

อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย



นางสาวสุวิมล วงศ์รัก

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

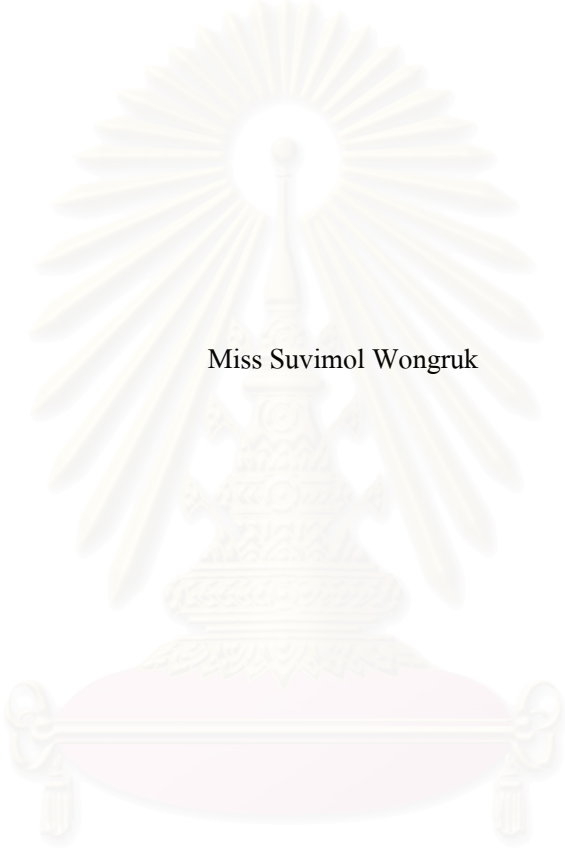
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-17-6284-4

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

IDENTITY AND NARRATIVE IN THAI-ASIAN CO-PRODUCTION FILM



Miss Suvimol Wongruk

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-17-6284-4

หัวข้อวิทยานิพนธ์ อัครลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย
โดย นางสาวสุวิมล วงศ์รัก
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กั้นภัย

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาโทบริหารธุรกิจ

คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิระ โสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอปาร วงศ์บ้านคู่)

อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กั้นภัย)

กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิลาสินี พิพิธกุล)

สุวิมล วงศ์รัก : อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย
(IDENTITY AND NARRATIVE IN THAI-ASIAN CO-PRODUCTION
FILM). อ.ที่ปรึกษา : ผศ. ดร. กิตติ กันภัย, 363 หน้า. ISBN 974-17-6284-4

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ และโครงสร้างการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ออกฉายในประเทศไทย ช่วงปี 2544 –2546 จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ จัน ดารา (2544), Three : อารมณ์ อาถรรพ์ อาฆาต (2545), The Eye : คนเห็นผี (2545), Nothing To Lose : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นสูญ (2545), Last Life In The Universe : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล (2546) และ The Park : สวนสนุกผี (2546).

ผลการศึกษาพบอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียโดยสรุป 8 ประการ ประกอบด้วย 1. อัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่วิพากษ์ภาวะความเป็นมนุษย์และไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบยึดตามตระกูลของภาพยนตร์ (Genre) 2. ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกตะวันตก 3. การใช้วิธีการสื่อสารแบบHigh context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 4. การสร้างให้เห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน 5. การถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว 6. การถ่ายทอดประเด็นกตัญญูทางเพศ และสิทธิความเท่าเทียมกันของชาย –หญิง 7. การถ่ายทอดลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบอุปถัมภ์ 8. การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์ที่กล่าวถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่งในโลกนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีลักษณะดังนี้คือ โครงเรื่องเน้นการคลี่คลายเรื่องด้วยการแก้ปัญหาในจิตใจ แก่นความคิดและข้อขัดแย้งเน้นวิพากษ์เกี่ยวกับภาวะความเป็นมนุษย์และสภาพสังคม โดยสร้างคู่เปรียบเทียบระหว่างแนวคิดแบบตะวันออกกับตะวันตก มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง มีการใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเอเชีย ใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่อ นิสิต

สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

ปีการศึกษา 2547

4485143628 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD : THAI-ASIAN CO-PRODUCTION FILM / CULTURAL IDENTITY /
NARRATIVE

SUVIMOL WONGRUK : IDENTITY AND NARRATIVE IN THAI-ASIAN
CO-PRODUCTION FILM. THESIS ADVISOR : ASST. PROF. KITTI
GUNPAI, PhD. 363 pp. ISBN 974-17-6284-4

The objective of this research is to analyse Thai-Asian co-production films during 2001 to 2003 in order to explain the identity and narrative structure of these co-production film phenomenon in Asia. The method employed in this study is the narrative analysis of six films composed of : Jan Dara (2001), Three (2002), The Eye (2002), Nothing To Lose (2002), Last Life In The Universe (2003) and The Park (2003). The analytical framework is based on Discourse theory, Semiotics, Narrative, Theory of Post-colonialism, Concept of Cultural Identity, Psychoanalysis theory and Concept of Feminism

The research results compose two realms. Firstly, the identity of Thai-Asian film co-production films showed 8 type in the following : 1.) the narrative structure has its own identity ; 2.) ethnocentrism of Eastern knowledge; 3.) high context of communication mode; 4.) the differentiation among Asian countries; 5.) the representation of Asian family relation; 6.) criticism on the equality of men and women ; 7.) Asian patronage social structure; 8.) the influence of Buddhism related to the rule of the three Characteristics of Existence (Impermanence, Stress/ Conflict, and Soulessness / Selflessness).

Secondly, the analysis of narrative structure reveals 6 patterns as : 1.) the emphasis of problem or conflict resolution of mind in the plots; 2.) the criticism of Eastern and Western knowledge; 3.) the Asian representation of with round character; 4.) clear setting of Asian social and cultural context; 5.) Symbolization of Asian socio-cultural identity ; 6.) variety of points of views in the narrative

Department.....Mass Communication Student's signature.....

Field of study.....Mass Communication Advisor's signature.....

Academic year 2004

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับสำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือของ ผศ.ดร.กิตติ กันภัย อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ ท่านได้กรุณาให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำงานแก่ ผู้วิจัยมาโดยตลอด รวมถึงให้แง่คิดดีๆเกี่ยวกับการใช้ชีวิตด้วย ช่วยทำให้ความคิดอันยุ่งเหยิง ความขี้เกียจ ความท้อใจ ความกังวลใจ ความไม่รู้ ได้หมดสิ้นไป หรือได้ช่วยจัดให้เป็นระบบระเบียบจนเกิด สภาวะสมดุลทั้งด้านวิชาการ กับทางด้านจิตใจให้ดีขึ้น ให้เบิกบาน ให้กระจ่างรู้ กระทั่งสำเร็จงานวิจัยชิ้น นี้ และขอขอบพระคุณอาจารย์ผู้เป็นคณะกรรมการในการสอบงานวิจัยนี้ได้แก่ ผศ.โอฬาร วงศ์บ้านคู่ รศ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม และผศ. ดร.วิลาสินี พิพิธกุล ที่กรุณาเสียสละช่วยเหลือให้คำแนะนำ เมตตา เข้าใจมาโดยตลอดนับตั้งแต่การสอบโครงร่างงานวิจัยซึ่งขณะนั้นกำลังขำแย้มเต็มที่ ทุกๆท่านนี้ได้ช่วย ชูชีวิตในการเรียนปริญญาโทมาบัดนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์ และเจ้าหน้าที่ ณ ภาควิชา การ สื่อสารมวลชนทุกท่านที่คอยลุ้น นุครั้งให้ผู้วิจัยยังคงได้เรียนจนสำเร็จ ไม่ต้องท้อใจ ไร้หนทางจนต้อง ออกจากการเรียนที่นี้ไป

ขอขอบพระคุณแรงใจ และแรงทรัพย์ของครอบครัววงศ์รักทุกท่าน พ่อสุชาติ แม่พรกมล ญาติ ผู้ใหญ่ทั้งหลาย ทั้งป้าสมใจ อาศศิธร ป้ากาญจนา กำลังใจจากยายพรทิพย์ คุณตาประไพ นันตะสุนทร และน้องชลธิชา ฯลฯ รวมถึงเพื่อนที่คอยให้ความช่วยเหลือเป็นกำลังใจเป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พี่ชัช ชัชฎาภรณ์ ประยูรวงษ์ ที่วาจาของพี่ที่พริ้วเตื่อน แนะนำแนวทางในการทำงานแต่ละขั้นตอนของ การวิจัยมีความศักดิ์สิทธิ์และเป็นกำลังใจผลักดันงานให้พัฒนาไปได้อย่างดียิ่ง รวมถึงเพื่อนๆคนอื่นด้วย ไม่ว่าจะเป็่น ชะห์ สุนที เอม เหมวไล โบว์ น้อย เฟียต หทัย และขบใจเพื่อนที่ทำงานเก่าสพส.ทุกคน ไม่ว่าจะ เป็่น นก กิ๊ก อู๋ย นนท์ อธิฐ

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของคนในแวดวงหนังไทยที่เมื่อข้าพเจ้าอับจนปัญญา ก็สามารถ พึ่งพาหาความรู้ได้จากบุคคลเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็น พี่อังกิณ อติเรก วัฏลีลา จากเฉลิมไทย สตูดิโอ คุณวิสูตร พูลวรลักษณ์ และคุณบี จากบริษัทไทยฯ และพี่ๆ ไบ โอส โคลป โดยเฉพาะ คุณธิดา และ คุณเปรมปพัทธ์ ผลิตผลการพิมพ์ รวมถึง พี่อ้วน สมหมาย เลิศอุฬาร ชิม มโนพัศ ไกยราช และคุณ สุทธากร สันติธวัช

ขอขอบพระคุณในอำนาจบารมีของคุณพระรัตนตรัย และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่ท่านได้ส่ง พลังช่วยให้ข้าพเจ้าได้มีสติ และเกิดปัญญา เวลาถึงคราวคับขัน อับจนหนทาง การสวดมนต์ภาวนา ปฏิบัติธรรม ช่วยได้เป็นอย่างดีและน่าอัศจรรย์ยิ่ง โดยเฉพาะวัดสุทัศนเทพวราราม บทสวดมนต์พระไตร พุทธขององค์สมเด็จพระโต และอำนาจบารมีของพระปู่โอภาสี

ท้ายที่สุดความผิดพลาดทุกประการของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว เนื่องด้วย เวลาที่มีจำกัด และเป็นงานทางวิชาการชิ้นแรกของผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่	
1	บทนำ..... 1
1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1
1.2	ปัญหานำการวิจัย..... 13
1.3	วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 13
1.4	ข้อสันนิษฐาน..... 13
1.5	นิยามศัพท์เฉพาะ..... 14
1.6	ขอบเขตการวิจัย..... 14
1.7	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 15
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 16
2.1	แนวคิดเรื่องวาทกรรม..... 16
2.2	แนวคิดการสัญนะวิทยา..... 19
2.3	แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง..... 28
2.4	แนวคิดสกุลหลังอาณานิคม..... 38
2.5	แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม..... 49
2.6	แนวคิดจิตวิเคราะห์..... 64
2.7	แนวคิดสตรีนิยม..... 68
2.8	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 74
2.9	กรอบการศึกษาวิจัย..... 76

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	วิธีวิจัย.....	75
	3.1 แหล่งข้อมูล.....	75
	3.2 การวิเคราะห์และการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	78
	3.3 การนำเสนอข้อมูล.....	81
4	การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	82
	4.1 ภาพยนตร์เรื่อง <i>อิน ดารา</i>	82
	4.1.1 โครงเรื่อง	82
	4.1.2 แก่นความคิด.....	85
	4.1.3 ความขัดแย้ง.....	86
	4.1.4 ตัวละคร.....	90
	4.1.5 ฉาก.....	93
	4.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	98
	4.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	108
	4.2 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Three</i>	112
	4.2.1 ภาพยนตร์เรื่อง <i>Memories</i>	112
	4.2.1.1 โครงเรื่อง.....	112
	4.2.1.2 แก่นความคิด.....	116
	4.2.1.3 ความขัดแย้ง.....	117
	4.2.1.4 ตัวละคร.....	119
	4.2.1.5 ฉาก.....	120
	4.2.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	123
	4.2.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	134
	4.2.2 ภาพยนตร์เรื่อง <i>The Wheel</i>	138
	4.2.2.1 โครงเรื่อง.....	138
	4.2.2.2 แก่นความคิด.....	142
	4.2.2.3 ความขัดแย้ง.....	143
	4.2.2.4 ตัวละคร.....	145
	4.2.2.5 ฉาก.....	147

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	4.2.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	150
	4.2.2.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	153
4.2.3	ภาพยนตร์เรื่อง <i>Going Home</i>	158
	4.2.3.1 โครงเรื่อง.....	158
	4.2.3.2 แก่นความคิด.....	160
	4.2.3.3 ความขัดแย้ง.....	161
	4.2.3.4 ตัวละคร.....	163
	4.2.3.5 ฉาก.....	165
	4.2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	166
	4.2.3.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	184
4.3	ภาพยนตร์เรื่อง <i>The Eye</i>	188
	4.3.1 โครงเรื่อง	188
	4.3.2 แก่นความคิด.....	191
	4.3.3 ความขัดแย้ง.....	191
	4.3.4 ตัวละคร.....	193
	4.3.5 ฉาก.....	197
	4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	199
	4.3.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	209
4.4	ภาพยนตร์เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	215
	4.4.1 โครงเรื่อง	215
	4.4.2 แก่นความคิด.....	219
	4.4.3 ความขัดแย้ง.....	219
	4.4.4 ตัวละคร.....	222
	4.4.5 ฉาก.....	224
	4.4.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	226
	4.4.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	232
4.5	ภาพยนตร์เรื่อง <i>Last Life In The Universe</i>	237
	4.5.1 โครงเรื่อง	237
	4.5.2 แก่นความคิด.....	240

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4.5.3 ความขัดแย้ง.....	241
4.5.4 ตัวละคร.....	243
4.5.5 ฉาก.....	246
4.5.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	248
4.5.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	264
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง <i>The Park</i>	267
4.6.1 โครงเรื่อง	267
4.6.2 แก่นความคิด.....	272
4.6.3 ความขัดแย้ง.....	273
4.6.4 ตัวละคร.....	275
4.6.5 ฉาก.....	280
4.6.6 สัญลักษณ์พิเศษ.....	284
4.6.7 มุมมองการเล่าเรื่อง.....	290
บทวิเคราะห์ลักษณะภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียจากองค์ประกอบการเล่าเรื่อง	292
5 วิเคราะห์อัตลักษณ์ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	316
6 บทสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	336
6.1 อัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	336
6.2 โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	341
อภิปรายผล.....	342
ข้อจำกัดในงานวิจัย.....	348
ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย.....	348
ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต.....	349
รายการอ้างอิง.....	351
ภาคผนวก.....	356
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	363

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
ตารางที่ 1	สรุปความแตกต่างหลักระหว่างตะวันตกกับตะวันออกของ <i>Jan Servaes</i>	52
ตารางที่ 2	โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>จัน ดารา</i>	83
ตารางที่ 3	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง <i>จัน ดารา</i>	86
ตารางที่ 4	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>จัน ดารา</i>	87
ตารางที่ 5	ความขัดแย้งของตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง <i>จัน ดารา</i>	88
ตารางที่ 6	สรุปสัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง ในภาพยนตร์เรื่อง <i>จัน ดารา</i>	100
ตารางที่ 7	โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Memories</i>	113
ตารางที่ 8	ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Memories</i>	117
ตารางที่ 9	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Memories</i>	117
ตารางที่ 10	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>Memories</i>	118
ตารางที่ 11	สัญลักษณ์พิเศษแสดงสถานภาพของครอบครัวตัวเองในเรื่อง <i>Memories</i>	126
ตารางที่ 12	โครงเรื่องของครูเต่าในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Wheel</i>	139
ตารางที่ 13	โครงเรื่องของครูทองในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Wheel</i>	140
ตารางที่ 14	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Wheel</i>	143
ตารางที่ 15	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อม ภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Wheel</i>	144
ตารางที่ 16	โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>Going Home</i>	159
ตารางที่ 17	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>Going Home</i>	161
ตารางที่ 18	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Going Home</i>	161
ตารางที่ 19	โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่อง <i>The Eye</i>	189
ตารางที่ 20	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Eye</i>	192
ตารางที่ 21	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Eye</i>	192

สารบัญญัตราสาร

ตาราง		หน้า
ตารางที่ 22	ฉากหลักในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Eye</i>	197
ตารางที่ 23	โครงเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	216
ตารางที่ 24	โครงเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	216
ตารางที่ 25	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	219
ตารางที่ 26	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	220
ตารางที่ 27	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	221
ตารางที่ 28	สรุปสัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง ในภาพยนตร์ เรื่อง <i>Nothing To Lose</i>	231
ตารางที่ 29	โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่อง <i>Last Life In The Universe</i>	238
ตารางที่ 30	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>Last Life In The Universe</i>	241
ตารางที่ 31	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์ เรื่อง <i>Last Life In The Universe</i>	241
ตารางที่ 32	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ของภาพยนตร์เรื่อง <i>Last Life In The Universe</i>	242
ตารางที่ 33	การเปรียบเทียบบุคลิกภาพคู่ตรงข้ามของเคนจิ กับพี่ชายใน ภาพยนตร์เรื่อง <i>Last Life The Universe</i>	254
ตารางที่ 34	โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Park</i>	269
ตารางที่ 35	ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Park</i>	273
ตารางที่ 36	ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง <i>The Park</i>	273
ตารางที่ 37	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก ในภาพยนตร์เรื่อง <i>The Park</i>	274
ตารางที่ 38	การตั้งชื่อตัวละครใน <i>The Park</i> สอดคล้องตามบริบท ทางสังคมวัฒนธรรมของตลาดผู้ชม.....	279
ตารางที่ 39	สรุปการคลี่คลายโครงเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	295
ตารางที่ 40	สรุปประเภทแก่นความคิดหลักที่พบในภาพยนตร์	

ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	297
--------------------------	-----

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
ตารางที่ 41	ความขัดแย้งของแนวคิดตะวันออก กับตะวันตกที่พบ ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	302
ตารางที่ 42	สรุปการใช้ฉากหลักของประเทศผู้ร่วมสร้างในภาพยนตร์ ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	304
ตารางที่ 43	ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ ร่วมสร้างไทย-เอเชีย : <i>ลักษณะไทย</i>	307
ตารางที่ 44	ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ ร่วมสร้างไทย-เอเชีย : <i>ลักษณะจีน</i>	307
ตารางที่ 45	ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ ร่วมสร้างไทย-เอเชีย : <i>ลักษณะญี่ปุ่น</i>	308
ตารางที่ 46	ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ ร่วมสร้างไทย-เอเชีย : <i>ลักษณะตะวันออกอื่นๆ</i>	308
ตารางที่ 47	มุมมองการเล่าเรื่องตามบุรุษพจน์ที่ปรากฏ ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	309
ตารางที่ 48	มุมมองการการเล่าเรื่องแบ่งตามเพศผู้เล่าที่ปรากฏ ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย – เอเชีย.....	310
ตารางที่ 49	สรุปความหมายที่พบจากภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย.....	314
ตารางที่ 50	สรุปแนวความคิดรวบยอดเกี่ยวกับแนวทางการใช้ชีวิต ของชาวตะวันออก.....	315
ตารางที่ 51	ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย....	328

