลงตัวละคร Villain ให้ดูเป็นแม่มดชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย

#### 4.1.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

*พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ*

แม้ว่าน้ำจะมีความหมายพิเศษในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ว่ามีความลึกลับ มีพลัง นำยาเกรง เพราะลักษณะประเทศที่เป็นเกาะ โดยที่วัฒนธรรมตะวันตกไม่ได้ให้ความหมายไว้แบบเดียวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ก็ยังคงสัญลักษณ์พิเศษนี้ไว้ได้ โดยใช้วิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ให้ความหมายของน้ำในลักษณะเดียวกับที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นให้ไว้ โดยนำเสนอภาพลักษณ์ของน้ำให้ดูลึกลับ น่าหวาดกลัว จึงทำให้สัญลักษณ์พิเศษนี้สามารถสื่อความหมายเดียวกันได้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

#### 4.1.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นเป็นมุมมองเดียวกัน คือเป็นมุมมองผู้รักและทุ่มเททุกอย่างเพื่อลูก ซึ่งเป็นลักษณะที่พบได้ในทุกสังคม ทุกวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงสามารถคงมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับไว้ได้

#### 4.1.3.8 รหัส

พบการตัดแปลงและตัดทอนในส่วนรหัส

##### การตัดแปลงโลกพิธีกรรมโบราณของญี่ปุ่น – โลกแฟนตาซี

ในภาพยนตร์ต้นฉบับมีการใช้รหัสทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นโบราณสื่อถึงโลกไสยศาสตร์ จะเห็นได้จากที่ Villain ให้เป็นผู้ที่มีพลังอำนาจในแบบความเชื่อของญี่ปุ่นโบราณ ลักษณะบ้านเกิดดั้งเดิมของตระกูล Villain ก็เป็นบ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ภาพคำสาปในวิดีโอก็ให้บรรยากาศของญี่ปุ่นโบราณและเรื่องลึกลับ

แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น มีการตัดแปลงรหัสโลกไสยศาสตร์ให้กลายเป็นบรรยากาศของโลกในนิทานปรัมปราแทน โดยใช้ภาพบรรยากาศและสีสันที่ดูสวยงามเหนือจริง ดูคล้ายภาพวาดในนิทาน ซึ่งรหัสต่างๆ เหล่านี้ในวัฒนธรรมตะวันตกมีความหมายถึงโลกที่มีเรื่องราวลึกลับ เวทย์มนต์คาถา มีภูตและแม่มดอาศัยอยู่

การที่ต้องตัดแปลงรหัสในส่วนนี้ เป็นเพราะรหัสทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นโบราณนั้น เป็นลักษณะเฉพาะของประเทศญี่ปุ่นที่สืบเนื่องมาจากความเชื่อทางศาสนา จึงไม่สามารถนำมาใช้ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้ เพราะความเชื่อทางศาสนาในวัฒนธรรมตะวันตกนั้น แตกต่างกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงต้องตัดแปลงรหัสโลกไสยศาสตร์ให้กลายเป็นเรื่องแม่มดปรัมปรา ซึ่งเป็นเรื่องราวที่มีอยู่ในวัฒนธรรมตะวันตก

##### การตัดแปลงรหัสผู้รอบรู้

ตัวผู้รอบรู้ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น เข้ารหัสไว้ว่าเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยของญี่ปุ่น ทำทางขริม ทรงภูมิ ซึ่งสร้างโดยให้ความหมายเป็นผู้รอบรู้ในทุกด้าน อีกทั้งยังมีพลังพิเศษในการอ่านภาพอดีตจากสิ่งของหรือผู้คนได้ด้วยการสัมผัส แต่ถูกตัดแปลงการเข้ารหัสในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ให้เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทปวีดีโอ แต่งตัวง่าย ๆ สบาย ๆ ทำทางคล้ายเด็กวัยรุ่น และไม่มีพลังพิเศษ

การตัดแปลงรหัสในส่วนนี้เป็นเพราะฐานะของอาจารย์ในญี่ปุ่นนั้น ถูกยกให้เป็นคนในอีกระดับชั้นหนึ่ง มีฐานะที่สูงขึ้นมาในสังคม เป็นฐานะที่ทุกคนต้องให้ความเคารพเป็นพิเศษ และเป็นผู้มีความรอบรู้ในทุกด้าน ในวัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นนั้น อาจารย์ผู้ทรงภูมิโดยมากจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ในด้านจิตวิญญาณด้วย ซึ่งเกิดจากลักษณะวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่นำเอาการฝึกสมาธิ

แบบพุทธศาสนิกายเซ็นเข้าแทรกลงไปในทุกศาสตร์ แต่ในสังคมตะวันตก อาจารย์ไม่ได้รับการยกย่องให้มีฐานะสูงขึ้นมาว่าอาชีพอื่นๆ ในสังคม และไม่ได้อยากมองว่าเป็นผู้รอบรู้ในทุกๆ ด้าน ดังนั้นการที่จะสร้างตัวละครให้มีบทบาทเป็นผู้ใช้ความรู้ที่มีในการหาเบาะแสเงื่อนงำ จึงต้องใช้เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านแทน และในวัฒนธรรมตะวันตกไม่มีความเชื่อในเรื่องผู้มีพลังจิตพิเศษ ประกอบกับลักษณะภายนอกของตัวละครในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ซึ่งดูไม่น่าเชื่อว่าจะมีพลังพิเศษได้ ผู้รอบรู้ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงไม่มีพลังพิเศษ

### การดัดแปลงรหัสสอนเร็ว - แม่มด

การเข้ารหัสตัววิญญาณแค้นในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น มีการเข้ารหัสโดยใช้หญิงสาววัยรุ่น สวมชุดขาวยาว ผมยาวปิดบังใบหน้าทั้งหมด มองเห็นเพียงดวงตาที่แดงก่ำดูราวกับอัดแน่นไปด้วยเลือดแค้น แต่ยังคงดูเป็นดวงตามนุษย์ ไม่ปรากฏใบหน้าส่วนอื่นให้เห็น ส่วนในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น Villain ร่างหลังความตายปรากฏตัวในลักษณะเด็กหญิง สวมชุดยาว ผมยาวรุงรังแต่ไม่ปิดบังใบหน้า ลักษณะสีหน้าดูดุร้าย ไม่ใช่ใบหน้าของมนุษย์ ดูออกไปทางอสุรกาย

การเข้ารหัสวิญญาณร้ายในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น เป็นการเข้ารหัสลักษณะของวิญญาณแค้นที่เรียกว่า *อนเรียว* (怨靈) ซึ่งเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความแค้นเคียดแค้น ไม่สามารถไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายผู้ที่ทำร้ายตนเสมอไป ลักษณะของ *อนเรียว* ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มักปรากฏในลักษณะสวมกิโมโนขาว ซึ่งเป็นกิโมโนที่สวมให้ศพ ผมแผยาวรุงรังและใบหน้าขาวซีด ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของละคร *คาบูกิ* (歌舞伎) อีกที ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเท่านั้น

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ จึงได้ดัดแปลงรหัสวิญญาณร้ายใหม่ โดยการเข้ารหัสเป็น “แม่มด” มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียดผิดมนุษย์ นิสัยชั่วร้าย ไม่สนใจถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น สัตว์แสดงอาการหวาดกลัวเมื่อ Villian เข้าใกล้ และถึงกับหวาดกลัวผู้ที่โดนพลังอำนาจของ Villain ครอบงำไปด้วย ซึ่งลักษณะของแม่มดดังกล่าวนี้ ผู้ชมในวัฒนธรรมตะวันตกจะมีความคุ้นเคยมากกว่า จึงทำการดัดแปลงรหัสวิญญาณร้ายจากเดิมที่เป็นรหัส *อนเรียว* มาเป็นรหัสแม่มด

## การตัดทอนรหัสน้ำ

จากในภาพยนตร์ต้นฉบับที่มีการเข้ารหัสของน้ำไว้ด้วยความหมายที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ซึ่งมีวิถีชีวิตผูกพันกับน้ำในเชิงยาเกรง ผสานกับความเชื่อในลัทธิชินโตที่ผูกพันกับทะเลเช่นกัน ซึ่งเป็นความหมายที่ไม่มีปรากฏในวัฒนธรรมอเมริกา จึงมีการตัดทอนรหัสในส่วนนี้ไป

### 4.2 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Honogurai mizu no soko kara* กับ *Dark Water*

#### 4.2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Honogurai mizu no soko kara*

##### เรื่องย่อ

มัดสุบาระ โยซิมิ (Hero) ต้องตกอยู่ในสถานการณ์อันไม่น่าพึงประสงค์ หล่อนหย่าร้างกับสามีและมีปัญหาแย่งชิงสิทธิ์ในการเลี้ยง อนุโกะ ลูกสาวคนเดียวที่ยังอยู่ในวัยอนุบาล โยซิมิมิปัญหาด้านจิตใจในวัยเด็ก เพราะแม่ของตนไม่เคยเหลียวแล อีกทั้งกำลังตกงานและไม่มีที่อยู่ จึงต้องรีบตั้งต้นชีวิตใหม่ให้เร็วที่สุดเพื่อให้ได้สิทธิ์ในการเลี้ยงลูก

โยซิมิได้พาร์ทเมนท์ราคาถูกริมแม่น้ำ แม้สภาพจะค่อนข้างโทรม แต่หล่อนก็ไม่มีทางเลือกอื่น ช่วงแรกดูเหมือนทุกอย่างจะไปได้ดี จนกระทั่งพบรอยน้ำรั่วบนเพดาน หลังจากนั้นก็เกิดเหตุการณ์แปลก ๆ มากมาย แม้โยซิมิจะหางานได้และเริ่มตั้งต้นชีวิตได้แล้ว แต่เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นก็ทำให้หล่อนแทบคุมสติไว้ไม่อยู่ รอยน้ำรั่วจากห้องข้างบนใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ น้ำประปาที่ใช้ดื่มกินก็มีปัญหา

น้ำที่รั่วจากชั้นบนนั้น มาจากห้องที่ไม่มีใครอาศัยอยู่ ก่อนนี้มีครอบครัวหนึ่งอาศัยกันอยู่สามคนพ่อแม่ลูก แต่ครอบครัวนี้มีปัญหาหย่าร้างกัน มิทซึโกะ (Villain) ลูกสาวของครอบครัวนี้กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลถูกแม่ทิ้งไว้ ก่อนจะหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย

เมื่อพบร่องรอยเงื่อนงำบางอย่าง โยซิมิก็คิดว่าทั้งหมดเป็นฝีมือของสามีหล่อน ที่พยายามปั้นหัวให้หล่อนสติเสียเพื่อแย่งสิทธิ์ในการเลี้ยงลูก แต่ในความจริงนั้นสามีของหล่อนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ เพียงบางเรื่องเท่านั้น ขณะที่สถานการณ์ทั้งด้านจิตใจและด้านสิทธิ์ในการเลี้ยงลูกต่างก็ตกต่ำแย่ ก็มีทนายคนหนึ่งชื่อว่า คิซึตะ (Helper) ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือมาจัดการดูแลให้ในทุกด้าน รวมทั้งเรื่องน้ำรั่วในห้องพัก

ทุกอย่างดูเหมือนดีขึ้น จนกระทั่งวันหนึ่งโยซิมิเห็นภาพนิมิตแล้วขึ้นไปยังดาดฟ้า หล่อนเห็นภาพนิมิตของมิทซึโกะเด็กสาวที่หายตัวไป ปีนขึ้นไปเล่นบนแท็งก์น้ำแล้วตกลงไปในถังโดยไม่มีใครรู้ หล่อนรู้แล้วว่าเกิดอะไรขึ้นที่นี่ วิญญาณของมิทซึโกะเป็นต้นเหตุของเหตุการณ์แปลกๆ ทั้งหมด ในขณะที่เดียวกันอิคุโกะที่อยู่ห้องคนเดียวก็เปิดน้ำใส่อ่าง แต่น้ำเป็นสีขุ่นเข้ม แล้วก็มือมาดึงตัวหล่อนลงไปในอ่าง โยซิมิรีบวิ่งกลับมาที่ห้องช่วยอิคุโกะขึ้นมาจากอ่าง แล้วรีบหนีออกไปจากพาร์ทเมนต์ แต่ขณะที่หนีไปนั้นหล่อนกลับเห็นลูกสาวตัวเองเดินออกมาจากห้องของมิทซึโกะ เมื่อหันมามองเด็กที่อยู่ในอ้อมแขนก็พบว่าป็นร่างของมิทซึโกะในสภาพศพ หล่อนถูก มิทซึโกะบีบคอพร้อมกับร้องขอให้หยุดด้วยกัน อิคุโกะวิ่งเข้ามาจะช่วยแม่ของตน แต่โยซิมิ ยกมือห้ามไว้เพราะห่วงความปลอดภัยภัย แล้วยอมเสียสละตัวเองไปอยู่เป็นแม่ให้แก่ มิทซึโกะ

เหตุการณ์ผ่านไปนับสิบปี อิคุโกะโตเป็นสาวแล้วและจำเหตุการณ์เมื่อครั้งนั้นได้เพียงลางๆ หล่อนเข้าใจว่าถูกแม่ทิ้งไป แต่เมื่อได้กลับมาในย่านอพาร์ทเมนต์แห่งนั้น หล่อนก็จำได้ คล้ายคลึงคล้ายคลึง คราวนี้จึงเดินกลับไปยังห้องที่เคยอยู่ สภาพตัวตึกทรุดโทรมกว่าเดิมมาก แต่ในห้องของตึกนั้นยังอยู่ในสภาพดี อิคุโกะพบมารดาของตนอยู่ในห้อง ทั้งสองได้พูดคุยปรับความเข้าใจกัน ว่าที่แม่ไม่ได้อยู่กับลูกนั้นไม่ใช่ทอดทิ้ง แต่เพราะเหตุจำเป็นและยังรักลูกอยู่เสมอ แล้วจู่ๆ โยซิมิก็หายตัวไป แต่อิคุโกะก็รู้แล้วว่ามารดาของตนนั้นยังคงรักและคอยดูแลอยู่ห่างๆ เสมอ

#### 4.2.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu no soko kara สรุปลอกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- ในสมัยเด็ก Hero ถูกแม่ทอดทิ้งจึงเกิดเป็นปมในใจ
- Villain ถูกครอบครัวทอดทิ้ง ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตแล้วจึงกลายเป็นวิญญาณ
- Hero ประสบปัญหาในครอบครัว
- Hero ย้ายเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของ Villain
- Villain พยายามแย่งชิงตัว Hero มาไว้ในครอบครอง
- Hero ยอมเสียสละตัวเองไปกับ Villain เพื่อปกป้องคนในครอบครัว



ในสมัยเด็ก Hero ถูกแม่ทอดทิ้งจึงเกิดเป็นปมในใจ

ในวัยเด็ก มัดสุบาระ โยซิมิ ไม่ได้รับความรักความเอาใจใส่จากแม่เลย จนถึงกับมีอาการทางประสาทอ่อนๆ

Villain ถูกครอบครัวทอดทิ้ง ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตแล้วจึงกลายเป็นวิญญาณ

มิทซึโกะ ถูกมารดาทิ้งไว้คนเดียวเพราะปัญหาในครอบครัว ด้วยความที่ยังเป็นเด็กไม่ประสีประสา จึงปีนขึ้นไปเล่นบนแท็งค์น้ำที่ตาดฟ้า แล้วพลัดตกลงไปเสียชีวิตโดยไม่มีใครรู้ จึงกลายเป็นวิญญาณแล้วสิงสถิตอยู่ในอพาร์ทเมนต์แห่งนั้น

Hero ประสบปัญหาในครอบครัว

มัดสุบาระ โยซิมิหย่าร้างกับสามีและแย่งสิทธิ์ในการเลี้ยงดู อิกุโกะ ลูกสาวคนเดียว แต่โยซิมิที่กำลังตกงานและไม่มีที่พักอาศัย จึงต้องรีบตั้งตัวให้ได้เร็วที่สุด เพื่อครองสิทธิ์ในการเลี้ยงดู

Hero ย้ายเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของ Villain

โยซิมิหาห้องพักในอพาร์ทเมนต์ได้ในย่านเสื่อมโทรม โดยอพาร์ทเมนต์แห่งนั้นคืออพาร์ทเมนต์ที่ Villain สถิตอยู่

Villain พยายามแย่งชิงตัว Hero มาไว้ในครอบครอง

มิทซึโกะ เห็นโยซิมิรักลูกสาวมาก จึงต้องการตัวโยซิมิให้มาเป็นแม่ให้ตัวเอง แล้วพยายามหาวิธีแย่งชิงตัวมา

Hero ยอมเสียสละตัวเองไปกับ Villain เพื่อปกป้องคนในครอบครัว

เมื่อ มิทซึโกะ พยายามทำร้ายอิกุโกะเพื่อชิงตัวโยซิมิมาไว้เป็นของตัวเอง โยซิมิเป็นห่วงความปลอดภัยของลูก จึงยอมเสียสละตัวเองไปเป็นมารดาให้มิทซึโกะ โดยสุดท้ายแล้วอิกุโกะก็เข้าใจดีว่าโยซิมิทำไปนั้นก็เพราะรักและเป็นห่วงตน

#### 4.2.1.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu no soko kara สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“เด็กยอมต้องการความรักจากแม่”

ประเด็นหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นประเด็นด้านความรักของแม่กับลูก โดยตัว Hero เองขาดความรักจากแม่ก็ถึงกับมีอาการทางจิตอ่อนๆ จึงมีความรักลูกเป็นอย่างมาก เพราะเข้าใจดีว่าการขาดความรักจากแม่นั้นมันทุกข์ทรมานเพียงใด ส่วน Villain ที่ถูกแม่ทอดทิ้งจนประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตต้องกลายเป็นวิญญาณนั้น ก็ต้องการความรักจากแม่จนถึงกับพยายามชิงแม่คนอื่นมาเป็นของตัวเองด้วยความเข้าใจว่าเด็กนั้นไม่อาจขาดความรักจากแม่ได้ Hero จึงยอมเสียสละตนเองไปเป็นแม่ให้ Villain เพื่อปกป้องลูกตัวเอง และลูกของ Hero ก็เข้าใจดีว่าแม่ของตนยังรักและคอยเป็นห่วงอยู่ห่างๆ เนื้อหาต่างๆ เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของความรักจากแม่ที่มีต่อลูก

#### 4.2.1.3 ตัวละคร

Hero – มัตสึบาระ โยชิมิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความรักให้กับลูกอย่างเหลือล้น จนถึงขั้นยอมสละตัวเองเพื่อความปลอดภัยของลูก และเพื่อให้ Villain ได้พบความสุข

โยชิมิในวัยเด็กไม่ได้รับความอบอุ่นจากแม่จนถึงกับมีอาการทางจิตอ่อนๆ ปัจจุบันหล่อนมีปัญหากับอดีตสามีที่หย่าร้างกันไปเรื่องแย่งสิทธิ์ในการเลี้ยงดูลูก ด้วยความเข้าใจว่าเด็กที่ขาดความรักจากแม่จะเป็นอย่างไร หล่อนจึงพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้ได้ดูแลลูกสาวด้วยตัวเอง เมื่อถูก Villain พยายามเอาตัวไป ด้วยความหวังว่าลูกสาวตนจะได้รับอันตราย หล่อนจึงยอมตายและไปเป็นแม่ให้ Villain

ตัวละครนี้มีความหมายเป็น “ความเสียสละ” เนื่องจากยอมทำทุกอย่างเพื่อความสุขของผู้อื่น แม้แต่จะต้องกลายเป็นวิญญาณก็ตาม

### Helper – คิซิตะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือจัดการกับสภาพสังครอบตัว Hero ที่คอยรุมเร้าทำร้ายให้คลี่คลายไป

คิซิตะเจ้าหน้าที่ด้านกฎหมายที่ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ Hero ในยามลำบาก เขาเข้ามาช่วยจัดการเรื่องห้องพักและสิทธิในการเลี้ยงดูลูก ซึ่ง Hero กำลังถูกเอารัดเอาเปรียบ คิซิตะจึงเข้ามาจัดการทางด้านกฎหมายเพื่อให้สถานการณ์ในด้านดังกล่าวคลี่คลายไป ถึงแม้จะไม่ได้มีส่วนในการแก้ปัญหาระหว่าง Hero กับ Villain แต่ก็มาช่วยให้สภาพจิตใจของ Hero ดีขึ้นในระดับหนึ่ง

ความหมายของตัวละครตัวนี้คือ “ความยุติธรรม” เนื่องจากเป็นผู้เข้ามาคลี่คลายการเอารัดเอาเปรียบ Hero ลงด้วยอำนาจทางกฎหมาย

### Villain – คาวาอิ มิทซึโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามแย่งชิงตัว Hero ไปของตัวเอง โดยไม่สนใจถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น

มิทซึโกะ เด็กหญิงที่อาศัยอยู่ห้องชั้นบนที่ตรงกับห้องของ Hero มาก่อน ครอบครัวของมิทซึโกะมีเรื่องแตกแยกกัน สุดท้ายมิทซึโกะจึงถูกแม่ทิ้งไว้คนเดียว มิทซึโกะเดินกลับจากโรงเรียนด้วยตัวเอง แล้วขึ้นไปเล่นบนดาดฟ้าของอพาร์ทเมนต์ แท็งค์น้ำบนนั้นถูกเปิดฝาทิ้งไว้ มิทซึโกะปีนขึ้นไปดูจึงพลัดตกลงไปเสียชีวิตโดยไม่มีใครรู้ และกลายเป็นวิญญาณสถิตอยู่ในอพาร์ทเมนต์แห่งนี้ เมื่อ Hero ย้ายเข้ามาอาศัยพร้อมกับลูก มิทซึโกะจึงต้องการ Hero มาเป็นแม่ให้ตัวเอง จึงพยายามลงมือแย่งชิง

ตัวละคร Villain มีความหมายเป็น “ความเห็นแก่ตัว” เนื่องจากเมื่อตนขาดความรักจากแม่แล้ว ก็อาศัยการแย่งชิงความรักมาจากครอบครัวอื่น โดยไม่สนใจว่าครอบครัวนั้นจะเป็นอย่างไร ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นนิสัยปกติของเด็ก ที่เมื่อขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ยอมพยายามดิ้นรนเพื่อเอามาเติมเต็มให้ได้ ยิ่งสิ่งที่ขาดไปคือความรักจากแม่แล้ว ความต้องการยิ่งรุนแรงเป็นพิเศษ

#### 4.2.1.4 ความขัดแย้ง

##### ความเสียสละกับความเห็นแก่ตัว

Villain เป็นเพียงเด็กเรียนชั้นอนุบาลแต่กลับขาดความรักจากแม่ จึงมีความเห็นแก่ตัว ต้องการตัว Hero ซึ่งเป็นแม่ของผู้อื่นมาเป็นของตัวเอง พยายามหาทางชิงตัวมาด้วยวิธีทางต่างๆ แต่ในขณะเดียวกัน Hero เป็นคนที่ยอมเสียสละทุกอย่างได้เพื่อลูก หล่อนยอมทำทุกอย่างขอเพื่อให้ลูกมีความสุข เมื่อ Villain พยายามพรากตัว Hero ไปจากลูกจึงเกิดเป็นความขัดแย้งขึ้น จนกระทั่ง Hero เป็นห่วงความปลอดภัยของลูกตัวเอง จึงยอมเสียสละเพื่อลูกอีกครั้งโดยยอมไปเป็นแม่ให้ Villain

##### ความรักกับการครอบครอง

Hero นั้นมีความรักให้แก่ลูกและต้องการครอบครองลูกไว้กับตัว ในขณะเดียวกันอดีตสามีของ Hero เองก็รักลูกและต้องการครอบครองตัวลูกไว้เช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงเกิดความขัดแย้งระหว่างทั้งสองคนขึ้น จนเมื่อ Hero ย้ายเข้ามาในพื้นที่ของ Villain นั้น ก็ถูก Villain หมายครอบครองไว้เป็นแม่ของตนเอง ด้วยความที่เป็นคนรักลูกและยอมเสียสละทุกอย่างได้เพื่อลูก Hero จึงยอมไปกับ Villain โดยที่ตนนั้นยังมีความรักให้ลูกดั้งเดิมแม้จะไม่ได้ครอบครองลูกไว้แล้วก็ตาม

##### ความอ่อนแอกับความโหดร้ายของสังคม

ตัวละคร Hero มีลักษณะเป็นผู้หญิง แม้จะทำงานคนเดียวเพื่อเลี้ยงดูลูกได้ แต่ก็จัดว่าเป็นผู้ที่อ่อนแอในสังคม จึงถูกสังคมรอบกายเอารัดเอาเปรียบ เริ่มตั้งแต่อดีตสามีที่ใช้อำนาจทุกวิถีทางเพื่อแย่งลูกมาไว้ในครอบครอง บีบจน Hero ต้องย้ายเข้าไปอยู่ในสังคมที่เสื่อมโทรม สภาพสังคมโดยรอบนั้นก็เอารัดเอาเปรียบ ตั้งแต่สภาพสถานที่ที่ทรุดโทรมสร้างความเดือดร้อนให้ ผู้ดูแลที่พักซึ่งไม่คิดจะดูแลรับผิดชอบอะไรเลย เอาแต่บอกปิดความรับผิดชอบ ทำให้ Hero ถูกรุมเร้าเสียจนแทบไม่สามารถควบคุมสติไว้ได้

#### 4.2.1.5 ฉาก

ฉากที่ปรากฏนั้นเป็นลักษณะของเมืองที่เสื่อมโทรม โทณสีดูอึมครึม ซึ่งสะท้อนความหมายออกมาว่า “ความเสื่อมโทรมของสังคม” ซึ่งความหมายนี้สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง ที่กล่าวถึงสภาพสังคมที่บีบคั้น ปัญหาการหย่าร้างในครอบครัว ซึ่งรุนแรงจนถึงขั้นมีการทอดทิ้งลูกของตนเองให้หายไปตามยถากรรม ด้วยความเสื่อมโทรมของพื้นที่ เจ้าหน้าที่ของอพาร์ทเมนต์ก็เผลอเปิดฝาทิ้งน้ำทิ้งไว้ ทำให้ Villain ตกลงไปตาย เมื่อเกิดเรื่องก็แก้งทำเป็นไม่รู้ไม่ชี้แล้วปิดฝาลง ทำให้คนเข้าใจผิดว่า Villain หายสาบสูญไป

#### 4.2.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “น้ำ” ซึ่งปรากฏในลักษณะสีขุ่นเข้ม แทนความหมายของ “ความฟอนเฟะที่ซุกซ่อนอยู่ในสังคม” จะเห็นได้จากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์นั้นเป็นเมืองใหญ่แต่น้ำที่เป็นสาธารณูปโภคหลักที่สำคัญกลับเน่าเสียฟอนเฟะ นอกจากนั้นแท็งก์น้ำยังถูกใช้แทนสัญลักษณ์บ่อน้ำของญี่ปุ่น เนื่องจากในสมัยโบราณ ประเทศญี่ปุ่นมีบ่อน้ำกระจายอยู่ทุกมุมเมือง ด้วยความลึกของบ่อน้ำจึงไม่มีใครรู้ว่าในบ่อน้ำมีอะไร บ่อน้ำในญี่ปุ่นจึงมีความหมายเป็นสถานที่ลึกลับที่มีอยู่ทุกหัวระแหง จะเห็นได้จากเรื่องเล่าผีญี่ปุ่นดั้งเดิมที่ปรากฏเหตุการณ์นำศพโยนลงบ่อน้ำเพื่อซุกซ่อน และเกิดมีวิญญาณของผู้ตายขึ้นมาจากบ่อ แท็งก์น้ำในที่นี้ถูกนำมาใช้แทนความหมายดังกล่าวนั่นเอง

#### 4.2.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องเป็นมุมมองของ “เด็ก” โดยมองมาจากสายตาของเด็กกว่าการขาดความรักการดูแลจากแม่นั้นสร้างความทุกข์ถึงเพียงใด จะเห็นได้จากตัว Hero ที่เมื่อขาดความรักจากแม่แล้วถึงกับมีปัญหาทางจิต ส่วน Villain ก็ขาดความรักจากแม่ และเสียชีวิตเพราะไม่มีใครดูแล ปล่อยให้เล่นชนตามประสาเด็กจนประสบอุบัติเหตุ แม้เป็นวิญญาณก็ยังโหยหาความรักจากแม่ดั้งเดิม

#### 4.2.1.8 รหัส

##### สังคมเสื่อมโทรม

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกเข้ารหัสไว้ว่าเป็นสังคมที่เสื่อมโทรม โดยจะเห็นได้จากลักษณะที่เป็นห้องเช่าราคาถูก อยู่ริมแม่น้ำห่างไกลจากการคมนาคม ซึ่งในญี่ปุ่นนั้นถือว่าเป็นทำเลที่ไม่ดี สภาพตัวอาคารก็ทรุดโทรม เมื่อเรียกร้องให้เจ้าของสถานที่มาจัดการให้ก็ถูกปิดความรับผิดชอบไปมา ผู้คนทำตามแต่บทบาทหน้าที่ของตนเองเท่านั้น ไม่ยอมทำสิ่งทีนอกเหนือไปจากนั้น

นอกจากนั้นยังมีความเสื่อมโทรมด้านปัญหาครอบครัวแตกแยก โดยครอบครัวของ Villain นั้นมีปัญหาแยกทางกัน ไม่มีใครสนใจลูก ปล่อยให้ได้อยู่ตามยถากรรม ด้วยความเสื่อมโทรมของสถานที่จึงมีการเผอเรอเปิดฝาทิ้งน้ำทิ้งไว้ ทำให้ Villain ตกลงไปเสียชีวิต แม้ในภายหลังจะมีเจ้าหน้าที่นำกฎหมายเข้ามาจัดการกับความเสื่อมโทรมของสังคมแห่งนี้ แต่ก็จัดการได้เพียงเรื่องสถานที่ ไม่อาจแก้ไขปัญหาครอบครัวแตกแยกได้ และในท้ายที่สุดก็ไม่อาจหาตัวผู้รับผิดชอบความเสื่อมโทรมของสังคมมาลงโทษได้

#### 4.2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Dark Water*

##### เรื่องย่อ

ดาห์เลีย วิลเลียมส์ (Hero) มีปัญหาหย่าร้างกับสามีแต่ตกลงกันไม่ได้ว่าใครจะเป็นคนได้สิทธิ์เลี้ยงดู เซซี ลูกสาววัยเรียนอนุบาลของทั้งสองคน ดาห์เลียเคยถูกมารดาทอดทิ้งในวัยเด็ก จนมีปัญหาทางจิต อีกทั้งตอนนี้ไม่มีงานทำและยังไม่มีที่อยู่อาศัยเป็นหลักแหล่ง จึงค่อนข้างเสียเปรียบในการแย่งลูก แต่ทางการยังคงให้สิทธิ์แม่มากกว่าพ่อ จึงยังให้เวลาตั้งตัว

ดาห์เลียเช่าห้องอพาร์ทเมนต์บนเกาะกลางแม่น้ำ ซึ่งแม่จะอยู่ในแถบเมืองใหญ่ แต่ก็เป็นที่ค่อนข้างเสื่อมโทรม กระนั้นหล่อนก็ไม่มีทางเลือกอื่น ช่วงแรกดูเหมือนทุกอย่างจะไปได้ดี จนกระทั่งพรอยน้ำรั่วบนเพดาน หลังจากนั้นก็เกิดเหตุการณ์แปลกๆ มากมาย แมื่อดาห์เลียจะหางานได้และเริ่มตั้งต้นชีวิตได้แล้ว แต่เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นก็ทำให้หล่อนแทบคุมสติไว้ไม่อยู่ รอยน้ำรั่วจากห้องข้างบนใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ น้ำประปาที่ใช้ดื่มกินก็มีปัญหา

น้ำที่รั่วจากชั้นบนนั้นมาจากห้องที่ไม่มีใครอาศัยอยู่ ก่อนนี้มีครอบครัวเชื้อสายรัสเซียอาศัยกันอยู่สามคนพ่อแม่ลูก แต่ครอบครัวนี้มีปัญหาทะเลาะเบาะแว้งกัน นาดาดา ริมสกี

(Villain) ลูกสาวของครอบครัวนี้ที่กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลถูกแม่ทิ้งไว้กับพ่อ ก่อนจะหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย พ่อเด็กจึงเข้าใจว่าลูกไปกับแม่

เมื่อไม่สามารถตกลงกันเรื่องลูกได้ ฝ่ายสามีจึงจะนำเรื่องขึ้นศาล ดาร์เลียจึงติดต่อหา เจฟ แพรทเซอร์ (Helper) ทนายมือดีเพื่อช่วยว่าความ พอดาร์เลียพบเจอนางว่าเหตุการณ์ประหลาดทั้งหลายที่พบนั้นอาจเป็นฝีมือของอดีตสามีหล่อน ที่ทำไปเพื่อแย่งสิทธิ์ในการเลี้ยงลูก อีกทั้งพบว่านาตาชา ริมสกีเด็กที่หายตัวไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประหลาดต่างๆ ดาร์เลียจึงเริ่มประสาทเสียและติดต่อขอความช่วยเหลือจากเจฟ

เจฟลงมือสืบสวนหาร่องรอยของนาตาชา และเข้ามาจัดการกับปัญหาเรื่องที่พัก รวมทั้งสอบสวนเจ้าหน้าที่อาร์ทเมนต์เรื่องนาตาชาอีกด้วย ต่อมาดาร์เลียเห็นนิมิตภานาตาชากลับมาจากโรงเรียนคนเดียว ขึ้นไปเล่นบนตาดฟ้าแล้วพลัดตกลงไปในแท็งก์น้ำที่เปิดฝาทิ้งไว้ ดาร์เลียจึงขึ้นไปดูแล้วพบศพนาตาชาอยู่ในแท็งก์น้ำ หลังจากแจ้งตำรวจและควบคุมตัวเจ้าหน้าที่ที่ดูแลอาร์ทเมนต์ไปสอบสวนเนื่องจากเดินเล่นเปิดฝาแท็งก์ทิ้งไว้ เป็นเหตุให้มีเด็กตกลงไปเสียชีวิต ดาร์เลียก็ตัดสินใจอมย่ำไปอยู่ไกลๆ อดีตสามีเพื่อให้ทั้งสองฝ่ายได้ใกล้ชิดกับลูกเหมือนๆ กันเป็นการจบปัญหาทั้งหมดลง

ก่อนจะถึงวันย้ายออกนั้น ขณะที่เซซีอาบน้ำอยู่ในอ่างอาบน้ำติดกระจก นาตาชาก็ปรากฏตัวขึ้นจับเซซีกอดน้ำ ดาร์เลียไม่สามารถเข้าไปช่วยเหลือได้ จึงยื่นข้อเสนอว่าจะยอมอยู่เป็นแม่ของนาตาชาตลอดไป ซึ่งนาตาชาก็พอใจจึงปล่อยตัวเซซี แล้วสังหารดาร์เลียเพื่อนำวิญญาณไปด้วยกัน

หลังการตายของดาร์เลียหนึ่งสัปดาห์ เซซีกับพ่อก็เข้ามาย้ายของที่อาร์ทเมนต์ ขณะที่เซซีอยู่ในลิฟท์คนเดียว ดาร์เลียก็เข้ามาพบลูกเป็นครั้งสุดท้าย เซซีจึงรู้ว่าแม่มักรักและคอยเฝ้าดูตนอยู่ไกลๆ

#### 4.2.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Dark Water สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- ในสมัยเด็ก Hero ถูกแม่ทอดทิ้งจึงเกิดเป็นปมในใจ
- Villain ถูกครอบครัวทอดทิ้ง ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตแล้วจึงกลายเป็นวิญญาณ
- Hero ประสบปัญหาในครอบครัว
- Hero ย้ายเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของ Villain
- Villain พยายามแย่งชิงตัว Hero มาไว้ในครอบครอง
- Hero ยอมเสียสละตัวเองไปกับ Villain เพื่อปกป้องคนในครอบครัว

*ในสมัยเด็ก Hero ถูกแม่ทอดทิ้งจึงเกิดเป็นปมในใจ*

ในวัยเด็ก ดาร์เลีย วิลเลียมส์ ไม่ได้รับความรักความเอาใจใส่จากแม่เลย จนถึงกับมีอาการทางประสาทอ่อนๆ

*Villain ถูกครอบครัวทอดทิ้ง ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตแล้วจึงกลายเป็นวิญญาณ*

นาตาซา ไม่ได้รับการเอาใจใส่เพราะปัญหาในครอบครัว ด้วยความที่ยังเป็นเด็กไม่ประสีประสา จึงปีนขึ้นไปเล่นบนแท็งก์น้ำที่ตาดฟ้า แล้วพลัดตกลงไปเสียชีวิตโดยไม่มีใครรู้ กลายเป็นวิญญาณแล้วสิงสถิตอยู่ในอพาร์ทเมนต์แห่งนั้น

*Hero ประสบปัญหาในครอบครัว*

ดาร์เลีย วิลเลียมส์ หย่าร้างกับสามีและแย่งสิทธิ์ในการเลี้ยงดู เซซี ลูกสาวคนเดียว แต่ดาร์เลียที่กำลังตกงานและไม่มีที่พักอาศัย จึงต้องรีบตั้งตัวให้ได้เร็วที่สุด เพื่อครองสิทธิ์ในการเลี้ยงลูก

*Hero ย้ายเข้ามาอยู่ในพื้นที่ของ Villain*

ดาร์เลียหาห้องพักในอพาร์ทเมนต์ใต้ในย่านเสื่อมโทรม โดยอพาร์ทเมนต์แห่งนั้นคืออพาร์ทเมนต์ที่ นาตาซา สถิตอยู่



*Villain พยายามแย่งชิงตัว Hero มาไว้ในครอบครอง*

นาตาซาเห็นดาห์เลียรักลูกสาวมาก เกิดต้องการตัวดาห์เลียให้มาเป็นแม่ของตัวเอง จึงพยายามหาวิธีแย่งชิงตัวมา

*Hero ยอมเสียสละตัวเองไปกับ Villain เพื่อปกป้องคนในครอบครัว*

เมื่อนาตาซาพยายามทำร้ายเซซีเพื่อชิงตัวดาห์เลียมาไว้เป็นของตัวเอง ดาห์เลียเป็นห่วงความปลอดภัยของลูก จึงยอมเสียสละตัวเองไปเป็นแม่ให้นาตาซา โดยสุดท้ายเซซีก็เข้าใจดีว่า ที่ดาห์เลียทำไปนั้นก็เพราะรักและเป็นห่วงตน

#### 4.2.2.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง *Dark Water* สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“เด็กยอมต้องการความรักจากแม่”

ประเด็นหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นประเด็นด้านความรักของแม่กับลูก โดยตัว Hero เองซึ่งขาดความรักจากแม่ก็ถึงกับมีอาการทางจิตอ่อนๆ จึงมีความรักลูกเป็นอย่างมาก เพราะเข้าใจดีว่าการขาดความรักจากแม่นั้นมันทุกข์ทรมานเพียงใด แม้ในปัจจุบันก็ยังปรากฏอาการทางจิตให้เห็นอยู่ ส่วน Villain ที่ขาดความเอาใจใส่จากครอบครัว จนประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต ต้องกลายเป็นวิญญาณนั้น ก็ต้องการความรักจากแม่จนถึงกับพยายามชิงแม่คนอื่นมาเป็นของตัวเอง ด้วยความเข้าใจว่าเด็กนั้นไม่อาจขาดความรักจากแม่ได้ Hero จึงยอมเสียสละตนเองไปเป็นแม่ให้ Villain เพื่อปกป้องลูกตัวเอง และลูกของ Hero ก็เข้าใจดีว่าแม่ของตนยังรักและคอยเป็นห่วงอยู่ห่างๆ เนื้อหาต่างๆ เหล่านี้สะท้อนถึงความสำคัญของความรักจากแม่ที่มีต่อลูก

#### 4.2.2.3 ตัวละคร

Hero – ดาห์เลีย วิลเลียมส์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่รักและเป็นห่วงลูกจนถึงขั้นยอมเสียสละตัวเองเพื่อลูก และเพื่อให้ Villain พ้นจากความทุกข์

ดาห์เสียในวัยเด็กไม่ได้รับความอบอุ่นจากแม่จนถึงกับมีอาการทางจิตอ่อนๆ แม้ในปัจจุบันก็ยังมีอาการปรากฏให้เห็นเวลาเครียดมากๆ หล่อนมีปัญหากับอดีตสามีที่หย่าร้างกันไป เรื่องแย่งสิทธิ์ในการเลี้ยงดูลูก ด้วยความเข้าใจว่าเด็กที่ขาดความรักจากแม่จะเป็นอย่างไร หล่อนจึงพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้ได้ดูแลลูกสาวด้วยตัวเอง เมื่อถูก Villain พยายามเอาตัวไป ด้วยความหวังว่าลูกสาวตนจะได้รับอันตราย หล่อนจึงยอมตายและไปเป็นแม่ให้ Villain

ตัวละครนี้มีความหมายเป็น “ความเสียสละ” เนื่องจากยอมทำทุกอย่างเพื่อความสุขของผู้อื่น แม้แต่จะต้องกลายเป็นวิญญาณก็ตาม

### Helper – เจฟ แพรทเซอร์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่ยื่นมือเข้ามาจัดการกับสภาพสังคมรอบกายที่คอยรุมเร้า Hero ให้คลี่คลายไป

เจฟทนายมือดีที่รับดูแลคดีให้กับ Hero เมื่อ Hero เข้าตาจน เจฟก็เข้ามาเป็นที่ปรึกษาดูแลจัดการเรื่องห้องพักที่เจ้าของปิดความรับผิดชอบไปมา และยังเป็นผู้สืบสวนเรื่องคดีนาตาซา ริมสกีที่หายตัวไป จนสามารถหาตัวผู้รับผิดชอบการตายของนาตาซาได้

ความหมายของตัวละครตัวนี้คือ “ความยุติธรรม” เนื่องจากเป็นผู้เข้ามาคลี่คลายการเอาผิดเอาเปรียบ Hero ลงด้วยอำนาจทางกฎหมาย

### Villain – นาตาซา ริมสกี

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ต้องการแย่งชิง Hero มาเป็นของตัวเอง โดยไม่สนใจถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น

นาตาซาเด็กหญิงที่เคยอาศัยอยู่ห้องชั้นบนของห้อง Hero ครอบครัวของหล่อนมีปัญหาแตกแยกกันจึงไม่มีใครสนใจนาตาซา วันหนึ่งนาตาซาปีนขึ้นไปบนแท็งก์น้ำที่ตาดฟ้าซึ่งเปิดฝาไว้ จึงตกลงไปเสียชีวิตโดยไม่มีใครรู้ กลายเป็นวิญญาณสิงสถิตอยู่ที่อพาร์ทเมนต์นี้ เมื่อเห็น Hero ที่รักลูกสาวเป็นอย่างมากย้ายเข้ามาอยู่ นาตาซาก็ต้องการตัว Hero มาเป็นแม่ของตัวเอง จึงพยายามหาทางแย่งชิง

ตัวละครตัวนี้มีความหมายว่า “ความเห็นแก่ตัว” เนื่องจากเมื่อตนขาดความรักจากแม่แล้ว ก็อาศัยการแย่งชิงความรักมาจากครอบครัวอื่น โดยไม่สนใจว่าครอบครัวนั้นจะเป็นอย่างไร

ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นนิสัยปกติของเด็ก ที่เมื่อขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ยอมพยายามดิ้นรน เพื่อเอามาเติมเต็มให้ได้ ยิ่งสิ่งที่ขาดไปคือความรักจากแม่แล้ว ความต้องการยิ่งรุนแรงเป็นพิเศษ

#### 4.2.2.4 ความขัดแย้ง

##### ความเสียสละกับความเห็นแก่ตัว

Villain เป็นเพียงเด็กเรียนชั้นอนุบาลแต่กลับขาดความรักจากแม่ จึงมีความเห็นแก่ตัว ต้องการตัว Hero ซึ่งเป็นแม่ของผู้อื่นมาเป็นของตัวเอง พยายามหาทางชิงตัวมาด้วยวิธีทางต่างๆ แต่ในขณะเดียวกัน Hero เป็นคนที่ยอมเสียสละทุกอย่างได้เพื่อลูก หล่อนยอมทำทุกอย่างขอ เพื่อให้ลูกมีความสุข เมื่อ Villain พยายามพรากตัว Hero ไปจากลูกจึงเกิดเป็นความขัดแย้งขึ้น จนกระทั่ง Hero เป็นห่วงความปลอดภัยของลูกตัวเอง จึงยอมเสียสละเพื่อลูกอีกครั้งโดยยอมไปเป็นแม่ให้ Villain

##### ความรักกับการครอบครอง

Hero นั้นมีความรักให้แก่ลูกและต้องการครอบครองลูกไว้กับตัว ในขณะที่ตัว Hero เองก็รักลูกและต้องการครอบครองตัวลูกไว้เช่นกัน เมื่อเป็นเช่นนี้จึงเกิดความขัดแย้งระหว่างทั้งสองคนขึ้น จนเมื่อ Hero ย้ายเข้ามาในพื้นที่ของ Villain นั้น ก็ถูก Villain หมายครอบครองไว้เป็นแม่ของตนเอง ด้วยความที่เป็นคนรักลูกและยอมเสียสละทุกอย่างได้เพื่อลูก Hero จึงยอมไปกับ Villain โดยที่ตนนั้นยังมีความรักให้ลูกดังเดิมแม้จะไม่ได้ครอบครองลูกไว้แล้วก็ตาม

##### ความอ่อนแอกับความโหดร้ายของสังคม

ตัวละคร Hero มีลักษณะเป็นผู้หญิง แม้จะทำงานคนเดียวเพื่อเลี้ยงดูลูกได้ แต่ก็จัดว่าเป็นผู้ที่อ่อนแอในสังคม จึงถูกสังคมนอกกายเอาเปรียบ เริ่มตั้งแต่อดีตสามีที่ใช้อำนาจทุกวิถีทางเพื่อแย่งลูกมาไว้ในครอบครอง บิบบน Hero ต้องย้ายเขาไปอยู่ในสังคมที่เสื่อมโทรม สภาพสังคมโดยรอบนั้นก็เอาเปรียบ ตั้งแต่สภาพสถานที่ที่ทรุดโทรมสร้างความเดือดร้อนให้ ผู้ดูแลที่พักซึ่งไม่คิดจะดูแลรับผิดชอบอะไรเลย เอาแต่บอกปิดความรับผิดชอบ ทำให้ Hero เดือดร้อนเสียจนแทบไม่สามารถควบคุมสติไว้ได้

#### 4.2.2.5 ฉาก

ฉากที่ปรากฏนั้นเป็นลักษณะของเมืองที่เสื่อมโทรม โทณสีดูลีมคริม ซึ่งสะท้อนความหมายออกมาว่า “ความเสื่อมโทรมของสังคม” ซึ่งความหมายนี้สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง ที่กล่าวถึงสภาพสังคมที่บีบคั้น ปัญหาความแตกแยกในครอบครัว ที่รุนแรงเสียจนไม่มีใครใส่ใจลูก ด้วยความเสื่อมโทรมของพื้นที่ทำให้มีเด็กวัยรุ่นก่อปัญหาอย่างไม่เกรงกลัวใคร และส่อว่าเขาอาจก่ออาชญากรรมได้ทุกเมื่อ เจ้าหน้าที่ของอพาร์ทเมนต์ก็เผลอเปิดฝาถังน้ำทิ้งไว้ ทำให้ Villain ตกลงไปตาย เมื่อเกิดเรื่องก็แก้งทำเป็นไม่รู้ไม่ชี้แล้วปิดฝาถัง ทำให้คนเข้าใจผิดว่า Villain หายสาบสูญไป

#### 4.2.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “น้ำ” ซึ่งปรากฏในลักษณะสีขุ่นเข้ม แทนความหมายของ “ความฟอนเฟะที่ซุกซ่อนอยู่ในสังคม” จะเห็นได้จากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์นั้นเป็นเมืองใหญ่ แต่ที่อยู่อาศัยของ Hero กับเป็นเขตเสื่อมโทรมทั้งที่อยู่ชิดติดกับตัวเมือง น้ำที่เป็นสาธารณูปโภคหลักที่สำคัญกลับมีลักษณะเน่าเสียฟอนเฟะ

#### 4.2.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องเป็นมุมมองของ “เด็ก” โดยมองมาจากสายตาของเด็กว่าการขาดความรักการดูแลจากแม่ นั้นมันสร้างความทุกข์ถึงเพียงใด จะเห็นได้จากตัว Hero ที่เมื่อขาดความรักจากแม่แล้วถึงกับมีปัญหาทางจิต ซึ่งต่อเนืองยาวนานมาจนถึงปัจจุบันไม่มีทางรักษาหายขาด ส่วน Villain ก็ขาดความรักจากแม่ และเสียชีวิตเพราะไม่มีใครดูแล ปล่อยให้เล่นชนตามประสาเด็กจนประสบอุบัติเหตุ แม่เป็นวิญญาณก็ยังโหยหาความรักจากแม่ดังเดิม

#### 4.2.2.8 รหัส

##### สังคมเสื่อมโทรม

ในภาพยนตร์ฉบับนี้มีการเข้ารหัสสังคมเสื่อมโทรมในแบบของสังคมอเมริกา จะเห็นได้จากสภาพของสถานที่ที่เสื่อมโทรม ห้องซักผ้าชั้นใต้ดินที่ดูมืดทึบ เครื่องสาธารณูปโภคที่เก่าจนใช้งานไม่ดี เจ้าหน้าที่ผู้ดูแลปิดความรับผิดชอบกันไปมา และมีความพยายามปกปิดซุกซ่อนความผิด นอกจากนั้นยังมีกลุ่มวัยรุ่นอันธพาลที่ดูเหมือนพร้อมก่ออาชญากรรมได้ทุกเมื่อคอยเพ่นพ่านสร้างความหวาดหวั่นโดยไม่มีใครจัดการอะไรได้

ความสัมพันธ์ของสังคมอีกส่วนหนึ่งที่เห็นได้ นั่นคือเรื่องปัญหาครอบครัวแตกแยก โดยสร้างให้ครอบครัวของ Villain เป็นครอบครัวชาวต่างชาติที่อพยพเข้ามาอยู่ในอเมริกา เมื่อมีปัญหาทะเลาะเบาะแว้งแยกทางกัน ก็ไม่มีใครสนใจเหลียวแลลูกสาวคนเดียวเลย ต่างฝ่ายต่างนึกว่าลูกไปอยู่กับอีกฝ่าย ทั้งที่ความจริงนั้นลูกได้เสียชีวิตไปเพราะความเผอเรอของผู้ดูแลสถานที่

แม้ในช่วงท้ายเรื่องจะมีทนายเข้ามาจัดการทางกฎหมายกับความสัมพันธ์ต่าง ๆ เหล่านี้ และสามารถเอาตัวผู้รับผิดชอบไปลงโทษทางกฎหมายได้ แต่ปัญหาเรื่องความแตกแยกในครอบครัวที่ส่งผลให้เด็กถูกทอดทิ้งนั้นก็ยังคงมีอยู่โดยไม่อาจทำอะไรได้

### 4.2.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง

#### *Honogurai mizu no soko kara* กับ *Dark Water*

ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีประเด็นหลักที่เปลี่ยนแปลงไปเลย เนื่องจากประเด็นที่ปรากฏในเรื่องนั้น เป็นประเด็นเกี่ยวกับความรักระหว่างแม่ลูก และความเสื่อมโทรมของสังคม ซึ่งประเด็นดังกล่าวนี้เป็นประเด็นที่มีปรากฏอยู่ทั่วไป จึงสามารถคงเดิมองค์ประกอบต่างๆ ไว้ได้ โดยที่ความหมายไม่เปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้มีเพียงการดัดแปลงรหัสให้เหมาะสมกับบริบทของอเมริกาเพียงเท่านั้น

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Honogurai mizu no soko kara* กับ *Dark Water* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Honogurai mizu no soko kara</i> กับ <i>Dark Water</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง	X			
แก่นเรื่อง	X			
ตัวละคร	X			
ความขัดแย้ง	X			
ฉาก	X			
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X		

#### ตารางที่ 6 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง

#### *Honogurai mizu no soko kara* กับ *Dark Water*

##### 4.2.3.1 โครงเรื่อง

###### พบการคงเดิมในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้ แม้จะมีความแตกต่างกันบ้างในรายละเอียดปลีกย่อย แต่เมื่อถอดโครงเรื่องออกมาแล้ว พบว่าในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นคงเดิมโครงเรื่องไว้ทั้งหมด

สาเหตุที่ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่สามารถคงโครงเรื่องไว้ได้ทั้งหมดนั้น เพราะโครงเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับเป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความรักของแม่ และสภาพสังคมที่เสื่อมโทรม ซึ่งเป็นเรื่องราวที่มีปรากฏอยู่ในทุกวัฒนธรรม จึงไม่จำเป็นต้องมีการดัดแปลง

#### 4.2.3.2 แก่นเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนแก่นเรื่อง*

เรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้ ต่างก็มีความหมายเหมือนกันว่า “เด็กยอมต้องการความรักจากแม่” ซึ่งเป็นเรื่องทางจิตวิทยาพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็นคนในสังคมหรือวัฒนธรรมไหนก็เข้าใจในเรื่องนี้ดี จึงสามารถนำมาเป็นแก่นเรื่องได้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

#### 4.2.3.3 ตัวละคร

*พบการคงเดิมในส่วนตัวละคร*

ในส่วนตัวละคร Hero กับ Villain นั้นมีความเหมือนกันในทั้งสองฉบับเป็นอย่างมาก ตัว Hero ต่างก็เป็นแม่ผู้รักลูกและต้องดิ้นรนสู้ชีวิตเพื่อที่จะได้อยู่กับลูก แต่สุดท้ายก็ยอมเสียสละตัวเองเพื่อให้ลูกปลอดภัย ส่วนตัว Villain นั้นก็เป็นเด็กหญิงที่ขาดความรักจากครอบครัว เมื่อกลายเป็นวิญญาณก็ยังคงโหยหาความรักจากแม่ จึงพยายามแย่งชิงตัว Hero มาเป็นแม่ของตัวเอง

ตัวละคร Helper นั้นมีความแตกต่างออกไปในรายละเอียดบ้างเล็กน้อย โดยภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น Helper เป็นเจ้าหน้าที่กฎหมายของรัฐ ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ Hero ในด้านปัญหาสังคม แต่ไม่ได้มีส่วนช่วยเหลือในเรื่องปัญหาครอบครัว ในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้น Helper เป็นทนายที่ Hero จ้างมา นอกจากจะช่วยเหลือ Hero ในด้านปัญหาสังคมแล้ว ยังเป็นคนสืบเรื่องราวเกี่ยวกับตัว Villain มาให้ด้วย แต่ตัวละครในทั้งสองฉบับก็ยังคงมีความหมายเดียวกันคือ “ความยุติธรรม” และในด้านบทบาทก็เข้ามาช่วยเหลือเพียงปัญหาด้านสังคมโดยรอบ ไม่สามารถยื่นมือเข้ามาเกี่ยวข้องในเรื่องปัญหาครอบครัวได้

#### 4.2.3.4 ความขัดแย้ง

##### พบการคงเดิมในส่วนความขัดแย้ง

ความขัดแย้งในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นเป็นประเด็นความขัดแย้งเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นประเด็นความขัดแย้งเรื่องความเสียสละกับความเห็นแก่ตัว ที่ Villain มีความเห็นแก่ตัว ต้องการครอบครองแม่ของคนอื่นมาเป็นของตัวเอง จน Hero ต้องยอมเสียสละตนเองให้ หรือในประเด็นความขัดแย้งระหว่างสังคมอันโหดร้ายที่บีบคั้น Hero ผู้อ่อนแอ และประเด็นด้านความรักและการครอบครอง

จะเห็นได้ว่าประเด็นดังกล่าวนี้เป็นประเด็นที่มีอยู่ทั่วไปในทุกวัฒนธรรม จึงไม่จำเป็นต้องมีการดัดแปลงหรือตัดทอนใดๆ

#### 4.2.3.5 ฉาก

##### พบการคงเดิมในส่วนฉาก

ฉากในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นสื่อความหมายถึงความเสื่อมโทรมในสังคมเมืองใหญ่ โดยใช้พาร์ตเมนต์ราคาสูงที่สภาพทรุดโทรม ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นนั้นที่พักอาศัยมีราคาสูงมาก เฉพาะอย่างยิ่งในเมืองใหญ่ ในส่วนของฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ก็ใช้เกาะรูสเวลต์ซึ่งเป็นเกาะกลางแม่น้ำในเมืองนิวยอร์ก มีสภาพสังคมค่อนข้างเสื่อมโทรมเมื่อเทียบกับพื้นที่โดยรอบ จึงสื่อความหมายถึงความเสื่อมโทรมในสังคมเมืองใหญ่เช่นกัน

การที่สามารถคงเดิมในส่วนฉากไว้ได้นั้น เป็นเพราะลักษณะของเมืองใหญ่ทั่วโลก ที่มักมีแหล่งเสื่อมโทรมแทรกอยู่ท่ามกลางความเจริญ จึงสามารถใช้ฉากในส่วนนี้สื่อความได้ในทั้งสองฉบับ

#### 4.2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

##### พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้น ต่างก็ใช้ “น้ำ” สื่อความหมายถึง “ความฟอนเฟะที่ซุกซ่อนอยู่ในสังคม” โดยน้ำที่เป็นสาธารณูปโภคหลักในเมืองใหญ่ที่ควรจะมีคุณภาพที่ดีนั้นกลับเน่าขุ่น แม้ว่าในวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะมีความหมายของ “ความซุกซ่อน” อยู่ด้วย



โดยใช้แท็กน้ำแทนบ่อน้ำของญี่ปุ่นโบราณ ซึ่งมีความหมายถึงความลึกกลับซ่อนเร้นเฉพาะในวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้วยนั้น ในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ก็ยังคงสามารถสื่อความหมายในส่วนนี้ได้ด้วยการเน้นถึงการที่เจ้าหน้าที่ลึ้มปิดฝาแท็ก และเมื่อมีเหตุเด็กตกลงไปก็ปกปิดทำเป็นไม่รู้ ซึ่งสามารถสื่อความหมายของแท็กน้ำให้หมายถึงการซ่อนเร้นได้เช่นกัน จึงไม่ถือว่ามีความหมายเปลี่ยนไปแต่อย่างใด

#### 4.2.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

มุมมองในการเล่าเรื่องของทั้งสองฉบับนั้นต่างก็เล่าจากมุมมองของ “เด็ก” ที่เข้าใจดีว่าความรักจากแม่เป็นสิ่งที่สำคัญต่อเด็กถึงเพียงไหน ซึ่งเป็นมุมมองที่มีปรากฏอยู่ในทุกวัฒนธรรมเนื่องจากเป็นเรื่องพื้นฐานทางจิตวิทยา จึงสามารถใช้มุมมองดังกล่าวมาเล่าเรื่องได้ในทั้งสองฉบับ

#### 4.2.3.8 รหัส

*พบการดัดแปลงในส่วนรหัส*

การดัดแปลงรหัสความสัมพันธ์ของสังคม

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น มีการเข้ารหัสความสัมพันธ์ของสังคมไว้แตกต่างกับฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ เนื่องจากความแตกต่างของสภาพสังคม ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการเข้ารหัสความสัมพันธ์ของสังคมด้วยปัญหาครอบครัวแตกแยก ความสัมพันธ์ของสถานที่เจ้าหน้าที่ปิดความลับผิดชอบไปมา ผู้คนทำตามแต่บทบาทหน้าที่ของตนเองเท่านั้น ไม่ยอมทำสิ่งที่นอกเหนือไปจากนั้น แม้ว่าช่วงท้ายเรื่องจะมีเจ้าหน้าที่นำกฎหมายเข้ามาช่วยจัดการกับสังคมที่เอารัดเอาเปรียบ Hero แต่ก็สามารถคลี่คลายได้แค่ส่วนของสังคมภายนอกนั้น กฎหมายไม่อาจช่วยเหลือความสัมพันธ์ของสังคมครอบครัวได้

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้น นอกจากเรื่องปัญหาครอบครัวแตกแยกแล้ว มีการดัดแปลงการเข้ารหัสสังคมสัมพันธ์ใหม่ โดยนอกจากความทรุดโทรมของสถานที่แล้ว มีการดัดแปลงส่วนของเจ้าหน้าที่ผู้ดูแล ว่านอกจากจะปิดความลับผิดชอบไปมาแล้ว ยังมีการปกปิดชุกซ่อนความผิดซึ่งถือเป็นการคอร์รัปชัน มีการเพิ่มเติมเด็กวัยรุ่นจิ๊กโก๋ที่ดูพร้อมจะก่ออาชญากรรมได้ทุกเมื่อเข้ามา และอีกส่วนหนึ่งที่ถูกเพิ่มเข้ามาก็คือนอกจากกฎหมายจะเข้ามา

ช่วยจัดการกับสังคมที่เอาไรต์เอาเปรียบตัว Hero ได้ นั่น กฎหมายยังสามารถเอาตัวผู้รับผิดชอบ ต่อความเสียหายไปลงโทษได้อีกด้วย แต่กฎหมายก็ไม่สามารถแก้ไขปัญหาในครอบครัวได้ เช่นเดียวกับในภาพยนตร์ต้นฉบับ

รหัสส่วนที่ถูกดัดแปลงไปนี้ เป็นการดัดแปลงไปตามสภาพสังคมในอเมริกา โดยปรับเปลี่ยนความเสื่อมโทรมของภาพยนตร์ต้นฉบับให้สอดคล้องกับสภาพเขตเสื่อมโทรมของ อเมริกา และเพิ่มแนวคิดของอเมริกาว่าปัญหาสังคมเสื่อมโทรมดังกล่าว กฎหมายสามารถ จัดการนำตัวคนผิดมาลงโทษได้ ซึ่งในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นไม่ได้พูดถึงส่วนนี้เลย เนื่องจาก แนวความคิดของคนอเมริกาที่เชื่อว่าไม่ว่าจะอย่างไรกฎหมายก็สามารถหาผู้รับผิดชอบ มาลงโทษได้ จะเห็นได้จากที่สหรัฐอเมริกามีการฟ้องร้องเยอะมากที่สุดในโลก และอาชีพทนายเป็น อาชีพที่มีความรุ่งเรืองเป็นอย่างมาก

### 4.3 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ Kairo กับ Pulse

#### 4.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Kairo

##### เรื่องย่อ

ชีวิตของมิจิ (Hero) เริ่มพลิกผันเมื่อหล่อนเข้าไปรับงานจากเพื่อนร่วมงานที่ห้องพักซึ่ง รกรุงรังไปด้วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เพื่อนของหล่อนยื่นงานให้ด้วยท่าทางซึ่มเซาก่อนจะเดิน หายเงิบไปอีกห้องหนึ่ง เมื่อมิจิเดินตามไปก็พบว่าเขาปลิดชีวิตตัวเองด้วยการผูกคอตาย

หลังจากวันนั้นเพื่อนร่วมงานอีกคนของมิจิก็กมายังห้องแห่งเดิมแล้วพบรอยตำรารูปคนตรง จุดเกิดเหตุ มีเสียงร้องขอความช่วยเหลือดังจากรอยนั้นแว่วๆ แล้วต่อมาเขาก็ได้พบคนจากโลก หลังความตาย (Villain) แล้วก็กลายเป็นคนซึ่มเซาไปอีกคน มิจิพยายามจะสอบถามว่าเขาเป็น อะไรแต่ก็ไร้ผล เวลาผ่านไปเขาก็กลายเป็นรอยสีดำไปอีกคน

ผู้คนในเมืองต่างกลายเป็นคนซึ่มเซาก่อนจะกลายเป็นรอยสีดำ หลายคนฆ่าตัวตายเพื่อ หลีกจากความซึ่มเซาแต่ก็ยังคงกลายเป็นรอยดำเช่นกัน แล้วมิจิต้องพบกับความโศกเศร้าอีกครั้ง เมื่อเพื่อนสนิทของหล่อนเผชิญหน้ากับคนจากโลกหลังความตายโดยที่หล่อนไปช่วยไว้ไม่ทัน เพื่อนของหล่อนจึงต้องกลายเป็นรอยสีดำไปในที่สุด

ขณะเดียวกัน ในอีกมุมหนึ่งของเมือง เรียวสุเกะ (Hero 2) ชายหนุ่มผู้ที่เพิ่งเคยใช้ อินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรก ก็พบกับเว็บไซต์ประหลาดที่มีภาพคนติดอยู่ในห้องที่ดูเงิบเหงา เขา จึงค้นหาข้อมูลจนทราบว่าคนในโลกหลังความตายหลุดเข้ามาปองร้ายผู้คนในโลกคนเป็น

เรียวสุเกะหลงรักหญิงสาวคนหนึ่งจึงพยายามพาหนีไปจากเงื้อมมือของคนจากโลกหลังความตาย แต่สุดท้ายหล่อนก็หวาดกลัวจนวิ่งหนีหายสาบสูญไป

มิจิที่หนีคนจากโลกหลังความตายอย่างไร้จุดหมายก็ได้พบกับเรียวสุเกะ จึงร่วมกันออกตามหาคนรักของเรียวสุเกะ ทั้งสองเข้าขัดขวางไม่ให้คนรักของเรียวสุเกะฆ่าตัวตายไม่ทัน ซ้ำร้ายเรียวสุเกะยังเผชิญหน้ากับคนจากโลกหลังความตายเข้าอย่างจัง แต่ทั้งสองก็ยังคงร่วมเดินทางออกจากเมืองที่เหลือแต่ซากปรักหักพังเพื่อผู้คนกลายเป็นรอยสีดำไปหมด ทั้งสองขึ้นเรือเดินสมุทรเพื่อร่วมกับคนที่ยังเหลือรอดออกเดินทางหาผู้เหลือรอดอื่นๆ ในโลก แม้ว่าเรียวสุเกะจะกลายเป็นรอยสีดำไปในภายหลัง แต่มิจิกก็ยังคงไม่ทิ้งความหวังและออกเดินทางต่อไป

#### 4.3.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Villain จากสังคมภายนอกเข้ามายังสังคมเมือง
- Villain ทำร้ายคนในสังคมเมือง
- คนรอบข้าง Hero และ Hero 2 ถูก Villain ปองร้าย
- Hero และ Hero 2 ต่างก็พยายามพาคนรอบข้างหลบหนีจาก Villain แต่ไม่สำเร็จ
- สังคมเมืองถูก Villain ทำลาย
- Hero ได้พบกับ Hero 2 จึงร่วมมือกันหลบหนี
- Hero 2 ถูก Villain ทำร้ายเสียชีวิต
- Hero ออกเดินทางตามหาสังคมที่ยังเหลือรอด

*Villain จากสังคมภายนอกเข้ามายังสังคมเมือง*

Villain ที่เป็นวิญญาณจากโลกหลังความตายหลุดเข้ามาในโลกของคนเป็นได้โดยบังเอิญ

*Villain ทำร้ายคนในสังคมเมือง*

Villain ไม่ต้องการให้คนตายแล้วไปยังโลกวิญญาณอีก เนื่องจากผู้อาศัยในโลกวิญญาณนั้นแออัดมากแล้ว จึงใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือกักขังผู้คนไว้ในความอ้างว้างตลอดกาล

คนรอบข้าง Hero และ Hero 2 ถูก Villain ปองร้าย

เพื่อนสนิทของ Hero และคนที่ Hero 2 รักถูก Villain ปองร้าย

Hero และ Hero 2 ต่างก็พยายามพาคนรอบข้างหลบหนีจาก Villain แต่ไม่สำเร็จ

Hero พยายามอยู่ใกล้ชิดกับเพื่อนที่ตกเป็นเป้าหมาย เพื่อไม่ให้เพื่อนต้องตกเป็นเหยื่อของ Villain โดนกักขังอยู่ในความอับปาง แต่ก็ไม่สำเร็จ ส่วน Hero 2 ก็พยายามพาคนที่ตนรักหนีจากเงื้อมมือของ Villain และสัญญาว่าจะอยู่ด้วยกันเพื่อไม่ให้ต้องตกอยู่ในความอับปาง แต่คนรักของ Hero 2 เกิดหวาดกลัวแล้วแยกห่างจาก Hero 2 จึงถูกจับขังไว้ในอินเตอร์เน็ต

สังคมเมืองถูก Villain ทำลาย

คนในสังคมถูก Villain จับไปขังไว้ในอินเตอร์เน็ตจนแทบไม่มีใครเหลือ จนสังคมเมืองพังทลาย

Hero ได้พบกับ Hero 2 จึงร่วมมือกันหลบหนี

Hero และ Hero 2 ที่ไม่อาจช่วยคนใกล้ชิดไว้ได้มาเจอกัน ทั้งสองจึงชวนร่วมทางไปด้วยกันเพื่อไม่ให้รู้สึกเปล่าเปลี่ยว

Hero 2 ถูก Villain ทำร้ายเสียชีวิต

Hero 2 เดินเข้าไปในห้องที่มี Villain อยู่โดยไม่รู้ตัว จึงถูก Villain ทำร้ายและถูกขังไว้ในอินเตอร์เน็ต

Hero ออกเดินทางตามหาสังคมที่ยังเหลือรอด

Hero ขึ้นเรือเดินสมุทรไปกับผู้ที่เหลือรอด เพื่อเดินทางค้นหาผู้ที่รอดพ้นจากเงื้อมมือของ Villain ในประเทศอื่น

### 4.3.1.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้มีความหมายว่า “มนุษย์จะอ้างว้างทรมาณเมื่อขาดสังคม และสังคมเสมือนไม่อาจมาทดแทนสังคมที่แท้จริงได้” จะเห็นได้จากเนื้อเรื่องที่เน้นย้ำในเรื่องความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม ลักษณะของสังคมญี่ปุ่นที่มีการกำหนดระยะห่างของความสัมพันธ์แต่ละรูปแบบไว้อย่างชัดเจนถูกนำเสนอในเรื่องเป็นระยะ เช่นการที่หัวหน้างานพูดเตือน Hero ว่าแม้จะหวังดีช่วยเหลือเพื่อนด้วยความปรารถนาดี แต่ผลที่ออกมาอาจทำให้เจ็บตัวกันทั้งสองฝ่ายได้ หรือในโปรแกรมจำลองแบบสังคมที่แสดงผลเป็นจุดขาว โดยจุดเหล่านั้นหากอยู่ห่างกันเกินไปก็จะดึงดูดเข้าหากัน แต่หากใกล้กันเกินไปก็จะทำลายซึ่งกันและกัน

เมื่อผู้คนมีช่องว่างระหว่างสังคมเช่นนั้น ทำให้เกิดความอ้างว้างขึ้นมาในระดับหนึ่ง จึงหันเข้าไปหาสังคมในอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสังคมเสมือน ในภาพยนตร์นำเสนอว่าสังคมเสมือนนี้คือความอ้างว้างอันไร้ขอบเขต ด้วยการให้ Villain จับคนเข้าไปขังในอินเทอร์เน็ตเพื่อให้อยู่อย่างอ้างว้างเดียวดายไปตลอดกาล เมื่อเกิดเหตุเช่นนี้ขึ้นผู้คนจึงพยายามหลีกเลี่ยงหนีจากความอ้างว้างตลอดกาลนั้นจนถึงขั้นฆ่าตัวตายก็มี ในส่วนนี้เป็นการสะท้อนแก่นเรื่องออกมาได้อย่างชัดเจนว่ามนุษย์ต้องการสังคมเพื่อหลีกเลี่ยงจากความอ้างว้าง และสังคมเสมือนในอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นที่ที่อ้างว้างยิ่งกว่าเสียอีก

ตัวละคร Hero ทั้งสองตัวนั้นต่างก็หวาดกลัวความอ้างว้าง แต่ก็ไม่หันเข้าไปหาสังคมเสมือนและพยายามไขว่คว้าหาสังคมที่แท้จริง จะเห็นได้จากการที่ Hero หลักพยายามช่วยเหลือเพื่อนสนิทให้หลุดพ้นจากความอ้างว้าง และ Hero 2 ก็พยายามช่วยคนรักของตัวเองไว้ แต่สุดท้ายทั้งสองก็ไม่อาจช่วยคนที่ตนรักไว้ได้ กระนั้นทั้งสองก็ไม่ทอดทิ้งตัวเองลงในสังคมเสมือน แต่ยังคงไขว่คว้าหาสังคมที่แท้จริง เมื่อทั้งสองได้เจอกันจึงร่วมเดินทางไปด้วยกัน ในท้ายที่สุด Hero 2 ก็ตกลงไปอยู่ในความอ้างว้าง แต่ Hero และผู้ที่เหลือรอดก็ยังพยายามค้นหาผู้เหลือรอดคนอื่น ๆ เพื่อสร้างสังคมขึ้นมาใหม่อีกครั้ง จุดนี้ย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของสังคมที่แท้จริงได้อย่างชัดเจน

### 4.3.1.3 ตัวละคร

#### Hero - คุดไต มิจิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่รู้เท่าทันและไม่ตกเป็นเหยื่อของสังคมลวงที่ Villain ใช้เป็นเครื่องมือ แม้จะพบกับเรื่องเลวร้ายเพียงใดหล่อนก็ไม่เคยทิ้งความหวัง

มีจเป็นหญิงสาวที่เอาใจใส่สนใจในสารทุกข์สุขดิบของคนรอบกาย ชอบช่วยเหลือผู้อื่นและไม่สนใจในอินเทอร์เน็ต เมื่อคนรอบข้างถูก Villain ดึงไปขังไว้ในความอ้างว้างของอินเทอร์เน็ต หล่อนก็พยายามช่วยเหลือเพื่อนให้รอดพ้น แม้จะล้มเหลวแต่หล่อนก็ยังคงพยายามค้นหาความผูกพันทางสังคมที่แท้จริงต่อไป

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้เห็นความสำคัญของสังคมที่แท้จริง”

### Hero 2 - คาวาชิมา เรียวสุเกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero คนที่สอง เนื่องจากมีบทบาทเป็นผู้ที่รู้เท่าทัน ไม่หลงไปกับสังคมลวงที่ Villain ใช้เป็นเครื่องมือ

เรียวสุเกะเป็นหนุ่มวัยรุ่นดูท่าทางเป็นคนไม่เอาไหน เมื่อเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตแล้วพบกับผู้ที่ถูกขังอยู่ในนั้น เขาก็เริ่มค้นหาว่ามันคืออะไรจนได้พบกับหญิงสาวคนหนึ่ง เรียวสุเกะเริ่มชอบพอหญิงสาวคนนั้น แต่หล่อนกลับค่อยๆ ถูกความอ้างว้างครอบงำ เขาจึงเสนอตัวว่าจะคอยอยู่ด้วยตลอดไปแต่ก็ไม่สามารถช่วยเหลือเพื่อนไว้ได้ สุดท้ายเรียวสุเกะก็พลาดพลั้งถูกจับขังอยู่ในความโดดเดี่ยวของอินเทอร์เน็ต หลังจากที่เห็นคนรักของตนฆ่าตัวตาย

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมายเดียวกับ Hero หลัก ซึ่งก็คือ “ผู้เห็นความสำคัญของสังคมที่แท้จริง”

### Villain – วิญญาณชุดดำ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามารุกรานทำร้ายสังคมมนุษย์เพื่อประโยชน์ของพวกเขา

เหล่าวิญญาณจากโลกแห่งความตายที่หลุดเข้ามาในโลกของคนเป็นนั้น มีลักษณะเหมือนมนุษย์ทั่วไป สวมชุดดำทั้งตัว ใบหน้าดูขาวซีดเล็กน้อย ท่าทางสงบ สุขุม ด้วยเหตุที่เมื่อมีคนตาย วิญญาณก็จะเข้าไปอยู่ยังโลกหลังความตาย ทำให้คนในโลกแห่งความตายจึงต้องอยู่อย่างแออัด เมื่อสามารถเข้ามายังโลกคนเป็นได้ Villain จึงจับคนเป็นไปขังไว้ในโลกอันอ้างว้างของอินเทอร์เน็ตแทน ดังนั้นเมื่อคนเป็นพบกับ Villain จึงเท่ากับต้องพบกับความอ้างว้างไปตลอดกาล

ตัวละครกลุ่มนี้เป็นตัวแทนของ “ความอ้างว้าง”

#### 4.3.1.4 ความขัดแย้ง

##### สังคมจริงกับสังคมลวง

ในภาพยนตร์นั้นมีการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสังคมและความสัมพันธ์ของคนในสังคม โดยตลอด โดยนำเสนอว่ามนุษย์นั้นไม่อาจขาดสังคมได้ แต่เมื่อผู้คนที่แสวงหาสังคมไปเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตที่เป็นสังคมลวงนั้น ก็จะเสี่ยงต่อการถูกจับขังไว้ในความอ้างว้างซึ่งตรงข้ามกับสังคมที่พวกเขาแสวงหา สภาพของผู้คนที่ถูกจับขังไว้ในอินเทอร์เน็ตนั้นมีท่าทางเหนื่อยหน่าย เจ็บเหงาเศร้าซึม ทุกข์ทรมานเป็นอย่างยิ่ง

การที่สังคมลวงนั้นแพร่หลายอยู่ในทุกจุดของสังคมจริง ผู้คนจึงถูกล่อลวงเข้าไปในสังคมลวงจนแทบไม่มีเหลือ ทำให้สังคมที่แท้จริงนั้นล่มสลายในที่สุด ดังที่เห็นในช่วงสุดท้ายของภาพยนตร์ที่บางเมืองพังพินาศสิ้น

##### ความอบอุ่นกับความอ้างว้าง

มนุษย์ทุกคนนั้นย่อมต้องการและแสวงหาความอบอุ่นใกล้ชิดจากสังคม แต่เมื่อ Villain เข้ามายังสังคมมนุษย์แล้วจับผู้คนขังไว้ในความอ้างว้างจึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้น จะเห็นได้จากการที่ตัวละคร Hero ทั้งสองตัวพยายามมอบความอบอุ่นให้คนรอบข้างเพื่อป้องกันไม่ให้อดตกอยู่ในความอ้างว้าง ผู้ที่ทราบวิธีป้องกัน Villain ก็พยายามปิดกั้นพื้นที่ที่มี Villain อยู่ไม่ให้ใครเข้าออกได้

#### 4.3.1.5 ฉาก

ฉากที่ปรากฏในเรื่องเป็นฉากเมืองใหญ่ โดยสถานที่ที่ไม่มี Villain อยู่จะดูสว่างตาเป็นปกติ แต่ในที่ที่มี Villain อยู่หรือห้องที่เหยื่อของ Villain อยู่จะมึนงงและมืดทึบ ส่วนโลกในอินเทอร์เน็ตที่ผู้คนถูกจับไปขังนั้นมึนงงและมืดทึบเหมือนกัน

ในฉากสุดท้ายนั้นเมืองใหญ่ถูกทำลายจนพังพินาศ เต็มไปด้วยสถานที่มืดทึบแบบที่ Villain อาศัยอยู่ ไม่เหลือสังคมเองในสภาพสมบูรณ์อยู่เลย จึงสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “สังคมเมืองที่ถูกสังคมลวงครอบงำ”

#### 4.3.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “อินเทอร์เน็ต” โดยมีความหมายว่าเป็น “สังคมลวงที่อ้างว้าง” ดังจะเห็นได้จากการที่ Villain ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการจับผู้คนขังไว้ เมื่อมีใครเชื่อมต่อเข้าอินเทอร์เน็ต ก็จะได้เห็นผู้คนที่ถูก Villain จับขังไว้ โดยผู้คนที่ถูกจับขังอยู่ในอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีท่าทางซีมเศร้าเหนื่อยหน่าย

#### 4.3.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องนั้นเป็นมุมมองของ “นักสังคมศาสตร์” ดังจะเห็นได้จากการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้วิพากษ์ลักษณะความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมญี่ปุ่น ว่ามีการแบ่งระยะของความห่างไว้มากเกินไป ทำให้ผู้คนมีความห่างเหินกันในระดับหนึ่ง เมื่อมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาก็ไม่สามารถทดแทนสังคมที่แท้จริงได้ มีแต่จะอ้างว้างขึ้นไปกว่าเดิม จนสุดท้ายสังคมก็อาจเกิดปัญหาสังคมขึ้นมาได้

#### 4.3.1.8 รหัส

##### ภัยสังคม – อินเทอร์เน็ต สังคมลวงที่เต็มไปด้วยความอ้างว้าง

อินเทอร์เน็ตในภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกเข้ารหัสไว้ให้เป็น “สังคมลวงที่อ้างว้าง” ดังจะเห็นได้จากการที่ Villain ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการจับผู้คนขังไว้ เมื่อมีใครเชื่อมต่อเข้าอินเทอร์เน็ต ก็จะได้เห็นผู้คนที่ถูก Villain จับขังไว้ โดยผู้คนที่ถูกจับขังอยู่ในอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีท่าทางซีมเศร้าเหนื่อยหน่าย

##### ผู้รุกราน – วิญญาณ

ผู้รุกรานในภาพยนตร์ฉบับนี้ ถูกเข้ารหัสให้เป็นวิญญาณที่มาจากโลกแห่งความตาย สวมชุดดำคู่มืดมนทั้งตัว ใบหน้าเหมือนคนปกติแต่ซีดขาวกว่า ท่าทางสงบนิ่งสุขุม รู้จุดอ่อนของมนุษย์ว่าหวาดกลัวความอ้างว้าง และมีความต้องการป้องกันไม่ให้มนุษย์ตายไปอยู่ในโลกวิญญาณ จึงจับผู้คนขังไว้ในอินเทอร์เน็ตให้อยู่ในความอ้างว้างไปตลอดกาล



### แบบจำลองลักษณะสังคม

ในภาพยนตร์มีการเข้ารหัสลักษณะความสัมพันธ์ของคนในสังคมญี่ปุ่นไว้ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่มีการแสดงจุดสีขาวเคลื่อนไหวไปมาบนหน้าจอ หากจุดนั้นห่างกันเกินไปก็จะดึงดูดเข้าหากัน แต่หากใกล้กันเกินไปก็จะทำลายกัน ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงลักษณะความสัมพันธ์ของคนในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งมีระยะห่างระหว่างความสัมพันธ์แต่ละรูปแบบชัดเจน เมื่อผู้คนห่างเหินกันมากเกินไปก็จะดึงดูดเข้าหากัน แต่หากใกล้ชิดกันเกินไปก็จะกลายเป็นการทำลายซึ่งกันและกัน

#### **4.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Pulse***

##### **เรื่องย่อ**

ขณะที่แมทตี้ (Hero) เศร้าเสียใจกับการจากไปด้วยการผูกคอตายอย่างไม่มีสาเหตุของจอร์จแฟนหนุ่มของหล่อน จู่ๆ ก็มีข้อความของจอร์จส่งผ่านคอมพิวเตอร์เข้ามาขอความช่วยเหลือ แมตตี้จึงตามไปดูคอมพิวเตอร์แต่พบว่าถูกขायไปแล้ว แมตตี้จึงตามไปพบกับเด็กซ์เตอร์ (Helper) ชายหนุ่มที่ซื้อคอมพิวเตอร์ของจอร์จไปแต่เขาไม่เคยเปิดคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นเลย

หลังเกิดเหตุการณ์ผู้คนในเมืองพากันฆ่าตัวตายเป็นจำนวนมาก แมตตี้ก็ได้พบกับเด็กซ์เตอร์อีกครั้ง เขาพาหล่อนไปดูเว็บไซต์ที่มีภาพคนติดอยู่ในห้องด้วยท่าทางซีมเซาที่เขาพบหลังจากเปิดคอมพิวเตอร์ของจอร์จแต่ก็ไม่ช่วยให้ทั้งสองรู้อะไรมากขึ้นนัก ผู้คนในเมืองพากันฆ่าตัวตายจนแทบไม่มีใครเหลือ จนกระทั่งเพื่อนรอบตัวของแมตตี้พบกับสิ่งมีชีวิตในรูปคลื่นความถี่ (Villain) แล้วถูกดูดกำลังใจในการมีชีวิตออกไป จนสุดท้ายก็กลายเป็นรอยเขม่าสีดำไปเพื่อนหญิงที่แมตตี้สนิทที่สุดนั้น ก็กลายเป็นเขม่าสีดำต่อหน้าต่อตาแมตตี้ที่ไม่อาจช่วยอะไรได้เลย

ขณะเดียวกันเด็กซ์เตอร์ก็สืบค้นจนพบว่าจอร์จนั้นไปเจาะระบบคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาด้านวิศวกรรมคอมพิวเตอร์คนหนึ่ง จึงทำให้สิ่งมีชีวิตในรูปคลื่นความถี่ที่อยู่ในอีกมิติหนึ่งนั้นหลุดเข้ามาในโลกมนุษย์แล้วพยายามเข้ายึดครอง แต่จอร์จก็ได้ทำโปรแกรมสำหรับปราบอสุรกายพวกนั้นไว้ เพียงแต่ต้องนำไปเปิดที่เครื่องต้นทางที่อสุรกายพวกนั้นหลุดมาเท่านั้น

เด็กซ์เตอร์กับแมตตี้ร่วมกันเดินทางผ่านซากปรักหักพังของเมืองที่พังพินาศ สืบเสาะจนรู้ที่ตั้งของคอมพิวเตอร์ที่เป็นทางเข้าออกของพวกอสุรกาย แมตตี้ฝ่าวงล้อมของบรรดาอสุรกาย

เข้าไปจนถึงตัวเครื่อง แล้วใช้โปรแกรมที่จอร์จเขียนไว้ให้เพื่อทำลายอสุรกายเหล่านั้นแต่ก็ไม่ได้ผล ทั้งสองจึงต้องหนีออกมา

เมื่อทั้งสองหนีออกมาจนคิดว่ารอดพ้น แต่พวกอสุรกายก็ปรากฏตัวขึ้นทั้งสองจึงต้องพยายามหนีเอาชีวิตรอดอีกครั้ง แมตตี้คิดประมวลเหตุการณ์ทั้งหมดจนรู้ว่าอสุรกายเหล่านี้สามารถปรากฏตัวได้ในทุกที่ที่มีคลื่นสัญญาณใดๆ ก็ตาม ทั้งสองจึงหนีออกจนพ้นระยะคลื่นแล้วรวมตัวกับผู้ที่หนีออกมาได้ เพื่อสักวันจะกลับไปชิงบ้านเมืองคืนมาอีกครั้ง

#### 4.3.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Pulse สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Villain จากสังคมภายนอกถูกนำเข้ามาในสังคมเมืองด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์
- Villain ทำร้ายคนในสังคมเมือง
- คนรอบข้าง Hero ถูกทำร้าย
- Hero หาหนทางปราบ Villain
- สังคมเมืองถูก Villain ยึดครอง
- Hero บุกเข้าไปยังที่อยู่ของ Villain พยายามกำจัด Villain แต่ไม่สำเร็จ
- Hero หนีออกจากพื้นที่ที่ Villain ยึดครอง ไปสมทบกับผู้รอดชีวิตกลุ่มอื่น

*Villain จากสังคมภายนอกถูกนำเข้ามาในสังคมเมืองด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์*

นักศึกษาคนหนึ่งค้นพบวิธีเชื่อมต่อกับ Villain ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบคลื่นไฟฟ้าในอีกมิติหนึ่งโดยบังเอิญ ต่อมาคนรักของ Hero เจาะเข้าไปในระบบของนักศึกษาคนนั้น จึงเป็นการปล่อยให้ Villain หลุดออกมาได้

*Villain ทำร้ายคนในสังคมเมือง*

Villain เข้าทำร้ายผู้คนในสังคมเมือง โดยใช้การดูตความต้องการมีชีวิตออกไปจากตัวเหยื่อ มีคนตกเป็นเหยื่อของ Villain เป็นจำนวนมากมาย

*คนรอบข้าง Hero ถูกทำร้าย*

คนรักของ Hero ถูก Villain ทำร้ายตายไป ต่อมาเพื่อนสนิทของ Hero ก็ค่อยๆ ตกเป็นเหยื่อของ Villain ทีละคน

*Hero หาหนทางปราบ Villain*

Hero สืบสาวเรื่องราวที่เกิดขึ้นและค้นหาโปรแกรมที่จะใช้จัดการกับ Villain

*สังคมเมืองถูก Villain ยึดครอง*

Villain เข้ายึดครองสังคมเมือง และออกไล่ล่าผู้คนที่ยังเหลือรอดอยู่ในสังคม

*Hero บุกเข้าไปยังที่อยู่ของ Villain พยายามกำจัด Villain แต่ไม่สำเร็จ*

Hero สืบจนทราบที่อยู่ของ Villain และได้โปรแกรมสำหรับกำจัด Villain มา จึงเดินทางเข้าไปทำลาย Villain แต่โปรแกรมที่เตรียมมานั้นใช้ไม่ได้ผล

*Hero หนีออกจากพื้นที่ที่ Villain ยึดครอง ไปสมทบกับผู้รอดชีวิตกลุ่มอื่น*

Hero หนีออกจากพื้นที่ที่มี Villain อยู่ ซึ่งก็คือที่ใดก็ได้ที่มีคลื่นสัญญาณแพร่ไปถึง ไปยังค่ายอพยพที่อยู่นอกเหนือพื้นที่ที่มีคลื่นสัญญาณ

#### **4.3.2.2** *แก่นเรื่อง*

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “เทคโนโลยีเป็นเหมือนดาบสองคม หากใช้หรือพัฒนาโดยไม่ระมัดระวังอาจจะก่อภัยต่อสังคมได้” ดังจะเห็นได้จากสาเหตุที่ Villain หลุดเข้ามายังสังคมเมืองได้นั้นเกิดจากการทดลองทางเทคโนโลยี และมีผู้ใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดไปปลดปล่อย Villain ออกมา กลายเป็นชนวนเหตุให้สังคมทั้งสังคมถูกทำลาย

### 4.3.2.3 ตัวละคร

#### Hero - แมทตี้ เว็บเบอร์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามหาทางปราบ Villain ไม่ให้เข้ามายึดครองสังคมของมนุษย์ได้

แมทตี้หญิงสาววัยรุ่น กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย หล่อนเป็นคนรักของผู้ที่เผลอไปปลดปล่อย Villain ออกมาและถูก Villain สังหารไป หล่อนจึงสืบหาว่ามันเกิดอะไรขึ้นกันแน่ ต่อมาเพื่อรอบกายของหล่อนก็ถูก Villain ทำร้าย หล่อนจึงตัดสินใจหาทางจัดการกับ Villain

ตัวละครตัวนี้มีความหมายเป็น “ความกล้าหาญ”

#### Helper - เด็กซ์เตอร์ แม็คคาธี

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วย Hero สืบสวนหาที่มาของเรื่องราว และค้นหาหนทางยับยั้ง Villain

แฮ็คเกอร์หนุ่มผู้มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ เขาซื้อคอมพิวเตอร์ของคนรักของ Hero มา จึงได้รู้จักกับ Hero ที่ตามหาว่าใครเป็นคนเอาคอมพิวเตอร์ไป ด้วยความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ที่มี เขาจึงสามารถสืบหาที่อยู่ของ Villain และหาโปรแกรมที่ใช้ปราบ Villain ได้

ด้วยลักษณะเป็นผู้ที่สามารถต่อกรกับ Villain ได้ ตัวละครตัวนี้จึงเป็นตัวแทนของความหมายว่า “ความแข็งแกร่ง”

#### Villain – สิ่งมีชีวิตรูปแบบคลื่นความถี่จากต่างมิติ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามารุกรานสังคมมนุษย์ เพียงเพื่อประโยชน์ของพวกเขา

Villain นั้นเป็นสิ่งมีชีวิตในรูปแบบคลื่นไฟฟ้าที่ดุร้าย ร่างกายคล้ายมนุษย์แต่ผิวตัวสีขาว ขอบต่อร่างกายผิดแผกไปจากมนุษย์ สามารถใช้พลังดูดความต้องการที่จะมีชีวิตออกจากตัวเหยื่อได้ การที่ Villain หลุดเข้ามาในสังคมมนุษย์นั้นเพราะความบังเอิญจากการทดลอง

เทคโนโลยี และถูกผู้ใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดปลดปล่อย Villain ให้แพร่กระจายไปทั่วทุกที่มีคลื่นไฟฟ้า

ความหมายของตัวละคร Villain นี้คือ “อันตรายที่มนุษย์ไม่รู้จัก”

#### 4.3.2.4 ความขัดแย้ง

##### การยึดครองกับการปลดปล่อย

Villain ที่หลุดเข้ามาในสังคมของมนุษย์นั้นใช้อำนาจที่มีเข้าทำการยึดครองสังคมของมนุษย์และทำร้ายคนในสังคม Hero จึงต้องหาทางปราบ Villain เพื่อกอบกู้สังคมของมนุษย์และปลดปล่อยให้พ้นจากเงื้อมมือของ Villain

##### การสร้างกับการทำลาย

การพัฒนาเทคโนโลยีนั้นทำเพื่อสร้างสรรค์ความเจริญของสังคม แต่เมื่อ Hero ใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด ไปปลดปล่อย Villain ออกมา จนความเจริญของสังคมที่เทคโนโลยีสร้างขึ้นมานั้นถูก Villain ทำลาย ซึ่งถือได้ว่าเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อสร้างนั้นกลับกลายเป็นสิ่งที่ทำลายสังคมเสียเองเมื่อมีผู้นำไปใช้ในทางที่ผิด

#### 4.3.2.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ในช่วงแรกเป็นฉากเมืองใหญ่ เต็มไปด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ และในช่วงครึ่งหลังนั้นเป็นฉากสังคมเมืองที่ถูกทำลายพังพินาศ ด้วยน้ำมือของ Villain ที่ใช้เทคโนโลยีคลื่นไฟฟ้าที่แพร่กระจายไปทั่วทุกมุม เป็นสื่อกลางในการเข้าทำลายและยึดครองสังคมเมือง ซึ่งสามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “สังคมเมืองที่ถูกเทคโนโลยีครอบงำ”

#### 4.3.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่องนี้คืออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหมายว่า “เทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคม” จะเห็นได้จากการที่ Villain หลุดเข้ามาในสังคมเมืองได้ เพราะมีการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด เจาะระบบเข้าไปโดยไม่ได้รับอนุญาตทำให้ Villain หลุดออกมาทำร้ายสังคมเมืองได้

#### 4.3.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ เล่าในมุมมองของ “วิศวกร” จะเห็นได้จากการสะท้อนปัญหาในภาพยนตร์ว่า หากมีการใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่ดีแล้ว เทคโนโลยีนั้นจะกลายเป็นภัยอันตรายต่อสังคมได้

#### 4.3.2.8 รหัส

##### ภัยสังคม – อินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคม

ในภาพยนตร์ฉบับนี้มีการเข้ารหัสอินเทอร์เน็ตไว้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคม จะเห็นได้จากการสภาพสังคมเมืองนั้นเจริญรุ่งเรืองเต็มไปด้วยเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกต่าง ๆ นานา แต่ทว่ากรณีที่ Villain หลุดออกมาทำลายสังคมได้นั้น ก็เกิดจากการใช้เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด จะเข้าไปในระบบของผู้ที่ค้นพบ Villain

##### ผู้รุกราน – อสูรกาย

สิ่งมีชีวิตในลักษณะคลื่นไฟฟ้าซึ่งเป็นผู้รุกรานในภาพยนตร์ฉบับนี้ ถูกเข้ารหัสไว้ว่าเป็นปีศาจ ดังจะเห็นได้จากรูปร่างที่คล้ายมนุษย์ แต่ใบหน้าดูดุร้ายน่ากลัว ร่างกายสีเขียวซีด ผอมจนเหลือแต่กระดูก ข้อต่อต่างๆ ของร่างกายหักมุมในมุมที่ขัดกับกายภาพของมนุษย์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้เป็นลักษณะของอสูรกาย

#### 4.3.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* กับ *Pulse*

ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องด้านปัญหาความสัมพันธ์ของคนในสังคม ไปเป็นปัญหาจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด เนื่องจากปัจจัยด้านบริบทสังคม โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลักนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบแก่นเรื่อง ซึ่งส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบต่างๆ อย่างมากมาย โดยเฉพาะโครงเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงจนกลายเป็นการเปลี่ยนแนวของภาพยนตร์ จากภาพยนตร์สะท้อนสังคม ไปเป็นภาพยนตร์แนวผจญภัย นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่นๆ อีกมาก เช่นมีการตัดทอน เพิ่มเติมตัวละครให้สอดคล้องกับแนวเรื่องที่เปลี่ยนไป

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* กับ *Pulse* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Kairo</i> กับ <i>Pulse</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง			X	X
แก่นเรื่อง			X	X
ตัวละคร			X	X
ความขัดแย้ง			X	X
ฉาก		X		
สัญลักษณ์		X		
มุมมองในการเล่าเรื่อง			X	X
รหัส		X	X	

ตารางที่ 7 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* กับ *Pulse*

#### 4.3.3.1 โครงเรื่อง

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนโครงเรื่อง*

ภาพยนตร์เรื่อง *Pulse* ที่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น แทบจะไม่เหลือโครงเรื่องเดิมไว้เลย แม้แต่แนวเรื่องก็เปลี่ยนไป ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นจัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์สยองขวัญสะท้อนสังคม แต่ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่กลับเป็นภาพยนตร์สยองขวัญสำหรับวัยรุ่น โครงเรื่องจึงเปลี่ยนไปจนแทบไม่เหลือเขาเดิม ตัวภาพยนตร์โดยรวมนั้นเหลืออยู่เพียงจุดเด่นเฉพาะตัว (*Unique Gimmick*) ของภาพยนตร์ต้นฉบับเท่านั้น

สาเหตุที่ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่เรื่องนี้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากนั้น เกิดจากการตัดทอนแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับออก แล้วเพิ่มเติมแก่นเรื่องใหม่เข้าไป เนื่องจากแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น อ้างอิงอยู่กับลักษณะความสัมพันธ์ของคนในสังคมญี่ปุ่นซึ่งมีความเฉพาะตัวเป็นอย่างมาก ผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับรูปแบบสังคมญี่ปุ่นอาจไม่เข้าใจ ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดนั้นจึงใช้แก่นเรื่องใหม่ที่ต่างจากแก่นเรื่องเดิมอย่างสิ้นเชิง โดยเปลี่ยนไปเป็นเรื่องอันตรายจากเทคโนโลยีแทน รวมทั้งเปลี่ยนแนวภาพยนตร์ไปด้วย โดยนำจุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ต้นฉบับเป็นโครงในการแต่งเรื่องใหม่

### 4.3.3.2 แก่นเรื่อง

#### พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในแก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีว่า “มนุษย์จะอ้างว้างทรमानเมื่อขาดสังคม และสังคมเสมือนไม่อาจมาทดแทนสังคมที่แท้จริงได้” แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นได้ตัดทอนแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับออก แล้วทำการเพิ่มเติมแก่นเรื่องใหม่เข้าไปว่า “เทคโนโลยีเป็นเสมือนดาบสองคม หากใช้หรือพัฒนาโดยไม่ระมัดระวังอาจจะก่อภัยต่อสังคมได้”

การตัดทอนแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับออกไปนั้น เกิดจากการที่แก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับอ้างอิงกับรูปแบบความสัมพันธ์ของสังคมญี่ปุ่น ซึ่งมีระเบียบแบบแผนเป็นอย่างมาก มีการวางตำแหน่งระยะห่างของความสัมพันธ์แต่ละระดับไว้มากมาย เกิดเป็นรูปแบบเฉพาะขึ้น เนื้อหาของภาพยนตร์นำเสนอว่าเมื่อสังคมมีระยะห่างของความสัมพันธ์เช่นนี้ ก่อให้เกิดความช่องว่างของความสัมพันธ์ในระดับหนึ่ง และเมื่อมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาเกี่ยวข้องกับผู้คนที่ดีอยู่ในสังคมเสมือนของอินเทอร์เน็ตจะพบกับความอ้างว้าง

ในสังคมอเมริกันนั้น รูปแบบความสัมพันธ์ในสังคมแตกต่างกับญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องตัดทอนแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับออกไปอย่างสิ้นเชิง และสร้างแก่นเรื่องขึ้นมาใหม่โดยอ้างอิงจาก จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ต้นฉบับ ซึ่งก็คือผู้รุกรานจากโลกอีกมิติ ที่เข้ามาจับมนุษย์ขังไว้ในโลกอินเทอร์เน็ต แก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ จึงเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดจนก่อภัยให้แก่สังคมแทน โดยให้ Villain หลุดมาจากอีกมิติที่ค้นพบผ่านอินเทอร์เน็ต และเข้ามารุกรานยึดครองสังคมเมือง ด้วยการจับมนุษย์ไปขังไว้ในอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการรักษา จุดเด่นเฉพาะตัว ไว้เท่านั้น

การเปลี่ยนแก่นเรื่องในส่วนนี้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากภาพยนตร์ต้นฉบับเป็นอย่างมาก



### 4.3.3.3 ตัวละคร

พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนตัวละคร

การตัดทอนและเพิ่มเติม Hero

ตัวละคร Hero ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเป็นหญิงวัยทำงาน ซึ่งฝึกฝในสังคมที่แท้จริงและไม่หลงไปกับสังคมอินเทอร์เน็ตที่เป็นสังคมลวงที่มีความหมายสอดคล้องกับแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความสัมพันธ์ของคนในสังคมนั้นถูกตัดทอนออกไป เนื่องจากในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้นมีการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องใหม่โดยเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด การเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องนี้ส่งผลถึงแนวของภาพยนตร์ จากแนวสะท้อนสังคมเป็นแนวสยองขวัญสำหรับวัยรุ่น จึงทำให้มีการเพิ่มเติม Hero ตัวใหม่เข้าไป โดยเป็นหญิงนักศึกษาวัยรุ่น ที่เข้าไปต่อกรกับ Villain โดยมีความหมายเป็นตัวแทนของ “ความกล้าหาญ” เพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่องของภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่

การตัดทอน Hero 2

Hero 2 ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีบทบาทเป็นตัวเน้นย้ำในเรื่องความสำคัญของสังคมที่แท้จริง โดยมีลักษณะเป็นเด็กวัยรุ่นที่เลือกใช้เวลาไปกับสังคมภายนอก ไม่หลงอยู่กับอินเทอร์เน็ตและพยายามเสนอความรักให้กับผู้ที่กำลังจะตกเป็นเหยื่อของ Villain แต่เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องและแนวเรื่องแล้ว ตัวละคร Hero 2 นี้ก็ไม่มีบทบาทในเรื่องจึงมีการตัดทอนออกไป

การเพิ่มเติม Helper

เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องจนส่งผลกระทบต่อแนวเรื่อง จึงมีการเพิ่มเติมตัวละคร Helper เข้าไป โดยมีลักษณะภายนอกเป็นชายหนุ่มรูปร่างกำยำ มีความรู้เรื่องคอมพิวเตอร์จึงสามารถหาทางต่อกรกับ Villain ได้ ซึ่งมีความหมายเป็นตัวแทนของ “ความแข็งแรง” เข้าไปเพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่องที่เปลี่ยนไป

การตัดทอนและเพิ่มเติม Villain

ตัวละคร Villain ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้เป็นคนละตัวกัน โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นลักษณะภายนอกคล้ายมนุษย์ธรรมดา สวมชุดดำและมีท่าทางสุขุม เข้าใจในจุดอ่อนของพฤติกรรมมนุษย์ดี โดยเป็นตัวแทนของความหมาย “ความอ้างว้าง” เพื่อให้สอดคล้องกับแก่น

เรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของคนในสังคม เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องจนส่งผลต่อแนวเรื่อง ตัวละคร Villain ตัวเก๋าจึงถูกตัดออก แล้วแทนด้วยปีศาจตัวสีขาวท่าทางดูร้ายโดยเป็นตัวแทนของความหมาย “อันตรายที่มนุษย์ไม่รู้จัก” แทนเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีโดยไม่ระมัดระวัง

#### 4.3.3.4 ความขัดแย้ง

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้ง*

การตัดทอนความขัดแย้ง สังคมจริงกับสังคมลวง

ความขัดแย้งระหว่าง “สังคมจริงกับสังคมลวง” ซึ่งเป็นการสะท้อนว่าสังคมเสมือนในอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสิ่งลวง ไม่สามารถทดแทนสังคมจริงได้ ซึ่งความขัดแย้งนี้ผูกอยู่กับแก่นเรื่องที่เป็นแก่นเรื่องด้านสังคมที่ถูกตัดออกในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ จึงถูกตัดออกไปด้วย

การตัดทอนความขัดแย้ง ความอบอุ่นกับความอ้างว้าง

ความขัดแย้งในส่วนนี้เป็นการสื่อความหมายว่ามนุษย์นั้นต้องการความอบอุ่นใกล้ชิดจากผู้อื่น แต่เมื่อถูก Villain จับขังอยู่ในความอ้างว้างจึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้น ซึ่งความขัดแย้งนี้ผูกอยู่กับแก่นเรื่องที่เป็นแก่นเรื่องด้านสังคมที่ถูกตัดออกในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ จึงถูกตัดออกไปด้วย

การเพิ่มเติมความขัดแย้ง การสร้างกับการทำลาย

ความขัดแย้งในส่วนนี้เป็นการสื่อถึงการพัฒนาเทคโนโลยีซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนา แต่กลับมีกลุ่มคนที่ใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดจนเกิดความเสียหายขึ้นมา เทคโนโลยีนั้นจึงกลายเป็นการทำลายสังคมไปเสีย ความขัดแย้งในส่วนนี้เพิ่มเติมขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

การเพิ่มเติมความขัดแย้ง การยึดครองกับการปลดปล่อย

มีการเพิ่มเติมความขัดแย้งในส่วนนี้ขึ้นมาเพื่อทดแทนความขัดแย้งในภาพยนตร์ต้นฉบับที่เป็นความขัดแย้งระหว่าง Hero และ Villain โดย Villain นั้นต้องการยึดครองสังคมของ Hero แต่ Hero ต้องการปลดปล่อยสังคมจากเงื้อมมือของ Villain จึงมีความขัดแย้งกัน สาเหตุที่

เพิ่มความขัดแย้งในส่วนนี้ขึ้นมาเป็นผลสืบเนื่องจากการเปลี่ยนแก่นเรื่องจนส่งผลต่อแนวเรื่อง ความขัดแย้งในส่วนนี้จึงเพิ่มขึ้นมาให้สอดคล้องกับแนวเรื่องนั่นเอง

#### 4.3.3.5 ฉาก

##### *พบการตัดแปลงในส่วนฉาก*

ฉากในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นประกอบไปด้วยฉากโลกอินเทอร์เน็ตที่ดูดำมืด อ่างร้างและสังคมเมืองที่ถูกทำลายจนพังพินาศ ซึ่งมีความหมายว่า “สังคมเมืองที่ถูกสังคมลวงครอบงำ” ส่วนในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นประกอบไปด้วยฉากของเมืองที่ถูกทำลายและโลกต่างมิติของ Villain ซึ่งลักษณะภาพที่ปรากฏนั้นเป็นคลื่นไฟฟ้า ซึ่งสื่อความหมายว่า “สังคมเมืองที่ถูกเทคโนโลยีครอบงำ”

การตัดแปลงในส่วนนี้เป็นการตัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องของภาพยนตร์

#### 4.3.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

##### *พบการตัดแปลงในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ*

แม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสองฉบับจะใช้ “อินเทอร์เน็ต” เป็นสัญลักษณ์พิเศษเหมือนกัน มีบทบาทเป็นช่องทางที่ Villain ใช้เหมือนกัน แต่ความหมายนั้นแตกต่างกันไป โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีความหมายเป็น “สังคมลวงที่อ่างร้าง” แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นมีความหมายเป็น “เทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคม”

การตัดแปลงในส่วนนี้ตัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง

#### 4.3.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

##### *พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเป็นมุมมองของ “นักสังคมศาสตร์” ซึ่งมองในเชิงวิพากษ์สังคมญี่ปุ่น ส่วนในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้นเป็นการเล่าเรื่องในมุมมองของ “วิศวกร” โดยมองเทคโนโลยีว่าเป็นดาบสองคม หากพัฒนาหรือนำไปใช้โดยไม่ระมัดระวังแล้ว ก็อาจเกิดอันตรายได้

การเปลี่ยนแปลงในส่วนนี้ เป็นการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบเดียวกับแก่นเรื่อง โดยในสังคมอเมริกันไม่มีปัญหาเรื่องรูปแบบความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมเหมือนญี่ปุ่น ไม่สามารถเล่าเรื่องในเชิงวิพากษ์สังคมโดยใช้ จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ต้นฉบับได้ จึงตัดทอนมุมมองในภาพยนตร์ต้นฉบับออกและเพิ่มมุมมองที่มีต่ออินเทอร์เน็ตที่เป็น จุดเด่นเฉพาะตัวของเรื่องเข้าไป ซึ่งก็คือเปลี่ยนไปมองในเชิงวิศวกรรม

#### 4.3.3.8 รหัส

พบการตัดแปลงและตัดทอนในส่วนรหัส

##### ตัดทอนรหัสแบบจำลองลักษณะสังคม

ในภาพยนตร์ต้นฉบับมีการเข้ารหัสรูปแบบสังคมของญี่ปุ่นไว้ โดยใช้เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์แสดงจุดขาวบจ่อ โดยเมื่อจุดเข้าใกล้กันเกินไปผลักออก ไม่เช่นนั้นก็จะทำลายกัน แต่ถ้าห่างกันเกินไปก็จะดึงจุดเข้าหากัน เป็นการเปรียบเทียบกับรูปแบบสังคมญี่ปุ่นที่ต้องวางระยะห่างความสัมพันธ์ให้พอดี

รหัสในส่วนนี้ถูกตัดออกเพราะเป็นลักษณะเฉพาะของสังคมญี่ปุ่น ซึ่งในสังคมตะวันตกไม่มีลักษณะดังกล่าวจึงต้องตัดออก และในแก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ก็ไม่ได้กล่าวถึงสภาพสังคมเช่นกัน

##### การตัดแปลงรหัสผู้รุกราน

จากวิญญูณซึ่งเป็นคนสวมชุดดำ ทำทางสุขุมในภาพยนตร์ต้นฉบับ เป็นอสุรกาย ทำทางดุร้าย เนื่องจากในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น คนสวมชุดดำมีลักษณะเป็นผู้ที่รู้จักอ่อนของมนุษย์ ซึ่งก็คือจุดอ่อนทางด้านลักษณะสังคม จึงใช้ความอ้างว้างเป็นเครื่องมือทำร้ายมนุษย์ แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ใช้เป็นอสุรกายที่มีลักษณะของผู้รุกรานด้วยสัญชาตญาณดุร้าย ซึ่งเป็นผลพวงมาจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด ทำให้ Villain หลุดเข้ามาในสังคมมนุษย์ได้

การตัดแปลงในส่วนนี้เป็นการตัดแปลงตามแนวของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนไปตามแก่นเรื่องอีกทอดหนึ่ง

### การดัดแปลงรหัสภัยสังคม

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการเข้ารหัสภัยสังคมไว้ว่าเป็น “อินเทอร์เน็ต สังคมลวงที่เต็มไปด้วยความอ้างว้าง” ซึ่งถูกมองว่าเป็นตัวทำลายสังคมของมนุษย์ เป็นเพียงสังคมเสมือนที่ไม่สามารถเข้ามาทดแทนสังคมที่แท้จริงได้ แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ภัยสังคมที่เข้ามาทำลายสังคมมนุษย์นั้นถูกเข้ารหัสใหม่ให้เป็น “เทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคม” โดยให้สาเหตุการล่มสลายของสังคมมนุษย์เกิดจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด

การดัดแปลงในส่วนนี้เป็นเพราะในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น มีเนื้อหาในเชิงวิพากษ์ลักษณะความสัมพันธ์ของคนในสังคมญี่ปุ่น ที่ถูกกำหนดไม่ให้ใกล้ชิดกันเกินกว่าที่รูปแบบความสัมพันธ์นั้นๆ กำหนดไว้ จึงทำให้ผู้คนอ้างว้าง และวิพากษ์ว่าอินเทอร์เน็ตที่เป็นสังคมเสมือนนั้นไม่อาจมาทดแทนสังคมที่แท้จริงได้ ซึ่งในลักษณะความสัมพันธ์ของคนในสังคมดังกล่าวนี้ไม่มีอยู่ในรูปแบบสังคมของตะวันตก จึงจำเป็นต้องตัดเนื้อหาการวิพากษ์สังคมออกไป ทำให้รหัสภัยสังคมนั้นต้องถูกดัดแปลงไป โดยดัดแปลงไปเป็นความหมายว่าเทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคมแทน เพื่อให้สอดคล้องกับรหัสทางสังคมของตะวันตก โดยยังไม่ทิ้งอินเทอร์เน็ตที่เป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ต้นฉบับไป

#### **4.4 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Chakushin ari* กับ**

##### **One Missed Call**

##### **4.4.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Chakushin ari***

##### **เรื่องย่อ**

เพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยของยูมิ (Hero) ได้รับข้อความแจ้งว่ามีสายไม่ได้รับทางโทรศัพท์มือถือ ลงวันที่ไว้คืออีกหลายวันข้างหน้า เมื่อกดฟังข้อความก็พบว่าเป็นเสียงพูดของตัวเจ้าของเครื่องโทรศัพท์ ทุกคนต่างก็คิดว่าเป็นเรื่องไร้สาระจึงไม่ได้ใส่ใจ จนกระทั่งถึงวันที่ระบุไว้ เจ้าของเครื่องก็ถูกวิญญาณร้ายสังหาร แล้วโทรศัพท์ของผู้ตายก็กดโทรไปหาเหยื่อรายต่อไป

ยูมิหวาดกลัวอย่างหนักเมื่อเพื่อนๆ รอบตัวต่างก็ต้องตายหลังได้รับข้อความแบบเดียวกัน ระหว่างนั้นยูมิจึงได้พบกับฮีโรชิ (Helper) ชายที่ตามสืบสวนเหตุการณ์ประหลาดนี้ เพราะเขาก็เสียน้องสาวไปในลักษณะนี้เช่นกัน ระหว่างนั้นเพื่อนสนิทของยูมิจึงได้รับข้อความคำสาปนั้น และถูกรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเรื่องลึกลับชวนไปออกรายการโดยอาสาจะหาทางช่วยเหลือ แต่ยูมิจึงไม่วางใจจึงร่วมกับฮีโรชิสืบหาเรื่องราวเพื่อนช่วยเพื่อนสนิทอยู่อีกทาง

ยูมิกับอีโรซีสืบค้นจนพบว่าเหตุการณ์ทั้งหมดนั้นเชื่อมโยงกับครอบครัวหนึ่ง ที่มีประวัติการทำร้ายกันในครอบครัว ยูมิก็กถึงกับผวาเมื่อได้ทราบ เพราะเมื่อวัยเด็กตนก็ถูกแม่ทำร้ายทั้งทางกายและทางใจอย่างรุนแรงจนหนีออกมาอยู่คนเดียว ถึงเวลาถ่ายรายการโทรทัศน์ เพื่อนสนิทของยูมิก็กก็ถูกวิญญาณร้ายสังหารโดยที่ทั้งยูมิก็กและผู้มีพลังวิญญาณที่ทางรายการเชิญมาไม่อาจช่วยเหลือได้ แล้วก็มีข้อความคำสาปเข้ามาที่โทรศัพท์ของยูมิก็ก หล่อนจะต้องตายในอีกไม่กี่วัน

ยูมิกับอีโรซีสืบหาเบาะแสต่อไป ด้วยเวลาที่กระชั้นทั้งสองจึงแยกกันสืบ โดยยูมิก็กเข้าไปในโรงพยาบาลร้างที่คนในครอบครัวต้องสงสัยเคยรักษาตัวอยู่ ที่นั่นยูมิก็กได้พบศพมารดาของครอบครัวนั้นที่ถูกสงสัยว่าทำร้ายลูกสาวตัวเองซ่อนไว้จึงสามารถหยุดยั้งคำสาปที่ตนต้องตายในวันนี้ได้ แต่จู่ๆ ศพนั้นก็ลุกขึ้นเดินเข้าหายูมิก็ก ยูมิก็กกลับเห็นศพนั้นเป็นภาพซ้อนของมารดาตนที่เคยทำร้ายตนอย่างแสนสาหัส หล่อนจึงตัดสินใจถอดศพไว้แล้วบอกว่าตนจะไม่หนีแม่ไปไหนอีกแล้ว ไม่ว่าจะทำร้ายตนอย่างไรก็ตาม

เหตุการณ์ทุกอย่างดูเหมือนจะคลี่คลายลง จนกระทั่งอีโรซีสืบพบว่าแท้จริงแล้วนั้นคนร้ายที่ก่อเรื่องทั้งหมดคือมิมิโกะ (Villain) ลูกสาวคนโตของครอบครัวนั้น มิมิโกะเป็นคนที่ทำร้ายน้องสาวของตนเพื่อเรียกร้องความสนใจ แต่เมื่อแม่ของตนพบเหตุการณ์เข้า มิมิโกะจึงถูกทิ้งไว้ตามลำพังแล้วเสียชีวิตด้วยโรคหอบ จึงกลายเป็นวิญญาณร้ายไปสังหารแม่ตัวเอง แล้วใช้โทรศัพท์เป็นช่องทางทำร้ายผู้คนเพื่อระบายความแค้นต่อไป ขณะเดียวกัน ยูมิก็กเผชิญหน้ากับวิญญาณของมิมิโกะ แล้วถูกมิมิโกะอาศัยช่องว่างในจิตใจเรื่องที่เคยถูกมารดาทำร้ายเข้ายึดครองร่าง เมื่ออีโรซิมารช่วยจึงถูกยูมิก็กที่รวมจิตใจกับมิมิโกะแล้วเอามีดแทง อีโรซิก็กได้สติอีกครั้งก็พบว่าตนอยู่ในโรงพยาบาล แล้วยูมิก็กก็นำลูกอมสีแดงมาให้ ซึ่งมิมิโกะจะมอบให้เหยื่อทุกคนเพื่อเป็นการขอโทษที่ตนทำร้าย อีโรซิก็กก็ทานลูกอมนั้นอย่างเอร็ดอร่อยเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนนั้นยอมมอบความรักให้ โดยไม่สนใจว่ายูมิก็กที่รวมจิตใจกับมิมิโกะนั้นจะเป็นอย่างไร

#### 4.4.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari สรุปลอกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- ในวัยเด็ก Hero ถูกมารดาทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ เมื่อโตขึ้นจึงแยกตัวจากครอบครัว
- Villain ทำร้ายคนในครอบครัว จึงโดนคนในครอบครัวทอดทิ้ง และเสียชีวิตกลายเป็นวิญญาณ
- Villain สังหารคนในครอบครัวเพื่อล้างแค้น และหมายชีวิตผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย
- Villain หมายชีวิต Hero และคนรอบข้าง
- Hero หาทางหนีจากเงื้อมมือของ Villain
- Hero เข้าไปยังจุดกำเนิดของเรื่องราวทั้งหมด และสามารถหยุดอำนาจของ Villain ไว้ได้
- Hero ไม่สามารถหนีจากภาพของมารดาตนเองพ้น
- Villain มาเผชิญหน้ากับ Hero
- Villain ยึดครองหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับ Hero และได้รับความรักในที่สุด

ในวัยเด็ก Hero ถูกคนในครอบครัวทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ เมื่อโตขึ้นจึงแยกตัวจากครอบครัว

ในวัยเด็ก นากามูระ ยูมิ ถูกแม่ของตัวทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง เมื่อโตขึ้นจึงแยกออกมาอยู่ด้วยตัวเอง

Villain ทำร้ายคนในครอบครัว จึงโดนคนในครอบครัวทอดทิ้ง และเสียชีวิตกลายเป็นวิญญาณ

Villain เรียกร้องความสนใจจากคนในครอบครัวด้วยการทำร้ายร่างกายน้องสาวตนเอง จนมาวันหนึ่งแม่ของ Villain จับได้ จึงทอดทิ้ง Villain ไว้คนเดียว Villain ที่อาการหอบกำเรบจึงเสียชีวิต และกลายเป็นวิญญาณร้าย

*Villain* สังหารคนในครอบครัวเพื่อล้างแค้น และหมายชีวิตผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

*Villain* ที่กลายเป็นวิญญาณร้ายสังหารมารดาของตนเอง และอาศัยรายชื่อเบอร์โทรในโทรศัพท์มือถือของแม่ตนเป็นช่องทางในการทำร้ายผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

*Villain* หมายชีวิต *Hero* และครอบครัวข้าง

*Villain* ไล่สังหารคนตามเบอร์โทรศัพท์ จนมาถึงเพื่อนของ *Hero* และตัว *Hero* ในที่สุด

*Hero* หาทงหนีจากเงื้อมมือของ *Villain*

*Hero* ดิ้นรนสืบหาที่มาของเรื่องราวและวิธีการหลุดพ้นจากการปองร้ายของ *Villain*

*Hero* เข้าไปยังจุดกำเนิดของเรื่องราวทั้งหมด และสามารถหยุดอำนาจของ *Villain* ไปได้

*Hero* ตามไปจนพบเหยื่อคนแรกซึ่งเป็นแม่ของ *Villain* เอง และกดยุติโทรศัพท์ในมือของศพแม่ *Villain* ทำให้อำนาจของ *Villain* เสื่อมไป *Hero* จึงไม่ตายตามคำสาป

*Hero* ไม่สามารถหนีจากภาพของมารดาตนเองพ้น

*Hero* เห็นศพแม่ของ *Villain* ที่เดินเข้ามาหลอกหลอนเป็นภาพแม่ของตนเองจึงหวาดกลัวเป็นอย่างมาก เมื่อรู้ว่าไม่สามารถหนีไปไหนได้ *Hero* จึงจำใจยอมรับแม่ของตนไว้ว่าจะอยู่ด้วยกัน

*Villain* มาเผชิญหน้ากับ *Hero*

*Villain* ย้อนกลับมาเผชิญหน้า *Hero* ด้วยตนเอง

*Villain* ยึดครองหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับ *Hero* และได้รับความรักในที่สุด

ด้วยการที่ *Hero* ถูกแม่ทอดทิ้งเหมือนกับ *Villain* จึงเข้าใจว่า *Villain* รู้สึกอย่างไร *Hero* จึงถูก *Villain* สิ่งสู่กลายเป็นคนเดียวกัน และได้รับความรักจาก *Helper*



#### 4.4.1.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“ความรุนแรงในครอบครัวแต่จะนำมาซึ่งความเจ็บปวด หากจะดำรงความเป็นครอบครัวไว้ได้นั้นต้องอาศัยการยอมรับคนในครอบครัวไม่ว่าคนในครอบครัวจะเป็นอย่างไรก็ตาม ”

แก่นเรื่องในส่วนนี้จะเห็นได้จากการที่แม้ว่า Hero จะแยกตัวออกมาอยู่ตามลำพัง แต่ภาพของแม่ก็ยังคงคอยตามหลอกหลอนอยู่ สุดท้ายแล้ว Hero ก็ต้องยอมรับตัวตนของแม่ไม่ว่าตัวตนของแม่จะเป็นอย่างไร ไม่มีโอกาสได้หลุดพ้นจากความทุกข์ ส่วนตัว Villain เองที่ทำร้ายน้องเพื่อเรียกร้องความรักจากแม่ นั่น สุดท้ายก็ได้รับการปลดปล่อยจากความทุกข์ด้วยการเข้าสู่ Hero และได้รับความรักความเข้าใจจาก Helper

#### 4.4.1.3 ตัวละคร

Hero – นากามูระ ยูมิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามคลี่คลายคำสาปของ Villain ให้แก่คนที่ตนรัก และเป็นผู้ที่เข้าใจและยอมรับแม่ของ Villain ที่ถูกเข้าใจผิดว่าเป็นคนเลวร้าย

นากามูระ ยูมิถูกแม่ทำร้ายทั้งทางกายและทางใจอย่างรุนแรงในวัยเด็กจนถึงขั้นมีอาการทางประสาท หล่นนึ่งหนีออกจากบ้านมาอยู่ตัวคนเดียว แม้ปัจจุบันจะเรียนมหาวิทยาลัยแล้ว แต่ภาพความเจ็บปวดในวัยเด็กก็ยังคงคอยหลอกหลอน

เมื่อเพื่อนสนิทของหล่นนึ่งถูก Villain สังหาร ยูมิก็ตพยายามสืบสาวราวเรื่องจนพบศพแม่ของ Villain ผู้เป็นเหยื่อคนแรก แต่เมื่อศพแม่ของ Villain เข้ามาหลอกหลอน ยูมิกลับเห็นภาพซ้อนว่ามันคือแม่ของตน หล่นนึ่งจึงร้องไห้ระง่ำระลักบอกแม่ว่าจะไม่หนีไปไหนอีกแล้ว จะยอมอยู่กับแม่ไปตลอดแล้วกอดศพที่เฝ้าพะไว้ ยอมรับแม่โดยไม่สนว่าแม่จะเป็นอย่างไร สุดท้ายจึงถูก Villain ใช้ช่องว่างในจิตใจเรื่องที่มีปัญหา กับแม่ เข้าสู่ยึดครองร่างแล้วใช้ร่างนั้นไปหาความรักจาก Helper

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความจำยอม”

### Helper – ยามาชิตะ ฮิโรชิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาให้ข้อมูลและช่วยสืบสวนเรื่องราวต่างๆ และสุดท้ายก็เป็นผู้ที่มอบความรักให้กับทั้ง Hero และ Villain โดยไม่สนใจว่าทั้ง Hero และ Villain นั้นจะเป็นคนอย่างไร

ยามาชิตะ ฮิโรชิต้องสูญเสียน้องสาวไปเพราะฝีมือของ Villain เขาจึงมุ่งมั่นสืบสาวราวเรื่องว่ามันเกิดอะไรขึ้น จนมาพบกับ Hero แล้วร่วมมือกันสืบสวน

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความรักโดยปราศจากเงื่อนไข” จะเห็นได้จากช่วงท้ายเรื่อง เมื่อเข้าใจเหตุการณ์ทุกอย่างแล้ว เขาก็เป็นคนเข้าไปช่วยนำยาแก้หอบไปให้ Villain และเมื่อถูก Hero ที่ Villain สิงอยู่ในร่างเอามัดแทงจนหมดสติไป เมื่อตื่นขึ้นมาเขาก็ไม่ถือโกรธและยอมทานลูกอมสีแดงที่ Hero เอามาให้เป็นการขอโทษอย่างเอร็ดอร่อย ซึ่งก็คือการยอมรับตัว Hero ที่ถูก Villain สิงสู่โดยไม่สนใจว่าจะเป็นอย่างไรนั่นเอง

### Villain – มิซึนมะ มิมิโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายผู้อื่นเพียงเพื่อต้องการสนองความต้องการส่วนตน

มิมิโกะเป็นเด็กหญิงผู้ต้องการเรียกร้องความรักจากแม่ ด้วยการทำร้ายน้องสาวของตัวเองแล้วช่วยเหลือ เพื่อให้ได้รับคำชม และปิดปากน้องสาวไม่ให้บอกแม่ด้วยการให้ลูกอมสีแดงเป็นการขอโทษไปในตัว หล่อนไม่ได้เกลียดชังน้องสาวตัวเอง แต่ทำไปเพื่อเรียกร้องความรักเท่านั้น

ต่อมาเมื่อถูกแม่จับได้ว่าตนเป็นคนทำร้ายน้องสาวตัวเอง แม่จึงอุ้มน้องไปโรงพยาบาล โดยไม่สนใจว่ามิมิโกะจะหายใจไม่ออกด้วยโรคหอบ มิมิโกะจึงตายไปเพราะถูกแม่ทอดทิ้ง กลายเป็นวิญญาณพยาบาท ไล่ทำร้ายผู้คนโดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นสื่อกลาง

แม้จะกลายเป็นวิญญาณแค้นไปแล้ว มิมิโกะก็ยังคงต้องการความรักจากใครสักคน เมื่อพบว่า Hero นั้นก็มีประสบการณ์ขาดความรักจากแม่เหมือนกับตน มิมิโกะจึงเข้าสิง Hero แล้วอาศัยร่างนั้นแสวงหาความรักจากผู้อื่น และได้รับความรักจาก Helper ในที่สุด

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความอ้างว้าง”

#### 4.4.1.4 ความขัดแย้ง

##### ความรักในครอบครัวที่สมบูรณ์กับความรักในครอบครัวที่บกพร่อง

ทั้ง Hero และ Villain ต่างก็ต้องการความรักในครอบครัวที่สมบูรณ์ แต่แม่ของ Hero นั้นกลับทำให้ความรักในครอบครัวบกพร่องลงไปด้วยการทำร้าย Hero จึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้น จน Hero เลือกที่จะหนีออกจากบ้านมาอยู่ตามลำพัง ส่วนในครอบครัวของ Villain นั้น ตัว Villain เป็นคนต้องการความรักในครอบครัวที่สมบูรณ์ แต่ด้วยวิธีการที่ผิดทำให้ความรักในครอบครัวบกพร่องลงไป เหตุการณ์เลวร้ายขึ้นจนถึงขีดสุดเมื่อแม่ของ Villain จับได้ว่า Villain ทำร้ายน้องตัวเองเพื่อเรียกร้องความรัก จึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้นจนนำมาซึ่งความรุนแรง แม่ของ Villain ทอดทิ้งให้ Villain ป่วยจนเสียชีวิต เมื่อ Villain กลายเป็นวิญญาณพยายามก็กลับมาสังหารแม่ของตัวเองแล้วทำร้ายผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

##### การปล่อยวางกับการแสวงหา

ตัว Hero นั้นเมื่อเผชิญกับปัญหาเรื่องครอบครัว แม่ในตอนแรกหล่อนเลือกที่จะหนีมา แต่เมื่อถูกบีบคั้นจนถึงขีดสุด หล่อนก็เลือกที่จะปล่อยวาง ไม่ใส่ใจในความบกพร่องของแม่และยอมรับกลับมาเป็นครอบครัวเดียวกันอีกครั้ง แต่ Villain นั้นเมื่อพบปัญหาครอบครัวบีบคั้น ก็เลือกที่จะใช้ความรุนแรงและแสวงหาความรักจากที่อื่นเพื่อมาทดแทนความรักของแม่ที่ขาดไป เมื่อเห็นว่า Hero ขาดความรักจากแม่เหมือนกับตน Villain จึงใช้ช่องว่างในใจนี้เข้าสิง Hero เพื่อที่จะไปเรียกร้องความรักจาก Helper โดยที่ Hero ไม่ยินยอมแต่ก็ไม่อาจขัดขืนได้

##### ความรักกับความเกลียดชัง

หลังจากที่ Villain ถูกแม่ของตนทอดทิ้งให้เสียชีวิต Villain ก็มีจิตใจที่เต็มไปด้วยเกลียดชัง กลายเป็นวิญญาณพยายามเข้าทำร้ายคนในสังคมโดยไม่เลือกเป้าหมาย จนกระทั่งเพื่อนสนิทของ Hero ที่ช่วยเติมเต็มความรักให้กับ Hero ได้บ้างนั้นตกเป็นเป้าหมายของ Villain จึงทำให้ Hero ที่มีความรักให้กับเพื่อนสนิทคนนั้นขัดแย้งกับ Villain และหาวิถีทางยับยั้ง Villain

##### ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับความเสื่อมถอยทางจิตใจ

ประเด็นหนึ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้นำมาใช้ก็คือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อสาร โดยนำเสนอว่าในขณะที่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาก้าวหน้าจนผู้คนเชื่อมโยงถึงกันหมด แต่เมื่อ Villain ที่มีความเสื่อมถอยทางจิตใจใช้ช่องทางความเชื่อมโยงนี้เป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้คน

ทำให้คนรอบข้างของผู้ถูกปองร้ายขอตัดสัมพันธ์เนื่องจากกลัวว่าตนจะเดือดร้อนไปด้วย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแม่เทคโนโลยีจะช่วยเชื่อมต่อผู้คนได้มากมายเพียงใด แต่ความสัมพันธ์ทางจิตใจกลับต้อยถอยลง

#### 4.4.1.5 ฉาก

ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นฉากสังคมเมือง มีผู้คนพลุกพล่าน แต่นำเสนอด้วยสีที่ค่อนข้างมืดหม่น จึงสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “เรื่องเลวร้ายที่ปะปนอยู่ในสังคมเมือง”

#### 4.4.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

##### โทรศัพท์มือถือ

สัญลักษณ์พิเศษนี้มีการนำลักษณะการใช้งานและความแพร่หลายของอุปกรณ์สื่อสารชนิดนี้ มาสร้างความหมายถึงลักษณะว่าผู้คนในสังคมเมืองนั้นล้วนเชื่อมโยงถึงกันหมด จนเมื่อเกิดภัยขึ้นมาก็ยังสามารถแพร่กระจายเข้าไปในสังคมได้อย่างง่ายดาย ซึ่งสัญลักษณ์พิเศษนี้สามารถถอดความออกมาได้ว่า “สังคมขนาดใหญ่ที่ทุกคนเชื่อมโยงกันไปเป็นโครงข่าย”

##### ลูกอมสีแดง

ลูกอมสีแดงนี้มีความหมายว่า “การยอมรับและเข้าใจ” จะเห็นได้จากการที่ Villain จะมอบลูกอมแดงให้น้องสาวของตนหลังจากทำร้าย เพื่อเป็นการขอโทษว่าที่เข้าไปนั้นทำไปเพื่ออะไร ซึ่งตัวน้องสาวของ Villain เองก็เข้าใจและยอมรับในตัวพี่ ไม่โกรธเคืองหรือเกลียดชังแต่อย่างใด หลังจากเข้าสิงอยู่ในร่างของ Hero แล้วทำร้าย Helper เมื่อ Helper ได้สติ Villain ในร่างของ Hero ก็มอบลูกอมแดงให้ Helper ซึ่งก็รับลูกอมไปทานด้วยความเต็มใจ เป็นการยอมรับและเข้าใจในตัว Villain

#### 4.4.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่ามาจากมุมมองของ “เด็ก” ซึ่งเป็นผู้ถูกกระทำ โดยจะเห็นได้จากประเด็นที่ภาพยนตร์เห็นว่าตัว Hero และ Villain นั้นต่างก็พบกับความทุกข์ทรมานเพราะถูกกระทำในวัยเด็กด้วยฝีมือแม่ของตัวเอง และถึงแม้ว่าเวลาจะผ่านไปแต่แผลที่ลูกแม่ของตนเองกระทำนั้นก็ยังไม้อาจลบเลือนไปได้ ภาพยนตร์นำเสนอความเจ็บปวดในชีวิตของตัวละครทั้งสอง

ตัวนี้โดยตลอด จึงสามารถถอดความหมายออกมาได้ว่าเล่าจากมุมมองของเด็กที่บอกเล่าผลเสียของการใช้ความรุนแรงในครอบครัวนั่นเอง

#### 4.4.1.8 รหัส

##### รหัสความผิดแผกในครอบครัว - ผู้ป่วยทางจิต

ตัวละคร Villain ที่มีความรักที่ผิดแผกนั้น ถูกเข้ารหัสไว้ว่าเป็นผู้ป่วยทางจิต ดังจะเห็นได้จากลักษณะของ Villain เมื่อครั้งยังมีชีวิตที่ดูเหมือนเด็กทั่วๆ ไป การที่ลงมือทำร้ายน้องนั้นก็เพื่อเรียกร้องความรักความสนใจจากแม่ ซึ่งในภาพยนตร์ก็มีการระบุนาการทางจิตในรูปแบบนี้ไว้อย่างชัดเจนว่าเป็น “Munchausen syndrome by proxy” ซึ่งเป็นอาการทางจิตที่ใช้วิธีทำร้ายคนใกล้ชิดแล้วเข้าดูแลเพื่อให้ได้รับคำชม

##### รหัสสอนเรียว

ตัว Villain ในขณะที่เสียชีวิตไปแล้วนั้นถูกเข้ารหัสไว้ว่าเป็นวิญญาณร้ายแบบ *อนเรียว* (怨霊) ซึ่งเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความเคียดแค้น ไม่สามารถไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายผู้ที่ทำร้ายตนเสมอไป จะเห็นได้จากพฤติกรรมของ Villain ที่ไล่ทำร้ายคนไม่เลือกหน้า โดยไม่สนใจว่าจะเกี่ยวพันกับเรื่องราวของตนหรือไม่ และเมื่อปรากฏตัวเข้าทำร้ายเพื่อนของ Hero กลางรายการโทรทัศน์ Villain ก็ปรากฏตัวในลักษณะหญิงสาวผมยาวรุงรัง ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของ *อนเรียว* ซึ่งมักปรากฏตัวในรูปหญิงสาวผมยาวรุงรัง

##### รหัสทางออกของปัญหาครอบครัว

ในภาพยนตร์ฉบับนี้มีการเข้ารหัสทางออกของปัญหาครอบครัวไว้ด้วยลักษณะสังคมของญี่ปุ่น คือความสัมพันธ์แม่ลูกนั้นไม่มีทางตัดขาดได้ และแม่นั้นมีสิทธิ์ในตัวลูกอย่างเต็มที่ ดังนั้นหากจะรักษาครอบครัวไว้ให้ได้ก็ต้องยอมรับซึ่งกันและกันอย่างไม่มีเงื่อนไข จะเห็นได้จากที่ Hero นั้นจำเป็นต้องยอมรับแม่ของตนเองไว้ โดยไม่มีสิทธิ์สนใจว่าแม่ของตนนั้นเป็นอย่างไรไม่ว่าจะเคยทำร้ายร่างกายและจิตใจของ Hero ไว้ถึงเพียงใด แม้จะเป็นศพที่เหม็นเน่าก็ต้องจำใจกอดไว้ เพราะถึงแม่จะบกพร่องอย่างไร ลูกก็ยังเป็นลูกของแม่วันยันค่ำ เมื่อจะกลับคืนเป็นครอบครัวก็ต้องยอมรับกันอย่างไม่มีเงื่อนไข ส่วนแม่ของ Villain นั้นก็แสดงให้เห็นถึงลักษณะดังกล่าวนี้เช่นกัน โดยแม่ของ Villain นั้นเมื่อทราบว่าลูกของตนเป็นคนทำร้ายน้องสาวตัวเองแม้ว่าจะเห็น Villain ล้มลงด้วยอาการหอบหืดอย่างรุนแรง แต่แม่ของ Villain ก็เดินจากไปอย่างไม่ใยดี แสดงให้เห็นถึงสิทธิ์ที่มีในตัวลูกว่าจะปล่อยให้ตายอย่างไรก็ได้ และเมื่อแม่ของ

Villain นั้นไม่ยอมรับในตัว Villain ที่มาการทางจิต ครอบครัวยิ่งแตกแยก และ Villain ต้องแสวงหาความรักจากที่อื่นแทน

#### 4.4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *One Missed Call*

##### เรื่องย่อ

เพื่อนร่วมมหาวิทยาลัยของอลิซาเบท (Hero) ได้รับข้อความแจ้งว่ามีสายไม่ได้รับทางโทรศัพท์มือถือลงวันที่ไว้คืออีกหลายวันข้างหน้า เมื่อกดฟังข้อความก็พบว่าเป็นเสียงพูดของเจ้าของเครื่องโทรศัพท์เอง ทุกคนต่างก็คิดว่าเป็นเรื่องไร้สาระจึงไม่ได้ใส่ใจ จนกระทั่งถึงวันที่ระบุไว้ เจ้าของเครื่องก็ถูกวิญญาณร้ายสังหาร แล้วโทรศัพท์ของผู้ตายก็กดโทรไปหาเหยื่อรายต่อไป

อลิซาเบทหวาดกลัวอย่างหนักเมื่อเพื่อนๆ รอบตัวต่างก็ต้องตายหลังได้รับข้อความแบบเดียวกัน อลิซาเบทไปให้การกับตำรวจแต่ก็ไม่ได้รับความช่วยเหลือแต่อย่างใด แต่หล่อนก็ได้พบกับแจ็ก (Helper) เจ้าหน้าที่ตำรวจที่สูญเสียน้องสาวไปในลักษณะเดียวกัน ระหว่างนั้นเพื่อนสนิทของอลิซาเบทก็ได้รับข้อความคำสาปนั้น และถูกรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเรื่องลึกลับชวนไปออกรายการโดยอาสาจะหาทางช่วยให้ แต่อลิซาเบทก็ไม่ไว้ใจจึงร่วมกับแจ็กสืบหาเรื่องราวเพื่อนช่วยเพื่อนสนิทอยู่อีกทาง

อลิซาเบทกับแจ็กสืบค้นจนพบว่าเหตุการณ์ทั้งหมดนั้นเชื่อมโยงกับครอบครัวหนึ่ง ที่มีประวัติการทำร้ายกันในครอบครัว อลิซาเบทก็ถึงกับผวาเพราะเมื่อวัยเด็กตนก็ถูกแม่ทำร้ายทั้งทางกายและทางใจอย่างรุนแรงจนหนีออกมาอยู่คนเดียว ถึงเวลาถ่ายรายการโทรทัศน์ เพื่อนสนิทของอลิซาเบทก็ถูกวิญญาณร้ายสังหารโดยที่ทั้งอลิซาเบทและผู้มีพลังวิญญาณที่ทางรายการเชิญมาไม่อาจช่วยเหลือได้ แล้วก็มีข้อความคำสาปเข้ามาที่โทรศัพท์ของอลิซาเบท หล่อนจะต้องตายในอีกไม่กี่วัน