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ		หน้า
รูปภาพที่ 1	กรอบการวิเคราะห์ห้วงทศวรรษเชิงวิพากษ์ของเหตุการณ์การสื่อสาร.....	15
รูปภาพที่ 2	ความสัมพันธ์ของตัวบท ความหมายของตัวบท และวัฒนธรรมบริบทของตัวบท.....	16
รูปภาพที่ 3	การอ่านภาพทางภาพยนตร์.....	26
รูปภาพที่ 4	การทำความเข้าใจภาพในภาพยนตร์.....	28



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นศิลปะเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งที่แพร่หลายทั่วไปในทุกชาติทุกภาษา นอกจากจะเป็นศิลปะแล้วยังเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมของชนชาตินั้นๆ และยังเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาท และอิทธิพลต่อสังคมโดยทั่วไป เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาที่ครอบคลุมเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นแต่ละยุคสมัย ทั้งสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม

หลุยส์ ลูมิแอร์ และคณะของเขา ได้นำภาพยนตร์ซีเนมาโตกราฟออกฉายเพื่อเก็บค่าดูจากสาธารณชนเป็นรายแรกของโลก ณ ห้องโถง ได้ถูกร้านกาแฟแห่งหนึ่งในกรุงปารีส เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2438 ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของธุรกิจภาพยนตร์ และนับจากนั้น ไม่นานคนไทยก็มีโอกาสได้สัมผัสกับประติมากรรมภาพเคลื่อนไหวมหัศจรรย์จากเครื่องฉาย “ซีเนมาโตกราฟ” นี้เช่นกัน โดยผู้ที่นำเข้ามาคือพ่อค้าเร่จากยุโรปที่ชื่อ เอส.จี. มากอฟสกี (S.G. Marchovsky) ที่ได้นำหนัง และเครื่องฉายแบบของ ลูมิแอร์มาฉายเพื่อเก็บเงินผู้ชม ณ โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ ซึ่งนับเป็นการเริ่มแรกของการดำเนินกิจการภาพยนตร์ในประเทศไทย (โรมรัน-สิทธิ์สตรี, 2544) หลังจากคณะแรกที่เข้ามาฉายภาพยนตร์ในประเทศไทยนั้นก็ยังมีคณะภาพยนตร์เร่อีกมากมายที่ต่างหลั่งไหลเข้ามาออกเร่แสดงไปทั่ว ไม่ว่าจะเป็นหนังเร่จากทั้งยุโรป อเมริกา ตลอดจนญี่ปุ่น โดยเฉพาะญี่ปุ่นจะเอาจริงเอาจังต่อการฉายภาพยนตร์เพื่อการค้ามากที่สุดและนับได้ว่าเป็นประเทศที่ให้กำเนิดโรงภาพยนตร์ถาวรแห่งแรกในประเทศไทย (ศิริชัย ศิริเกษ, 2534) อีกด้วย

เมื่อมีหนังจากชาติต่างๆมาแสดงมากเข้าก็ทำให้คนไทยอยากทำหนังของตัวเองขึ้นมาบ้าง โดยความคิดนี้ได้รับความนิยมน้อยแต่เพียงวงแคบในหมู่เชื้อพระวงศ์ชั้นสูงเท่านั้น ตลอดจนกระทั่งรัฐบาลก็ร่วมกระแสกับมหาศาลาใหม่ชนิดนี้ด้วย ภาพยนตร์ในยุคนี้ของไทยจะถูกใช้เป็นที่ชนชั้นปกครองจะใช้เพื่อเผยแพร่สิ่งต่างๆที่ต้องการให้ประชาชนรับรู้ เท่านั้น ไม่ว่าจะป็นในรูปของภาพยนตร์ข่าว สารคดี ตลอดจนพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และอาจกล่าวได้ด้วยว่ายุคเริ่มแรกนี้ยังไม่มียุทธศาสตร์เกี่ยวกับภาพยนตร์ในเชิงการค้าไม่ว่าจะเป็นผู้สร้างเอง หรือรับหนังจากต่างชาติมาฉายมุ่งกำไรจากค่าชม เหมือนอย่างชาติอื่นๆที่เข้ามาดำเนินการเกี่ยวกับธุรกิจภาพยนตร์ในประเทศไทย ซึ่งค่าชมที่ต่างชาติเรียกเก็บนั้นก็

นับว่ามีราคาแพงอย่างมากอันส่งผลให้ภาพยนตร์ในระยะแรกเป็นมหรสพที่แพร่หลายแต่จำเพาะสำหรับผู้ที่มีฐานะการเงินดี มีสถานภาพทางสังคมสูงที่จะหาความเพลิดเพลินจากมัน

หนังเรื่อง “โชคสองชั้น” หนังขาว-ดำ 35 มม. ไม่มีเสียง นับได้ว่าเป็นหนังไทยพันธุ์แท้เรื่องแรกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย จากความสำเร็จนี้เองยังผลให้เกิดบริษัทหนังปรากฏขึ้นมามากมายซึ่งต่างแข่งขันกันผลิตหนังสนองความต้องการของผู้ชม และด้วยการนำเสนอที่แตกต่างกันไปตามเทคโนโลยีการผลิต จากหนังเงียบ หนังพากย์ จนเป็นหนังเสียง 35 มม. ในปัจจุบัน

หนังไทยดูเหมือนจะเติบโตทางด้านการสร้างอย่างถึงขีดสุดในช่วงปี พ.ศ.2530-2533 นั่นคือได้มีการสร้างหนังไทยกันกว่า 100 เรื่องในปีนั้นๆ แต่หลังจากนั้นการสร้างหนังไทยก็เริ่มมีจำนวนลดลงมาเรื่อยๆ จนถึงปี พ.ศ.2540 มีหนังไทยที่สร้างและออกฉายเพียง 17 เรื่อง ซึ่งหากย้อนไปเปรียบเทียบกับปี พ.ศ.2533 ก็เป็นที่น่าเป็นน่าเป็นห่วงถึงอนาคตของหนังไทย เพราะในปีนั้น มีหนังไทยที่ออกฉายรวมกันถึง 133 เรื่อง (ภาพยนตร์แห่งชาติครั้งที่ 7, 2541)

สำหรับความสำเร็จของภาพยนตร์ไทยในระดับระหว่างประเทศเคยมีปรากฏอยู่บ้างในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย แต่มันก็เนิ่นนานมาแล้วนับแต่ “สันติ-วีณา” ของรัตน์ เปสตันยี ที่คว้ารางวัลในระดับเอเชีย-แปซิฟิกในปี 2497 และอีกหลายรางวัลแต่เพียงในระดับภูมิภาค เอเชีย และก็ไม่มีการสามารถทำได้อีกจนกระทั่งปี 2529 “ผีเสื้อและดอกไม้” คว้ารางวัลจากเทศกาลหนังสาว และนับเป็นครั้งสุดท้ายหลังจากนั้นก็ไม่มีหนังคุณภาพถึงขั้นได้รางวัลในระดับสากลอีกเลย กระทั่งทศวรรษ 2540

ใน ปี พ.ศ. 2540 หนังที่สร้างความศอกศอกให้กับวงการหนังไทยมากที่สุดได้แก่หนังเรื่อง “ฝันบ้าคาราโอเกะ” ที่ได้รับรางวัลจาก Special Jury Price จากเมืองนีองค์ ประเทศฝรั่งเศส นอกจากนี้ยังมีหนังเรื่อง “2499 อันทาลครองเมือง” ที่นอกจากจะประสบความสำเร็จเรื่องรายได้แล้วยังสามารถพาตัวเองไปเป็นที่ยอมรับในระดับสากลนั่นก็คือ การไปคว้ารางวัลจาก Festival du Film Independent (เบลเยียม)

หนังเรื่อง “ฝันบ้าคาราโอเกะ” และ “2499 อันทาลครองเมือง” เป็นจุดเริ่มต้นของการฟื้นตัวกลับมามีชีวิตชีวาของหนังไทย และเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจต่อวงการหนังไทยที่ฟูไปนาน และหนังไทยที่ดูแต่เฉพาะผู้ชมในประเทศ เพราะหนังสองเรื่องนี้เป็นตัวอย่างของการนำพาตัวเองสู่สากลโดยทั้งสองได้รับเชิญทั้งไปฉายโชว์ และเข้าประกวดตามงานเทศกาลหนังนับสิบที่จัดขึ้น

ตามที่ต่างๆทั่วโลก นอกจากนี้ยังมีเรื่อง “นางนาก” ที่ทำรายได้เป็นประวัติการณ์ถึง 150 ล้านบาท และเป็นการกลับมาสร้างกระแสให้หนังไทยอย่างมาก ตลอดจนภาพยนตร์เรื่องอื่นที่ไม่ประสบความสำเร็จในเรื่องรายได้ในประเทศแต่ก็สามารถประสบความสำเร็จในการประกวดระดับนานาชาติ และสามารถทำรายได้ในการออกฉายสู่ตลาดต่างประเทศในระดับที่น่าพอใจ อย่างเช่น เรื่อง “ฟ้าทะลายโจร”

จากผลความสำเร็จของภาพยนตร์ไทยในระดับสากล ทำให้ภาพยนตร์หลายเรื่องได้รับการยอมรับให้นำออกฉายในประเทศต่างๆในทางการค้า ผ่านทางบริษัทผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ต่างประเทศที่ให้ความสนใจนำภาพยนตร์ไทยออกฉายค้ากำไร ซึ่งนับเป็นการขยายตลาดจากระดับภายในประเทศไปสู่ระดับต่างประเทศ อันเป็นการเริ่มต้นของการผลิตภาพยนตร์เพื่อการส่งออกอย่างที่เราเห็นได้ว่า ในช่วงปีสองปี (พ.ศ.2543-2544) ที่ผ่านมานี้คนทั้งในประเทศ และต่างประเทศต่างกล่าวขานถึงภาพยนตร์ไทยในวงกว้าง ถึงขนาดสื่อตะวันตกอย่าง “เอเอฟพี” รายงานข่าวแสดงความชื่นชมกับอุตสาหกรรมหนังไทย ซึ่งเกือบจะล้มหายตายจากเพราะชบเซออย่างหนักหลังผ่านยุคทองมาเมื่อประมาณ 30-40 ปีที่แล้ว แต่กลับฟื้นคืนชีพอีกครั้งด้วยภาพยนตร์ที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ทั้งภายในและต่างประเทศ ซึ่งก็อาจจัดได้ว่าหนังไทยปัจจุบันกำลังก้าวสู่ยุคทองยุคหนึ่ง (ภาวิณี ธีระชัย, 2544)

ปัจจัยที่ทำให้ก่อนเข้าทศวรรษที่ 2540 นี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีความชบเซออย่างหนักหลังผ่านยุคทองมาเมื่อประมาณ 30-40 ปีที่แล้ว นอกเหนือปัจจัยภายในของตัวผู้ผลิตเองที่มีผลงานสร้างไม่มีคุณภาพเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชมที่หลากหลายแล้ว ยังมีปัจจัยภายนอกอีก ก็คือการดำเนินธุรกิจภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูดจากสหรัฐอเมริกาที่เป็นประเทศผู้นำในธุรกิจภาพยนตร์ของโลก โดยพบว่าตลาดภาพยนตร์ของประเทศไทยมีการกระจุกตัวโดยภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกา บริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์ผู้นำตลาด และบริษัทโรงภาพยนตร์ผู้นำตลาดในระดับสูงทั้งสิ้น จึงทำให้เป็นเจ้าของครองส่วนแบ่งตลาดภาพยนตร์ไทยสูงสุดเมื่อใช้รายได้เป็นตัววัด (มงคล ปิยะทัตสกร, 2541) เนื่องจากคุณภาพของงานผลิต (Production) และทุนสร้างที่สูงกว่าภาพยนตร์จากประเทศอื่นๆ

งานสร้างภาพยนตร์เป็นงานธุรกิจชนิดหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงผลกำไร-ขาดทุน ถ้าภาพยนตร์แนวไหนไม่มีคนนิยมก็จะไม่ได้รับการผลิตเพราะว่างานสร้างภาพยนตร์ต้องใช้การลงทุนที่สูง จึงไม่มีใครกล้าเสี่ยงที่จะทำภาพยนตร์ที่ไม่มีคนนิยมดู ผลก็คือหากภาพยนตร์แนวใดประสบความสำเร็จก็จะมีการสร้างภาพยนตร์แนวเดียวกันตามๆกันออกมา จนกว่าจะเสื่อมความ

นิยม ในอดีตภาพยนตร์ไทยก็เคยประสบปัญหาในด้านนี้เนื่องจากมุ่งสร้างหนังตบสนองตลาด เฉพาะกลุ่มมากเกินไป อย่างเช่นในช่วงปี 2539-2541 วงการหนังไทยถูกรอบงำด้วยหนังวัยรุ่น ชาติความหลากหลาย จนในที่สุดพฤติกรรมนี้ ก็ถูกปฏิเสธจากคนดูนั่นคือการเสื่อมความนิยมอย่างรวดเร็ว (นันทขว้าง สิริสุนทร , 2544)

ภาพรวมหนังไทยปี 2544 เมื่อลองมองไปที่แนวทาง และเนื้อหา พบว่า หนังไทยปี นี้ (2544) มี “ความหลากหลาย” มากที่สุด ทั้งยังเป็นความหลากหลายที่มีคุณภาพมากกว่าไม่มีคุณภาพ ซึ่ง หนังไทยประมาณ 5-6เรื่องในปีนี้สามารถไปสร้างชื่อเสียงในเวทีภาพยนตร์นานาชาติ ได้เป็นอย่างมาก กระนั้นก็ตามเชื่อว่าหนังทั้งหมดมีคุณภาพ การเข้าสู่ระดับเวทีโลกได้ของหนังสัก เรื่องบางทีก็เป็นไปได้เพราะ “วิธีการเข้าหา” และ “อำนาจในการเลือก” (นันทขว้าง สิริสุนทร, 2544)

หน้าที่ของภาพยนตร์นอกจากจะทำหน้าที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมแล้ว ภาพยนตร์ ยังเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญของบางประเทศ เห็นได้จากรัฐบาลของประเทศนั้นๆ ได้มีการจัดสรร งบประมาณเพื่อสนับสนุนการผลิตอุตสาหกรรมภาพยนตร์เพื่อให้เป็นสินค้าส่งออกที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศกำลังพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ไม่มีทุนสร้างมหาศาล เหมือนอย่าง สหรัฐอเมริกา ทั้งนี้ การที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้รับความสนใจเช่นนี้ก็เนื่องมาจาก ภาพยนตร์เป็นสื่อสากลประเภทบันเทิงที่คนทั่วไปนิยมชมชอบ สามารถเข้าถึงบุคคลได้ทุกเพศทุก วัย สามารถสอดแทรกความรู้ความเข้าใจในด้านความคิด คติธรรม แนวทางการดำเนินชีวิต ให้ ความรู้ด้านการศึกษา การจูงใจ และสร้างความประทับใจในการถ่ายทอดวัฒนธรรม (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2542) จึงน่าสนใจที่จะส่งเสริมให้ภาพยนตร์เป็นสินค้าส่งออกที่สำคัญของประเทศ โดยต้องเริ่มจากการพัฒนาศักยภาพในด้านงานผลิตให้มีคุณภาพมากพอเสียก่อน สำหรับภาพยนตร์ ไทยนั้นส่วนมากที่ผลิตขึ้นจะฉายให้กับผู้ชมในประเทศเป็นส่วนใหญ่ มีเพียงบางเรื่องเท่านั้นที่ สามารถนำพาตัวเอง ไปฉายยังต่างประเทศได้ ทั้งนี้ก็ยังขึ้นอยู่กับความสามารถเฉพาะตัวทางด้านงาน สร้าง และการดำเนินการทางธุรกิจของผู้ผลิตแต่ละรายด้วย ไม่มีทิศทางที่แน่นอน โดยขึ้นอยู่กับว่า ทำหนังแล้วเป็นที่ต้องใจกับผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ต่างชาติ หรือมีรางวัลระดับนานาชาติการันตีก็ สามารถส่งออกภาพยนตรึ้นสู่ตลาดต่างประเทศได้

จำเรญลักษณ์ ธนะวงษ์น้อย (2538) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับหนังไทยสู่สากลไว้ว่า

“ปัจจัยหนึ่งที่น่าจะผลักดันให้หนังไทยโดดเด่นขึ้นมาได้ในภายภาคหน้าคือการใช้เนื้อหาที่มี ลักษณะสากลเป็นที่เข้าใจ ให้อารมณ์ และความรู้สึกเดียวกันแก่นมนุษยชาติทั่วโลก โดยการ

ผนวกสัญลักษณ์ของความเป็นไทยไว้อย่างมีศิลปะคำอ้างด้านงบประมาณการสร้างน้อย คงจะไม่ใช่ว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดเสมอไป หนังสืงต่างประเทศหลายเรื่องที่ลงทุนไม่มาก แต่ทำเงิน และชื่อเสียงมีให้เห็นอยู่มาก เช่น Rashomon, Ju Dou, Pretty women, Fatal attraction”

จากทัศนะข้างต้นสอดคล้องกับแนวความคิดของ Jowett และ Linton (อ้างถึงใน ศิริชัย ศิริกาเย, 2531) ในเรื่องเงื่อนไขที่จำเป็นต่อความอยู่รอดของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็น สื่อมวลชนของคนจำนวนมาก ที่ว่า ภาพยนตร์เป็นธุรกิจทางการค้า การลงทุน ในกิจการภาพยนตร์ ต้องการที่จะได้รับผลตอบแทนคุ้มกับทุนที่ลงไปเพื่อความอยู่รอดของตัวเอง และเนื่องจากทุนที่ใช้ ในการผลิตภาพยนตร์สูงมาก ดังนั้นตลาดภาพยนตร์เฉพาะที่มีอยู่ภายในประเทศจะให้ผลตอบแทน ที่ไม่คุ้มทุน โดยเฉพาะกับประเทศที่มีประชากรจำนวนไม่มากนัก ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นธุรกิจ ระดับระหว่างประเทศ ภาพยนตร์ที่จะประสบความสำเร็จต้องเป็นภาพยนตร์ที่เสนอเรื่องราวที่ สามารถทำให้ทุกคนสนใจ ไม่ใช่เรื่องละเอียดลึกซึ้งของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งโดยเฉพาะ

การนำพาหนังไทยไปได้รับรางวัลในงานเทศกาลหนังในระดับระหว่างประเทศ หรือในเวทีระดับสากล หรือระดับโลกที่เป็นที่ยอมรับนับเป็นสิ่งหนึ่งที่หนังไทยออกสู่ตลาดที่ กว้างขวางขึ้นหรือออกสู่สากล เเวทีที่ได้รับรางวัลก็เป็นอำนาจต่อรองอย่างหนึ่งที่หนังจะใช้ในการ อวดคุณสมบัติในตลาดขายหนัง อย่างถ้าสามารถได้รับรางวัลเทศกาลหนังที่มีเจ้าภาพเป็นภูมิภาค ตะวันตกก็นับได้ว่าหนังจะเป็นที่ยอมรับในสากลทันที และสามารถขายเพื่อแสดงพื้นที่ทาง วัฒนธรรมของไทย หรือแบบเอเชียอวดโฉมต่อภูมิภาคตะวันตกนี้ได้

วิสูตร พูลวรลักษณ์ (ภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 9, 2543) ได้กล่าวถึงโอกาสของ หนังไทยเรื่องหนึ่งที่จะไปฉายยังต่างประเทศได้นั้นมีอยู่ 3 รูปแบบ คือ

1. ไปร่วมงานประกวด (Film Festival)
2. ไปแบบค้าขาย (Film Mart)
3. ไปร่วมทุนสร้าง (Co - Production)

สำหรับเรื่องของหนังไทยในตลาดโลกเขาได้แสดงความเห็นว่า

“...ตลาดโลก ของคำว่าหนังไบน์ มันไร้พรมแดนจริงๆ ขอเพียงแต่เพียงคุณทำหนัง ขึ้นมาสักเรื่องที่มีมันสากลพอ และสามารถฝ่าด่านของความต้องการของตลาดโลก

ไปได้คุณก็สามารถจะได้อีกว่าเป็นคนทำหนังที่คนทั่วโลกเขาอยากดู และมันไม่มีขอบเขตว่าจะต้องได้แค่เอเชีย หรือประเทศเพื่อนบ้านของเรา ลองถ้าคนทั้งโลกดูเรื่องที่เราไปไหนก็ไปได้เหมือนกันหมด อเมริกา...ยุโรป หรือแม้แต่ประเทศแถบละตินอเมริกา ปัญหาที่คือทำอย่างไรคนดูทั่วโลกเขาถึงยอมรับขนาดนั้น...”