อลิซาเบทกับแจ็กสืบหาเบาะแสต่อไป ด้วยเวลาที่กระชั้นทั้งสองจึงแยกกันสืบ โดยอลิซาเบทเข้าไปในโรงพยาบาลร้างที่คนในครอบครัวต้องสงสัยเคยรักษาตัวอยู่ ที่นั่นอลิซาเบทได้พบศพมารดาของครอบครัวนั้นที่ถูกสงสัยว่าทำร้ายลูกสาวตัวเองซ่อนไว้จึงสามารถหยุดยั้งคำสาปที่ตนต้องตายในวันนี้ได้ ด้วยสาเหตุบางอย่างทำให้อลิซาเบทเข้าใจว่ามารดาของครอบครัวนั้นไม่ใช่คนที่ทำร้ายลูกสาวตนเอง หล่อนจึงคิดให้อภัยกับแม่ของตนที่ปัจจุบันสำนึกในความผิดแล้วส่งจดหมายมาขอโทษอยู่เป็นระยะ

เหตุการณ์ทุกอย่างดูเหมือนจะคลี่คลายลง จนกระทั่งแจ๊คสืบพบว่าแท้จริงแล้วนั้นคนร้ายที่ก่อเรื่องทั้งหมดคือเอลลี่ (Villain) ลูกสาวคนโตของครอบครัวนั้น เอลลี่เป็นคนที่ทำร้ายน้องสาวของตนเพื่อสนองความรุนแรงที่ตนชื่นชอบ แต่เมื่อแม่ของตนพบเหตุการณ์เข้า เอลลี่จึงถูกทิ้งไว้ตามลำพังแล้วเสียชีวิตด้วยโรคหอบ จึงกลายเป็นวิญญาณร้ายไปสังหารแม่ตัวเอง แล้วใช้โทรศัพท์เป็นช่องทางทำร้ายผู้คนเพื่อระบายความแค้นต่อไป ในขณะที่เดียวกันวิญญาณของเอลลี่ก็ปรากฏตัวเข้ามาหมายชีวิตของอลิซาเบท แจ๊คที่รีบร้อนมาช่วยก็ถูกเอลลี่สังหารไป เมื่อเอลลี่กำลังจะลงมือสังหารอลิซาเบท วิญญาณมารดาของเอลลี่ก็เข้ามาขัดขวาง อลิซาเบทจึงรอดชีวิตไปได้ แต่วิญญาณร้ายของเอลลี่ก็ยังคอยไล่ทำร้ายผู้อื่นต่อไป

#### 4.4.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- ในวัยเด็ก Hero ถูกคนในครอบครัวทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ เมื่อโตขึ้นจึงแยกตัวจากครอบครัว
- Villain ทำร้ายคนในครอบครัว จึงโดนคนในครอบครัวทอดทิ้ง และเสียชีวิต กลายเป็นวิญญาณ
- Villain สังหารคนในครอบครัวเพื่อล้างแค้น และหมายชีวิตผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย
- Villain หมายชีวิต Hero และคนรอบข้าง
- Hero หาทางหนีจากเงื้อมมือของ Villain
- Hero เข้าไปยังจุดกำเนิดของเรื่องราวทั้งหมด และสามารถหยุดอำนาจของ Villain ไปได้
- Hero ให้อภัยแก่ผู้ที่สำนึกผิด
- Villain มาเผชิญหน้ากับ Hero ด้วยความพยายาม
- Villain ถูกขัดขวางจึงไม่สามารถสังหาร Hero ได้ และยังคงจมอยู่ในความทุกข์ต่อไป

ในวัยเด็ก Hero ถูกคนในครอบครัวทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ เมื่อโตขึ้นจึงแยกตัวจากครอบครัว

แม่ของ Hero นั้นเป็นคนที่มีความใจโหดร้าย ทำร้าย Hero ซึ่งเป็นลูกแก้วๆ ของตนเองทั้งทางร่างกายและจิตใจ เมื่อ Hero เติบโตพอจึงแยกตัวออกมาอยู่คนเดียว

*Villain* ทำร้ายคนในครอบครัว จึงโดนคนในครอบครัวทอดทิ้ง และเสียชีวิตกลายเป็นวิญญาณ

*Villain* นั้นมีจิตใจที่ผิดปกติ ชอบทำร้ายร่างกายน้องสาวตัวเอง จนวันหนึ่งขณะที่ *Villain* เอามีดมาเชือดแขนน้องสาวของตน แม่ของ *Villain* ก็เข้ามาเห็นเหตุการณ์แล้วพาน้องสาวของ *Villain* ไปโรงพยาบาล โดยไม่ทันเห็นว่า *Villain* อាកารถอบกำเร็บ *Villain* จึงถูกทิ้งไว้ตามลำพัง และเสียชีวิตด้วยโรคหอบ กลายเป็นวิญญาณร้าย

*Villain* สังหารคนในครอบครัวเพื่อล้างแค้น และหมายชีวิตผู้อื่นโดยไม่เลือกเป้าหมาย

*Villain* ที่กลายเป็นวิญญาณร้ายกลับมาสังหารมารดาของตัวเอง แล้วใช้เบอร์ดีติดต่อยู่ในโทรศัพท์ของมารดาเป็นช่องทางทำร้ายผู้อื่นต่อไป

*Villain* หมายชีวิต *Hero* และคนรอบข้าง

*Villain* ไล่สังหารคนตามเบอร์โทรศัพท์ จนมาถึงเพื่อนของ *Hero* และตัว *Hero* ในที่สุด

*Hero* หาทางหนีจากเงื้อมมือของ *Villain*

*Hero* ดิ้นรนสืบหาที่มาของเรื่องราวและวิธีการหลุดพ้นจากการปองร้ายของ *Villain*

*Hero* เข้าไปยังจุดกำเนิดของเรื่องราวทั้งหมด และสามารถหยุดอำนาจของ *Villain* ไปได้

*Hero* ตามไปจนพบเหยื่อคนแรกซึ่งเป็นแม่ของ *Villain* เอง และกดยุติโทรศัพท์ในมือของศพแม่ *Villain* ทำให้อำนาจของ *Villain* เสื่อมไป *Hero* จึงไม่ตายตามคำสาป

*Hero* ให้อภัยแก่ผู้ที่สำนักผิด

*Hero* เข้าใจแล้วว่าแม่ของ *Villain* นั้นไม่ได้ตั้งใจทอดทิ้ง *Villain* ไปจึงให้อภัย และเมื่อกลับบ้านไปพบจดหมายที่แม่ของตนส่งมาขอโทษในเรื่องที่ผ่านมานั้น *Hero* ก็หยิบมาเก็บไว้ อ่าน

*Villain* มาเผชิญหน้ากับ *Hero* ด้วยความพยายาม

*Villain* กลับมาพยายามสังหาร *Hero* อีกครั้งด้วยความพยายาม



*Villain ถูกขัดขวางจึงไม่สามารถสังหาร Hero ได้ และยังคงจมอยู่ในความทุกข์ต่อไป*

Villain ถูกวิญญาณแม่ของตนเองเข้าขัดขวาง จึงไม่สามารถสังหาร Hero ได้สำเร็จ และยังคงไล่สังหารผู้คนโดยไม่เลือกเป้าหมายต่อไป เพราะยังติดอยู่ในความพยายาม

#### 4.4.2.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ว่า

“ความรุนแรงในครอบครัวแต่จะนำมาซึ่งความเจ็บปวด มีเพียงการให้อภัยเท่านั้นที่จะคลี่คลายได้”

อดีตของ Hero นั้นถูกคนในครอบครัวใช้ความรุนแรงกระทำ จนเกิดบาดแผลในใจ แม้ Hero จะโตเป็นผู้ใหญ่และแยกออกมาอยู่คนเดียวแล้ว บาดแผลในใจเมื่อครั้งอดีตก็ยังไม่จางหาย ส่วน Villain นั้นมีจิตใจที่ผิดแถมจึงใช้ความรุนแรงกับน้องสาวของตัวเอง เมื่อแม่ทราบเข้าจึงรีบพาน้องสาวของ Villain ไปโรงพยาบาล จึงทำให้ Villain เสียชีวิตด้วยอาการหอบกำเริบ และกลายเป็นวิญญาณร้ายไล่ทำร้ายผู้อื่นจนเกิดความเจ็บปวดไปไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงในครอบครัวนั้น รังแต่จะนำมาซึ่งความเจ็บปวด

ในช่วงคลี่คลายของภาพยนตร์นั้น แม่ของ Hero ซึ่งสำนึกในความผิดของตนเองได้แล้ว นั้น ส่งจดหมายมาขอให้อภัยให้ตน Hero จึงให้อภัยให้ ทั้งตัว Hero และแม่ของตนจึงหลุดพ้นจากห้วงความทุกข์ที่ตามหลอกหลอนมานาน แต่ในทางกลับกัน แม่แม่ของ Villain จะสำนึกในความผิดที่ตนไม่ได้ตั้งใจทำแล้ว แต่เมื่อ Villain ไม่ยอมให้อภัย จึงยังต้องจมอยู่ในห้วงความพยายามต่อไป ในส่วนนี้สะท้อนให้เห็นว่ามีเพียงการให้อภัยเท่านั้นที่จะคลี่คลายปัญหาในครอบครัวได้

#### 4.4.2.3 ตัวละคร

Hero – อลิซาเบท เรย์มอนด์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามคลี่คลายคำสาปของ Villain และเป็นผู้ที่รู้จักให้อภัยแก่ผู้ที่สำนึกผิด เพื่อคลี่คลายปมปัญหาต่างๆ

ในวัยเด็กอลิซาเบทถูกแม่ทำร้ายทั้งทางกายและทางใจอย่างรุนแรง แม้ปัจจุบันจะแยกตัวออกมาอยู่คนเดียวแล้ว แต่ภาพความเจ็บปวดเมื่อครั้งนั้นก็ยังไม่จางหาย แม่ของหล่อนส่งจดหมายมาขอโทษอยู่เป็นระยะ แต่หล่อนก็ยังไม่อาจยกยให้ได้ ต่อมาเมื่อเพื่อนสนิทรอบกายเริ่มตกเป็นเหยื่อของ Villain หล่อนจึงพยายามหาทางยับยั้ง

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “การให้อภัย” จะเห็นได้จากในช่วงท้ายของภาพยนตร์ หล่อนเข้าใจในตัวแม่ของ Villain จึงหวนนึกถึงแม่ของตนที่สำนึกผิดได้และส่งจดหมายมาขอโทษอยู่เป็นระยะ หล่อนจึงยอมให้อภัยแก่แม่ เป็นการคลี่คลายปมปัญหาที่มีในชีวิตลงไป

### Helper – แจ็ค แอนดรูว์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือและให้ข้อมูลแก่ Hero ในการสืบสาวเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น

แจ็ค นายตำรวจฝ่ายสืบสวนที่สูญเสียน้องสาวไปด้วยฝีมือของ Villain เมื่อ Hero เข้ามาแจ้งความกับทางตำรวจ เขาจึงเข้ามาร่วมสืบหาความจริงด้วย แต่สุดท้ายเขาก็ตายด้วยน้ำมือของ Villain

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้รอบรู้” จะเห็นได้จากการที่เขาใช้ความรู้ต่างๆ และช่องทางหาข้อมูลที่ได้จากการเป็นตำรวจเข้ามาช่วย Hero สืบหาเรื่องราวต่างๆ

### Villain – เอลลี เลย์ตัน

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายผู้อื่น เพียงเพื่อสนองความชอบส่วนตัวและเพื่อระบายความแค้นใส่ผู้อื่นโดยไม่เลือกหน้า

เอลลีเป็นเด็กสาวผู้มีจิตใจที่วิปริต ชื่นชอบในความรุนแรงและสิ่งน่าขยะแขยง เอลลีทำร้ายร่างกายน้องสาวตัวเองเป็นระยะ จนมาวันหนึ่งแม่มาเห็นเหตุการณ์เข้าจึงพาน้องไปโรงพยาบาล โดยไม่ทันเห็นว่าเอลลีอาการหอบกำเริบ เอลลีจึงเสียชีวิตกลายเป็นวิญญาณพยายามไปสังหารแม่ของตนเองแล้วใช้เบอร์ในโทรศัพท์มือถือของแม่เป็นสื่อกลางในการไล่ทำร้ายผู้คนต่อไป

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความพยายามของเวร” จะเห็นได้จากช่วงท้ายเรื่อง ขณะที่ตัว Hero จบปัญหาความรักในครอบครัวด้วยการให้อภัยแม่ของตนที่ยอมสำนึกผิดแล้ว แต่ตัว Villain ก็ยังคงไล่ทำร้ายผู้อื่นด้วยความพยายามต่อไป ทั้งที่แม่ของตนก็สำนึกในความผิดแล้ว จึงทำให้ Villain ยังต้องจมอยู่ในห้วงความพยายามต่อไป

#### 4.4.2.4 ความขัดแย้ง

##### ครอบครัวที่สมบูรณ์กับครอบครัวที่บกพร่อง

Hero นั้นต้องการความรักในครอบครัวที่สมบูรณ์ แต่แม่ของ Hero นั้นกลับทำให้ความรักในครอบครัวบกพร่องลงไปด้วยการทำร้าย Hero จึงเกิดความขัดแย้งกันขึ้น จน Hero เลือกที่จะหนีออกจากบ้านมาอยู่ตามลำพัง แต่ในท้ายที่สุดนั้นแม่ของ Hero ก็สำนึกผิดในความบกพร่องของตนได้ จึงร้องขอให้ Hero อภัยเพื่อที่จะกลับมาเป็นครอบครัวที่สมบูรณ์ได้ เมื่อ Hero ยอมให้อภัย ความขัดแย้งในส่วนนี้จึงคลี่คลายไป

##### ความรักกับความเกลียดชัง

หลังจากที่ Villain ถูกแม่ของตนทอดทิ้งให้เสียชีวิต Villain ก็มีจิตใจที่เต็มไปด้วยเกลียดชัง กลายเป็นวิญญูณพยายามเข้าทำร้ายคนในสังคมโดยไม่เลือกเป้าหมาย จนกระทั่งเพื่อนสนิทของ Hero ที่ช่วยเติมเต็มความรักให้กับ Hero ได้บ้างนั้นตกเป็นเป้าหมายของ Villain จึงทำให้ Hero ที่มีความรักให้กับเพื่อนสนิทคนนั้นขัดแย้งกับ Villain และหาวิถีทางยับยั้ง Villain

##### ความพยายามกับการให้อภัย

จิตใจของ Villain นั้นเต็มไปด้วยความพยายามจึงออกทำร้ายคนไม่เลือกหน้า แต่ในขณะเดียวกัน แม่ของ Villain นั้นได้ให้อภัยลูกแล้ว จึงพยายามขัดขวางไม่ให้ Villain กระทำการชั่วร้ายด้วยความพยายามได้สำเร็จ

##### ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับความเสื่อมถอยทางจิตใจ

ประเด็นหนึ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้นำมาใช้ก็คือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อสาร โดยนำเสนอว่าในขณะที่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาก้าวหน้าจนผู้คนเชื่อมโยงถึงกันหมด แต่เมื่อ Villain ที่มีความเสื่อมถอยทางจิตใจใช้ช่องทางความเชื่อมโยงนี้เป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้คน ทำให้คนรอบข้างของผู้ถูกปองร้ายขอตัดสัมพันธ์เนื่องจากกลัวว่าตนจะเดือดร้อนไปด้วย ซึ่ง

สะท้อนให้เห็นว่าแม้เทคโนโลยีจะช่วยเชื่อมต่อผู้คนได้มากมายเพียงใด แต่ความสัมพันธ์ทางจิตใจกลับด้อยถอยลง

#### 4.4.2.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยมากจะเป็นฉากสังคมเมืองใหญ่ ผู้คนพลุกพล่าน และอีกฉากหนึ่งคือฉากที่เกี่ยวข้องกับ Villian โดยห้องของ Villain นั้นเต็มไปด้วยตุ๊กตารูปร่างนำหวาดกลัว สัตว์เลื้อยคลานน่าขยะแขยงที่เลี้ยงไว้ในขวดโหล และเมื่อ Villain จะลงมือสังหารคนเหยื่อจะเห็นผู้คนและสิ่งของต่างๆ ในเมืองเป็นสิ่งที่น่าหวาดกลัวหรือสัตว์เลื้อยคลานที่น่าขยะแขยง

จากลักษณะดังกล่าวสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “ความวิปริตที่แทรกตัวอยู่ในสังคมใหญ่”

#### 4.4.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “โทรศัพท์มือถือ” โดยนำลักษณะการใช้งานและความแพร่หลายของอุปกรณ์สื่อสารชนิดนี้ มาสร้างความหมายถึงลักษณะที่ผู้คนในสังคมเมืองนั้นล้วนเชื่อมโยงถึงกันหมด จนเมื่อเกิดภัยขึ้นมาก็สามารถแพร่กระจายเข้าไปในสังคมได้อย่างง่ายดาย ซึ่งสัญลักษณ์พิเศษนี้สามารถถอดความออกมาได้ว่า “สังคมขนาดใหญ่ที่ทุกคนเชื่อมโยงกันไปเป็นโครงข่าย”

#### 4.4.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่ามาจากมุมมองของ “เด็ก” ซึ่งเป็นผู้ถูกรักษา โดยจะเห็นได้จากประเด็นที่ภาพยนตร์เห็นว่าตัว Hero นั้นพบกับความทุกข์ทรมานเพราะถูกรักษาในวัยเด็กด้วยฝีมือแม่ของตัวเอง และถึงแม้ว่าเวลาจะผ่านไปแต่แผลที่ถูกแม่ของตนเองกระทำนั้นก็ยังไม่อาจลบเลือนไปได้ ส่วนตัว Villain นั้นแม้จะมีจิตใจที่วิปริต แต่เมื่อถูกแม่แท้ๆ ของตนทอดทิ้งก็ทำให้ Villain ใช้ความรุนแรงมากยิ่งขึ้นไปอีก และถึงกลับกลายเป็นวิญญูณร้ายผูกติดอยู่กับความพยายาม จึงสามารถถอดความหมายออกมาได้ว่าเล่าจากมุมมองของเด็กที่บอกเล่าผลเสียของการใช้ความรุนแรงในครอบครัวนั่นเอง

#### 4.4.2.8 รหัส

##### รหัสความผิดแผกในครอบครัว – ฆาตกรโรคจิต

ตัวละคร Villain ที่มีความผิดแผกนั้น ถูกเข้ารหัสไว้ว่าเป็น “ฆาตกรโรคจิต” โดยจะเห็นได้จาการสนิมความชอบ ที่ชื่นชอบสิ่งของหน้าขยะเขยง ไม่ว่าจะเป็นตุ๊กตาน่าตาน่าหวาดกลัว หรือสัตว์เลื้อยคลานที่เลี้ยงไว้ ซึ่งแสดงให้เห็ถึงลักษณะจิตใจที่ผิดแผก และเมื่อจะลงมือทำร้ายผู้คนนั้น Villain จะสวมชุดดำสวมฮู้ด แสดงถึงลักษณะของฆาตกรโรคจิต

##### รหัสทางแก้ปัญหในแบบคริสต์

ในภาพยนตร์ฉบับนี้มีการเข้ารหัสทางออกของปัญหาครอบครัวด้วยพื้นฐานทางศาสนาคริสต์ โดยเข้ารหัสไว้ว่าปัญหาในครอบครัวนั้นไม่ว่าจะเป็นด้วยเหตุอันใด แต่เมื่อได้พบกับศาสนาแล้ว ผู้กระทำผิดจะสำนึกผิดได้และแสวงหาการให้อภัย จะเห็นได้จากแม่ของ Villain นั้นเป็นคนยึดมั่นในศาสนา การที่ทำความร้าย Villain ไปนั้นก็ไม่ได้ตั้งใจ เนื่องจากไม่ทันเห็น Villain ล้มลงด้วยอาการหอบและไม่รู้ว่ายารักษาที่เก็บไว้นั้นหมดแล้ว เมื่อถูก Villain สังหารก็ไม่ถือโกรธและสำนึกว่าตนนั้นทำผิด จึงพยายามช่วยเหลือ Villain ไม่ให้ถลาลึกลงไปด้วยการเข้าขัดขวางไม่ให้ทำความร้ายผู้อื่นได้ และเฝ้ารอให้ Villain อภัยให้ตน

ส่วนแม่ของ Hero นั้น แม้ว่า จะจงใจทำความร้าย Hero แต่สุดท้ายเมื่อ Hero แยกออกมาอยู่คนเดียวแล้ว แม่ของ Hero ก็หันหน้าเข้าศาสนาจึงสำนึกผิดในการกระทำของตน แล้วส่งจดหมายที่เขียนอย่างตั้งใจมาขอให้ Hero อภัยให้ตน ซึ่งบนจดหมายนั้นวาดลวดลายทางศาสนาไว้อย่างชัดเจน

#### 4.4.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Chakushin ari* กับ *One Missed Call*

ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องในด้านทางออกของปัญหาครอบครัว จากการยอมรับกันอย่างไม่มี่เงื่อนไข ไปเป็นการสำนึกผิดและให้อภัย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเพราะปัจจัยด้านบริบทสังคม โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลักนี้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นหลักที่เปลี่ยนแปลงไป เช่นการดัดแปลงโครงเรื่อง การตัดทอนและเพิ่มเติมความขัดแย้ง นอกจากนั้นเป็นการดัดแปลงองค์ประกอบเพื่อความเหมาะสมกับบริบทของอเมริกา

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ที่ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Chakushin ari* กับ *One Missed Call* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Chakushin ari</i> กับ <i>One Missed Call</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง		X		
แก่นเรื่อง		X		
ตัวละคร		X		
ความขัดแย้ง			X	X
ฉาก		X		
สัญลักษณ์			X	
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X	X	X

ตารางที่ 8 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Chakushin ari* กับ *One Missed Call*

#### 4.4.3.1 โครงเรื่อง

##### พบการดัดแปลงในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องที่ถูกดัดแปลงไปนั้น เริ่มตั้งแต่ฉากที่ Hero ไปพบศพแม่ของ Villain ซึ่งถูกฆ่าเป็นคนแรกไปจนถึงฉากจบ โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น นำเสนอว่า Hero ถูกศพแม่ของ Villain เข้ามาหลอกหลอน ทำให้ Hero นึกสะท้อนเห็นศพแม่ของ Villain ว่าเป็นแม่ของตัวเอง ทั้งที่ Hero ยังคงหวาดกลัวแม่ของตนเพราะเคยถูกทำร้ายทั้งทางกายและทางใจอย่างรุนแรงจนตนต้องหนีออกมา แต่ Hero ก็จำใจยอมรับแม่ไว้ไม่ว่าแม่จะเป็นคนอย่างไร ซึ่งนำเสนอด้วยการที่ Hero กอดศพแม่ของ Villain ที่ตนเห็นเป็นภาพซ้อนของแม่ตนไว้แม้ว่าศพนั้นจะน่าเบื่อหน่าย รังเกียจเพียงใด ในตอนจบของภาพยนตร์ เมื่อ Villain ปรากฏตัวเผชิญหน้ากับ Hero ด้วยการที่ Hero ขาดความรักจากแม่ของตนและถูกแม่ของตนทำร้ายเหมือนกับ Villain จึงทำให้ Hero และ Villain มีสภาพจิตใจใกล้เคียงกัน Villain จึงเข้าสิงสู่ร่าง Hero แล้วหลอมจิตใจของทั้งสองคนเป็นหนึ่งเดียวกัน และได้รับความรักจาก Helper จึงหลุดพ้นจากความทุกข์ในที่สุด

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ในฉากที่ Hero พบศพแม่ของ Villain ตัว Hero นั้นได้รู้ว่าแท้จริงแล้วแม่ของ Villain เป็นเพียงแค่เหยื่อของ Villain เท่านั้น เหตุการณ์ทุกอย่างที่

เกิดขึ้นเป็นเพราะตัว Villain ดังนั้นเมื่อกลับมาบ้านแล้วพบจดหมายที่แม่ตนส่งมาขอโทษ Hero จึงให้อภัยแม่ของตน ในตอนจบ Villain กลับมาพยายามสังหาร Hero อีกครั้ง แต่แม่ของ Villain เข้ามาขัดขวางไว้ Hero จึงรอดชีวิตมาได้

โครงเรื่องในส่วนที่ Hero ยอมรับแม่ตนเองโดยไม่สนว่าแม่จะเป็นคนอย่างไร รวมทั้งโครงเรื่องส่วนที่ Helper ยอมมอบความรักให้กับ Villain โดยไม่สนใจว่า Villain จะชอบใช้ความรุนแรงนั้น ถูกแก้ไขในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ให้เป็นการที่แม่ของ Hero และ Villain สำนึกผิดในสิ่งที่กระทำไป และ Hero ยอมให้อภัยจึงสามารถกลับมาเป็นครอบครัวเดียวกันได้ แต่ Villain ไม่ยอมอภัยจึงไม่สามารถประสานรอยร้าวของครอบครัวได้

การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องของฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นถูกตัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ถูกตัดแปลงไปให้เข้ากับรูปแบบสังคมและวัฒนธรรมตะวันตก โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมองว่าทางออกของปัญหาครอบครัวคือการยอมรับกันโดยไม่สนใจว่าคนในครอบครัวจะเป็นอย่างไร แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นมองว่าจะแก้ไขปัญหาคือครอบครัวได้ด้วยการสำนึกผิดและการให้อภัยนั่นเอง

#### 4.4.3.2 แก่นเรื่อง

##### *พบการตัดแปลงในส่วนแก่นเรื่อง*

แก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นเป็นการนำเสนอปัญหาในครอบครัวเหมือนกัน แต่มีการตัดแปลงในส่วนลักษณะของปัญหาให้สอดคล้องกับสภาพสังคมของแต่ละสังคม

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นแก่นเรื่องมองปัญหาของครอบครัวว่า “ครอบครัวจะดำรงอยู่ได้นั้นก็ด้วยการยอมรับคนในครอบครัวไม่ว่าคนในครอบครัวจะเป็นอย่างไรก็ตาม” แต่ในสังคมตะวันตกนั้นมีแนวคิดที่ว่าหากพ่อแม่ไม่อยู่ในสถานะภาพที่เหมาะสมในการเลี้ยงดูลูก ก็ควรส่งลูกให้ไปอยู่กับผู้ที่มีความสามารถในการเลี้ยงดูมากกว่า และมีกฎหมายในส่วนนี้กำกับไว้ จึงไม่มีลักษณะของการฝืนยอมรับคนในครอบครัวโดยไม่สนใจว่าคนในครอบครัวจะเป็นอย่างไร

ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงต้องตัดแปลงแก่นเรื่องไปว่า “ครอบครัวจะดำรงอยู่ได้นั้น ต้องอาศัยความสำนึกผิดและการให้อภัย” ซึ่งเป็นการตัดแปลงให้เข้ากับแนวคิดของศาสนาคริสต์ซึ่งเน้นเรื่องการสำนึกผิดและให้อภัยเป็นทางออกของปัญหา จะเห็นได้จากว่าครอบครัวของ Hero และ Villain นั้นมีความแตกแยกเพราะแม่ของทั้งสองต่างก็กระทำผิดต่อลูก โดยแม่ของ Hero ใช้ความรุนแรงทำร้าย Hero และแม่ของ Villain ชัง Villain ไว้ในห้วงคนเดียว

โดยไม่รู้ว่ Villain ป่วยจนถึงกับชีวิต และเมื่อแม่ของ Hero สำนึกผิดและ Hero ให้อภัย จึงมีแนวโน้มว่าจะกลับมาอยู่รวมกันเป็นครอบครัวดั้งเดิมได้ แต่ทางด้าน Villain นั้น แม่แม่ของ Villain จะสำนึกผิดแล้ว แต่ Villain ยังคงจมอยู่ในความพยายามไม่ยอมให้อภัย จึงไม่อาจประสานรอยร้าวของครอบครัวได้

ซึ่งการดัดแปลงในส่วนแก่นเรื่องส่งผลกระทบต่อลักษณะของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ในหลายส่วน

#### 4.4.3.3 ตัวละคร

*พบการดัดแปลงในส่วนตัวละคร*

##### การดัดแปลง Hero

จากแก่นเรื่องที่เปลี่ยนไป ทำให้ความหมายของตัว Hero เปลี่ยนไปด้วย โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับ ตัวละคร Hero มีความหมายเป็น “ความจำยอม” เนื่องจากต้องตกอยู่ในห้วงความทุกข์ที่ไม่อาจแก้ไขได้ เพราะจำต้องยอมรับในตัวเองที่ชอบทำร้ายตนเพื่อรักษาความเป็นครอบครัวไว้ ตามแก่นเรื่องที่มีมองว่าการยอมรับโดยไร้เงื่อนไขนั้นคือทางออก ส่วนในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นครอบครัวของ Hero สามารถประสานรอยร้าวได้เมื่อ Hero ยอมให้อภัยแม่ของตน ตัวละคร Hero ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่จึงเป็นตัวแทนของการ “ให้อภัย” ซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่

##### การดัดแปลง Villain

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น ตัว Villain ก่อเหตุทั้งหมดขึ้นเพราะโหยหาความรัก จึงมีความหมายเป็น “ความอ้างว้าง” เพราะขาดครอบครัว ต่อมาเมื่อได้รับความรักจาก Helper แล้ว จึงจะหลุดพ้นจากความทุกข์ แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นมอง Villain ก่อเรื่องทั้งหมดขึ้นเพราะความชื่นชอบที่วิปริตผิดแผกและใช้ความรุนแรงในครอบครัว และตัว Villain นั้นจมอยู่ในความพยายาม ไม่รู้จักให้อภัยจึงไม่อาจพบความสุขได้ ตัว Villain จึงถูกดัดแปลงให้เป็นตัวแทนของ “ความพยายาม” การดัดแปลงตัว Villain ในส่วนนี้จึงเป็นการดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องนั่นเอง

นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงลักษณะของ Villain จากเด็กที่เป็นผู้ป่วยจากอาการทางจิต เป็นฆาตกรโรคจิตด้วย ดังจะเห็นได้จากลักษณะการแต่งกายที่ภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นตัว Villain



แต่งกายเหมือนเด็กธรรมดาทั่วไป แต่ในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้น Villain แต่งกายในชุดดำสวมหมวกฮู้ด ซึ่งเป็นลักษณะที่ดูเป็นอาชญากร

#### การดัดแปลง Helper

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น ตัวละคร Helper นอกจากจะมีบทบาทในการเข้ามาช่วย Hero สืบหาต้นตอของเรื่องราวแล้ว ในช่วงท้ายของเรื่องยังมีบทบาทเป็นผู้ที่ยอมมอบความรักความเข้าใจให้ Villain อีกด้วย จึงมีความหมายเป็นตัวแทนของ “ความรักความเข้าใจ” แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้น ตัว Villain จมอยู่กับความพยายามไม่ได้พบความสุข บทบาทของ Helper จึงเหลือแค่เป็นผู้ที่ใช้ความสามารถเข้ามาช่วย Hero สืบหาต้นสายปลายเหตุของเรื่องเท่านั้น และเสียชีวิตไปในช่วงท้ายเรื่อง จึงเป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้รอบรู้” เท่านั้น

#### **4.4.3.4 ความขัดแย้ง**

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้ง*

#### การตัดทอนความขัดแย้ง การปล่อยวางกับการแสวงหา

ความขัดแย้งนี้ถูกตัดทอนไปในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ เนื่องจากประเด็นการยอมรับคนในครอบครัวโดยไม่มีเงื่อนไขในส่วนแก่นเรื่องนั้นถูกตัดแปลงไป ทำให้ความขัดแย้งระหว่าง Villain กับ Hero ที่ Villain อาศัยช่องว่างทางจิตใจของ Hero ในเรื่องครอบครัว เข้าสิงยึดครองร่าง Hero เพื่อนำไปใช้แสวงหาความรักจาก Helper ที่ยอมมอบความรักให้ Villain โดยไม่มีเงื่อนไขนั้นถูกตัดไปตามแก่นเรื่อง

#### การเพิ่มเติมความขัดแย้ง ความพยายามกับการให้อภัย

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดซึ่งมีแก่นเรื่องว่าทางออกของปัญหาครอบครัวนั้นต้องอาศัยความสำนึกผิดและการให้อภัย จึงมีการเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างความพยายามและการให้อภัยขึ้นมา โดยให้ Villain จมอยู่ในความทุกข์เพราะไม่ยอมอภัยให้แม่ตนซึ่งสำนึกผิดแล้ว ในทางกลับกัน Hero สามารถหลุดพ้นจากความทุกข์ได้ เพราะยอมอภัยให้แม่ซึ่งสำนึกในผิดของตัวแล้ว

#### 4.4.3.5 ฉาก

##### พบการตัดแปลงในส่วนฉาก

ฉากของภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีความหมายว่า “เรื่องเลวร้ายที่ปะปนอยู่ในสังคมเมือง” ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงต้นเหตุของปัญหาตามแก่นเรื่อง ว่าเกิดจากการขาดความรักในครอบครัว จนเกิดปัญหาตามมา แต่เมื่อแก่นเรื่องถูกเปลี่ยนไปในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ ว่าต้นเหตุของปัญหาเกิดจากความวิปริตของ Villain จึงต้องตัดแปลงฉากให้สอดคล้องกัน โดยเปลี่ยนฉากห้องของ Villain ให้สื่อถึงความวิปริตแทน ฉากในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงมีความหมายเป็น “ความวิปริตที่แทรกตัวอยู่ในสังคมใหญ่”

#### 4.4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

##### พบการตัดทอนในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ

##### การตัดทอนสัญลักษณ์พิเศษลูกอมแดง

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น ลูกอมแดงมีความหมายถึง “การยอมรับ” ซึ่งแก่นเรื่องมองว่าทางที่จะแก้ไขปัญหาคือครอบครัวที่เกิดขึ้นได้นั้น คือการยอมรับโดยไม่มีเงื่อนไข ซึ่งในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้ตัดแปลงแก่นเรื่องส่วนนี้ไป ทำให้ลูกอมแดงไม่มีบทบาทหน้าที่สื่อความหมายถึง “การยอมรับ” ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่แม้จะมีลูกอมปรากฏในเรื่องอยู่ จึงถือว่าสัญลักษณ์พิเศษนี้ถูกตัดทอนไป

#### 4.4.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

##### พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นต่างก็นำเสนอในมุมมองของ “เด็ก” เช่นเดียวกัน ซึ่งมุมมองดังกล่าวนี้เป็นมุมมองที่มีอยู่ในทุกสังคมและวัฒนธรรม จึงสามารถนำมาใช้สื่อความหมายได้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

#### 4.4.3.8 รหัส

*พบการตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนรหัส*

##### การตัดทอนรหัสทางออกของปัญหาครอบครัว

ทางออกปัญหาครอบครัวในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นอ้างอิงจากลักษณะสังคมญี่ปุ่น ที่แม่เป็นผู้มีสิทธิ์ในตัวลูกอย่างเด็ดขาด หากจะแก้ปัญหาครอบครัวได้ก็ต้องยอมรับกันโดยไม่มีเงื่อนไข ไม่ว่าแม่เป็นเป็นอย่างไรก็ต้องยอมรับ ซึ่งลักษณะครอบครัวแบบนี้ไม่มีในสังคมตะวันตก ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงตัดทอนรหัสในส่วนนี้ออก ซึ่งมีการเพิ่มเติมส่วนที่ตัดออกไปโดยเข้ารหัสทางออกของปัญหาครอบครัวด้วยรหัสทางศาสนาคริสต์ จะเห็นได้จากการที่ปัญหาครอบครัวของ Hero คลี่คลายลงไปได้ด้วยการที่แม่ของ Hero สำนึกผิดและ Hero ยอมให้อภัย

การเปลี่ยนแปลงในส่วนนี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เนื่องจากประเด็นปัญหาครอบครัวนี้เป็นส่วนหนึ่งของแก่นเรื่อง เมื่อมีการตัดทอนแก่นเรื่องเก่าออกไปแล้วใส่แก่นเรื่องใหม่เข้ามา จึงทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงส่วนอื่นๆ ของภาพยนตร์ไปด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง

##### การเพิ่มรหัสทางแก้ปัญหามาในแบบคริสต์

จากการตัดทอนรหัสทางออกของปัญหาครอบครัว ซึ่งเป็นทางออกที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่นออกไปนั้น ก็มีการเพิ่มเติมทางออกของปัญหาในแบบคริสต์เข้าไป ซึ่งก็คือการสำนึกผิดและการให้อภัย จะเห็นได้จากการที่แม่ของ Hero สำนึกผิดและพยายามขอร้องให้ Hero อภัยให้ ในตอนแรก Hero ยังไม่ยอมอภัยให้จึงไม่อาจสมานแผลใจในส่วนนี้ได้ จนกระทั่ง Hero ให้อภัยแม่ของตนที่ยอมสำนึกผิดจึงคลี่คลายปัญหานี้ไปได้ และเห็นได้จากการที่ Villain นั้นไม่อาจแก้ปัญหามาในครอบครัวตนได้ เนื่องจากไม่ยอมอภัยให้แม่ ทั้งที่แม่ของ Villain ยอมสำนึกผิดแล้ว

การเปลี่ยนแปลงในส่วนนี้เป็นการเพิ่มเติมประเด็นทางสังคมที่ตัดออกไป โดยใช้ประเด็นทางด้านศาสนาเข้ามาแทนที่ การเปลี่ยนแปลงในส่วนนี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เนื่องจากประเด็นปัญหาครอบครัวนี้เป็นส่วนหนึ่งของแก่นเรื่อง เมื่อมีการตัดทอนแก่นเรื่องเก่าออกไปแล้วใส่แก่นเรื่องใหม่เข้ามา จึงทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงส่วนอื่นๆ ของภาพยนตร์ไปด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง

### การดัดแปลงรหัส ผู้ป่วยทางจิต – ฆาตกรโรคจิต

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการเข้ารหัสตัว Villain ไว้ว่าเป็น “ผู้ป่วยทางจิต” ดังจะเห็นได้จากเมื่อตอนยังมีชีวิตนั้นมีลักษณะเป็นเด็กธรรมดา ที่ทำร้ายน้องตนเองนั้นเป็นเพราะต้องการเรียกร้องความสนใจ ซึ่งเป็นอาการทางจิตของโรค “Münchhausen syndrome by proxy” แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้เข้ารหัสตัว Villain ไว้ว่าเป็น “ฆาตกรโรคจิต” ดังจะเห็นได้จากการที่ชื่นชอบในสิ่งที่ดูน่าหวาดกลัวขยะแขยง การแต่งกายในชุดดำสวมหมวกสูดในขณะที่จะลงมือทำร้ายผู้อื่น

การเปลี่ยนแปลงในส่วนนี้เกิดจากการเปลี่ยนลักษณะปัญหาครอบครัวของภาพยนตร์ต้นฉบับที่มองถึงการยอมรับกันในครอบครัวอย่างไม่มีเงื่อนไข เป็นรหัสทางศาสนาในฉบับภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างใหม่ โดยเมื่อดัดแปลงให้เป็นรหัสทางศาสนาแล้ว ตัว Villain จึงต้องดัดแปลงไปให้กลายเป็นผู้ชั่วร้าย ไม่เชื่อในศาสนาจึงไม่อาจสำนึกผิดได้ จึงต้องดัดแปลงรหัสผู้ป่วยทางจิตซึ่งมองว่าเป็นผู้ป่วย ไม่ได้มีความผิด เป็นฆาตกรโรคจิต นิยมในสิ่งที่ขยะแขยงน่าหวาดกลัว เต็มไปด้วยความพยาบาท เป็นผู้ที่กระทำผิดด้วยความจงใจ เพื่อให้สอดคล้องกับรหัสทางออกของปัญหาครอบครัวที่เปลี่ยนแปลงไป

### การตัดทอนรหัสอนเรียว

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นตัว Villain หลังจากเสียชีวิตแล้วมีลักษณะของวิญญาณแค้นแบบญี่ปุ่นที่เรียกว่าอนเรียว แต่เมื่อมีการเปลี่ยนลักษณะของตัว Villain ให้กลายเป็นฆาตกรโรคจิตแล้ว จึงต้องคงลักษณะของฆาตกรโรคจิตไว้เพื่อให้รักษาความหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่เปลี่ยนไป ดังนั้นจึงไม่สามารถให้ตัว Villain มีลักษณะของอนเรียวได้

## 4.5 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ The Eye

### 4.5.1 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี

#### เรื่องย่อ

หว่อง การ์ หม่าน (Hero) นักไวโอลินสาวตาบอดผู้ดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยผัสสะด้านอื่นมาทั้งชีวิต วันหนึ่งหล่อนได้รับบริจาคแก้วตาทำให้กลับมามองเห็นได้อีกครั้ง หลังผ่าตัดในขณะที่ยังมองอะไรได้ไม่ชัด หล่อนก็เริ่มมองเห็นเหตุการณ์แปลก ๆ มากมาย

หลังออกจากโรงพยาบาล หว่อง การ์ หม่าน ก็ต้องเข้ารับการบำบัดและสอนการใช้ผัสสะการมองเห็นทั้งหมดโดยมีคุณหมอมหา (Helper) เป็นผู้ดูแล ในระหว่างที่กำลังปรับตัวให้เข้ากับการใช้ดวงตาอยู่นั้น หว่อง การ์ หม่าน ก็รู้ตัวว่าตนมองเห็นวิญญาณคนตาย หล่อนไปขอความช่วยเหลือจากหมอมหา แต่ก็ได้คำตอบเพียงว่าหล่อนคิดไปเอง เหตุการณ์ทั้งหมดนั้นเป็นเพราะหล่อนยังไม่ชินกับดวงตา

หว่อง การ์ หม่านตัดสินใจขังตัวเองไว้ในห้องมืดไม่ยอมใช้ดวงตา แต่เมื่อหมอมหา มาช่วยให้กำลังใจ หล่อนก็ยอมกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ แต่ก็ล้มป่วยต้องเข้าโรงพยาบาลเสียก่อน ขณะนอนรักษาตัวอยู่นั้น เด็กในโรงพยาบาลที่สนิทสนมกันก็เข้ามาล่ำลือว่าตนตายแล้ว ต้องไปกับยมทูตและช่วยพูดให้กำลังใจ ต่อมา หว่อง การ์ หม่าน ได้เห็นภาพตัวเองในรูปถ่ายจึงรู้ว่าใบหน้าของตัวเองที่หล่อนมองเห็นในกระจกนั้นเป็นใบหน้าของคนอื่น

หมอมหาเชื่อแล้วว่าหว่อง การ์ หม่านมองเห็นวิญญาณจริงๆ จึงหาข้อมูลผู้บริจาคแก้วตามาให้ แล้วพาเดินทางมาประเทศไทยเพื่อตามหาครอบครัวเจ้าของแก้วตาด้วยกัน เมื่อได้พบมารดาของ หลิง (Villain) หญิงสาวเจ้าของแก้วตา หล่อนก็รู้ว่าหลิงเป็นคนที่มองเห็นวิญญาณและยมทูตมาตั้งแต่เกิด หลิงพยายามเตือนผู้คนให้ทราบถึงอันตราย แต่กลับถูกผู้คนรังเกียจว่าเป็นตัวกาลกิณี ไปบ้านไหนก็มีคนตาย จนกระทั่งวันหนึ่ง หลิงเห็นยมทูตมากมาย หล่อนจึงไปเตือนชาวบ้านว่ากำลังจะมีภัยใหญ่ แต่ไม่มีใครเชื่อ เมื่อเกิดเหตุไฟไหม้มีคนตายมากมาย หลิงก็เศร้าเสียใจที่ช่วยชาวบ้านไม่สำเร็จ หล่อนจึงฆ่าตัวตาย เมื่อตายไปวิญญาณของหล่อนก็ผูกติดอยู่กับช่วงที่ตนตาย ต้องวนเวียนฆ่าตัวตายอยู่อย่างนั้นทุกคืนไป เพราะไม่อาจขอให้แม่ภัยให้ตนได้ หว่อง การ์ หม่าน จึงหาทางให้แม่ของหลิงยกโทษให้หลิงได้สำเร็จ หลิงจึงได้ไปสู่สุคติ

ระหว่างเดินทางกลับด้วยความโล่งใจที่แก้ไขปัญหาลุล่วง หว่อง การ์ หม่านก็มองเห็นยมทูตมากมายปรากฏตัวขึ้นตรงบริเวณที่มีรถแก๊สคว่ำอยู่ หว่อง การ์ หม่านพยายามเตือนผู้คนแถบนั้นว่ามีอันตรายแต่ก็ไม่มีใครเข้าใจคำเตือน เมื่อเกิดเหตุแก๊สระเบิดจึงมีผู้คนล้มตายมากมาย และหว่อง การ์ หม่านต้องสูญเสียดวงตาไปอีกครั้ง แต่หล่อนก็สามารถกลับมาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้ต่อไป

#### 4.5.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี สรุปลงออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Villain มีพลังอำนาจและพยายามช่วยคนในสังคมของตน แต่กลับถูกสังคมรังเกียจและกดดันจนต้องฆ่าตัวตาย
- พลังอำนาจของ Villain ตกทอดมายัง Hero
- Hero ทุกข์ทรมานเพราะพลังที่ได้รับ จึงหาทางให้ตนหลุดพ้นจากพลังนั้น
- Hero สืบหาและไปยังที่อยู่ของ Villain เพื่อปลดปล่อย Villain จากความทุกข์ทรมาน
- Hero พยายามใช้พลังที่ได้รับจาก Villain ช่วยเหลือผู้อื่น แต่ไม่สำเร็จ
- Hero หลุดพ้นจากพลังที่ได้รับ เข้าใจความรู้สึกของ Villain และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

*Villain มีพลังอำนาจและพยายามช่วยคนในสังคมของตน แต่กลับถูกสังคมรังเกียจและกดดันจนต้องฆ่าตัวตาย*

Villain เป็นหญิงผู้มีพลังพิเศษในการมองเห็นวิญญาณมาตั้งแต่เกิด หล่อนพยายามใช้พลังที่มีช่วยเหลือผู้คน แต่กลับถูกรังเกียจและมองว่าเป็นผู้นำความเสียหายมา หล่อนจึงฆ่าตัวตาย

*พลังอำนาจของ Villain ตกทอดมายัง Hero*

Hero เป็นหญิงตาบอดที่เข้าผ่าตัดเปลี่ยนแก้วตาเพื่อให้กลับมามองเห็นอีกครั้ง หล่อนได้แก้วตาของ Villain ไป จึงทำให้ได้รับพลังในการมองเห็นวิญญาณไปด้วย

*Hero* ทุกข์ทรมานเพราะพลังที่ได้รับ จึงหาทางให้ตนหลุดพ้นจากพลังนั้น

*Hero* มองเห็นวิญญาณคนตายอยู่ตลอด ได้รับความทุกข์เป็นอย่างมาก จึงหาหนทางว่าทำอย่างไรตนถึงจะหลุดพ้นจากพลังอำนาจนี้

*Hero* สืบหาและไปยังที่อยู่ของ *Villain* เพื่อปลดปล่อย *Villain* จากความทุกข์ทรมาน

*Hero* สืบจนพบว่าเจ้าของแก้วตาคือ *Villain* จึงเดินทางข้ามประเทศมายังบ้านเกิดของ *Villain* และพบว่าทุกคืน *Villain* จะวนเวียนฆ่าตัวตายอยู่ตลอด เพราะยังค้างคาใจว่าแม่ไม่ให้อภัยตน *Hero* จึงเกลี้ยกล่อมแม่ของ *Villain* จนยอมให้อภัย *Villain* จึงหลุดพ้นจากความทุกข์ทรมาน

*Hero* พยายามใช้พลังที่ได้รับจาก *Villain* ช่วยเหลือผู้อื่น แต่ไม่สำเร็จ

*Hero* รู้ด้วยพลังพิเศษที่กำลังจะเกิดอุบัติเหตุครั้งใหญ่ จะมีคนตายมากมาย หลอนจึงพยายามเตือนให้คนหนี แต่ก็ไม่มีใครเข้าใจคำเตือน เมื่อเกิดอุบัติเหตุขึ้นจึงมีผู้คนล้มตายมากมาย ตัว *Hero* ก็ต้องสูญเสียดวงตาไปอีกครั้ง

*Hero* หลุดพ้นจากพลังที่ได้รับ เข้าใจความรู้สึกของ *Villain* และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

เมื่อสูญเสียดวงตา *Hero* ก็มองไม่เห็นวิญญาณอีกต่อไป หลอนเข้าใจความรู้สึกของ *Villain* เพราะตนก็ได้ประสบกับความทุกข์แบบเดียวกันมา แต่หลอนก็สามารถใช้ชีวิตต่ออย่างมีความสุขได้

#### 4.5.1.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“ความเจ็บปวดที่ได้รับจากสังคมภายนอก สามารถเยียวยาได้ด้วยจิตใจที่เข้มแข็งและความรักความเข้าใจจากคนที่ตนรัก”

ปมปัญหาของเรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นจากปัญหาของ *Villain* ที่ถูกคนในสังคมรังเกียจ ความที่เป็นผู้มีจิตใจอ่อนแอ *Villain* จึงรู้สึกผิดบาปเสียจนต้องฆ่าตัวตาย แต่สิ่งที่ *Villain* ยังค้างคาใจอยู่จนไม่สามารถไปสู่สุคติได้นั้น คือการที่แม่ของตนไม่ยอมให้อภัยที่ตนฆ่าตัวตาย จนเมื่อแม่

ของ Villain ยกโทษให้ Villain จึงสามารถไปสู่สุขคติได้ จะเห็นว่าสิ่งที่มาคลี่คลายปมปัญหาของ Villain ได้นั้นไม่ใช่การได้รับการยอมรับจากสังคมภายนอก แต่เป็นการยอมรับให้ความเข้าใจจากคนที่ตนรัก

ในฝั่ง Hero ที่ได้รับพลังพิเศษของ Villain ไปนั้น กลับสามารถทำใจยอมรับพลังนั้นได้ แม้ในตอนแรกจะถึงกับขังตัวเองหลีกเลี่ยงการใช้ดวงตา แต่เมื่อได้รับกำลังใจจากคนใกล้ชิด ก็สามารถทำจิตใจให้เข้มแข็งและยอมรับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ เมื่อ Hero ไม่สามารถช่วยเหลือผู้คนจำนวนมากจากอุบัติเหตุได้ Hero ก็ทำใจเข้มแข็งยอมรับมันได้ และใช้ชีวิตต่อไปอย่างมีความสุข โดยมีคนรักคอยอยู่เคียงข้าง

#### 4.5.1.3 ตัวละคร

##### Hero - ห่วง การ์ ห่ม่าน

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความเข้มแข็ง สามารถทำใจรับกับเรื่องเลวร้ายที่เกิดขึ้น จึงสามารถก้าวพ้นปัญหาต่างๆ ไปได้

ห่วง การ์ ห่ม่านเป็นหญิงสาวตาบอดที่ได้รับการผ่าตัดเปลี่ยนแก้วตาเพื่อให้กลับมามองเห็นได้เป็นปกติ แต่หลังการผ่าตัดหล่อนกลับได้รับพลังในการมองเห็นยมทูตติดมาด้วย

ตัวละคร ห่วง การ์ ห่ม่าน นี้เป็นตัวแทนของ “ความเข้มแข็ง” แม้หล่อนจะได้รับความทุกข์ทรมานจากพลังที่ได้รับ แต่หล่อนก็เลือกที่จะทำใจยอมรับมัน และแสวงหาความเข้าใจว่าทำไมตนจึงได้รับพลังพิเศษนี้ เมื่อได้พบกับหลิงหล่อนก็เข้าใจว่าหลิงต้องการอะไรและช่วยเหลือให้หลุดพ้นความทุกข์ไปได้ สุดท้ายห่วง การ์ ห่ม่านก็พบประสบการณ์แบบเดียวกับที่หลิงประสบ ห่วง การ์ ห่ม่าน เข้าใจความรู้สึกของหลิงแต่หล่อนก็ทำใจให้เข้มแข็ง และใช้ชีวิตต่อไปได้อย่างมีความสุข จึงไม่ต้องทุกข์ทรมานเหมือนกับหลิง

##### Helper – คุณหมอหว่า

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาให้การช่วยเหลือให้ข้อมูลแก่ Hero เพื่อสืบสาวเรื่องราว และเป็นผู้ที่คอยให้กำลังใจ Hero ให้ก้าวข้ามปัญหาไปได้

หมอหว่า เป็นแพทย์ผู้ดูแลบำบัดห่วง การ์ ห่ม่านเรื่องการใช้ผัสสะการมองเห็น แม้ตอนแรก



คุณหมอมหาจะไม่เชื่อว่าห้วง การ์ หม่ามองเห็นวิญญาณ แต่ภายหลังก็เชื่อและให้ความช่วยเหลือจนสามารถติดตามไปพบหลิงและคลี่คลายปัญหาทั้งหมดลงได้

คุณหมอมหาเป็นตัวแทนของ “ผู้รอบรู้” เขาเป็นผู้มีความรู้ในเรื่องประสาทสัมผัสของดวงตา แม้อ่อนแรกจะไม่เชื่อเรื่องที่ห้วง การ์ หม่ามองเห็นวิญญาณ แต่ภายหลังก็เชื่อ และพยายามหาข้อมูลเพื่อให้ตามไปพบเจ้าของแก้วตาได้

### Villain – หลิง

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น เพื่อให้ตนได้พ้นจากความทุกข์ทรมาน

หลิงเป็นหญิงสาวชาวไทยเชื้อสายจีนที่มีพลังพิเศษมองเห็นวิญญาณและยมทูตได้ตั้งแต่เด็ก หลอนพยายามจะใช้พลังที่มีช่วยเหลือผู้คนแต่กลับถูกรังเกียจ หลอนจึงฆ่าตัวตายและต้องติดอยู่ในความทุกข์ทรมานไปตลอดกาล จนกระทั่งได้รับการอภัยและความเข้าใจมากแม่ของตน

ตัวละครหลิงนี้ เป็นตัวแทนของ “ความอ่อนแอ” เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับสังคมภายนอก หลิงก็อ่อนแอจนไม่อาจอยู่สู้กับปัญหาเหล่านั้นแล้วใช้ชีวิตต่อไปได้ หลอนเลือกที่จะฆ่าตัวตายโดยไม่รู้ว่าการกระทำนั้นจะทำให้ตนต้องทุกข์ทรมานกว่าเดิม

#### **4.5.1.4 ความขัดแย้ง**

##### เข้มแข็งกับอ่อนแอ

ตัว Villain นั้นเป็นคนที่จิตใจอ่อนแอ เมื่อไม่สามารถช่วยผู้คนไว้ได้และถูกประณาม จึงทนไม่ได้แล้วฆ่าตัวตาย เมื่อตายไปแล้วก็ยังต้องวนเวียนอยู่ในความทุกข์ทรมานไม่หาย ไม่อาจแก้ปัญหาด้วยตัวเองได้ ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่น พลังจากดวงตาของ Villain ที่ฆ่าตัวตายเพราะความอ่อนแอจึงตกทอดมายัง Hero ซึ่งเป็นผู้ที่มีจิตใจเข้มแข็งกว่า แต่ก็ทำให้ Hero เกิดความทุกข์ทรมาน จึงต้องหาทางขจัดพลังพิเศษที่ได้มา และนำไปจนกระทั่ง Hero มาช่วยเหลือ Villain จากห้วงความทุกข์ได้ในที่สุด

### คนปกติกับคนพิเศษ

Villain มีพลังพิเศษสามารถมองเห็นวิญญาณได้และพยายามใช้พลังที่มีนั้นในการช่วยเหลือผู้คน แต่ด้วยความที่แตกต่างกับคนปกติทั่วไป Villain จึงถูกชาวบ้านต่อต้าน และกล่าวหาว่า Villain เป็นต้นเหตุของเรื่องร้ายๆ ที่เกิดขึ้น ความขัดแย้งนี้รุนแรงขึ้นเรื่อยๆ จนถึงขั้นที่ทำให้ Villain เศร้าเสียใจจนฆ่าตัวตาย

### วิทยาศาสตร์กับไสยศาสตร์

เมื่อ Hero ขอความช่วยเหลือจาก Helper ให้มาช่วยแก้ไขเรื่องพลังพิเศษที่ได้รับในตอนแรกนั้น Helper ไม่เชื่อเนื่องจากสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นขัดกับความเป็นวิทยาศาสตร์ จึงทำให้ Hero ไม่ได้รับการช่วยเหลือจาก Helper ต่อมาภายหลังเมื่อ Helper เชื่อว่า Hero มีพลังพิเศษจริงแล้ว และไปขอข้อมูลเจ้าของแก้วตาจากแพทย์ที่อยู่ในระดับสูงกว่า ก็ถูกตำหนิว่าสิ่งที่ Helper เชื่อนั้นขัดกับวิทยาศาสตร์และปฏิเสธที่จะให้ข้อมูลนั้น จนกระทั่งได้เห็นด้วยตาตนเองว่า Hero มีพลังพิเศษจริงจึงยอมให้ข้อมูล

#### 4.5.1.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี แบ่งออกเป็นฉากใหญ่ๆ ได้สองฉากคือเมืองใหญ่ที่เจริญแล้ว กับเมืองอันห่างไกลด้อยความเจริญ หลังเจ้าของแก้วตาที่มองเห็นวิญญาณได้นั้นเป็นคนในเมืองห่างไกลด้อยความเจริญ ที่ซึ่งยังมีความเชื่อทางไสยศาสตร์อยู่ ส่วนตัวเหตุการณ์หลักของเรื่องนั้นเกิดในฮ่องกง ซึ่งเป็นเมืองใหญ่ แต่ก็ยังคงมีบรรยากาศความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณผู้ล่วงลับอยู่ซึ่งสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า

“ความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายที่ยังคงมีอยู่ในสังคมเมือง”

#### 4.5.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “ดวงตา” โดยมีบทบาทในเรื่องเป็นสื่อที่ทำให้สามารถมองเห็นวิญญาณได้ ความหมายของดวงตาในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “ทางเชื่อมสู่โลกวิญญาณ” เป็นการเปิดไปสู่สิ่งที่มีอยู่ เพียงแต่เรามองไม่เห็นมันเท่านั้น

#### 4.5.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “นักจิตวิทยา” โดยมองว่าปมปัญหาในใจที่เกิดจากการล้มเหลวในเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้น จะสามารถคลี่คลายไปได้ด้วยการทำจิตใจให้เข้มแข็งเพื่อยอมรับมันและเข้าใจมัน โดยความรักจากคนใกล้ชิดจะสามารถช่วยสร้างความเข้มแข็งให้ได้

#### 4.5.1.8 รหัส

##### รหัสโลกหลังความตาย

รหัสโลกหลังความตายนี้ถูกเข้ารหัสไว้ด้วยลักษณะความเชื่อลัทธิเต๋าซึ่งแพร่หลายอย่างมากในฮ่องกงซึ่งเป็นสถานที่เกิดเหตุของเรื่อง โดยลัทธิเต๋านั้นเชื่อในกฎของธรรมชาติ การเวียนว่ายตายเกิดนั้นก็ล้วนเป็นไปตามกฎของธรรมชาติ มองว่าโลกหลังความตายเป็นโลกที่อยู่คู่กับโลกมนุษย์ สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ แต่ไม่อาจก้าวท้าวซึ่งกันและกันเกินกว่ากฎของธรรมชาติ จะเห็นได้จากโลกมนุษย์ในภาพยนตร์นั้น เต็มไปด้วยการเช่นไหว้ซึ่งเป็นการติดต่อกับโลกหลังความตาย มีร่างทรงที่ติดต่อสื่อสารกับโลกหลังความตายได้ แต่ก็ไม่อาจไปเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์ของโลกหลังความตายได้ ตัวละครไม่สามารถขัดขวางชะตาแห่งความตายได้เลย ตัวละคร Hero เองถึงแม้จะมีพลังพิเศษ แต่ก็อยู่ในฐานะคนทรงเท่านั้น คือได้แค่ติดต่อสื่อสารระหว่างคนทั้งสองโลก แต่ไม่อาจก้าวท้าวเรื่องของอีกโลกได้ จะเห็นได้จากการช่วยเหลือ Villain ที่ Hero เป็นแค่ผู้สื่อความระหว่าง Villain กับแม่เท่านั้น และในตอนจบ Hero ก็ไม่อาจช่วยเหลือผู้คนได้เลย ทั้งนี้เป็นไปตามความเชื่อในลัทธิเต๋าซึ่งยึดถือในกฎของธรรมชาติ ไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการขัดต่อกฎ คนเมื่อถึงคราวตายก็ต้องตาย ผืนไม้ได้ คนเป็นได้แต่ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ แม้จะมีร่างทรงก็ทำได้แต่ติดต่อกับอีกโลกเท่านั้น ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับลัทธิเต๋าแล้ว ยังสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด กฎแห่งกรรม และการทำบุญอุทิศส่วนกุศลของศาสนาพุทธอีกด้วย

##### รหัสความเข้มแข็ง

การเข้ารหัสความเข้มแข็งนั้นเป็นการเข้ารหัสตามวัฒนธรรมเอเชียที่นับถือศาสนาพุทธเป็นหลัก ซึ่งมองว่าความเข้มแข็งที่แท้จริงนั้นอยู่ที่จิตใจ จะเห็นได้จากการที่ Villain นั้นเป็นคนที่มีความใจอ่อนแอ เมื่อประสบปัญหาจึงไม่สามารถทำใจยอมรับมันได้ จนนำมาซึ่งการแก้ปัญหาด้วยวิธีที่ผิดคือการฆ่าตัวตาย แต่ในขณะเดียวกัน Hero ที่ได้รับพลังในการมองเห็นวิญญาณไปนั้นสามารถทำใจยอมรับพลังนั้นได้ แต่ยังคงสับสนหวั่นไหวของเรื่องราวทั้งหมดเพื่อให้เข้าใจว่าทำไมตนจึงได้รับพลังนั้น และเมื่อประสบเหตุการณ์แบบเดียวกับ Villain คือไม่สามารถใช้พลังที่มี

ช่วยเหลือผู้คนจำนวนมากได้นั้น Hero ก็ใช้ชีวิตที่เข้มแข็งยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อได้ ไม่เลือกที่จะฆ่าตัวตายอย่าง Villain

#### 4.5.2 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *The Eye*

##### เรื่องย่อ

ซิดนีย์ เวลล์ (Hero) นักไวโอลินสาวตาบอดใช้ประสาทสัมผัสอื่นๆ ในการดำรงชีวิตมาหลายสิบปี หลอนไม่มีปัญหาใดๆ ในการใช้ชีวิตเลย จนกระทั่งหลอนเข้ารับการผ่าตัดเปลี่ยนแก้วตา หลังจากผ่าตัดหลอนก็เริ่มเห็นเหตุการณ์แปลกๆ มากมาย

เมื่อออกจากโรงพยาบาลซิดนีย์ก็เข้ารับการบำบัดสอนการใช้ผัสสะการมองเห็นจาก พอล ฟอล์คเนอร์ (Helper) แพทย์ผู้เชี่ยวชาญ ระหว่างปรับตัวอยู่นั้นหลอนก็รู้ว่าสิ่งที่ตนมองเห็นนั้นคือวิญญาณและยมทูต อีกทั้งยังเห็นภาพนิมิตไฟไหม้เป็นระยะ แต่เมื่อไปปรึกษา กับ พอล ก็ได้รับคำตอบว่าหลอนประสาทหลอนไปเองเพราะยังไม่คุ้นเคยกับการใช้ดวงตา

ซิดนีย์ทนรับสภาพในปัจจุบันไม่ได้จึงขังตัวเองไว้ในห้องมืด แขนได้รับบาดเจ็บ พอลต้องมาพาตัวไปส่งโรงพยาบาล ขณะนอนรักษาตัวอยู่นั้น เด็กในโรงพยาบาลที่สนิทสนมกันก็เข้ามาล่ำลือว่าตนตายแล้ว ต้องไปกับยมทูตและช่วยทูตให้กำลังใจ วันถัดมาซิดนีย์ได้รับรูปถ่ายที่เคยถ่ายคู่กับเด็กคนนั้นไว้ จึงรู้ว่าว่าใบหน้าของตัวเองที่หลอนมองเห็นในกระจกนั้นเป็น ใบหน้าของคนอื่น

ซิดนีย์ต้องการหาคำตอบว่าหญิงที่หลอนเห็นในกระจกนั้นเป็นใครและต้องการอะไร หลอนจึงพยายามหาข้อมูลเพื่อเกลี้ยกล่อมให้พอลเชื่อว่าการที่ความทรงจำของเจ้าของอวัยวะจะติดมากับอวัยวะด้วยนั้นสามารถเกิดขึ้นได้จริง พอลจึงยอมเชื่อแล้วพาเดินทางไปหาเจ้าของ แก้วตา

พอลพาซิดนีย์มายังเม็กซีโก ระหว่างทางเห็นร่องรอยของไฟไหม้ครั้งใหญ่ เมื่อได้พบ มารดาของ อนา คริสตินา (Villain) เจ้าของแก้วตาที่มีพลังมองเห็นวิญญาณ ซิดนีย์ก็รู้ว่าอนา พยายามใช้พลังที่มีเพื่อช่วยเหลือผู้คนมาตั้งแต่เด็ก แต่กลับถูกคนในสังคมมองว่าเป็นแม่มด จนครั้งหนึ่ง อนารู้ว่ากำลังจะเกิดไฟไหม้ครั้งใหญ่ จะมีคนตายมากมายจึงพยายามเตือนแต่ไม่มีใครเชื่อ เมื่อเกิดเหตุขึ้นจริงชาวบ้านกลับโทษว่าเป็นเพราะอนา หลอนจึงผูกคอตาย

วิญญาณของอนายังคงกลับมาวนเวียนผูกคอตายซ้ำเช่นนั้นทุกคืนเพราะยังมีเรื่องค้างคาใจ ในคืนนั้นซิดนีย์เข้าไปช่วยอนาไว้ได้ทัน แต่ก็ไม่อาจหาสาเหตุได้ว่าทำไมอนาจึงมอบพลังนี้ให้เธอ

ระหว่างเดินทางกลับซิดนีย์เห็นเหตุการณ์ในภาพนิมิตเกิดขึ้นจริง จึงรู้ว่ากำลังจะเกิดอุบัติเหตุครั้งใหญ่ หล่อนจึงตะโกนเตือนภัยและช่วยผู้คนจำนวนมากไว้ได้ แต่หล่อนก็เสียดวงตาไปอีกครั้ง แท้จริงแล้วอนาคตต้องการให้ซิดนีย์ทำในสิ่งที่หล่อนไม่เคยทำได้สำเร็จนั่นคือใช้พลังที่มีอยู่ช่วยเหลือผู้คน เมื่อซิดนีย์ทำสำเร็จแล้วอนาก็ได้ไปสู่สุคติ ส่วนซิดนีย์ก็กลับไปมองไม่เห็นตามเดิม จึงสูญเสียพลังในการมองเห็นวิญญาณไป แต่หล่อนก็ได้กลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

#### 4.5.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* สามารถสรุปตามลำดับเวลาได้ดังนี้

- Villain มีพลังอำนาจและพยายามช่วยคนในสังคมของตน แต่กลับถูกสังคมรังเกียจและกดดันจนต้องฆ่าตัวตาย
- พลังอำนาจของ Villain ตกทอดมายัง Hero
- Hero ทุกข์ทรมานเพราะพลังที่ได้รับ จึงหาทางให้ตนหลุดพ้นจากพลังนั้น
- Hero สืบหาและไปยังที่อยู่ของ Villain แต่ไม่สามารถปลดปล่อย Villain จากความทุกข์ทรมานได้
- Hero พยายามใช้พลังที่ได้รับจาก Villain ช่วยเหลือผู้อื่นสำเร็จ จึงปลดปล่อย Villain จากความทุกข์ทรมาน
- Hero หลุดพ้นจากพลังที่ได้รับ และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

*Villain มีพลังอำนาจและพยายามช่วยคนในสังคมของตน แต่กลับถูกสังคมรังเกียจและกดดันจนต้องฆ่าตัวตาย*

Villain มีความสามารถในการมองเห็นวิญญาณและยมทูต สามารถรู้ได้ว่าใครกำลังจะเสียชีวิต จึงใช้ความสามารถนี้ช่วยเตือนภัย แต่กลับถูกกล่าวหาว่าเป็นตัวช่วย จึงผูกคอตาย

*พลังอำนาจของ Villain ตกทอดมายัง Hero*

Hero เข้ารับผ่าตัดเปลี่ยนแก้วตา จึงได้แก้วตาของ Villain มาพร้อมกับพลังในการมองเห็นวิญญาณและยมทูต

*Hero* ทุกข์ทรมานเพราะพลังที่ได้รับ จึงหาทางให้ตนหลุดพ้นจากพลังนั้น

*Hero* หลุดถลัวกับสิ่งที่เห็น ทุกข์ทรมานเป็นอย่างมาก จึงพยายามหาทางให้ตัวหลุดพ้นจากพลังนี้

*Hero* สืบหาและไปยังที่อยู่ของ *Villain* แต่ไม่สามารถปลดปล่อย *Villain* จากความทุกข์ทรมานได้

*Hero* สืบหาจนรู้ว่า *Villain* คือใครอยู่ที่ไหน จึงเดินทางไปจนพบ *Villain* ซึ่งตกอยู่ในความทุกข์ทรมาน แต่ก็ไม่สามารถช่วยเหลือ *Villain* ได้

*Hero* พยายามใช้พลังที่ได้รับจาก *Villain* ช่วยเหลือผู้อื่นสำเร็จ จึงปลดปล่อย *Villain* จากความทุกข์ทรมาน

ระหว่างเดินทางกลับ *Hero* ใช้พลังพิเศษที่มีรูปร่างหน้าตาที่กำลังจะเกิดอุบัติเหตุใหญ่แบบเดียวกับที่ *Villain* เคยรับรู้ *Hero* จึงเตือนผู้คนให้หนีภัยได้สำเร็จ จึงเป็นแก่นไขใจของ *Villain* ได้

*Hero* หลุดพ้นจากพลังที่ได้รับ และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

*Hero* สูญเสียดวงตาและพลังพิเศษไปในระหว่างที่กำลังช่วยเหลือผู้อื่น *Hero* จึงกลับมาใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข

#### 4.5.2.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“ความเจ็บปวดที่ได้รับจากสังคมภายนอก สามารถเยียวยาได้ด้วยการแก้ไขสิ่งนั้นๆ”

ปมปัญหาของเรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นจากปัญหาของ *Villain* ที่ถูกคนในสังคมรังเกียจ *Villain* รู้สึกผิดบาปเสียจนต้องฆ่าตัวตาย แต่ *Villain* ก็ยังไม่อาจไปสู่สุคติได้ เพราะยังต้องการแก้ไขสิ่งที่ตนเคยทำพลาดไปเสียก่อน เมื่อ *Hero* ได้รับพลังพิเศษของ *Villain* ไป และใช้พลังนั้นช่วยเหลือผู้คนจำนวนมากจากอุบัติเหตุใหญ่ได้สำเร็จ *Villain* จึงได้ไปสู่สุคติ และ *Hero* ที่ทุกข์ทรมานเพราะพลังพิเศษนั้นก็หลุดพ้นจากพลังด้วย

### 4.5.2.3 ตัวละคร

#### Hero – ซิดนีย์ เวลล์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความเข้มแข็งในด้านความสามารถ จนเป็นผู้ที่คลี่คลายความทุกข์ทรมานของ Villain และของตนได้

ซิดนีย์เป็นหญิงสาวนักไวโอลินตาบอดฝีมือฉกาจ หลังจากรับการผ่าตัดดวงตาจึงได้รับพลังพิเศษของ Villain มาด้วย หล่อนทุกข์ทรมานกับพลังที่ได้รับจึงหาทางดิ้นรนให้ตนเองพ้นจากพลังนี้ ภายหลัหล่อนได้รู้ว่าที่ Villain ต้องประสบกับความทุกข์นั้น เป็นเพราะไม่สามารถใช้พลังที่มีช่วยเหลือผู้อื่นได้ Hero จึงใช้พลังที่ได้รับมานั้น จนสามารถช่วยเหลือผู้อื่นจนสำเร็จ ทำให้ Villain และตนเองหลุดพ้นจากห้วงความทุกข์

ตัวละครซิดนีย์ เวลล์นี้เป็นตัวแทนของ “ความเข้มแข็ง” หล่อนมีความเข้มแข็งมากพอที่จะสามารถทำในสิ่งที่ Villain เคยล้มเหลวได้ จึงสามารถใช้พลังนั้นช่วยเหลือผู้อื่น รวมทั้งตัว Villain ได้สำเร็จ

#### Helper – พอล ฟอล์คเนอร์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือให้ข้อมูลแก่ Hero ในการสืบสาวเรื่องราวทั้งหมด

พอลเป็นแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านผัสสะการมองเห็น เขาเป็นแพทย์ผู้ดูแลช่วยเหลือ Hero ให้ปรับตัวเข้ากับการใช้ผัสสะการมองเห็นในตอนแรกไม่เชื่อว่า Hero มองเห็นวิญญาณจริงๆ แต่ภายหลังพบหลักฐานมากขึ้นจึงยอมเชื่อ และนำข้อมูลมาช่วยเหลือให้ Hero ฆาตว์ Villain พบและแก้ไขปมปัญหาได้สำเร็จ

ตัวละครพอล ฟอล์คเนอร์นี้เป็นตัวแทนของ “ผู้รอบรู้” แม้ในตอนแรกเขาจะใช้ความรู้และเหตุผลทางการแพทย์ปฏิเสธไม่เชื่อว่า Hero มองเห็นวิญญาณจริงๆ แต่เมื่อได้รับหลักฐานยืนยันจาก Hero มากพอเขาก็ยอมเชื่อ และใช้ข้อมูลที่ตนมีช่วยเหลือ Hero

## Villain – อนา คริสตินา มาร์ตินเนส

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น เพื่อให้ตนได้หลุดพ้นจากความทุกข์

อนาเป็นหญิงสาวชาวเม็กซิโกที่มีพลังในการมองเห็นวิญญาณและโลกหลังความตายติดตัวมาตั้งแต่เด็ก หลอนพยายามใช้พลังที่มีช่วยเตือนให้ผู้คนในสังคมหลบเลี่ยงเภทภัย แต่ไม่มีใครเชื่อและมองว่าอนาเป็นแม่มด สุดท้ายเมื่อหลอนรู้ว่าจะเกิดอุบัติเหตุครั้งใหญ่ ก็พยายามเตือนผู้คนแต่ไม่สำเร็จ และถูกโทษว่าเป็นต้นเหตุ หลอนจึงทนแรงกดดันไม่ไหวและฆ่าตัวตายในที่สุด

แต่หลังจากฆ่าตัวตายแล้วหลอนก็ยังไม่สามารถหลุดพ้นได้ เนื่องจากยังมีปัญหาต้องการแก้ไขในสิ่งที่ตนพลาดไป เมื่อ Hero ที่ได้รับสืบทอดพลังไปสามารถทำในสิ่งที่หลอนทำไม่สำเร็จได้ อนาจึงหลุดพ้นจากความทุกข์ทรมาน

ตัวละครอนา คริสตินา มาร์ตินเนสนี้เป็นตัวแทนของ “ความอ่อนแอ” แม้หลอนจะมีพลังช่วยเหลือผู้อื่นได้ แต่ก็อ่อนแอจนไม่สามารถใช้พลังที่มีช่วยเหลือผู้อื่นได้สำเร็จ ต้องอาศัย Hero ที่มีความเข้มแข็งมากกว่ามาช่วยทำให้สำเร็จ

### **4.5.2.4 ความขัดแย้ง**

#### ความเข้มแข็งกับความอ่อนแอ

ตัว Villain นั้นเป็นคนอ่อนแอ ไม่สามารถใช้พลังพิเศษที่มีช่วยเหลือผู้อื่นได้ จนเมื่อเสียชีวิตไปแล้วก็ยังมโนใจเรื่องที่ตนอ่อนแอไร้ความสามารถอยู่ จึงถ่ายทอดพลังลงในแก้วตาเมื่อ Hero ที่เป็นคนที่เข้มแข็งนั้นได้รับพลังไปจึงเกิดความทุกข์ทรมาน และหาหนทางขจัดพลังที่ได้รับมานี้ไป พลังของ Villain ทำให้ Hero เห็นภาพภัยพิบัติล่วงหน้าเพื่อเป็นการชักนำให้ Hero ซึ่งมีความเข้มแข็งกว่าตนนั้น เข้ามาทำในสิ่งที่ตนเคยล้มเหลว เพื่อเป็นการคลี่คลายปมในใจตน

#### คนปกติกับคนพิเศษ



Villain มีพลังพิเศษสามารถมองเห็นวิญญาณได้และพยายามใช้พลังที่มีนั้นในการช่วยเหลือผู้คน แต่ด้วยความที่แตกต่างกับคนปกติทั่วไป Villain จึงถูกชาวบ้านต่อต้าน และกล่าวหาว่า Villain เป็นต้นเหตุของเรื่องร้ายๆ ที่เกิดขึ้น ความขัดแย้งนี้รุนแรงขึ้นเรื่อยๆ จนถึงขั้นที่ทำให้ Villain เศร้าเสียใจจนฆ่าตัวตาย

#### วิทยาศาสตร์กับไสยศาสตร์

เมื่อ Hero ขอความช่วยเหลือจาก Helper ให้มาช่วยแก้ไขเรื่องพลังพิเศษที่ได้รับ ในตอนแรกนั้น Helper ไม่เชื่อเนื่องจากสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นขัดกับความเป็นวิทยาศาสตร์ จึงทำให้ Hero ไม่ได้รับการช่วยเหลือจาก Helper จนกระทั่ง Hero หารายละเอียดทางวิทยาศาสตร์ที่พอจะยืนยันได้ว่าปรากฏการณ์ที่ Hero ประสบอยู่นั้นเกิดขึ้นได้จริง Helper จึงยอมให้ความช่วยเหลือ

#### **4.5.2.5 ฉาก**

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Eye แบ่งออกเป็นฉากใหญ่ๆ ได้สองฉากคือเมืองใหญ่ที่เจริญแล้ว กับเมืองอันห่างไกลด้อยความเจริญ อนาคตที่เจ้าของแก้วตาที่สามารถมองเห็นวิญญาณและยมทูต เป็นคนในเมืองห่างไกลความเจริญ ยังเต็มไปด้วยความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ ส่วนเหตุการณ์หลักของเรื่องนั้นเกิดขึ้นในเมืองใหญ่ ที่ไม่มีใครสนใจถึงโลกหลังความตาย จนเมื่อซิดนีย์ได้รับพลังพิเศษมาจึงรู้ว่ามันมีอยู่ แม้ในเมืองใหญ่ที่เต็มไปด้วยความเจริญทางวัตถุที่หล่อนอาศัยอยู่ก็เช่นกัน ซึ่งสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “ความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายที่ยังคงมีอยู่ในสังคมเมือง”

#### **4.5.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ**

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “ดวงตา” โดยมีบทบาทในเรื่องเป็นสื่อที่ทำให้สามารถมองเห็นวิญญาณได้ ความหมายของดวงตาในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “ทางเชื่อมสู่โลกวิญญาณ” เป็นการเปิดไปสู่สิ่งที่มียู่ เพียงแต่เรามองไม่เห็นมันเท่านั้น

#### **4.5.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง**

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องจากมุมมองของ “จิตวิทยา” โดยมองว่าปมปัญหาในใจที่เกิดจากการล้มเหลวในเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้น จะคลี่คลายไปได้ด้วยการทำสิ่งที่เคยล้มเหลวนั้นให้สำเร็จ ถึงแม้ผู้ที่ล้มเหลวจะไม่สามารถทำสิ่งนั้นให้สำเร็จได้ด้วยตัวเอง แต่หากมีผู้สืบทอดสามารถทำสิ่งนั้นได้สำเร็จ ก็สามารถคลี่คลายปมนั้นไปได้เช่นกัน

#### 4.5.2.8 รหัส

##### รหัสโลกหลังความตาย

ในภาพยนตร์ฉบับนี้มีการเข้ารหัสโลกหลังความตายไว้ด้วยความเชื่อทางศาสนาคริสต์ ดังจะเห็นได้จาก การสื่อความหมายว่าโลกหลังความตายเป็นโลกที่แยกขาดจากโลกมนุษย์ เป็นโลกที่มนุษย์ไม่ควรไปก้าวกาย จะเห็นได้จากไม่มีการติดต่อกับโลกหลังความตายโดยผู้คนในสังคมที่ไม่ใช่ Hero และ Villain ปรากฏให้เห็นเลย ตัวละคร Villain กับ Hero เองก็มีลักษณะของแม่มด คือเป็นผู้ที่ก้าวล่วงเข้าไปในโลกที่อยู่เกินขอบเขตของมนุษย์ เมื่อ Hero กับ Villain สามารถก้าวล่วงเข้าไปยังโลกนั้นได้ ยมทูตก็แสดงท่าทางเกรี้ยวกราดออกมา เป็นการขู่มิให้มายุ่ง ขณะที่ Villain กำลังจะผูกคอตายนั้น ยมทูตก็ปรากฏตัวแล้วพุ่งใส่ Villain แก้อื้อที่รองขาของ Villain อยู่ก็พุ่งกระเด็นออกไปในลักษณะที่เหมือนถูกยมทูตผลักออก เป็นการกำจัดผู้ที่พยายามยุ่งเกี่ยวกับโลกหลังความตาย แม้ Hero จะช่วยคนให้รอดพ้นจากเงื้อมมือยมทูตได้สำเร็จ แต่ก็ต้องสูญเสียดวงตาและพลังพิเศษในการก้าวล่วงเข้าไปในโลกหลังความตาย จึงไม่อาจเข้าไปก้าวกายได้อีก การเข้ารหัสดังกล่าวนี้สอดคล้องกับความเชื่อในวัฒนธรรมตะวันตก ปัจจุบันที่นับถือศาสนาคริสต์เป็นหลัก ซึ่งมองว่าโลกหลังความตายนั้นเป็นดินแดนที่อยู่เหนือสิทธิ์ของมนุษย์ ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว และมีการต่อต้านแม่มดผู้ซึ่งล้ำเส้นแบ่งไป

##### รหัสความเข้มแข็ง

ความหมายของความเข้มแข็งในภาพยนตร์ฉบับนี้ถูกเข้ารหัสไว้ตามความหมายของความเข้มแข็งในสังคมตะวันตก โดยวัดความเข้มแข็งกันที่ “ความสามารถ” จะเห็นได้จากปมที่ทำให้ Villain ไม่อาจไปสู่สุขคติได้นั้นคือการที่ตนไม่สามารถช่วยเหลือผู้คนได้สำเร็จทั้งที่มีพลังพิเศษ ซึ่งเป็นการแสดงถึงการไร้ความสามารถของ Villain และตัว Hero ที่มีความเข้มแข็งนั้น มีความสามารถ ใช้ไหวพริบที่มีช่วยเหลือผู้คนจากอุบัติเหตุครั้งใหญ่ได้

### 4.5.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ

#### *The Eye*

ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แก่การเปลี่ยนแปลง ความเข้มแข็ง จากความเข้มแข็งทางจิตใจไปเป็นความเข้มแข็งด้านความสามารถ เนื่องจากปัจจัยด้านบริบททางวัฒนธรรม โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลักนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบแก่นเรื่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบโครงเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก นอกจากนี้เป็นการดัดแปลงองค์ประกอบเพื่อความเหมาะสมกับบริบทของอเมริกา

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *คนเห็นผี* กับ *The Eye* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>คนเห็นผี</i> กับ <i>The Eye</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง		X		
แก่นเรื่อง		X		
ตัวละคร	X			
ความขัดแย้ง	X			
ฉาก	X			
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X		

ตารางที่ 9 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *คนเห็นผี* กับ *The Eye*

### 4.5.3.1 โครงเรื่อง

#### พบการดัดแปลงในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องส่วนที่ถูกดัดแปลงไปนั้น เริ่มตั้งแต่ดัดแปลงโครงเรื่องเมื่อ Hero ได้พบกับ Villain โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับ Villain มีปมปัญหาเรื่องที่ไม่ให้แม่ Hero จึงเข้ามาช่วยเหลือให้ Villain หลุดพ้นจากความทุกข์ได้ ด้วยการเกลี้ยกล่อมให้แม่ของ Villain ยอมอภัยและมอบความรักความเข้าใจให้ เมื่อเดินทางกลับ Hero ก็ประสบเหตุร้ายแรงแบบเดียวกับที่ Villain เคยประสบ และล้มเหลวเช่นเดียวกับที่ Villain เคยล้มเหลว แต่ Hero ก็ทำใจยอมรับมันได้ เพราะมีจิตใจที่เข้มแข็งและมีคนรักคอยเคียงข้าง แต่ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ปมปัญหาของ Villain ไม่ใช่การที่ต้องการให้แม่อภัย แต่เป็นความต้องการแก้ไขในสิ่งที่ตนเคยล้มเหลว เมื่อ Hero ได้พบตัว Villain นั้นจึงยังไม่สามารถแก้ปมปัญหาได้ จนเมื่อได้ประสบเหตุร้ายแรงแบบเดียวกับที่ Villain เคยประสบ Hero จึงเข้าใจว่าแท้จริงแล้ว Villain ต้องการให้ตนช่วยเหลือผู้คนให้สำเร็จ เมื่อ Hero ทำได้สำเร็จ Villain จึงคลี่คลายปมปัญหาได้ และ Hero เองก็ได้กลับไปใช้ชีวิตตามเดิมอย่างมีความสุข

การดัดแปลงในส่วนนี้ เกิดจากความเชื่อที่แตกต่างของสองวัฒนธรรม ในวัฒนธรรมเอเชียซึ่งนับถือศาสนาพุทธ โดยในฮ่องกงมีความเชื่อของลัทธิเต๋าผสมอยู่ด้วยนั้น เชื่อในการแก้ปัญหาคือการใช้ความสงบ ใช้การปลง ทำจิตใจของตนให้ยอมรับในสิ่งที่ทำพลาดไปได้ ยอมรับและเข้าใจในกฎของธรรมชาติ ตัวละคร Hero จึงสามารถทำใจยอมรับพลังพิเศษที่รับมาได้ แต่ยังคงตามหา Villain เพื่อให้ทราบเหตุผลที่มอบพลังนี้ให้ตน ตัว Villain เองก็ไม่ได้ติดอยู่ในห่วงความทุกข์เพราะต้องการช่วยผู้คน แต่เพราะต้องการให้แม่อภัยให้ ในช่วงสุดท้ายของภาพยนตร์เมื่อ Hero ประสบเหตุการณ์ร้ายแรงอย่างที่ Villain เคยประสบ เนื้อหาที่ไม่ได้คลี่คลายไปด้วยการแก้ไขสิ่งนั้นให้สำเร็จ แต่ตรงกันข้าม Hero ล้มเหลวแบบเดียวกับที่ Villain เคยล้มเหลว แต่ Hero คลี่คลายปัญหานั้นด้วยการทำใจยอมรับมันด้วยจิตใจที่เข้มแข็ง และด้วยความรักจากคนรอบข้าง เพราะ Hero เข้าใจแล้วว่าไม่ว่าเรื่องจะหนักหนาสาหัสเพียงใด ทุกอย่างก็อยู่ที่ใจตนว่าจะรับมันได้ไหม และความรักความเข้าใจจากคนรอบข้าง สามารถช่วยให้จิตใจเข้มแข็งขึ้นได้

ในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ วัฒนธรรมตะวันตกเชื่อในการกระทำและการแก้ไขมากกว่า จะทำใจยอมรับกฎของธรรมชาติ ตัว Hero จึงไม่อาจทำใจรับพลังพิเศษที่ได้มานี้เลย และพยายามทุกวิถีทางเพื่อหาทางแก้ไขให้ตนหลุดพ้นจากพลังนี้ไป ปมปัญหาของ Villain เองก็เป็นความต้องการแก้ไขสิ่งที่เคยพลาดไป เมื่อ Hero มาพบตัว Villain จึงยังไม่สามารถช่วยเหลือ Villain ได้ จนกระทั่ง Hero ได้ประสบเหตุการณ์แบบเดียวกับที่ Villain เคยทำพลาดและสามารถทำในสิ่งที่ Villain เคยล้มเหลวได้ ทั้ง Hero และ Villain จึงจะสามารถคลี่คลายปมไปได้ การตัดแปลงโครงเรื่องของฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นี้ สอดคล้องกับลักษณะความเชื่อในการกระทำและการแก้ไขของตะวันตกดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

#### 4.5.3.2 แก่นเรื่อง

##### *พบการตัดแปลงในส่วนแก่นเรื่อง*

แก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้ ต่างก็กล่าวถึงการแก้ไขปมปัญหาในใจ แต่ต่างกันไปในวิธีการรับมือกับปัญหา โดยภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมองว่าจะแก้ปัญหาคำได้ด้วย “จิตใจที่เข้มแข็ง และความรักจากคนรอบข้าง” เมื่อประสบปัญหาใหญ่ที่ไม่อาจแก้ไขมันได้ เราก็ควรดับความทุกข์ร้อนนั้นที่จิตใจเราเอง ทำให้ใจเข้มแข็งยอมรับกฎของธรรมชาติ การเวียนว่ายตายเกิด หากจะกระทำ ก็กระทำในสิ่งที่เราทำได้ ไม่ฝืนไปกว่านั้นจนก่อทุกข์เพิ่มมากขึ้น Villain เป็นผู้ที่จิตใจอ่อนแอ ไม่สามารถทำใจรับสิ่งเลวร้ายได้ จึงเลือกแก้ปัญหาดังวิธีที่ผิด ผลที่เกิดก็คือความทุกข์ที่ทวีขึ้น จนมาแก้ไขผลนั้นได้ด้วยความรักจากคนใกล้ชิด แต่ในขณะที่ Hero ประสบเรื่องร้ายแรงแบบเดียวกันนั้น Hero กลับข้ามพ้นมันไปได้โดยไม่เป็นทุกข์ เพราะทำจิตใจให้เข้มแข็ง และมีคนรักคอยให้กำลังใจ

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ หนทางการแก้ปมปัญหาถูกตัดแปลงเป็น “การแก้ไขสิ่งที่เคยพลาดไป” จะเห็นได้ว่าตัว Hero นั้นไม่สามารถทำใจยอมรับพลังพิเศษได้ และดิ้นรนหาทางทำให้ตนหลุดพ้นจากพลังนั้น ปมปัญหาของ Villain เองก็เป็นความต้องการแก้ไขในสิ่งที่เคยล้มเหลว การที่ Hero มาช่วยวิญญาณของ Villain ที่วนเวียนฆ่าตัวตายอยู่ทุกวันนี้ ไม่สามารถคลี่คลายปมปัญหาได้ ภาพนิมิตต่าง ๆ ที่ Hero เห็นด้วยพลังพิเศษนั้น ก็เป็นกลางบอกเหตุให้ Hero รู้ตัวที่กำลังจะเกิดอุบัติเหตุใหญ่เช่นเดียวกับที่ Villain เคยรู้ล่วงหน้า เมื่อ Hero สามารถช่วยเหลือคนจำนวนมากจากอุบัติเหตุได้ ก็ถือเป็นการแก้ไขสิ่งที่ Villain เคยล้มเหลวไป นั่นคือใช้พลังพิเศษที่มีช่วยเหลือผู้อื่น Villain และ Hero จึงได้พบความสงบสุข

### 4.5.3.3 ตัวละคร

#### พบการคงเดิมในส่วนตัวละคร

ความหมายของตัวละครในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้น มีความหมายเหมือนกัน ตัวละคร Hero นั้นเป็นตัวแทนของความหมาย “ความเข้มแข็ง” Helper เป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้รอบรู้” และ Villain เป็นตัวแทนของความหมาย “ความอ่อนแอ” ซึ่งความหมายทั้งหมดที่กล่าวมานั้น เป็นความหมายที่มีอยู่ในทุกสังคมทุกวัฒนธรรม จึงสามารถนำไปใช้สื่อความได้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

### 4.5.3.4 ความขัดแย้ง

#### พบการคงเดิมในส่วนความขัดแย้ง

ความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นแบ่งออกได้ประเด็นคือ ความขัดแย้งระหว่างความอ่อนแอและความเข้มแข็ง ความขัดแย้งระหว่างคนทั่วไปกับคนที่มีความพิเศษ และความขัดแย้งระหว่างวิทยาศาสตร์และไสยศาสตร์ โดยประเด็นความขัดแย้งทั้งสามประเด็นนี้มีปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

ความขัดแย้งระหว่างคนทั่วไปกับคนที่มีความพิเศษ และความขัดแย้งระหว่างวิทยาศาสตร์และไสยศาสตร์นั้น เป็นประเด็นความขัดแย้งที่มีอยู่ในทุกวัฒนธรรม จึงสามารถคงประเด็นดังกล่าวไว้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับได้ ส่วนความขัดแย้งระหว่างความเข้มแข็งและความอ่อนแอนั้น ก็เป็นประเด็นที่มีอยู่ในทุกวัฒนธรรม จึงสามารถคงเดิมไว้ได้ แม้จะมีความแตกต่างกันในรายละเอียดการเข้ารหัสแต่ความหมายก็ยังคงเดิม

#### 4.5.3.5 ฉาก

##### พบการคงเดิมในส่วนฉาก

ความหมายของฉากในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับมีความหมายว่า “ความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายที่ยังคงมีอยู่ในสังคมเมือง” ที่มีคงเดิมความหมายของฉากไว้ในทั้งสองฉบับได้นั้น เป็นเพราะทั้งวัฒนธรรมตะวันออกและตะวันตก ต่างก็มีลักษณะพื้นที่ที่คล้ายกัน คือมีทั้งเมืองใหญ่ที่เจริญแล้ว และเมืองห่างไกลความเจริญที่ยังคงมีความเชื่อไสยศาสตร์อยู่ โดยในฉบับดั้งเดิมนั้น ใช้ประเทศฮ่องกงเป็นตัวแทนของเมืองที่เจริญแล้ว และใช้ชนบทประเทศไทยเป็นตัวแทนของเมืองที่ยังมีความเชื่อไสยศาสตร์อยู่ โดยการที่เลือกใช้สองประเทศแยกจากกัน ไม่ใช่ฉากในประเทศไทยในตัวเมืองกับในชนบทนั้น เป็นเพราะลักษณะของการร่วมทุนสร้างภาพยนตร์ระหว่างประเทศ จึงย่อมมีการแบ่งเหตุการณ์ให้เกิดในประเทศของผู้ผลิตทั้งสองฝ่าย แต่ส่วนนี้ไม่มีผลกระทบต่อความหมายของฉาก

ในฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้น ได้ทำการคงความหมายของฉากไว้ โดยเลือกเอาพื้นที่ภูมิประเทศแถบนั้นที่มีความหมายเดียวกันมาใช้แทน โดยเลือกเอาอเมริกาเป็นตัวแทนของเมืองที่เจริญแล้ว และใช้เม็กซิโกเป็นตัวแทนของเมืองที่ห่างไกลความเจริญและยังคงมีความเชื่อทางไสยศาสตร์อยู่

#### 4.5.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

##### พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ

ภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นใช้ “ดวงตา” เป็นสัญลักษณ์พิเศษเหมือนกัน เนื่องจากความหมายของ “ดวงตา” ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความหมายว่าเป็นสื่อกลาง ทำให้เรามองเห็นในสิ่งที่ไม่คิดว่ามีอยู่ แต่ทั้งที่จริงแล้วนั้น มันมีอยู่ เพียงแต่เรามองมันไม่เห็นเท่านั้น ซึ่งแนวคิดในเรื่องนี้มีอยู่ในทั้งสองวัฒนธรรม โดยวัฒนธรรมตะวันตกมีความเชื่อทางศาสนาว่ามีโลกหลังความตายอยู่จริง เชื่อว่าร่างกายกับวิญญาณเป็นสิ่งที่อยู่แยกกัน เราสามารถทำบุญอุทิศส่วนกุศลไปให้คนในโลกหลังความตายได้ ในขณะที่เดียวกันวัฒนธรรมตะวันตกที่นับถือศาสนาคริสต์เป็นหลักก็มีความเชื่อในเรื่องสิ่งที่มีอยู่แต่มองไม่เห็นเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่นความเชื่อเรื่องพระเจ้าและซาตาน ถึงแม้จะไม่มีมนุษย์คนไหนมองเห็น แต่ทั้งสองสิ่งนี้ก็มีความเชื่อจริง และในศาสนาคริสต์ยังเชื่อในเรื่องโลกหลังความตายอีกด้วย

### 4.5.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

แม้ทั้งสองฉบับจะมีแก่นเรื่องที่ต่างกันในด้านวิธีการแก้ไขปัญหา แต่ทั้งสองเรื่องก็มีมุมมองในการเล่าเรื่องมาจากทิศทางเดียวกันคือจากมุมมองของ “จิตวิทยา” มุมมองที่ปรากฏในเรื่อง เป็นมุมมองของนักจิตวิทยาซึ่งเข้าใจถึงปมปัญหาในจิตใจและทางแก้ไข แม้ภาพยนตร์ทั้งสองฉบับจะมีการแก้ไขปมปัญหาที่แตกต่างกัน แต่มุมมองที่ปรากฏนั้นเป็นมุมมองเดียวกัน

### 4.5.3.8 รหัส

*พบการดัดแปลงในส่วนรหัส*

การดัดแปลงรหัสความเข้มแข็ง

ตัวละคร Hero ของทั้งสองฉบับนั้นเป็นตัวแทนของความเข้มแข็ง แต่การเข้ารหัสความหมายของความเข้มแข็งนั้นแตกต่างกันไป

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นความเข้มแข็งถูกเข้ารหัสโดย “จิตใจ” ตัวละคร Villain มีจิตใจที่อ่อนแอจึงไม่สามารถทำใจรับความล้มเหลวที่เกิดขึ้นได้จนต้องฆ่าตัวตาย ส่วนตัว Hero ที่มี ความเข้มแข็งนั้นก็มีความเข้มแข็งทางด้านจิตใจ เมื่อต้องแบกรับพลังพิเศษที่ตนไม่ต้องการ Hero ก็สามารถทำใจยอมรับมันได้ และเมื่อประสบความล้มเหลวในการช่วยเหลือผู้อื่น Hero ก็สามารถทำจิตใจให้เข้มแข็ง ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุข

ส่วนภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ความเข้มแข็งถูกเข้ารหัสโดย “ความสามารถ” สิ่งที่เป็นปมคาใจของ Villain นั้นคือความต้องการแก้ไขในสิ่งที่ตนทำล้มเหลว เนื่องจากไร้ความสามารถในการช่วยเหลือผู้อื่น แต่ส่วน Hero นั้นมีความสามารถมากกว่า Villain สามารถใช้ไหวพริบในการช่วยเหลือผู้คนจำนวนมากให้พ้นจากอันตราย

การดัดแปลงดังกล่าวนี้เป็นการดัดแปลงให้เข้ากับความเชื่อในแต่ละวัฒนธรรมลักษณะเดียวกันกับการดัดแปลงโครงเรื่อง คือในภาพยนตร์ต้นฉบับเชื่อในความเข้มแข็งของจิตใจ ตามหลักศาสนาพุทธ แต่ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นเชื่อในการกระทำอย่างเต็มความสามารถ ตามวัฒนธรรมของตะวันตก



## การดัดแปลงรหัสโลกหลังความตาย

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับมีการเข้ารหัสความหมายของโลกหลังความตายแตกต่างกันไปตามความเชื่อทางศาสนาของแต่ละวัฒนธรรม

ในภาพยนตร์ต้นฉบับได้เข้ารหัสโลกหลังความตายไว้ว่า เป็นโลกที่อยู่คู่กับโลกมนุษย์ สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ แต่ไม่อาจก้าวข้ามซึ่งกันและกันเกินกว่ากฎของธรรมชาติ จะเห็นได้จากโลกมนุษย์ในภาพยนตร์นั้น เต็มไปด้วยการเซ็นไหวซึ่งเป็นการติดต่อกับโลกหลังความตาย มีร่างทรงที่ติดต่อสื่อสารกับโลกหลังความตายได้ แต่ก็ไม่อาจไปเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์ของโลกหลังความตายได้ ตัวละครไม่สามารถขัดขวางชะตาแห่งความตายได้เลย ตัวละคร Hero เอง ถึงแม้จะมีพลังพิเศษ แต่ก็อยู่ในฐานะคนทรงเท่านั้น คือได้แค่ติดต่อสื่อสารระหว่างคนทั้งสองโลก แต่ไม่อาจก้าวข้ามเรื่องของอีกโลกได้ จะเห็นได้จากการช่วยเหลือ Villain ที่ Hero เป็นแค่ผู้สื่อความระหว่าง Villain กับแม่เท่านั้น และในตอนจบ Hero ก็ไม่อาจช่วยเหลือผู้คนได้เลย ทั้งนี้เป็นไปตามความเชื่อในลัทธิเต๋าซึ่งยึดถือในกฎของธรรมชาติ ไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการขัดต่อกฎ คนเมื่อถึงคราวตายก็ต้องตาย ผืนไม้ได้ คนเป็นได้แต่ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ แม้จะมีร่างทรงก็ทำได้แค่ติดต่อกับอีกโลกเท่านั้น ซึ่งนอกจากจะสอดคล้องกับลัทธิเต๋าแล้ว ยังสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด กฎแห่งกรรมและการทำบุญอุทิศส่วนกุศลของศาสนาพุทธอีกด้วย

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น มีการเข้ารหัสโลกหลังความตายว่าเป็นโลกที่แยกขาดจากโลกมนุษย์ เป็นโลกที่มนุษย์ไม่ควรไปก้าวข้าม จะเห็นได้จากไม่มีการติดต่อกับโลกหลังความตายโดยผู้คนในสังคมที่ไม่ใช่ Hero และ Villain ปรากฏให้เห็นเลย ตัวละคร Villain กับ Hero เองก็มีลักษณะของแม่มด คือเป็นผู้ที่ก้าวล่วงเข้าไปในโลกที่อยู่เกินขอบเขตของมนุษย์ เมื่อ Hero กับ Villain สามารถก้าวล้ำมองเข้าไปยังโลกนั้นได้ ยมทูตก็แสดงท่าทางเกรี้ยวกราดออกมา เป็นการขู่ไม่ให้มายุ่ง ขณะที่ Villain กำลังจะผูกคอตายนั้น ยมทูตก็ปรากฏตัวแล้วพุ่งใส่ Villain แก้อีที่รองขาของ Villain อยู่ก็พุ่งกระเด็นออกไปในลักษณะที่เหมือนถูกยมทูตผลักออกไป เป็นการกำจัดผู้ที่พยายามยุ่งเกี่ยวกับโลกหลังความตาย แม้ Hero จะช่วยคนให้รอดพ้นจากเงื้อมมือยมทูตได้สำเร็จ แต่ก็ต้องสูญเสียดวงตาและพลังพิเศษในการก้าวล่วงเข้าไปในโลกหลังความตาย จึงไม่อาจเข้าไปก้าวข้ามได้อีก การเข้ารหัสดังกล่าวนี้สอดคล้องกับความเชื่อในวัฒนธรรมตะวันตกปัจจุบันที่นับถือศาสนาคริสต์เป็นหลัก ซึ่งมองว่าโลกหลังความตายนั้นเป็นดินแดนที่อยู่เหนือสิทธิ์ของมนุษย์ ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว และมีการต่อต้านแม่มดผู้ซึ่งล้ำเส้นแบ่งไป

## 4.6 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ กับ Shutter

### 4.6.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ

#### เรื่องย่อ

ขณะขับรถเดินทางกลับจากงานแต่งงานของรุ่นพี่ ธรรม์ (Villain) กับเจนก็ขับชนหญิงคนหนึ่งที่เกิดตัดหน้าและตัดสินใจขับหนีไป หลังจากนั้นธรรม์ซึ่งทำงานเป็นช่างภาพก็พบเงาประหลาดติดมาในรูปที่ตนถ่าย ทั้งตัวธรรม์และเจนต่างก็ถูกวิญญาณตามหลอกหลอน เจนจึงสงสัยว่าจะเป็นคนที่ตนขับชน แต่เมื่อย้อนกลับไปสืบหาแล้วกลับไม่พบว่ามีใครถูกชน

ภาพถ่ายของธรรม์ติดภาพผู้หญิงลึกลับคนหนึ่งมาด้วย ทั้งสองสงสัยว่าเป็นภาพถ่ายวิญญาณ แม้จะได้รับคำอธิบายว่าเป็นปัญหาทางด้านเทคนิค แต่ทั้งสองยังไม่หายข้องใจ จึงไปปรึกษาบรรณาธิการนิตยสารเรื่องลึกลับและได้เห็นรูปถ่ายติดวิญญาณของแท้มากมาย จนทั้งสองเชื่อแล้วว่าสิ่งที่ถ่ายติดมานั้นคือวิญญาณ

ธรรม์กับเจนยังคงถูกตามหลอกหลอนอยู่ตลอด จนกระทั่งวันหนึ่งเจนไปยังสถานที่ที่ถ่ายติดเงาขาวในรูปและพบภาพถ่ายของเนตร (Hero) วิญญาณที่ติดมาในรูปถ่ายและรู้ว่าผู้หญิงคนนี้รู้จักกับธรรม์มาก่อน ในขณะที่เดียวกันรุ่นพี่ของธรรม์ก็พากันกระโดดตึกฆ่าตัวตาย เจนจึงสอบถามธรรม์จนทราบว่าธรรม์กับเนตรเคยเป็นแฟนกันมาก่อน แต่กลัวว่ารุ่นพี่จะไม่ยอมรับธรรม์จึงขอเลิก เนตรถึงกับพยายามฆ่าตัวตาย พวก รุ่นพี่รับปากจะจัดการให้ แล้วเนตรก็หายตัวไป

ธรรม์กับเจนตัดสินใจเดินทางไปยังบ้านของเนตรที่ต่างจังหวัด พบว่าเนตรตายแล้วและถูกแม่ตองศพเก็บไว้ในบ้าน ทั้งสองจึงเกลี้ยกล่อมให้แม่ของเนตรจัดพิธีศพให้กับเนตร เมื่อเผาศพเรียบร้อยแล้วทั้งสองจึงกลับกรุงเทพฯด้วยความโล่งใจ

แต่เมื่อเจนนำรูปถ่ายไปล้าง ก็พบว่ามึรูปเนตรคลานไปที่หลังตู้ในห้องของธรรม์ติดอยู่ เมื่อเดินไปดูตรงจุดนั้นก็พบรูปถ่ายเนตรกำลังถูกกระทำชำเรา เมื่อธรรม์กลับมาเจนจึงซักถามความจริงจนได้รู้ว่า พวก รุ่นพี่ (Super villain) เมมาแล้วข่มขืนเนตร โดยเมื่อธรรม์มาพบเข้า แทนที่จะเข้าช่วยเหลือกลับไม่กล้าเพราะเกรงรุ่นพี่ อีกทั้งเมื่อโดนรุ่นพี่บังคับให้ถ่ายรูปไว้ก็ยอมทำตาม เจนรู้ดังนั้นจึงโมโหออกจากห้องไป ธรรม์จึงร้องหาเนตรเพื่อให้มาจบเรื่องทั้งหมด เมื่อเอากล้องถ่ายรูปหาว่าเนตรอยู่ที่ไหน ก็พบว่าเนตรขี้ออนอยู่จึงตกใจกลัว แล้วพุ่งตบตักไป

ธรรม์เข้าโรงพยาบาลด้วยอาการสมองเสียหายได้แต่นั่งนิ่งๆ เจนเข้ามาเยี่ยมด้วยความสงสาร โดยเงาในกระจกสะท้อนภาพให้เห็นว่าเนตรยังคงเกาะอยู่บนคอธรรม์

#### 4.6.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ สรุปลงมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Hero กับ Villain คบหากันเป็นคู่รัก
- Super villain ทำร้าย Hero และบังคับให้ Villain ร่วมมือด้วย
- Hero ช่างตัวตาย กลายเป็นวิญญาณพยายาม
- Hero กลับมาล้างแค้น Super villain และชิงตัว Villain กลับมาเป็นของตัวเอง
- Hero สังหาร Super villain และชิงตัว Villain กลับมาเป็นของตนเองได้สำเร็จ

*Hero กับ Villain คบหากันเป็นคู่รัก*

ขณะเรียนมหาวิทยาลัย เนตรคบหากับคู่รักกับธรรม์

*Super villain ทำร้าย Hero และบังคับให้ Villain ร่วมมือด้วย*

กลุ่มรุ่นพี่ของธรรม์ข่มขืนเนตร และสั่งให้ธรรม์ถ่ายรูปเก็บไว้ แม้ธรรม์จะไม่เต็มใจแต่ก็ถ่ายตามที่สั่ง

*Hero ช่างตัวตาย กลายเป็นวิญญาณพยายาม*

เนตรไม่สามารถทำใจกับเรื่องที่เกิดขึ้นได้ จึงช่างตัวตายและกลายเป็นวิญญาณ

*Hero กลับมาล้างแค้น Super villain และชิงตัว Villain กลับมาเป็นของตัวเอง*

วิญญาณของเนตรปรากฏตัวหลอกหลอนกลุ่มรุ่นพี่และธรรม์

*Hero* สังหาร *Super villain* และชิงตัว *Villain* กลับมาเป็นของตนเองได้สำเร็จ

เนตรตามหลอกหลอนจนกลุ่มรุ่นพี่ทุกคนฆ่าตัวตาย และกรรมตกตีกรรมอง  
กระทบกระเทือน ไม่อาจรับรู้อะไรได้ วิญญาณของเนตรจึงได้ครอบครองกรรมเป็นของตัวเอง  
ตามเดิม

#### 4.6.1.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“ความผิดบาปในอดีตไม่อาจลบล้างได้ และจะย้อนกลับมาสนองผู้กระทำในที่สุด”

ประเด็นหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นไปที่เรื่องราวของเนตร ที่เป็นเพียงผู้หญิงอ่อนแอ  
แต่กลับต้องถูกสังคมรังแก แย่งชิงสิ่งที่หล่อรักและทำร้ายหล่อนอย่างรุนแรงทั้งที่ไม่มี  
ผู้ที่กระทำผิดก็ทำตัวเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้นและใช้ชีวิตต่อไปอย่างปกติสุข เนตรที่กลายเป็น  
วิญญาณแค้นจึงกลับมาล้างแค้นผู้ที่กระทำกับหล่อนให้สาสมกับผลกรรมที่ทำไว้และชิงสิ่งที่  
เป็นของหล่อนกลับคืน

#### 4.6.1.3 ตัวละคร

##### Hero – เนตร

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่ถูกทำร้ายทั้งที่ไม่มีผิด และการ  
ที่เป็นผีกลับมาหลอกหลอนนั้นก็เป็นการชำระแค้นและชิงสิ่งที่ถูกแย่งไปจากตนคืน

เนตรสมัยยังมีชีวิตนั้นมีลักษณะเป็นหญิงอ่อนแอ ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เมื่อถูก  
*Super villain* และ *Villain* ทำร้าย เนตรก็ทำใจไม่ได้ถึงกับฆ่าตัวตายและกลายเป็นวิญญาณ  
พยายาม หล่อนกลับมาล้างแค้นกลุ่มรุ่นพี่ที่ข่มขืนตนโดยตามหลอกหลอนให้ทนไม่ไหวต้องฆ่า  
ตัวตายไปด้วยการกระโดดตึก แบบเดียวกับวิธีที่หล่อนฆ่าตัวตาย และมาบอกให้คนรักคน  
ปัจจุบันของกรรมี่รู้ว่าชายคนนี้ไม่เคยทำอะไรไว้ จนคนรักของกรรมี่ขอแยกทาง อีกทั้งยัง  
หลอกหลอนกรรมี่จนกระโดดลงมาจากตึก สมองได้รับความกระทบกระเทือนได้แต่นั่งนิ่ง เนตร  
จึงได้ครอบครองกรรมี่เป็นของตัวเองอีกครั้ง

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผลกรรม” โดยจะเห็นได้จากการที่เนตรเป็นวิญญาณกลับมาเพื่อเปิดเผยเรื่องเลวร้ายที่ผู้กระทำปกปิดไว้ สังหารผู้ที่ทำร้ายตนจนไม่อาจมีชีวิตอยู่ต่อไปได้ และช่วงชิงคนรักของตนที่ถูกพรากไปคืนมา

### Villain – ธรรม์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายจิตใจ Hero อย่างรุนแรง และยังปกปิดเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น

ธรรม์เป็นชายหนุ่มช่างภาพซึ่งเคยคบหากับเนตรเป็นคนรักเมื่อสมัยเรียนมหาวิทยาลัยด้วยความหวาดกลัวกลุ่มรุ่นพี่จึงขอแยกทางกับเนตรโดยไม่สนใจว่าเนตรจะรู้สึกอย่างไร เมื่อพบว่าเนตรถูกกลุ่มรุ่นพี่ข่มขืนนั้น ธรรม์ก็ไม่กล้าเข้าไปช่วยเพราะกลัวกลุ่มรุ่นพี่ และเมื่อถูกกลุ่มรุ่นพี่สั่งให้ถ่ายรูปเก็บไว้ ธรรม์ก็ยอมทำตามแม้จะไม่เต็มใจ เมื่อเหตุการณ์ผ่านไปธรรม์ก็กลับมาใช้ชีวิตตามปกติเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น จนกระทั่งถูกเนตรตามมาล้างแค้น ธรรม์จึงต้องชดใช้ในสิ่งที่ตนได้กระทำไว้

ตัวละครตัวนี้แทนความหมายของ “ความผิดบาป” โดยจะเห็นได้จากการที่ธรรม์ได้กระทำผิดไว้ แม้จะทำตัวเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น แต่ความผิดบาปนั้นยังคงติดตามตัวไปเสมอ

### Super villain – กลุ่มรุ่นพี่

ตัวละครกลุ่มนี้มีบทบาทเป็น Super villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ใช้อำนาจบีบบังคับให้ Villain ต้องทำร้าย Hero

กลุ่มรุ่นพี่ที่มหาวิทยาลัยเป็นกลุ่มชายท่าทางเสเพล มีอำนาจต่อรุ่นน้องสูงมาก กลุ่มรุ่นพี่ไม่ยอมรับเนตรทำให้ธรรม์ที่เป็นรุ่นน้องรู้สึกกดดันต้องขอเลิกกับเนตร ต่อมากลุ่มรุ่นพี่ก็ลงมือข่มขืนเนตร แม้ธรรม์จะมาเห็นก็ไม่กล้าเข้าขัดขวางเพราะหวาดเกรงคนกลุ่มนี้ อีกทั้งกลุ่มรุ่นพี่ยังเป็นคนใช้อำนาจบีบบังคับให้ธรรม์ถ่ายรูปเก็บไว้

ตัวละครกลุ่มนี้แทนความหมายของ “อำนาจของสังคมลำดับชั้น” โดยจะเห็นได้จากการเป็นผู้ใช้อำนาจที่มีบีบบังคับตัว Villain ให้ทำเรื่องเลวร้าย และเป็นต้นเหตุของเรื่องร้ายทั้งหมด

#### 4.6.1.4 ความขัดแย้ง

##### แรงกดดันของสังคมกับความต้องการส่วนตัว

ตัว Villain กับ Hero นั้นต้องการคบหาเป็นคู่รักกัน แต่ทว่าสังคมระบบรุ่นใน มหาวิทยาลัยรังเกียจตัว Hero ทำให้ Villain ต้องหักใจดีจากเพื่อรักษาสังคมไว้ แต่ Hero นั้นไม่ ยากแยกทาง หลังจากนั้นกลุ่ม Super villain ที่เป็นผู้มีอำนาจในสังคมลงมือข่มขืน Hero แล้ว บังคับให้ Villain ถ่ายรูปเก็บไว้ข่มขู่ แม้ Villain จะไม่ต้องการถ่าย แต่เมื่อถูกบังคับเช่นนั้นจึงต้อง จำใจถ่ายรูปไว้

##### ปกปิดกับเปิดเผย

Villain และ Super villain นั้นเมื่อได้กระทำความผิดร้ายแรงลงไปแล้ว ก็ปกปิดเรื่องราว ทั้งหมดที่เกิดขึ้นแล้วใช้ชีวิตไปตามปกติราวกับว่าไม่เคยเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น แม้กระทั่งถูก Hero ตามกลับมาล้างแค้นแล้วก็ยังพยายามปกปิดจนถึงที่สุด แต่ในท้ายที่สุด Hero ก็สามารถ เปิดเผยความชั่วร้ายที่ Villain กับ Super villain ได้กระทำไว้ให้ผู้อื่นได้รับรู้

#### 4.6.1.5 ฉาก

ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ต้นฉบับนี้ มักเป็นฉากที่มีดราม่า ไม่ปรากฏสีสันหรือฉากที่ สว่างมากนัก ซึ่งเมื่อประมวลรวมกับกับเนื้อหาที่เกี่ยวกับความผิดบาปที่ถูกปกปิดเอาไว้ และ เรื่องทางเพศซึ่งสังคมไทยมองว่าเป็นเรื่องที่ต้องปิดบัง ไม่สามารถเปิดเผยออกมาได้ ซึ่งจะเห็น ได้จากการที่เนตรโดนข่มขืนแล้วกลับไม่แจ้งตำรวจ เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องที่น่าอับอาย จะ สามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “เรื่องที่ถูกซุกซ่อนปิดบัง”

#### 4.6.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “รูปถ่าย” ซึ่งในเรื่องนั้นภาพถ่ายถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารของ Hero ที่ต้องการบอกให้ผู้อื่นรู้ว่า Villain ได้เคยอะไรไว้ ตั้งแต่ปรากฏเงาขาวเรียกให้เจนนไปพบภาพถ่ายของตน และปรากฏตัวในภาพเพื่อให้เจนนพบภาพถ่ายของเนตรขณะถูกข่มขืน สิ่งที่ภาพถ่ายเหล่านั้นสะท้อนออกมาคือความผิดบาปที่ Villain ได้ก่อไว้ ถึงแม้ว่า Villain จะใช้ชีวิตไปตามปกติราวกับว่าลืมเรื่องนี้ไปแล้ว และความผิดบาปที่ทำไว้เหล่านี้ไม่อาจลบเลือนได้

สัญลักษณ์พิเศษนี้สามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “สิ่งที่ถูกบันทึกไว้ โดยไม่อาจลบล้างได้”

#### 4.6.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “ผู้หญิงที่อ่อนแอ” ดังจะเห็นได้จากการที่เล่าเรื่องในมุมมองว่า ผู้หญิงที่เป็นเพศที่อ่อนแอนั้นเป็นฝ่ายถูกกระทำ และควรได้รับความยุติธรรม นอกจากนี้ยังใช้ผู้หญิงที่เป็นคนรักคนใหม่ของ Villain เป็นตัวเดินเรื่อง และเมื่อรู้ถึงความชั่วร้ายในอดีตที่ Villain ปกปิดไว้ คนรักคนปัจจุบันก็ตีจาก Villain ไปในทันที

#### 4.6.1.8 รหัส

##### รหัสระบบรุ่น

ความสัมพันธ์ของ Villain กับ Super villain นั้น มีการเข้ารหัสทางสังคมระบบรุ่นในมหาวิทยาลัยไว้ โดยจะเห็นได้จากการ ตัว Super villain นั้นมีอำนาจเหนือตัว Villain ในทุกเรื่อง สามารถสั่งให้ Villain กระทำในสิ่งที่ขัดกับความต้องการส่วนตัวและศีลธรรมได้ แม้แต่ในเรื่องความรัก เมื่อ Villain รู้ว่า Super villain ที่มีอำนาจเหนือกว่าในสังคมระบบรุ่นนั้นไม่ยอมรับในตัว Hero แม้ Super villain ยังไม่ได้กระทำการอะไร แต่ Villain ก็หวาดเกรงจนผิวจนแยกทางกับ Hero ไป ลักษณะดังกล่าวนี้สอดคล้องกับสังคมระบบรุ่นในมหาวิทยาลัยของไทย

## รหัสหญิงอ่อนแอ

ตัวละคร Hero นั้น มีการเข้ารหัสว่าเป็นหญิงอ่อนแอในรูปแบบของสังคมไทย โดยจะเห็นได้จากที่มาของ Villain ซึ่งเป็นหญิงสาวจากต่างจังหวัดที่ยังคงยึดถือในวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม และใกล้ชิดศาสนา เป็นสังคมที่ใสสะอาด เมื่อเข้ามาในเมืองใหญ่ที่รูปแบบสังคมมีการเอารัดเอาเปรียบกันนั้น Hero ก็ไม่สามารถอยู่ในสังคมเมืองใหญ่ได้อย่างราบรื่น ไม่สามารถรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ และถูกผู้คนในสังคมรังเกียจ จนกระทั่งถูกคนในสังคมใหญ่ทำร้าย จนถึงขั้นต้องฆ่าตัวตาย

### 4.6.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *Shutter*

#### เรื่องย่อ

หลังจากเบน (Villain) กับเจนแต่งงานกัน เบนต้องไปทำงานเป็นช่างภาพที่ญี่ปุ่น ทั้งคู่จึงถือโอกาสไปตีมน้ำผึ้งพระจันทร์กันที่ญี่ปุ่น ขณะขับรถกลับจากไปชมภูเขาไฟฟูจิ เจนก็ขับรถชนหญิงคนหนึ่งที่เกิดเหตุเห็นรถกะทันหัน แต่เมื่อลงมากลับไม่พบว่าใครถูกชนเลย

เมื่อกลับถึงโตเกียว เบนก็เข้าไปยังที่ทำงาน และมายังบ้านพักที่ถูกจัดไว้ให้ เมื่อเบนไปทำงานเจนก็ออกมาเที่ยวกลางเมืองคนเดียว เมื่อกลับมาเจนก็พบว่าภาพที่ตนถ่ายมามีเงาขาวติดอยู่ เพื่อนร่วมงานชาวญี่ปุ่นจึงบอกว่านี่คือภาพถ่ายวิญญาณแล้วพาเจนไปพบกับบรรณาธิการนิตยสารเรื่องลึกลับเพื่อดูรูปถ่ายวิญญาณที่มีอยู่และขอคำอธิบาย

ทั้งเบนและเจนเริ่มถูกวิญญาณตามรังควาญ และภาพถ่ายที่เบนถ่ายมาก็ติดเงาสีขาว เจนจึงอธิบายว่านั่นคือภาพถ่ายวิญญาณและพาไปพบคนทรงเจ้า หลังพูดคุยและนำภาพให้คนทรงเจ้าดู คนทรงก็แสดงอาการโกรธเกรี้ยวแล้วไล่ออกจากห้อง ทั้งสองยังคงถูกวิญญาณเล่นงานโดยตลอด จนเจนตามเบาะแสเงาสีขาวในรูปถ่ายไปพบภาพถ่ายของเมกุมิ (Hero) ซึ่งเมื่อสอบถามเบนแล้วจึงทราบว่าทั้งสองเคยคบหากัน แต่ด้วยวัฒนธรรมที่แตกต่างทำให้ทั้งสองไม่เข้าใจกันเบนจึงขอแยกทาง แต่เมกุมิยังคงคอยติดตามเฝ้าดูเบนอยู่ตลอด เพื่อนร่วมงาน (Super-Villain) ของเบนจึงอาสาไปเจรจาให้ แล้วหลังจากนั้นเมกุมิก็ไม่กลับมายุ่งอีกเลย

เพื่อนร่วมงานของเบนที่ไปเจรจากับเมกุมิให้ คนหนึ่งถูกวิญญาณทำร้ายร่างกาย โดยตรงจนตาย ส่วนอีกคนถูกหลอกหลอนจนกระโดดตึกฆ่าตัวตาย เบนกับเจนจึงคิดหนีกลับอเมริกา แต่พบว่าในรูปถ่ายตอนอยู่อเมริกานั้นก็ปรากฏภาพของเมกุมิตีติดอยู่ด้วย จึงรู้ว่าหลอน



ไม่ได้เพิ่งตายเมื่อตอนถูกรถชนและติดตามเบนอยู่นานแล้ว ทั้งสองจึงเดินทางไปบ้านเกิดของเมกุมิแล้วพบศพของเมกุมิถูกแม่ตองเอาไว้ ทั้งสองจึงจัดพิธีศพให้เมกุมิเพื่อให้ได้ไปสู่สุคติ

ทั้งสองเดินทางกลับอเมริกา ทุกอย่างดูเหมือนคลี่คลายลงไปแล้ว แต่เจนนพบรูปถ่ายของเมกุมิที่คลานเข้าไปในกำแพงห้องของตน เจนจึงเดินตามรูปไปจนพบกล้องถ่ายรูป ข้อมูลรูปถ่ายภายในกล้องเป็นภาพเมกุมิถูกข่มขืน เมื่อเบนกลับมาเจนจึงสอบถามจนรู้ความจริง ว่าเบนกับเพื่อนร่วมงานทั้งสองคนวางแผนลวนลามเมกุมิแล้วถ่ายรูปเก็บไว้ เพื่อบังคับให้เมกุมิเลิกเข้ามายุ่งเกี่ยว โดยเพื่อนทั้งสองคนลงมือข่มขืนตั้งแต่เบนไม่ร่วมด้วย หลังจากนั้นเมกุมิจึงฆ่าตัวตาย

เมื่อเจนรู้ความจริงจึงแยกทางกับเบน หลังจากเจนจากไปแล้ว เบนก็ตะโกนร้องหาเมกุมิด้วยความฉุนเฉียว เมื่อรู้ว่าเมกุมิขี้อยู่บนคอตนั้น เบนก็ใช้ไฟแรงสูงจี้เข้าที่คอตัวเองเพื่อฆ่าตัวตาย เบนไม่ตายแต่ตกอยู่ในสภาพสมองเสียหาย ได้แต่นั่งอยู่หนึ่งๆ ภาพจากกระจกสะท้อนให้เห็นว่าเมกุมิยังคงขี้อยู่บนคอกของเบน

#### 4.6.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Shutter* สามารถสรุปออกมาตามลำดับเวลาได้ดังนี้

- Hero กับ Villain คบหากันเป็นคู่รัก
- Super villain ร่วมมือกับ Villain ทำร้าย Hero
- Hero ฆ่าตัวตาย กลายเป็นวิญญาณพยาบาล
- Hero กลับมาล้างแค้น Super villain และชิงตัว Villain กลับมาเป็นของตัวเอง
- Hero สังหาร Super villain และชิงตัว Villain กลับมาเป็นของตนเองได้สำเร็จ

*Hero กับ Villain คบหากันเป็นคู่รัก*

เบนได้พบกับเมกุมิขณะไปทำงานที่ญี่ปุ่น จึงคบหากันเป็นคู่รักกัน

*Super villain ร่วมมือกับ Villain ทำร้าย Hero*

เบนต้องการเลิกกับเมกุมิ แต่เมกุมิไม่ยอมเลิก เบนจึงร่วมมือกับเพื่อนร่วมงานอีกสองคน ลวนลามข่มขืนเมกุมิแล้วถ่ายรูปไว้

*Hero* ฆ่าตัวตาย กลายเป็นวิญญานพยายาม

เมกุมิทนรับความอับอายไม่ได้ จึงฆ่าตัวตายกลายเป็นวิญญานพยายาม

*Hero* กลับมาล้างแค้น *Super villain* และชิงตัว *Villain* กลับมาเป็นของตัวเอง

เมกุมิมาปรากฏตัวในรูปและคอยรังควาญหลอกหลอนเบนและกลุ่มเพื่อนร่วมงาน

*Hero* สังหาร *Super villain* และชิงตัว *Villain* กลับมาเป็นของตนเองได้สำเร็จ

เพื่อนร่วมงานของเบนคนหนึ่งถูกเมกุมิฆ่าตาย อีกคนหนึ่งโดนตามหลอกหลอนจนทนไม่ได้ฆ่าตัวตายไป ส่วนเบนก็ถูกเปิดโปงความชั่ว และถูกรังควาญจนเบนพยายามฆ่าตัวตายแต่ไม่สำเร็จ เบนจึงต้องอยู่ในสภาวะไม่รับรู้สิ่งใดๆ โดยมีเมกุมิกอดอยู่บนหลัง

#### 4.6.2.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง *Shutter* สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ดังนี้

“ความผิดบาปในอดีตไม่อาจลบล้างได้ และจะย้อนกลับมาสนองผู้กระทำในที่สุด”

ประเด็นหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นไปที่เรื่องราวของเมกุมิ ที่เป็นผู้หญิงญี่ปุ่นอ่อนแอ หล่อนต้องการให้มีผู้ชายสักคนเป็นผู้นำในชีวิต แต่กลับถูกคนรักของตนที่ไม่เข้าใจในวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ร่วมมือกับเพื่อนพราดสิ่งที่หล่อนรักไปและทำร้ายหล่อนอย่างรุนแรงทั้งที่ไม่มีความผิด ผู้ที่กระทำผิดก็ทำตัวเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้นและใช้ชีวิตต่อไปอย่างปกติสุข เมกุมิที่กลายเป็นวิญญานแค้นจึงกลับมาล้างแค้นผู้ที่กระทำกับหล่อนให้สาสมกับผลกรรมที่ทำไว้และชิงสิ่งที่เป็นของหล่อนกลับคืน

### 4.6.2.3 ตัวละคร

#### Hero – ทานากะ เมกุมิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่ถูกทำร้ายทั้งที่ไม่มีความผิด และการที่เป็นผีกลับมาหลอกหลอนนั้นก็เป็นการชำระแค้นและชิงสิ่งที่ถูกแย่งไปจากตนคืน

เมกุมิเป็นผู้หญิงญี่ปุ่นที่อยู่ในครอบครัวหัวโบราณ ที่ผู้หญิงเป็นผู้อ่อนแอต้องการพึ่งพิงอาศัยผู้อื่น เมื่อเบนตีจาก หล่อนก็ไม่อาจรับได้จึงยังคงอยู่ตามตึกอยู่อย่างนั้น จนกระทั่งถูกเบนและเพื่อนร่วมงานร่วมมือกันข่มขืน จึงกลายเป็นวิญญาณพยายามกลับมาล้างแค้น

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผลกรรม”

#### Villain – เบนจามิน ฮอว์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายจิตใจ Hero อย่างรุนแรง และยังปกปิดเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น

เบนจามิน ฮอว์ช่างภาพมืออาชีพชาวอเมริกันที่เพื่อน ๆ มักเรียกกันว่าเบน เขาทำงานถ่ายภาพให้กับบริษัทญี่ปุ่น จึงได้รู้จักกับเมกุมิแล้วคบหาเป็นคู่รักกัน แต่มาภายหลังเกิดต้องการแยกทางกับเมกุมิแต่เมกุมิไม่ยอม จึงร่วมวางแผนกับเพื่อนร่วมงานลวนลามเมกุมิแล้วถ่ายรูปเก็บไว้

ต่อมาเบนแต่งงานกับหญิงสาวชาวอเมริกันแล้วกลับมาทำงานที่ญี่ปุ่นอีกครั้ง จึงถูกวิญญาณของเมกุมิตามมาล้างแค้น ตัวละครตัวนี้แทนความหมายของ “ความผิดบาป”

#### Super villain – กลุ่มเพื่อนร่วมงานของเบน

ตัวละครกลุ่มนี้มีบทบาทเป็น Super villain เนื่องจากเป็นผู้ที่คิดแผนร้ายให้ Hero และเมื่อทำตามแผนได้แล้ว ตัวละครกลุ่มนี้ยังลงมือทำร้าย Hero ต่อจน Hero เกิดแผลทางใจอย่างรุนแรง

กลุ่มเพื่อนร่วมงานของเบนซึ่งทำงานอยู่ที่ญี่ปุ่น ทั้งสองมองผู้หญิงเป็นของเล่น เมื่อรู้ว่าเมกุมิยังคงติดตามเบน แม้จะแยกทางกันไปแล้ว จึงร่วมสมคบกับเบนจับเมกุมิมาลวนลามแล้ว

ถ่ายรูปเก็บไว้เพื่อชมชู้ ก่อนที่ทั้งสองจะลงมือข่มขืนเมกุมิต่อ เมื่อเมกุมิตายกลายเป็นวิญญาณจึงกลับมาล้างแค้นด้วยการสังหารทั้งสองทิ้ง

ตัวละครกลุ่มนี้แทนความหมายของ “ความผิดบาป”

#### 4.6.2.4 ความขัดแย้ง

##### วัฒนธรรมอเมริกันกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ต้นเหตุของเรื่องราวทั้งหมดนั้นเกิดจากความแตกต่างของวัฒนธรรมอเมริกันกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นผู้หญิงมีลักษณะเป็นช่างเท้าหลัง จำเป็นต้องพึ่งพาผู้ชายเป็นผู้นำ เดิมทีเมกุมิตายที่พึ่งพิงบิดาของตัวเอง จะคบหากับเบนก็ต้องขออนุญาตบิดา แต่เมื่อบิดาเสียชีวิตไป เมกุมิก็รู้สึกขาดที่พึ่งจึงพยายามอยู่ใกล้ชิดเบนไว้ให้มากที่สุด แต่เบนนั้นเป็นชาวอเมริกันซึ่งมีลักษณะวัฒนธรรมที่แตกต่าง การคบหากันนั้นไม่ควรก้าวล่วงความเป็นส่วนตัวของอีกฝ่ายมากเกินไป จึงไม่เข้าใจว่าทำไมเมกุมิจึงต้องเข้ามาใกล้ชิดตนถึงเพียงนี้และรู้สึกรำคาญจึงขอแยกทาง เมกุมิที่ไม่อาจขาดที่พึ่งได้นั้นจึงยังพยายามตามติดเบนอยู่ตลอด จนเป็นชนวนเหตุให้เกิดโศกนาฏกรรมขึ้น

##### ปกปิดกับเปิดเผย

Villain และ Super villain นั้นเมื่อได้กระทำความผิดร้ายแรงลงไปแล้ว ก็ปกปิดเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นแล้วใช้ชีวิตไปตามปกติราวกับว่าไม่เคยเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น แม้กระทั่งถูก Hero ตามกลับมาล้างแค้นแล้วก็ยังพยายามปกปิดจนถึงที่สุด แต่ในท้ายที่สุด Hero ก็สามารถเปิดเผยความชั่วร้ายที่ Villain กับ Super villain ได้กระทำไว้ให้ผู้อื่นได้รับรู้

#### 4.6.2.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์ฉบับนี้เป็นฉากเมืองญี่ปุ่น ซึ่งนำเสนอในลักษณะของสถานที่ที่แตกต่าง ไม่คุ้นเคย สามารถถอดความออกมาได้ว่า “ความแตกต่าง”

ใช้ฉากเป็นประเทศญี่ปุ่น และนำเสนอในลักษณะของดินแดนที่แปลกแตกต่างจนตัวละครที่เป็นชาวตะวันตกไม่สามารถทำความเข้าใจได้ในหลายๆ เรื่อง จะเห็นได้จากการที่เจนซึ่งเพิ่งเคยมาญี่ปุ่นนั้นเข้าไปเที่ยวในเมืองด้วยท่าทางแปลกประหลาดใจ และบทสนทนาที่เจนสงสัย

ว่าในญี่ปุ่นมีไอศกรีมให้ทานด้วยหรือ โดยเบนตอบว่ามี แต่ว่าเป็นไอศกรีมรสปลา เพราะมองว่า คนญี่ปุ่นทานแต่ปลา ซึ่งเป็นความเข้าใจผิด

#### 4.6.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “รูปถ่าย” ซึ่งในเรื่องนั้นภาพถ่ายถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารของ Hero ที่ต้องการบอกให้ผู้อื่นรู้ว่า Villain ได้เคยอะไรไว้ ตั้งแต่ปรากฏเงาขาวเรียกให้เจนนไปพบภาพถ่ายของตน และปรากฏตัวในภาพเพื่อให้เจนนพบภาพถ่ายของเนตรขณะถูกข่มขืน สิ่งที่ภาพถ่ายเหล่านั้นสะท้อนออกมาคือความผิดบาปที่ Villain ได้ก่อไว้ ถึงแม้ว่า Villain จะใช้ชีวิตไปตามปกติราวกับว่าลืมเรื่องนี้ไปแล้ว และความผิดบาปที่ทำไว้เหล่านี้ไม่อาจลบเลือนได้

สัญลักษณ์พิเศษนี้สามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “สิ่งที่ถูกบันทึกไว้ ไม่อาจลบล้างได้”

#### 4.6.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “ผู้หญิงที่อ่อนแอ” โดยมองว่าการที่ชาวต่างชาติเข้ามาโดยไม่ศึกษาและปฏิบัติตามวัฒนธรรมด้านความสัมพันธ์ของประเทศนั้นๆ ย่อมก่อให้เกิดความขัดแย้ง และอาจนำมาซึ่งความสูญเสียในภายหลัง

#### 4.6.2.8 รหัส

##### รหัสหญิงอ่อนแอ

การเข้ารหัสหญิงอ่อนแอในภาพยนตร์ฉบับนี้ เป็นการเข้ารหัสความเป็นหญิงอ่อนแอของญี่ปุ่น คือมีลักษณะเป็นช่างเท้าหลัง ต้องมีผู้ชายเป็นผู้นำและคอยตัดสินใจเรื่องต่างๆ ให้ ไม่มี ความมั่นใจในตัวเอง ไม่สามารถดูแลตัวเองได้ จะเห็นได้จากการที่เมกุมิเป็นหญิงที่มาจากชนบท ทำทางไม่มั่นใจในตัวเอง เมื่อคบกับเบนก็ต้องขออนุญาตพ่อซึ่งก็ถูกปฏิเสธ เมื่อพ่อตายไปจึง รู้สึกขาดผู้นำ ต้องยึดตัวเบนไว้ให้ได้ เมื่อถูกขอแยกทางก็ไม่อาจยอมรับได้ พยายามติดตามเบน อยู่ห่างๆ ตลอดเวลา

### 4.6.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กตติวิญญาน* กับ *Shutter*

ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แก่การเปลี่ยนแปลงต้นกำเนิดของปัญหา จากสังคมระบบรุ่นไปเป็นความแตกต่างทางวัฒนธรรม เนื่องจากปัจจัยด้านบริบททางสังคม โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลักนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบความขัดแย้ง ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้เกิดการดัดแปลงในองค์ประกอบตัวละครเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก นอกจากนี้เป็นการดัดแปลงองค์ประกอบเพื่อความเหมาะสมกับบริบทของอเมริกา

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กตติวิญญาน* กับ *Shutter* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>ชัตเตอร์ กตติวิญญาน</i> กับ <i>Shutter</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง		X		
แก่นเรื่อง	X			
ตัวละคร		X		
ความขัดแย้ง			X	X
ฉาก			X	X
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X	X	

ตารางที่ 10 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กตติวิญญาน* กับ *Shutter*

### 4.6.3.1 โครงเรื่อง

#### พบการดัดแปลงในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องที่ถูกดัดแปลงไปในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่คือช่วงที่ Villain กับ Super villain ทำร้าย Hero โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น Villain ถูก Super villain บังคับให้ถ่ายรูป Hero ขณะโดนข่มเหงเก็บไว้ ซึ่ง Villain ยอมทำตามเพราะเกรงกลัวอำนาจของ Super villain ที่เป็นรุ่นพี่ในมหาวิทยาลัย ส่วนในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น Villain ร่วมมือกับ Super villain ทำร้าย Hero โดนมีชนวนเหตุมาจากความแตกต่างทางวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงในส่วนนี้เกิดจากการที่สังคมระบบรุ่นนั้นเป็นลักษณะเฉพาะในวัฒนธรรมไทย โดยสังคมระบบรุ่น รุ่นพี่จะมีอำนาจเหนือรุ่นน้องในทุกๆ ด้าน จนเป็นเหตุให้ธรรม์ซึ่งเกรงกลัวรุ่นพี่ต้องแยกทางกับเจน และเมื่อเนตรโดนรุ่นพี่ข่มขืน ธรรม์จึงไม่กล้าเข้าไปช่วย อีกทั้งเมื่อโดนรุ่นพี่สั่งให้ถ่ายรูปเก็บไว้ ธรรม์ก็ยอมทำตามแม้จะไม่เต็มใจเพราะเกรงกลัวคำสั่ง

ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงมีการดัดแปลงให้กลายเป็นว่า Super villain คือเพื่อนร่วมงาน โดยตัว Villain ร่วมมือทำร้าย Villain ด้วย ชนวนสาเหตุเกิดจากความไม่เข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่น เมกุมิเป็นหญิงในแบบสังคมญี่ปุ่นรุ่นเก่า คือเป็นเพศที่อ่อนแอ ต้องพึ่งพาอาศัยผู้ชาย เดิมเมกุมิจะพึ่งพาพ่อมาโดยตลอด เมื่อพ่อของเมกุมิเสียชีวิต เมกุมิก็ไร้ที่พึ่งจึงพยายามใกล้ชิดเบนให้มากที่สุด ด้วยความไม่เข้าใจว่าทำไมเมกุมิถึงได้เปลี่ยนไปเช่นนี้ เบนจึงขอแยกทาง เมื่อเมกุมิยังคงติดตามอยู่ไม่ห่าง เบนจึงวางแผนร่วมมือกับเพื่อนๆ ทำร้ายเมกุมิ

การดัดแปลงในส่วนนี้เกิดจากลักษณะเฉพาะของระบบรุ่นของประเทศไทย ซึ่งในวัฒนธรรมตะวันตกนั้นไม่มีลักษณะสังคมระบบรุ่นเช่นนี้ จึงต้องดัดแปลงชนวนของเรื่องไปโดยให้ต้นเหตุของเรื่องเกิดจากความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมแทน ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นนั้นมีชาวตะวันตกเข้าไปทำงานเป็นจำนวนมาก และด้วยลักษณะวัฒนธรรมที่มีความเฉพาะตัวและแบบแผนที่ค่อนข้างเข้มงวด ทำให้เกิดปัญหาจากความต่างทางวัฒนธรรมมากมาย จึงสามารถใช้ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นชนวนปัญหาในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้

#### 4.6.3.2 แก่นเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนแก่นเรื่อง*

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นมีแก่นเรื่องเดียวกันคือ “ความผิดบาปในอดีตไม่อาจลบล้างได้ และจะย้อนกลับมาสนองผู้กระทำในที่สุด”