ปัญหาของหนังไทยที่ไม่ค่อยมีโอกาสไปต่างประเทศนั้นมีอยู่ด้วยกันหลายอย่าง (ภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 9, 2543) มีดังต่อไปนี้

1. *ลงทุนน้อย* เมื่อเปรียบเทียบกับเม็ดเงินตลาดโลก
2. *ไม่ต่อเนื่อง* บางปีมีการผลิตหนัง บางปีก็ไม่มี ผู้ซื้อหนังไม่สามารถติดตามซื้อหนังได้ ดังนั้นจึงสร้างให้เกิดความนิยมได้ยากเพราะตัวสินค้าไม่มีความต่อเนื่อง
3. *ไม่คิดต่อกันชาติอื่น* บางครั้งสร้างหนังที่ทำให้ผู้ชมเฉพาะภายในประเทศเท่านั้นที่สามารถเข้าใจได้โดยไม่คำนึงถึงผู้ชมในระดับระหว่างประเทศ หรือทำหนังไม่สากลพอ
4. *ไม่มีตลาดรองรับ* ตรงนี้สำคัญมาก ถ้ามีการทำการตลาดที่ดีให้กับหนังเรื่องใดเรื่องหนึ่งในแนวทางที่ถูกต้องตั้งแต่เริ่มแล้ว โอกาสที่หนังเรื่องนั้นๆจะไปได้ไกลมีมากทีเดียว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในต่างประเทศนั้น เราต้องยอมรับว่ามันเป็นอะไรที่ค่อนข้างยากในการที่จะทำหนังสักเรื่องหนึ่งออกมาเพราะว่าต้องคำนึงถึงรสนิยมเขา ความชอบของเขา ซึ่งถึงอย่างไรเราก็ไม่มีทางที่จะสามารถเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งได้ บางครั้งเราอาจต้องให้คนของเขาแนะนำแนวทางให้เรา
5. *ไม่มีเครดิตพอ* อันนี้มองในแง่ภาพรวมของคำว่า “หนังไทย” เทียบง่าย ๆ กับฮ่องกง เกาหลี ไต้หวัน จีนแดง หรือญี่ปุ่น ประเทศเหล่านี้มีภาษีดีกว่าเรามากในแง่ของความน่าเชื่อถือกับตัวสินค้า (product) ซึ่งง่ายต่อการผลักดันให้เป็น “สินค้าส่งออก” ได้

จากการศึกษาในอดีตที่มีการศึกษาวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ในปี พ.ศ.2522 พบว่า (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2542) ปัญหาที่สำคัญประการหนึ่งของผู้ประกอบการภาพยนตร์ไทยที่เป็นอุปสรรคต่อการส่งออกภาพยนตร์ไทย ก็คือ การที่ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยไม่นิยมร่วมกันสร้างภาพยนตร์เหมือนกับต่างประเทศ ทำให้กิจการภาพยนตร์ไม่ก้าวหน้า

จะเห็นได้ว่า ประการหนึ่งที่จะทำให้หนังไทยบ้านเราก้าวสู่สากล หรือเป็นแนวทางที่จะทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ก้าวหน้าได้นั้น อาจจะต้องอาศัยการรวมตัวกันเป็นพันธมิตรทางธุรกิจอันเป็นการสร้างอำนาจต่อรองในการฉาย หรือการยอมรับในระดับที่เป็นสากลมากขึ้น และการเพิ่มคุณค่า

(added value) ให้กับหนังเรื่องนั้น โดยเฉพาะการรวมตัวกันในกลุ่มที่มีมโนคติ ความเชื่อ หรือ วัฒนธรรมร่วมกัน หรือในแนวทางเดียวกัน เพื่อให้หนังออกมามีความน่าสนใจเป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะตัวที่ไปอวดคู่สายตาภาคพื้นทวีปอื่น โดยเฉพาะภาคพื้นตะวันตก ผู้นำทางด้านภาพยนตร์โลก เรากำลังพูดถึงการรวมตัวกันของผู้ผลิตหนังไทยกับเอเชีย โดยเฉพาะกับประเทศทางเอเชียที่มี ประสบการณ์หนังในระดับสากล หรือได้รับการยอมรับอยู่ในตลาดโลก ผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำหนังตลาดในตลาดที่ใหญ่กว่า หรือสากล เช่น ฮอลลีวูด ญี่ปุ่นที่ผู้สร้างบางท่านประสบความสำเร็จในระดับฮอลลีวูดมาแล้ว

ปีเตอร์ ชาน (Peter Chan) ผู้ผลิตภาพยนตร์ชาวฮ่องกง ได้สังเกตเห็นปรากฏการณ์ ต่างๆที่เกิดขึ้นในช่วงสองสามปีที่ผ่านมา (ช่วงปี พ.ศ.2540 - 2543) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เอเชีย ไม่ว่าจะเป็นปรากฏการณ์ที่ว่าหนังเกาหลีอย่าง “Shiri” ได้รับการต้อนรับ อย่างมากจากคนดูหนังในประเทศญี่ปุ่น หรือหนังญี่ปุ่นเรื่อง “The Ring” เข้าไปโกยเงินอย่างมหาศาลจากคนฮ่องกง แม้แต่บ้านเรา หนังไทยเองก็ได้รับการต้อนรับอย่างดี ตัวอย่างจาก “2499 อันธพาลครองเมือง”, “นางนาก” ของผู้กำกับ นนทรีย์ นิมิบุตร ที่ทำรายได้ถล่มทลายในประเทศ และก้าวข้ามประเทศไป เป็นที่นิยมชมชื่นจากผู้ชมชาวเอเชียชาติอื่นๆ นับเป็นนิมิตที่ดีสำหรับคนทำหนังชาวไทย และเอเชีย ด้วยกันเอง และสำหรับจุดเริ่มต้นของการพัฒนาภาพยนตร์ให้เป็นสินค้าส่งออกระหว่างประเทศ

นอกจากนี้ภาพยนตร์เกาหลีร่วมสมัยที่กำลังเติบโตโดยในช่วงเริ่มต้นของทศวรรษ นี้มีหนังของคนรุ่นใหม่หลายเรื่องที่ได้รับการกล่าวขวัญกันมากในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศ โดยเฉพาะโลกตะวันตกหรือยุโรป อาทิภาพยนตร์เมลโลดราม่าร่วมสมัยเรื่อง “Christmas In August” ของ เฮอ จิน โฮ ที่ได้รับการกล่าวขวัญว่าได้สร้างแนวทางใหม่ให้กับหนังเมโลดราม่า หนังเรื่อง “Spring In My Home Town” ของ ลีควางโม ได้รับคำชมอย่างมากในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ในปี พ.ศ.2541 เช่นเดียวกับ “The Power of Kwangwon Province” นอกจากนี้ ล่าสุด ในปี 2542 “Lies” ของจางซุนวู ก็ยังได้รับคัดเลือกให้เข้าประกวดในเทศกาลภาพยนตร์ที่เวนิซ ซึ่งนับเป็น นิมิตหมายอันดีของภาพยนตร์เกาหลี และสำหรับนักสร้างหนังชาวเอเชีย

ตัวอย่างจากปรากฏการณ์เหล่านี้เองที่ทำให้กลุ่มคนทำหนังชาวฮ่องกง ผู้คร่ำหวอดอยู่ในวงการหนังอย่าง ปีเตอร์ ชาน (Peter Chan) และเพื่อนพ้องของเขาสังเกตเห็นว่าถึงเวลาแล้วที่ คนเอเชียด้วยกันควรจะร่วมมือทำหนังเพื่อคนเอเชียด้วยกันเอง และนั่นเป็นที่มาของการก่อตั้งบริษัทผลิตภาพยนตร์ ที่มีแนวคิดในการที่คนเอเชียจะมารวมตัวกันทำหนังเพื่อคนเอเชีย โดยบริษัทนี้จะร่วมผลิต และร่วมทุนสร้างให้กับหนังของประเทศในเอเชีย (สังวาสนาฏกรรมบนจอเงิน จัน ดารา, 2544)

ประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจของปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการรวมตัวกันในการสร้างภาพยนตร์ร่วมกันของชาวเอเชียนั้น อาจเป็นเพราะประเทศฮ่องกงที่แต่เดิมนั้นเคยเป็นผู้นำทางด้านภาพยนตร์ของชาวเอเชียที่เคยสร้างแบบฉบับภาพยนตร์ของชาวฮ่องกงให้เป็นที่รู้จัก และเป็นที่ยอมรับทั่วโลกนั้นได้เริ่มเสื่อมความนิยมลงแล้ว ผนวกกับการต้องปรับตัวครั้งยิ่งใหญ่เพื่อรับกับสถานการณ์การกลับคืนสู่การปกครองของประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน นับตั้งแต่ช่วงต้นทศวรรษที่ 40 ก็เป็นไปได้ ดังนั้นเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจ ขณะที่ภาพยนตร์จากเอเชียชาติอื่นๆกำลังเป็นที่สนใจท่ามกลางหมู่มวลชนชาวเอเชียด้วยกัน รวมถึงการมีชื่อเสียงในเวทีระดับระหว่างประเทศ ตามงานประกวดภาพยนตร์ในเทศกาลต่างๆ โดยเฉพาะในแถบยุโรป ก็ยิ่งช่วยให้ภาพยนตร์ของชาวเอเซียประเทศอื่น เช่น เกาหลี ไทย เป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้นในเรื่องคุณภาพงานผลิต และหลักประกันถึงจำนวนผู้ชมหากมองในแง่การตลาด

“...พอมันอยู่ในชุดที่หนังฮ่องกงกำลังตกต่ำ มันเลยกลายเป็น โอกาสของเอเชียชาติอื่นๆที่มีความสามารถและผลิตหนังได้ดี แต่ที่ไม่เคยถูกมองเห็นเลย คือถูกลิ้มมาตลอดเพราะฮ่องกงมันโดดเด่นมาก จนวันหนึ่งหนังฮ่องกงมันลดบทบาทตัวเองลงเรื่อยๆ คนแรกที่โดดเด่นขึ้นมาแทนเลยนี้คือเกาหลี มันเพิ่งโดดเด่นเอาจริงๆที่ตรงช่วงปี40 เหมือนกันแล้วพอมันขึ้นมา กลายเป็นว่าหนังเกาหลีทุกวันนี้ คุณภาพดีกว่า วิธีคิดดีกว่า การสร้างสรรค์งานดีกว่า ก็เลยโดดเด่นมาทดแทน และเผชิญหนังเกาหลีมันออกมาในแนวของหนังอาร์ต มันไม่ค่อยมาและๆแบบหนังฮ่องกงก็เลยค่อนข้างได้รับการจับตามองจากฮอลลีวูด เผอิญในจังหวะนั้นหนังไทยก็อยู่ในช่วงที่กำลังเปลี่ยน เปลี่ยนฐานตัวเองเหมือนกัน จากผู้สร้างเดิมๆ มาสู่ผู้สร้างรุ่นใหม่ๆที่มาจากวงการโฆษณา... ตลาดของเมืองไทยก็เลยถูกจับตามองรองลงมาจากหนังเกาหลี พอในหลายๆประเทศในเอเซียมันบูมพร้อมๆกันไม่ว่าจะเป็นเกาหลีเอเซียไทยเอเซีย ญี่ปุ่นเอเซีย ทุกคนพอมันบูมใกล้ๆกัน ไล่ๆกัน ฮอลลีวูดก็เลยจับตามองว่า อ้อ! เวลานี้เอเซียมันไม่ได้มีแต่ฮ่องกง เท่านั้นที่มันทำหน้าที่เป็น ประเทศอื่นในเอเซียอีกหลายประเทศก็ทำหน้าที่ได้ ตอนนี้ทุกประเทศในเอเซีย เลยถูกจับตามองขึ้นมาหมดเลย ก็เลยเกิด สงสัยตอนนี้ เอเซียมันเป็นตลาดเดียวกัน...” (วิสูตร พูลวรลักษณ์, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547)

พ.ศ. 2544 หนังเรื่อง “จัน ดารา” ได้ปรากฏสู่สายตาผู้ชมทั้งในประเทศไทย และเอเชียชาติอื่นที่เป็นพันธมิตรในการร่วมมือกันเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์เพื่อเอเชียนับเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจยิ่งต่อการพัฒนาการสู่สากลของภาพยนตร์ไทย และสำหรับจุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมเพื่อการส่งออกระหว่างประเทศอย่างน้อยที่สุดก็คือการเข้าฉายในกลุ่มประเทศผู้ร่วมสร้าง

การร่วมมือกันของชาวเอเชียจีนแรกของทศวรรษนี้ที่ปรากฏในไทย จีนแรกภายใต้บริบททางเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ และเวลาที่เริ่มเข้าสู่ยุคอมตตัวของเจ้าแห่งภาพยนตร์โลกนั่นคือฮอลลีวูด และนั่นยิ่งทำให้ปรากฏการณ์การรวมตัวเพื่อสร้างหนังในครั้งนี้เป็นที่น่าจับตามอง ซึ่ง “จัน ดารา” เป็นผลงานร่วมกันของบริษัท Applause pictures และ บริษัทซีเนมาเซีย ที่ได้ก่อตั้งโดย นนทรี นิมิบุตรผู้กำกับที่มีฝีมือเป็นที่ยอมรับในระดับสากลของไทยด้วยหวังจะช่วยให้คนทำหนังรุ่นใหม่มีโอกาสสามารถสร้างผลงานคุณภาพออกสู่สายตาประชาชน และพยายามที่จะหาเงินทุนมาสนับสนุน เพื่อให้ภาพยนตร์ได้ผลิต และจัดจำหน่ายไปทั่วโลก (สังวาสนาฏกรรมบนจอเงิน จัน ดารา, 2544)

นอกจากนี้ ในประเด็นเรื่องหนังของชาวเอเชียในหลายๆประเทศ ต่างได้รับความนิยมข้ามผ่านกลุ่มตลาดในทวีปเอเชีย หรือแม้แต่การมีโอกาสได้ฉายออกสู่สายตาของคนทั่วโลกไม่ว่าจะจากงานเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ หรือการซื้อลิขสิทธิ์ไปฉายก็ตาม ดังที่ได้กล่าวข้างต้น แล้วนั้นอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างหนังจากฮ่องกงสนใจที่จะมาร่วมสร้างกับผู้สร้างหนังจากเอเชียชาติอื่นๆที่กำลังได้รับความนิยมมากกว่า ทั้งนี้อาจคาดหวังผลที่จะให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศฮ่องกงได้ฟื้นฟูขึ้น หรือเพื่อความอยู่รอดก็เป็นได้ นอกเหนือจากที่ผู้สร้างชาวฮ่องกงส่วนหนึ่งจะเดินทางไปสร้างหนังกับฮอลลีวูดแล้ว ดังจะเห็นได้จากลักษณะการร่วมมือเพื่อสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียในหลายๆเรื่องนั้น จะมีผู้สร้างชาวฮ่องกงเข้ามีส่วนร่วมด้วย ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของการให้ทุนสร้าง ว่าจ้างผลิต การกำกับภาพยนตร์ บริหารงานสร้าง ฯลฯ (เช่น “จัน ดารา”, “The Eye”, “Three”, “The Park” เป็นต้น) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บริษัทของฮ่องกงที่ชื่อ แอปพลอส พิคเจอร์ ซึ่งนอกจากจะร่วมมือกับประเทศไทยแล้วยังมีการร่วมมือกับผู้สร้างชาวเอเชียชาติอื่นๆด้วย(เช่น บริษัท แอปพลอส พิคเจอร์ ร่วมสร้างหรือ สนับสนุนทุนสร้างให้กับหนังเกาหลีของผู้กำกับฯ ชื่อ ฮเว จิน โฮ เรื่อง “One Fine Spring Day” เป็นต้น)

“จัน ดารา” เป็นงานร่วมสร้างจีนแรกระหว่างไทยกับชาติอื่นในเอเชียได้แก่ฮ่องกง นอกจากนี้ภาพยนตร์ไทยร่วมสร้างเรื่องอื่นๆที่ถูกนำออกสู่สายตาผู้ชมเรื่องต่อๆมาก็เป็นที่น่าจับตามองเช่นกัน

สำหรับลักษณะการรวมตัวกันทางธุรกิจของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียนั้น ก็ได้มีรูปแบบใดที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวชัดเจน ซึ่งมีลักษณะความร่วมมือ บทบาทหน้าที่หรือการรวมกลุ่มกันทางธุรกิจ รวมถึงลักษณะความสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ร่วมสร้างต่างประเทศที่แตกต่างกันออกไป ตามข้อตกลงในสัญญาที่ให้ไว้ รวมถึงลักษณะของการจัดสรรผลประโยชน์ที่ได้รับจาก

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียแต่ละเรื่องก็มีลักษณะจำเพาะที่แตกต่างหลากหลายออกไปด้วยเช่นกัน โดยในเรื่องดังกล่าวคุณวิสูตร พูลวรลักษณ์ (สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547) ได้ให้ทัศนะไว้ดังนี้