แม้ว่าในภาพยนตร์ต้นฉบับของไทยจะอิงแก่นเรื่องจากความเชื่อเรื่องเวรกรรมทางพุทธศาสนา แต่ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นก็มีความคิดเรื่องความยุติธรรมเช่นกัน จึงสามารถสื่อความหมายเรื่องการสนองกรรมได้ทั้งสองฉบับ

#### 4.6.3.3 ตัวละคร

*พบการดัดแปลงในส่วนตัวละคร*

การดัดแปลง Super villain

Super villain ที่ถูกดัดแปลงไปนั้น ในภาพยนตร์ต้นฉบับ ตัว Super villain มีอำนาจจากระบบรูน ซึ่งเป็นชนวนของเหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งในสังคมตะวันตกไม่มีระบบสังคมรูนที่รูน้องในลักษณะนี้ จึงมีการดัดแปลงตัวละคร Super villain ไปเป็นเพื่อนร่วมงาน ซึ่งสร้างความหมายของตัวละครกลุ่มนี้ให้เป็น “ความผิดบาป” เช่นเดียวกับตัว Villain แทน โดยให้ Super villain เป็นชาวต่างชาติที่ไม่เข้าใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเช่นเดียวกับ Villain และ ไม่ใช่ผู้บังคับให้ Villain ทำชั่ว เป็นเพียงผู้ร่วมมือ

#### 4.6.3.4 ความขัดแย้ง

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้ง*

การตัดทอนความขัดแย้ง ความต้องการของสังคมกับความต้องการส่วนตัว

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นประเด็นเรื่องทั้งหมดเกิดจากความขัดแย้งเรื่อง “ความต้องการของสังคมกับความต้องการส่วนตัว” โดยตัว Villain นั้นไม่ได้ต้องการทำชั่ว แต่สังคมระบบรูนที่ให้อำนาจรูนพี่ไว้มากมายนั้น บีบให้ธรรม์ต้องทอดทิ้งเนตรไปโดยไม่สนใจว่าตนก็ยังรักอยู่และเนตรจะรู้สึกอย่างไร เมื่อเกิดเรื่องข่มขืน ธรรม์ก็ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องแต่ก็ไม่กล้าเข้าไปขัดขวาง



เพราะเกรงรุ่นพี่ อีกทั้งยังต้องฝืนใจถ่ายรูปเนตรไ้ตามคำสั่งของรุ่นพี่อีกด้วย ความขัดแย้งในส่วนนี้เป็นลักษณะของสังคมระบบรุ่นในประเทศไทย ซึ่งในสังคมตะวันตกไม่มีสังคมในรูปแบบนี้ จึงต้องตัดความขัดแย้งในส่วนนี้ไป

#### การเพิ่มเติมความขัดแย้ง วัฒนธรรมตะวันตกกับวัฒนธรรมตะวันออก

เมื่อตัดความขัดแย้งที่เป็นชนวนของเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์ต้นฉบับออกไป จึงมีการเพิ่มเติมความขัดแย้งในเรื่อง “วัฒนธรรมตะวันตกกับวัฒนธรรมตะวันออก” เข้าไปทดแทน โดยใช้ความแตกต่างของวัฒนธรรมเป็นชนวนเหตุของเรื่องทั้งหมด เนื่องจากในประเทศไทยปัจจุบันนี้มีชาวตะวันตกเข้าไปทำงานเป็นจำนวนมาก และด้วยลักษณะวัฒนธรรมที่มีความเฉพาะตัว และแบบแผนที่ค่อนข้างเข้มงวด ทำให้เกิดปัญหาจากความต่างทางวัฒนธรรมมากมาย จึงสามารถใช้ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นชนวนปัญหาในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่เพื่อทดแทนความขัดแย้งที่ตัดทอนจากภาพยนตร์ต้นฉบับออกไปได้

#### 4.6.3.5 ฉาก

##### *พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนฉาก*

จากภาพยนตร์ต้นฉบับที่เป็นภาพยนตร์ไทยนั้นใช้ฉากที่มีดทึบเพื่อสื่อความหมายของ “เรื่องที่ถูกชุกซ่อนปิดบัง” นั้น เนื่องจากในสังคมไทยมองว่าเรื่องทางเพศเป็นเรื่องที่ต้องปิดบัง โดยเฉพาะการถูกข่มขืน ในสังคมไทยมองว่าเป็นเรื่องน่าอับอายอย่างมาก แม้จะเป็นเรื่องผิดกฎหมาย แต่ผู้ถูกกระทำก็ไม่กล้าไปแจ้งตำรวจเพราะความอับอาย จึงทำให้เรื่องดังกล่าวถูกปกปิดซ่อนเร้นต่อไปโดยทั้งผู้กระทำผิดและผู้ถูกกระทำ จะเห็นได้จากการที่เนตรไม่กล้าบอกใครเรื่องเหตุการณ์ดังกล่าวจนทนไม่ได้ต้องฆ่าตัวตายไป กลุ่มรุ่นพี่และธรรมจึงสามารถปกปิดเรื่องนี้ไว้ได้เหมือนไม่เคยเกิดอะไรขึ้น

ในวัฒนธรรมตะวันตกไม่มีมุมมองเกี่ยวกับเรื่องทางเพศในรูปแบบนี้ จึงไม่สามารถทำความเข้าใจได้ว่าเหตุใดตัวละคร Hero จึงไม่ไปแจ้งตำรวจเพื่อนำคนผิดมาลงโทษ ทำให้มีการตัดทอนความหมายของฉากในภาพยนตร์ต้นฉบับนี้ออกไป

ส่วนภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นมีการเปลี่ยนความขัดแย้งให้เป็นความขัดแย้งจากความแตกต่างทางวัฒนธรรม จึงมีการเพิ่มเติมฉากเข้าไปใหม่ให้มีความหมายเป็นประเทศไทยปัจจุบัน ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกับวัฒนธรรมตะวันตกอย่างสิ้นเชิง เพื่อสร้างความหมายของฉาก

ให้เป็น “ความแตกต่าง” เพื่อให้สอดคล้องกับความขัดแย้งที่เป็นความขัดแย้งเรื่องความต่างทางวัฒนธรรม

#### 4.6.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

*พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ*

สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับคือ “รูปถ่าย” โดยการที่คงความหมายเดิมว่า “สิ่งที่ถูกบันทึกไว้ โดยไม่อาจลบล้างได้” ในทั้งสองฉบับนั้น เนื่องจากวัฒนธรรมการถ่ายรูปนั้นแพร่หลายอยู่ในทุกวัฒนธรรม และลักษณะกลไกของรูปถ่ายซึ่งเป็นอุปกรณ์บันทึกเหตุการณ์นั้น ทำให้สามารถสื่อความหมายเดียวกันได้ในทุกวัฒนธรรม

#### 4.6.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นมีมุมมองในการเล่าเรื่องว่าเดียวกันคือ เป็นมุมมองของ “ผู้หญิงที่อ่อนแอ” ซึ่งเป็นเพศที่ถูกกระทำ และทวงหาความยุติธรรม

#### 4.6.3.8 รหัส

*พบการดัดแปลงและตัดทอนในส่วนรหัส*

การตัดทอนรหัสสังคมระบบรุ่น

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น มีการใช้รหัสสังคมระบบรุ่นเป็นชนวนของเรื่องทั้งหมด โดยเข้ารหัสให้ตัวละคร Super villain ที่กีดกันรังเกียจตัว Hero จน Villain ต้องจำใจเลิกคบหา และเป็นผู้ที่บังคับให้ Villain ทำร้าย Hero ด้วยการถ่ายรูป Hero ขณะถูกข่มขืนไว้ เป็นกลุ่มรุ่นพี่ที่มหาวิทยาลัย ซึ่งลักษณะของสังคมระบบรุ่นนั้น รุ่นพี่จะมีอำนาจเหนือรุ่นน้องเป็นอย่างมาก รุ่นน้องไม่อาจต่อต้านได้ จะเห็นได้จากการที่ Villain ไม่กล้าขัด Super villain เลยแม้แต่เรื่องส่วนตัว ด้วยลักษณะเช่นนี้ซึ่งเป็นระบบสังคมที่ไม่มีในสังคมมหาวิทยาลัยของตะวันตก จึงต้องตัดทิ้งไปในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

### การดัดแปลงรหัสหญิงอ่อนแอ

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้น ตัว Hero เป็นหญิงอ่อนแอเหมือนกัน แต่มีการเข้ารหัสความหมายต่างกัน โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น ตัว Hero ถูกเข้ารหัสให้เป็นหญิงอ่อนแอโดยสร้างให้เป็นผู้หญิงจากต่างจังหวัด ที่เป็นสังคมที่ใสสะอาดสงบสุข เมื่อต้องมาเรียนต่อในเมืองใหญ่ จึงกลายเป็นคนแปลกแยกและถูกสังคมกีดกันออกไป

แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นเหตุการณ์เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น จึงต้องมีการเข้ารหัสหญิงอ่อนแอเสียใหม่ ให้สอดคล้องกับรูปแบบสังคมของประเทศญี่ปุ่น โดยเข้ารหัสให้เมกุมิเป็นคนจากต่างจังหวัด ซึ่งยังอยู่ในระเบียบแบบแผนโบราณ ไม่อาจอยู่ได้ด้วยตัวเอง ต้องพึ่งพิงผู้ชายให้เป็นผู้นำตามรูปแบบผู้หญิงญี่ปุ่นเสียแทน

#### **4.7 สรุปลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ตีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ**

ลักษณะสัมพันธ์บทของภาพยนตร์ญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ตีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ				
	จำนวนครั้งใน การคงเดิม	จำนวนครั้งใน การดัดแปลง	จำนวนครั้งใน การตัดทอน	จำนวนครั้งใน การเพิ่มเติม
โครงเรื่อง	1	4	1	1
แก่นเรื่อง	3	2	1	1
ตัวละคร	2	3	1	1
ความขัดแย้ง	2	0	4	3
ฉาก	2	3	1	1
สัญลักษณ์	4	1	1	0
มุมมองในการเล่าเรื่อง	5	0	1	1
รหัส	0	6	4	1
รวมจำนวนครั้ง	19	19	14	9

ตารางที่ 11 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์บทของภาพยนตร์ญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ  
กับภาพยนตร์ตีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการเปลี่ยนผู้กำกับ

## ลักษณะสัมพันธ์บทในส่วนโครงเรื่อง

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์บทในส่วนโครงเรื่องมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง ได้แก่ Dark Water

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การตัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 4 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้
  - ตัดแปลงในส่วนการเริ่มเรื่อง
  - ตัดแปลงในส่วนภาวะคลี่คลายไปจนถึงการยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงในส่วนเริ่มเรื่องได้แก่

- The Ring ตัดแปลงอดีตและที่มาของ Villain จากเดิมเป็นผู้มีพลังพิเศษที่มาจากโลกไสยศาสตร์ของญี่ปุ่น เป็นแม่มดจากโลกแฟนตาซี เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม
- Shutter ตัดแปลงจุดเริ่มต้นของปัญหา จากเดิมเกิดจากสังคมระบบรุ่นบีบคั้นให้ Villain ทำร้าย Hero เป็นความแตกต่างทางวัฒนธรรม ทำให้ Villain ตัดสินใจร่วมมือกับเพื่อนทำร้าย Hero เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงในส่วนภาวะคลี่คลายไปจนถึงการยุติเรื่องราวได้แก่

- One Missed Call ตัดแปลงภาวะคลี่คลายจากเดิม Hero เลือกที่จะรักษาครอบครัวไว้ด้วยความรักที่ปราศจากเงื่อนไข เป็น Hero อภัยให้แก่แม่ตนที่สำนึกในผิด และตัดแปลงการยุติเรื่องราวจากเดิม Villain ยึดครองร่าง Hero และไฝหาความรักโดยไม่มีเงื่อนไขได้สำเร็จ เป็น Villain ยังไม่รู้จักให้อภัยจึงยังคงเป็นผีร้ายทำร้ายผู้คนต่อไป เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

- The Eye ดัดแปลงภาวะคลีคลายจากเดิม Hero รู้ว่า Villain ทุกข์ทรมานเพราะต้องการได้รับการอภัยจากแม่ จึงช่วยเหลือให้หลุดพ้นความทุกข์ไปได้ เป็น Hero ไปพบ Villain แต่ไม่รู้ว่า Villain ทุกข์เพราะอะไร และเดินทางกลับด้วยความผิดหวัง และดัดแปลงการยุติเรื่องราวจาก Hero ประสบความล้มเหลวแบบเดียวกับ Villain แต่ผ่านพ้นความทุกข์ไปได้ด้วยการทำให้ใจให้เข้มแข็ง เป็น Hero รู้ว่า Villain ต้องการให้ตนแก้ไขเรื่องที่ Villain เคยทำพลาดไป จึงลงมือทำงานสำเร็จและได้พบความสุข เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้

- ตัดทอนในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราวได้แก่

- Pulse ตัดทอนตั้งแต่ส่วนต้นเรื่องไปจนยุติเรื่องราว ซึ่งเป็นเรื่องราวสะท้อนสภาพสังคมญี่ปุ่นที่มีระยะห่างระหว่างความสัมพันธ์ของผู้คนอย่างชัดเจน จึงถูกวิญญานจากโลกแห่งความตายจับผู้คนขังในอินเทอร์เน็ตที่แสนอ่าว้าง เพื่อไม่ให้โลกหลังความตายแออัดไปกว่านี้ การตัดทอนนี้เกิดจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราวได้แก่

- Pulse เพิ่มเติมในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว โดยเพิ่มเติมเรื่องราวเกี่ยวกับวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด ทำให้ Villain จากต่างมิติเข้ามารุกราน Hero จึงหาทางปราบ Villain แต่ไม่สำเร็จ การเพิ่มเติมนี้เป็นเกิดจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

## ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนแก่นเรื่อง

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนแก่นเรื่องมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ The Ring, Dark Water และ Shutter

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การดัดแปลง การดัดทอนและการเพิ่มเติม

- ดัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ดัดแปลงในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการดัดแปลงดังนี้

- ดัดแปลงในส่วนทางออกของปัญหาด้านจิตใจ

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงในส่วนทางออกของปัญหาด้านจิตใจได้แก่

- One Missed Call ดัดแปลงทางออกของปัญหาด้านจิตใจในแก่นเรื่องจากเดิม การจะตำรงครอบครัวได้นั้น จะต้องใช้การยอมรับซึ่งกันและกันอย่างไม่มีเงื่อนไข ไปเป็นการจะตำรงครอบครัวได้นั้น ต้องใช้การสำนึกผิดและการให้อภัย เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม
  - The Eye ดัดแปลงทางออกของปัญหาด้านจิตใจ จากเดิมให้ทางออกเมื่อพบปัญหาใหญ่ไว้ว่า ความเข้มแข็งของจิตใจจะทำให้เราไม่เป็นทุกข์ เป็นต้องอาศัยความสามารถในการแก้ไขปัญหาใหญ่ที่ประสบ เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม
- ดัดทอน มีภาพยนตร์ที่ดัดทอนในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการดัดทอนดังนี้
  - ดัดทอนในส่วนปัญหาด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนในส่วนปัญหาด้านสังคมได้แก่

- Pulse ตัดทอนปัญหาสังคมที่เกิดจากรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคมญี่ปุ่น และการที่อินเทอร์เน็ตไม่สามารถมาเติมเต็มความอ้างว้างได้ การตัดทอนนี้เกิดจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้
  - เพิ่มเติมในส่วนปัญหาด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมในส่วนปัญหาด้านสังคมได้แก่

- Pulse เพิ่มเติมปัญหาสังคมที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด จนส่งผลให้เกิดอันตรายต่อสังคม การเพิ่มเติมนี้เกิดจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

### ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนตัวละคร

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนตัวละครมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนตัวละครทั้งหมด 2 เรื่องได้แก่ Dark Water และ The Eye

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การตัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนตัวละครทั้งหมด 3 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้
  - ตัดแปลงลักษณะภายในของ Hero
  - ตัดแปลงลักษณะภายนอกของ Helper
  - ตัดแปลงลักษณะภายในของ Helper
  - ตัดแปลงลักษณะภายนอกของ Villain
  - ตัดแปลงลักษณะภายในของ Villain
  - ตัดแปลงลักษณะภายนอกของ Super villain

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงดัดแปลงลักษณะภายในของ Hero ได้แก่

- One Missed Call ดัดแปลงความหมายของ Hero จากเดิมเป็นตัวแทนของความหมาย “ความจำยอม” ไปเป็น “การให้อภัย” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Helper ได้แก่

- The Ring ดัดแปลง Helper ที่เดิมเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย สุขุม มีพลังพิเศษ ไปเป็น ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ท่าทางสบายๆ ไม่มีพลังพิเศษ เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงดัดแปลงลักษณะภายในของ Helper ได้แก่

- One Missed Call ดัดแปลงความหมายของ Helper จากเดิมเป็นความหมายของ “ความรักความเข้าใจ” ไปเป็น “ผู้รอบรู้” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Villain ได้แก่

- The Ring ดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Villain จากเดิมมีลักษณะเป็นวิญญาณแค้นในแบบ *อนเรียว* ไปเป็นแม่มด เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม
- One Missed Call ดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Villain จากเดิมมีลักษณะเป็นเพียงเด็กธรรมดาที่เป็นผู้ป่วยทางจิต ไปเป็นลักษณะท่าทางของฆาตกรโรคจิต เนื่องจากปัจจัยทางด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงลักษณะภายในของ Villain ได้แก่

- One Missed Call ดัดแปลงแรงจูงใจของ Villain จากเดิมเป็นเพราะต้องการเรียกร้องความรักความสนใจ ไปเป็นความนิยมชมชอบในความรุนแรงวิปริต



ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Super villain ได้แก่

- Shutter ดัดแปลงตัวละคร Super villain จากเดิมที่เป็นผู้มีอำนาจในสังคมระบบรุ่น ไปเป็นเพื่อนร่วมงานที่ไม่มีอำนาจสูงกว่า
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนตัวละครทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
  - ตัดทอนตัวละคร Hero
  - ตัดทอนตัวละคร Hero 2
  - ตัดทอนตัวละคร Villain

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนตัวละคร Hero ได้แก่

- Pulse ตัดทอนตัวละคร Hero ที่เป็นตัวแทนของความหมายทางสังคมออกไป เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนตัวละคร Hero 2 ได้แก่

- Pulse ตัดทอนตัวละคร Hero 2 ที่เป็นตัวแทนของความหมายทางสังคมออกไป เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนตัวละคร Villain ได้แก่

- Pulse ตัดทอนตัวละคร Villain ที่เป็นตัวแทนของความหมายทางสังคมออกไป เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนตัวละครทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้
  - เพิ่มเติมตัวละคร Hero
  - เพิ่มเติมตัวละคร Helper
  - เพิ่มเติมตัวละคร Villain

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมตัวละคร Hero ได้แก่

- Pulse เพิ่มเติม Hero ที่มีความหมายเป็น “ความกล้าหาญ” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมตัวละคร Helper ได้แก่

- Pulse เพิ่มเติม Helper ที่มีความหมายเป็น “ความแข็งแรง” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมตัวละคร Villain ได้แก่

- Pulse เพิ่มเติม Villain ที่มีความหมายเป็น “อันตรายที่มนุษย์ไม่รู้จัก” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

### ลักษณะสัมพันธ์ทใน ส่วนความขัดแย้ง

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทใน ส่วนความขัดแย้งมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนความขัดแย้งทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ Dark Water และ The Eye

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็นการตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนความขัดแย้งทั้งหมด 4 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
  - ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม
  - ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมได้แก่

- The Ring ตัดทอนความขัดแย้งในเรื่อง “ความต้องการส่วนตัวกับความต้องการของสังคม” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

- Pulse ตัดทอนความขัดแย้งในเรื่อง “สังคมจริงกับสังคมลง” “การสร้างกับการทำลาย” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- Shutter ตัดทอนความขัดแย้งในเรื่อง “ความต้องการของสังคมกับความต้องการส่วนตัว” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

- Pulse ตัดทอนความขัดแย้งในเรื่อง “ความอบอุ่นกับความอ้างว้าง” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบททางสังคม
  - One Missed Call ตัดทอนความขัดแย้งในเรื่อง “การปล่อยวางกับการแสวงหา” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบททางสังคม
- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้งทั้งหมด 3 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้
    - เพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ
    - เพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม
    - เพิ่มเติมความขัดแย้งในภายในจิตใจตัวละคร
    - เพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติได้แก่

- Pulse เพิ่มเติมความขัดแย้งในเรื่อง “การยึดครองกับการปลดปล่อย” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- One Missed Call เพิ่มเติมความขัดแย้งในเรื่อง “ความพยายามกับการให้อภัย” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมได้แก่

- Pulse เพิ่มเติมความขัดแย้งในเรื่อง “การสร้างกับการทำลาย” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมความขัดแย้งในภายในจิตใจตัวละครได้แก่

- One Missed Call เพิ่มเติมความขัดแย้งในเรื่อง “ความพยายามกับการให้อภัย” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ได้แก่

- Shutter เพิ่มเติมความขัดแย้งในเรื่อง “วัฒนธรรมตะวันตกกับวัฒนธรรมตะวันออก” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

### ลักษณะสัมพันธบทในส่วนฉาก

รูปแบบของลักษณะสัมพันธบทในส่วนฉากมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนฉากทั้งหมด 2 เรื่อง Dark Water และ The Eye

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การตัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนฉากทั้งหมด 3 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้
  - ตัดแปลงฉากที่มีความหมายทางลักษณะสังคม
  - ตัดแปลงฉากที่มีความหมายทางด้านวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงฉากที่มีความหมายทางลักษณะสังคมได้แก่

- Kairo ตัดแปลงความหมายเกี่ยวกับสิ่งที่เข้ามาครอบงำสังคมเมือง จากเดิมคือ “สังคมลวง” เป็น “เทคโนโลยี” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- One Missed call ตัดแปลงความหมายเกี่ยวกับสิ่งที่ปะปนอยู่ในสังคมเมือง จากเดิมคือ “เรื่องเลวร้าย” ไปเป็น “ความวิปริต” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงจากที่มีความหมายทางด้านวัฒนธรรมได้แก่

- The Ring ดัดแปลงความหมายเกี่ยวกับโลกทางความเชื่อที่ปะปนอยู่ในสังคมเมือง จากเดิม “เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติและความเชื่อของสังคมญี่ปุ่นโบราณ” เป็น “โลกแห่งความเพ้อฝันที่ผู้คนเชื่อว่าเป็นเพียงจินตนาการ” เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนฉากทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้

- ตัดทอนฉากที่มีความหมายทางลักษณะสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนฉากที่มีความหมายทางลักษณะสังคมได้แก่

- Shutter ตัดทอนฉากที่มีความหมายเป็น “เรื่องที่ถูกชุกซ่อนปิดบัง” เนื่องจากปัจจัยทางบริบทสังคม
- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนฉากทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมฉากที่มีความหมายทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมฉากที่มีความหมายทางวัฒนธรรมได้แก่

- Shutter เพิ่มเติมฉากที่มีความหมายเป็น “ความแตกต่าง” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

### **ลักษณะสัมพันธ์ทวิภาคในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทวิภาคในส่วนสัญลักษณ์พิเศษมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษทั้งหมด 4 เรื่องได้แก่ The Ring, Dark Water, The Eye, Shutter

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การตัดแปลงและการตัดทอน

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนสัญลักษณ์พิเศษทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้
  - ตัดแปลงความหมายทางด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงความหมายทางด้านสังคมได้แก่

- Kairo ตัดแปลงความหมายของสัญลักษณ์พิเศษ “อินเทอร์เน็ต” จากเดิมมีความหมายว่า “สังคมลวงที่อ้างว้าง” ไปเป็น “เทคโนโลยีที่เป็นดาบสองคม” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนสัญลักษณ์พิเศษทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
  - ตัดทอนสัญลักษณ์ที่มีความหมายทางด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนสัญลักษณ์ที่มีความหมายทางด้านสังคมได้แก่

- One Missed Call ตัดทอนสัญลักษณ์พิเศษ “ลูกอมแดง” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

**ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องทั้งหมด 5 เรื่อง ได้แก่ The Ring, Dark Water, One Missed Call, The Eye และ Shutter

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็นการตัดทอนและเพิ่มเติม

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้

- ตัดทอนมุมมองทางด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนมุมมองทางด้านสังคมได้แก่

- Pulse ตัดทอนมุมมองของ “นักสังคมศาสตร์” เนื่องจากปัจจัยด้านบริบทสังคม

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมมุมมองทางวิศวกรรม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมมุมมองทางวิศวกรรมได้แก่

- Pulse เพิ่มเติมมุมมองของ “วิศวกร” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

**ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วรห้ส**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วรห้สมีดังนี้

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็นการตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติม

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วรห้สทั้งหมด 6 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้

- ตัดแปลงรห้สทงวัฒนธรรม
- ตัดแปลงรห้สทงสังคม
- ตัดแปลงรห้สทงตัวบุคคล

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงรหัสทางวัฒนธรรมได้แก่

- The Ring ดัดแปลงรหัส “โลกพิธีกรรมโบราณของญี่ปุ่น” ไปเป็น “โลกแฟนตาซี” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม
- The Eye ดัดแปลงรหัส “โลกหลังความตาย” จากเดิมเป็นลักษณะตามความเชื่อของศาสนาพุทธ ไปเป็นลักษณะตามความเชื่อศาสนาคริสต์ เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงรหัสทางสังคมได้แก่

- Dark Water ดัดแปลงรหัส “ความเสื่อมโทรมของสังคม” จากเดิมเป็นลักษณะของสังคมญี่ปุ่น ไปเป็นลักษณะของสังคมอเมริกา
- Pulse ดัดแปลงรหัส “ภัยสังคม” จากเดิมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ไปอ้างอิงกับบริบทสังคมของอเมริกา

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงรหัสตัวบุคคลได้แก่

- The Ring ดัดแปลงรหัสของตัวละคร Helper จากเดิมที่อ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ไปอ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของอเมริกา เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม ดัดแปลงการเข้ารหัสตัวละคร Villain จากเดิมเป็นวิญญาณอาฆาตแบบญี่ปุ่น ไปเป็นแม่มด เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม
- Pulse ดัดแปลงการเข้ารหัสตัว Villain จากเดิมที่มีความหมายอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ไปอ้างอิงกับบริบทสังคมของอเมริกา เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- One Missed Call ดัดแปลงการเข้ารหัสตัว Villain จากเดิมเข้ารหัสเป็น “ผู้ป่วยทางจิต” ไปเป็น “ฆาตกรโรคจิต” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม



- The Eye ดัดแปลงความหมายของตัวละคร Hero ที่มีความหมายเป็น คนเข้มแข็ง จากที่เดิมอ้างอิงความหมายจากบริบทวัฒนธรรมเอเชีย ไปอ้างอิงกับความหมายของความเข้มแข็งของบริบทวัฒนธรรมอเมริกา เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม
  - Shutter ดัดแปลงการเข้ารหัส Hero ที่มีความหมายเป็น “หญิงอ่อนแอ” โดยดัดแปลงจากเดิมที่มีลักษณะตามวัฒนธรรมไทย ไปเป็นลักษณะใน วัฒนธรรมญี่ปุ่น เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนรหัสทั้งหมด 4 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
    - ตัดทอนรหัสทางวัฒนธรรม
    - ตัดทอนรหัสทางสังคม
    - ตัดทอนรหัสบุคคล

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนรหัสทางวัฒนธรรมได้แก่

- The Ring ตัดทอนรหัส “น้ำ” เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนรหัสทางสังคมได้แก่

- Pulse ตัดทอนรหัสแบบจำลองลักษณะสังคมที่อ้างอิงกับสังคมญี่ปุ่น เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- One Missed Call ตัดทอนรหัสทางออกของปัญหาครอบครัวซึ่งอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม
- Shutter ตัดทอนรหัสสังคมระบบรุ่นซึ่งอ้างอิงกับบริบทสังคมไทย เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนรหัสทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมรหัสทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมรหัสทางสังคมได้แก่

- One Missed Call เพิ่มเติมรหัสทางแก้ปัญหาในแบบคริสต์ เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทสังคม

## บทที่ 5

### วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับ ภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ

#### 5.1 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on กับ The Grudge

##### 5.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on

###### เรื่องย่อ

ริกะ (Hero) เจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์ต้องเข้าไปดูแลหญิงชราที่อยู่ตัวคนเดียวในบ้านหลังหนึ่ง เนื่องจากเจ้าหน้าที่คนก่อนหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย หล่อนพบเด็กคนหนึ่งท่าทางแปลกๆ ชื่อว่าซาเอกิ โตชิโอะก่อนที่ริกะจะเห็นเงาวิญญาณสีดำลอยเข้ามาอยู่เหนือร่างหญิงชรา ริกะหวาดกลัวจนหมดสติไป

เดิมบ้านหลังนี้เป็นบ้านของครอบครัวซาเอกิ (Villain) ที่อาศัยอยู่กันสามคนพ่อแม่ลูก ต่อมาสามีจับได้ว่าภรรยามีใจให้คนอื่นโดยอ่านจากสมุดบันทึกของภรรยา จึงลงมือสังหารคนในครอบครัวทั้งหมดอย่างโหดเหี้ยมก่อนที่ตัวเองจะตายตามไป หลังจากนั้นครอบครัวหนึ่งก็ย้ายเข้ามาอาศัย แล้วก็ถูกวิญญาณของครอบครัวซาเอกิทำร้ายเสียชีวิตไปทั้งหมด เหลือแต่หญิงชราคนที่ริกะต้องมาดูแล

เมื่อริกะหายตัวไปจึงมีคนมาตามหา แล้วพบว่าหญิงชราเสียชีวิตแล้ว ส่วนริกะนั่งตัวแข็งอยู่ข้างๆ ศพ เจ้าหน้าที่ตำรวจจึงเข้ามาสืบสวน แล้วไปปรึกษาตำรวจชื่อโทยาม่าที่เคยดูแลคดีครอบครัวซาเอกิซึ่งลาออกไปแล้ว แต่โทยาม่าก็ไม่เต็มใจให้ความร่วมมือสักเท่าไรเนื่องจากเป็นห่วงลูกสาวที่ยังเด็กอยู่ ถึงกระนั้นเขาก็ตัดสินใจจบเหตุการณ์ทั้งหมดด้วยการไปเผาบ้านของครอบครัวซาเอกิทิ้ง แต่ไม่สำเร็จ จึงถูกวิญญาณครอบครัวซาเอกิปองร้ายแล้วหายสาบสูญไป

ริกะที่หายจากอาการหวาดกลัวแล้วก็กลับไปใช้ชีวิตตามปกติ จนกระทั่งเพื่อนสนิทของหล่อนเข้าไปในบ้านของตระกูลซาเอกิ ริกะจึงตามเข้าไปช่วยแต่ก็ช่วยไม่ทัน แล้วหล่อนก็ได้เผชิญหน้ากับวิญญาณของซาเอกิ คายาโกะ หล่อนจึงรู้ว่าคายาโกะปล่อยให้หล่อนมีชีวิตอยู่ก็เพื่อให้กลายเป็นวิญญาณอาฆาตไปอีกคน

เหตุการณ์ผ่านมาราวสิบปี ลูกสาวของนายตำรวจโทยาม่านามว่าอิชิมิกิโตเป็นสาว หล่อนกับเพื่อนๆ ชวนกันเข้าไปในบ้านของตระกูลซาเอกิ ทุกคนจึงถูกวิญญาณอาฆาตตามล่า แม้ว่าอิชิมิกิจะพยายามหลบหนีอย่างไรก็ไม่เป็นผล หล่อนได้พบกับวิญญาณของบิดาตนอยู่ใน สภามิมิซา ก่อนที่หล่อนจะถูกวิญญาณคาโยโกะสังหารตายไปอีกคน คำสาปยังคง แพร่กระจายอยู่ แม้ว่าจุดเริ่มของเหตุการณ์ทั้งหมดจะผ่านไปแล้วเนิ่นนานก็ตาม

### 5.1.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Ju-on สรุปลงออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- ครอบครัวของ Villain ถูกคนในครอบครัวสังหาร จึงเกิดความเคียดแค้นกลายเป็น วิญญาณพยาบาท
- Villain ใช้พลังอำนาจทำร้ายผู้ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain
- Hero เข้ามาในพื้นที่ของ Villain จึงถูกปองร้าย
- คนใกล้ชิด Hero ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain ถูก Villain สังหาร
- Hero ถูก Villain สังหาร และกลายเป็น Villain คนใหม่
- ผู้ที่ถูก Villain สังหารและกลายเป็น Villain ใหม่ คอยทำร้ายผู้ที่เข้ามาในขอบเขต ของ Villain สืบต่อไป

*ครอบครัวของ Villain ถูกคนในครอบครัวสังหาร จึงเกิดความเคียดแค้นกลายเป็นวิญญาณ พยาบาท*

ครอบครัวของ Villain เกิดการหึงหวงกันขึ้น ทำให้สามีฆ่าภรรยา ลูกชายและแม่วัยเลี้ยง ไว้ก่อนที่ตนจะตายตาม ด้วยความเคียดแค้นที่ถูกสังหารอย่างเหี้ยมโหด จึงทำให้กลายเป็น วิญญาณแค้นติดที่ไปทั้งครอบครัว

*Villain ใช้พลังอำนาจทำร้ายผู้ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain*

ด้วยความเคียดแค้นที่พวกตนต้องตายอย่างทรมาน Villain จึงปองร้ายทุกคนที่เข้ามาใน บ้านของตน แม้จะออกไปจากบ้านของ Villain แล้ว Villain ก็ติดตามไปสังหาร

*Hero* เข้ามาในพื้นที่ของ *Villain* จึงถูกปองร้าย

*Hero* เป็นเจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์ ถูกส่งให้มาดูแลหญิงชราที่อาศัยอยู่ในบ้านของ *Villain* จึงทำให้ *Hero* ถูก *Villain* ปองร้าย แต่ยังไม่สังหารในทันที คนใกล้ชิด *Hero* ที่เข้ามาในพื้นที่ของ *Villain* ถูก *Villain* สังหาร

เพื่อนสนิทของ *Hero* เข้ามาในบ้านของ *Villain* จึงถูกสังหาร โดย *Hero* เข้ามาช่วยไม่ทัน

*Hero* ถูก *Villain* สังหาร และกลายเป็น *Villain* คนใหม่

*Hero* ที่เข้ามาช่วยเพื่อนสนิทถูก *Villain* สังหาร โดยถูกวิญญาณของสามี *Villain* สังหารแบบเดียวกับที่เขาสังหารภรรยา ทำให้ *Hero* พบความเจ็บปวดแบบเดียวกัน *Hero* จึงกลายเป็นวิญญาณแค้นคอยปองร้ายผู้คนที่เข้ามาในพื้นที่ต่อไป

ผู้ที่ถูก *Villain* สังหารและกลายเป็น *Villain* ใหม่ คอยทำร้ายผู้ที่เข้ามาในขอบเขตของ *Villain* สืบต่อไป

หลังจากที่ *Hero* เสียชีวิตไปนับสิบปี ผู้ที่ถูก *Villain* สังหารอย่างโหดเหี้ยมกลายเป็นวิญญาณพยาบาท และสังหารผู้คนจนกลายเป็นวิญญาณพยาบาทต่อเนื่องไปไม่มีสิ้นสุด

### 5.1.1.2 แก่นเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on* นี้สามารถถอดความหมายของแก่นเรื่องได้ว่า “การพยาบาทจองเวร รังแต่จะสร้างความเสียหายมากยิ่งขึ้นไปอีกกว่าเดิม และก่อให้เกิดการจองเวรต่อเนื่องไปไม่มีที่สิ้นสุด”

ความหมายในส่วนนี้จะเห็นได้จากการที่ *Villain* นั้นถูกสังหารอย่างโหดเหี้ยม จึงกลายเป็นวิญญาณแค้นติดที่ คอยไล่สังหารผู้คนที่เข้ามาในพื้นที่ของตนโดยไม่เลือกหน้า ส่งผลให้ผู้ที่ตายนั้นเกิดความเคียดแค้นกลายเป็นวิญญาณพยาบาท สังหารผู้คนที่ก่อให้เกิดวิญญาณแค้นใหม่สืบเนื่องไปเป็นห่วงโซ่ไม่มีที่สิ้นสุด ภาพยนตร์ฉบับนี้เล่าเหตุการณ์หลังจาก *Hero* เสียชีวิตไปเป็นสิบปี แต่วิญญาณแค้นเหล่านั้นก็ยังคงอยู่และไล่สังหารผู้คนต่อไป

### 5.1.1.3 ตัวละคร

#### Hero – นิชิยะ ริกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่เป็นจุดเริ่มการสืบสาวเรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้านซาเอกิขึ้นมาอีกครั้ง

ริกะเป็นเจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์ที่รับหน้าที่เข้ามาดูแลหญิงชราที่พักอาศัยอยู่ในบ้านของ Villain แทนที่เจ้าหน้าที่คนก่อนที่หายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย เมื่อเข้าไปในพื้นที่ของ Villain ทำให้ Hero ถูกปองร้าย แต่ก็ไม่ถึงกับเสียชีวิต จนกระทั่งวันหนึ่งเพื่อนสนิทของ Hero ถูกหลอกล่อจนเข้าไปในบ้านของ Villain เมื่อ Hero ตามไปถึงก็ไม่ทันการณ์ Hero จึงถูก Villain สังหารเสียชีวิตในลักษณะเดียวกับที่ Villain ผู้เป็นภรรยาประสบ ทำให้ Hero กลายเป็น Villain คอยปองร้ายผู้คนต่อไป

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “เหยื่อของการจองเวร”

#### Villain – ครอบครัวซาเอกิ

ตัวละครกลุ่มนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายผู้อื่น เพื่อให้ผู้อื่นได้พบความเจ็บปวดแบบเดียวกับที่พวกตนเจอ

ครอบครัวซาเอกิประกอบไปด้วยสองสามีภรรยาและลูกชายวัยประถมอีกหนึ่งคน เมื่อสามีเกิดจับได้ว่าภรรยาของตนนั้นนอกใจ จึงเกิดความหึงหวงอย่างรุนแรง ลงมือสังหารภรรยาตนเองอย่างเหี้ยมโหด ก่อนจะฆ่าลูกชายคนเดียวตามไป ไม่เว้นแม้กระทั่งแมวดำที่ลูกชายเลี้ยงไว้ ก่อนที่ตนจะฆ่าตัวตายตาม การตายที่เหี้ยมโหดทำให้วิญญาณของครอบครัวนี้กลายเป็นวิญญาณอาฆาต ไล่สังหารทุกคนที่เข้ามาในบ้านของตน โดยจะตามหลอกหลอนให้หวาดกลัวเสียก่อนแล้วจึงลงมือสังหาร ไม่ว่าเหยื่อจะอยู่ที่ไหนก็จะตามไปสังหารถึงที่ ก่อให้เกิดวิญญาณแค้นที่ตายอย่างโหดเหี้ยมตนใหม่ คอยไล่สังหารผู้คนต่อไป

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “การจองเวร”

#### 5.1.1.4 ความขัดแย้ง

##### ความทุกข์กับความสุข

ตัว Villain นั้นเดิมเคยเป็นครอบครัวที่มีความสุขดี แต่เมื่อเกิดโศกนาฏกรรมในครอบครัวขึ้น Villain ได้รับความทุกข์ทรมานแสนสาหัสจนเสียชีวิตและกลายเป็นวิญญาณแค้นไป เมื่อมีใครก็ตามเข้ามา Villain ก็จะ ตามหลอกหลอนให้พบความทุกข์ทรมานก่อนฆ่าให้ตาย ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวที่ย้ายเข้ามาอาศัย หรือคนที่เพียงแค่ผ่านเข้ามาในบ้านด้วยเหตุต่างๆ ก็ล้วนถูก Villain ตามหลอกหลอนให้พบความทุกข์ทรมานก่อนจะสังหารให้กลายเป็นวิญญาณอาฆาตเหมือนกับตนสืบไป

##### ผู้ไล่ล่ากับเหยื่อ

เมื่อ Villain ปองร้ายใครแล้วก็จะตามไล่ล่าไปทุกแห่ง ไม่จำกัดอยู่แต่ในพื้นที่ของ Villain โดย Villain จะค่อยๆ หลอกหลอนให้เหยื่อหวาดกลัวและพยายามหลบหนี เพื่อให้เหยื่อได้พบกับความทุกข์ทรมาน ก่อนจะสังหารเหยื่อในท้ายที่สุด

##### ความหึงหวงกับความไวใจ

การที่คู่รักจะอยู่ด้วยกันได้นั้นจะต้องมีความไวใจซึ่งกันและกัน แต่ครอบครัว Villain นั้น ภรรยาได้ทำลายความไวใจของสามีโดยไปหลงชอบผู้อื่น ทำให้สามีเกิดการหึงหวงอย่างรุนแรงจนเป็นเหตุให้ลงมือสังหารคนในครอบครัวจนหมด

#### 5.1.1.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยมากเป็นฉากในที่พักอาศัย ในส่วนบ้านที่เป็นพื้นที่ของ Villain นั้นจะมีฉากชอกมุ่มต่างๆ ในบ้านเช่น ในตู้เก็บของ ห้องใต้เพดานโดย Villain มักจะปรากฏตัวตามชอกเหล่านี้ จึงสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “ภัยซ่อนเร้นในที่ใกล้ตัว”

### 5.1.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “แมวดำ” ที่มีเสียงร้องกรีดแหลมฟังน่ากลัว ซึ่งเป็นแมวดูที่ ถูกฆ่าไปพร้อมๆ กับครอบครัวของ Villain ในบางครั้งตัว Villain ที่เป็นผีเด็กก็จะร้องออกมาเป็น เสียงแมวดำนี้ด้วย ซึ่งแมวดำนี้มีความหมายถึงความ “เคราะห์ร้าย” ตามความเชื่อดั้งเดิมของ ญี่ปุ่น

การที่ให้วิญญาณเด็กอยู่กับแมวดำนั้น เป็นการสื่อความหมายว่าเด็กคนนี้เป็นเพียง ผู้เคราะห์ร้าย ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ทำให้พ่อของตนต้องสังหารคนในครอบครัวเลยแต่ก็ต้อง มาตาย แม้แต่ตัวแมวดำเองก็โดนสังหารเพราะความบันดาลโทสะเช่นกัน ดังนั้นเมื่อ Villain จะปองร้ายผู้คนที่ไม่เกี่ยวข้อง จึงมักให้แมวดำปรากฏตัวขึ้นก่อน เพื่อสื่อความหมายว่าเหยื่อของ Villain นั้นเป็นเพียงผู้เคราะห์ร้ายนั่นเอง

### 5.1.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “เหยื่อของการจองเวร” จะเห็นได้จากการที่ ภาพยนตร์เน้นถึงเหยื่อของ Villain ที่ไม่มีความผิด ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวใดๆ ของ Villain เลย แต่กลับต้องมาพบกับความทุกข์ทรมานเพียงเพราะเข้าไปในพื้นที่ของ Villain โดยไม่เน้นถึงที่มาของ Villain เท่าใดนัก

### 5.1.1.8 รหัส

#### รหัสอนเรียว

ตัว Villain ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเข้ารหัสว่าเป็นวิญญาณแค้นในแบบของญี่ปุ่นที่ เรียกว่า *อนเรียว* (怨霊) ซึ่งหมายถึงวิญญาณที่ตายด้วยความคับแค้น จึงยังวนเวียนหลอกหลอน ผู้คนเพื่อล้างแค้น โดยผู้ที่โดนวิญญาณหลอกหลอนทำร้ายนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นคู่แค้นกับ วิญญาณนั้นโดยตรงเสมอไป โดยมากมักเป็นผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องเสียมากกว่า และจะจองเวรทำร้าย ผู้คนต่อไปจนกว่าความแค้นจะดับลง ลักษณะของ *อนเรียว* จะมีผิวขาวซีด สวมชุดกิโมโน ยาวสีขาว ปล่อยผมยาวรุงรัง

จะเห็นได้ว่านอกจากพฤติกรรมของ Villain ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของ *อนเรียว* ดังที่ กล่าวไปแล้ว ลักษณะภายนอกของ Villain ก็ยังเป็นลักษณะที่ใกล้เคียงกับ *อนเรียว* อีกเช่นกัน



## รหัสแมวดำ

ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น “แมวดำ” มีความหมายถึง “เคราะห์ร้าย” หากโดนแมวดำกระโดด ตัดหน้าแสดงว่าเคราะห์ร้ายมาก แม้แต่แค่พบเจอแมวดำก็ถือว่าเป็นเรื่องไม่ดีแล้ว

ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้แมวดำสื่อความหมายถึงความเคราะห์ร้าย ดังจะเห็นได้จาก วิญญาณของเด็กที่มักอยู่คู่กับแมวดำ ซึ่งเป็นการสื่อว่าเด็กคนนี้เป็นผู้เคราะห์ร้าย และเมื่อ Villain จะลงมือปองร้ายใคร ก็มักให้แมวดำปรากฏตัวก่อน เพื่อสื่อความว่าเหยื่อของ Villain นั้น เป็นผู้เคราะห์ร้ายนั่นเอง

### 5.1.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *The Grudge*

#### เรื่องย่อ

คาเร็น (Hero) หญิงสาวจากอเมริกาที่มาศึกษาต่อในประเทศญี่ปุ่นอาสาเป็นเจ้าหน้าที่ สัมผัสสังเคราะห์แต่ก็ไม่เคยได้ทำงานจริง จนกระทั่งเจ้าหน้าที่คนหนึ่งหายตัวไป หลอนจึงต้อง เข้าไปดูแลหญิงชราที่อยู่ตัวคนเดียวแทน ระหว่างที่คาเร็นไปดูแลหญิงชราที่บ้าน หลอนก็พบกับ เด็กชายคนหนึ่งท่าทางแปลกๆ ชื่อว่าซาเอกิ โดชิโอะก่อนที่คาเร็นจะเห็นเงาวิญญาณสีดำลอย เข้ามาอยู่เหนือร่างหญิงชราแล้วหลอนก็หมดสติไป

เดิมบ้านหลังนี้เป็นบ้านของครอบครัวซาเอกิ (Villain) ที่อาศัยอยู่กันสามคนพ่อแม่ลูก ต่อมาสามีจับได้ว่าภรรยามีใจให้คนอื่นโดยอ่านจากสมุดบันทึกของภรรยา จึงลงมือสังหารคนใน ครอบครัวทั้งหมดก่อนที่ตัวเองจะตายตามไป หลังจากนั้นครอบครัวหนึ่งก็ย้าย เข้ามาอาศัย แล้วก็ถูกวิญญาณของครอบครัวซาเอกิทำร้ายเสียชีวิตไปทั้งหมด เหลือแต่หญิงชรา คนที่คาเร็นต้องมาดูแล ชายคนที่ซาเอกิ คายาโกะหลงรักนั้นก็ถูกตามรังควาญจนตายเช่นกัน

หลังจากคาเร็นหายตัวไปก็มีคนตามหาจนพบคาเร็นนั่งตัวแข็งอยู่ข้างศพหญิงชรา ตำรวจจึงเข้ามาตรวจดูบ้านจึงพบศพของครอบครัวหญิงชราที่ตกเป็นเหยื่อวิญญาณร้ายอยู่ได้ หลังคาอีกสองศพ

หลังจากคาเร็นพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลจนอาการกลับมาเป็นปกติ หลอนสืบสาว เรื่องจนพอทราบที่เกิดอะไรขึ้นที่บ้านหลังนั้น เมื่อไปพูดคุยกับตำรวจผู้ที่รับผิดชอบคดี เขาก็บอกว่าตนเองก็เสียเพื่อนไปเพราะวิญญาณแค้นในบ้านหลังนั้นเช่นกัน ต่อมาตำรวจคนนั้นก็

เข้าไปยังบ้านผีสิงหลังนั้นตอนกลางคืน หมายถึงเผาบ้านทิ้งแต่ก็ถูกวิญญาณในบ้านเล่นงานจนเสียชีวิตเสียก่อน ทิ้งไว้แต่น้ำมันแกลลอนใหญ่

คาเรนกลับมาที่ห้องพักแล้วพบว่าแฟนหนุ่มของตนรู้ระแคะระคายเกี่ยวกับบ้านผีสิงหลังนั้นจึงกำลังเดินทางไปยังบ้านผีสิง คาเรนรู้ว่าหากใครเข้าไปก็จะกลายเป็นเหยื่อของวิญญาณร้าย หลอนจึงรีบตามไปห้ามแต่ก็ไปไม่ทัน แฟนหนุ่มของหลอนเข้าไปในบ้านแล้วถูกวิญญาณของคาโยโกะสังหารต่อหน้าต่อตา คาเรนเองก็เกือบถูกสังหารแต่หลอนใช้เชื้อเพลิงที่ตำรวจทิ้งไว้เผาตัวบ้านทิ้ง

เมื่อคาเรนรู้สึกตัวอีกครั้งก็พบว่าตนอยู่ในโรงพยาบาล แฟนของหลอนเสียชีวิตแล้ว และบ้านผีสิงหลังนั้นก็ถูกไฟเผาไปเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แล้ววิญญาณของคาโยโกะก็ปรากฏตัวข้างหลังคาเรน ก่อนที่ภาพทั้งหมดจะมีดไป

### 5.1.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *The Grudge* สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- ครอบครัวของ Villain ถูกคนในครอบครัวสังหาร จึงเกิดความเคียดแค้นกลายเป็นวิญญาณพยาบาท
- Villain ใช้พลังอำนาจทำร้ายผู้ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain
- Hero เข้ามาในพื้นที่ของ Villain จึงถูกปองร้าย
- คนใกล้ชิด Hero ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain ถูก Villain สังหาร
- Hero พยายามทำลายพื้นที่ของ Villain แต่ไม่สำเร็จ
- Villain ติดตามจ้องเวร Hero ต่อไป

ครอบครัวของ Villain ถูกคนในครอบครัวสังหาร จึงเกิดความเคียดแค้นกลายเป็นวิญญาณพยาบาท

ครอบครัวของ Villain เกิดการหึงหวงกันขึ้น จึงทำให้สามีลงมือฆ่านางและลูกกับแมวดำที่เลี้ยงไว้อย่างโหดเหี้ยมก่อนที่จะตายตาม ทุกคนจึงกลายเป็นวิญญาณแค้น ติดอยู่ในบ้านที่ตนอาศัย

*Villain ใช้พลังอำนาจทำร้ายผู้ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain*

ไม่ว่าใครก็ตามที่เข้ามาในบ้านที่เป็นพื้นที่ของ Villain จะถูก Villain ตามปองร้ายหลอกหลอนก่อนจะสังหาร แม้จะออกไปจากบ้านของ Villain แล้ว Villain ก็จะมาติดตามไปสังหาร

*Hero เข้ามาในพื้นที่ของ Villain จึงถูกปองร้าย*

Hero เป็นเจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์อาสา ถูกส่งให้มาดูแลหญิงชราที่อาศัยอยู่ในบ้านของ Villain จึงทำให้ Hero ถูก Villain ปองร้าย

*คนใกล้ชิด Hero ที่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain ถูก Villain สังหาร*

คนรักของ Hero เข้ามาในบ้านของ Villain จึงถูกสังหาร โดยที่ Hero ตามมาช่วยไว้ไม่ได้

*Hero พยายามทำลายพื้นที่ของ Villain แต่ไม่สำเร็จ*

Hero พยายามจุดไฟเผาบ้านของ Villain แล้วสลบไป แต่ไฟไหม้ไปแค่ส่วนน้อย ตัวบ้านไม่เป็นอะไร

*Villain ติดตามจองเวร Hero ต่อไป*

Hero รู้สึกตัวที่โรงพยาบาล แล้วพบว่า Villain ปรากฏตัวขึ้นข้างหลัง

### 5.1.2.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถถอดความออกมาได้ว่า “การจองเวร รังแต่จะสร้างความเสียหายมากยิ่งขึ้นไปกว่าเดิม” ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาของภาพยนตร์ที่สร้างให้เห็นถึงความเสียหายที่เกิดจากการจองเวรของ Villain เหยื่อของ Villain นั้นล้วนเป็นผู้ที่ไม่รู้อิโหนอิเหน่ เพียงแค่เข้ามาในพื้นที่ของ Villain เท่านั้น แต่ต้องพบกับความทุกข์ทรมานแสนสาหัส เพียงเพราะความอาฆาตจองเวรของ Villain

### 5.1.2.3 ตัวละคร

#### Hero – คาเร็น เดวิส

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่เป็นจุดเริ่มการสืบสาวเรื่องราวที่เกิดขึ้นในบ้านซาเอกิขึ้นมาอีกครั้ง

คาเร็นเป็นหญิงสาวนักศึกษามหาวิทยาลัยชาวอเมริกาที่มาศึกษาต่อในญี่ปุ่น หล่อนอาสาทำงานเป็นเจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์ จึงต้องมาดูแลหญิงชราที่พักอาศัยอยู่บ้านของ Villain ทำให้หล่อนโดน Villain ปองร้าย เมื่อพบว่าคูรักของตนนั้นหลงเข้าไปในบ้านที่ Villain อยู่อาศัย จึงเข้าไปช่วยแต่ไม่ทัน และถูก Villain ตรงเข้ามาสังหาร หล่อนจึงจุดไฟเผาบ้านของ Villain แล้วหมดสติไป เมื่อรู้สึกตัวอีกทีก็พบว่าตนเองอยู่ที่โรงพยาบาล ไฟที่จุดนั้นเผาทำลายบ้านของ Villain ได้เพียงเล็กน้อย แล้ว Villain ก็ปรากฏตัวขึ้นข้างหลัง Hero

ตัวละครตัวนี้มีเป็นตัวแทนของความหมาย “เหยื่อของการจองเวร”

#### Villain – ครอบครัวซาเอกิ

ตัวละครกลุ่มนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายผู้อื่น เพื่อให้ผู้อื่นได้พบความเจ็บปวดแบบเดียวกับที่พวกเขาเจอ

ครอบครัวซาเอกิประกอบไปด้วยสองสามีภรรยาและลูกชายวัยประถมอีกหนึ่งคน เมื่อสามีเกิดจับได้ว่าภรรยาของตนนั้นนอกใจ จึงเกิดความหึงหวงอย่างรุนแรง ลงมือสังหารภรรยาตนเองอย่างเหี้ยมโหด ก่อนจะฆ่าลูกชายคนเดียวตามไป ไม่เว้นแม้กระทั่งแมวดำที่ลูกชายเลี้ยงไว้ ก่อนที่ตนจะฆ่าตัวตายตาม การตายที่เหี้ยมโหดทำให้วิญญาณของครอบครัวนี้กลายเป็นวิญญาณอาฆาต ไล่สังหารทุกคนที่เข้ามาในบ้านของตน โดยจะตามหลอกหลอนให้หวาดกลัวเสียก่อนแล้วจึงลงมือสังหาร ไม่ว่าจะเหยื่อจะอยู่ที่ไหนก็จะตามไปสังหารถึงที่ ก่อให้เกิดวิญญาณแค้นที่ตายอย่างโหดเหี้ยมตนใหม่ คอยไล่สังหารผู้คนต่อไป

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “การจองเวร”

### 5.1.2.4 ความขัดแย้ง

#### ความทุกข์กับความสุข

ตัว Villain นั้นเดิมเคยเป็นครอบครัวที่มีความสุขดี แต่เมื่อเกิดโศกนาฏกรรมในครอบครัวขึ้น Villain ได้รับความทุกข์ทรมานแสนสาหัสจนเสียชีวิตและกลายเป็นวิญญาณแค้นไป เมื่อมีใครก็ตามเข้ามา Villain ก็จะ ตามหลอกหลอนให้พบความทุกข์ทรมานก่อนฆ่าให้ตาย ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวที่ย้ายเข้ามาอาศัย หรือคนที่เพียงแค่ผ่านเข้ามาในบ้านด้วยเหตุต่างๆ ก็ล้วนถูก Villain ตามหลอกหลอนให้พบความทุกข์ทรมานก่อนจะสังหารให้กลายเป็นวิญญาณอาฆาตเหมือนกับตนสืบไป

#### ผู้ไล่ล่ากับเหยื่อ

เมื่อ Villain ปองร้ายใครแล้วก็จะตามไล่ล่าไปทุกแห่ง ไม่จำกัดอยู่แต่ในพื้นที่ของ Villain โดย Villain จะค่อยๆ หลอกหลอนให้เหยื่อหวาดกลัวและพยายามหลบหนี เพื่อให้เหยื่อได้พบกับความทุกข์ทรมาน ก่อนจะสังหารเหยื่อในท้ายที่สุด

#### ความหึงหวงกับความไวใจ

การที่คู่รักจะอยู่ด้วยกันได้นั้นจะต้องมีความไวใจซึ่งกันและกัน แต่ครอบครัว Villain นั้น ภรรยาได้ทำลายความไวใจของสามีโดยไม่หลงชอบผู้อื่น ทำให้สามีเกิดการหึงหวงอย่างรุนแรงจนเป็นเหตุให้ลงมือสังหารคนในครอบครัวจนหมด

### 5.1.2.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น โดยมากเป็นฉากในที่พักอาศัย ในส่วนบ้านที่เป็นพื้นที่ของ Villain นั้นจะมีฉากชอกมุ่มต่างๆ ในบ้านเช่น ในตู้เก็บของ ห้องใต้เพดาน โดย Villain มักจะปรากฏตัวตามชอกเหล่านี้ จึงสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “ภัยซ่อนเร้นในที่ใกล้ตัว”

### 5.1.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “แมวดำ” ที่มีเสียงร้องกรีดแหลมฟังน่ากลัว ซึ่งเป็นแมวผีที่ถูกฆ่าไปพร้อมๆ กับครอบครัวของ Villain ในบางครั้งตัว Villain ที่เป็นผีเด็กก็จะร้องออกมาเป็นเสียงแมวตัวนี้ด้วย ซึ่งแมวดำนี้มีความหมายถึงความ “เคราะห์ร้าย” ตามความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น ถึงแม้ว่าในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเกิดเหตุการณ์ขึ้นที่ญี่ปุ่น แต่ก็ยังเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด การสื่อความหมายของแมวดำก็ยังสามารถทำได้ เนื่องจากในภาพยนตร์นั้นนำเสนอแมวดำออกมาในท่าทางที่ดูน่าหวาดกลัว ร้องเสียงแหลมเสียดหู และในวัฒนธรรมตะวันตกนั้นแมวดำมักเป็นสัตว์เลี้ยงของแม่มด จึงสามารถสื่อความหมายในทางลบให้แก่แมวดำได้

### 5.1.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “เหยื่อของการจ้องเวร” จะเห็นได้จากการที่ภาพยนตร์เน้นถึงเหยื่อของ Villain ที่ไม่มีความผิด ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวใดๆ ของ Villain เลย แต่กลับต้องมาพบกับความทุกข์ทรมานเพียงเพราะเข้าไปในพื้นที่ของ Villain โดยไม่เห็นถึงที่มาของ Villain เท่าใดนัก

### 5.1.2.8 รหัส

#### รหัสวิญญาณแค้น

ตัว Villain ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเข้ารหัสว่าเป็นวิญญาณแค้นในแบบของญี่ปุ่นที่เรียกว่า *อนเรียว* (怨霊) ซึ่งหมายถึงวิญญาณที่ตายด้วยความคับแค้น จึงยังวนเวียนหลอกหลอนผู้คนเพื่อล้างแค้น โดยผู้ที่โดนวิญญาณหลอกหลอนทำร้ายนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นคู่แค้นกับวิญญาณนั้นโดยตรงเสมอไป โดยมากมักเป็นผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องเสียมากกว่า ลักษณะของ *อนเรียว* จะมีผิวขาวซีด สวมชุดกิโมโนยาวสีขาว ปล่อยผมยาวรุงรัง

จะเห็นว่านอกจากพฤติกรรมของ Villain ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของ *อนเรียว* ดังที่กล่าวไปแล้ว ลักษณะภายนอกของ Villain ก็ยังเป็นลักษณะที่ใกล้เคียงกับ *อนเรียว* อีกเช่นกัน

### รหัสแมวดำ

แม้ว่าแมวดำนั้นจะมีความหมายเป็นพิเศษในวัฒนธรรมญี่ปุ่นว่าหมายถึง “เคราะห์ร้าย” แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่สามารถใช้แมวดำในความหมายดั้งเดิมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้เนื่องจากเหตุการณ์นั้นเกิดในญี่ปุ่น และสามารถสื่อความหมายถึงความชั่วร้ายในความหมายของวัฒนธรรมตะวันตกได้เช่นกัน เนื่องจากในวัฒนธรรมตะวันตกนั้นแมวดำมักเป็นสัตว์เลี้ยงของแม่มด จึงมีความหมายในทางลบอยู่แล้ว และในภาพยนตร์ก็นำเสนอวิญญาณเด็กให้ปรากฏตัวคู่กับแมวดำ และหลายครั้งที่ Villain จะเข้าทำร้ายผู้คน ก็ให้แมวดำปรากฏตัวนำมาก่อน จึงทำให้สื่อความได้ว่าเมื่อเห็นแมวดำตัวนี้เมื่อไร แสดงว่ากำลังจะประสบเคราะห์ร้าย

### 5.1.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on* กับ *The Grudge*

ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แก่การเปลี่ยนแปลงลักษณะของวิญญาณแค้นแบบ *อนเรียว* ให้มีความหมายแคบลง เนื่องจากปัจจัยด้านบริบททางวัฒนธรรม โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลักนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงในส่วนแก่นเรื่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อเกิดการตัดแปลงในองค์ประกอบโครงเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก นอกจากนั้นเป็นการตัดแปลงองค์ประกอบเพื่อความเหมาะสมกับบริบทของอเมริกา

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on* กับ *The Grudge* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ju-on</i> กับ <i>The Grudge</i>				
	คงเดิม	ตัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง		X		
แก่นเรื่อง		X		
ตัวละคร	X			
ความขัดแย้ง	X			
ฉาก	X			
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X		

ตารางที่ 12 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on* กับ *The Grudge*

### 5.1.3.1 โครงเรื่อง

#### พบการดัดแปลงในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องที่ถูกดัดแปลงไปนั้นเป็นช่วงท้ายเรื่อง ซึ่งในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเล่าไปจนถึง Hero เสียชีวิต และคำสาปยังคงไล่ทำร้ายผู้คนไปอีกแม้อีกนับสิบปีต่อมา ส่วนภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดนั้นจบลงตรงที่ Hero พยายามทำลายพื้นที่ของ Villain แต่ไม่สำเร็จและถูก Villain ตามมาถึงตัว

การดัดแปลงตอนจบนี้เกิดจากการดัดแปลงแก่นเรื่อง โดยตัดความหมายของคำสาปให้แคบลง โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นคำสาปยังคงส่งผลข้ามสถานที่และเวลาไปนานอีกนับสิบปี แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นเล่าเรื่องราวของคำสาปกำจัดดวงแคบลงมาที่รอบตัว Hero เท่านั้น เนื่องจากผู้ชมชาวตะวันตกอาจจะไม่คุ้นเคยกับลักษณะของวิญญาณแค้นแบบ *อนเรียว* ที่มีความแค้นผูกติดมาก

### 5.1.3.2 แก่นเรื่อง

#### พบการดัดแปลงในส่วนแก่นเรื่อง

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นล้วนมีแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผลเสียการจองเวรเหมือนกัน แต่ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการกล่าวถึงขอบเขตของการจองเวรที่แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนานนับสิบปี แต่การจองเวรนั้นก็ยังคงสืบต่อไล่ทำร้ายผู้คนต่อเนื่องไปไม่มีวันจบสิ้น แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่นั้นไม่กล่าวมาถึงในส่วนนี้

การดัดแปลงแก่นเรื่องดังกล่าวนั้น เป็นเพราะผู้ชมทางตะวันตกยังไม่คุ้นเคยกับลักษณะของ *อนเรียว* ที่ไม่เจาะจงทำร้ายคู่แค้นของตน แต่ทำร้ายผู้คนที่ผ่านเข้ามาในพื้นที่ของตนโดยไม่เลือกใคร และผู้ที่ถูก Villain ทำร้ายอย่างโหดเหี้ยมก็จะกลายเป็นอนเรียวต่อไป จึงทำให้การจองเวรไม่รู้จักจบสิ้น ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่จึงไม่กล่าวถึงคำสาปที่แพร่กระจายข้ามกาลเวลาออกไป เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับอนเรียวสามารถเข้าใจได้ และเป็นการปรับการเล่าเรื่องให้เน้นอยู่ที่ตัวละครเพียงตัวเดียว จากที่เดิมนั้นเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลายตัวมากและไม่เรียงลำดับเวลา ซึ่งรูปแบบการเล่าเรื่องดังกล่าวนี้ไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมากนัก



### 5.1.3.3 ตัวละคร

#### พบการคงเดิมในส่วนตัวละคร

ความหมายของตัวละคร Hero และ Villain ที่มีความหมายเป็นตัวแทนของ “การจองเวร” กับ “เหยื่อของการจองเวร” นั้น เป็นความหมายที่มีอยู่โดยทั่วไป จึงสามารถคงเดิมความหมายของตัวละครไว้ได้ทั้งหมด

### 5.1.3.4 ความขัดแย้ง

#### พบการคงเดิมในส่วนความขัดแย้ง

ความขัดแย้งเกี่ยวกับความทุกข์กับความสุข ผู้ไล่ล่ากับเหยื่อและความหึงหวงกับความไวใจนั้น เป็นความหมายที่มีอยู่ทั่วไป จึงสามารถคงเดิมไว้ได้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

### 5.1.3.5 ฉาก

#### พบการคงเดิมในส่วนฉาก

เหตุการณ์ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้ล้วนเกิดขึ้นที่ญี่ปุ่นเหมือนกัน โดยมากเป็นฉากที่พักอาศัยเหมือนกัน และบ้านที่ Villain สิงสู้อยู่ก็น่าจะทำในบ้านหลังเดียวกัน จึงทำให้ฉากไม่มีการเปลี่ยนแปลง และความหมายของฉากที่มีความหมายว่า “ภัยซ่อนเร้นในที่ใกล้ตัว” ก็เป็นความหมายที่มีอยู่ทั่วไปในทุกสังคม จึงสามารถคงเดิมในส่วนนี้ไว้ได้

### 5.1.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

#### พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นคือ “แมวดำ” เหมือนกัน แม้ว่าแมวดำจะมีความหมายเป็นพิเศษว่า “เคราะห์ร้าย” เฉพาะในวัฒนธรรมญี่ปุ่น แต่ในวัฒนธรรมตะวันตกนั้น แมวดำก็มีความหมายในทางลบอยู่แล้ว ดังจะเห็นได้จากการที่แมวดำมักเป็นสัตว์เลี้ยงของแม่มด และนอกจากนั้นการนำเสนอแมวดำในภาพยนตร์ให้ร้องเสียงแหลมเสียดหู อยู่คู่กับวิญญูณ

เด็ก และในบางครั้งเด็กก็ร้องเป็นเสียงแมว ทำให้สามารถสื่อความว่าการพบเห็นแมวตัวนั้นเป็นเรื่องร้ายได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนไป

### 5.1.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นเป็นมุมมองเดียวกัน คือเล่าเรื่องจากมุมมองของ “เหยื่อการจอบเวร” ซึ่งเป็นมุมมองที่มีความหมายเดียวกันในทุกสังคมและวัฒนธรรม จึงสามารถคงเดิมไว้ได้ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

### 5.1.3.8 รหัส

*พบการดัดแปลงในส่วนรหัส*

การดัดแปลงรหัสอนเรียว

แม้ว่าตัวละคร Villain นั้นจะมีลักษณะเป็นวิญญาณแค้นแบบ *อนเรียว* ทั้งสองฉบับ ทั้งในเรื่องรูปร่างที่ผิวขาวซีด สวมชุดสีขาว ผมแผ่รุงรัง และในเรื่องลักษณะนิสัยที่เป็นวิญญาณแค้น ที่ปรากฏตัวขึ้นทำร้ายผู้คนเพื่อระบายความแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายคู่แค้นเสมอไป แต่ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นไม่ได้นำเสนอลักษณะอย่างหนึ่งของ *อนเรียว* นั่นก็คือการที่ *อนเรียว* จะอยู่ทำร้ายผู้คนต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าความแค้นจะคลี่คลายไป ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการเล่าถึงเหตุการณ์หลังจากเริ่มเรื่องถึงสิบปีโดยประมาณ ตัววิญญาณพยาบาทนั้นยังคงไล่ทำร้ายผู้คนอยู่ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของ *อนเรียว* ที่จอบเวรไม่เลิกรา แต่ในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้น เรื่องราวจบลงที่ตัว Hero ถูก Villain ตามมารังควาญ ไม่ได้กล่าวสืบไปเป็นเวลาสิบปี จึงทำให้ความหมายดังกล่าวนั้นหายไป

การที่ดัดแปลงการเข้ารหัส *อนเรียว* ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ โดยนำส่วนการจอบเวรไม่เลิกราไม่ว่าเวลาจะผ่านไปเท่าไรนั้นออกไป เกิดจากการที่นำรหัส *อนเรียว* ของญี่ปุ่นมาใช้ ซึ่งผู้ชมชาวตะวันตกจะไม่คุ้นเคยกับลักษณะของ *อนเรียว* นัก จึงต้องลดประเด็นเกี่ยวกับ *อนเรียว* เรื่องระยะเวลาออกไป เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจลักษณะของ *อนเรียว* ได้ง่ายขึ้น เพราะผู้ชมอาจไม่เข้าใจถึงปมที่เป็นแรงผลักดันให้ *อนเรียว* ทำร้ายผู้คน ว่ามาจากความคับแค้นในใจและต้องการให้ผู้อื่นได้รับรู้ถึงความเจ็บปวดที่ตนประสบ ไม่ได้มีเป้าหมายเจาะจงล้างแค้นคู่กรณีเสมอไป ตราบใดที่ยังไม่สามารถดับความคับแค้นนั้นได้ วิญญาณก็ยังคงตามจอบล้างจอบผลาญ

ผู้คนไม่เลิกรา ดังนั้นในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงเข้ารหัสแค่ในส่วนของการเป็น  
 วิญญาณอาฆาตที่ทำร้ายคนไม่เลือกหน้าเพียงเท่านั้น

### การตัดแปลงรหัสแมวดำ

ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นแมวดำถูกเข้ารหัสไว้ด้วยความเชื่อทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยมีความหมายเป็น “ความเคราะห์ร้าย” ซึ่งคนญี่ปุ่นเชื่อว่าหากถูกแมวดำกระโดดตัดหน้า แสดงว่าจะประสบเคราะห์ร้าย ในตัวภาพยนตร์ก็ใช้แมวดำปรากฏตัวเข้าหาเหยื่อก่อน เพื่อเป็นการสื่อความว่าเหยื่อผู้นั้นกำลังจะเคราะห์ร้าย ซึ่งในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นจะให้แมวดำปรากฏตัวคู่กับวิญญาณเด็กเป็นหลัก และในบางครั้งวิญญาณเด็กก็ร้องออกมาเป็นเสียงแมว ในส่วนนี้เป็นการนำแมวดำมาสื่อความว่าเด็กคนนี้เป็นผู้เคราะห์ร้ายเหมือนกัน เนื่องจากไม่ได้รู้เห็นอะไรกับความขัดแย้งของพ่อแม่เลย แต่ต้องมาตายไปด้วย

แม้ในวัฒนธรรมตะวันตก แมวดำจะไม่ได้มีความหมายเป็นพิเศษเหมือนกับในวัฒนธรรมญี่ปุ่น แต่ในวัฒนธรรมตะวันตกนั้น แมวดำก็มีความหมายในเชิงลบอยู่ ดังจะเห็นจากมักเป็นสัตว์เลี้ยงของแม่มด เมื่อนำมาประกอบกับการเล่าเรื่อง โดยให้แมวดำปรากฏตัวคู่กับวิญญาณเด็ก ใช้เสียงร้องเสียดหูของแมวสร้างความน่าหวาดกลัว และแมวดำมักปรากฏตัวขึ้นให้เหยื่อเห็นก่อนที่วิญญาณแค้นจะปรากฏตัว จึงทำให้สามารถสื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับความหมายเดิมของญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

## 5.2 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2 กับ The Ring Two

### 5.2.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2

#### เรื่องย่อ

หลังเหตุการณ์ในภาคก่อน เรโกะที่ช่วยเหลือโยอิจิจากเงื้อมมือของซาดาโกะ (Villain) ไปได้ก็หายตัวไป ปล่อยให้โอคาซากิ (Helper) ทำข่าวเรื่องวิดีโอต้องสาปต่อไป วันหนึ่งมีหญิงสาวชื่อว่าไม (Hero) ปรากฏตัวเข้ามาสอบถามเรื่องราว หลอนเป็นหญิงที่หลงรักริวจิที่เสียชีวิตไปในเหตุการณ์ครั้งก่อน จึงขึงใจต่อการตายของริวจิและต้องการรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นกันแน่ทั้งสองจึงร่วมมือกันสืบสาวเรื่องราว

ไม่ได้พบกับโยอิจิจและเรโกะ แต่ไม่ได้รับความร่วมมือในการสืบเรื่องราวสักเท่าไร ทั้งสองจึงไปพบหญิงสาวที่เสียชีวิตเพราะเห็นเพื่อนตายด้วยคำสาปต่อหน้าต่อตา นักวิทยาศาสตร์ที่ดูแล

อยู่พบว่าสามารถใช้ภาพถ่ายเทพลังงานที่เป็นคำสาปได้ จึงสร้างอุปกรณ์เพื่อถ่ายทอดพลังที่ค้างอยู่ในตัวหญิงเสียชีวิตคนนั้นออกมาเป็นภาพทางจอ เพื่อให้หลุดพ้นจากอำนาจนั้น แต่ไม่เกรงว่าทุกคนจะโดนคำสาปเพราะภาพที่ปรากฏจึงขัดขวางการทดลองไว้

การตายด้วยคำสาปของนักเรียนหญิงคนหนึ่งทำให้เรโกะและโยอิจิจะถูกนำตัวไปสอบสวน ไม่รู้ตัวว่าตนนั้นมีพลังจิตเหมือนกับริวจิ และโยอิจินั้นก็ค่อยๆ ถูกพลังของซาตาโกะครอบงำทีละน้อยจนเริ่มกลายเป็นผู้มีพลังจิตเหมือนซาตาโกะ เมื่อเรโกะที่ถูกรถชนเสียชีวิต ไม่จึงอาสาดูแลโยอิจิเหมือนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน

ไม่ตัดสินใจพาโยอิจิไปยังเกาะบ้านเกิดของซาตาโกะเพื่อหาทางหลุดพ้นจากพลังของซาตาโกะ ไม่รู้สาเหตุของเรื่องราวทั้งหมด จึงตัดสินใจจะใช้การทดลองทางวิทยาศาสตร์ถ่ายทอดพลังของซาตาโกะออกจากตัวโยอิจิก่อนที่โยอิจิจะกลายเป็นซาตาโกะคนที่สองไป กลุ่มนักวิทยาศาสตร์จึงมาติดตั้งอุปกรณ์ไว้มระน้ำเพื่อใช้น้ำในสระเป็นสื่อกลางถ่ายพลังงาน โดยมีไม่เป็นคนรับพลังนั้นไป

การทดลองเกิดล้มเหลวเนื่องจากอุปกรณ์วิทยาศาสตร์ไม่สามารถรับพลังของซาตาโกะไหว นักวิทยาศาสตร์เสียชีวิตทั้งหมด ส่วนไม่กับโยอิจิกี้ถูกดึงข้ามมิติไปอยู่ในบ่อน้ำ แล้ววิญญาณของริวจิกี้ปรากฏตัวขึ้น แล้วรับถ่ายพลังอำนาจของซาตาโกะออกจากตัวโยอิจิไปจนหมดสิ้น แล้วไม่ก็พาตัวโยอิจินีออกมาได้โดยสวัสดิภาพ

### 5.2.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2 สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- พลังของ Villain เข้าครอบงำสมาชิกในครอบครัวหนึ่ง
- Hero ตามสืบเรื่องราวของ Villain จนมาพบกับครอบครัวที่ถูกครอบงำ
- Hero พยายามช่วยเหลือผู้ที่ถูก Villain ครอบงำราวกับเป็นคนในครอบครัวตนเอง
- Hero เสียสละตนเองเพื่อช่วยเหลือผู้ที่ถูก Villain ครอบงำ
- Hero ขจัดพลังของ Villain ออกไปได้สำเร็จ ด้วยความช่วยเหลือจากคนในครอบครัวของผู้ที่ถูกครอบงำ
- คำสาปของ Villain ยังคงทำร้ายผู้อื่นในสังคมต่อไป

พลังของ Villain เข้าครอบงำสมาชิกในครอบครัวหนึ่ง

พลังอำนาจของ Villain ตกค้างอยู่ในตัวโยอิจิ ทำให้โยอิจิค่อยๆ กลายเป็นผู้มีพลังพิเศษแบบเดียวกับ Villain

Hero ตามสืบเรื่องราวของ Villain จนมาพบกับครอบครัวที่ถูกครอบงำ

Hero หลงรักริวจิบิดาของโยอิจิที่ถูก Villain สังหารไปในภาคก่อน จึงพยายามสืบหาเรื่องราวว่าเกิดอะไรขึ้น

Hero พยายามช่วยเหลือผู้ที่ถูก Villain ครอบงำราวกับเป็นคนในครอบครัวตนเอง

Hero ทุ่มเทช่วยเหลือโยอิจิอย่างเต็มที่ และมอบความรักความอบอุ่นให้ราวกับว่าเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน

Hero เสียสละตนเองเพื่อช่วยเหลือผู้ที่ถูก Villain ครอบงำ

Hero เสียสละตัวเองรับเป็นผู้ถ่ายทอดพลังอำนาจของ Villain ออกจากตัวของโยอิจิโดยไม่สนความปลอดภัยของตัวเอง

Hero ขจัดพลังของ Villain ออกไปได้สำเร็จ ด้วยความช่วยเหลือจากคนในครอบครัวของผู้ที่ถูกครอบงำ

ขณะที่ถ่ายพลังอยู่นั้น Hero และโยอิจิลุดเข้าไปยังกันบ่อน้ำซึ่งเป็นมิติของ Villain ริวจิพ่อของโยอิจิที่ตายไปแล้วก็ปรากฏตัวขึ้น แล้วรับเอาพลังอำนาจของ Villain ทั้งหมดไป ทำให้โยอิจিরอดพ้นจากการครอบงำ

คำสาปของ Villain ยังคงทำร้ายผู้อื่นในสังคมต่อไป

เทพคำสาปของ Villain ยังคงแพร่กระจายออกไปในสังคม คำสาปจึงยังไม่จบสิ้น

### 5.2.1.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “การแบ่งปันความรู้สึกกันในครอบครัว สามารถเยียวยาความเจ็บปวดได้”

ประเด็นหลักที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้คือความรักของคนในครอบครัว แม้ว่า Hero จะไม่ใช่คนในครอบครัวของโยอิจิที่ถูก Villain ครอบงำ แต่เมื่อมารดาของโยอิจิเสียชีวิตไปก็ทำให้ Hero เข้ามาดูแลช่วยเหลือด้วยความสงสาร และให้ความรักความอบอุ่นราวกับเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน ทำให้โยอิจิไม่ว่าเหวเมื่อเสียแม่แท้ๆ ไป จนกระทั่ง Hero พยายามใช้ตนเองเป็นตัวส่งถ่ายพลังอำนาจของ Villain ออกไปจากตัวโยอิจิ ริวจิพ่อแท้ๆ ของโยอิจิที่เสียชีวิตไปแล้วก็ปรากฏตัวขึ้น แล้วถ่ายทอดพลังที่สร้างความเจ็บปวดนั้นออกไปจากตัวโยอิจิ จึงทำให้โยอิจิหลุดพ้นจากการครอบงำของ Villain

นอกจากนี้ยังมีการพูดถึงอดีตของครอบครัว Villain ว่าที่ทุกคนต้องเจ็บปวดนั้น เป็นเพราะไม่ได้มีการแบ่งปันความรู้สึกกันในครอบครัว ชิซูกะแม่ของ Villain ก็ออกไปตลอดลูกที่ไม่ฟังประสงค์ตามลำพัง ตาของ Villain ก็ไม่เคยคิดเข้ามาเหลียวแลชะตาของ Villain จนกระทั่งในภาคนี้ตาของ Villain จึงสำนึกได้ว่าที่ทุกอย่างเกิดขึ้นนั้นก็เพราะตนไม่เหลียวแลความรู้สึกของคนในครอบครัว

### 5.2.1.3 ตัวละคร

#### Hero – ทาคาโนะ ไม

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือโยอิจิให้หลุดพ้นจากการครอบงำของ Villain

ไมคือหญิงสาวผู้หลงรักริวจิผู้เป็น Helper ในภาคแรก เมื่อทราบข่าวว่าริวจิเสียชีวิต ไมก็พยายามสืบสาวสาเหตุการตายของริวจิ จนกระทั่งได้มาพบว่าโยอิจิลูกชายของริวจิถูกพลังอำนาจของ Villain ครอบงำ จึงพยายามเข้าช่วยเหลือ และเมื่อแม่ของโยอิจิเสียชีวิตไป หล่อนก็เข้ามาช่วยดูแลราวกับเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน และเสียสละตัวเองเพื่อช่วยเหลือโยอิจิโดยไม่สนใจถึงสวัสดิภาพของตนเอง โดยทั้งหมดนั้นทำไปด้วยความรักที่มีให้ริวจิ และเผื่อแผ่ไปให้ลูกชายของริวจิด้วย

ตัวละครนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความรัก”

### Helper – โอคาศาภิ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือ Hero ในการสืบสาวเรื่องราวที่เกิดขึ้น

โอคาศาภิเป็นนักข่าวที่เข้ามาสืบข่าวเรื่องนี้ต่อจากอาายาคว่า เรโกะ Hero ของภาคก่อนที่ถอนตัวไป เมื่อไม่มาขอความช่วยเหลือในการสืบสาวเรื่องราว จึงให้ความร่วมมือในการสืบสวน แต่สุดท้ายโอคาศาภิก็ถูกวิญญาณแค้นของหญิงที่เขาหลอกให้ตายตามมาล้างแค้นจนเสียชีวิต บทบาทหลักของโอคาศาภิที่ปรากฏในเรื่องคือเป็นผู้นำทางให้ Hero ได้รู้เรื่องราวมากขึ้นนั่นเอง

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้รอบรู้”

### Villain – ซาดาโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นเจ้าของพลังอำนาจที่เข้าครอบงำผู้อื่นจนสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้ที่ถูกครอบงำ

แม้ในภาคก่อนนั้นโยอิจิจะสามารถรอดจากคำสาปของซาดาโกะได้ แต่พลังของหล่อนยังคงคาอยู่ในร่างของโยอิจิ ทำให้โยอิจิค่อยๆ กลายเป็นตัว Villain ไปทีละน้อย ด้วยความแค้นของซาดาโกะนั้นยังไม่ได้รับการคลี่คลายไป จึงทำให้หล่อนยังคงวนเวียนทำร้ายผู้คนอยู่ดังเดิม

ตัวละครนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความพยายาม”

## 5.2.1.4 ความขัดแย้ง

### คนนอกครอบครัวยกกับคนในครอบครัว

ตัว Hero เป็นคนนอกครอบครัวของโยอิจิ แม้จะโดนกีดกันออกไปในตอนแรก แต่สุดท้ายก็กลายเป็นเหมือนคนในครอบครัวเดียวกับโยอิจิ

เมื่อพลังของ Villain ที่เป็นคนนอกครอบครัวของโยอิจิ พยายามเข้าครอบงำร่างของโยอิจิ จึงถูก Hero พยายามขัดขวาง และในท้ายที่สุดริวจิที่เป็นพ่อแท้ๆ ของโยอิจิก็ก็นำมารับพลังนั้นไป ทำให้ Villain ที่พยายามเข้ามารุกรานคนในครอบครัวนี้ต้องล่าถอยไป

## วิทยาศาสตร์กับไสยศาสตร์

เมื่อเรื่องราวของพลังอำนาจ Villain ไปถึงมือนักวิทยาศาสตร์ จึงเกิดความพยายามที่จะใช้วิทยาศาสตร์ควบคุมพลังอำนาจของ Villain ที่เป็นอำนาจทางไสยศาสตร์ แต่สุดท้ายพลังอำนาจของ Villain นั้นก็รุนแรงเกินกว่าที่วิทยาศาสตร์จะจัดการได้ จึงเกิดความเสียหายขึ้นในที่สุด

## เสรีภาพกับการครอบงำ

ตัวโยอิจินั้นต้องการที่จะเป็นตัวเอง เป็นเด็กธรรมดาทั่วๆ ไป ได้รับความรักจากคนในครอบครัวและได้รับการยอมรับจากคนในสังคม แต่เมื่อพลังของ Villain เข้ามาครอบงำทำให้โยอิจิค่อยๆ กลายเป็นผู้มีพลังจิตแบบเดียวกับ Villain และเริ่มถูกสังคมต่อต้านเพราะความแตกต่าง จึงทำให้โยอิจินั้นต้องการกำจัดพลังอำนาจของ Villain ออกไป

### 5.2.1.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยมากเป็นฉากเมือง สีมืดทึบ เต็มไปด้วยอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ และฉากโลกหลังความตายกับฉากสังคมญี่ปุ่นโบราณ สามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติและความเชื่อของสังคมญี่ปุ่นโบราณ ที่ยังแทรกตัวซุกซ่อนอยู่ในสังคมเมืองปัจจุบัน”

### 5.2.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “น้ำ” โดยความหมายของน้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้หมายถึง “ความน่าหวาดกลัว เรื่องลึกลับ พลังที่ไม่อาจต้านทาน” จะเห็นได้จากสื่อที่เป็นตัวนำพลังอำนาจของ Villain นั่นคือน้ำ และในฉากสุดท้ายนั้นน้ำในสระที่ถ่ายทอดพลังของ Villain ลงไปก็พลุ่งพล่าน และนักวิทยาศาสตร์ที่ใช้วิทยาศาสตร์เข้ามารับมือกับพลังอำนาจของ Villain ก็พ่ายให้กับพลังของ Villain ทั้งหมด

ทั้งหมดนี้สืบเนื่องมาจากมาจากมุมมองของสังคมญี่ปุ่นโบราณ ซึ่งผูกพันกับน้ำทะเล ในลักษณะที่นับถือและหวาดกลัว เนื่องจากชาวญี่ปุ่นหาประโยชน์จากท้องทะเล และประสบกับอันตรายหลากหลายรูปแบบในท้องทะเล ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและภูตผีวิญญาณของญี่ปุ่นจึงเกี่ยวพันกับทะเลมาโดยตลอดในลักษณะดังที่กล่าวไว้



### 5.2.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นมุมมองของ “ครอบครัว” ดังจะเห็นได้จากมุมมองประเด็นต่างๆ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว โดยมองว่าปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากการที่คนในครอบครัวไม่เข้าใจความรู้สึกของกันและกัน จะเห็นได้จากตาของ Villain ที่ไม่ยอมเข้าใจความรู้สึกของแม่ Villain จนกระทั่งแม่ของ Villain ต้องตัดสินใจฆ่าตัวตาย

นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอทางออกของปัญหาในมุมมองของครอบครัวด้วยเช่นกัน โดยมองว่าทางออกของความทุกข์ต่างๆ นั้นสามารถคลี่คลายลงได้ด้วยการแบ่งปันความรู้สึกกันภายในครอบครัว จะเห็นได้จากการที่โยอิจิไม่แสดงอาการโศกเศร้ามากนักเมื่อมารดาของตนตายไป เนื่องจาก Hero พยายามทำตัวเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน มอบความรักความอบอุ่นให้ และในตอนท้ายพ่อแท้ๆ ของโยอิจิก็คปรากฏตัวขึ้นเพื่อดึงพลังของ Villain ออกจากตัวโยอิจิไปไว้ในตัวเอง เปรียบเหมือนการแบ่งปันความทุกข์ทรมานภายในครอบครัว ปัญหาที่เกิดขึ้นกับโยอิจิจึงคลี่คลายไปได้

### 5.1.2.8 รหัส

#### รหัสคนนอก คนใน

สังคมญี่ปุ่นนั้นมีการแบ่งแยกคนนอกและคนในไว้อย่างชัดเจน และคนนอกไม่มีสิทธิ์เข้ามายุ่งเกี่ยวกับเรื่องราวของคนใน แม้แต่จะให้ความช่วยเหลือก็ทำได้เพียงแค่ระดับเดียวเท่านั้น จะเห็นได้จากการที่ Hero พยายามให้ความช่วยเหลือครอบครัวของโยอิจิในช่วงแรก แต่กลับถูกเรโกะกีดกันออกไปเพราะว่าเป็นคนนอก แม้จะมีเจตนาดีแต่คนนอกก็คือคนนอก ไม่ควรมายุ่งเกี่ยวกับคนใน ปัญหาของคนในต้องให้คนในจัดการเท่านั้น จนกระทั่งเมื่อ Hero ได้รับการยอมรับจากโยอิจิให้เป็นคนในแล้ว จึงจะสามารถเข้าให้การช่วยเหลือได้อย่างเต็มที่ แต่สุดท้าย Hero ก็ช่วยได้แค่ในระดับหนึ่ง ต้องอาศัยคนในคือพ่อแท้ๆ ของโยอิจิเข้ามาคลี่คลายปัญหาให้

### รหัสอนเรียว

ตัว Villain นั้นยังคงปรากฏตัวในรูปลักษณะของ *อนเรียว* เหมือนกับในภาพยนตร์ภาคแรก ดังจะเห็นได้จากการแต่งกายในชุดยาวสีขาว ผมยาวรุงรัง และย้งวนเวียนทำร้ายผู้คน เพราะมีความแค้นคาอยู่ในใจ ซึ่งทั้งหมดนั้นสอดคล้องกับลักษณะของ *อนเรียว* ที่เป็นวิญญาณแค้นในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มักปรากฏกายในชุดกิโมโนยาวสีขาว สีผิวขาวซีด ผมยาวรุงรัง วนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ด้วยความเคียดแค้น และผู้ที่ถูกทำร้ายนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นคู่แค้นของ *อนเรียว* เสมอไป

### รหัสน้ำ

น้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเข้ารหัสให้มีความหมายถึงความน่าหวาดกลัว เรื่องลึกลับพลังที่ไม่อาจต้านทานได้ด้วยความสามารถดั้งเดิมของญี่ปุ่นซึ่งผูกพันกับน้ำทะเล ในลักษณะที่นับถือและหวาดกลัว เนื่องจากชาวญี่ปุ่นหาประโยชน์จากท้องทะเล และประสบกับอันตรายหลากหลายรูปแบบในท้องทะเล ความเชื่อเรื่องเทพเจ้าและภูตผีวิญญาณของญี่ปุ่นจึงเกี่ยวพันกับทะเลมาโดยตลอดในลักษณะดังที่กล่าวไว้ ทำให้น้ำในภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อความหมายออกมาในลักษณะดังกล่าว

### รหัสพิธีกรรมโบราณ

รหัสพิธีกรรมโบราณในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเห็นได้จากการที่ตาของ Villain อธิบายเรื่องราวต่างๆ ด้วยความเชื่อทางพิธีกรรมโบราณ เช่นที่เกิดของซาตาโกะนั้นคือในถ้ำริมทะเลที่เต็มไปด้วยเทวรูปจิโซที่เชื่อว่าเป็นเทวรูปที่ปกป้องเด็กกับกัณฑ์กระดาษ ซึ่งเทวรูปจิโซและกัณฑ์กระดาษนี้ยมนำมาตั้งไว้กับหลุมศพของเด็กอีกด้วย จุดนี้เป็นการสร้างความหมายของ Villain ว่าถือกำเนิดในสถานที่ตายของเด็ก นอกจากนี้ยังมีพิธีที่ชาวบ้านจะนำของที่ไม่ดีมาวางไว้ในถ้ำเพื่อให้ทะเลพัดพาไป และเมื่อได้ศพของซาตาโกะกลับมา ตาของซาตาโกะก็นำศพนั้นไปลอยในทะเล ซึ่งเป็นลักษณะเดียวกับพิธีกรรมโบราณดังกล่าว

## 5.2.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *The Ring Two*

### เรื่องย่อ

หลังจากช่วยให้เอเดนรอดพ้นจากคำสาปของซามาร่า (Villain) มาได้ ราเชล (Hero) ก็ย้ายบ้านมาอยู่อีกเมืองหนึ่งเพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ แต่เมื่อราเชลปรับตัวเข้ากับสถานที่ใหม่ได้ไม่นาน ซามาร่าก็อาศัยการแพร่คำสาปกระจายมาจนพบตัวราเชลอีกครั้ง

แล้ววันหนึ่งเอเดนก็ถูกซามาร่าดึงตัวเข้าไปในโทรทัศน์อย่างไม่ทันตั้งตัว แม้ว่าจะรอดมาได้แต่ก็มีอะไรบางอย่างในตัวเอเดนเปลี่ยนไป สัตว์ป่าแสดงอาการหวาดกลัวเมื่ออยู่ใกล้เอเดน นอกจากนั้นเอเดนยังมีท่าทางหวาดกลัวน้ำ เมื่อลงอาบน้ำในอ่างก็มีพลังอำนาจผลึกน้ำออกจากอ่างจนหมด เรเชลเข้ามาพยายามช่วยเหลือ แต่ถูกเข้าใจผิดว่าตนเป็นคนจับลูกกตัญญู

เจ้าหน้าที่ของรัฐตัดสินใจกันไม่ให้ราเชลอยู่กับลูกเพราะเหตุการณ์ดังกล่าว เรเชลจึงออกไปสืบหาทางแก้ไขให้ได้ตัวเอเดนคืนมา ทางด้านเอเดนก็ใช้พลังจิตสังหารเจ้าหน้าที่รัฐที่เข้ามาติดกันไม่ให้เขาพบกับแม่แล้วหนีออกมา ราเชลสืบสาวเรื่องราวไปจนพบกับแม่แท้ๆ ของซามาร่า หล่อนจึงได้รู้ว่าซามาร่ามีอาการหวาดกลัวน้ำตั้งแต่เด็ก และเด็กที่หลุดรอดจากคำสาปมาได้ ก็จะค่อยๆ ถูกซามาร่ายึดครองร่าง เพื่อที่จะชิงแม่ของเด็กคนนั้นมาเป็นแม่ตัวเอง ทางแก้มีอยู่ทางเดียวคือสังหารลูกตัวเองเสีย

ราเชลไม่อาจตั้งใจสังหารเอเดนที่ถูกซามาร่ายึดครองร่างได้ แต่หล่อนก็ได้พบกับเอเดนตัวจริงในความฝัน แล้วได้รับคำแนะนำให้พาร่างตนไปยังที่ที่ซามาร่าหวาดกลัว ราเชลจึงวางยานอนหลับให้ซามาร่าในร่างเอเดนทาน แล้วจับไปใส่อ่างน้ำที่มีน้ำอยู่เต็ม ซามาร่าจึงใช้พลังอำนาจดึงราเชลไปยังบ่อน้ำในอีกมิติ แต่สุดท้ายราเชลก็หนีออกมาได้ เอเดนจึงรอดพ้นจากการครอบงำของซามาร่าและได้อยู่กับแม่อีกครั้ง

### 5.2.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Ring Two สรุปออกมาตามลำดับเวลาของเหตุการณ์ได้ดังนี้

- Hero และครอบครัวย้ายเข้ามาอยู่ในสังคมแห่งใหม่
- Villain ติดตามหาตัว Hero จนพบ
- Villain พยายามเข้ายึดครองร่างคนในครอบครัวของ Hero
- Hero หาทางขัดขวางไม่ให้ Villain ยึดร่างคนในครอบครัว
- Hero สามารถช่วยเหลือคนในครอบครัวได้สำเร็จ

*Hero และครอบครัวย้ายเข้ามาอยู่ในสังคมแห่งใหม่*

Hero พาลูกชายย้ายออกจากที่อยู่เก่ามาอยู่ในเมืองอื่น เพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่

*Villain ติดตามหาตัว Hero จนพบ*

Villain อาศัยคำสาปที่แพร่กระจายออกไปเรื่อยๆ สืบหาตัว Hero จนกระทั่งมีคนในย่านที่ Hero ไปพักอาศัยโดนคำสาปเสียชีวิตแล้ว Hero ไปดูศพ Villain จึงรู้ว่า Hero อยู่ที่เมืองนี้

*Villain พยายามเข้ายึดครองร่างคนในครอบครัวของ Hero*

Villain ใช้พลังพิเศษพยายามดึงเอเดนเข้าไปยังโลกของ Villain ในความฝัน แม้อเอเดนจะสะดุ้งตื่นขึ้นมาได้ แต่พลังอำนาจของ Villain ก็ค่อยๆ เข้ายึดครองร่างของเอเดนแล้วทีละน้อย

*Hero หาทางขัดขวางไม่ให้ Villain ยึดร่างคนในครอบครัว*

เมื่อ Hero ทราบว่าเกิดอะไรขึ้น จึงพยายามหาหนทางปลดปล่อยลูกชายตนจากการเงื้อมมือของ Villain แม้จะพบว่าทางออกที่คนอื่น ๆ เคยทำมานั้นคือสังหารลูกตัวเองทิ้ง แต่ Hero ยังพยายามหาทางเพื่อที่จะช่วยลูกชายให้รอดปลอดภัยให้ได้

*Hero สามารถช่วยเหลือคนในครอบครัวได้สำเร็จ*

Hero วางยานอนหลับลูกชายตัวเองที่ถูก Villain สิงอยู่เพื่อไม่ให้ Villain รู้ตัว แล้วนำไปแช่ในอ่างน้ำที่ Villain หวาดกลัว จึงสามารถขโมย Villain ออกจากร่างของลูกชายได้สำเร็จ

### 5.2.2.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถถอดความหมายออกมาได้ว่า “ความรักของแม่นั้นมีพลังยิ่งใหญ่เหนือสิ่งอื่นใด และเป็นที่ยอมรับของทุกคน” จะเห็นได้ปมปัญหาของเรื่องราวในภาคนี้เกิดจากการที่ Villain ไม่เคยได้รับความรักจากแม่ เป็นเหตุให้อยากได้ Hero มาเป็นแม่ของตนเอง จึงใช้พลังที่ตนมีพยายามเข้ายึดครองร่างลูกชายของ Hero เพื่อให้ตนได้รับความรักจากแม่บ้าง แต่สุดท้ายนั้นแม้ Hero จะได้รับคำบอกเล่าว่ามีแต่วิธีสังหารลูกของตนไปเท่านั้นจึงจะหลุดพ้นจากอำนาจของ Villain ได้ แต่ Hero ก็ไม่อาจหึกใจทำได้ด้วยความรักที่มีให้ลูก หล่อนจึงหาวิธีขโมย Villain ออกจากร่างของลูกชายตัวเองได้สำเร็จ เป็นการแสดงให้เห็นถึงพลังของความรักที่แม่มีให้แก่ลูก

### 5.2.2.3 ตัวละคร

#### Hero – ราเชล เคลเลอร์

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามปลดปล่อยลูกของตนจากการครอบงำของ Villain

หลังจากสามารถคลี่คลายคำสาปให้กับลูกชายได้ หล่อนก็พาลูกชายย้ายมาอยู่ที่เมืองอื่นเพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ แต่ทว่าซามาร่านั้นก็ไล่ติดตามมาจนพบ แล้วพยายามเข้ายึดครองร่างของลูกชายหล่อนโดยไม่ให้รู้ตัว แม้ว่าผู้ที่เคยถูกพลังของ Villain ยึดครองร่างแบบนี้จะตั้งใจสังหารลูกตนเองทิ้งเพื่อให้หลุดพ้นจากเงื้อมมือของ Villain แต่ด้วยความรักลูกทำให้ราเชลหาหนทางกำจัดอำนาจของ Villain ออกจากร่างลูกชายได้สำเร็จ

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความรัก”

### Villain – ซามาร่า มอร์แกน

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่พยายามเข้าครอบงำร่างของผู้อื่น เพื่อความสุขส่วนตน โดยไม่สนใจว่าจะสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น

หลังจากที่ Hero สามารถคลายคำสาปแล้วย้ายไปอยู่เมืองอื่น ซามาร่าก็อาศัยคำสาปที่แพร่กระจายไปทั่วเป็นเครื่องมือตามหาตัว Hero จนพบ ซามาร่าไม่เคยได้รับความรักจากแม่เลย จึงเข้ามาสิงเพื่อยึดครองร่างลูกชายของ Hero อย่างซำๆ ไม่ให้รู้ตัว เพื่อให้ตนได้รับความรักจาก Hero ในฐานะแม่บัง แต่ก็ถูก Hero ขับไล่ออกไปได้ในที่สุด

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “เด็กที่โหยหาความรัก”

#### **5.2.2.4 ความขัดแย้ง**

##### เสรีภาพกับการครอบงำ

เอเดนลูกชายของ Hero ต้องการเป็นตัวของตัวเอง อยากใช้ชีวิตอยู่กับแม่อย่างมีความสุข แต่กลับถูก Villain พยายามเข้าครอบงำเพื่อยึดครองร่างและแม่ของเอเดนไป เมื่อ Hero ทราบจึงพยายามจัดการครอบงำของ Villain ออกไป

##### คนนอกครอบครัวยุกับคนในครอบครัว

ตัว Hero นั้นพยายามหาทางช่วยเหลือลูกตนเองจากเงื้อมมือของ Villain ที่เป็นคนนอกครอบครัวยุอย่างเต็มที่ เนื่องจาก Villain พยายามแทรกตัวเข้ามาแทนที่คนในครอบครัวของ Hero จนเมื่อ Hero สืบสาวเรื่องราวต่อเนื่องไป ก็ถูกสายตาของคนนอกครอบครัวมองว่า Hero นั้นเป็นผู้ที่ทำร้ายลูกตัวเอง จึงเข้ามายื่นมือกีดกันให้ครอบครัว Hero สองแม่ลูกต้องแยกจากกัน แต่สุดท้ายคนนอกที่ยื่นมือเข้ามายังก็ถูกกำจัดออกไป รวมถึงชายผู้ที่ต้องการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวนี้ก็ถูกกำจัดไป ในบทสรุปของเรื่อง Villain ที่เป็นคนนอกครอบครัวแต่พยายามแทรกตัวเข้ามาในครอบครัวนี้ก็ถูกความรักของคนในครอบครัวกำจัดไปเช่นกัน

### 5.2.2.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Ring Two แบ่งออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือฉากเมืองที่ดูมืดมน และฉากมิติของ Villain ซึ่งสถานที่ดูเหมือนโลกแฟนตาซีในนิทาน สวยงามเกินความเป็นจริง ดูคล้ายภาพวาดประกอบนิทาน หรือฉากในเรื่องเล่าปรัมปรา ซึ่งสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า

“โลกแห่งความเพ้อฝันที่ผู้คนเชื่อว่าเป็นเพียงจินตนาการ แต่มีอยู่จริงและแทรกตัวซุกซ่อนอยู่ในสังคมเมืองปัจจุบัน”

### 5.2.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ “น้ำ” ซึ่งมีความหมายว่า “โลกของจิตวิญญาณ” น้ำในภาพยนตร์นั้นถูกแม่ของ Villain มองว่าเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกับโลกหลังความตาย ผู้ที่มาจากโลกหลังความตายนั้นจะมาจากน้ำ ซึ่ง Villain เองก็มักปรากฏตัวในสภาพเปียกน้ำ มีน้ำไหลท่วมออกมากมายเนื่องจากมาจากโลกแห่งความตาย และน้ำก็เป็นสิ่งที่ Villain เกลียดกลัวน้ำ เนื่องจากน้ำเป็นเครื่องชำระล้างจิตวิญญาณได้

### 5.2.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองของภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “ครอบครัว” ซึ่งมองถึงความสำคัญของความรักของแม่และลูก จะเห็นได้จากประเด็นต่างๆ ในภาพยนตร์นั้นเกิดจากที่แม่ลูกต้องการอยู่ด้วยกัน เมื่อ Villain ไม่เคยได้รับความรักจากแม่ จึงต้องอาศัยขโมยร่างลูกของ Hero เพื่อให้ได้สัมผัสกับความรัก แต่ Hero นั้นก็ต้องการอยู่กับลูกของตนเองจึงต้องหาทางกำจัด Villain ออกไป เมื่อกฎหมายเข้ามาก็ดันแม่ลูกออกจากกัน ทั้งแม่และลูกต่างก็เป็นทุกข์และหาวิถีทางให้ได้อยู่ด้วยกัน และถึงแม้ว่าผู้อื่นที่เคยถูก Villain ยึดร่างจะเลือกวิธีสังหารลูกตัวเองให้หลุดพ้นจากการครอบงำ แต่ด้วยความรักลูกและคำแนะนำที่ได้จากลูกซึ่งก็ต้องการกลับมาหาแม่ Hero จึงสามารถช่วยลูกไว้ได้อย่างปลอดภัย ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพลังและความสำคัญของความรักจากแม่และลูก

### 5.2.2.8 รหัส

#### รหัสแม่มด

ตัว Villain ซึ่งมีอำนาจพิเศษในภาพยนตร์ฉบับนี้ ถูกเข้ารหัสให้มีลักษณะเป็นแม่มด จะเห็นได้จากมิติที่ Villain อาศัยอยู่จะเป็นฉากที่ดูสวยงามเกินจริง คล้ายภาพวาดในนิทาน ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีเวทย์มนต์และแม่มดอยู่ พลังอำนาจของ Villain ก็มีลักษณะเหมือนแม่มดในหนังสือ นิทานอีกเช่นกัน จะเห็นได้จากรอยไหม้รูปต้นไม้ที่เกิดจากพลังของ Villain อีกทั้งสัตว์ต่างๆ เช่น กวางยังมีท่าทางกลัวพลังอำนาจของ Villain อีกด้วย

รูปลักษณ์ภายนอกของ Villain ที่ปรากฏตัวหลังเสียชีวิต ก็มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียด ใบหน้าบิดเบี้ยวดูร้าย ผิวกายหยาบกร้านสีผิดธรรมชาติ ซึ่งเป็นลักษณะของแม่มดร้ายเช่นกัน

#### รหัสน้ำ

น้ำในภาพยนตร์ฉบับนี้มีความหมายถึงเรื่องจิตวิญญาณ ซึ่งเข้ารหัสด้วยลักษณะความเชื่อแบบตะวันตก โดยมองน้ำว่าเป็นสิ่งที่ผูกพันกับชีวิต จะเห็นได้จากรูปทารกในครรภ์ที่อยู่ในน้ำคร่ำ และมีการเข้ารหัสทางศาสนาคริสต์ไว้ โดยในศาสนาคริสต์นั้นการมีพิธีแบ็บติส ที่นำร่างกายลงไปชำระในน้ำ เพื่อเป็นการชำระจิตวิญญาณ

ลักษณะเหล่านี้จะเห็นได้จากสมุดที่แม่ของ Villain เก็บไว้ซึ่งเต็มไปด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวกับน้ำและชีวิต ตัว Villain ที่มาจากโลกแห่งความตายก็ร่างกายเปียกน้ำ อีกทั้ง Villain ยังหวาดกลัวน้ำ เนื่องจากน้ำนั้นมีความหมายเป็นการชำระล้างความชั่วร้ายในศาสนาคริสต์ ซึ่งฉากที่แม่ของ Villain นำตัว Villain ในวัยทารกไปกดน้ำที่บ่อนั้น ก็มีลักษณะเหมือนกับการนำเด็กไปชำระในน้ำของพิธีแบ็บติส

#### รหัสโลกแฟนตาซี

ฉากต่างที่เกี่ยวข้องกับตัว Villain นั้นมีการเข้ารหัสให้เป็นลักษณะของโลกแฟนตาซี จะเห็นได้จากมิติที่ Villain สถิตย์อยู่นั้น มีทิวทัศน์ที่ดูงามแปลกตา สีผิดธรรมชาติ ซึ่งเป็นลักษณะของภาพวาดประกอบนิทานซึ่งให้ความหมายว่าเป็นโลกแฟนตาซี



การเข้ารหัสในส่วนนี้เป็นการเข้ารหัสเพื่อสร้างความหมาย โดยใช้ฉากแวดล้อมตัว Villain ให้เป็นโลกแฟนตาซี ประกอบกับลักษณะอื่นๆ ของ Villain เพื่อให้ Villain มีลักษณะเป็น แม่มดนั่นเอง

### 5.2.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ringu 2* กับ *The Ring Two*

การเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงตัวภาพยนตร์ทั้งหมด เนื่องจากปัจจัยทางด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์ ซึ่งการซื้อขายสิทธิ์ในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ ภาคต้นนั้นจะมีการขายสิทธิ์ในการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อด้วย ดังนั้นภาพยนตร์ภาคต่อจึงไม่ใช่ การสร้างใหม่จากภาพยนตร์ต้นฉบับภาคต่อโดยตรง จำเป็นต้องสร้างไม่ให้เหมือนกัน

แต่ถึงกระนั้นก็มีการสัมพันธ์ จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ต้นฉบับมา ดังจะเห็น ได้จากการคงเดิมมุมมองในการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์พิเศษซึ่งเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของ ภาพยนตร์ต้นฉบับ

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ringu 2* กับ *The Ring Two* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ringu 2</i> กับ <i>The Ring Two</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง			X	X
แก่นเรื่อง		X		
ตัวละคร		X	X	
ความขัดแย้ง			X	
ฉาก		X		
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง	X			
รหัส		X	X	

ตารางที่ 13 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ringu 2* กับ *The Ring Two*

### 5.2.3.1 โครงเรื่อง

#### พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนโครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับกับภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้นแตกต่างกันเป็นอย่างมากในทุกส่วนของโครงเรื่อง มีเพียง จุดเด่นเฉพาะตัว ของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการที่ Villain พยายามเข้ามาครอบงำร่างของลูกชายของ Hero ในภาคแรกเท่านั้นที่ยังเหมือนเดิม โดยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ เกิดจากสัญญาในการซื้อขายลิขสิทธิ์ซึ่งกำหนดไว้ว่าสิทธิ์ในการสร้างภาคต่อของภาพยนตร์นั้น เป็นของบริษัทภาพยนตร์ฮอลลีวูด จึงไม่สามารถสร้างภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ให้เหมือนเดิมได้

### 5.2.3.2 แก่นเรื่อง

#### พบการดัดแปลงในส่วนแก่นเรื่อง

แม้ว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับจะกล่าวถึงการเยียวยาความทุกข์ภายในครอบครัวเหมือนกัน แต่ต่างกันในเรื่องละเอียด โดยใน Ring 2 นั้นมองว่าการคลี่คลายความเจ็บปวดนั้นต้องอาศัยการแบ่งปันความทุกข์กันในครอบครัว ส่วนใน The Ring Two นั้นมองว่าความรักจากแม่นั้นคือสิ่งที่สำคัญที่สุด การดัดแปลงในส่วนนี้ก็เกิดจากสัญญาในการซื้อขายลิขสิทธิ์เช่นกัน ที่ยังคงเดิมประเด็นเรื่องครอบครัวไว้นั้น ก็เพื่อรักษา จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องครอบครัวไว้นั่นเอง

### 5.2.3.3 ตัวละคร

#### พบการดัดแปลงและตัดทอนในส่วนตัวละคร

#### การดัดแปลง Villain

ตัว Villain นั้นมีการดัดแปลงไปทั้งในส่วนของลักษณะภายนอกและความหมายของตัวละคร โดยลักษณะภายนอกนั้นมีการดัดแปลงจากภาพยนตร์ต้นฉบับที่เป็นวิญญาณแค้น *อนเรียว* เป็นลักษณะของแม่มดในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่ โดยเป็นการดัดแปลงที่สืบเนื่องจากการดัดแปลงภาพยนตร์ภาคต้น นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงในส่วนความหมายของตัว Villain เนื่องจากตัว Villain ในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นยังคงทำร้ายผู้คนเพราะความพยาบาทที่ยังไม่เสื่อมคลายไป จึงมีความหมายเป็น “ความพยาบาท” ส่วนในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้นมี

การตัดแปลงความหมายของตัวละครเพื่อให้สอดคล้องกับแรงจูงใจที่ถูกตัดแปลงไป โดยตัว Villain ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นมีการเข้ายึดครองร่างลูกชายของ Hero เพื่อให้ตนได้รับความรักจาก Hero ในฐานะแม่ จึงมีความหมายเป็น “เด็กที่ขาดความรักจากแม่”

#### การตัดทอน Helper

ตัวละคร Helper ที่ถูกตัดออกไปนั้นมีความหมายเป็นผู้รอบรู้ เนื่องจากในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น ตัว Hero เป็นผู้ที่สืบสวนเรื่องราวต่างๆ ด้วยตัวเอง เพราะเป็นผู้ที่รู้เรื่องราวเกี่ยวกับ Villain จากภาคก่อนอยู่แล้ว และประเด็นหลักที่ภาพยนตร์ต้องการเสนอคือความรักจากแม่ ดังนั้นผู้ที่แก้ปัญหาทั้งหมดคือตัว Hero ที่เป็นแม่ตนเอง จึงไม่มีบทของ Helper ในเรื่อง

#### **5.2.3.4 ความขัดแย้ง**

*พบการตัดทอนในส่วนของความขัดแย้ง*

#### การตัดทอนความขัดแย้ง วิทยาศาสตร์กับไสยศาสตร์

ความขัดแย้งที่ถูกตัดทอนออกไปนั้นคือความขัดแย้งระหว่างวิทยาศาสตร์และไสยศาสตร์ โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น ใช้วิทยาศาสตร์เข้ามาจัดการกับพลังของ Villain แต่ในท้ายที่สุดก็ไม่ได้ผล จนกระทั่งมีคนในครอบครัวเข้ามาช่วยจึงคลี่คลายปัญหาลงไปได้ ส่วนในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้นมีการใช้ความรักของแม่เข้ามาแก้ปัญหาตั้งแต่ต้น

#### **5.2.3.5 ฉาก**

*พบการตัดแปลงในส่วนฉาก*

ตัวฉากที่ถูกตัดแปลงไปนั้น เป็นการตัดแปลงความหมายของโลกไสยศาสตร์ที่แพร่เข้ามาแทรกตัวอยู่ในเมืองใหญ่ โดยเปลี่ยนจากความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่นซึ่งอ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น มาเป็นความเชื่อที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมอเมริกาแทน

### 5.2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

*พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ*

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นคือ “น้ำ” เหมือนกัน ซึ่งให้ความหมายในทางเรื่องจิตวิญญาณลึกลับเหมือนกัน แม้ว่าจะมีความแตกต่างกันในส่วนของการเข้ารหัสก็ตาม

### 5.2.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการคงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นเป็นมุมมองของ “ครอบครัว” เหมือนกัน โดยมองถึงความสำคัญของการช่วยเหลือกันของคนในครอบครัว ซึ่งเป็นมุมมองที่มีอยู่ในทุกสังคมและวัฒนธรรม จึงสามารถคงเดิมไว้ได้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ

### 5.2.3.8 รหัส

*พบการดัดแปลงและตัดทอนในส่วนรหัส*

การตัดทอนรหัสคนนอก คนใน

รหัสที่ถูกตัดทอนไปนั้นคือรหัส “คนนอก คนใน” ในความหมายของสังคมญี่ปุ่น ซึ่งถึงแม้ว่าในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จะมีประเด็นความขัดแย้งระหว่างคนนอกกับคนในอยู่ด้วย แต่ก็ไม่ใช่ลักษณะที่แบ่งแยกกันอย่างเต็มที่เหมือนในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะการแบ่งแยกระยะห่างของความสัมพันธ์เช่นนี้เป็นลักษณะเฉพาะของญี่ปุ่น จึงไม่สามารถคงไว้ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้

การดัดแปลงรหัสสอนเรียว - แม่มด

การเข้ารหัสตัววิญญาณแค้นในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น มีการเข้ารหัสโดยใช้หญิงสาววัยรุ่น สวมชุดขาวยาว ผมยาวปิดบังใบหน้าทั้งหมด มองเห็นเพียงดวงตาที่แดงกำดูราวกับอัดแน่นไปด้วยเลือดแค้น แต่ยังคงดูเป็นดวงตามนุษย์ ไม่ปรากฏใบหน้าส่วนอื่นให้เห็น ส่วนในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น Villain ร่างหลังความตายปรากฏตัวในลักษณะเด็กหญิง สวมชุดยาว

ผมยารูปร่างแต่ไม่ปิดบังใบหน้า ลักษณะสีหน้าดูร้าย ไม่ใช่ใบหน้าของมนุษย์ ดูออกไปทาง อสูรกาย

การเข้ารหัสวิญญาณร้ายในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น เป็นการเข้ารหัสลักษณะของ วิญญาณแค้นที่เรียกว่า *อนเรียว* (怨霊) ซึ่งเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความแค้นเคือง ไม่สามารถไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายผู้ที่ทำร้ายตนเสมอไป ลักษณะของ *อนเรียว* ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มักปรากฏในลักษณะสวมกิโมโนขาว ซึ่งเป็นกิโมโนที่สวมให้ศพ ผมเผ้ายาวรุงรังและใบหน้าขาวซีด ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของละคร *คาบุกิ* (歌舞伎) อีกที ลักษณะดังกล่าวนี้เป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเท่านั้น

ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ จึงได้ดัดแปลงรหัสวิญญาณร้ายใหม่ โดยการเข้ารหัสเป็น “แมมด” มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียดผิดมนุษย์ นิสัยชั่วร้าย ไม่สนใจถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น สัตว์แสดงอาการหวาดกลัวเมื่อ Villain เข้าใกล้ และถึงกับหวาดกลัวผู้ที่โดนพลังอำนาจของ Villain ครอบงำไปด้วย ซึ่งลักษณะของแมมดดังกล่าวนี้ ผู้ชมในวัฒนธรรมตะวันตก จะมีความคุ้นเคยมากกว่า

### การดัดแปลงรหัสน้ำ

รหัสของน้ำในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น เป็นความหมายของน้ำในแบบวัฒนธรรมญี่ปุ่น คือ เกี่ยวพันกับวิถีชีวิตของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นเกาะ จึงมีความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับน้ำในทางยาเกรง และมองว่าน้ำนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่จึงดัดแปลงการเข้ารหัสน้ำด้วยความเชื่อทางศาสนาคริสต์แทน เพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมอเมริกา โดยยังสามารถคงความหมายด้านจิตวิญญาณเรื่องลึกลับของน้ำไว้ได้

### การดัดแปลงโลกพิธีกรรมโบราณของญี่ปุ่น – โลกแฟนตาซี

ในภาพยนตร์ต้นฉบับมีการใช้รหัสทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นโบราณสื่อถึงโลกไสยศาสตร์ จะเห็นได้จากที่เกิดของซาตาโกะนั้นคือในถ้ำริมทะเลที่เต็มไปด้วยเทวรูปจิโซที่เชื่อว่าเป็นเทวรูปที่ปกป้องเด็กกับกัณฑ์กระตาด และในฉากที่ตาของซาตาโกะนำศพซาตาโกะไปลอยในทะเล ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น ในฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จึงดัดแปลงการเข้ารหัสที่เกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์เสียใหม่โดยใช้รหัสของโลกแฟนตาซี ซึ่งเป็นรหัสที่มีความหมายใกล้เคียงกันในวัฒนธรรมอเมริกันเอง

### 5.3 วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2 กับ

#### The Grudge 2

##### 5.3.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2

###### เรื่องย่อ

เคียวโกะ (Hero) นักแสดงหญิงที่กำลังตั้งครรภ์อ่อนๆ ถูกเชิญไปถ่ายทำรายการในบ้านของตระกูลซาเอกิ (Villain) ไม่กี่วันถัดมาขณะที่นั่งรถกับสามี วิญญาณของโตชิโอะก็ปรากฏตัวในรถทำให้เกิดอุบัติเหตุ สามีของเคียวโกะยังมีชีวิตแต่ก็ไม่ตอบสนองกับโลกภายนอก ส่วนเคียวโกะที่คิดว่าตนเองต้องแท้งแน่นอน แต่เด็กในท้องกลับไม่เป็นอะไรเลย

คนในกองถ่ายที่เข้าไปในบ้านของตระกูลซาเอกิด้วยกันในวันนั้นพากันตายอย่างน่าสยดสยองไปที่ละคน แม่ของเคียวโกะเองก็เสียชีวิตไปอย่างไม่มีสาเหตุ เคสุเกะ (Helper) ยื่นมือเข้ามาช่วยสืบสาวเรื่องราวการตายของคนในกองถ่าย จนได้พบกับสมุดบันทึกของคายาโกะซึ่งจดเรื่องราวทั้งหมดไว้อย่างละเอียด ทั้งสองจึงรู้ที่มาของคำสาปในบ้านซาเอกิ

เวลาผ่านไปเคียวโกะปวดท้องจะคลอดลูก จึงถูกพาตัวส่งโรงพยาบาล แต่กลายเป็นว่าเคียวโกะคลอดเอาวิญญาณของคายาโกะออกมา แพทย์และพยาบาลทั้งหมดในห้องทำคลอดจึงถูกสังหารเสียชีวิต เคสุเกะที่ตามมาดูเหตุการณ์ก็เสียชีวิตไปด้วย เมื่อเคียวโกะฟื้นคืนสติ หล่อนก็พบว่าเด็กทารกนอนร้องไห้อยู่จึงอุ้มมากอดไว้แนบอก

เคียวโกะดูแลคายาโกะที่กลับมาเกิดใหม่เป็นลูกของหล่อนด้วยความรัก เวลาผ่านไปจนคายาโกะอายุได้ราวห้าปี เคียวโกะก็ถูกคายาโกะปลัดขิกบันได ขณะที่คายาโกะเดินผ่านไปพร้อมกับสมุดบันทึกของตน เคียวโกะก็ยังยื่นผ้าพันคอให้ด้วยความหวังว่าลูกจะหนาว จึงยื่นผ้าพันคอให้ก่อนจะเสียชีวิตไป คายาโกะที่กลับมาเกิดใหม่จึงถือสมุดบันทึกที่จดเรื่องราวความรู้สึกของตนเมื่อชาติก่อนไว้ แล้วเดินหายไปท่ามกลางผู้คน

### 5.3.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2 สามารถสรุปออกมาตามลำดับเวลาได้ดังนี้

- Hero เข้ามาในพื้นที่ของ Villain จึงถูกปองร้าย
- Hero ตั้งห้องอยู่ จึงถูก Villain ตามทำร้าย หมายถึงจะเกิดใหม่ในครรภ์ของ Hero
- คนรอบข้างของ Hero ถูก Villain สังหาร
- Villain เกิดใหม่จากครรภ์ของ Hero
- Hero เลี้ยงดู Villain เป็นลูก
- Villain สังหาร Hero แล้วหายไปในสังคม

*Hero เข้ามาในพื้นที่ของ Villain จึงถูกปองร้าย*

Hero มีอาชีพเป็นนักแสดงมีชื่อเสียง จึงถูกเชิญมาถ่ายทำรายการในบ้านผีสิงซึ่งก็คือบ้านที่ Villain สิงสู้อยู่ จึงทำให้ Hero ถูก Villain ปองร้าย

*Hero ตั้งห้องอยู่ จึงถูก Villain ทำร้าย หมายถึงจะเกิดใหม่ในครรภ์ของ Hero*

Hero นั้นกำลังตั้งครรภ์ Villain จึงหมายถึงอาศัยครรภ์ของ Hero เกิดใหม่ จึงทำร้าย Hero ให้ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์จนแท้งลูก แล้วเข้าไปอยู่ในครรภ์ของ Hero แทน

*คนรอบข้างของ Hero ถูก Villain สังหาร*

คนรอบกาย Hero ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่เข้าไปในพื้นที่ของ Villain หรือเป็นแค่คนใกล้ชิดกับผู้ที่เข้าไปต่างถูก Villain สังหารไปที่ละคน รวมทั้งแม่ของ Hero ด้วย

*Villain เกิดใหม่จากครรภ์ของ Hero*

เมื่อถึงกำหนดคลอด Hero คลอด Villain ออกมา โดยในครั้งแรก Villain คลอดออกมาในลักษณะวิญญูณอากาศก่อน จากนั้นจึงกลายเป็นเด็กทารก

*Hero* เลี้ยงดู *Villain* เป็นลูก

*Hero* เลี้ยงดู *Villain* ด้วยความรักประดุจเป็นลูกของตัวเอง จนกระทั่ง *Villain* อายุได้ราวสี่ห้าปี

*Villain* สังหาร *Hero* แล้วหายไปในสังคม

*Villain* ในร่างเด็กผลึก *Hero* ตกจากบันไดจนเสียชีวิต ก่อนตาย *Hero* ยังแสดงท่าทางว่ามีความรักให้ *Villain* ที่เป็นลูกของตนไม่เสื่อมคลาย จากนั้น *Villain* จึงถือสมุดบันทึกเมื่อครั้งก่อนจะกลายเป็นวิญญาณแค้นเดินหายไปในเมือง

### 5.3.1.2 แก่นเรื่อง

จากภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on 2* สามารถสรุปแก่นเรื่องออกมาได้ว่า “ความรักของแม่นั้นไร้เงื่อนไข แต่ก็ไม่อาจหยุดความอาฆาตจองเวรได้”

ประเด็นหลักที่ถูกเน้นหนักในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการในกำเนิด โดยตัว *Hero* นั้นตั้งครรภ์อยู่ *Villain* ที่ต้องการกลับมาเกิดในร่างเนื้อจึงสังหารเด็กในท้องเสียแล้วเข้าไปอยู่แทนแม่ของ *Hero* นั้นเมื่อโดน *Villain* สังหาร วิญญาณก็ยังคงวนเวียนอยู่เพื่อปกป้องลูก เพราะความรักของแม่ที่มีทำให้ไม่กลายเป็นวิญญาณอาฆาต ในท้ายที่สุดนั้น *Villain* ก็สามารถกลับมาเกิดเป็นลูกของ *Hero* ได้ ซึ่ง *Hero* ก็เลี้ยงดูด้วยความรักอย่างดี แม้จะทราบว่าเป็นเด็กคนนี้เป็นวิญญาณร้ายที่ยังคงความพยาบาทเมื่ออดีตชาติไว้ สุดท้ายเมื่อ *Villain* อายุได้ราวสี่ห้าปี ก็ลงมือสังหาร *Hero* ที่เลี้ยงดูตัวมาด้วยการผลัดตกบันได แต่ก่อนตาย *Hero* ก็ยังแสดงท่าทางรักและเป็นห่วง *Villain* อยู่ *Villain* ไม่สนใจและเดินหายเข้าไปในสังคมพร้อมกับความพยาบาทที่ยังคงติดตัวอยู่

จะเห็นได้ว่าความรักของแม่นั้นความรักที่ยิ่งใหญ่และไม่มีเงื่อนไข แม้ว่าลูกของตัวเองจะเป็นวิญญาณชั่วร้าย แต่ *Hero* ก็มอบความรักให้จนตัวตาย แต่ถึงกระนั้นอำนาจแรงอาฆาตของ *Villain* ก็รุนแรงเสียจนความรักของแม่ไม่สามารถระงับไว้ได้ จะเห็นได้จากฉากสุดท้ายที่ *Villain* เดินจากไปอย่างไม่ใยดี โดยถือสมุดบันทึกเมื่อสมัยยังมีชีวิตไว้แนบออก



### 5.3.1.3 ตัวละคร

#### Hero – ฮาราเสะ เคียวโกะ

ตัวละครนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของความรักจากแม่ โดยมอบความรักให้กับ Villain ที่กลายมาเป็นลูกของตนแม้จะถูกทำร้ายจนเสียชีวิต

เคียวโกะเป็นนักแสดงหญิงที่สร้างชื่อจากการแสดงภาพยนตร์สยองขวัญ หล่อนเข้าไปถ่ายทำรายการในบ้านของ Villain ขณะในที่ตนตั้งท้องอยู่ จึงถูก Villain สังหารลูกในท้องทิ้งแล้วเข้าไปอยู่ในครรภ์ของเคียวโกะแทน เมื่อคลอด Villain ออกมา แม่เคียวโกะจะรู้ว่าเด็กคนนี้คือวิญญาณผยองบาทแต่หล่อนก็เลี้ยงดูด้วยความรักจนตนเองตาย

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความรักของแม่”

#### Helper – เคนุเกะ

ตัวละครนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือ Hero ในการสืบสาวเรื่องราวที่เกิดขึ้น

เคนุเกะคือโปรดีวีเซอร์รายการโทรทัศน์เกี่ยวกับเรื่องสยองขวัญ เขาเป็นผู้ที่เชิญเคียวโกะไปเป็นแขกรับเชิญในรายการที่ต้องเข้าไปถ่ายทำที่บ้านของ Villain ซึ่งก่อนนั้นเขารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้านหลังนั้นอย่างละเอียด เมื่อ Hero ถูก Villain ปองร้าย เขาจึงนำข้อมูลที่มีมาให้ Hero ดูว่ามันเกิดอะไรขึ้น แต่ในที่สุดเขาก็กลายเป็นเหยื่อของ Villain

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ผู้รอบรู้”

#### Villain – ซาเอกิ คายาโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น เพื่อให้ตนบรรลุถึงเป้าหมาย

วิญญาณแค้นที่ต้องการกลับมาเกิดใหม่ในร่างเนื้อ หล่อนจึงเข้ามาอยู่ในครรภ์ของ Hero จนคลอดออกมาเป็นเด็กหญิง โดยยังคงความอาฆาตพยาบาทที่มีอยู่ไว้ แล้วสังหาร Hero ทิ้งเมื่อหมดประโยชน์ ก่อนจะเดินปะปนหายไปในเมือง

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความพยายาม”

#### 5.3.1.4 ความขัดแย้ง

##### ความรักกับความพยายาม

ความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยมากเป็นความขัดแย้งระหว่างความรักของแม่กับความอาฆาตของ Villain โดย Villain นั้นยังคงยึดติดกับความพยายาม จึงพยายามที่จะเกิดใหม่พร้อมกับความอาฆาตโดยอาศัยกรรมของ Hero แม่ของ Hero ที่รักและเป็นห่วงลูกสาวตัวเองก็พยายามปกป้องลูกตนไว้แม้ว่าตัวจะตายไปแล้วแต่ก็ไม่สำเร็จ เมื่อ Hero หลอด Villain ออกมา ตัว Villain ก็ยังคงความพยายามของชาติก่อนไว้ แม้ว่า Hero จะมอบความรักให้มากแค่ไหนก็ไม่อาจสลายความอาฆาตของ Villain ได้ ในที่สุด Villain ก็สังหาร Hero ทิ้งโดยไม่สนใจว่า Hero จะเลี้ยงดูตนด้วยความรักขนาดไหน

##### การมีชีวิตกับความตาย

คนทุกคนย่อมรักชีวิตของตนซึ่งรวมถึงตัว Villain ด้วย เมื่อ Villain ถูกสังหารด้วยความเหี้ยมโหดจึงอาฆาตแค้นทุกคนที่มีชีวิต เมื่อพบว่า Hero ตั้งกรรมอยู่ Villain จึงต้องการกลับมามีชีวิตโดยอาศัยกรรมของ Hero เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย Villain จึงต้องพรากชีวิตผู้คนไปมากมาย

#### 5.3.1.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นฉากที่พักอาศัยแบบญี่ปุ่น และในฉากบ้านของ Hero นั้นเต็มไปด้วยภาพถ่ายบรรพบุรุษและแท่นบูชาผู้ล่วงลับอยู่ในห้องนั่งเล่น เป็นการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เกี่ยวพันกับวิญญาณผู้ล่วงลับ สามารถถอดความหมายของฉากได้ว่า “เมืองใหญ่ที่ยังคงมีความเชื่อเรื่องวิญญาณอยู่”

#### 5.3.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “สมุดบันทึกประจำวัน” ซึ่งมีความหมายถึง “การยึดติด” จะเห็นได้จากที่ตัวสมุดนั้นเป็นสมุดที่ Villain ใช้บันทึกเหตุการณ์และความรู้สึกต่างๆ เมื่อครั้งยังมีชีวิต หลังจาก Villain เข้ามาอยู่ในกรรมของ Hero แล้ว Villain ก็ใช้วิญญาณแค้นตนหนึ่งในสมุด

บันทึกเล่มนี้มาให้ Hero เมื่อ Villain ได้เกิดใหม่ในร่างเนื้อแล้วฆ่า Hero ที่หมดประโยชน์กับหล่อนไปแล้ว Villain ที่ยังยึดติดอยู่กับความพยายามก็เดินกอดสมุดบันทึกหายไปในเมือง

### 5.3.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เล่ามาจากมุมมองของ “ความเป็นแม่” ที่มองว่าไม่ว่าลูกจะเป็นอย่างไรแม่มักมอบความรักให้ได้ แต่สิ่งหนึ่งที่แม่ไม่อาจช่วยได้คือความอาฆาตในใจ ซึ่งหากไม่ยอมละมันไปแม่จะมอบความรักให้แก่ไหนก็ไม่อาจช่วยได้

### 5.3.1.8 รหัส

#### รหัสความเชื่อเรื่องวิญญาณ

ความเชื่อเรื่องวิญญาณในภาพยนตร์ฉบับนี้เข้ารหัสไว้ด้วยความเชื่อทางศาสนาพุทธของญี่ปุ่น จะเห็นได้จากความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด โดยมองว่าดวงวิญญาณนั้นสามารถกลับมาเกิดใหม่ได้ ซึ่งเป็นความเชื่อทางศาสนาพุทธ

นอกจากนั้นยังมีรหัสความเชื่อทางวัฒนธรรมที่มองว่าวิญญาณของบรรพบุรุษนั้น ยังคงคอยดูแลลูกหลานอยู่อย่างใกล้ชิด จะเห็นได้จากการตกแต่งห้องนั่งเล่นซึ่งเป็นห้องที่ครอบครัวจะมานั่งรวมกัน ซึ่งในห้องนั้นเต็มไปด้วยรูปถ่ายบรรพบุรุษ เมื่อแม่ของ Hero เสียชีวิตไป ก็มีการตั้งหิ้งบูชาวิญญาณแม่ไว้ในห้องนั่งเล่น โดยวิญญาณของแม่ก็ปรากฏตัวขึ้นให้ลูกเห็นว่ายังอยู่ที่นี้และคอยปกป้องลูกอยู่ด้วย

#### รหัสอนเรียว

ตัว Villain นั้นเป็นการเข้ารหัสลักษณะของวิญญาณแค้นที่เรียกว่า อนเรียว (怨霊) ซึ่งเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความเคียดแค้น ไม่สามารถไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายผู้ที่ทำร้ายตนเสมอไป ลักษณะของ อนเรียว ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มักปรากฏในลักษณะสวมกิโมโนขาว ซึ่งเป็นกิโมโนที่สวมให้ศพ ผมเผ้ายาวรุงรังและใบหน้าขาวซีด ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของละคร คาบุกิ (歌舞伎) อีกที

จะเห็นได้ว่าตัว Villain นั้นก็ใส่ทำร้ายผู้คนไม่เลือกหน้าด้วยความอาฆาต และยึดติดกับความอาฆาตแค้นเสียจนแม้กลับมาเกิดใหม่ก็ยังมีลักษณะเป็นวิญญาณอาฆาตตามเดิม ดังจะ

เห็นได้จากรูปลักษณะภายนอกที่ผมยาวรุงรังผิดบังใบหน้า แววดาเต็มไปด้วยความอาฆาต และสวมชุดยาวตามลักษณะของ *อนเรียว*

### 5.3.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *The Grudge 2*

#### เรื่องย่อ

ออเบอริ (Hero) น้องสาวของคาเรนถูกแม่บังคับให้มาดูแลพี่สาวที่บาดเจ็บจากเหตุการณ์ในภาคก่อนทั้งที่ไม่เต็มใจ เมื่อได้พบกับคาเรนก็เตือนออเบอริว่าไม่ว่าจะอย่างไรก็ห้ามเข้าไปในบ้านของตระกูลซาเอกิ (Villain) เด็ดขาด แล้วคาเรนก็ถูกวิญญาณของคยาโกะสังหาร ออเบอริได้พบกับอีสัน (Helper) นักข่าวที่สืบข่าวเรื่องนี้อยู่ ทั้งสองจึงร่วมมือกันสืบหาเงื่อนงำของเหตุการณ์ครั้งนี้

อีสันเข้าไปในบ้านของตระกูลซาเอกิโดยให้ออเบอริรออยู่ข้างนอก แต่ออเบอริก็ถูกพลังลึกลับกระชากตัวเข้าไปในบ้าน อีสันพบสมุดบันทึกของคยาโกะจึงหยิบออกมาเพื่อให้เป็นเบาะแส อีสันพบภาพวาดเกี่ยวกับพิธีกรรมโบราณในสมุดบันทึก จึงไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจนทราบว่า เป็นพิธีกรรมโบราณในชนบทแห่งหนึ่ง

ต่อมาอีสันถูกวิญญาณคยาโกะสังหารเสียชีวิต ออเบอริจึงเดินทางไปยังชนบทแห่งนั้นด้วยตัวคนเดียว หลอนพบว่าที่นั่นคือบ้านเกิดของคยาโกะ ออเบอริพูดคุยกับมารดาของคยาโกะจนทราบว่าเดิมบ้านนี้รับทำพิธีไสยศาสตร์แบบชินโต โดยจะนำสิ่งชั่วร้ายออกมาจากร่างผู้เข้าพิธีแล้วถ่ายทอดให้คยาโกะในวัยเด็กรับไป แต่นั่นก็ไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้คยาโกะกลายเป็นวิญญาณอาฆาต ทันใดนั้นวิญญาณของคยาโกะที่อาศัยร่างของออเบอริเป็นพาหะก็ปรากฏตัวขึ้นสังหารมารดาของตน ออเบอริหมดอาลัยตายอยากจึงเดินทางกลับเข้าไปในบ้านของตระกูลซาเอกิเพื่อจบเรื่องราวทั้งหมด แล้วหลอนก็ถูกวิญญาณในบ้านสังหารอย่างทารุณแบบเดียวกับที่คยาโกะถูกสังหาร

ในอีกด้านหนึ่ง เอลลิสัน (Villain 2) เด็กสาวชาวอเมริกาที่มาศึกษาในระดับมัธยมปลายในญี่ปุ่นก็ถูกเพื่อนๆ ชักชวนให้ไปทดสอบความกล้าในบ้านของตระกูลซาเอกิ ทุกคนจึงถูกวิญญาณอาฆาตในบ้านปองร้ายเพื่อนๆ ที่เข้าไปในบ้านด้วยกันต่างก็เสียชีวิตแล้วกลายเป็นวิญญาณร้ายตามหลอกหลอนเอลลิสันจนแทบเสียชีวิต

ครอบครัวเอลลิสันตัดสินใจในพาดักกลับไปอยู่ที่อเมริกาเพื่อพักรักษาตัว แต่กลายเป็นว่าเอลลิสันเป็นพาหะนำคำสาปและความอาฆาตของคยาโกะไปยังอเมริกาด้วย ครอบครัวที่อาศัย

อยู่ติดกันเริ่มหมางเมินทะเลาะเบาะแว้งกัน จนถึงขั้นลงมือทำร้ายกันถึงชีวิตเพราะพลังอำนาจของคยาโกะ เมื่อครอบครัวนี้ตายด้วยโศกนาฏกรรมในครอบครัวจนกลายเป็นวิญญาณอาฆาตเหมือนอย่างที่เกิดกับครอบครัวซาเอกิแล้ว คยาโกะจึงสังหารเอลลิสันทิ้ง เนื่องจากได้ฝังเชื้อคำสาปและความอาฆาตไว้อย่างที่แห่งนี้ได้แล้ว

### 5.3.2.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2 สามารถสรุปออกมาตามลำดับเวลาได้ดังนี้

- Villain ถูกคนในครอบครัวทำร้ายในวัยเด็ก
- Hero มาติดตามหาคนในครอบครัว แต่พบว่าถูก Villain สังหารไปเสียแล้ว
- Hero เข้าไปยังพื้นที่ของ Villain จึงโดนปองร้าย
- คนใกล้ชิดของ Hero ที่เข้าไปยังพื้นที่ของ Villain ถูก Villain สังหาร
- Hero ไปยังบ้านเกิดของ Villain จึงได้รู้อดีตของ Villain
- Hero กลับไปเผชิญหน้ากับ Villain จึงถูกสังหาร
- Villain 2 ที่ยังเป็นคนปกติจากสังคมอื่นเข้าไปยังพื้นที่ของ Villain
- คนรอบข้างของ Villain 2 ถูก Villain สังหารเสียชีวิต
- Villain 2 กลายเป็น Villain ที่แท้จริง
- Villain 2 กลับไปยังสังคมที่จากมา
- พลังของ Villain 2 ทำร้ายคนในสังคม
- Villain 2 ถูก Villain สังหาร คนในสังคมที่ถูก Villain 2 สังหารกลายเป็น Villain ใหม่

*Villain ถูกคนในครอบครัวทำร้ายในวัยเด็ก*

ครอบครัวของ Villain นั้นเป็นหมอมผีโบราณของญี่ปุ่น รับทำพิธีขจัดสิ่งชั่วร้ายของจากร่างกาย โดยถ่ายสิ่งชั่วร้ายนั้นเข้าไปยังร่างของ Villain ซึ่งเป็นลูกสาว ทำให้ Villain ได้รับความทุกข์ทรมานเป็นอย่างมาก

*Hero มาติดตามหาคนในครอบครัว แต่พบว่าถูก Villain สังหารไปเสียแล้ว*

Hero ซึ่งเป็นน้องสาวของ Hero ในภาคก่อนถูกแม่บังคับให้มาตามหาพี่สาวที่ญี่ปุ่น แต่ Hero กับพี่สาวเคยทะเลาะเบาะแว้งกันอย่างรุนแรงจนไม่เคยพูดกันอีกเลย Hero จึงไม่ต้องการมา แต่ถูกแม่บังคับจึงต้องจำใจมา เมื่อมาถึงญี่ปุ่นก็พบพี่สาวตนนอนพักรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล และเห็นพี่สาวตนเองถูกสังหารต่อหน้าต่อตา