“ณ ชั่วโมงนี้ไม่มีข้อจำกัดนะฮะ ขึ้นอยู่กับcontract สัญญา การdeal การตกลง ใครได้เปรียบ ใครเสียเปรียบ win win (win win position---ผู้วิจัย) หรือเปล่า happyไหม ประเทศไทยได้อะไรเสียอะไร เขาได้อะไร เขาเสียอะไร ใครถือหุ้นก้อนใหญ่ ใครถือหุ้นก้อนเล็ก ขึ้นอยู่กับข้อตกลงเท่านั้น ถ้าตกลงกันได้ยังไงธุรกิจมันก็ทำการค้ากันได้ทั้งนั้นแหละ เพราะทุกวันนี้มันมีภาษากลางอย่างภาษาอังกฤษ อย่างเงี้ย ก็มาคุยภาษาอังกฤษกันสิ สมมติคุณนี่ คุณได้เขตประเทศไทยไป คุณเอาสิงคโปร์ไป ผมเอาฮ่องกงมา อะไรคือมันจะเหมือนกับการแบ่งเค้กกันนะ ก็แบ่งกันจนทุกคนตกลงกันได้แล้ว ไม่เสียเปรียบแล้ว พอใจแล้ว งั้นก็ลงทุน สร้างๆ กันไป ลงทุนกันไป ว่ากันไป...แล้วสำหรับผลประโยชน์ที่จะได้ ก็ตามcontract เลย เพราะcontractมันจะหนาเป็นบั้งเลย ตอนก่อนจะเซ็นcontract เนี่ยตรงนี้จะยากสุด เพราะจะเป็นขั้นตอนการเจรจา ผลประโยชน์อยู่ที่ใครมากเท่าไร ใครได้เท่าไร ใครเสียอะไร ใครออกอะไร ใครไม่ออกอะไร อันนี้ต้องคุยกันให้ชัดก่อน แล้วพอเสร็จแล้วมันจะออกมาเป็นสัญญาแล้วต่อไปนี่ก็ปฏิบัติตามสัญญาแล้ว”

นอกจากนี้ บทบาทหน้าที่ของทีมงานแต่ละฝ่ายไม่ว่าจะอยู่ในตำแหน่งทางการผลิต หรือตำแหน่งของผู้บริหาร ผู้ทำหน้าที่ให้ทุนดำเนินงานสร้าง หรือผู้ทำการตลาด ก็พบว่า ชื่อตำแหน่งอย่างเป็นทางการตามที่ปรากฏเป็นเครดิต (credit) ภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นก็ไม่ได้ทำให้บทบาทหน้าที่ในการทำงานถูกจำกัดไปตามชื่อตำแหน่งนั้นด้วย เช่น ผู้ให้ทุนสร้างก็อาจมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น หรือมีอิทธิพลต่อการผลิตเนื้อหาของภาพยนตร์ได้แม้ว่าผู้ให้ทุนจะเป็นคนชาติอื่นกับทีมผู้ผลิตก็ตาม ผู้ทำหน้าที่การตลาดก็สามารถได้รับความไว้วางใจให้พิจารณาเรื่องของการตัดต่อเนื้อหาในภาพยนตร์ได้ เป็นต้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับข้อตกลง หรือความพึงพอใจภายในกลุ่มผู้ร่วมสร้างมากกว่า โดยยึดตามข้อสัญญาของแต่ละกลุ่ม หรือบริษัทผู้สร้างได้ตั้งข้อกำหนดกฎเกณฑ์ไว้เป็นสำคัญ

ดังเช่นกรณีของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง “จัน ดารา” นั่นก็เป็นภาพยนตร์ไทยที่บริษัท แอปพลอส พิคเจอร์ จากประเทศฮ่องกงออกทุนการผลิตให้ทั้งหมดในการว่าจ้างให้บริษัท ซิเนมาเซียจากประเทศไทยผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ ทั้งนี้ผู้บริหารจากบริษัทของฮ่องกงนี้ ได้แก่

ปีเตอร์ ชาน นั้นดำรงตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งเขาก็เป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเรื่องการถ่ายทอต่อเนื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยเช่นกัน ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายใต้บริบทสังคมไทย และใช้ทีมงานผลิตหลักเป็นชาวไทยก็ตาม

“...คนออกตังค์ทั่วโลกก็ต้องมีผลลิสะ คุณออกตังค์แล้วคุณไม่มีผลคุณจะเป็นนายทุนไปทำไมกัน ผมว่ามันหลายๆอย่างนะ อยู่ที่มีการมองด้วย อย่างถ้าเราได้คนอย่างปีเตอร์ ชาน มาเป็นโปรดิวเซอร์ให้ เป็นทั้งเจ้าของหนังด้วย แล้วเป็นโปรดิวเซอร์เนี่ย ผมว่าเราควรจะมีใจแล้วเพราะว่าถ้าพูดกันตามตรงแล้วฝีมือเรารู้ปีเตอร์ ชาน ไม่ได้หรอก เขาเหนือกว่าเราเยอะเยอะแบบเยอะมาก ไม่ใช่เยอะน้อยๆคือคนที่กำกับหนัง “เทียนหมีมี” คนที่กำกับหนังขนาดของเขาได้ไปอยู่ในฮอลลีวู้ดแล้วทำงานกับ*สปีดเบิร์ก* แล้วเขามาcommentงานเรา เขามาพูดกับเราเนี่ยแล้วเรายังไม่เชื่อเนี่ยแล้วเราจะไปเชื่อใคร ผมว่ามันไม่มีเหตุผลที่จะไปคือคือปีเตอร์ ชาน เขาไม่ใช่ตัวปลอม เขาคือตัวจริง อยู่ในวงการ เพราะฉะนั้นเราต้องให้เขา”
(คุณวิสูตร พูลวรลักษณ์, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547)

สำหรับคุณวิสูตร พูลวรลักษณ์ ผู้บริหารจากบริษัทไท เอนเตอร์เทนเมนต์ นั้นถึงแม้จะดำรงตำแหน่ง หรือได้รับเครดิตในภาพยนตร์เป็นผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์เรื่อง *จัน ดารา* เช่นกัน แต่ก็มิบทบาทหน้าที่ในลักษณะของการร่วมเป็นหุ้นส่วน และทำหน้าที่ในด้านการดำเนินการตลาด เช่นวางแผนโฆษณา ออกแบบใบปิดหนัง ทำคีย์อาร์ต (key art) รวมถึงมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในตัวเนื้อหาของภาพยนตร์ด้วย เช่น การตัดต่อตัวอย่าง ตัดต่อเนื้อหาของภาพยนตร์ แต่อย่างไรก็ดี ผลลัพธ์สุดท้ายของภาพยนตร์ที่จะออกฉายสู่ผู้ชมนั้นก็ขึ้นอยู่กับผู้กำกับ หรือบริษัทที่ผลิตเป็นสำคัญ

การปรากฏของบางความสัมพันธ์ (connection) ระหว่างอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่หลากหลายในเอเชีย อย่างเช่น การปรากฏตัวของนักแสดงในภาพยนตร์ที่ตัดผ่าน (cut across) พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ และอย่างแน่นอนทางการเงินที่ข้ามผ่านพรมแดน (เช่นการร่วมทุนสร้างระหว่างประเทศ) แต่สำหรับหลายปีมานี้มันเป็นภาพยนตร์ฮ่องกงที่เป็นกลไกขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างมีกำไร และการมีตัวตนอยู่บนเวทีระดับนานาชาติอย่างน้อยมากๆที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนแต่ในช่วงเวลาไม่ยาวนานนักสำหรับกรณีของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกาหลี ไทย และญี่ปุ่นที่เริ่มปรากฏจริงๆเมื่อช่วงสองสามปีมานี้ (ช่วง พ.ศ.2543-2546) และบรรลุผลสำเร็จเป็นที่นิยมอย่างมากในเอเชียชาติอื่นๆ อย่างในปัจจุบันนี้มีการปรากฏตัวอย่างสม่ำเสมอของภาพยนตร์เกาหลีตามโรงภาพยนตร์ในฮ่องกง เช่นเดียวกับในไทย และญี่ปุ่น นี่เป็นแนวโน้มที่สร้างโอกาสซึ่งหาได้

สำหรับผู้ผลิตเพื่อสร้างภาพยนตร์ลูกผสม (hybrid film) ที่พวกเขาหวังจะเชื่อเชิญให้ข้ามผ่านไปสู่ตลาดที่แตกต่าง ดังนั้นก็ได้มีการปรากฏในอุตสาหกรรมภาพยนตร์เอเชียในลักษณะแนวทางต่อไปนี้อย่างเช่น คาราฮองกง เช่น Takeshi Kaneshiro และ Kelly Chan ไปเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของญี่ปุ่น, คาราสาวจีน Zhang Ziyi ในหนังเกาหลีงบประมาณสูงอย่าง “MUSA”, สองพี่น้องตระกูลแปง แคนนี่และอ็อกไซค์ แปงพร้อมด้วยทีมงานสร้างของไทยที่สร้างหนังฮองกงอย่างเรื่อง “The Eye” ก็มีการใช้สถานที่ถ่ายทำทั้งในประเทศฮองกง และไทย หรืออย่างภาพยนตร์ไทยเรื่อง “จัน ดารา” ก็มีการนำ Cristy Chung คาราสาวใหญ่จากฮองกงมาร่วมแสดงซึ่งเรื่องนี้ถูกผลิตโดยบริษัทหนังฮองกง และอีกครั้งกับอีกจุดนัดพบหนึ่งที่เป็นไปตามตรรกะของความพยายามร่วมมือกันของหมู่มวลชนเอเชีย (Pan-Asia collaborative effect) ได้แก่เรื่อง “Three” ภาพยนตร์ที่ประกอบด้วย 3 เรื่องเรียงต่อกันในหนังเรื่องเดียวที่ซึ่งแต่ละตอนจะแสดงถึงเรื่องราวที่อยู่เหนือธรรมชาติ แต่ทุกๆเรื่องก็มีความแตกต่างตามแนวทางของมันเอง อย่างบางเรื่องได้จับเอาลักษณะเฉพาะที่เป็นลักษณะความเป็นตัวตนของชาตินั้นๆออกมานำเสนอในภาพยนตร์ด้วย (own national film characteristics) ซึ่งทั้งสามตอนประกอบด้วย ตอนที่ 1 “Memories” กำกับโดยชาวเกาหลีที่ชื่อว่า Kim Jee – Won ผู้ที่มีผลงานเรื่อง “Foul King”, “The Quiet family”; ตอนที่ 2 “The Wheel” ของผู้กำกับนทรีย์ นิมิบุตร ผู้มีผลงานเรื่อง “จัน ดารา”, “นางนาก” และตอนที่ 3 “Going Home” ของ Peter Chan ที่มีผลงานอย่างเรื่อง “He’s a woman , She’s a man ”

จากปรากฏการณ์ที่ผู้ผลิตไทยได้ร่วมมือกับประเทศอื่นในการร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานออกมาสู่สายตาผู้ชมที่ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายแต่ในเฉพาะระดับเอเชียเท่านั้น แต่มุ่งหวังสู่ระดับโลกด้วยอาจเป็นจุดเริ่มต้นของความร่วมมืออีกวิถีทางหนึ่งของภาพยนตร์ระดับเอเชียที่ภาพยนตร์จะขยายตลาดไปสู่พื้นที่อื่นในระดับระหว่างประเทศอย่างน้อยก็ในเอเชียด้วยกันประกอบกับสถานะเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ทั่วทั้งเอเชียเกิดจากอำนาจของกระแสโลกาภิวัตน์ หรือ โลกาเสรีของโลกตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งอเมริกาอาจเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้ชาวเอเชียด้วยกันเองได้หันมาพึ่งพากันแล้วแสวงหาความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้นเพื่อจะได้ไม่พลาดเพราะหลงไปกับกระแสที่มหาอำนาจตะวันตกคุกคามหรือชี้ให้เราเป็นไปจนเกิดวิกฤติเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความอยู่รอดด้วยความร่วมมือของชาวเอเชียด้วยกันเองในช่วงเวลาวิกฤติเศรษฐกิจเช่นนี้

นอกจากนี้ เนื่องด้วยภาพยนตร์มีคุณลักษณะของการเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอันส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับสารในระยะยาว จากจุดนี้เอง จึงนำวิตกังวลถึงภาวะการครอบงำทางวัฒนธรรมที่ได้แสดงออกผ่านสื่อประเภทต่างๆ ที่หลั่งไหลเข้ามาอย่างเสรีซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการปกครองที่ประเทศเกือบทั่วโลกหันมายึดถือแนวคิดเสรี

นิยมที่มีอเมริกาเป็นเจ้าความคิดผู้สร้างกระแสนี้ให้เกิดขึ้นในเวทีโลก ตลอดจนกระแสที่แปรเปลี่ยนระบบสังคมโลกให้เป็น“โลกาภิวัตน์” (Globalization) อีกทั้งเกิดความเปราะบางในเรื่องวัฒนธรรมดั้งเดิมของผู้คนในประเทศท้องถิ่นนั้นๆ ส่งผลให้วัฒนธรรมโลกถูกสร้าง และหลั่งไหลมาจากอเมริกาเพียงฝ่ายเดียว ปรากฏการณ์เหล่านี้ ได้สร้างกระแสความหวาดหวั่นในเรื่องวัฒนธรรมร่วมสมัยแบบอเมริกัน (American pop culture) เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุตสาหกรรมบันเทิงในอเมริกาซึ่งเสมือนกับเป็นการสร้างจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรมขึ้นมา การร่วมกันเพื่อสร้างภาพยนตร์ของชาวเอเชียด้วยกันเองเสมือนเป็นความพยายามที่จะใช้วัฒนธรรมเข้าตอบโต้กับวัฒนธรรมสื่อภาพยนตร์กระแสหลักอย่างฮอลลีวูดอันเป็นไปตามแนวคิดของ Gramsci ที่เขาเชื่อว่าวัฒนธรรมมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา วัฒนธรรมในสังคมมิได้ดำรงอยู่เพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น ทว่ามีการดำรงอยู่ของหลายๆวัฒนธรรมด้วยกัน จึงเป็นเรื่องธรรมดาอยู่ที่ในสังคมหนึ่งๆจะเกิดการกระทบกระทั่งในมิติทางวัฒนธรรมบ้าง ดังนั้น จึงเป็นที่น่าสนใจศึกษาว่าการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมเอเชียหรือชาวตะวันออกสามารถใช้สื่อภาพยนตร์ในการแสดงถึงอัตลักษณ์และความหมายของความเป็นตัวตนของตนเองมากน้อยเพียงใดแล้วเป็นไปในลักษณะที่ประนีประนอมผสมผสานหรือการต่อรองความเป็นตะวันตกอย่างไรอันเป็นที่มาของการวิจัยนี้

1.2 ปัญหาการวิจัย

- 1.2.1 อัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย- เอเชียเป็นอย่างไร
- 1.2.2 โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย- เอเชียเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาถึงอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย- เอเชีย
- 1.3.2 เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย- เอเชีย

1.4 ข้อนันทิษฐาน

- 1.4.1 ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคมวัฒนธรรมในภาพรวมของชาวตะวันออก และบริบททางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศเอเชียผู้ร่วมสร้าง

1.4.2 ลักษณะของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีรูปแบบการเล่าเรื่อง หรือลักษณะการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออก ทั้งนี้มีการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ มุมมองการเล่าเรื่อง ที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเรื่องของจิตใจกับจิตวิญญาณ รวมถึงการถ่ายทอดเกี่ยวกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก หรือของแต่ละประเทศเอเชียผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ด้วย

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 อัตลักษณ์ หมายถึง การให้ความหมายต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของระบบด้วยมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าร่วมของสังคม และชาติพันธุ์ ที่ไม่ตายตัวหยุดนิ่งซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับวาทกรรมเป็นตัวสรรสร้างกำหนด

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้จะมุ่งค้นหาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม(Cultural identity) หมายถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละชาติผู้ร่วมสร้างนั้น กับอัตลักษณ์ที่เป็นลักษณะผสมผสานข้ามผ่านวัฒนธรรมของชาวตะวันออก หรือของกลุ่มชาวเอเชียแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

1.5.2 บริบท หมายถึง สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมเหตุการณ์การสื่อสาร หรือเรื่องราวในภาพยนตร์ตามที่ปรากฏในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียแต่ละเรื่อง que ศึกษา ได้แก่ บริบททางการเมือง บริบททางเศรษฐกิจ บริบททางสังคมและวัฒนธรรม

1.5.3 ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีคนไทยเข้าไปมีส่วนในการดำเนินงานของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการสร้างสรรค์การผลิต การเป็นผู้ลงทุน ตลอดจนผู้ดำเนินงานในด้านการตลาด และด้านอื่นๆของภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความสำเร็จทั้งในแง่ของรายได้ และคุณภาพหนังภายใต้พันธะสัญญาการดำเนินงานผลิตร่วมกันขององค์กรที่เกิดจากการรวมตัวกันตั้งแต่สององค์กรขึ้นไป โดยไม่คำนึงว่าภาพยนตร์ที่ร่วมสร้างนั้นจะเป็นภาพยนตร์สัญชาติใดหรือภายใต้ลิขสิทธิ์ของประเทศใด โดยผู้เข้าร่วมสร้างอาจเข้าไปเกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างเพียงกระบวนการเดียวของงานสร้างภาพยนตร์ หรือตั้งแต่สองกระบวนการขึ้นไปก็ได้

1.6 ขอบเขตการวิจัย

ทำการศึกษาภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่เข้าฉายในช่วงปี พ.ศ. 2544-2546 อันเป็น

ช่วงเวลาที่มิถุนายนร่วมสร้างระหว่างไทยกับประเทศอื่นในเอเชียปรากฏขึ้นครั้งแรกของ ทศวรรษ 2540 ในช่วงของภาวะวิกฤติเศรษฐกิจ ทั้งนี้จะนำมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาถึงอัตลักษณ์ และโครงสร้างการเล่าเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก โดยรวม และลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของแต่ละประเทศในกลุ่มผู้สร้างชาวเอเชีย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา และพัฒนาภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียต่อไป

1.7.2 ผลการวิจัยจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคม และวัฒนธรรมของชาว ตะวันออก หรือของกลุ่มประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ทำให้ผู้ชม ได้ตระหนัก ถึงคุณค่าทางสังคม และวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์ของชาวตะวันออกต่อไป และถือเป็นความ พยายามหนึ่งเพื่อสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมของชาวตะวันออกให้เป็นที่ประจักษ์แก่โลกนี้ผ่านทาง สื่อภาพยนตร์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย” ประกอบด้วยแนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางการศึกษาดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเรื่องวาทกรรม

แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) เป็นแนวคิดที่ถือกำเนิดโดยมิเชล ฟูโก (Michel Foucault) นักคิดชาวฝรั่งเศสที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งนั่นคือ “อำนาจ” และ “ความรู้” โดยเขาได้กล่าวว่า ความสัมพันธ์ของทั้งสองสิ่งนี้ทำงานอยู่ภายใต้สิ่งที่เรียกว่า “การก่อรูปของวาทกรรม” (Discursive formation) ซึ่งคำว่า “อำนาจ” ของฟูโกนั้นไม่ได้เกิดจากแรงบีบบังคับ หรือจากมิติทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองที่ชนชั้นที่เหนือกว่าในมิตินี้จะกระทำต่อประชาชนเท่านั้น แต่มันเป็นเรื่องที่ทุกคนเข้าไปเกี่ยวข้องไม่ว่าทางใดก็ตามหนึ่ง หน้าที่ของอำนาจที่สำคัญก็คือ “การสร้างความจริง” (truth production) ดังนั้นสิ่งที่มีอำนาจพูดคุยยอมเป็นจริงเสมอซึ่งหมายถึงผู้มีอำนาจโดยเฉพาะเรื่องนั้นๆ อย่างเช่นที่ฟูโก แสดงให้เห็นว่าการนิยามคำว่า “ความบ้า” ของกลุ่มผู้มีอำนาจอันได้แก่ แพทย์ นักจิตวิทยา ตำรวจ กฎหมาย ศาล ฯลฯ คือความจริง (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

สำหรับคำว่า “การก่อรูปทางวาทกรรม” นั้น หมายถึง ระบบของกฎเกณฑ์ที่ไม่ได้ถูกเขียนแต่สามารถจะกำหนดสิ่งที่จะถูกเขียน ถูกกระทำแม้กระทั่งถูกคิด ดังนั้นคนเราจึงกระทำพูดคุยเขียนอะไร ได้ก็แล้วแต่กฎเกณฑ์ที่ยอมให้เท่านั้น

ภาษาและวาทกรรมเป็นเรื่องที่แยกไม่ออกจากอำนาจ ดังนั้นมันจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสถาปนา รักษาอำนาจของสถาบันต่างๆเอาไว้ด้วยการนิยามความรู้หรือเรื่องราวต่างๆ ในการนำเสนอแต่นิยามของตัวเองพร้อมกับการกีดกันหรือขจัดความรู้ของคนอื่นๆ เป็นปฏิบัติการที่สร้างความรู้ขึ้นมาแล้วบอกว่าอะไรถูกผิดตามบรรทัดฐานที่ตนตั้งไว้

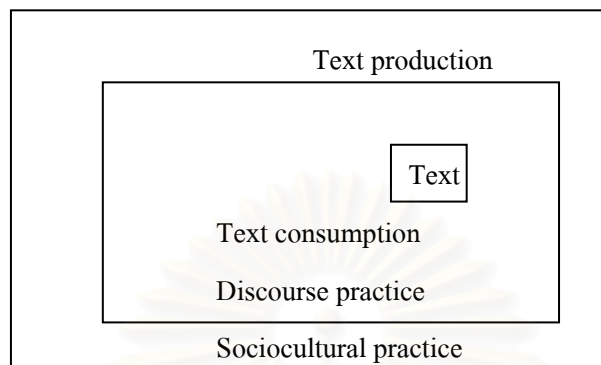
การใช้ภาษา (language) หรือตัวบท (text) ใดๆนั้นเป็นการบัญญัติจัดตั้งอัตลักษณ์ทางสังคม (Social identities) ความสัมพันธ์ทางสังคม (Social relation) และระบบความรู้และความเชื่อ (System of knowledge and belief) ซึ่งตัวบทใดๆนั้นได้ก่อรูปวาทกรรมในด้านสังคมและวัฒนธรรมด้วยตัวของมันเอง มากกว่านั้นก็ถือการใช้ภาษาได้จัดตั้งบัญญัติทั้งในทางที่เป็นชนบของมันเองใน

การช่วยผลิตซ้ำและยังคงอัตลักษณ์ทางสังคมให้คงอยู่ และในอีกด้านคือทางที่สร้างสรรค์ที่ช่วยแปลความหมาย (transform) ของพวกมัน (Fairclough, 1995)

Guy Cook (อ้างถึงในดวงใจ ธรรมโชติโก, 2541) ได้นิยามวาทกรรมเอาไว้ว่า วาทกรรม คือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทกับบริบท (Text and context) ในลักษณะที่ผู้ร่วมการสื่อสาร ได้รับความหมาย ดังนั้นจุดมุ่งหมายของการวิเคราะห์วาทกรรม ก็คือการอธิบายหรือพรรณนาปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษาโดยทั่วไป และสิ่งที่สำคัญในปรากฏการณ์นั้นด้วยซึ่งในการจะวิเคราะห์วาทกรรมนั้นก็ไม่ได้เกี่ยวข้องกับภาษาอย่างเดียวแต่ยังวิเคราะห์ไปถึงบริบทของการติดต่อสื่อสาร (The context of communication) เพื่อศึกษาว่าใครกำลังติดต่ออยู่กับใคร ทำอะไร และอยู่ในสถานการณ์และสังคมรูปแบบใด ผ่านสื่อประเภทใดและการพัฒนาการติดต่อสื่อสารนั้นแตกต่างกันในรูปแบบและการกระทำอย่างไร ตลอดจนศึกษาถึงความสัมพันธ์ที่มีต่อกันด้วย

เราสามารถพิจารณาลักษณะของการสร้างความหมายในวาทกรรม (Discourse) ที่เกิดขึ้นได้โดยพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา (Text) กับบริบท (Context) ซึ่งกิจกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละวาทกรรมนั้นสามารถดูที่ Act of Communication และการวิเคราะห์เนื้อหา (Text) ภายใต้บริบท (Context) ที่มีความสัมพันธ์กันในการสร้างความหมายในวาทกรรมนั้นๆ (ศิริชัย ศิริกา ยะ, 2535)

Norman Fairclough (1995) ได้เสนอแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (critical discourse Analysis) ในการวิเคราะห์วาทกรรมสื่อ (Media discourse) ซึ่งการวิเคราะห์นั้นถูกใช้ไปในเชิงภาษาศาสตร์ อันได้แก่การใช้ภาษาพูด และภาษาเขียน และได้ขยายความไปถึงกิจกรรมเชิงสัญลักษณ์ (semiotic activity) บางอย่างที่เกี่ยวข้องกับความหมาย อย่างเช่นภาพที่เห็น (visual image) หรือการสื่อสารด้วยอวัจนภาษา อย่างกริยาท่าทาง เป็นต้น โดยสามารถจำแนกองค์ประกอบของวาทกรรมได้ 3 ประการคือ ตัวบท (Text) ปฏิบัติการวาทกรรม (Discourse practice) และปฏิบัติการด้านสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural practice) พิจารณาได้ตามแผนภาพด้านล่างนี้



รูปที่ 1 กรอบการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ของเหตุการณ์การสื่อสาร
(A framework for critical discourse analysis of communicative event)

จากแนวคิดของ Fairclough นั้นในการวิเคราะห์วาทกรรมของเหตุการณ์สื่อสารใดๆ หมายถึง การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทั้ง 3 ดังกล่าว โดยการวิเคราะห์ “ตัวบท” (Text) นั้น อาจหมายถึงการวิเคราะห์ทั้งในแง่ของความหมายหรือรูปแบบของตัวบท ส่วนมิติด้าน “การปฏิบัติวาทกรรม” (Discourse practice) นั้นเป็นเรื่องของกระบวนการผลิตบท (Text production) และการบริโภคบท (Text consumption) สำหรับ “ปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรม” (Sociocultural practice) นั้น หมายถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อมเหตุการณ์การสื่อสารนั้นอยู่ ซึ่งสามารถพิจารณาได้ทั้งในแง่การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยองค์ประกอบทั้ง 3 ประการสามารถแสดงการวิเคราะห์ได้ด้วยแผนภาพข้างต้นนั่นคือ ปฏิบัติการวาทกรรมเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างตัวบทกับปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรม กล่าวคือตัวบท และสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยตัวบทอาจถูกกำหนดโดยสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมโดยผ่านทางปฏิบัติการวาทกรรม ในขณะที่ตัวบทเองก็อาจมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมเช่นกัน

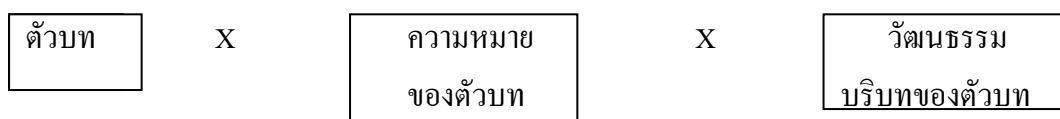
ในการประยุกต์ใช้แนวคิดของฟูโกสำหรับการศึกษาวรรณกรรมที่น่าสนใจก็คือประเด็นเรื่องความรู้เกี่ยวกับ “ตะวันออก” ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นด้วยความรู้ของ “ตะวันตก” ด้วยกลยุทธ์การสร้างแตกต่างแบบตรงข้ามกับตะวันตก โดยวาทกรรมแบบนี้ช่วยนิยามอัตลักษณ์ความเป็นตะวันตกทำให้ตะวันตกดูดี คือช่วยให้ตะวันตกรู้จักตัวเองโดยการเปรียบเทียบ บางวาทกรรมในประเด็นนี้ก็ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ เช่นเรื่องทาร์ซาน ที่ฟูโกมองว่าเป็นการประกอบสร้าง

ความเป็นพื้นเมือง(native)ให้แก่คนพื้นเมืองในป่าพงไพรที่เป็นเสมือน “ผู้ถูกล่า” และ “ผู้ล่า” ก็คือ “ชนผิวดำ” ผู้มีอารยธรรมเจริญกว่า เป็นต้น

ดังนั้นสำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาวาทกรรมที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่สนใจศึกษาตามแนวทางการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบทและบริบท นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมในเชิงวิพากษ์ตามแนวคิดของ Norman Fairclough มาใช้ในการศึกษาด้วย ทั้งนี้ในการวิเคราะห์จะมุ่งมองไปที่ประเด็นเรื่องการประกอบสร้างความรู้ของ “ตะวันออก” ที่ประกอบสร้างโดยคนตะวันออกเองว่าแสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นตะวันออกอย่างไร รวมถึงการพิจารณาการปฏิบัติการทางวาทกรรมประกอบด้วย เพื่อศึกษาถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่แวดล้อมเหตุการณ์การสื่อสารนั้นอยู่ในด้านต่างๆเช่น บริบทด้านเศรษฐกิจ บริบทด้านเทคโนโลยี บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม

2.2 แนวคิดสัญวิทยา

การศึกษาการสร้างความหมายนั้น สัมพันธ์กับเรื่องของสัญวิทยา (semiology) สัญวิทยาวิทยาเป็นศาสตร์หนึ่งในทฤษฎีโครงสร้างนิยม โดยมีต้นกำเนิดมาจากสาขาวิชาภาษาศาสตร์ และสาขาวิชามนุษยวิทยาเชิงโครงสร้าง (structural anthropology) ซึ่งการวิเคราะห์ในเชิงโครงสร้างนิยมไม่ได้จำกัดตัวแต่เฉพาะการวิเคราะห์ “ภาษา” เท่านั้น หากแต่มันได้ขยายตัวไปสู่การศึกษาทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในระบบสัญวิทยา โดยสนใจทุกสิ่งทุกอย่างที่มีความหมายอยู่ในตัวของมันเอง อย่างเช่น ภาพหรือสัญลักษณ์พิเศษหรือ การใช้เทคนิค ภาพ แสง สี ต่างๆที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายบางอย่างออกมา เป็นต้น โดยวัตถุใดทุกอย่างที่มีอยู่ในสัญวิทยาแล้วมีความหมายอยู่ในเนื้อหา เช่น แหวนแต่งงาน การกิน อาหารเจ็บป่วย ฯลฯ ก็ต่างล้วนมีความหมายทั้งสิ้น และการวิเคราะห์นั้น ได้ให้ความสัมพันธ์ของสิ่งสามสิ่งคือ (กาญจนา แก้วเทพ , 2541) ได้แก่ตัวบท ความหมายของตัวบท และวัฒนธรรมบริบทของตัวบท



รูปที่ 2 ความสัมพันธ์ของตัวบท ความหมายของตัวบท และวัฒนธรรมบริบทของตัวบท

การที่จะทราบความหมายของตัวบทนั้นไม่ใช่จะสามารถดูได้จากตัวบทเพียงอย่างเดียว เพราะความหมายของตัวบทนั้นมิได้เกิดจากตัวบท มิได้สร้างตัวมันขึ้นมาเองแต่จะมีความหมายก็ต่อเมื่อมีความสัมพันธ์เกิดขึ้นเช่น (ทศนีย์ มีวรรณ, 2542) “ครู” สอนในห้องเรียนแต่ถ้าสอนในห้องที่ไม่มี “นักเรียน” ตัวบทที่ถูกเรียกว่า “ครู” นั้นก็คงไม่มีความหมายขึ้นมาได้

สัญวิทยา (semiology) นั้น O’Sullivan (อ้างถึงในสุทธิณี ละไมเสถียร, 2538) ได้อธิบายและให้คำจำกัดความไว้ว่าเป็นการศึกษาในเรื่องของ สัญญา (sign) รหัส (code) และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญา และการที่สัญญานั้นถูกนำมาใช้ในสังคม สำหรับ Ferdinand de Saussure กระบวนการสร้างหรือให้ความหมาย (Signification) นั้นหมายถึงความสัมพันธ์ของตัวสัญลักษณ์ หรือระบบสัญลักษณ์ที่มีต่อระบบอ้างอิงทางสภาวะวิสัย โดย Saussure ได้แบ่งสัญญาออกเป็นสองส่วน คือ ตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวหมาย กับตัวหมายถึงนี้เป็นการสร้างความหมาย

ตัวหมาย (Signifier) ก็คือสิ่งที่ปรากฏให้เห็นเป็นเครื่องหมายที่เป็นลักษณะหรือรูปแบบเชิงรูปธรรมของตัวความหมายที่สามารถรับรู้ได้ด้วยอายตนะทั้ง 5 เช่น เมื่อเราเขียนคำว่า “ม้า” โดยมุ่งที่จะให้หมายถึงตัวม้าจริงๆ ตัวอักษรคำว่า “ม้า” ถือเป็นตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งเป็นความคิดเชิงนามธรรมของผู้ที่สร้าง หรืออ่านตัวความหมาย โดยการที่เราเรียกสัตว์ที่เราเห็นหรือที่ตัวหมาย (Signifier) อ้างอิงถึงว่า “ม้า” นั้นก็เกิดจากการตกลงกันในหมู่ผู้ใช้สัญลักษณ์นั้น (อุบลรัตน์ศิริยุวศักดิ์, 2541)

ทั้งนี้ R. Barthes ได้ขยายความออกไปให้ครอบคลุมไปถึงกระบวนการสร้างความหมายภายในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งจึงทำให้คำๆนี้มีความหมายในเชิงคุณค่าเพิ่มจากความหมายที่ Saussure ได้กำหนดไว้ โดยได้ชี้ให้เห็นถึงขั้นตอนในกระบวนการสร้างความหมาย 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การตีความหมายตรง (Denotation) :

ในระดับแรกนี้เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือการตีความหมายโดยตรง

Denotation เป็นความหมายขั้นแรกที่ Saussure ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์

ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในลักษณะนั้น และความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์กับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ หรือกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจได้ตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับไปทั่ว หรือความจริงปรากฏเป็นอย่างไรเราก็เห็นไปตามที่ปรากฏนั้น

ระดับที่ 2 การตีความหมายแฝง (Connotation) :

ในระดับนี้เป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องคือ การตีความโดยนัยแฝง

ทั้งนี้ Barthes อธิบายว่าความหมายในขั้นที่ 2 นี้ ว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขาเป็นการตีความโดยอวัติสัย เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายแฝงนี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) และถูกควบคุมความหมาย การเปลี่ยนตัวหมายหรือตัวสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึง (Signified) ไว้

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

ศิริชัย ศิริกาเย และกาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงในจตุรงค์ ดวงมณี, 2539) ได้กล่าวว่าหน้าที่เราวิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมของสื่อที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานเบื้องต้นแรกที่ว่าเนื้อหาของสื่อมวลชนประกอบด้วยตัวบท (Text) จำนวนมากมาย ซึ่งตัวบทเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้วจะมีลักษณะมาจากมาตรฐานเดียวกันเข้าไปเข้ามา เปิดเผยต่อสาธารณะและถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบตามเกณฑ์ต่างๆทางภาษาซึ่งบ่อยครั้งตัวบทก็สร้างมาจากเรื่องราวที่ผู้คนคุ้นเคยกันอยู่แล้ว หรือสร้างจากมายาคติ (myth) ซึ่งเป็นความหมายที่ผสมผสานกันขึ้นมาจนกลายเป็นตำนาน หรือประเพณีบางอย่างของสังคม ตลอดจนภาพลักษณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมทั้งฝ่ายผู้สร้างและฝ่ายผู้รับตัวบทนั้นๆ ดังนั้นถ้าได้นำตัวบทมาวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้วก็จะสามารถหาข้อสรุปเกี่ยวกับรากของวัฒนธรรม ความหมายของเนื้อหา หรือจุดหมายของเนื้อหาได้

สำหรับเรื่องของมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิมนั้น Barthes ได้กล่าวถึงไว้ในกระบวนการสร้างความหมายระดับที่ 2 โดยความหมายที่สัญญาะแสดงในขั้นที่ 2 (second order) นั้น คือ ความหมายที่ผ่านทางมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิม เป็นเรื่องเล่าที่มีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเพื่ออธิบายหรือทำให้เกิดความเข้าใจในธรรมชาติหรือความเป็นจริงโดยอาศัยวัฒนธรรม พิสูจน์ไม่ได้ เพราะหากพิสูจน์ได้ก็จะเป็นความจริง (reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อสนองต่อความต้องการและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรม มายาคติมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและความตาย คนและพระเจ้า ความดีและความชั่วร้ายโดยที่การตีความหมายแฝงและมายาคติ นั้นเป็นช่องทางสำคัญที่สัญญาะได้แสดงความหมายในขั้นที่ 2 ซึ่งเป็นขั้นที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสัญญาะกับผู้ใช้สัญญาะหรือวัฒนธรรมอย่างมาก

ในการศึกษาตัวบทโดยวิธีทางสัญญาะวิทยานั้น เมื่อเราเข้าใจตัวสัญญาะ กระบวนการสร้างความหมาย และพบ “รหัส” ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อกันอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะทำให้สามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ สำหรับการที่จะนำวิธีทางสัญญาะวิทยาไปใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ จำเป็นต้องเข้าใจถึงคำศัพท์สำคัญทางสัญญาะวิทยาบางคำ ดังตัวอย่างต่อไปนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

1. Metaphor คือการส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่งด้วยวิธีการเปรียบเทียบความเหมือน (analogy)

2. Metonymy คือการส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวเนื่องกัน (association) กล่าวคือใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมายแทนทั้งหมดได้ซึ่งแบบที่ใช้กันมากคือการเปรียบเทียบ