*Hero เข้าไปยังพื้นที่ของ Villain จึงโดนปองร้าย*

Hero ตามสืบหาสาเหตุการเสียชีวิตของพี่สาวตนเองจนเข้าไปถึงบ้านที่ Villain อยู่ จึงทำให้โดย Villain ปองร้าย

*คนใกล้ชิดของ Hero ที่เข้าไปยังพื้นที่ของ Villain ถูก Villain สังหาร*

ชายหนุ่มที่เข้ามาช่วย Hero สืบเรื่องราวและเข้าไปในบ้านของ Villain ถูก Villain สังหารเสียชีวิตหลังจากได้ข้อมูลเกี่ยวกับ Villain มาหมดแล้ว

*Hero ไปยังบ้านเกิดของ Villain จึงได้รู้อดีตของ Villain*

Hero เดินทางไปยังบ้านเกิดของ Villain จึงได้รับรู้จุดกำเนิดของ Villain

*Hero กลับไปเผชิญหน้ากับ Villain จึงถูกสังหาร*

Hero กลับไปยังพื้นที่ของ Villain เพื่อจบเรื่องราวทั้งหมด จึงถูก Villain สังหารด้วยความโหดเหี้ยม

*Villain 2 ที่ยังเป็นคนปกติจากสังคมอื่นเข้าไปยังพื้นที่ของ Villain*

Villain 2 ในขณะนั้นยังเป็นเพียงนักเรียนหญิงธรรมดา หล่อนเป็นชาวอเมริกาที่มาเรียนในญี่ปุ่น ด้วยความที่เป็นคนอ่อนแอจึงถูกเพื่อนร่วมห้องหลอกให้เข้าไปในบ้านของ Villain จึงถูก Villain ปองร้าย

คนรอบข้างของ Villain 2 ถูก Villain สังหารเสียชีวิต

คนรอบข้าง Villain 2 ที่เข้าไปในบ้านของ Villain ด้วยกันถูก Villain สังหารทั้งหมด แล้วกลายเป็นวิญญาณแค้นคอยตามหลอกหลอน Villain 2

Villain 2 กลายเป็น Villain ที่แท้จริง

Villain 2 จากที่เคยเป็นคนธรรมดา กลายเป็นพาหะนำคำสาปไปแพร่ใส่ผู้คนรอบกาย เนื่องจากมีวิญญาณแค้นมากมายคอยตามรังควาญอยู่รอบกาย

Villain 2 กลับไปยังสังคมที่จากมา

สภาพจิตใจของ Villain 2 ย่ำแย่อย่างหนัก ทางบ้านจึงรับกลับมายังประเทศอเมริกาเพื่อรักษาตัว

พลังของ Villain 2 ทำร้ายคนในสังคม

เมื่อ Villain 2 กลับไปยังบ้านเกิด วิญญาณแค้นจากญี่ปุ่นก็ติดตามมาด้วย แล้วเข้าทำลายชีวิตครอบครัวของคนที่อยู่แถวนั้น ให้ครอบครัวแตกแยกด้วยความหึงหวง เหมือนกับที่ Villain เคยประสบ จนถึงขั้นลงไม้ลงมือฆ่ากันในครอบครัว

Villain 2 ถูก Villain สังหาร คนในสังคมที่ถูก Villain 2 สังหารกลายเป็น Villain ใหม่

เมื่อเกิดโศกนาฏกรรมขึ้นในย่านนั้นแล้ว Villain ก็ลงมือสังหาร Villain 2 ที่เป็นพาหะนำคำสาปทิ้ง เพราะคนในครอบครัวที่ถูกสังหารไปนั้นกลายเป็นวิญญาณแค้นตนใหม่แล้ว

### 5.3.2.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2 สามารถสรุปออกมาได้ว่า “การพยาบาทจองเวร รังแต่จะสร้างความเสียหายมากยิ่งขึ้นไปอีกกว่าเดิม และก่อให้เกิดการจองเวรต่อเนื่องไปไม่มีที่สิ้นสุด”

จะเห็นได้จากการที่ Villain 1 ไล่ทำร้ายผู้คนที่ไม่เกี่ยวข้องต่อไปเรื่อยๆ อย่างไม่รู้ที่สิ้นสุด เพียงเพื่อสนองความพยาบาทในใจ ซึ่งทำให้มีผู้ประสบความทุกข์ร้อนมากมาย และผู้ที่ถูกความ

พยายามของ Villain ทำร้ายนั้น ก็กลายเป็นพาหะนำความพยายามไปสู่ผู้อื่นในที่ที่ห่างไกลออกไปได้ โดยที่ไม่มีวิธีแหวว่าจะจบความพยายามครั้งนี้ลงได้เลย

### 5.3.2.3 ตัวละคร

#### Hero – ออเบรีย เดวิส

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Hero เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาสืบสาวเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นจนกระจ่าง

ออเบรียน้องสาวของ Hero ภาคก่อน หล่อนเป็นหญิงที่มีจิตใจอ่อนแอ ไม่สามารถตัดสินใจอะไรได้ด้วยตัวเอง เมื่อโดนแม่บังคับให้มา ตามหาพี่สาวที่ป่วยเพราะโดน Villain ทำร้ายอยู่ที่ญี่ปุ่น หล่อนก็จำใจมาทั้งที่ไม่ต้องการ จนเมื่อพบว่าพี่สาวถูก Villain สังหารต่อหน้าต่อตา ออเบรียจึงสืบหาว่ามันเกิดอะไรขึ้นจนกลายเป็นเป้าหมายของ Villain หล่อนตามหาจนไปพบบ้านเกิดของ Villain จึงกลายเป็นพาหะให้ Villain เข้าสังหารมารดาตัวเอง แม้ว่าหล่อนจะสามารถคลี่คลายความพยายามที่มีต่อคนในครอบครัวตนเองลงได้ทั้งหมด แต่หล่อนก็ถูก Villain สังหารในที่สุด

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “หญิงอ่อนแอ”

#### Helper – อีสัน

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Helper เนื่องจากเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือให้ข้อมูลแก่ Hero ในการสืบสาวเรื่องราวที่เกิดขึ้น

นักข่าวหนุ่มที่สืบสวนทำข่าวเกี่ยวกับเรื่องราวของ Villain เมื่อได้พบกับ Hero จึงร่วมกันสืบสาวเรื่องราว จนรู้ต้นกำเนิดของ Villain เมื่อเขากับ Hero เริ่มสนิทสนมกันมากขึ้น อีสันก็กลายเป็นเหยื่อของ Villain ไปเสียก่อน

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความรอบรู้”



### Villain – ซาเอกิ คายาโกะ

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain เนื่องจากเป็นผู้ที่ทำร้ายผู้อื่น เพียงเพื่อต้องการให้ผู้อื่นได้พบกับความเจ็บปวดแบบเดียวกับที่ตนเคยประสบ

เมื่อสมัยเด็ก หล่อนเติบโตมากับแม่ที่เป็นคนทรงเจ้าตามความเชื่อของลัทธิชินโต แม่ของคายาโกะทำพิธีดึงสิ่งชั่วร้ายออกจากผู้ที่มาหา แล้วถ่ายสิ่งชั่วร้ายนั้นใส่ร่างคายาโกะทำให้ได้รับความทุกข์ทรมานเป็นอย่างมาก เมื่อหล่อนถูกสามีสังหารกลายเป็นวิญญาณแค้น จึงหมายมาสังหารมารดาของตนเพื่อล้างแค้น และแพร่ความพยายามให้ผู้อื่นมาประสบความทุกข์ทรมานเหมือนเช่นอย่างตน

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “ความพยายาม”

### Villain 2 – เอลลิสัน

ตัวละครตัวนี้มีบทบาทเป็น Villain คนที่สอง เนื่องจากเป็นพาหะนำพาคำสาปและวิญญาณแค้นจากญี่ปุ่น ไปแพร่ที่อเมริกา ทำให้เกิดคำสาปใหม่ขึ้นมาในอีกซีกโลก

หญิงชาวอเมริกาที่เข้ามาศึกษาในประเทศญี่ปุ่น หล่อนเป็นหญิงอ่อนแอไม่มีเพื่อน จึงถูกลอกให้เข้าไปในบ้านของ Villain โดยที่ผู้ลอกก็เข้าไปด้วย ทั้งหมดจึงโดน Villain ตามปองร้าย กลุ่มที่ลอกให้หล่อนเข้าไปในบ้านนั้นถูก Villain สังหารก่อน แล้วกลายเป็นวิญญาณร้ายตามมาหลอกหลอนหล่อนแต่ยังไม่สังหารในทันที เพื่อที่จะใช้หล่อนเป็นเครื่องมือแพร่คำสาป เมื่อออเบิร์กกลับไปยังบ้านเกิดที่อเมริกา หล่อนก็เป็นพาหะนำความอาฆาตของ Villain ติดไปด้วย จึงทำให้เพื่อนบ้านของหล่อนถูก Villain ครอบงำจนกลายเป็นโศกนาฏกรรมในครอบครัวแบบเดียวกับที่เคยเกิดกับ Villain ทำให้กลายเป็นวิญญาณพยายามไล่ทำร้ายผู้คนที่ใหม่ขึ้นมาเมื่อเกิดวิญญาณพยายามใหม่แล้ว Villain จึงสังหาร Villain 2 เพราะหมดประโยชน์

ตัวละครตัวนี้เป็นตัวแทนของความหมาย “เหยื่อของความพยายาม”

### 5.3.1.4 ความขัดแย้ง

#### ความรักกับความพยายาม

แม้ว่าตัว Hero นั้นจะเกลียดชังพี่สาวตัวเองเพราะเรื่องขัดใจกัน จากนั้นหล่อนกับพี่สาวก็ไม่เคยเจอหน้ากันอีกเลย เมื่อถูกบังคับให้มาหาพี่สาวที่ญี่ปุ่นหล่อนก็มาด้วยความจำใจ จนเมื่อได้เจอกับพี่ ความพยายามที่หล่อนมีอยู่ในใจก็คลี่คลายไปด้วยความรักที่พี่มีให้ แต่แม้ว่าหล่อนจะเอาชนะความพยายามในใจตนได้ แต่สุดท้ายเมื่อกลายเป็นเป้าหมายของ Villain หล่อนก็ถูก Villain ที่เต็มใจไปด้วยความพยายามสังหาร

เมื่อ Villain ใช้ Villain 2 เป็นพาหะแพร่คำสั่งไปยังอเมริกา ครอบครัวที่อยู่ด้วยกันได้อย่างมีความสุข แต่ทุกคนมีความรักให้กันและกัน ก็กลายเป็นเริ่มหวาดระแวงและเกลียดชังพยายามซึ่งกันและกัน จนความรักที่มีบุญล้นก่อให้เกิดโศกนาฏกรรมขึ้นมาในที่สุด

#### ผู้ไล่ล่ากับเหยื่อ

เมื่อ Villain ปองร้ายใครแล้วก็จะตามไล่ล่าไปทุกแห่ง ไม่จำกัดอยู่แต่ในพื้นที่ของ Villain แม้ว่าเหยื่อจะหลีกหนีข้ามน้ำทะเลไปไกลแค่ไหนก็จะตามไป โดย Villain จะค่อยๆ หลอกหลอนให้เหยื่อหวาดกลัวและพยายามหลบหนี เพื่อให้เหยื่อได้พบกับความทุกข์ทรมาน ก่อนจะสังหารเหยื่อในท้ายที่สุด

### 5.3.2.5 ฉาก

ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยมากเป็นฉากในที่พักอาศัย ทั้งในญี่ปุ่นและในอเมริกา ในส่วนบ้านที่เป็นพื้นที่ของ Villain นั้นจะมีฉากชอกมุ่มต่างๆ ในบ้านเช่น ในตู้เก็บของ ห้องใต้เพดานโดย Villain มักจะปรากฏตัวตามชอกเหล่านี้ จึงสามารถถอดความหมายของฉากออกมาได้ว่า “ภัยซ่อนเร้นในที่ใกล้ตัว”

### 5.3.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏคือ “สมุดบันทึกประจำวัน” ซึ่งมีความหมายถึง “การยึดติด” จะเห็นได้จากที่ตัวสมุดนั้นเป็นสมุดที่ Villain ใช้บันทึกเหตุการณ์และความรู้สึกต่างๆ เมื่อครั้งยังมีชีวิต มีการบันทึกไว้ตั้งแต่ความทรงจำเมื่อครั้งที่ถูกมารดาใช้เป็นที่รองรับสิ่งเลวร้าย เรื่องราวที่ไปติดตามชายที่ตนรักทั้งที่ตนมีคนรักแล้ว ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความยึดติดกับเรื่องราวเก่าๆ และก่อกลายเป็นความพยายามในปัจจุบัน

### 5.3.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าจากมุมมองของ “เหยื่อของการจองเวร” จะเห็นได้จากการที่ภาพยนตร์เน้นถึงเหยื่อของ Villain ที่ไม่มีความผิด ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวใดๆ ของ Villain เลย แต่กลับต้องมาพบกับความทุกข์ทรมานเพียงเพราะเข้าไปในพื้นที่ของ Villain ตัว Hero นั้นแม้จะคลี่คลายความพยายามในจิตใจไปได้ แต่ก็ต้องกลายเป็นเหยื่อของ Villain ไป อีกส่วนหนึ่งที่มีการเล่าถึงในภาพยนตร์ก็คือครอบครัวที่อเมริกา ซึ่งก็ล้วนเป็นการเล่าจากมุมมองเหยื่อของ Villain เช่นกัน

### 5.3.2.8 รหัส

#### รหัสอนเรียว

ตัว Villain นั้นเป็นการเข้ารหัสลักษณะของวิญญาณแค้นที่เรียกว่า อนเรียว (怨霊) ซึ่งเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความเคียดแค้น ไม่สามารถไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น โดยไม่จำเป็นต้องกลับมาทำร้ายผู้ที่ทำร้ายตนเสมอไป ลักษณะของ อนเรียว ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มักปรากฏในลักษณะสวมกิโมโนขาว ซึ่งเป็นกิโมโนที่สวมให้ศพ ผมแผ่ยาวรุงรังและใบหน้าขาวซีด ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งกายของละคร คาบุกิ (歌舞伎) อีกที

จะเห็นว่าตัว Villain นั้นก็ไล่ทำร้ายผู้คนไม่เลือกหน้าด้วยความอาฆาต และยึดติดกับความอาฆาตแค้นเสียจนแม้กลับมาเกิดใหม่ก็ยังมีลักษณะเป็นวิญญาณอาฆาตตามเดิม ดังจะเห็นได้จากรูปปลั๊กสถานะภายนอกที่ผมยาวรุงรังปิดบังใบหน้า แวตาเต็มไปด้วยความอาฆาต และสวมชุดยาวตามลักษณะของ อนเรียว

### รหัสความเชื่อเรื่องวิญญาณ

มีการเข้ารหัสความเชื่อเรื่องวิญญาณในแบบชินโตปรากฏในภาพยนตร์ ดังจะเห็นได้จากฉากบ้านเกิดของ Villain ที่เป็นบ้านคนทรงเจ้าของลัทธิชินโต รับจัดวิญญาณชั่วร้าย โดยเข้ารหัสตัวบ้านให้มีประตูโทริอิ ซึ่งเป็นประตูทางเข้าออกของวิญญาณตามความเชื่อลัทธิชินโต เครื่องแต่งกายของแม่ Villain ก็เป็นชุดของมิโกะ ธนูที่ใช้ทำพิธีก็เป็นธนูสำหรับปราบวิญญาณชั่วร้าย ซึ่งการเข้ารหัสในส่วนนี้เป็นการสร้างความหมายของ Villain ให้เป็นวิญญาณแค้นในแบบ *อนเรียว* ซดยิ่งขึ้น เนื่องจากโตมาในโลกของชินโตและเป็นที่ยอมรับวิญญาณร้าย จึงกลายเป็นวิญญาณร้าย *อนเรียว* ในที่สุด

### **5.3.3 สรุปลักษณะสัมพันธ์บทระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on 2* กับ**

#### ***The Grudge 2***

การเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็น การเปลี่ยนแปลงตัวภาพยนตร์ทั้งหมด เนื่องจากปัจจัยทางด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์ ซึ่งการซื้อขายสิทธิ์ในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ภาคต้นนั้นจะมีการขายสิทธิ์ในการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อด้วย ดังนั้นภาพยนตร์ภาคต่อจึงไม่ใช่การสร้างใหม่จากภาพยนตร์ต้นฉบับภาคต่อโดยตรง จำเป็นต้องสร้างไม่ให้เหมือนกัน

แต่ถึงกระนั้นก็มีการสัมพันธ์ *จุดเด่นเฉพาะตัว* ของภาพยนตร์ต้นฉบับมา ดังจะเห็นได้จากการคงเดิมสัญลักษณ์พิเศษซึ่งเป็น *จุดเด่นเฉพาะตัว* ของภาพยนตร์ต้นฉบับ และการที่เพิ่มเติมความหมายของวิญญาณแค้นแบบ *อนเรียว* ที่มีการตัดออกไปในภาพยนตร์ฮอลลีวูด สร้างใหม่ภาคต้นเข้ามา เพื่อสื่อความหมายของวิญญาณแค้นแบบ *อนเรียว* ให้ครบถ้วน เหมือนกับที่สื่อไว้ในภาพยนตร์ต้นฉบับภาคต้น

รายละเอียดลักษณะสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on 2* กับ *The Grudge 2* สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง <i>Ju-on 2</i> กับ <i>The Grudge 2</i>				
	คงเดิม	ดัดแปลง	ตัดทอน	เพิ่มเติม
โครงเรื่อง			X	X
แก่นเรื่อง			X	X
ตัวละคร		X	X	X
ความขัดแย้ง			X	X
ฉาก			X	X
สัญลักษณ์	X			
มุมมองในการเล่าเรื่อง			X	X
รหัส		X		

ตารางที่ 14 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on 2* กับ *The Grudge 2*

### 5.3.3.1 โครงเรื่อง

#### พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนโครงเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on 2* กับ *The Grudge 2* นั้นมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจัยด้านการขายลิขสิทธิ์ ที่มีการขายสิทธิ์ในการสร้างภาคต่อไปด้วย จึงทำให้ไม่สามารถสร้างเรื่องดั้งเดิมได้ ต้องมีการตัดทอนเนื้อหาในภาพยนตร์ต้นฉบับออกไป แล้วแต่งเนื้อเรื่องใหม่เพิ่มเติมขึ้นมา โดยยังคงรักษา จุดเด่นเฉพาะตัว ของเรื่องไว้ดั้งเดิม ซึ่งก็คือเรื่องราวของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อวิญญาณอาฆาตที่สถิตอยู่ในบ้านหลังหนึ่ง ซึ่งจะคอยความหลอกหลอนผู้ที่เข้ามาในบ้านให้พบกับความทุกข์ทรมานก่อนจะฆ่าให้ตาย เพื่อกำเนิดวิญญาณแค้นตนใหม่คอยไล่ทำร้ายผู้คนต่อไป

### 5.3.3.2 แก่นเรื่อง

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนแก่นเรื่อง*

แก่นเรื่องในภาพยนตร์ต้นฉบับที่เกี่ยวข้องกับการกลับมาเกิดใหม่ของ Villain นั้นถูกตัดทอนออกไป เนื่องจากภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นจำเป็นต้องสร้างไม่ให้เหมือนกับภาพยนตร์ต้นฉบับโดยตรง แต่มีการคง จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ไว้ ซึ่งสิ่งที่ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดคงไว้ นั่นคือความหมายของแก่นเรื่องในภาพยนตร์ต้นฉบับภาคก่อน เนื่องจากในภาคก่อนนั้น ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ได้ดัดแปลงแก่นเรื่องจากภาพยนตร์ต้นฉบับ โดยลดแก่นเรื่องเกี่ยวกับการจองเวรข้ามพื้นที่และเวลาออกไป เนื่องจากเกรงว่าผู้ชมที่ไม่คุ้นเคยกับความหมายของ *อนเรียว* จะไม่เข้าใจ เมื่อมาถึงภาคต่อของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ จึงได้เพิ่มเติมส่วนนี้ลงไป เนื่องจากผู้ชมคุ้นเคยกับความหมายของวิญญาณแค้นในภาพยนตร์ภาคแรกมาแล้ว จึงทำให้ *The Grudge 2* มีแก่นเรื่องตรงกับภาพยนตร์เรื่อง *Ju-on* ซึ่งเป็นการสัมพันธ์กับ จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ต้นฉบับมานั่นเอง

### 5.3.3.3 ตัวละคร

*พบการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนตัวละคร*

การตัดทอนและเพิ่มเติม Hero

Hero ของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้เป็นคนละคนกัน โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเป็นหญิงสาวตั้งครรภ์ซึ่งถูก Villain เข้าไปอยู่ในครรภ์ ส่วนในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นเป็นน้องสาวของ Hero ภาคก่อน การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นเพราะสัญญาในการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่ให้สิทธิ์ในการสร้างภาคต่อไปด้วย จึงไม่สามารถสร้างให้เหมือนกันได้ โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับต้องการนำแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกมาใช้ จึงต้องปรับเปลี่ยนส่วนต่างๆ ให้เข้ากับแก่นเรื่อง

### การตัดทอนและเพิ่มเติม Helper

Helper ของภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนี้แม้ว่าบทบาทและความหมายของตัวละครจะเหมือนกันแต่ก็เป็นคนละคนกัน โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเป็นผู้สร้างรายการที่พา Hero เข้าไปถ่ายทำในบ้านของ Villain ส่วนในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่เป็นนักข่าวที่สืบเรื่องราวของ Villain อยู่จึงมาเจอกับ Hero โดยบังเอิญ การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นเพราะสัญญาในการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่ให้สิทธิ์ในการสร้างภาคต่อไปด้วย จึงไม่สามารถสร้างให้เหมือนกันได้ โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับต้องการนำแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกมาใช้ จึงต้องปรับเปลี่ยนส่วนต่างๆ ให้เข้ากับแก่นเรื่อง

### การดัดแปลง Villain

Villain ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นแม้จะเป็นตัวเดียวกัน แต่ก็มีความแตกต่างกันในส่วนของแรงจูงใจ โดยในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น Villain มีความต้องการกลับมาเกิดใหม่โดยอาศัยกรรมของ Hero ส่วนในภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่นั้น Villain มีแรงจูงใจที่จะแพร่ความแค้นของตนให้ผู้อื่นประสบให้มากที่สุด และนอกจากนั้นยังมีการดัดแปลงโดยเพิ่มอดีตของ Villain ลงไปด้วย จากที่ภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นไม่มีการเล่าถึงที่มาในวัยเด็กของ Villain

### การเพิ่มเติม Villain 2

จากการที่ผู้กำกับต้องการนำแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคต้นมาใช้ จึงมีการเพิ่มตัวละคร Villain 2 ซึ่งเป็นพาหะนำความอาฆาตของ Villain ไปแพร่ยังต่างแดน เพื่อสร้างความหมายให้กับแก่นเรื่องในเรื่องของการที่ความอาฆาตนี้ไม่ยึดติดกับสถานที่และแพร่ออกไปได้ไม่รู้จบ

### 5.3.3.4 ความขัดแย้ง

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้ง*

การตัดทอนความขัดแย้ง การมีชีวิตกับความตาย

ความขัดแย้งในภาพยนตร์ต้นฉบับที่ถูกตัดไปนั้น คือความขัดแย้งระหว่างการมีชีวิตและความตาย ซึ่งเป็นประเด็นหลักที่ก่อให้เกิดเรื่องราวในครั้งนี้ เนื่องจาก Villain ต้องการกลับมาใช้ชีวิตมีร่างเนื้ออีกครั้ง ซึ่งเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ต้องการเน้นเรื่องความรักของแม่ขึ้นมา แต่เนื่องจากการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่ให้สิทธิ์ในการสร้างภาคต่อไปด้วย จึงไม่สามารถสร้างให้เหมือนกันได้ จึงมีการเปลี่ยนแก่นเรื่องในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ เป็นเหตุให้ตัดความขัดแย้งในส่วนนี้ออกไป

การเพิ่มเติมความขัดแย้ง ผู้ไล่ล่ากับเหยื่อ

จากการที่ตัดความขัดแย้งในเรื่องการมีชีวิตกับความตายออกไปเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ ที่นำแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกมาใช้นั้น จึงมีการเพิ่มเติมความขัดแย้งในส่วนผู้ไล่ล่ากับเหยื่อขึ้นมา ซึ่งเป็นความขัดแย้งที่มีปรากฏในภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรก

### 5.3.3.5 ฉาก

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนฉาก*

ฉากในภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเป็นฉากที่มีความเกี่ยวข้องเน้นไปที่เรื่องวิญญานของบรรพบุรุษผู้ล่วงลับที่ยังคงคอยดูแลลูกหลานอยู่ ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับความหมายของแก่นเรื่องที่กล่าวถึงความรักของแม่ ที่มีการนำเสนอว่าแม่แม่ของ Hero จะตายไปแล้วก็ยังคอยดูแลช่วยเหลืออยู่ ส่วนในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีการนำแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกมาใช้ จึงมีการเพิ่มเติมฉากที่มีความหมายเหมือนกับในภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกเข้ามาแทน



### 5.3.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ

*พบการคงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ*

สัญลักษณ์พิเศษที่คงเดิมไว้นั้นคือสมุดบันทึกประจำวัน ซึ่ง Villain จดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ของตนไว้ ซึ่งมีความหมายถึงการยึดติดของตัว Villain ที่มีการคงเดิมไว้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับและเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์จึงมีการคงเดิมไว้

### 5.3.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง

*พบการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ต้นฉบับที่ถูกตัดไปนั้น คือมุมมองของผู้เป็นแม่ ซึ่งเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ต้องการเน้นเรื่องความรักของแม่ แต่เนื่องจากการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่ให้สิทธิ์ในการสร้างภาคต่อไปด้วย จึงไม่สามารถสร้างให้เหมือนกันได้ จึงมีการเปลี่ยนแก่นเรื่องในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ เป็นเหตุให้ต้องตัดมุมมองในการเล่าเรื่องในส่วนนี้ออกไป และทำการเพิ่มเติมมุมมองในการเล่าเรื่องใหม่เข้าไป โดยใช้มุมมองในการเล่าเรื่องของเหยื่อของการจ้องเวร ซึ่งเป็นมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรก เนื่องจากมีการนำแก่นเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกมาใช้ จึงใช้มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต้นฉบับภาคแรกเช่นกัน

### 5.3.3.8 รหัส

*พบการดัดแปลงในส่วนรหัส*

การดัดแปลงรหัสความเชื่อเรื่องวิญญาณ

ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับนั้นมีการใช้รหัสความเชื่อเรื่องวิญญาณ แต่แตกต่างกันในการเข้ารหัส โดยภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นมีการเข้ารหัสในเรื่องความเชื่อทางด้านศาสนาในเรื่องวิญญาณของบรรพบุรุษที่คอยปกป้องลูกหลาน เพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่กล่าวถึงความรักของแม่ ดังจะเห็นได้จากรูปบรรพบุรุษในห้องนั่งเล่น และแท่นบูชาวิญญาณแม่ของ Hero ที่ตั้งไว้ในห้องนั่งเล่น รวมทั้งการที่แม่ของ Hero ที่ตายไปแล้วปรากฏตัวขึ้นยับยั้ง Villain ไม่ให้ทำร้ายลูกตนด้วย ส่วนในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ซึ่งมีการใช้แก่นเรื่องที่กล่าวถึงความอาฆาตของ Villain นั้น มีการเล่าถึงอดีตของ Villain โดยใช้การเข้ารหัสด้วยความเชื่อเรื่องวิญญาณใน

แบบของลัทธิชินโต ซึ่งบ้านเกิดของ Villain นั้นรับทำพิธีไล่วิญญาณชั่วร้ายในแบบชินโต ดังจะเห็นได้จากชุดประตู่โทริอิ การแต่งกายเป็นมิโกะและใช้ธนูเป็นเครื่องประกอบพิธี ทั้งนี้เป็นการดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากการขายลิขสิทธิ์ในการนำไปสร้างใหม่

#### 5.4 สรุปลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ฟิล์มฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ

ลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ฟิล์มฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ				
	จำนวนครั้งใน การคงเดิม	จำนวนครั้งใน การดัดแปลง	จำนวนครั้งใน การตัดทอน	จำนวนครั้งใน การเพิ่มเติม
โครงเรื่อง	0	1	2	2
แก่นเรื่อง	0	2	1	1
ตัวละคร	1	2	2	1
ความขัดแย้ง	1	0	2	1
ฉาก	1	1	1	1
สัญลักษณ์	3	0	0	0
มุมมองในการเล่าเรื่อง	2	0	1	1
รหัส	0	3	1	0
รวมจำนวนครั้ง	8	9	10	7

ตารางที่ 15 ตารางแสดงลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ  
กับภาพยนตร์ฟิล์มฮอลลีวูดสร้างใหม่ที่มีผู้กำกับคนเดียวกันทั้งสองฉบับ

## ลักษณะสัมพันธ์บทในส่วนโครงเรื่อง

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์บทในส่วนโครงเรื่องมีดังนี้

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การตัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้
  - ตัดแปลงในส่วนภาวะคลี่คลายไปจนถึงการยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงในส่วนภาวะคลี่คลายไปจนถึงการยุติเรื่องราวได้แก่

- The Grudge ตัดแปลงในส่วนภาวะคลี่คลาย จากเดิม Hero ถูก Villain ทำร้ายจนกลายเป็นวิญญาณแค้นตนใหม่ ไปเป็น Hero พยายามทำลายพื้นที่ของ Villain แต่ไม่สำเร็จ และตัดแปลงในช่วงการยุติเรื่องราว โดยจากเดิมภาพยนตร์เล่าเรื่องราวการแพร่คำสาปต่อไปอีกราวสิบปี ไปเป็น Hero รอดออกมาจากพื้นที่ของ Villain ได้ แต่ก็ไม่อาจหนีพ้น การตัดแปลงนี้เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
  - ตัดทอนในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนในส่วนเริ่มเรื่องไปจนถึงยุติเรื่องราวได้แก่

- The Ring Two ตัดทอนโครงเรื่องทั้งหมด ตั้งแต่ส่วนเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- The Grudge 2 ตัดทอนโครงเรื่องทั้งหมด ตั้งแต่ส่วนเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนโครงเรื่องทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้
  - เพิ่มเติมในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมในส่วนเริ่มเรื่องไปจนถึงยุติเรื่องราวได้แก่

- The Ring Two เพิ่มเติมโครงเรื่องทั้งหมด ตั้งแต่ส่วนเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- The Grudge 2 เพิ่มเติมโครงเรื่องทั้งหมด ตั้งแต่ส่วนเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

### ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนแก่นเรื่อง

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนแก่นเรื่องมีดังนี้

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การตัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้
  - ตัดแปลงในส่วนของปัญหาด้านจิตใจ
  - ตัดแปลงในส่วนทางออกของปัญหาด้านจิตใจ

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงแก่นเรื่องในส่วนของปัญหาด้านจิตใจได้แก่

- The Grudge ตัดแปลงแก่นเรื่องเกี่ยวกับผลเสียของการจองเวร จากเดิมกล่าวถึงระยะเวลาของผลเสียที่เกิดว่าต่อเนื่องยาวนาน ไปเป็นไม่กล่าวถึงเรื่องระยะเวลา เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงแก่นเรื่องในส่วนทางออกของปัญหาด้านจิตใจได้แก่

- The Ring Two ดัดแปลงแก่นเรื่องในการคลี่คลายความเจ็บปวด จากเดิมมองว่าต้องอาศัยการแบ่งปันความรู้สึกกันในครอบครัว ไปเป็นความรักของแม่จะช่วยเยียวยาได้ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
  - ตัดทอนปัญหาทางด้านจิตใจ

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนแก่นเรื่องในส่วนปัญหาทางด้านจิตใจได้แก่

- The Grudge 2 ตัดทอนแก่นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาของการจองเวร ที่ความรักของแม่ก็ไม่อาจช่วยได้ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนแก่นเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้
  - เพิ่มเติมปัญหาทางด้านจิตใจ

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมแก่นเรื่องในส่วนปัญหาทางด้านจิตใจได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติมแก่นเรื่องเกี่ยวกับผลเสียของการจองเวรที่ไร้จุดสิ้นสุด เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

## ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนตัวละคร

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วนตัวละครมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนตัวละครทั้งหมด 1 เรื่อง ได้แก่ The Grudge

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การดัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ดัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ดัดแปลงในส่วนตัวละครทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการดัดแปลงดังนี้
  - ดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Villain
  - ดัดแปลงลักษณะภายในของ Villain

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงลักษณะภายนอกของ Villain ได้แก่

- The Ring Two ดัดแปลงจากเดิมมีลักษณะภายนอกเป็นวิญญาณแค้นในแบบญี่ปุ่น ไปเป็นแม่มด เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงลักษณะภายในของ Villain ได้แก่

- The Ring Two ดัดแปลงความหมายของ Villain จากเดิมคือ “ความพยายาม” ไปเป็น “เด็กที่ขาดความรักจากแม่” เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- The Grudge 2 ดัดแปลงแรงจูงใจของ Villain จากเดิมต้องการกลับมาเกิดใหม่ในร่างเนื้อ ไปเป็นต้องการแพร่ความพยายามออกไปให้ไกลกว่าเดิม เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนตัวละครทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้

- ตัดทอนตัวละคร Hero
- ตัดทอนตัวละคร Helper

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนตัวละคร Hero ได้แก่

- The Grudge 2 ตัดทอนตัวละคร Hero ที่เป็นตัวแทนของความหมายความรักของแม่ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนตัวละคร Helper ได้แก่

- The Grudge 2 ตัดทอนตัวละคร Helper ที่เป็นผู้สร้างรายการโทรทัศน์ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนตัวละครทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมตัวละคร Hero
- เพิ่มเติมตัวละคร Helper
- เพิ่มเติมตัวละคร Villain

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมตัวละคร Hero ได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติมตัวละคร Hero ที่มีความหมายเป็นหญิงอ่อนแอ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมตัวละคร Helper ได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติมตัวละคร Helper เป็นนักข่าวที่กำลังสืบเรื่องของ Villain เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมตัวละคร Villain ได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติม Villain 2 ซึ่งเป็นนักเรียนหญิงที่กลายเป็นพาหะนำคำสาปข้ามประเทศ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

### ลักษณะสัมพันธ์ทใน ส่วนความขัดแย้ง

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทใน ส่วนความขัดแย้งมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนความขัดแย้งทั้งหมด 1 เรื่อง ได้แก่ The Grudge

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็นการตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนความขัดแย้งทั้งหมด 2 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
  - ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ภาพยนตร์ที่การตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติได้แก่

- The Ring Two ตัดทอนความขัดแย้งในเรื่องวิทยาศาสตร์กับไสยศาสตร์ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- The Grudge 2 ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างการมีชีวิตและความตาย เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์



- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้งทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้
  - เพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างผู้ไล่ล่ากับเหยื่อ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

### **ลักษณะสัมพันธ์ทในส่วฉก**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธ์ทในส่วฉกมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วฉกทั้งหมด 1 เรื่องได้แก่ The Grudge

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็น การดัดแปลง การตัดทอนและการเพิ่มเติม

- ดัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ดัดแปลงในส่วฉกทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการดัดแปลงดังนี้
  - ดัดแปลงฉกที่มีความหมายทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการดัดแปลงฉกที่มีความหมายทางวัฒนธรรมได้แก่

- The Ring Two ดัดแปลงความหมายของฉก จากเดิม “เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติและความเชื่อของสังคมญี่ปุ่นโบราณ” เป็น “โลกแห่งความเพ้อฝันที่ผู้คนเชื่อว่าเป็นเพียงจินตนาการ” เนื่องจากปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนฉากทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้

- ตัดทอนฉากที่มีความหมายทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนฉากที่มีความหมายทางวัฒนธรรมได้แก่

- The Grudge 2 ตัดทอนฉากที่มีความหมายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องวิญญาณของญี่ปุ่น เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการชื้อขายลิขสิทธิ์

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนฉากทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมฉากที่มีความหมายทางด้านสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมฉากที่มีความหมายทางด้านสังคมได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติมฉากที่มีความหมายถึงภัยซ่อนเร้นในที่ใกล้ตัว เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการชื้อขายลิขสิทธิ์

### **ลักษณะสัมพันธบทในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธบทในส่วนสัญลักษณ์พิเศษมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนสัญลักษณ์พิเศษทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ The Grudge, The Ring Two และ The Grudge 2

### **ลักษณะสัมพันธบทในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธบทในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องมีดังนี้

คงเดิม มีภาพยนตร์ที่คงเดิมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องทั้งหมด 2 เรื่อง ได้แก่ The Grudge, The Ring Two

เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็นการ ตัดทอนและเพิ่มเติม

- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้

- ตัดทอนมุมมองทางด้านครอบครัว

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนมุมมองทางด้านครอบครัวได้แก่

- The Grudge 2 ตัดทอนมุมมองของความเป็นแม่ เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

- เพิ่มเติม มีภาพยนตร์ที่เพิ่มเติมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการเพิ่มเติมดังนี้

- เพิ่มเติมมุมมองทางด้านจิตใจ

ภาพยนตร์ที่มีการเพิ่มเติมมุมมองทางด้านจิตใจได้แก่

- The Grudge 2 เพิ่มเติมมุมมองของเหยื่อของการจ้องเวร เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

**ลักษณะสัมพันธบทในส่วนรหัส**

รูปแบบของลักษณะสัมพันธบทในส่วนรหัสมีดังนี้

ไม่พบภาพยนตร์ที่มีการคงเดิมในส่วนรหัส

## เปลี่ยนแปลง แบ่งออกได้เป็นการตัดแปลงและตัดทอน

- ตัดแปลง มีภาพยนตร์ที่ตัดแปลงในส่วนรหัสทั้งหมด 3 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดแปลงดังนี้

- ตัดแปลงรหัสทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดแปลงรหัสทางวัฒนธรรมได้แก่

- The Grudge ตัดแปลงรหัสวิญญาณแค้นของญี่ปุ่น โดยตัดแปลงเอาส่วนที่กล่าวไปถึงการจองเวรต่อเนื่องยาวนานออกไป เนื่องจากปัจจัยด้านบริบทวัฒนธรรม และตัดแปลงรหัสแมวดำจากความหมายที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปเป็นความหมายที่อ้างอิงวัฒนธรรมอเมริกา เนื่องจากปัจจัยด้านบริบทวัฒนธรรม
  - The Ring Two ตัดแปลงรหัสวิญญาณแค้นที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปเป็นแม่มดที่อ้างอิงวัฒนธรรมอเมริกา เนื่องจากปัจจัยด้านบริบทวัฒนธรรม และตัดแปลงรหัสน้ำจากความหมายที่อ้างอิงกับความเชื่อของญี่ปุ่น ไปอ้างอิงกับวัฒนธรรมอเมริกา เนื่องจากปัจจัยด้านบริบทวัฒนธรรม และตัดแปลงรหัส “โลกพิธีกรรมโบราณของญี่ปุ่น” ไปเป็น “โลกแฟนตาซี” เนื่องจากปัจจัยทางด้านบริบทวัฒนธรรม
  - The Grudge 2 ตัดแปลงรหัสความเชื่อเรื่องวิญญาณ จากเดิมเป็นความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณ จากเดิมกล่าวถึงเรื่องวิญญาณบรรพบุรุษ ไปเป็นเรื่องวิญญาณร้ายของลัทธิชินโต เนื่องจากปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
- ตัดทอน มีภาพยนตร์ที่ตัดทอนในส่วนรหัสทั้งหมด 1 เรื่อง โดยมีรูปแบบการตัดทอนดังนี้
- ตัดทอนรหัสทางสังคม

ภาพยนตร์ที่มีการตัดทอนรหัสทางสังคมได้แก่

- The Ring Two ตัดทอนรหัสคนนอก คนในที่อ้างอิงกับสังคมญี่ปุ่น  
เนื่องจากปัจจัยทางด้านการซื้อขายลิขสิทธิ์

## บทที่ 6

### วิเคราะห์ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมและกระบวนการผลิตซ้ำที่มีต่อลักษณะสัมพันธบท

#### 6.1 ผลกระทบของการซื้อขายลิขสิทธิ์ที่มีต่อลักษณะสัมพันธบท

ในการซื้อขายลิขสิทธ์นั้นผู้ทำการติดต่อขอซื้อลิขสิทธ์ภาพยนตร์ จะมีบริษัทตัวกลางที่เข้ามาซื้อลิขสิทธ์ในการนำภาพยนตร์ไปสร้างใหม่เพื่อนำไปพัฒนาแล้วจะขายให้กับสตูดิโออีกทอดหนึ่ง จากบทสัมภาษณ์ของ Roy Lee โปรดิวเซอร์ที่โด่งดังในด้านซื้อภาพยนตร์ผิเอเชียไปสร้างใหม่ ในการเลือกภาพยนตร์มาสร้างใหม่นั้น โดยมากทางบริษัทจะไปหาภาพยนตร์เอเชียมาชมก่อน โดยการเลือกนั้นจะดูจากความสำเร็จของภาพยนตร์ หากพบว่าเรื่องใดน่าสนใจที่จะนำมาสร้างใหม่ ทางบริษัทก็จะติดต่อมายังบริษัทเจ้าของลิขสิทธ์ ซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของคุณไพลิน อำนวยพร Association International Director ของบริษัท GTH

“มันเป็นธรรมชาติอยู่แล้วของคนที่ซื้อขายหนัง ที่เขาจะสนใจหนังที่มีรายได้สูงๆ แล้วตอนนั้นก็จะมีเรื่องซัดเตอร์นี่ล่ะที่ทุกคนบอกว่าคอนเซปต์ดีมาก มันก็ทำให้มีคนไปพูดถึงชื่อเสียงต่อกัน มีวันหนึ่ง Roy Lee เป็นคนที่โทรมาที่ออฟฟิศ บอกว่าดูหนังเรื่องนี้แล้วสนใจที่จะเป็นตัวกลางติดต่อสตูดิโอเพื่อนำไปรีเมค”

การที่เลือกภาพยนตร์ผิจากญี่ปุ่นไปสร้างใหม่นั้น เพราะจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ผิญี่ปุ่น ซึ่งเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว (Unique Gimmick) สำคัญที่ทำให้ทางฮอลลีวูดเลือกไปสร้างคือลักษณะของรูปแบบของผิญี่ปุ่น ซึ่ง Professor Kohei Ando อาจารย์ด้านภาพยนตร์ประจำ Global Information and Telecommunication Institute, Waseda University ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า

“ลักษณะหนังผิญี่ปุ่นดั้งเดิม การที่ผิปรากฏตัวขึ้นต้องมีเหตุผลรองรับ ของอเมริกาผิจะโผล่ออกมาเฉยๆ แต่ผิของญี่ปุ่นจะต้องมีความแค้นจึงจะกลับมา ไม่สามารถไปสู่สุขคติได้ ในปัจจุบันจากที่เดิมผิจะมุ่งไปล้างแค้นที่คู่แค้นโดยตรง เปลี่ยนเป็นใครก็ได้ที่ผ่านเข้ามา ทำให้เกิดความน่าหวาดกลัวแบบใหม่ในผิญี่ปุ่นขึ้น นอกจากนั้นเดิมที่ผิจะปรากฏตัวในที่น่ากลัวเช่นสุสาน แต่ภายหลังเรื่องราวของผิญี่ปุ่นจะขยับเข้ามาปรากฏขึ้นในสถานที่ที่ใกล้ตัวมากขึ้น จนกระทั่งอำนาจแรงอาฆาตของผิส่งผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยี คนที่อยู่เฉยๆ จึงอาจถูกวิญญาณอาฆาตเข้าทำร้ายได้ ซึ่งนี่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดกระแสภาพยนตร์ผิญี่ปุ่นขึ้นมา”

หลังจากเลือกภาพยนตร์ได้แล้ว Roy Lee จะใช้วิธีเจรจาว่าภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นไม่สามารถนำไปฉายในอเมริกาได้ เพราะชาวอเมริกาไม่นิยมชมภาพยนตร์ที่ต้องอ่านคำแปลได้ภาพ ซึ่งสอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ของคุณนิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ ผู้เขียนหนังสือ *ลากไป...HOLLYWOOD* ได้ให้สัมภาษณ์ไว้

“ถ้ามีซัปไตเติ้ล พวกฝรั่งถือว่าเป็นไปคูหนังไม่ได้อ่านหนังสือ ถ้าเอาแต่อ่านซัปก็ไม่ได้เห็นภาพ จะมีแต่กลุ่มที่ดูหนังอาร์ตที่ยอมดูหนังที่มีซัปไตเติ้ล”

ดังนั้นหากนำภาพยนตร์ต้นฉบับไปฉายเองก็จะอาจทำเงินได้น้อยกว่าขายสิทธิ์ให้ทางฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่อยู่ดี และทางเขาจะจัดการดูแลไม่ให้สิทธิ์ในการสร้างใหม่นั้น ไปคาบเกี่ยวหรือส่งผลกระทบต่อสิทธิ์ในตัวภาพยนตร์ต้นฉบับเลย หรือว่าง่ายๆ ก็คือสิทธิ์ในการสร้างใหม่จะแยกขาดกับสิทธิ์ในตัวภาพยนตร์ต้นฉบับอย่างสิ้นเชิง

จากคำสัมภาษณ์ของคุณไพลิน การซื้อขายลิขสิทธิ์ภาพยนตร์นั้นไม่มีข้อจำกัดใดๆ ในการเปลี่ยนแปลงเลย

“ถ้าเราไปจำกัดการริเมคหรือ *creativity* แล้วเขาจะรู้สึกได้ว่า ไม่ได้สิทธิ์ในการขยับเรื่องเลย จะซื้อทำไม เราก็ไม่ปิดถ้าเขาจะต้องการปรับเนื้อเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของเขา”

โดยลักษณะสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์ระหว่างภาพยนตร์ฝีมือนักญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฝีมือนักประเทศไทยนั้น เป็นไปในรูปแบบที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากผู้ที่มาติดต่อซื้อภาพยนตร์ฝีมือนักเอเชียรายสำคัญนั้นคือ Roy Lee ซึ่งภาพยนตร์ฝีมือนักเอเชียเด่นๆ ที่เขาซื้อสิทธิ์ไปสร้างใหม่มีหลายเรื่อง เช่น *Ringu*, *Ju-on*, *Honogurai mizu no soko kara* และ *ซัดเตอร์ กตติวิญญาน* ซึ่งปกติแล้วทาง Roy Lee จะเป็นผู้ติดต่อขอซื้อภาพยนตร์เข้ามา โดยจะร่างข้อเสนอสัญญาซื้อขายส่งมาให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต้นฉบับพิจารณา ดังนั้นรูปแบบต่างๆ ของข้อสัญญาซื้อขายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นและไทยจึงคล้ายคลึงกัน

จากการทำสัญญาดังกล่าวทำให้ทางบริษัทของฮอลลีวูดสามารถเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบทุกส่วนได้อย่างเต็มที่ นอกจากนั้นการขายลิขสิทธิ์สำหรับนำไปสร้างใหม่ ยังเป็นการขายสิทธิ์ในการสร้างภาคต่ออีกด้วย ดังนั้นทางฮอลลีวูดสามารถสร้างภาคต่อได้ แต่ต้องไม่ใช่การสร้างใหม่จากภาพยนตร์ฝีมือนักญี่ปุ่นต้นฉบับโดยตรง กระนั้นก็มีการนำผู้กำกับของภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับกำกับภาพยนตร์ภาคต่อ เพื่อเป็นการดึงเอา จุดเด่นเฉพาะตัว และกลิ่นอายของภาพยนตร์ต้นฉบับมานั้นเอง ซึ่งสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของคุณนิวัฒน์

“การที่ฮอลลีวูดนำผู้กำกับของภาพยนตร์ต้นฉบับไป เพราะต้องการกลิ่นและบรรยากาศให้เหมือนเดิมมากที่สุด”

ผลกระทบจากการขายสิทธิ์ในการสร้างภาคต่อนี้จะเห็นได้จากภาพยนตร์ภาคต่อทั้งสองเรื่องได้แก่

- Ringo 2
- The Grudge 2

จากผลการวิจัย พบว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มีความแตกต่างกับภาพยนตร์ต้นฉบับในแทบทุกองค์ประกอบทั้งที่ผู้กำกับเป็นผู้กำกับเป็นคนที่กำกับภาพยนตร์ต้นฉบับด้วย องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ในส่วนของโครงเรื่องนั้นถึงกับแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง สิ่งที่ยังคงเดิมอยู่จากภาพยนตร์ต้นฉบับทั้งสองเรื่องนั้นมีเพียงสัญลักษณ์พิเศษซึ่งถือเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว สำคัญของเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการคง จุดเด่นเฉพาะตัว สำคัญของเรื่องเอาไว้ อย่างเช่นช่องทางที่ผีใช้ทำร้ายผู้คนและสถานที่ที่ผีปรากฏตัวซึ่งเป็นที่พักอาศัยทั่วไป และมุมมองที่เกี่ยวกับความรักความสัมพันธ์

## 6.2 ผลกระทบของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์บท

เมื่อได้สิทธิ์ในการสร้างมาแล้ว ก็จะเข้าสู่ระบบการสร้างภาพยนตร์ของฮอลลีวูด ซึ่งการนำภาพยนตร์มาสร้างใหม่นี้จะเริ่มที่การพัฒนาบท โดยบทที่เขียนเสร็จแล้วจะถูกส่งไปให้ผู้พิจารณาที่เรียกว่า Reader โดย Reader จะเป็นคนในหลากหลายอาชีพ หน้าที่ของ Reader คือวิเคราะห์บทและให้คะแนนในสี่หัวข้อ ซึ่งก็คือ ตัวเรื่อง ตัวละคร จุดเด่นเฉพาะตัว และบทสนทนา โดยดูว่าในส่วนต่างๆ นั้นมีความน่าสนใจขนาดไหน สามารถดึงดูดให้คนมาชมได้ไหม และให้ความเห็นว่าในส่วนใดควรปรับแก้ ซึ่งจะเป็นความเห็นในมุมมองของ Reader ที่เป็นชาวอเมริกา คะแนนที่ส่งกลับไปนั้นจะเป็นตัวที่ทางผู้สร้างพิจารณาว่าพร้อมจะสร้างแล้วหรือยัง หรือต้องพัฒนาแก้ไขต่อ หากมีการแก้ไข หลังจากแก้ไขเสร็จก็จะส่งไปให้ Reader ให้คะแนนอีกครั้ง การดูคะแนนนั้นหากมีหัวข้อใดหัวข้อหนึ่งคะแนนสูงเพียงพอ ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการ Development ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ของคุณนิวัฒน์

“การพิจารณาเขาจะดูที่คาแรคเตอร์ ไลน์ที่พูด ไม่ใช่ไดอะล็อก ดูไอดีของหนัง แล้วเขาดูสตอรี่ของหนังอีกที ดูทั้งสี่อย่างว่าเรตติ้งจะได้ซักขนาดไหน ถ้าตรงไหนต่ำก็จะแก้ตรงนั้น”



ในการพิจารณาคะแนนในแต่ละหัวข้อนั้น มีการให้ความสำคัญกับคะแนนในส่วนของ จุดเด่นเฉพาะตัว สูง เนื่องจาก จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์จะเป็นจุดที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน เช่นในภาพยนตร์เรื่อง *The Ring* นั้น การที่ตัววิญญาณร้าย แพร่คำสาปทางม้วนวีดีโอ และคลานออกมาจากโทรทัศน์ในตอนจบ เป็น จุดเด่นเฉพาะตัว สำคัญที่ดึงดูดผู้ชมได้ ดังนั้นการที่ภาพยนตร์มี จุดเด่นเฉพาะตัว ที่ดีนั้น ก็จะเป็นการรับประกันความสำเร็จของภาพยนตร์ได้

ผู้ที่ซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เอเซียไปสร้างใหม่นั้น โดยมากเป็นบริษัทที่เข้ามาถือสิทธิ์เฉยๆ ไม่ได้สร้างด้วยตัวเอง ดังนั้นเมื่อตัวภาพยนตร์เข้ามาถึงขั้นตอน Development บริษัทผู้ถือสิทธิ์ก็จะนำโครงการทั้งหมดไปเสนอต่อสตูดิโอผู้สร้างหรือผู้จัดจำหน่าย เมื่อไปถึงมือผู้สร้างแล้วก็จะมีการเลือกตัวผู้กำกับ หรือที่เรียกว่า Pitching โดยจะมีการร่างรายชื่อผู้กำกับขึ้นมา รายชื่อนี้อาจจะมาจากผู้ที่เคยมีผลงานในแนวนี้มาก่อน หรืออาจจะเป็นคนที่ไม่เคยมีผลงานเลยก็ได้ เมื่อได้รายชื่อแล้วก็จะติดต่อไปยังผู้กำกับ หากผู้กำกับสนใจจะมีการเรียกทีมงานทุกฝ่าย เช่นฝ่ายการตลาด ฝ่ายโฆษณา ฝ่ายประชาสัมพันธ์ ฝ่ายจัดการลิขสิทธิ์ เข้ามานั่งร่วมฟังแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับ หากแนวคิดของทีมงานกับผู้กำกับไม่ตรงกันนั้น ก็จะมีการหาผู้กำกับคนใหม่ให้เข้ามาเสนอแนวคิดในการสร้าง จนกว่าจะได้ตัวผู้กำกับที่ทางทีมงานพอใจ แล้วจึงเข้าสู่ขั้นตอนการถ่ายทำ

จากกระบวนการนำภาพยนตร์ไปสร้างใหม่ที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าขั้นตอนการซื้อขายลิขสิทธิ์นั้นให้สิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์อย่างเต็มที่ ขั้นตอนการให้คะแนนโดย Reader ที่เป็นชาวอเมริกันนั้น จะทำให้องค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับความเป็นอเมริกัน และการคัดเลือกผู้กำกับนั้น จะเลือกเอาผู้กำกับที่มีแนวทางสอดคล้องกับสตูดิโอ ทำให้ไม่ว่าผู้กำกับจะเป็นคนชาติใด ผลงานที่ออกมาก็จะเป็นรูปแบบของฮอลลีวูดเสมอ

### 6.3 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์บท

บริบทสังคม/วัฒนธรรมนั้นเป็นปัจจัยหลักที่กำหนดรูปแบบการเปลี่ยนแปลงใน ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ องค์กรประกอบใดก็ตามที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างภาพยนตร์ต้นฉบับ จะถูกเปลี่ยนแปลงไปอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีอยู่ในอเมริกา โดยจะเป็นการดัดแปลงในกรณีที่มีบริบทสังคม/วัฒนธรรมของอเมริกาที่พอจะนำมาทดแทนองค์ประกอบของภาพยนตร์ต้นฉบับที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของญี่ปุ่นได้ แต่หากไม่มีบริบทสังคม/วัฒนธรรมของอเมริกามาแทนได้ ก็จะเกิดการตัดทอนเพิ่มเติม องค์ประกอบที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมอเมริกาในความหมายด้านอื่นๆ เข้าไปทดแทน

ทั้งนี้เนื่องจากองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์นั้นล้วนสร้างขึ้นมาโดยอ้างอิงกับบริบททางสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้าง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครหรือความขัดแย้ง ซึ่งบริบทนี้เป็นกลไกในการสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชม โดยผู้ชมจะต้องทราบถึงบริบทนั้นๆ อยู่ด้วยจึงจะสามารถทำความเข้าใจต่อองค์ประกอบที่ปรากฏขึ้นได้ เช่นภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นนั้นมักนิยมเข้ารหัสตัวละครผีไว้ด้วยรหัส *อนเรียว* ซึ่งเมื่อผู้ชมได้เห็นตัวละครหญิงที่สวมชุดยาวสีขาว ผมยาวปิดบังใบหน้าก็จะทราบทันทีว่าตัวละครตัวนี้คือวิญญาณแค้น และสามารถเข้าใจในพฤติกรรมการทำร้ายผู้คนไม่เลือกหน้าของตัวละครได้ เพราะทราบถึงพฤติกรรมของวิญญาณแค้นในแบบ *อนเรียว* ซึ่งหากไม่ใช่ผู้ที่รู้จักรหัสที่อ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่นในส่วนนี้แล้วก็อาจจะไม่เข้าใจว่าเหตุใดตัวละครจึงมีพฤติกรรมเช่นนั้น หรืออีกตัวอย่างหนึ่งจากคำสัมภาษณ์ของคุณไพลินที่กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ*

“เราก็ไม่ปิดถ้าเขาจะต้องการปรับเนื้อเรื่องเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของเขา จริงๆ แล้วหนังอย่างชัตเตอร์ทำให้ได้ไปเจอคนอื่นเยอะมาก ซึ่งเวลาคุยอะไรอย่างนี้เขาก็จะรู้สึกว่าคุณคนเซปมันคือ คิดได้ยังไงผีในรูปถ่ายซึ่งเป็นสิ่งที่เห็นเป็นปกติอยู่แล้ว อยู่ดีๆ มาทำเป็นหนังในขณะเดียวกันเนื้อเรื่องเนี่ย สำหรับเมืองนอกนี่เขาคิดกลับกัน คือเมืองไทยมันเป็น *conservative* ว่าผู้หญิงถ้าโดนอะไรก็แล้วแต่ จะอายไม่กล้าเปิดเผยในขณะที่เมืองนอกจะเป็นแบบ เนี่ย ชั้นโดนอย่างงี้มาแล้วก็ฟอง แล้วก็ดัง คือมันคิดคนละแบบกัน เขาก็จะกลับมาบอกว่าประเทศเราคิดแปลกๆ ไปรีเปลา มันก็ต้องมีการอธิบายว่าสำหรับคนไทยมันเป็นอย่างนี้นะ เขาก็ต้องไปเปลี่ยนตรงนั้นซึ่งเราก็เข้าใจว่าเป็นเรื่องของเขาแล้ว”

คุณนิวัฒน์ได้ให้ความเห็นในทางเดียวกันว่า

“การที่เปลี่ยนแปลงภาพยนตร์ เขามองว่าเปลี่ยนไปแล้วมันจะเหมาะสมกับบริบททางสังคมของเขามากกว่า เขาถึงได้เปลี่ยนแปลง”

“ที่จะเปลี่ยนคือปล่อยให้มันเป็นแบบนี้ไปไม่ได้แล้ว ต้องเปลี่ยนให้เป็นแบบฝรั่ง”

“แล้วบางที่เรื่องเล่าก็ไม่เหมือนกัน ตำนาน ประเด็นต่างๆ ตำนานที่เป็นตัวต้นเรื่อง ฝรั่งเป็นแบบจูนไม่ได้ เหมือนอย่างเดอะริง มันก็ต้องบิดไปให้เหมาะสมให้ได้”

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ชัดว่าเมื่อมีการนำภาพยนตร์ไปสร้างใหม่ในฮอลลีวูด กลุ่มผู้ชมหลักที่เป็นชาวอเมริกาย่อมไม่สามารถทำความเข้าใจกับรหัสที่อ้างอิงบนบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่อยู่ในภาพยนตร์ต้นฉบับได้ ผู้สร้างจึงทำการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดสามารถเข้าใจได้ง่าย ซึ่งก็คือการ

เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่อ้างอิงจากบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้าง  
ภาพยนตร์ต้นฉบับ ไปเป็นรหัสที่อ้างอิงจากบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีอยู่ในอเมริกานั้นเอง

ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์บท แยกตามองค์ประกอบ  
ของภาพยนตร์ได้ดังนี้

### 6.3.1 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อโครงเรื่อง

พบโครงเรื่องของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรมดังนี้

- Ringu ดัดแปลงในส่วนการเปิดเรื่อง
- คนเห็นผี ดัดแปลงในส่วนภาวะคลีคลายไปจนถึงการยุติเรื่องราว
- Ju-on ดัดแปลงในส่วนภาวะคลีคลายไปจนถึงการยุติเรื่องราว

พบผลกระทบจากบริบททางวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงในส่วนโครงเรื่อง

ในภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* นั้น ส่วนการเปิดเรื่องซึ่งเป็นการเล่าถึงอดีตที่มาของ Villain ถูกดัดแปลงไป โดยเปลี่ยนที่มาของ Villain ในภาพยนตร์ต้นฉบับที่เป็นผู้มีพลังพิเศษจากโลก พิธีกรรมโบราณของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปเป็นแมมดจากโลกนิทานเพื่อฝัน และเรื่อง *คนเห็นผี* เปลี่ยนแนวทางการคลีคลายปัญหาจากภายในจิตใจของศาสนาพุทธ ไปเป็นการคลีคลายปัญหา ด้วยการกระทำตามแบบวัฒนธรรมตะวันตก และเรื่อง *Ju-on* ที่มีการลดขอบเขตของเนื้อหาในส่วนการแพร่ความอาฆาตข้ามสถานที่และเวลาออกไป เพราะเกรงว่าผู้ชมจะไม่คุ้นเคยกับ ลักษณะวิญญาณแค้นของญี่ปุ่น

จะเห็นว่าโครงเรื่องในส่วนที่มีการอ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมนั้นจะถูกดัดแปลงไปใน  
ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ โดยดัดแปลงไปอ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมที่มีลักษณะ  
ใกล้เคียงกันของอเมริกาแทน หรือลดทอนความหมายลงไปเล็กน้อยเพื่อให้ผู้ชมทำความเข้าใจ  
ได้ง่ายเช่นในเรื่อง *Ju-on* ที่มีการลดทอนขอบเขตความอาฆาตของวิญญาณลง และอธิบายถึง  
ลักษณะของวัฒนธรรมญี่ปุ่นสอดแทรกอยู่ในเรื่องด้วย ในส่วนโครงเรื่องนี้บริบททางวัฒนธรรม  
ส่งผลให้เกิดการดัดแปลง แต่ไม่ส่งผลให้เกิดการตัดทอนโครงเรื่องส่วนใดออกไปเลย

พบโครงเรื่องของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- Kairo ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนการเริ่มเรื่องไปจนถึงการยุติเรื่องราว
- Chakushin ari ตัดแปลงในส่วนภาวะคลี่คลายไปจนถึงการยุติเรื่องราว
- ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ ตัดแปลงในส่วนการเปิดเรื่อง

พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนโครงเรื่อง

ในภาพยนตร์เรื่อง *Chakushin ari* มีการตัดแปลงส่วนภาวะคลี่คลายไปจนถึงการยุติเรื่องราวในภาพยนตร์ต้นฉบับที่อ้างอิงถึงรูปแบบครอบครัวในบริบทสังคมญี่ปุ่น ไปเป็นการคลี่คลายและยุติเรื่องราวด้วยบริบททางศาสนาของอเมริกา และในภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ* ที่ถูกตัดแปลงในส่วนการเปิดเรื่องที่เล่าถึงต้นตอของเหตุการณ์ทั้งหมดที่อ้างอิงกับบริบทสังคมในมหาวิทยาลัยของไทย ไปเป็นต้นตอของเรื่องราวที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกับของอเมริกาและญี่ปุ่น ส่วนในเรื่อง *Kairo* นั้นถึงกับถูกยกเครื่องแต่งเรื่องขึ้นใหม่ในทุกส่วน เนื่องจากภาพยนตร์ต้นฉบับนั้นเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาวิพากษ์สังคมญี่ปุ่นที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมเฉพาะตัว จึงต้องมีการแก้ไขเนื้อเรื่องใหม่ทั้งหมด

จะเห็นได้ว่าบริบททางสังคมนั้นมีผลต่อโครงเรื่องสูงกว่าบริบททางวัฒนธรรม เนื่องจากโครงเรื่องส่วนที่อ้างอิงกับบริบทสังคมที่ถูกตัดแปลงนั้น ไม่สามารถย้ายไปอ้างอิงกับบริบททางสังคมของอเมริกาได้เลย จึงต้องตัดแปลงให้อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมแทน และในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* นั้น ถึงกับต้องตัดทอนและเพิ่มเติมเนื้อเรื่องเข้าไปใหม่ทั้งหมดจนมีการเปลี่ยนแนวเรื่องของภาพยนตร์ไป เป็นเพราะตัวภาพยนตร์อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก จึงไม่สามารถหารหัสที่อ้างอิงกับบริบทของอเมริกามาใช้แทนกันได้เลย แสดงให้เห็นว่าบริบททางสังคมส่งผลกระทบต่อให้เกิดการตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนตัวละคร

### 6.3.2 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อแก่นเรื่อง

#### พบแก่นเรื่องของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรมดังนี้

- คนเห็นผี ดัดแปลงในส่วนทางออกของปัญหาด้านจิตใจ
- Ju-on ดัดแปลงในส่วนของปัญหาด้านจิตใจ

#### พบผลกระทบจากบริบททางวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงในส่วนแก่นเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *คนเห็นผี* นั้นมีการดัดแปลงแก่นเรื่องในส่วนทางออกของปัญหาด้วยการสงบจิตใจที่อ้างอิงกับบริบททางศาสนาพุทธ ไปอ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของอเมริกาที่แก้ไขปัญหาด้วยการกระทำ ส่วนเรื่อง *Ju-on* นั้นมีการดัดแปลงผลเสียที่เกิดจากการจองเวรให้ลดน้อยลง

จะเห็นได้ว่าแก่นเรื่องในส่วนที่มีการอ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมนั้นจะถูกดัดแปลงไปในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ โดยดัดแปลงไปอ้างอิงกับบริบทที่มีลักษณะใกล้เคียงกันของอเมริกาแทน และมีการลดทอนความหมายในบางส่วนลงไปเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้น ในส่วนโครงเรื่องนี้บริบททางวัฒนธรรมส่งผลให้เกิดการดัดแปลง แต่ไม่ส่งผลให้เกิดการตัดทอนโครงเรื่องส่วนใดออกไปเลย

#### พบแก่นเรื่องของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- *Kairo* ตัดทอนในส่วนปัญหาด้านสังคม และเพิ่มเติมในส่วนปัญหาด้านสังคม
- *Chakushin ari* ดัดแปลงในส่วนทางออกของปัญหาด้านจิตใจ

#### พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนแก่นเรื่อง

*Chakushin ari* นั้นมีการดัดแปลงแก่นเรื่องในส่วนทางออกของปัญหาครอบครัวว่าการยอมรับกันอย่างไรไม่มีเงื่อนไขจะดำรงครอบครัวไว้ได้ ซึ่งเป็นการอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ถูกดัดแปลงไปเป็นการดำรงครอบครัวอยู่ได้ ต้องอาศัยความสำนึกผิดและการให้อภัย ซึ่งอ้างอิงกับบริบทศาสนาของอเมริกา ส่วนแก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* นั้น เป็นแก่นเรื่องที่มีการอ้างอิงถึงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในบริบทสังคมญี่ปุ่น จึงทำให้ต้องตัดทอนแก่นเรื่อง

ทั้งนี้เนื่องจากไม่สามารถดัดแปลงไปอ้างอิงกับบริบทใดๆ ของอเมริกาได้เลย และเพิ่มเติมแก่นเรื่องในประเด็นเรื่องเทคโนโลยีเข้ามาแทน

จะเห็นได้ว่าแก่นเรื่องที่มีการอ้างอิงกับบริบทสังคมที่มีลักษณะเฉพาะนั้น จะถูกดัดแปลงไปอ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของอเมริกาแทน และหากไม่สามารถหาบริบทใดมาทดแทนได้ก็จะส่งผลให้มีการตัดทอนในส่วนแก่นเรื่องออกไป และเพิ่มเติมประเด็นอื่นๆ เข้ามาแทน ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นเปลี่ยนแปลงจากเดิมไปอย่างมาก เนื่องจากเมื่อมีการเปลี่ยนแก่นเรื่องแล้วย่อมส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ของภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องด้วย และจะเห็นว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องเพราะบริบทสังคมนี้ มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ จากภาพยนตร์ต้นฉบับไปมากกว่าเรื่องอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้เป็นเพราะการดัดแปลงหรือตัดทอนดังกล่าวนั้น บริบทที่นำมาทดแทนเป็นบริบทที่มีความหมายแตกต่างกับบริบทในภาพยนตร์ต้นฉบับเป็นอย่างมาก จึงส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบส่วนต่างๆ สูงมากกว่า ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าบริบททางสังคมนั้นมีความเฉพาะตัวสูงกว่าบริบททางวัฒนธรรม บริบททางสังคมจึงส่งผลต่อลักษณะสัมพันธ์ที่สูงกว่าบริบททางวัฒนธรรมด้วย บริบททางสังคมส่งผลให้มีการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนแก่นเรื่อง

### 6.3.3 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อตัวละคร

#### พบตัวละครที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรมดังนี้

- Ringu ดัดแปลง Helper และ Villain

#### พบผลกระทบจากบริบททางวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงในส่วนตัวละคร

ตัว Helper ที่มีความหมายเป็นผู้รอบรู้ในแบบของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยมีพลังพิเศษนั้น ถูกดัดแปลงไปเป็นผู้รอบรู้ในแบบวัฒนธรรมอเมริกาคือเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่ไม่มีพลังพิเศษ ในส่วนตัวละคร Villain นั้นถูกดัดแปลงจากวิญญาณร้าย *อนเรียว* ที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปเป็นแมมดในวัฒนธรรมตะวันตก

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่มีรูปแบบลักษณะที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น จะถูกดัดแปลงโดยเปลี่ยนไปอ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมของอเมริกาที่มีความหมายใกล้เคียงกันแทน แสดงให้เห็นว่าบริบททางวัฒนธรรมส่งผลกระทบต่อให้เกิดการดัดแปลงในส่วนตัวละคร

### พบตัวละครที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- Kairo ตัดทอนและเพิ่มเติม Hero ตัดทอน Hero 2 เพิ่มเติม Helper ตัดทอนและเพิ่มเติม Villain
- Chakushin ari ดัดแปลง Hero Helper และ Villain
- ชัตเตอร์ กตติวิญญูณ ดัดแปลง Super villain

พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนตัวละคร

ตัวละครในเรื่อง *Chakushin ari* นั้นถูกดัดแปลงบทบาทที่มีความหมายและบทบาทที่สอดคล้องกับความหมายของแก่นเรื่องที่อ้างอิงกับบริบทสังคมญี่ปุ่นนั้น ถูกดัดแปลงไปให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่อ้างอิงกับบริบททางศาสนาของอเมริกาแทน ในส่วนเรื่อง *ชัตเตอร์ กตติวิญญูณ* นั้น ตัวละคร Super villain ที่มีบทบาทอ้างอิงกับบริบทสังคมในมหาวิทยาลัยของไทยถูกดัดแปลงไป โดยไปอ้างอิงกับบริบทวัฒนธรรมอเมริกาแทน และในเรื่อง *Kairo* นั้นตัวละครในภาพยนตร์ต้นฉบับทุกตัวซึ่งมีบทบาทและความหมายอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่นนั้นถูกตัดทอนออกทั้งหมด แล้วเพิ่มเติมตัวละครที่มีบทบาทที่อ้างอิงกับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่เข้าไปแทน