Jame Monaco (1977) กล่าวว่า Metonymy เป็นลักษณะของคำพูด / วิธีการพูด (a figure of speech) ที่ซึ่งรายละเอียด(detail) หรือ ความนึกคิด(notion) ที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน (associated) ถูกใช้เพื่อเรียกเอาแนวคิด หรือแสดงเป็นตัวแทนวัตถุใดๆก็ตาม (invoke an idea or represent an object) โดยสรุปแล้ว เราสามารถให้รายละเอียดที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับวัตถุที่เราสนใจแบบย่อได้ (compressed) เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการภายในเฟรม (frame) ที่จำกัด ดังนั้น ในทางหนึ่ง เราอาจเรียก Metonymy ว่า เป็นชวเลขทางภาพยนตร์ชนิดหนึ่ง (a kind of cinematic shorthand)

3. Synecdoches เป็นลักษณะของคำพูด / วิธีการพูด ในที่ซึ่งส่วนย่อยจะยื่นหยัดเพื่อส่วนรวม / ทั้งหมด (part stands for the whole) หรือส่วนรวม / ทั้งหมดจะยื่นหยัดเพื่อส่วนย่อย (the whole for the part) ตัวอย่างเช่น หากเรากล่าวถึงรถยนต์ (automobile) ก็สามารรถอ้างถึงมันได้ด้วย มอเตอร์ (motor) หรือชุดของตัวล้อ (a set of wheels) แทน หรือหากกล่าวถึงตำรวจ ก็อาจอ้างถึงว่าเป็นตัวแทนกฎหมาย (law) ก็ได้ (Jame Monaco, 1977)

4. Synchronic คือการศึกษาเชิงวิเคราะห์ โดยวิธีนี้จะศึกษาโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในองค์ประกอบย่อยของตัวบทและจะค้นหาารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่งถูกจับเป็นคู่ในตัวบท (paradigmatic structure)

5. Diachronic คือการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (historical) การศึกษาตัวบทในเชิง diachronic จะพิจารณาถึงวิถีทางที่เรื่องพัฒนาไปโดยจะเน้นที่ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ (chain of events) ที่ประกอบกันเป็นเรื่อง (syntagmatic structure)

6. Icon / Index / Symbol จากองค์ประกอบของตัวสัญลักษณ์ทั้งตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) นั้นสามารถศึกษาลักษณะความสัมพันธ์ หรือระยะห่างระหว่างตัวสัญลักษณ์ทั้งสองได้ด้วยการจัดประเภทของสัญลักษณ์ (sign) เป็น 3 ประเภท ได้แก่

- Icon : ตัวสัญลักษณ์ทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงจะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่ให้ความหมายคล้ายคลึงกัน และด้วยการใช้กระบวนการถอดความหมายที่ได้จากทางสายตา หรือตามสิ่งที่มองเห็น เช่น ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น เป็นต้น

- Index : ตัวสัญลักษณ์ทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงจะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่เชื่อมโยงกันในเชิงเหตุผล (causal connection) โดยสามารถถอดความหมายที่ได้ด้วยกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เช่นควันไฟ อาการของโรค เป็นต้น

- Symbol : ตัวสัญลักษณ์ทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงจะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบมีการสร้างความเชื่อมโยงกันตามข้อตกลงที่กำหนด (represents through convention) โดยจะต้องเรียนรู้ในกฎเกณฑ์ ข้อกำหนด หรือข้อตกลงต่างๆก่อนถึงจะสามารถถอดความหมายให้เป็นที่เข้าใจได้

7. Paradigmatic คือการวิเคราะห์ตัวบทที่เกี่ยวข้องกับการหารูปแบบของความตรงกันข้าม (opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท และที่ก่อให้เกิดความหมายขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากความหมายขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้น และความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดคือในการสร้าง

ความหมาย ก็คือความสัมพันธ์ของสิ่งที่ตรงกันข้ามซึ่งความตรงข้ามกันนี้อาจจะไม่เห็นอย่างชัดเจน แต่ถ้าปราศจากความแตกต่างเหล่านี้ ก็จะไม่มีความหมายใดทั้งสิ้น เช่นคำว่า ดี หรือการประพฤติดี อาจไม่มีความหมายอะไรเลยก็ได้ถ้าไม่มีคำว่า ชั่ว หรือพฤติกรรมที่ชั่วมาเป็นตัวเปรียบเทียบให้เห็น ความแตกต่าง เป็นต้น

8. Syntagmatic คือการวิเคราะห์ที่จะพิจารณาด้วยทเป็นลำดับเหตุการณ์ที่ ประกอบกันเป็นเรื่องๆหนึ่ง สิ่งสำคัญที่ควรรู้ในการวิเคราะห์แบบนี้ก็คือ เรื่องต่างๆจะประกอบด้วย องค์ประกอบย่อยที่แน่นอน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งว่าในการสร้างเรื่อง และลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็น สิ่งสำคัญ โดยการจัดเรียงองค์ประกอบย่อยในเรื่องจะมีผลต่อความเข้าใจของเราว่าอะไรมีความหมายอย่างไร ทั้งนี้ Propp ได้กำหนดหน่วยของการเล่าเรื่องที่เรียกว่า “ฟังก์ชัน” (function) ขึ้น ที่ซึ่งเป็นประเภทของกิจกรรมหรืออาการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดว่าการกระทำต่างๆของตัวละครสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นอันเป็นข้อมูลต่างๆที่ถูกเก็บรวบรวมขึ้นมาจาก ตัวบท (text) ภายใต้อัตลักษณ์ว่า “ฟังก์ชัน” ของตัวละครต่างๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความคงที่ และตายตัวในเรื่องเล่าโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าพระเอกหรือผู้ร้ายก็ตาม หน่วย เหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่า จำนวนฟังก์ชันที่ค้นหาได้จากเรื่องเล่าที่ถูกกำหนดขึ้น ตามลำดับก่อนหลังของฟังก์ชันที่มีลักษณะคล้ายกัน และเรื่องเล่านี้เมื่อนำมาศึกษาประเภทเดียวกัน ไม่ว่าที่เรื่องก็ตาม จะมีโครงสร้างของเรื่องเหมือนกัน” ทั้งนี้ วากยสัมพันธ์ (Syntax) ของภาพยนตร์ เป็นดังการจัดเรียงตามระบบของมัน (systematic arrangement) ซึ่งวากยสัมพันธ์ทางภาพยนตร์ (film syntax) ต้องประกอบไปด้วยการพัฒนาเรื่องราวในด้านเวลา (time) และการพัฒนาเหตุการณ์ ในด้านพื้นที่ (space)

Paradigmatic และ Syntagmatic นั้นมีคุณค่าแท้จริงเสมือนกับเป็นเครื่องมือ สำหรับการทำความเข้าใจอะไรก็ตามที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายถึง ทั้งนี้ ในแง่ศิลปะของการถ่ายทำ ภาพยนตร์นั้นมีอยู่ 2 คำถามที่ครอบงำจิตใจผู้สร้างอยู่ นั่นก็คือ

- เราจะถ่ายอย่างไร(What choices to make : the paradigmatic)
- เราจะนำเสนออย่างไร(How to edit it : the syntagmatic)

ในทางสัญวิทยา (Semiotics) นั้นจะมุ่งเน้นพิจารณาการถ่ายทอดความหมายผ่าน Syntagmatic หากจะศึกษาสัญวิทยาในทางภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลที่ง่ายมากก็คือ มันเป็นงานศิลปะที่แตกต่างจากศิลปะรูปแบบอื่นๆอย่างเห็นได้ชัดแจ้ง ดังนั้น syntagmatic categories (ที่เป็นเรื่อง

เกี่ยวกับ การตัดต่อ (editing) และมอนตาจ(montage) จะทำให้รู้สึกถึงความเป็นศาสตร์ทาง ภาพยนตร์อย่างมากที่สุด

Jame Monaco (1977) กล่าวว่า โดยทั่วไปแล้ว ในความรู้สึกของการตีความหมายนัยตรง (cinema's connotations) ในภาพยนตร์ของพวกเรานั้น จะขึ้นอยู่กับความเข้าใจในการเปรียบเทียบ ภาพหนึ่ง ด้วยอีกภาพหนึ่ง (comparisons of the image with image) ที่ไม่เจาะจง (Paradigmatic) และการพิจารณาโดยเปรียบเทียบระหว่างภาพที่มาก่อน กับมาหลัง (Syntagmatic) ดังนั้น ความรู้สึก เรื่องของการตีความจากความหมายนัยแฝงทางวัฒนธรรม (sense of the cultural connotations) ของ พวกเรา จะขึ้นอยู่กับความเข้าใจในการเปรียบเทียบส่วนย่อยด้วยส่วนทั้งหมด (comparisons of the part with the whole: Synecdoche) และรายละเอียดที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันกับแนวคิด (associated details with ideas: Mytonymy)

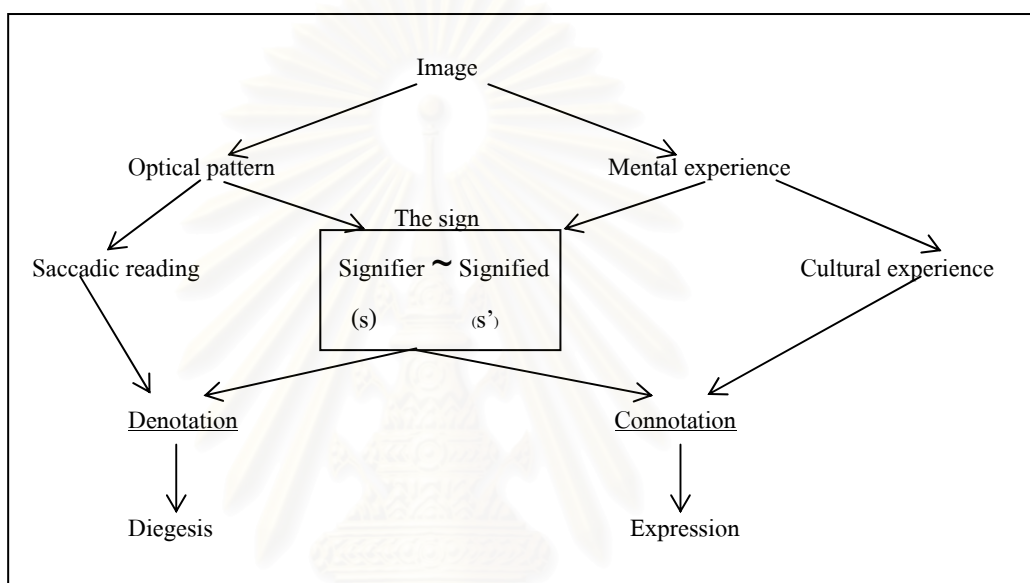
ไวยากรณ์ของฮอลลีวู้ด (Hollywood Grammar) ที่จะอธิบายด้วยแผนภาพด้านล่าง ต่อไปนี้ มันถูกใช้เหมือนเป็นต้นแบบที่เที่ยงตรงสำหรับหนังฮอลลีวู้ดที่จะถูกสร้างขึ้นในช่วงยุค 30 ยุค 40 และต้นยุค 50 ประกอบด้วย (Jame Monaco, 1977)

ก. การอ่านภาพทางภาพยนตร์ (Reading The Image): ภาพ (image) ให้ประสบการณ์ ทั้งปรากฏการณ์ทางสายตา และทางจิต (an optical and mental phenomenon) รูปแบบทาง สายตา (the optical pattern) จะเป็นการอ่านอย่าง saccadic สำหรับประสบการณ์ทางจิต (the mental experiance) นั้น มันจะเป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการสังสมตัวกำหนดทางวัฒนธรรมต่างๆ (the sum of cultural determinant) และปัจจัยทางด้านวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดการอ่านความหมายของภาพ ต่างๆตามประสบการณ์ทางจิตใจนั่นเอง ทั้งปัญญาการรับรู้ทางสายตา และทางจิต (optical and mental intellection) นั้นถูกรวมเข้าไว้ด้วยกันในแนวคิดเรื่องสัญญาณ (the concept of sign) ที่ซึ่งตัว หมาย (signifier) จะสัมพันธ์กับตัวหมายถึง (signified) ทั้งนี้ ตัวหมาย (signifier) นั้นจะรับรู้ได้ทาง สายตา (optical) มากกว่าทางจิต และในทางตรงกันข้ามตัวหมายถึง (signified) ก็จะรับรู้ได้ทางจิต มากกว่าทางสายตา

สำหรับวิธีการอ่านภาพทั้ง 3 ระดับนี้ไม่ว่าจะเป็นแบบ Saccadic reading การอ่าน

แบบทางสัญวิทยา (Semiological) และการอ่านทางวัฒนธรรม (Cultural) ได้ถูกนำมาใช้ร่วมกัน ด้วยวิธีการที่แตกต่างหลากหลายในการผลิตความหมายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความหมายตรง (denotative) หรือสร้างความหมายแฝง (connotative)

การอ่านภาพในภาพยนตร์เป็นดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 3 การอ่านภาพทางภาพยนตร์ (อ้างอิงในJames Monacos, 1977 : 144)

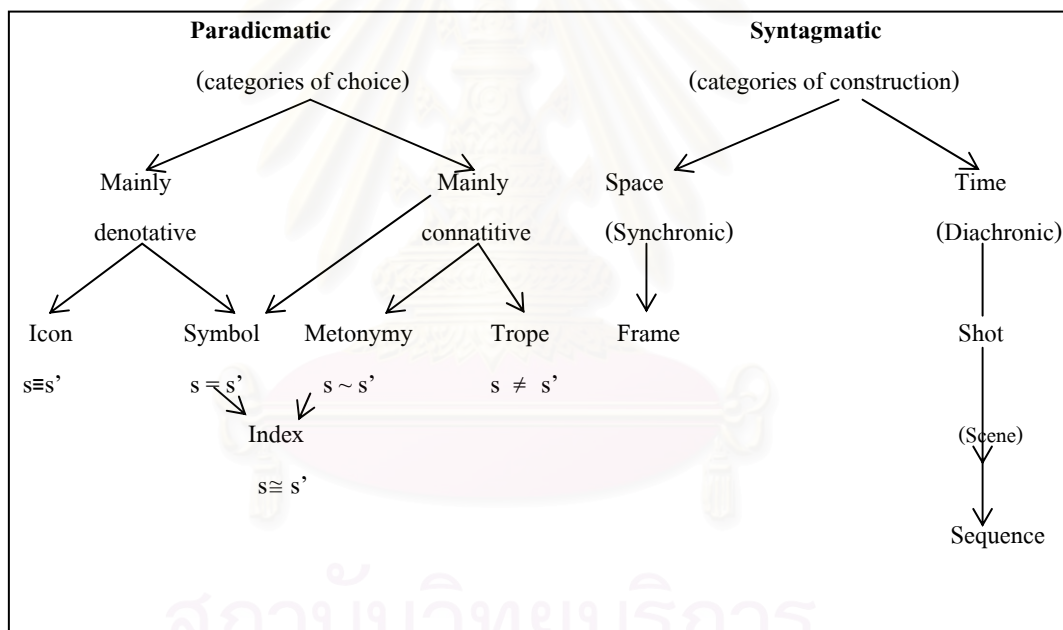
ข. การทำความเข้าใจภาพทางภาพยนตร์ (Understanding The Image):

พวกเราเข้าใจภาพ (image) ได้ไม่ใช่เฉพาะจากการมองเห็นด้วยสายตาเท่านั้น แต่ด้วยบริบท (context) ที่เกี่ยวข้องของมันด้วย ซึ่งในความสัมพันธ์ที่ปรากฏในการสื่อความหมายทั้งแบบparadigmatic และแบบ syntagmatic นั้นก็ต่างมีการสื่อความหมายทั้งแบบนัยตรง และนัยแฝงอย่างแตกต่างหลากหลายตามลักษณะความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified)

สำหรับ Iconic image นั้น ตัวหมาย (signifier) จะถูกทำให้เหมือนกับหรือเทียบเท่ากับ (identical to) ตัวหมายถึง (signified), ส่วน Symbol image ตัวหมายจะเท่ากับ (equal to) ตัวหมายถึง, ในแบบ Metonymies และ Synecdoches นั้นตัวหมายจะคล้ายกับ (similar to) ตัวหมายถึง ในทางใดทางหนึ่ง, ขณะที่ Trope image นั้น ตัวหมายจะไม่เท่ากับ (และแตกต่างอย่างชัดเจน) ตัว

หมายถึง และสำหรับ Indexes image นั้น ตัวหมายกับตัวหมายถึงจะเท่ากันทุกประการ หรือที่ สอดคล้องกัน (signifier and signified are congruent)

ความสัมพันธ์ทางวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic relationship) จะจัดการเกี่ยวกับเรื่องของ พื้นที่ (space) หรือไม่กี่ในเรื่องของเวลา (time) โดยปรากฏการณ์แบบ synchronic จะเกิดขึ้นในเวลา เดียวกัน หรือปราศจากการอ้างอิงถึงเวลา ขณะที่ปรากฏการณ์แบบ diachronic จะเกิดขึ้นแบบข้ามผ่าน เวลา ทั้งในทางภาษาศาสตร์แบบ synchronic (synchronic linguistics) จะพิจารณาในเชิงพรรณนา (descriptive) และภาษาศาสตร์แบบ diachronic (diachronic linguistics) จะพิจารณาในเชิง ประวัติศาสตร์ (historical) สำหรับการทำความเข้าใจภาพในภาพยนตร์แสดงได้ดังแผนภาพ ดังต่อไปนี้



รูปที่ 4 การทำความเข้าใจภาพทางภาพยนตร์ (อ้างอิงใน James Monacos, 1977 : 144)

สำหรับการวิจัยนี้จะใช้แนวคิดการสร้าง ความหมายและสัญลักษณ์วิทยา มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อให้เกิดความเข้าใจว่า ความหมาย และสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องที่น่าสนใจศึกษานั้นมีลักษณะอย่างไรและสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์เฉพาะตนของภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ถูกประกอบสร้าง ความหมายโดยผู้สร้างจากไทย และชาติเอเชียอื่นที่น่าจะมีทั้งจุดร่วม ในความเป็นเอเชียเหมือนกัน และมีความแตกต่างกันตามถิ่นกำเนิดหรือพื้นที่ทางวัฒนธรรม แห่งชาติที่ต่างกันออกไปหรือไม่อย่างไร

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน (2542) ได้กล่าวถึงหน้าที่หลักของภาพยนตร์ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ด้านดังนี้

1. หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) เนื่องจาก ภาพยนตร์มีเรื่องราวที่จะบอกกล่าวให้ผู้ชมรับรู้ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวที่หนังต้องการนำเสนอได้

2. หน้าที่ในการสื่อทางอารมณ์ (Emotional Function) ทั้งนี้ การสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้กับผู้ชมถือเป็นหน้าที่หนึ่งของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นความโศกเศร้า ความสุข ความหวาดเสียว สดุดของ ฯลฯ โดยใช้วิธีการต่างๆกันไป เช่นการใช้เทคนิคการตัดต่อ หรือใช้เสียงประกอบ เป็นต้น