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปเพราะบริบทสังคมนั้นมีจำนวนมากกว่าตัวละครที่เปลี่ยนแปลงเพราะบริบทวัฒนธรรม ทั้งนี้เนื่องจากตัวละครนั้นก็มักจะเป็นบุคคลในสังคม บริบทสังคมจึงส่งผลกระทบกับการเปลี่ยนแปลงตัวละครสูง โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นจะเปลี่ยนไปอ้างอิงกับบริบททางด้านอื่นๆ ที่ไม่ใช่บริบททางสังคมของอเมริกา แสดงให้เห็นว่าบริบททางสังคมส่งผลกระทบให้เกิดการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนตัวละคร

### 6.3.4 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อความขัดแย้ง

ไม่พบความขัดแย้งที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรม

พบความขัดแย้งที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- Ringu ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม
- Kairo ตัดทอนและเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม ตัดทอนและเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ
- Chakushin ari ตัดทอนและเพิ่มเติมความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ
- ชัตเตอร์ กตติวิญญาน ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม

พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้ง

ภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* มีการตัดทอนความขัดแย้งที่อ้างอิงกับบริบทสังคมญี่ปุ่นที่สังคมมีแรงกดดันสูงออกไป ในภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* ที่ความขัดแย้งทั้งหมดอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่นเรื่องความสัมพันธ์ของคนในสังคมนั้นถูกตัดทอนออกไป แล้วเพิ่มเติมความขัดแย้งที่อ้างอิงกับบริบทสังคมเรื่องการใช้เทคโนโลยีซึ่งมีความหมายแตกต่างกันเป็นอย่างมากเข้ามาแทน ในเรื่อง *Chakushin ari* นั้นมีการตัดทอนความขัดแย้งที่เกิดจากรูปแบบของครอบครัวที่อ้างอิงกับบริบททางสังคมออกไป แล้วแทนที่ด้วยความขัดแย้งที่อ้างอิงกับบริบททางศาสนาเข้าไปแทน ส่วนในเรื่อง *ชัตเตอร์ กตติวิญญาน* นั้นมีการตัดทอนความขัดแย้งที่อ้างอิงกับบริบทสังคมไทยออกไป โดยนำความขัดแย้งที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมอเมริกาเข้ามาแทนที่

ความขัดแย้งในภาพยนตร์ต้นฉบับที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปนั้นล้วนเป็นความขัดแย้งที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของประเทศผู้สร้างทั้งหมด โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นจะเปลี่ยนไปเป็นความขัดแย้งที่อ้างอิงกับบริบทด้านอื่นๆ ของอเมริกา ซึ่งมีความหมายแตกต่างกันมากแทน ในส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าบริบทสังคมนั้นส่งผลกระทบต่อลักษณะสัมพันธ์ทใน ส่วนความขัดแย้งอย่างยิ่ง แสดงให้เห็นว่าบริบททางวัฒนธรรมนั้นไม่มีผลกระทบต่อลักษณะสัมพันธ์ทใน ส่วนความขัดแย้งเลย และมีผลกระทบให้เกิดการ ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนความขัดแย้ง



### 6.3.5 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อฉาก

#### พบฉากที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรมดังนี้

- Ringu ดัดแปลงความหมายทางด้านวัฒนธรรม
- คนเห็นผี ดัดแปลงความหมายทางด้านวัฒนธรรม
- ชัตเตอร์ ตัดทอนและเพิ่มเติมความหมายทางด้านวัฒนธรรม

พบผลกระทบจากบริบททางวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนฉาก

ในภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* มีการดัดแปลงความหมายของฉากที่อ้างอิงกับความเชื่อทางไสยศาสตร์ดั้งเดิมของญี่ปุ่น ไปเป็นความเชื่อด้านไสยศาสตร์ที่อ้างอิงกับบริบทความเชื่อของอเมริกา เรื่อง *คนเห็นผี* มีการดัดแปลงฉากที่อ้างอิงกับบริบททางศาสนาพุทธ ไปอ้างอิงกับบริบททางศาสนาของตะวันตกแทน และในเรื่อง *ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ* มีการตัดทอนความหมายที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องทางเพศที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของไทยออกไป แล้วเพิ่มเติมความหมายของฉากที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกับระหว่างอเมริกากับญี่ปุ่นแทน

จะเห็นได้ว่าบริบททางวัฒนธรรมโดยเฉพาะบริบททางศาสนานั้น ส่งผลกระทบให้เกิดการดัดแปลงฉากที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาที่อ้างอิงกับศาสนาพุทธที่แพร่หลายในเอเชีย ไปอ้างอิงกับศาสนาคริสต์ที่แพร่หลายในอเมริกาและชาติตะวันตกแทน ในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ* นั้นมีการตัดทอนความหมายเรื่องเพศที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งออกไป แต่ก็สามารถนำความหมายทางวัฒนธรรมเรื่องอื่นมาทดแทนเพื่อสร้างความขัดแย้งขึ้นมาใหม่ได้โดยไม่เปลี่ยนแปลงไปมากนัก ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าบริบทวัฒนธรรมนั้นส่งผลกระทบให้เกิดการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนฉาก

#### พบฉากที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- Kairo ดัดแปลงความหมายทางด้านสังคม
- Chakushin ari ดัดแปลงความหมายทางด้านสังคม

พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงในส่วนฉาก

ในเรื่อง *Kairo* มีการตัดแปลงความหมายของภัยอันตรายที่ครอบงำสังคมอยู่โดยอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ไปเป็นภัยอันตรายที่ครอบงำสังคมอยู่โดยอ้างอิงกับบริบทสังคมของอเมริกาแทน ส่วนเรื่อง *Chakushin ari* ก็มีการตัดแปลงความหมายของสิ่งเลวร้ายในสังคมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ไปอ้างอิงกับสิ่งเลวร้ายในสังคมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของอเมริกาแทน

จะเห็นได้ว่าบริบททางสังคมนั้นส่งผลต่อลักษณะสัมพันธ์ทวิภาคในส่วนฉากน้อยกว่าที่ส่งผลในส่วนอื่นๆ เนื่องจากส่วนที่แตกต่างกันของบริบทสังคมนั้น เป็นความแตกต่างกันในส่วนของสิ่งที่มีปรากฏในสังคม โดยตัวรูปแบบที่เป็นฉากหรือสถานที่ของสังคมนั้นมีความคล้ายคลึงกันจึงไม่ต้องทำการตัดทอนหรือเพิ่มเติมในส่วนฉาก ส่วนนี้แสดงให้เห็นว่าบริบทสังคมส่งผลกระทบให้เกิดการตัดแปลงในส่วนฉาก

### 6.3.6 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อสัญลักษณ์พิเศษ

ไม่พบสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรม

พบสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- *Kairo* ตัดแปลงความหมายทางด้านสังคม
- *Chakushin ari* ตัดทอนสัญลักษณ์ที่มีความหมายทางด้านสังคม

พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการตัดแปลงและตัดทอนในส่วนสัญลักษณ์พิเศษ

ในภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* นั้นมีการตัดแปลงความหมายของสัญลักษณ์พิเศษที่อ้างอิงกับบริบทสังคมญี่ปุ่นด้านความสัมพันธ์ของบุคคล ไปอ้างอิงกับบริบทสังคมอเมริกาในด้านเทคโนโลยีแทน ส่วนเรื่อง *Chakushin ari* นั้นมีการตัดทอนสัญลักษณ์พิเศษที่มีความหมายอ้างอิงกับบริบทสังคมออกไป

จะเห็นได้ว่าบริบททางวัฒนธรรมนั้นไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์พิเศษเลย ส่วนบริบททางสังคมนั้นส่งผลต่อการตัดแปลงและตัดทอนแค่ภาพยนตร์สองเรื่องนี้เท่านั้น การที่โดยมากจะมีการคงเดิมสัญลักษณ์พิเศษไว้ได้นั้น เนื่องจากสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏมักเป็นจุดเด่นเฉพาะตัว สำคัญของเรื่อง ซึ่งลักษณะการสัมพันธ์ทวิภาคที่จำเป็นต้องคงไว้เพื่อรักษาความเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวกันก็คือ จุดเด่นเฉพาะตัว ส่วนในภาพยนตร์สองเรื่องนี้ที่มีการ

เปลี่ยนแปลงในส่วนสัญลักษณ์พิเศษนั้น เป็นภาพยนตร์ที่มีการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่องที่อ้างอิงกับบริบทสังคมทั้งหมด จึงเกิดการดัดแปลงเพื่อปรับเปลี่ยนบทบาทของสัญลักษณ์พิเศษให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไป และในเรื่อง *Chakushin ari* ที่มีการตัดทอนสัญลักษณ์พิเศษออกไปนั้น เนื่องจากในภาพยนตร์ต้นฉบับมีสัญลักษณ์พิเศษสองสัญลักษณ์ และเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงแก่นเรื่อง สัญลักษณ์พิเศษสัญลักษณ์หนึ่งที่หมดบทบาทในแก่นเรื่องจึงถูกตัดทอนไป โดยที่ยังคงสัญลักษณ์พิเศษอีกสัญลักษณ์หนึ่งไว้

### 6.3.7 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อมุมมองในการเล่าเรื่อง

ไม่พบมุมมองในการเล่าเรื่องที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรม

พบมุมมองในการเล่าเรื่องที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- Kairo ตัดทอนมุมมองทางด้านสังคม และเพิ่มเติมมุมมองทางด้านวิศวกรรม

*พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการตัดทอนและเพิ่มเติมในส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง*

ในภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* นั้นมีการตัดทอนมุมมองในการเล่าเรื่องที่อ้างอิงกับบริบทสังคมญี่ปุ่นด้านความสัมพันธ์ของบุคคล และเพิ่มเติมมุมมองในการเล่าเรื่องที่อ้างอิงกับบริบทสังคมอเมริกาด้านการใช้เทคโนโลยีเข้าไปแทน

จะเห็นได้ว่าไม่มีบริบททางวัฒนธรรมที่มีผลกระทบต่อมุมมองในการเล่าเรื่องเลย และมุมมองในการเล่าเรื่องที่ได้รับผลกระทบจากบริบทสังคมก็มีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ทั้งนี้เนื่องจากมุมมองในการเล่าเรื่องนั้นถือเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ฟีจากฝั่งเอเชีย ซึ่งจะมีมุมมองในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวหรือความรัก ดังนั้นการนำไปสร้างใหม่จึงต้องคงมุมมองในการเล่าเรื่องไว้เพื่อรักษา จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ไว้ ในส่วนภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* ที่มีการเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเล่าเรื่องนั้น เป็นเพราะมุมมองในการเล่าเรื่องที่ใช้เป็นมุมมองทางด้านสังคม ซึ่งเป็นมุมมองที่แปลกออกมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยเรื่องอื่นๆ และเป็นมุมมองที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่นที่มีลักษณะเฉพาะตัวจึงต้องตัดทอนและหามุมมองในการเล่าเรื่องมุมมองอื่นมาทดแทน

### 6.3.8 ผลกระทบของบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อรหัส

#### พบบรรหัสที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางวัฒนธรรมดังนี้

- Ringu ดัดแปลงและตัดทอนรหัสทางวัฒนธรรม
- Chakushin ari ดัดทอนรหัสทางวัฒนธรรม
- คนเห็นผี ดัดแปลงรหัสทางวัฒนธรรม
- Ju-on ดัดแปลงรหัสทางวัฒนธรรม

พบผลกระทบจากบริบททางวัฒนธรรมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลงและตัดทอนในส่วนรหัส

ในภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* นั้นมีการดัดแปลงรหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมด้านความเชื่อทางไสยศาสตร์ของญี่ปุ่น ไปอ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมด้านไสยศาสตร์ของตะวันตก ในเรื่อง คนเห็นผี มีการดัดแปลงรหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมด้านศาสนาพุทธ ไปเป็นรหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของตะวันตก ในเรื่อง *Ju-on* มีการดัดแปลงรหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปเป็นรหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมตะวันตก และลดทอนความหมายของรหัสวิญญาณร้ายที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้ความหมายแคบลง ส่วนเรื่อง *Chakushin ari* นั้นมีการตัดทอนรหัสเกี่ยวกับลักษณะของวิญญาณแค้นไป เนื่องจากมีการแก้ไขแก่นเรื่อง

จะเห็นได้ว่ารหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมนั้น สามารถดัดแปลงไปใช้รหัสที่อ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมด้านเดียวกันในอีกวัฒนธรรมหนึ่งได้ ไม่จำเป็นต้องตัดทอนไป เพราะไม่สามารถหารหัสมาทดแทนได้ ส่วนรหัสที่ถูกตัดทอนไปนั้นเป็นเพราะหมดบทบาทในการสื่อความหมายไป

#### พบบรรหัสที่ถูกเปลี่ยนแปลงเพราะบริบททางสังคมดังนี้

- Honogurai mizu no soko kara ดัดแปลงรหัสทางสังคม
- Kairo ดัดแปลงและตัดทอนรหัสทางสังคม
- Chakushin ari ดัดแปลง ดัดทอนรหัสทางสังคมและเพิ่มเติมรหัสทางวัฒนธรรม
- ซัดเตอร์ กตติวิญญาน ดัดทอนรหัสทางสังคม

พบผลกระทบจากบริบททางสังคมที่ส่งผลให้เกิดการดัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมใน ส่วนรหัส

ในภาพยนตร์เรื่อง *Honogurai mizu no soko kara* นั้นมีการดัดแปลงรหัสเกี่ยวกับความ เสื่อมโทรมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ไปเป็นรหัสเกี่ยวกับสังคมเสื่อมโทรมที่อ้างอิงกับ บริบทสังคมของอเมริกา เรื่อง *Kairo* นั้นมีการดัดแปลงและตัดทอนรหัสที่อ้างอิงกับบริบทสังคม ของญี่ปุ่น โดยการดัดแปลงนั้น เป็นการดัดแปลงรหัสที่เกี่ยวกับองค์ประกอบย่อยในสังคมเช่น ภัยที่มีต่อสังคม จึงสามารถดัดแปลงไปใช้องค์ประกอบย่อยที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของอเมริกา ได้ ส่วนรหัสที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคมโดยตรงนั้นจะถูกตัดทอนไป แล้วเพิ่มเติมรหัสด้านอื่นเข้า มาแทนเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่เปลี่ยนไป ในเรื่อง *Chakushin ari* นั้นรหัสที่เกี่ยวกับตัว สังคมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมญี่ปุ่นถูกตัดทอน และเพิ่มเติมรหัสที่อ้างอิงกับวัฒนธรรมอเมริกา เข้ามาแทน และรหัสที่เกี่ยวกับองค์ประกอบย่อยในสังคมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น ก็ถูก ดัดแปลงไปใช้องค์ประกอบย่อยที่อ้างอิงกับบริบทสังคมของอเมริกาในลักษณะเดียวกับ ภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *ซัดเตอร์ กตติวิญญูณ* นั้นมีการตัดทอนรหัสที่ อ้างอิงกับบริบททางสังคมของไทยออกไป เนื่องจากมีการดัดแปลงความขัดแย้งที่ใช้รหัสในส่วน นี้ออกไป

จะเห็นได้ว่าบริบททางสังคมนั้นส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงรหัสไปอย่างมาก โดยรหัสที่ เกี่ยวข้องกับความหมายในสังคมเช่นภัยอันตราย หรือความเสื่อมโทรมที่อ้างอิงกับบริบทสังคม นั้น สามารถดัดแปลงไปใช้รหัสที่อ้างอิงถึงความหมายเดียวกันในอีกบริบทสังคมได้ แต่รหัสที่ เกี่ยวกับลักษณะสังคมที่อ้างอิงกับบริบทสังคมนั้น ไม่สามารถทำการดัดแปลงได้ จำเป็นต้องตัด ทอนรหัสนั้นออกไป แล้วเพิ่มเติมรหัสที่อ้างอิงกับบริบทด้านอื่นๆ ของอเมริกาแทน

## บทที่ 7

### สรุปและอภิปรายผล

#### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ วิเคราะห์ผลกระทบจากบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่มีต่อ ลักษณะสัมพันธ์ และวิเคราะห์ผลกระทบจากกระบวนการผลิตซ้ำที่มีผลต่อลักษณะสัมพันธ์ จากภาพยนตร์ที่มีการขายลิขสิทธิ์ให้ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ทั้งหมด 9 เรื่องนั้น ได้ข้อค้นพบดังนี้

- ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จะมีการคงเดิม ตัดแปลง ตัดทอนและเพิ่มเติมได้ในทุกองค์ประกอบ

จากผลการวิจัยพบว่าลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับ ภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในทุกองค์ประกอบ ดังจะเห็นได้จากตารางต่อไปนี้

ลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่				
	จำนวนครั้งใน การคงเดิม	จำนวนครั้งใน การตัดแปลง	จำนวนครั้งใน การตัดทอน	จำนวนครั้งใน การเพิ่มเติม
โครงเรื่อง	1	5	3	3
แก่นเรื่อง	3	4	2	2
ตัวละคร	3	5	3	4
ความขัดแย้ง	3	0	6	4
ฉาก	3	4	2	2
สัญลักษณ์พิเศษ	7	1	1	0
มุมมองในการเล่าเรื่อง	7	0	2	2
รหัส	0	3	5	1
รวมจำนวนครั้ง	27	28	24	16

ตารางที่ 16 ลักษณะสัมพันธ์ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น – ไทยต้นฉบับ  
กับภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่

จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นเกิดกระจายไปในทุกองค์ประกอบ โดยไม่จำกัดว่าองค์ประกอบนั้นๆ จะเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องอย่างเช่นแก่นเรื่องหรือโครงเรื่อง ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่ปรากฏ ล้วนเกิดจากประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละเรื่อง ซึ่งปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้นๆ จะแตกต่างกันไป โดยการเปลี่ยนแปลงประเด็นนั้นๆ จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นที่เปลี่ยนแปลงไป ประเด็นที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปในภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องนั้นมีดังนี้

ชื่อเรื่อง	ประเด็นหลักที่ถูกเปลี่ยนแปลง	ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก
<b>Ringu/ The Ring</b>	เปลี่ยนลักษณะ Villain จากอนเรียว ไปเป็น แม่มด	บริบททางวัฒนธรรม
<b>Honogurai mizu no - soko kara/ Dark Water</b>	ไม่พบการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก	ไม่พบปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงประเด็นหลัก
<b>Kairo/ Pulse</b>	เปลี่ยน ปัญหาด้านความสัมพันธ์ของคนในสังคม ไปเป็น การใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด	บริบททางสังคม
<b>Chakushin ari/ One Missed Call</b>	เปลี่ยนทางออกของปัญหาครอบครัวจาก ทางแก้แบบสังคมญี่ปุ่น ไปเป็น ทางแก้แบบคริสต์	บริบททางสังคม
<b>คนเห็นผี/ The Eye</b>	เปลี่ยนความเข้มแข็งจาก ความเข้มแข็งในแบบพุทธศาสนา ไปเป็น ความเข้มแข็งแบบตะวันตก	บริบททางวัฒนธรรม
<b>ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ/ Shutter</b>	เปลี่ยนต้นกำเนิดของปัญหาจาก สังคมระบบรุ่น ไปเป็น ความแตกต่างทางวัฒนธรรม	บริบททางสังคม
<b>Ju-on/ The Grudge</b>	เปลี่ยนลักษณะของวิญญาณ แค้นแบบญี่ปุ่นให้มีความหมายแคบลง	บริบททางวัฒนธรรม
<b>Ringu 2/ The Ring 2</b>	เปลี่ยนแปลงตัวภาพยนตร์ทั้งหมด	สัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์
<b>Ju-on 2/ The Grudge 2</b>	เปลี่ยนแปลงตัวภาพยนตร์ทั้งหมด	สัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

ตารางที่ 17 ตารางแสดงประเด็นหลักของภาพยนตร์ที่ถูกเปลี่ยนแปลง

ประเด็นต่างๆ ที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปนั้น จะส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบต่างๆ แยกต่างกันไป เช่นในเรื่อง *Ringu* ที่เปลี่ยนลักษณะของ Villain จาก *อนเรียว* ไปเป็น *แมมด* ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงในส่วนตัวละคร จึงมีการดัดแปลงโครงเรื่องใน ส่วนที่มาของ Villain จากสังคมญี่ปุ่นโบราณ ไปเป็นโลกแฟนตาซี ดัดแปลงจากที่เป็นสังคม ญี่ปุ่นโบราณให้เป็นโลกแฟนตาซี ดัดทอนความขัดแย้งที่เกิดในสังคมญี่ปุ่นโบราณ และดัดแปลง ดัดทอนรหัสต่างๆ ทั้งหมดนี้เพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นหลักที่เปลี่ยนแปลงไป หรืออย่างใน ภาพยนตร์เรื่อง *ซัดเตอร์ กตติวิญญาณ* ที่มีการเปลี่ยนแปลงในประเด็นสาเหตุของ โศกนาฏกรรมทั้งหมด จากสังคมระบบรุ่น ไปเป็นความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็น องค์ประกอบด้านความขัดแย้ง จึงก่อให้เกิดการดัดแปลงโครงเรื่องในส่วนสาเหตุของเรื่องราว ทั้งหมด ดัดแปลงตัวละครจากรุ่นพี่ในมหาวิทยาลัยไปเป็นเพื่อนร่วมงาน ดัดทอนและเพิ่มเติม จากเพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นความขัดแย้งทางวัฒนธรรม และดัดแปลง ดัดทอนรหัสต่างๆ ที่ เกี่ยวข้อง เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องนั้น จะขึ้นอยู่กับว่าประเด็น หลักที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปนั้นเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบใด องค์ประกอบนั้นก็จะถูกเปลี่ยนแปลงไป นั้นเอง จึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ในทุกองค์ประกอบนั่นเอง

- **องค์ประกอบที่มีการคงเดิมไว้มากที่สุดคือจุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์**

การที่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศ ผู้สร้างภาพยนตร์ต้นฉบับอย่างใกล้ชิดไปโดยไม่จำกัดว่าจะเป็นองค์ประกอบใด แม้ว่า องค์ประกอบที่มีการอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมนั้นจะเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างแก่น เรื่องหรือโครงเรื่องก็ตาม หากมีการอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้าง ภาพยนตร์ต้นฉบับแล้ว ก็จะถูกเปลี่ยนแปลงไปจากภาพยนตร์ต้นฉบับ ถึงกับถูกเปลี่ยนแปลง แนวเรื่องไปเลยก็มีปรากฏ ลักษณะที่ปรากฏนี้แสดงให้เห็นว่าแก่นเรื่องหรือโครงเรื่องของ ภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น ไม่ใช่สิ่งที่ทำให้ฮอลลีวูดต้องการนำภาพยนตร์ไปผลิตซ้ำเลย ซึ่งสิ่งที่ ฮอลลีวูดต้องการนำไปใช้นั้น คือ **จุดเด่นเฉพาะตัว** ของภาพยนตร์ต้นฉบับ

ตัว **จุดเด่นเฉพาะตัว** ที่เป็นการแปลกใหม่และเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ที่มาจาก ญี่ปุ่นนั้น คือลักษณะที่ผีปรากฏตัวในสถานที่ที่ใกล้ตัวเช่นในบ้านพักอาศัยทั่วไป การที่ผีใช้ เทคโนโลยีที่มีอยู่มากมายทั่วไปเป็นช่องทางเข้าทำร้ายผู้คน ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการผีวิญญาณ อยู่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของตนเป็นอย่างยิ่ง ไม่ใช่จะต้องเข้าไปเดินกลางสุสานตอนกลางคืน หรือทำพิธีทางไสยศาสตร์จึงจะพบเจอ และอาจถูกวิญญาณปองร้ายผ่านเครื่องมือเทคโนโลยีทั้ง



ที่ตนไม่ได้เข้าไปข้องเกี่ยวอะไรเลย ทำให้เกิดความน่าหวาดกลัวและเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ผีจากเอเชีย

ลักษณะ จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ผีจากเอเชียนั้น สอดคล้องกับผลการวิจัย ที่พบว่าสัญลักษณ์พิเศษกับมุมมองในการเล่าเรื่องนั้นมีการคงเดิมเป็นจำนวนมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งตัวสัญลักษณ์พิเศษที่พบ โดยมากจะเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ผีใช้เป็นช่องทางเข้าทำร้ายผู้คน แม้ว่าสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์บางเรื่องจะมีการเปลี่ยนแปลงไปนั้น ก็เป็นการเปลี่ยนแปลงในส่วน ตัวหมายถึง แต่ ตัวหมาย นั้นจะถูกคงเดิมไว้ และสัญลักษณ์พิเศษที่มีการตัดทอนไป ก็เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่ไม่ใช่สัญลักษณ์หลัก ในส่วนมุมมองการเล่าเรื่องที่พบนั้น โดยมากจะเป็นมุมมองการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความรักในครอบครัว ซึ่งจะมีการย้ำให้เห็นว่าตัวผีนั้นขาดความรักหรือถูกแย่งชิงความรักไป จึงเป็นเหตุให้กลายมาเป็นผีไล่ทำร้ายผู้คน ซึ่งนั่นก็คือลักษณะที่ผีมีเหตุผลในการปรากฏตัวและทำร้ายผู้คน อันเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของเรื่องนั่นเอง

ในส่วนของภาพยนตร์ภาคต่อที่มีการกำหนดไว้ในสัญญาว่าภาพยนตร์ภาคต่อนั้นจะไม่ใช้การสร้างจากภาพยนตร์ต้นฉบับโดยตรง แต่ก็พบว่าการสัมพันธ์บทตัว จุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์ต้นฉบับไป จะเห็นได้จากการที่องค์ประกอบในส่วนสัญลักษณ์พิเศษนั้นมีการคงเดิมไว้ทั้งสองเรื่อง และมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2 นั้น ก็เป็นการนำมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ภาคต้นมาใช้ เนื่องจากในภาพยนตร์ภาคต้นนั้นมีการลดทอนความหมายบางส่วนของแก่นเรื่องลงไป ในภาคต่อจึงมีการดึงเอาส่วนต่างๆ ของภาพยนตร์ภาคต้นมาใช้ใหม่ ซึ่งเป็นการสัมพันธ์บท จุดเด่นเฉพาะตัว ของเรื่องมานั่นเอง

- **บริบทสังคม/วัฒนธรรมและสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์เป็นปัจจัยกำหนดลักษณะสัมพันธ์บท**

จากตารางที่ 16 จะเห็นได้ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนั้น เกิดจากบริบทสังคม/วัฒนธรรม โดยจะมีการเปลี่ยนแปลงประเด็นและองค์ประกอบที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างซึ่งผู้ชมของฮอลลีวูดไม่คุ้นเคย ไปอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่ผู้ชมของฮอลลีวูดคุ้นเคย และสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์นั้นมีการขายสิทธิ์ในการสร้างภาคต่อให้แก่ฮอลลีวูดไปด้วย จึงไม่สามารถนำภาคต่อของภาพยนตร์ต้นฉบับมาสร้างใหม่เป็นภาคต่อของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่โดยตรงได้

### ปัจจัยด้านบริบทสังคม/วัฒนธรรม

จากตารางที่ 17 จะเห็นได้ว่าประเด็นหลักและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น เป็นการเปลี่ยนแปลงส่วนที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างภาพยนตร์ ดังนั้น ไปอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่ผู้ชมภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่คุ้นเคย และในรายละเอียดการเปลี่ยนแปลงของแต่ละองค์ประกอบนั้น ก็เป็นการเปลี่ยนแปลงไปอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่ผู้ชมภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่คุ้นเคยเช่นกัน

ในส่วนประเด็นหลักที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น จะเห็นได้ว่าสิ่งที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปนั้นล้วนเป็นประเด็นที่มีการอ้างอิงความหมายจากบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างทั้งสิ้น เช่น ในเรื่อง *Ringu* ตัววิญญาณ *อนเรียว* อ้างอิงมาจากความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่น ในเรื่อง *Kairo* รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคมที่เป็นประเด็นหลักของเรื่อง ก็อ้างอิงมาจากรูปแบบสังคมของญี่ปุ่นที่มีการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไว้อย่างชัดเจน หรือในภาพยนตร์ไทยเรื่อง *ซัดเตอร์ กตติวิญญาณ* ประเด็นที่ก่อให้เกิดเรื่องราวทั้งหมดขึ้นมาก็อ้างอิงกับบริบทสังคมระบบรุ่นใหม่มหาวิทยาลัยของไทย หากแยกลงไปในเรื่ององค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ องค์ประกอบที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปก็เป็นองค์ประกอบที่มีการอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างเช่นกัน

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เป็นการเปลี่ยนไปอ้างอิงกับความหมายจากบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่ผู้ชมภาพยนตร์ฉบับสร้างใหม่คุ้นเคย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง *The Ring* เปลี่ยนตัวละคร Villain ไปเป็น แม่มด ในเรื่อง *The Eye* เปลี่ยนความเข้มข้นที่ใช้แก้ไขปัญหาวินิจฉัยที่ความสามารถ หรืออย่างเรื่อง *One Missed Call* ก็เปลี่ยนวิธีการแก้ไขปัญหาคอรัวเป็นวิธีการของศาสนาคริสต์ หากแยกลงไปในเรื่ององค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ องค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลงนั้น ก็เปลี่ยนไปอ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมที่ผู้ชมของฮอลลีวูดคุ้นเคยเช่นกัน

ในภาพยนตร์เรื่อง *The Grudge* ที่มีการลดขอบเขตความหมายของวิญญาณแค้นจากภาพยนตร์ต้นฉบับลงไปนั้น เหตุการณ์ของเรื่องเกิดขึ้นในญี่ปุ่นเช่นเดียวกับในภาพยนตร์ต้นฉบับ แต่ใช้ตัวละครให้เป็นชาวตะวันตกที่เข้าไปพำนักอยู่ในญี่ปุ่น การเปลี่ยนแปลงในลักษณะดังกล่าวนี้ ทำให้ประเด็นหลักของเรื่องยังคงอ้างอิงกับบริบททางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น เช่นเดียวกับภาพยนตร์ต้นฉบับ แต่ใช้การดำเนินเรื่องผ่านสายตาของชาวตะวันตก มีการสอดแทรกคำอธิบายความหมายของคำสาปในวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ต้นเรื่อง และมีฉากที่อธิบายถึงความเชื่อเรื่องวิญญาณของญี่ปุ่น จึงทำให้ผู้ชมของฮอลลีวูดเข้าใจกับเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ แต่ถึงกระนั้นก็มีการลดขอบเขตของความหมายของวิญญาณแค้นลง ไม่ให้มีการจ้องแวรซ์

กาลเวลานับสิบปี เพื่อให้ผู้ชมที่ยังไม่คุ้นเคยกับวิถุนิยมเด่นในแบบของญี่ปุ่นทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งประเด็นที่ถูกกลดลงไปนั้นมีการนำมากล่าวถึงในภาพยนตร์ภาคต่อ

ภาพยนตร์เรื่อง *Dark Water* ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงประเด็นจากภาพยนตร์ต้นฉบับเรื่อง *Honogurai mizu no soko kara* ไปเลยนั้น เกิดจากการที่องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น อ้างอิงกับบริบทเกี่ยวกับความเสื่อมโทรมของสังคมและความรักในครอบครัว ซึ่งเป็นบริบทที่มีอยู่ทั้งในญี่ปุ่นและในอเมริกา ดังนั้นกลุ่มผู้ชมของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดจึงสามารถเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องได้ โดยไม่ต้องดัดแปลงแต่อย่างใด

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าบริบทสังคม/วัฒนธรรมนั้นจึงเป็นปัจจัยกำหนดลักษณะสัมพันธ์โดยองค์ประกอบที่มีการอ้างอิงกับบริบทของประเทศผู้สร้างซึ่งผู้ชมของฮอลลีวู้ดไม่คุ้นเคยนั้นจะถูกเปลี่ยนแปลงไปเป็นบริบทที่ผู้ชมของฮอลลีวู้ดคุ้นเคยแทน และองค์ประกอบใดที่มีไม่ได้ อ้างอิงกับบริบทที่มีความเฉพาะในประเทศผู้สร้างก็จะถูกคงเดิมไว้

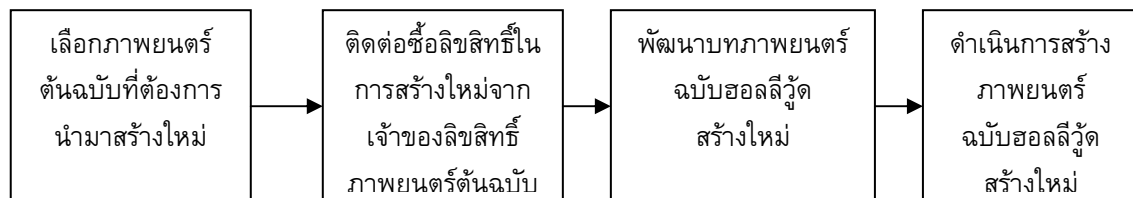
#### ปัจจัยด้านสัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์

ในการซื้อขายลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ให้ฮอลลีวู้ดนำไปสร้างใหม่นั้น เป็นการขายสิทธิ์ในการสร้างภาคต่อด้วย ดังนั้นภาพยนตร์ที่เป็นภาคต่อจึงไม่ใช้การนำภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับไปสร้างใหม่โดยตรง องค์ประกอบต่างๆ จึงไม่เหมือนกัน แต่ก็ยังมีการสัมพันธ์จากภาพยนตร์ต้นฉบับให้เห็นอยู่

ภาพยนตร์ภาคต่อทั้งหมดนั้นมีการนำผู้กำกับภาพยนตร์ต้นฉบับมาทำการกำกับภาพยนตร์ภาคต่อด้วย เพื่อเป็นการรักษาอารมณ์ของภาพยนตร์ต้นฉบับไว้ และสิ่งที่ถูกถ่ายโอนมาจากภาพยนตร์ต้นฉบับคือตัว จุดเด่นเฉพาะตัว ของเรื่อง ซึ่งก็คือลักษณะที่ผีปรากฏตัวขึ้น ณ สถานที่ในชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักความสัมพันธ์ และใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีอยู่ทั่วไปเป็นช่องทางในการปรากฏตัว จะเห็นได้จากการที่สัญลักษณ์พิเศษและมุมมองในการเล่าเรื่องที่มีการคงเดิมจากภาพยนตร์ต้นฉบับไว้นั่นเอง

- กระบวนการผลิตซ้ำเปิดโอกาสให้มีการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์ต้นฉบับได้อย่างอิสระในทุกองค์ประกอบ และสนับสนุนให้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับ

ขั้นตอนของกระบวนการผลิตซ้ำ เริ่มจากการที่บริษัทฝั่งฮอลลีวูดชมภาพยนตร์และเลือกเรื่อง que เห็นว่าเหมาะสมกับการนำไปสร้างใหม่ จากนั้นจึงติดต่อซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ต้นฉบับ โดยสัญญาในการซื้อขายไม่มีข้อจำกัดในการเปลี่ยนแปลง และมีการซื้อสิทธิ์ในการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อด้วย เมื่อได้สิทธิ์ไปแล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนาบท โดยจะผ่านการตรวจทานโดย Reader จะอ่านและให้คะแนนในส่วนต่างๆ และทางผู้สร้างจะมีการปรับแก้ในส่วนต่างๆ ซ้ำใหม่จนกว่าจะได้คะแนนออกมาเป็นที่พอใจ เมื่อพัฒนาบทเรียบร้อยแล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์ต่อไป สามารถแสดงออกมาได้ดังนี้



รูปที่ 4 ขั้นตอนของกระบวนการผลิตซ้ำ

ในขั้นตอนดังกล่าวนี้ มีขั้นตอนที่ส่งผลกระทบต่อลักษณะสัมพันธ์สองชั้น คือในขั้นตอน **ติดต่อซื้อลิขสิทธิ์การสร้างใหม่จากเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์** นั้น จะเป็นขั้นตอนที่จะมีการตกลงรายละเอียดในการทำสัญญา ซึ่งไม่มีการจำกัดสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลง หรือกล่าวได้ว่าเปิดกว้างให้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในทุกส่วน ทำให้ทางฮอลลีวูดสามารถเลือกเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบแต่ละส่วนได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากถือว่าการขายลิขสิทธิ์ไปให้ฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้น เป็นสิทธิ์ของทางฮอลลีวูดที่จะคิดสร้างสรรค์องค์ประกอบต่างๆ เสียใหม่ เจ้าของภาพยนตร์ต้นฉบับไม่ควรไปจำกัดความคิดสร้างสรรค์ของคนที่มาซื้อสิทธิ์ไป จึงเป็นการเปิดโอกาสให้มีการเปลี่ยนแปลงภาพยนตร์ต้นฉบับได้อย่างอิสระในทุกองค์ประกอบนั่นเอง และการขายลิขสิทธิ์นี้ยังมีการขายสิทธิ์ในการสร้างภาคต่ออีกด้วย จึงทำให้ภาคต่อของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ไม่ใช้การนำภาคต่อของภาพยนตร์ต้นฉบับมาสร้างใหม่โดยตรงอีกด้วย

ในส่วนขั้นตอน **พัฒนาบทภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่** นั้นจะมีการตรวจสอบและให้คะแนนในด้านต่างๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบในภาพยนตร์ เนื่องจาก Reader ที่เป็นผู้ตรวจทานนั้นจะให้คะแนนในด้านต่างๆ และให้ความเห็นว่าส่วนใดไม่สมเหตุสมผล ก่อนจะส่งกลับไปให้คนเขียนบทแก้ไขอีกครั้ง จนกว่าคะแนนที่ออกมาจะเป็นที่พึงพอใจ ซึ่งส่วนนี้เป็น การสนับสนุนให้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากภาพยนตร์ต้นฉบับนั่นเอง โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นจะดูปัจจัยด้านบริบทสังคม/วัฒนธรรมดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

## อภิปรายผลการวิจัย

จากกระบวนการผลิตซ้ำที่ปรากฏ จะเห็นได้ว่าขั้นตอนต่างๆ นั้นเป็นไปอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ขั้นตอนการซื้อขायลิขสิทธิ์ที่เป็นการเปิดโอกาสให้มีการแก้ไขภาพยนตร์ได้ในทุกองค์ประกอบ ให้สิทธิ์ในการสร้างภาคต่อแก่ผู้ซื้อ และขั้นตอนการพัฒนาบทที่มีการตรวจทานแก้ไขให้คะแนนแล้วส่งกลับมาแก้ไขบทใหม่ซ้ำจนกว่าจะได้ตามที่ต้องการ จนมาถึงการคัดเลือกผู้กำกับด้วยบุคลากรหลายฝ่าย ขั้นตอนเหล่านี้มีลักษณะในรูปแบบของอุตสาหกรรมที่มีการผลิตเป็นขั้นตอน ส่งงานต่อกันหลายทอด มีขั้นตอนคัดกรองต่างๆ มากมาย

ลักษณะการสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบนี้ขัดแย้งกับแนวคิดการสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบของประพันธ์กร ที่ตัวผู้กำกับคือศูนย์กลางของการสร้างภาพยนตร์ กระบวนการสร้างภาพยนตร์ของฮอลลีวูดนั้น เป็นการลดบทบาทของผู้กำกับลง หันไปพึ่งพากระบวนการตรวจทานแก้ไขบทแทน เพื่อเป็นการรักษารูปแบบของภาพยนตร์ฮอลลีวูด และเพื่อรายได้อีกต่อหนึ่ง ผลงานที่ได้ออกมานั้นจึงเป็นผลงานที่มีความเป็นอเมริกาสูง แม้ว่าจะมีการนำผู้กำกับของภาพยนตร์ต้นฉบับไปกำกับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ด้วยก็ตาม

ผลงานที่ได้จากกระบวนการดังกล่าวนี้ ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่จะมีความต่างกับภาพยนตร์ต้นฉบับอย่างมากมาย ดังจะเห็นได้จากผลการวิจัย ซึ่งนับจำนวนองค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลงแล้ว มีจำนวนสูงถึง 68 องค์ประกอบ ในขณะที่มีการคงเดิมอยู่เพียง 27 องค์ประกอบเท่านั้น ซึ่งคิดเป็นอัตราส่วนเปรียบเทียบระหว่างการเปลี่ยนแปลงกับการคงเดิมคร่าวๆ ได้ว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปถึง 2 ใน 3 ส่วนเลยทีเดียว และในภาพยนตร์ภาคต่อที่แทบไม่มีการคงเดิมจากภาพยนตร์ต้นฉบับเลย ส่วนนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของกระบวนการผลิตซ้ำ ซึ่งผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ได้จากการผลิตซ้ำนั้น จะมีความห่างแตกต่างไปจากของดั้งเดิมมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในภาพยนตร์ภาคต่อที่เป็นการผลิตซ้ำต่อจากภาพยนตร์ภาคต้นที่เป็นการผลิตซ้ำจากภาพยนตร์ต้นฉบับอีกต่อหนึ่ง ก็มีความแตกต่างห่างออกไปจากภาพยนตร์ต้นฉบับขึ้นเรื่อยๆ

รูปแบบการเปลี่ยนแปลงจากกระบวนการผลิตซ้ำนั้น โดยมากเป็นการเปลี่ยนแปลงตามบริบทสังคม/วัฒนธรรม ซึ่งในส่วนนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ความรู้เชิงวัฒนธรรม” ของ Barthes ซึ่งเสนอไว้ว่าผู้ชมจะมีคลังความรู้เชิงวัฒนธรรมอยู่ก่อนแล้ว ดังนั้นเมื่อเห็นรหัสต่างๆ ปรากฏในภาพยนตร์ก็จะมีกรเรียกความหมายที่มีอยู่ในหัวออกมาตีความ หากไม่มีคลังความรู้เชิงวัฒนธรรมเกี่ยวกับรหัสที่ปรากฏอยู่ก่อนแล้ว ผู้ชมก็จะไม่สามารถทำความเข้าใจความหมายของรหัสนั้นได้ ซึ่งจุดนี้เองที่ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะดังกล่าว

จากผลการวิจัยนั้นจะเห็นได้ว่าบริบททางสังคมส่งผลให้ลักษณะสัมพันธ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากภาพยนตร์ต้นฉบับ มากกว่าผลกระทบที่เกิดจากบริบททางวัฒนธรรมนั้น สอดคล้องกับลักษณะของวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งที่ถ่ายโอนเปลี่ยนแปลงกันข้ามวัฒนธรรมได้ ผลกระทบจากบริบทวัฒนธรรมที่มีต่อลักษณะสัมพันธ์จึงเป็นการดัดแปลงเสียโดยมาก และไม่ทำให้ความหมายโดยรวมของภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่แตกต่างจากภาพยนตร์ต้นฉบับมากนัก ในขณะที่เดียวกันบริบทสังคมส่งผลให้ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่มีการเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์ต้นฉบับมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด และเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบที่อ้างอิงกับบริบทสังคมแล้ว ก็จะเป็นการเปลี่ยนไปอ้างอิงกับบริบทด้านอื่นเลย ไม่สามารถหาบริบทอีกบริบทหนึ่งที่มีความใกล้เคียงกันมาใช้แทนกันได้ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเฉพาะตัวของบริบทสังคมในแต่ละสังคม การเปลี่ยนแปลงไปใช้บริบทด้านอื่นๆ ซึ่งไม่ใกล้เคียงกับบริบทของภาพยนตร์ต้นฉบับนั้น หากเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่อง ก็จะส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงในภาพยนตร์สร้างใหม่เรื่องนั้นอย่างมากมาย ดังที่จะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง *Kairo* ที่มีแก่นเรื่องอ้างอิงกับบริบทสังคมของญี่ปุ่น เมื่อถูกเปลี่ยนแปลงเอาบริบททางสังคมของญี่ปุ่นออกไปนั้น ก็ส่งผลให้แนวเรื่องของภาพยนตร์เปลี่ยนไปเป็นอีกแนวเรื่องเลยทีเดียว

จากทั้งหมดที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวู้ดที่ซื้อภาพยนตร์ผีต้นฉบับจากญี่ปุ่นและไทยไปสร้างใหม่นั้น ไม่สามารถใช้เป็นเครื่องมือเผยแพร่ความเป็นญี่ปุ่นหรือความเป็นไทยสู่สายตาชาวโลกได้เลย เนื่องจากองค์ประกอบที่อ้างอิงกับบริบทสังคม/วัฒนธรรมนั้นจะถูกเปลี่ยนแปลงไปหมด ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่จึงไม่สามารถเป็นสะพานเชื่อมความเข้าใจในบริบทต่างๆ ของญี่ปุ่นและไทยได้

เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างมากมายในทุกองค์ประกอบ จุดที่น่าสนใจก็คือ *จุดเด่นเฉพาะตัว* ซึ่งเป็นส่วนที่มีการคงเดิมไว้มากที่สุด กล่าวได้ว่าแทบจะไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ในส่วนนี้เลย ซึ่งเมื่อมองถึงที่มาของ *จุดเด่นเฉพาะตัว* ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นปัจจุบันแล้ว จะพบว่ามีการผลิตซ้ำภายในบริบทสังคม/วัฒนธรรมของญี่ปุ่นมาอย่างยาวนาน

หากจะมองย้อนไปที่จุดเริ่มต้นของเรื่องราวผีในญี่ปุ่น จะเริ่มขึ้นจากเรื่องเล่าจนกระทั่งมีการบันทึกไว้ด้วยอักษรในภายหลัง เรื่องราวของผีญี่ปุ่นนั้นแบ่งออกเป็นหลายรูปแบบ แต่รูปแบบที่เป็นต้นกำเนิดของ *จุดเด่นเฉพาะตัว* นี้คือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณความแค้นของสตรีตัวอย่างเรื่องผีที่โด่งดังมาตั้งแต่สมัยโบราณของญี่ปุ่นก็คือเรื่อง *Bancho Sarayashiki* (番町皿屋敷) หากเทียบกับบ้านเราก็คือเรื่องราวของแม่นาคพระโขนง ซึ่ง *Bancho-Sarayashiki* นี้เป็นเรื่องราวของหญิงคนใช้นามว่าโอบิคุที่ถูกเจ้านายกลั่นแกล้งรังแกและถูกสังหารโดยช้อนศพไว้ในบ่อน้ำ จึงกลายเป็นวิญญาณแค้นออกจากบ่อน้ำมาหลอกหลอนผู้คน

จะเห็นได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความยุติธรรม การตายอย่างน่าสงสาร และวิญญาณใช้ช่องทางบ่อน้ำในการปรากฏตัว ซึ่งญี่ปุ่นในสมัยโบราณนั้นมีบ่อน้ำอยู่ทั่วทุกมุมเมือง เรื่องราวของโอคิคุจึงเป็นที่กล่าวขาน เนื่องจากสถานที่ที่วิญญาณแค้นปรากฏตัวนั้นเป็นสถานที่ที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เรื่องราวจึงเป็นที่น่าหวาดกลัว

เมื่อเวลาผ่านไป วิถีชีวิตผู้คนก็เปลี่ยนแปลง บ่อน้ำ ทางเดินเปลี่ยวกลางป่า วัดวาอาราม เริ่มออกห่างจากวิถีชีวิตของผู้คน เรื่องผีดั้งเดิมก็เริ่มคลายความน่าหวาดกลัวลงไป เรื่องผีที่มีการแต่งขึ้นใหม่และได้รับความนิยมนี้จึงย้ายสถานที่ปรากฏตัวมาปรากฏในโรงเรียน เช่น เรื่องราวของฮานาโกะซังที่ติดอยู่ในห้องน้ำจนตาย ที่คอยปรากฏตัวตามห้องน้ำในโรงเรียนตอนมีต๋อ ซึ่งเรื่องราวนี้เป็นที่โด่งดังเมื่อราวยี่สิบปีก่อน จะเห็นได้ว่าการปรับให้ผีมาปรากฏตัวในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันในสมัยนั้นเพื่อสร้างความน่ากลัว

จนมาถึงเรื่องราวผีในปัจจุบันที่ยังคงเนื้อหาในส่วนการตายอย่างน่าสงสารไว้ และย้ายสถานที่ปรากฏตัวของผีให้ใกล้กับชีวิตประจำวันในปัจจุบันมากขึ้นอีก ซึ่งก็คือการที่ผีใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่แพร่หลายทั่วไปในสังคมเป็นช่องทางในการปรากฏตัว จนกลายมาเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของผีญี่ปุ่นที่เป็นต้นแบบของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นอีกทีนั่นเอง

จะเห็นได้ว่ารูปแบบการเปลี่ยนแปลงที่กล่าวมานี้เกิดจากการผสมผสานเรื่องราวดั้งเดิมของวิญญาณแค้นที่ตายอย่างน่าสงสาร เข้ากับวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัย โดยย้ายให้ผีมาปรากฏตัวในที่ที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวัน ซึ่งปัจจุบันก็คือการปรากฏตัวผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีนั่นเอง การพัฒนาเรื่องราวของวิญญาณแค้นที่เป็นความเชื่อดั้งเดิม เข้ากับเทคโนโลยีที่เป็นสิ่งใหม่ ที่ใช้ระยะเวลาในการพัฒนาเข้ากับบริบทในแต่ละยุคสมัยของญี่ปุ่นมายาวนาน ก่อให้เกิดเป็น จุดเด่นเฉพาะตัว ของผีญี่ปุ่น ซึ่งอเมริกาที่มีเรื่องราวผีดั้งเดิมและบริบทที่แตกต่างไปในอีกรูปแบบ จึงไม่มีเรื่องผีที่ใกล้เคียงกับผีญี่ปุ่นนี้ จนฮอลลีวูดมองว่าเป็นเรื่องแปลกใหม่ จึงซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างใหม่และต้องคงเดิม จุดเด่นเฉพาะตัว เหล่านี้ไว้ในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่นั้นเอง

ในส่วนของภาพยนตร์ไทยที่ฮอลลีวูดซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างใหม่นั้นเป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับ จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี ที่เป็นการผสมผสานความเชื่อเรื่องวิญญาณของเอเชีย กับเทคโนโลยีการแพทย์ที่เป็นช่องทางนำพลังพิเศษเข้ามาในเมือง และในเรื่อง ซัดเตอร์ กตติวิญญาน ก็เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักเหมือนกับเรื่องราวของแม่นาคพระโขนง แล้วย้ายเหตุการณ์เข้ามาให้เริ่มขึ้นในมหาวิทยาลัย จากนั้นก็ให้วิญญาณแค้นปรากฏผ่านเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ความคล้ายคลึงใน

ส่วน จุดเด่นเฉพาะตัว ดังกล่าวนี้ทำให้ภาพยนตร์ผีจากประเทศไทยได้รับความสนใจจากฮอลลีวูด จนมีการซื้อไปสร้างใหม่ตามกระแสของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นเช่นกัน

เมื่อมองถึงการที่ จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น ที่ผีใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นช่องทางในการปรากฏตัวนั้น จะเห็นได้ว่าเป็นภาพสะท้อนมุมมองในแง่ลบที่มีต่อเทคโนโลยีในปัจจุบัน ที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนในสังคมเมือง ซึ่งเป็นมุมมองที่สอดคล้องกับแนวคิด Information Society Theory ที่มองว่าสังคมปัจจุบันเป็นสังคมที่เต็มไปด้วยการไหลของข้อมูลข่าวสาร ปริมาณของข้อมูลข่าวสารมีมากมายจนไม่อาจประมวลได้ทั้งหมด และผู้คนมีการเชื่อมโยงต่อกันหมดในลักษณะโครงข่าย จากการที่แทบทุกคนมีโทรศัพท์มือถือ มีอินเทอร์เน็ตใช้ ติดต่อกันได้ทุกที่ทุกเวลา ข้อมูลของช่องทางการติดต่อที่เชื่อมติดกันไปหลายทอดจนกลางเป็นเครือข่ายโยงใยนั้น ก็ถูกใช้เป็นช่องทางในการส่งข้อความโฆษณาจากบริษัทผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ หรืออย่างการส่งเมลล์ต่อที่เรียกกันว่า *พอร์เวิร์ด เมลล์* ซึ่งผู้ได้รับมักจะส่งต่อไปยังทุกคนที่มีช่องทางเชื่อมต่อไปเป็นทอด จนกระทั่งแพร่กระจายไปทั่วโดยตามหาที่มาของเมลล์นั้นได้ยาก ดังนั้นผู้คนจึงสูญเสียความเป็นส่วนตัวไป ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ก็อาจมีการติดต่อจากใครที่ไหนไม่รู้มาได้ การที่วิญญูณร้ายติดต่อผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยี ก่อนจะมาทำร้ายถึงตัวก็เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่ได้กล่าวมา

จุดเด่นเฉพาะตัว อีกส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นคือเป็นเรื่องราวโศกนาฏกรรมของครอบครัว ความรัก ความสัมพันธ์ อันกลายเป็นบ่อเกิดของวิญญูณแค้นที่ใช้ช่องทางเทคโนโลยีนั้น ก็เป็นการวิพากษ์เทคโนโลยี ซึ่งจุดมุ่งหมายของการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นก็เพื่อสร้างความสะดวกสบายและขยายศักยภาพของมนุษย์ รวมทั้งการติดต่อสื่อสารด้วย แต่กลับกลายเป็นว่าในขณะที่เทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็วนั้น ปัญหาสังคมกลับมากขึ้นเป็นเงาตามตัว ในสังคมญี่ปุ่นนั้นผู้คนต่างก็ทำงานหนักราวกับเครื่องจักร เงินที่ได้มาก็หมดไปกับอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อสร้างความสะดวกสบาย แต่กลับกลายเป็นว่าความบีบคั้นจากสภาพสังคมทั้งในการทำงานและการเรียนที่มีการแข่งขันสูง ทำให้คนในครอบครัวมีเวลาให้กันน้อย มีปัญหาขาดความรักความเข้าใจในครอบครัวมากขึ้น จนญี่ปุ่นกลายเป็นประเทศที่มีการฆ่าตัวตายสูงที่สุด ทั้งที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารมากมาย แต่ก็ไม่ได้ช่วยให้ผู้คนใกล้ชิดกันขึ้นมาเลย จุดเด่นเฉพาะตัว ของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่นในปัจจุบัน คือมุมมองที่สะท้อนถึงความวิตกกังวลในเรื่องสภาพสังคมดังกล่าว และวิพากษ์เทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าแต่กลับกลายเป็นว่าปัญหาสังคมเพิ่มขึ้น



จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า จุดเด่นเฉพาะตัว นี้เป็นส่วนสำคัญที่สุดของภาพยนตร์ ฟิล์มญี่ปุ่น-ไทย ซึ่งเป็นทั้งสาเหตุที่ทำให้นานาชาติสนใจและเป็นองค์ประกอบที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงไปในการผลิตซ้ำได้ เพราะหากเปลี่ยนแปลงไปภาพยนตร์ผีสร้างใหม่เรื่องนั้นก็ไม่ใช่ ภาพยนตร์เรื่องเดียวกันกับภาพยนตร์ต้นฉบับอีกต่อไปแล้ว จึงสามารถกล่าวได้ว่า จุดเด่นเฉพาะตัว นั่นคือ จิตวิญญาณของภาพยนตร์ (Film's soul)

### ข้อจำกัดในการวิจัย

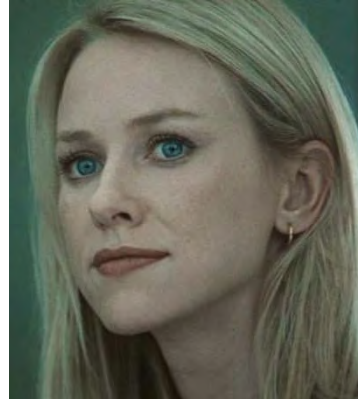
1. งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยศึกษาเพียงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องทั้ง 7 องค์ประกอบและรหัสเพียงเท่านั้น ไม่ได้ศึกษาไปถึงองค์ประกอบทางด้านภาษาของภาพยนตร์ที่ อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงไปในภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่
2. เนื่องจากข้อจำกัดในการติดต่อ ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถขอข้อมูลจากผู้สร้าง ภาพยนตร์ฟิล์มต้นฉบับที่ขายลิขสิทธิ์ให้ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ได้ และไม่สามารถติดต่อขอข้อมูลจากทางผู้สร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ซื้อภาพยนตร์ต้นฉบับ ไปสร้างใหม่ได้

### ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต

1. ควรทำการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ต้นฉบับกับ ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่แนวอื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ผี เนื่องจากมี ภาพยนตร์ที่ถูกฮอลลีวูดซื้อไปสร้างใหม่นั้นไม่ได้มีแต่ภาพยนตร์ผีแต่อย่างเดียว จึง ควรศึกษาภาพยนตร์แนวอื่นที่ถูกซื้อไปด้วย เพื่อให้เห็นลักษณะสัมพันธ์ชัดเจน ขึ้น
2. ควรทำการศึกษาในด้านเทคนิคการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งในภาพยนตร์ ต้นฉบับนั้นมีความแตกต่างกับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่มาก การศึกษา ในด้านเทคนิคการเล่าเรื่อง อาจทำให้เห็นแง่มุมใหม่ๆ ของลักษณะสัมพันธ์มาก ยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

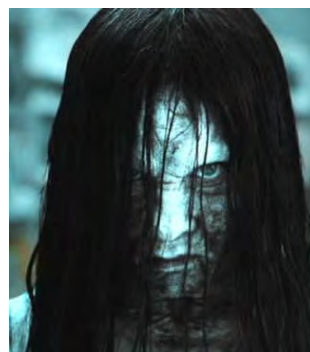
ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu กับ The Ring



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง อาซากาวา เรโกะ กับ ราเชล เคลเลอร์



เปรียบเทียบตัวละคร Helper ระหว่าง ทาคายามา ริวจิ กับ โนอาห์ เคลย์



เปรียบเทียบตัวละคร Villain ระหว่าง ยามามูระ ซาดาโกะ กับ ซามาร่า มอร์แกน



เปรียบเทียบฉาก ระหว่าง โลกพิธีกรรมโบราณ กับ โลกแฟนตาซี



ลักษณะภายนอกของวิญญาณแค้น *อนเรียว* (怨霊)

ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Honogurai mizu no soko kara  
กับ Dark Water



เปรียบเทียบตัวละคร Hero กับลูกสาว ระหว่าง มัตสึบาระ โยชิมิและลูก  
กับ ดาร์เลีย วิลเลียมส์และลูก



เปรียบเทียบฉากสังคมเสื่อมโทรม

ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Kairo กับ Pulse



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง คูดะ มิจิ กับ แมทตี เว็บบอร์



เปรียบเทียบตัวละคร Villain ระหว่าง คนจากโลกหลังความตาย กับ สิ่งมีชีวิตในรูปคลื่นไฟฟ้า



ตัวละคร Hero 2 จากภาพยนตร์เรื่อง Kairo ที่ถูกตัดทอน



ตัวละคร Helper ที่มีการเพิ่มเติมเข้าไปในภาพยนตร์เรื่อง Pulse



เปรียบเทียบฉากระหว่าง สังคมเมืองที่ถูกสังคมลวงครอบงำ  
กับ สังคมเมืองที่ถูกเทคโนโลยีครอบงำ



เหยื่อของ Villain ที่กลายเป็นรอยสีดำ

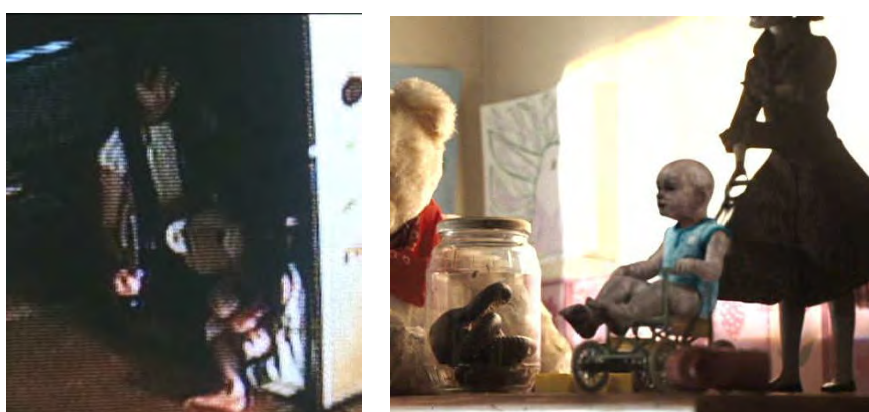
ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Chakushin ari กับ One Missed Call



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง นากามูระ ยูมิ กับ อลิซาเบท เรย์มอนด์



เปรียบเทียบตัวละคร Villain ระหว่าง มิซึนุเมะ มิโมโกะ กับ เอลลี เลย์ตัน



เปรียบเทียบฉากระหว่าง เรื่องเล่าร้ายที่ปะปนอยู่ในสังคมเมือง  
กับความวิปริตที่แทรกตัวอยู่ในสังคม



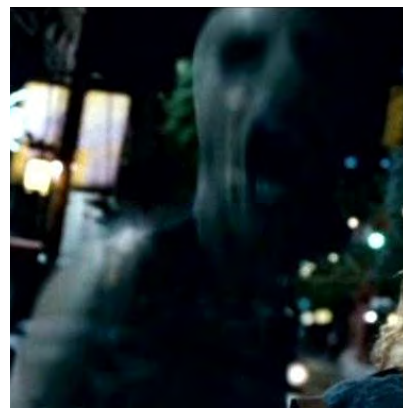
ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง คนเห็นผี กับ The Eye



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง ห่วง การ์ หม่าน กับ ซิดนีย์ เวลล์



เปรียบเทียบรหัสโลกหลังความตายระหว่าง ความเชื่อแบบจีน กับ ความเชื่อแบบคริสต์



เปรียบเทียบรหัสโลกหลังความตายจากท่าทางของยมทูต

ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ กับ Shutter



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง เนตร กับ ทานากะ เมกุมิ



เปรียบเทียบตัวละคร Villain ระหว่าง ธรรม์ กับ เบนจามิน ฮอว์



เปรียบเทียบตัวละคร Super villain ระหว่าง กลุ่มรุ่นพี่ในมหาวิทยาลัย กับ เพื่อนร่วมงาน

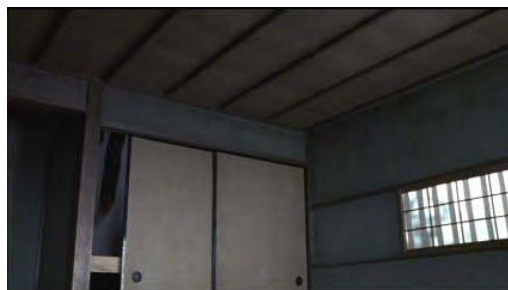
ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on กับ The Grudge



ตัวละคร Villain ครอบครัวซาเอกิขณะยังมีชีวิต



ตัวละคร Villain ซาเอกิ คายาโกะ และ ซาเอกิ โตชิโอะ

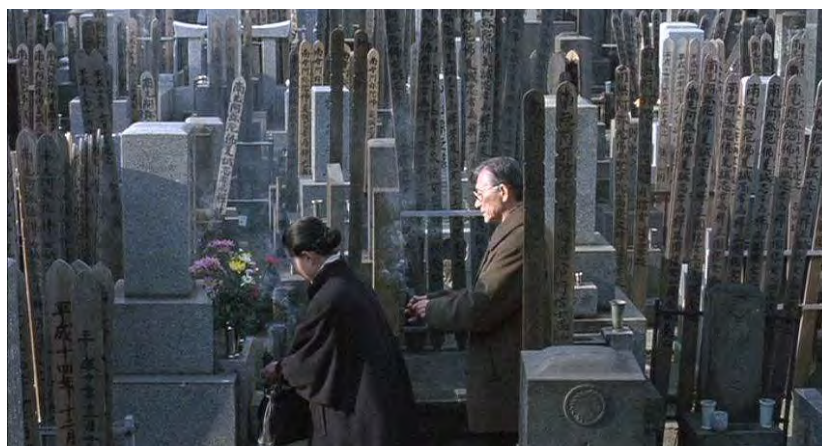


ฉากบ้านตระกูลซาเอกิและตู้แบบญี่ปุ่นที่สื่อความหมายถึง “ภัยซ่อนเร้นในที่ใกล้ตัว”

WHEN SOMEONE DIES IN THE GRIP OF A  
POWERFUL RAGE...

A CURSE IS BORN.

คำบรรยายความหมายของคำสาปแบบญี่ปุ่นที่แสดงก่อนเริ่มเรื่อง



ภาพขณะที่มีการอธิบายถึงความเชื่อเรื่องโลกหลังความตายของญี่ปุ่น  
ในภาพยนตร์เรื่อง The Grudge

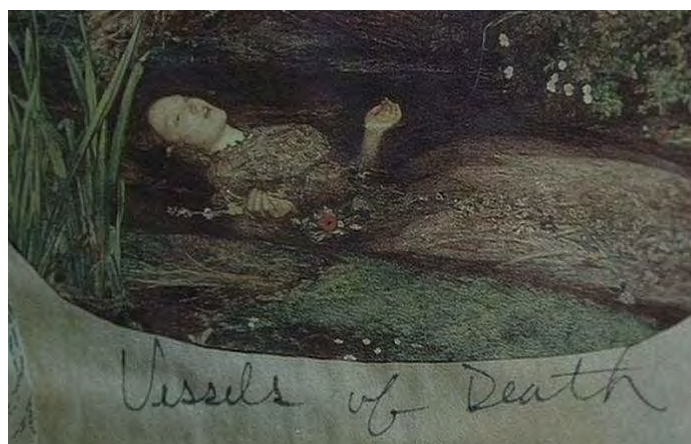
ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ringu 2 กับ The Ring Two



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง ทาคาโอะ ไม กับ ราเชล เคลเลอร์



การใช้วิทยาศาสตร์ต่อต้านพลังทางไสยศาสตร์ของ Villain

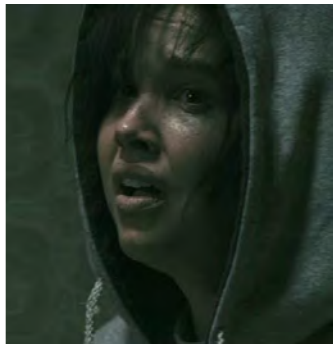


การเข้ารหัสน้ำใหม่ในภาพยนตร์เรื่อง The Ring Two

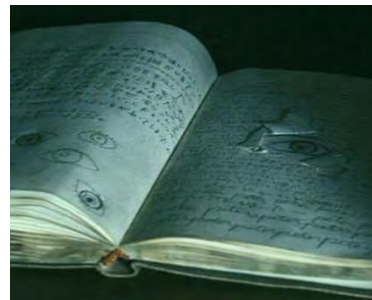
ภาพประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2 กับ The Grudge 2



เปรียบเทียบตัวละคร Hero ระหว่าง ฮาราสะ เคียวโกะ กับ ออเบรย์ เดวิส



ตัวละคร Villain 2 เอลลิสัน ที่มีการเพิ่มเติมในภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2



สัญลักษณ์พิเศษสมุดบันทึกที่มีการคงเดิมไว้ในภาพยนตร์ทั้งสองฉบับ



ฉากวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณผู้ล่วงลับในภาพยนตร์เรื่อง Ju-on 2



พิธีกรรมไสยศาสตร์ของลัทธินินโตในภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2



## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์, 2542.

กาญจนา แก้วเทพ. เอกสารประกอบการเรียนวิชา "Media and Cultural Study". กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551. (อัดสำเนา)

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, นพมาศ แวหวงส์ และสุทธากร สันติธวัช. จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน. กรุงเทพมหานคร: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนา นิเทศศาสตร์, 2542

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ธัญญา สังขพันธานนท์. วรรณกรรมวิจารณ์. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์นาค, 2539.

นพพร ประชากุล. สัมภาษณ์. สารคดี 16 (เมษายน 2542): 175-177.

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. ลากี้...HOLLYWOOD. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์รุ่งกีนน้ำ, 2550.

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. สัมภาษณ์, 18 ธันวาคม 2551.

ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ. ผู้กำกับภาพยนตร์. สัมภาษณ์, 10 ธันวาคม 2551.

ไพลิน อำนวยพร. ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดต่างประเทศบริษัทจีทีเอช. สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2551.

ปริญญา เกื้อหนุน. การศึกษาวรรณคดีไทย. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2537.

ปิยกุล เลาว์ณศิริ. ใครเป็นใคร ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์, 2529.

ยุพา คลังสุวรรณ. ญี่ปุ่นสร้างชาติด้วยความรักและภักดี ภูมิหลังทางวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น.  
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน, 2547.

ศรีศักร วัลลิโภดม. วัฒนธรรม. ดิเอิร์ธ 2000. 1 (มกราคม 2537): 24-36.

### ภาษาอังกฤษ

Ando, K. International Committee, Director's Guild of Japan. Interview, 13 February  
2009.

Barthes, R. S/Z. London: Cape, 1975.

Brodwell, D., and Thomson, K. Film art : An introduction. sixth edition. New York:  
McGraw-Hill, 2001.

Dudley, A.J. The major film theories: An Introduction. London: Oxford University Press,  
1976.

Eco, U. Innovation and repetition: Between modern and post-modern aesthetics.  
Indiana: Indiana UP, 1985.

Fiske, J. Introduction to communication studies. London: Methuen, 1982.

Fiske, J. Television culture. London: Methuen, 1987.

Giannetti, L. Understanding movies. Seventh edition. New Jersey: Prentice Hall, 1996.

Hall, E.T. Understanding cultural differences. Yarmount: Intercultural Press, 1990.

Hall, S. On postmodernism and articulation: An interview with Stuart Hall. London:  
Routledge, 1996.

Mazdon, L. Introduction. Journal of Romance Studies: Special Issue on Cinematic Remakes.  
4 (2004): 1-11.

Metz, C. Film Language. New York: Oxford University Press, 1974.

O'Sullivan, T.,eds. Key concepts in communication and cultural studies. Second edition.  
London: Routledge, 1994.

Ozawa, E. Remaking Corporeality and Spatiality: US Adaptations of Japanese Horror  
Films. 49<sup>th</sup> Parallel: 7 (2006): 26-33.

Phillip, H.W. Film : An introduction. New York: Bedford St. Martin's, 1999.

Sparks, G.G. Media effects research: A basic overview. Second edition. California:  
Thomson Wadsworth, 2006.

Storey, J. An introduction to cultural theory and popular culture. Second edition.  
Georgia: The University of Georgia Press, 1998.

Willson, J.M. Inside hollywood: a writer's guide to researching the world of movies and  
tv. Ohio: Writer's Digest Book, 1998.

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ว่าที่ร้อยตรี สุเมธ โพธิ์โสภณ เกิดเมื่อวันที่ 27 เมษายน พ.ศ.2525 สำเร็จการศึกษา ระดับปริญญาตรีคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เมื่อปีพ.ศ. 2548 และเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2550