3. หน้าที่ในการสื่อทางด้านความคิด (Intellectual Function) การสื่อสารทางความคิดมีอยู่สองลักษณะด้วยกัน ลักษณะแรก คือผู้สร้างภาพยนตร์อาจจะแทรกแนวความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญา หรือข้อคิด หรือแง่คิดใดๆ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่อง ซึ่งคนดูจะรับรู้ และอาจจะเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง และอีกลักษณะหนึ่ง คือการกระตุ้นให้ผู้ชมใช้ความคิดของตัวเองโดยผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้เอาความคิดของตัวเองไปให้ไว้ในภาพยนตร์

4. หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) ซึ่งไม่จำเป็นว่าต้องเกิดจากภาพเท่านั้น ดนตรี และเสียงประกอบก็สามารถช่วยในการสร้างความตื่นตาตื่นใจได้เช่นกัน

จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องนั้นเป็นหน้าที่หลักประการหนึ่งของภาพยนตร์ซึ่งการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้เป็นสองส่วนคือ 1. การเล่าเรื่องด้วยภาพ และ 2. การเล่าเรื่องด้วยดนตรี และ 3. เสียงประกอบ ซึ่งจะเห็นได้ว่าในระยะหลังนี้ช่วงสิบกว่าปีมานี้เสียงประกอบ และดนตรีประกอบมีบทบาทมากขึ้นกว่าเดิม เพราะเป็นวิธียุคใหม่ (กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน , 2542) ที่จะดึงให้คนออกจากบ้านมาชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ จะเห็นได้ว่าโรงหนังสมัยนี้ปรับปรุงเรื่องระบบเสียงมากขึ้น

รูปแบบของเรื่องเล่าในแง่ของการสร้างความตึงเครียดของเรื่องเล่า(narration tension) สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบได้แก่ 1. เรื่องเล่าอย่างง่าย (simple nararative)ได้แก่การนำเสนอ

เหตุการณ์ยังเป็นระบบซึ่งโดยปกติแล้วจะเรียงลำดับตามเวลา และ 2. เรื่องเล่าแบบขับเคลื่อนโดยพล็อต (plot-driven narrative) อันเป็นเรื่องนี้อาจแยกออกมาจากการเปิดเผยเหตุการณ์โดยเรียงตามลำดับเวลาตามรูปแบบเรื่องราว (story) ทั่วไป และกลยุทธ์ทางพล็อต (plot strategy) โดยสรุปแล้วพูดอย่างง่ายก็คือเรื่องเล่าอย่างง่ายนั้นเป็นการเล่าเรื่องราวให้ทราบขณะที่เรื่องเล่าแบบขับเคลื่อนโดยพล็อตนั้นออกแบบมาเพื่อสร้างความบันเทิงด้วยการสร้างความตึงเครียด (tension) ให้เกิดขึ้นในวรรณกรรมซึ่งการขยับขึงการเปิดเผยข้อมูลข่าวสารของเรื่องราวนำไปสู่ความตึงเครียดที่กัดกร่อนผู้ชม

สำหรับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์สามารถกระทำได้ในหลายวิธี โดยเราสามารถวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของเรื่องเล่าดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่อง คือ ลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกัน และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยรวบรวมจากปฏิกิริยาของตัวละคร และเรื่องราวมากมายจากความขัดแย้ง รวมทั้งบทสรุปรวบยอด ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสามารถมีโครงเรื่องเดียว หรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญรองลงมาแทรกอยู่ได้ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ โดยอาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือเล่าย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

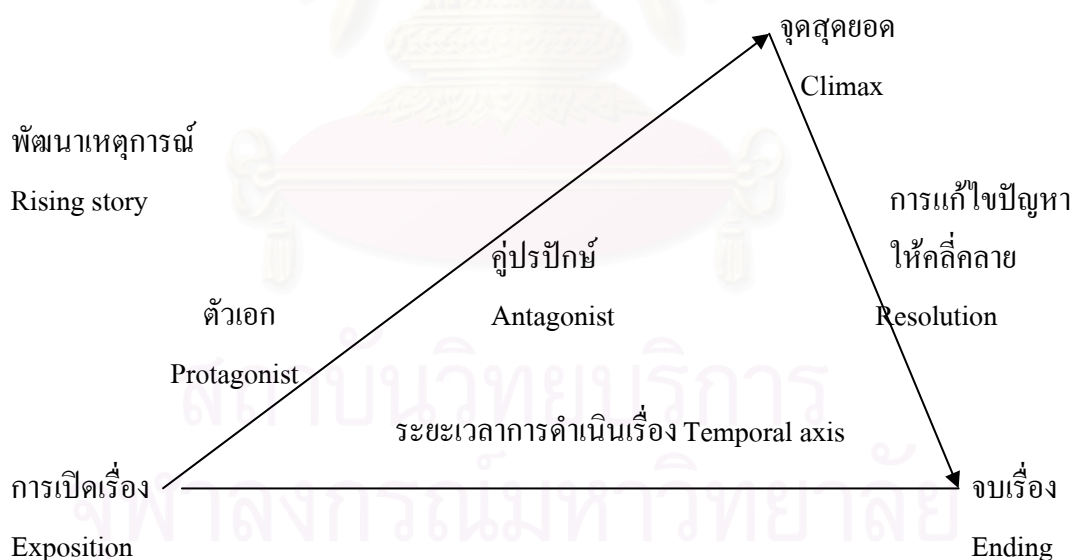
1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหา หรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) หรือจุดสุดยอด จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนไข และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้ สำหรับคุณสมบัติข้อหนึ่งที่เป็นคุณสมบัติโดยตรงของภาพยนตร์ในเชิงศิลปะการละครได้แก่ ภาพยนตร์ที่เรื่องเดินไปข้างหน้า (forward movement) โดยเรื่องจะเดินในทิศทางหรือเร็วก็ได้แต่ต้องเดินไปข้างหน้าเรื่อยๆ เรื่องราวจะพัฒนาไปเป็นลำดับไม่ย่ำอยู่กับที่เพราะจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อ ได้แม้ในบางเรื่องจะมีแฟลชแบ็กไปมามากมาย หากเนื้อหาของเรื่องมุ่งไปข้างหน้าก็ถือว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีคุณสมบัติที่ดีข้อหนึ่ง โดยภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสามารถมีโครงเรื่องเดียวหรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญรองลงมาแทรกอยู่ได้

เราอาจแสดงแต่ละขั้นตอนของการเล่าเรื่องได้ ดังนี้



รูปที่ 5 โครงสร้างของการเล่าเรื่อง

ฌอง-ปีแยร์ โกลเดนสไตน์ (Jean-Pierre Goldenstein) ได้กล่าวไว้ว่า โครงเรื่องประกอบไปด้วยการเปิดเรื่อง ปมเรื่อง และการคลี่คลายปมเรื่อง ได้แก่

1. การเปิดเรื่อง เป็นส่วนแรกของงานซึ่งผู้แต่งเล่าสถานการณ์ของตัวละครของเรื่องรวมทั้งข้อเท็จจริงที่สำคัญที่ป้อนมาสู่การกระทำของตัวละครในตอนต่อไป
2. ปมเรื่อง เป็นภาวะการณ์ความผันผวนหรือการเปลี่ยนแปลงในทันทีทันใดของสถานการณ์ในเรื่องเล่า หรือความต่อเนื่องของสถานการณ์ที่ผันผวนซึ่งนำโครงเรื่องไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง
3. การคลี่คลายปมเรื่อง คือส่วนที่เป็นตอนจบของเรื่องเล่าที่แสดงให้เห็นถึงการคลี่คลายความยุ่งยากสับสนของเรื่อง

นอกจากนี้ เรายังมีวิธีการในการอธิบายขั้นตอนซึ่งเป็น โครงสร้างทางการเล่าเรื่อง ในอีกแบบหนึ่ง ตามแนวทางของโทโดรอฟ (Todorov , 1977) ซึ่งได้เสนอเกณฑ์ที่จะแบ่งขั้นตอนของสภาวะการณ์ในวิธีการเล่าเรื่อง โดยแบ่งเป็น 4 สภาวะการณ์ ดังต่อไปนี้

1. สภาวะปกติ (Equilibrium) ได้แก่ สภาวะสงบสุขที่ปรากฏในตอนเริ่มเรื่อง
2. ภาวะวิกฤติ หรือภาวะปัญหา (Disruption) ได้แก่ขั้นตอนที่ปัญหาได้เริ่มก่อตัวขึ้น และทวีความรุนแรงเข้มข้นมากขึ้นทุกขณะ
3. การแก้ไขปัญหา (Equalizing) ได้แก่สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาลงไปซึ่งอาจจะล้มเหลวบ้าง หรืออาจประสบความสำเร็จบ้าง
4. การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New equilibrium) หลังจากที่ปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว สภาวะสงบสุข หรือสภาวะการเข้าสู่ปกติก็กลับคืนมาอีกครั้ง

2. ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่า คือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง การกระทำในละคร หรือในภาพยนตร์นั้นพัวพันอยู่กับความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ ถ้าไม่มีความขัดแย้งก็อาจไม่มีเรื่องเล่า และก็อาจไม่มีภาพยนตร์ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น

ปมแห่งความขัดแย้งของตัวละครนั้น จะนับตั้งแต่จุดที่ปัญหาเริ่มปรากฏ ซึ่งก็คือ เหตุการณ์หรือการเผชิญหน้ากับปัญหาที่ทำให้ความหวังของตัวละครใดๆค่อยๆลุ่มสลายลง อันจะทำให้สถานการณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง หรือก้าวเข้าสู่ เหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้น (Rising Action)

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

2.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละคร จะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ได้คิดเอาไว้ เช่นความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกระหว่างสิ่งที่ถูกต้องศีลธรรมกับอารมณ์ใคร่ที่ปรารถนา เป็นต้น

2.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่นการต่อสู้กับภัยธรรมชาติ การต่อสู้เพื่อเอาชนะกับความตายอันเป็นธรรมชาติที่ไม่อาจมีผู้ใดเล็งใจได้ เป็นต้น

2.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น หนึ่งเกี่ยวกับภูติ ผี เป็นต้นความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือ ภาพยนตร์บางเรื่องไม่ประสบความสำเร็จก็อาจเนื่องมาจาก ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆมีข้อบกพร่องตรงที่ปมขัดแย้งไม่ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนทำให้ผู้ชมไม่เกิดความรูสึกร่วมด้วยว่าถึงเวลานั้นมันเป็นปมปัญหาแต่อย่างใด ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่างๆในเรื่องขาดความหนักแน่น โดยความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นสามารถมีปมขัดแย้งได้มากกว่าประเด็นเดียว

ในการศึกษาข้อขัดแย้งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์นั้น Claude Levi-Strauss (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ได้เสนอวิธีการแบ่งขั้วตรงข้าม (Binary Oppositions) ในการศึกษาหาข้อขัดแย้งในภาพยนตร์ อันเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกได้ โดยการแบ่งสิ่งต่างๆออกเป็นส่วนๆเพื่อเปรียบเทียบกัน ซึ่งวิธีการนี้กระทำโดย การแบ่งกลุ่มคำออกมาเป็นสองหมวด ทั้งสองหมวดจะมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
ใช้เหตุผล (Rational)	ใช้อารมณ์ (Emotional)
อยู่นิ่ง (Static)	เคลื่อนไหว (Movement)
ไร้ระเบียบ (Chaotic)	มีระเบียบ (Order)

3. ตัวละคร (Character) องค์ประกอบสำคัญอีกส่วนที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือตัวละคร(Character) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญต่อการพิจารณาว่าการสร้างเรื่องนั้นเป็นไปในเชิงศิลปะการละครหรือไม่ดูได้จากแง่ของการสร้างตัวละคร และการแสดงการกระทำของตัวละครโดย

1. การสร้างตัวละคร โดยพิจารณาจากบทภาพยนตร์ว่าให้ลักษณะของตัวละครไว้ชัดเจนหรือไม่ และมีบุคลิกแบบใดซึ่งบุคลิกตัวละครแบบพัฒนาได้ ถือว่าให้คุณค่าทางศิลปะการละครได้ดีกว่าบุคลิกแบบเหมารวม (stereotype) ซึ่งถือเป็นบุคลิกที่แบน (flat character) ไม่น่าสนใจ และการค่อยๆเปิดเผยบุคลิกของตัวละครออกมาเป็นลำดับเรื่อยๆตรงจุดที่เหมาะสมจะนั้นช่วยทำให้บทมีความลึกซึ้งขึ้น

2.การแสดงการกระทำของตัวละคร ด้วยภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นเลียนแบบชีวิตจริง ดังนั้นเหตุการณ์หรือการกระทำต่างๆในเรื่องจึงต้องสมเหตุสมผลซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในเชิงศิลปะการละคร ในประเด็นนี้นั้นควรยึดหลักว่า การกระทำ (action) ทุกอย่างของมนุษย์(ตัวละคร) เกิดขึ้นได้จากแรงจูงใจ (motive) เสมอ ถ้าไม่มีเหตุจูงใจจะไม่เกิดการกระทำเป็นอันขาด เหตุจูงใจทำให้มนุษย์เกิดเจตนา และการกระทำมีทั้งที่เป็นความพึงพอใจ และความเกลียดชัง โดยเจตนาในเชิงศิลปะการละครนั้นมีสองแบบ คือแบบรู้ตัว และไม่รู้ตัว

โดยสรุปส่วนประกอบของตัวละครจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) สำหรับความคิดของตัวละครนั้น โดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิด และจิตใจของตัวละครนั้นก็อยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร อย่างเช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และสถานภาพทางสังคม เป็นต้น

ในด้านพฤติกรรมของตัวละครนั้น จะเป็นผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากความ

คิด และทัศนคติของตัวละคร โดยเกณฑ์ที่มักใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครที่ใช้กับเรื่องเล่ายุคต้นๆ และมักใช้ในการอ้างอิงอยู่เสมอได้แก่ ผลงานของวลาดีมีร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ที่ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซียก็ได้พบลักษณะของตัวละครที่เป็นแบบแผนของนิทานรัสเซีย ซึ่งในนิทานแต่ละเรื่องจะประกอบไปด้วยตัวละครที่มีบทบาทแตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น ผู้ให้ (Donor) โดยมากจะเป็นอาจารย์ของตัวละครหลัก หรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ปัญหา, ผู้ร้าย (The Villain) ได้แก่ผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือเป็นปรปักษ์ (Antagonist) กับตัวละครหลัก (Protagonist) ในเรื่อง, ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ได้แก่ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อสู้กับผู้ร้าย หรือเป็นผู้ช่วยเหลือพระเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค, ผู้ส่งสาร (Dispatcher) ส่วนใหญ่มักเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย, เจ้าหญิง (the Princess) ได้แก่นางเอกของเรื่องซึ่งเป็นผู้ที่พระเอกต้องคอยปกป้องช่วยเหลือ และพระเอก (The Hero) ได้แก่ผู้ที่เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง นอกจากนี้ยังมีพระเอกจอมปลอม (The False Hero) คือตัวละครที่สร้างเป็นคนดีแต่กลับเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง สำหรับตัวละครแต่ละตัวตามเกณฑ์ของ Propp นี้ ตัวละครหนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาท หรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งได้เช่นกัน

นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์ตัวละครโดยจำแนกตัวละครตามคุณสมบัติ ซึ่งแบ่งออกได้เป็นสองประเภทคือ ตัวละครผู้กระทำคือ ตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ไม่ถูกรอบงำ หรือถูกคุกคามจากผู้อื่น โดยง่าย และ ตัวละครผู้ถูกกระทำคือ ตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่นหรือต้องอยู่ภายใต้การดูแล หรืออยู่ในความควบคุมของตัวละครอื่น

ในการพิจารณาตัวละครนอกจากจะวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร โดยดูจากลักษณะภายนอกแล้ว เรายังสามารถพิจารณาได้จากคำพูด และบทสนทนา (Dialogue) ของตัวละคร เนื่องจากมันสามารถที่จะสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละครได้

4. แก่นความคิด (Theme) แก่นความคิด (Theme) นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นแล้วจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

แก่นความคิด หมายถึงความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบ

ยอดที่เข้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยม และพบได้บ่อยๆมีอยู่ไม่มากนักโดยมากมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความดี-ความชั่ว และความรัก-ความเกลียด ซึ่งแก่นความคิดยังสามารถแบ่งย่อยลงไปเป็นรายละเอียดในการสนับสนุนความคิดหลัก โดยความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแก่นความคิดใดๆ การแยกย่อยความคิดปลีกย่อยจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539)

Boggs (อ้างถึงในศิริพร ไผศิริ, 2544) ได้แบ่งแก่นความคิดหลักของเรื่องหรือแก่นเรื่อง (theme) ไว้ 5 ประเภทดังนี้

1. แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูงแนะนำให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลายๆเรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
 2. แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์
 3. แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
 4. แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพสังคมซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริงเพื่อการปฏิรูปสังคม
 5. แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม
5. ฉาก (Setting) ฉากนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากเรื่องเล่าคือ การถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และเพราะเหตุการณ์ต่างๆจะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นเองฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย (ปริญญา เกื้อหนุน, 2537) ดังนั้นฉากจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งในภาพยนตร์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ทำการศึกษาที่จะได้รับรู้

สาระสำคัญของเรื่องทั้งนี้ ฉากสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิด ได้แก่ ฉากนอกบ้าน และฉากในบ้าน โดยฉากทั้งสองประเภทนี้จะปรากฏในเรื่องเล่าโดยมีความสอดคล้องกับลักษณะสำคัญของเรื่องเล่า

สัญญา สังขพันธานนท์ (2539) สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภทดังต่อไปนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่นป่าไม้ พุ่มหญ้า หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน
2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นเครื่องมือสอยต่างๆ
3. ฉากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย ได้แก่ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง
4. ฉากที่การดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน ท้องถิ่น หรือสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่
5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น
6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ที่ใช้ในการสื่อความหมายนั้นประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง
 - 6.1 สัญลักษณ์ทางภาพ คือองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกรับเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์ หรือบุคคล สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ อย่างการลำดับภาพก็สามารถใช้ในการสื่อความหมายพิเศษได้เช่นกัน
 - 6.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์
7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) มุมมองในการเล่าเรื่องคือ การมอง

เหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือ หมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมี ความน่าเชื่อถือต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่อง มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะมันจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่าซึ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มี 4 ประเภท ได้แก่ (Louise Giannetti , 1990)

7.1 เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) คือการเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตก็คือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยมุมมองประเภทนี้ก็จะปรากฏคำว่า “ฉัน”หรือ “ผม” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้ ความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์เนื่องจากว่าตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเรื่องเอง พบการเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

7.2 เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวพันด้วย

7.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ ดังนั้นการเล่าเรื่องชนิดนี้ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นการเล่าจากวงนอก เป็นการสังเกต หรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง มักพบการเล่าเรื่องชนิดนี้ในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

7.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพื้นที่ข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะอาศัยแนวคิดการเล่าเรื่องเป็นประเด็นหนึ่งในการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทยที่มีการร่วมสร้างกับชาติอื่นในเอเชียตามที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาเพื่อค้นหาอัตลักษณ์และการสร้างความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นว่าได้อธิบาย

ออกมาให้เห็นเป็นลักษณะอย่างไร โดยจะวิเคราะห์ตามแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ

2.4 แนวคิดสกุลหลังอาณานิคม (Postcolonialism)

ในอันที่จะเข้าใจถึงแนวคิดสกุล “หลังอาณานิคม” (Postcolonialism) ได้แจ่มแจ้งขึ้นนั้นก็ควรที่จะได้มีพื้นฐานความเข้าใจในเรื่อง “ลัทธิอาณานิคม” (colonialism) ในมุมมองของตะวันตกก่อน

ลัทธิอาณานิคม

ในอันที่จะเข้าใจถึงแนวคิดสกุล “หลังอาณานิคม” (Postcolonialism) ได้แจ่มแจ้งขึ้นนั้นก็ควรที่จะได้มีพื้นฐานความเข้าใจในเรื่อง “ลัทธิอาณานิคม” (colonialism) ในมุมมองของตะวันตกก่อน

ระบบอาณานิคมที่เกิดขึ้นและแผ่ขยายไปทั่วโลกในศตวรรษที่ 19 นั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของแนวความคิดที่ใหญ่กว่า นั่นคือ “ลัทธิจักรวรรดินิยม” (imperialism) ซึ่งหมายถึงความมุ่งมั่นที่ชนชาติหนึ่งต้องการเป็นใหญ่หรือเข้ามามีอำนาจครอบครองเหนือชนชาติอื่น (นพพร ประชากุล, 2544) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวมีมาตั้งแต่ครั้งโบราณ และไม่ได้เฉพาะกับชาติตะวันตกเท่านั้นที่ขยายอิทธิพลเหนือโลกตามแนวคิดนี้ โดยแนวคิดนี้สามารถเทียบเคียงได้กับแนวคิดเรื่องจักรพรรดิราชในหมู่ผู้ปกครองของอาณาจักรต่างๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เมื่อหลายศตวรรษก่อน เป็นต้น

ต้นแบบของจักรวรรดินิยมที่กำหนดขึ้นตั้งแต่ครั้งโบราณกาลอันเป็นที่ยึดถือของชาวตะวันตกนั้นได้แก่ จักรวรรดิโรมัน ที่ซึ่งได้ขยายแสนยานุภาพเข้าครอบครองเป็นเจ้าเหนืออาณาจักรใหญ่น้อยรอบทะเลเมดิเตอร์เรเนียน โดยอ้างว่าในสภาวะที่ชนชาติต่างๆ เป็นอิสระอยู่ นั้นมักมีแต่เรื่องทะเลาะเบาะแว้งเบียดเบียนกันก่อให้เกิดความจำเป็นที่จะต้องมีส่วนที่ผู้ที่เป็นชนชาติที่เข้มแข็งทรงอำนาจเข้ามาปกครองดูแลไกล่เกลี่ยข้อพิพาท นอกจากนี้ ยังมีหน้าที่สร้างความเจริญรุ่งเรือง และประกันความสงบสุขให้แก่ชนชาติที่ปวง เรียกว่า ทฤษฎี “ตำรวจโลก” ที่ในยุคโบราณเรียกว่า สันติโรมัน (Pax Romana) และเชื่อว่ามีส่วนที่เป็นแรงบันดาลใจให้แก่การเกิด Pax Americana เพื่อแสดงบทบาทหน้าต่อโลกของประเทศอเมริกาในปัจจุบัน

จากยุคจักรวรรดิโรมัน ล่วงเลยมาถึงศตวรรษที่ 17 และ 18 อังกฤษ และฝรั่งเศสต่างแย่งชิงกันมีอำนาจเหนือดินแดนในอินเดียและอเมริกาเหนือ เพื่อตัดดวงผลประโยชน์จากทรัพยากร โดยเฉพาะโลหะมีค่าอย่างเงินและทอง มาสะสมในท้องพระคลังอันเป็นไปตามความเชื่อทางเศรษฐกิจในยุคนั้น

ในยุคศตวรรษที่ 18 นี้เอง อุดมการณ์ที่เรียกว่า ปรัชญาแห่งความรู้แจ้ง (Enlightenment) ได้มีส่วนวางรากฐานแก่ลัทธิอาณานิคมในศตวรรษต่อมา ปรัชญาดังกล่าวเสนอว่า มนุษย์มีเจตจำนงเสรีที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์สุขด้วยอาศัยการใช้เหตุผลเมื่อเอาหลักเหตุผลมาใช้ในการปกครอง การผลิต และการจัดระบบสังคม ก็จะก่อให้เกิดความเจริญก้าวหน้าไม่สิ้นสุด อุดมการณ์ที่กล่าวมาเป็นพื้นฐานของการเริ่มต้น ภาวะสมัยใหม่ (Modernity) ของโลกตะวันตกในศตวรรษที่ 19 อันเป็นยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ รวมถึงการก่อตัวของระบอบประชาธิปไตย ซึ่งส่วนหนึ่งก็เอื้อให้เกิดความเจริญก้าวหน้าอันอิงอยู่กับระบบอาณานิคมที่เป็นแหล่งทรัพยากรอันมีค่ามหาศาลก่อให้เกิดกระบวนการสร้างความมั่งคั่งให้แก่ยุโรป

ระบบอาณานิคมของศตวรรษที่ 19 มีลักษณะพิเศษต่างจากจักรวรรดินิยมโดยทั่วไปตรงที่ชาติตะวันตกเข้าไปปกครองดินแดนต่างๆ โดยตรง (แทนผู้ปกครองเดิม) จัดระบบระเบียบใหม่อย่างเข้มงวด และยึดยึดวัฒนธรรมกับขนบธรรมเนียมตามแบบที่ตนต้องการ ทั้งนี้ ระบบดังกล่าวเป็นไปตามคติความเชื่อที่รวมเรียกว่า “ลัทธิอาณานิคม” (Colonialism) คติข้อแรก คือระบบอาณานิคมก่อให้เกิดอรรถประโยชน์ต่อมนุษยชาติ ซึ่งเกี่ยวข้องกับหลักเศรษฐกิจแบบทุนนิยม นั่นคือจะเป็นการปล่อยให้ทรัพยากรอันมีค่าที่มีอยู่ทั่วโลกนั้นหมดเปลืองไปอย่างสูญเปล่า หากไม่นำมาแปรรูปไปเป็นสินค้าเพื่อการบริโภค ส่วนคติข้อสอง คือการประยุกต์ใช้ทฤษฎีของดาร์วิน (Darwin) ที่ผู้ที่จะอยู่รอดก็คือผู้ที่เหมาะสมที่สุด แข็งแรงที่สุด ได้ถูกนำมาสร้างในประเด็นด้านชาติพันธุ์ เกิดคิดว่าด้วยความไม่เท่าเทียมกันของชาติพันธุ์ โดยชาวผิวขาวสมควรที่จะปกครองมนุษย์เผ่าพันธุ์อื่นเนื่องจากตนแข็งแรงกว่า ฉลาดกว่า

ลัทธิอาณานิคมยังถูกค้ำจุนด้วยคติทางจริยธรรมซึ่งเป็นปัจจัยที่สร้างความชอบธรรมแก่ระบบอาณานิคมได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด กล่าวคือ นักแสวงหาอาณานิคมกล่าวอ้างว่า อารยะธรรมสมัยใหม่ (Modern civilization) ที่กำเนิดขึ้นจากปรัชญาแห่งความรู้แจ้งนั้น เป็นแสงสว่างที่ปลดปล่อยมนุษย์ออกจากความมมงาย ล้าหลัง ยากเข็ญ จึงเป็นหน้าที่ของชาวตะวันตกที่จะต้องนำ

แสงสว่างแห่งความรู้แจ้งนี้ไปมอบแก่คนทั่วโลก ดังที่เรียกว่า ภาระของคนขาว (the white man's burden) ด้วยความคิดดังกล่าวชาวยุโรปจึงนำเอาผลผลิตของอารยธรรมสมัยใหม่ เช่น ระบบบริหารราชการ ระบบการศึกษา อุตสาหกรรม โรงพยาบาล ฯลฯ ไปบังคับหยิบยื่นให้แก่คนดินแดนอื่น โดยเชื่อว่าเป็นกิจกรรมด้านมนุษยธรรมส่งผลให้พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของชนชาติเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงไป เห็นได้ว่าในศตวรรษที่ 19 นั้นเจ้าจักรวรรดิชาวตะวันตกได้ดำเนินการตามนโยบาย “เสรีนิยมในบ้าน” และ “อำนาจนิยมนอกบ้าน” ได้อย่างกลมกลืน

แนวคิดสกุลหลังอาณานิคม (Postcolonialism)

แม้ว่าระบบอาณานิคมที่ได้มีส่วนสร้างความมั่งคั่งไพบุลย์ให้แก่ยุโรปมานานนับศตวรรษ ได้ล่มสลายไปแล้วด้วยแรงผลักดันจากกระแส “ต่อต้านอาณานิคม” (anticolonialism) ในรูปของ อหิงสาบ้าง ลัทธิมาร์กซ์บ้างผนวกกับผู้นำในการปลดแอกที่เปิดโปงความเลวร้ายของระบบอาณานิคมอย่างแข็งขันเช่น คานธี เซ็งกอร์ โฮจิมินห์ ฯลฯ ซึ่งบรรดาอาณานิคมเกือบทุกแห่งก็สามารถประกาศอิสรภาพได้ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง อย่างไรก็ตามความเลวร้ายแห่งยุคอาณานิคมได้สิ้นสุดลงจริงแล้วหรือ

นักคิดในแนว “หลังอาณานิคม” (postcolonial) ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับเสรีภาพที่เกิดจากการปลดแอกจากความเป็นอาณานิคม ในโลกตะวันตกเมื่อช่วงปลายทศวรรษ 1970 ด้วยความประจักษ์ว่า แม้ระบบอาณานิคม (colonialism) จะสิ้นสุดลงไปแล้วอย่างเป็นทางการ แต่อิทธิพลทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของตะวันตกที่แผ่คลุมไปทั่วโลกซึ่งรวมถึงประเทศไทยด้วยเช่นกันนั้นก็ยังคงดำรงอยู่สืบต่อมาไม่เสื่อมคลาย (เพียงแต่ศูนย์อำนาจที่แท้จริงได้เคลื่อนย้ายจากทวีปยุโรปไปอยู่ที่สหรัฐอเมริกา) และบ่อยครั้งลักษณะที่ไม่เป็นทางการนี้ก็ไต่ยังคงแฝงไว้ด้วยอำนาจแบบเจ้าอาณานิคมอย่างเต็มเปี่ยม (นพพร ประชากุล, 2544)

ในกรณีของประเทศไทย แม้ว่าจะมิได้ตกเป็นเมืองขึ้นของชาติตะวันตกในยุคอาณานิคม ดังกล่าวแต่เราก็ไม่ได้ปลอดจากผลกระทบของปรากฏการณ์อาณานิคมนั้น เป็นที่ทราบกันว่า เมื่ออังกฤษและฝรั่งเศสเข้ามารุกกล้าเข้ามาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สยามจำต้องปรับตัวอย่างใหญ่หลวงในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 ด้วยการเร่งสร้างรัฐในรูปแบบชาติ (nation-state) อย่างรวดเร็ว พร้อมกับแปรประเทศให้เป็น “สมัยใหม่” (modern) ตามแบบตะวันตกเพื่อรับมือกับสถานการณ์อันล่อแหลมยิ่ง เกิดผลพวงอันเป็นรูปธรรมของอิทธิพลตะวันตกที่พบเห็นได้ในสังคมไทยทุกวันนี้ ไม่

ว่าจะเป็นระบบการบริหารราชการ กฎหมาย การคมนาคม ระบบการศึกษา ระบบแพทย์ อาคาร บ้านเรือน การแต่งกาย วิถีดำเนินชีวิต หรือแม้กระทั่งแนวการเขียนวรรณกรรม การประพันธ์ดนตรี ล้วนแล้วแต่วางรากฐานไว้ในยุคที่ไทยถูกคุกคามด้วยปรากฏการณ์อาณานิคมทั้งสิ้น

Partha Chatterjee ได้บ่งบอกถึงลักษณะ โครงงานคั่นคว่ำทางด้านอาณานิคมไว้ว่าเหมือน เป็น “...กฎในเรื่องของความแตกต่างทางด้านอาณานิคมที่ถูกทำให้เป็นมาตรฐาน กล่าวคือ เป็นการ รักษาหรือคงความเป็นต่างตัวแปลกถิ่น (alienness) ในกลุ่มที่ถูกขีดเส้นแบ่งเอาไว้” “โดยความเป็นอื่น (otherness) ที่ถูกแสดงนั้นหมายถึง สิ่งที่ต่ำกว่าด้อยกว่า (inferior) และแตกต่าง อย่างรุนแรงและมันเป็นความต่ำกว่าด้อยกว่าแบบไม่สามารถจะแก้ไขได้”

ลัทธิอาณานิคม (Colonialism) สามารถถูกนิยามไปได้ไกลกว่านั้นก็คือ การเป็น “รูปแบบ ความสัมพันธ์ของอำนาจทางเศรษฐกิจและการเมืองในระดับระหว่างประเทศอันเป็นความสัมพันธ์ ที่คงไว้ซึ่งความไม่เท่าเทียมกัน” ซึ่งหมายความถึงการควบคุมทางด้านสังคมการจ้างงาน (employing social) วัฒนธรรม (culture) และศาสนา (religion) เหมือนเป็นเรื่องทางเศรษฐศาสตร์ และการเมือง หรือเป็นไปตามการจัดประเภทของ Althusser ที่มันเป็นทั้งเครื่องมือของรัฐที่เกี่ยวกับสถาบัน และการปราบปราม

แนวคิดสกุล “หลังอาณานิคม” (Postcolonialism) นั้นจุดประกายขึ้นด้วยหนังสือเรื่อง “Orientalism” (บูรพคดีนิยม) เป็นงานเขียนของอาจารย์สอนวรรณคดีอังกฤษชาวปาเลสไตน์ที่ชื่อ เอ็ดเวิร์ด ซาอิด (Edward Said) โดยเอาสิ่งที่เรียกว่า Orientalism มาวิเคราะห์ทั้งในส่วนที่เป็น “ตะวันออกศึกษา” (ความรู้ว่าด้วยตะวันออก) และที่เป็น “ตะวันออกนิยม” (ความสนใจใน ตะวันออก) และตีพิมพ์ในสหรัฐอเมริกาในปี 1978

ในงานเขียนของเอ็ดเวิร์ด ซาอิด (Edward Said) นั้นเขาได้วิเคราะห์ให้เห็นว่า ความรู้และความนึกคิดของชาวตะวันตกเกี่ยวกับโลกตะวันออกนั้นมีลักษณะที่เอื้อให้ตะวันตกสามารถใช้ อำนาจกับตะวันออกอย่างไร งานชิ้นนี้ได้ส่งผลให้เกิดแรงกระตุ้นอย่างมากต่อนักคิดที่เป็น ชาวตะวันตก ตะวันออก อัฟริกัน ฯลฯ ให้หันมาสนใจศึกษาความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่าง ตะวันตกกับตะวันออกโดยเน้นมุมมองด้านวัฒนธรรมและด้วยจิตสำนึกแบบวิพากษ์ ถือเป็นการรื้อ ฟันปลังแนวทางแนวคิดสกุล “ต่อต้านอาณานิคม” (anticolonialism) ให้กลับฟื้นฟูลูกขึ้นอีกครั้ง หลังจากทีระบบอาณานิคมได้ล่มสลายไปแล้ว

แม้ว่าความรู้ตามแนวคิดหลังอาณานิคม (postcolonial) จะเป็นการศึกษาทางด้านสหสาขาวิชา (interdisciplinary) ของการสอบถามไต่สวนที่มีพันธกิจอยู่กับปัญหา และบริบทที่เกี่ยวข้อง ลัทธิอาณานิคม (Colonialism) รวมถึงบริบทในเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการให้เอกราช หรือการสร้างอาณานิคมก็ตาม แต่มันก็ไม่ได้จำกัดแต่เฉพาะการศึกษาวิเคราะห์อยู่ที่ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในแง่ การเมือง การทหาร และเศรษฐกิจที่เป็นแนวทางหลักทั่วไปในแนว “ต่อต้านอาณานิคม” เท่านั้น

ความแตกต่างในการศึกษาแนวคิดหลังอาณานิคม (Postcolonialism) ที่ต่างจากการศึกษาในรูปแบบอื่นๆ โดยมันได้เตรียมการศึกษาในทางประวัติศาสตร์ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศเพื่อทำความเข้าใจอำนาจของวัฒนธรรมโดยศึกษาถึงผลที่เกิดขึ้นในเรื่องเชื้อชาติ (race) ชนชั้น (class) เพศสภาวะ (gender) และความเป็นชาติ (nationality) ที่ถูกตระหนักว่าเป็นศาสตร์ร่วมสมัยกับแนวคิดที่สำคัญนี้ ด้วยเหตุที่แนวคิดหลังอาณานิคม (postcolonial) ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1970 มันจึงถูกหล่อเลี้ยงด้วยวิชาการในแนวใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เช่น แนวโครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม สัญญาศาสตร์ วัฒนธรรมศึกษาสตรีนิยม เป็นต้น

สำหรับแก่นของแนวคิดหลังอาณานิคมนั้น เราสามารถกล่าวได้ว่า การศึกษาแนวคิดหลังอาณานิคม (Postcolonialism) ยังตระหนักถึงหัวข้อเรื่องใหญ่อันหลากหลายที่มารองรับ การศึกษาทางด้านนี้ (Raka Shome & Radha S. Hegde, 2002) อย่างเช่น ชาติ (nation) อัตลักษณ์แห่งชาติ (nation identity) ความเป็นรอง (subalternity) การแยกย้ายกระจายตัวไปอยู่ต่างประเทศ หรือกลุ่มประเทศที่ชาวต่างชาติเข้าไปตั้งหลักแหล่งอยู่ (diaspora) การข้ามผ่านลัทธิชาตินิยม (transnationalism) ลักษณะสากลนิยม (cosmopolitanism) การยกเลิก/การทำให้เกิดอาณาเขต (De/territorizations) ของอำนาจเกี่ยวกับอาณานิคม และอำนาจแห่งชาติ

แนวคิดหลังอาณานิคมให้ความสำคัญกับกระบวนการสื่อความหมาย สิ่งที่ผู้คนพูดกันในยุคหนึ่งๆ หรือวาทกรรม (discourse) และภาพแสดงแทนทางวัฒนธรรม (cultural representation) โดยถือเอาความสัมพันธ์ระหว่างชาติพันธุ์และระหว่างภูมิภาค โลกเป็นกรอบหลักของการศึกษาสิ่งเหล่านี้

ชาวตะวันตกได้ประดิษฐ์ภาพเหมารวมของโลกตะวันออก (the Orient) ขึ้นมาจากองค์ความรู้และจินตนาการ โดยได้จัดวางผู้คนต่างเผ่าพันธุ์ให้กลายเป็น “คนพวกอื่น” (the Orient) ซึ่งถูก

ให้ฐานะเป็นผู้ที่อยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่าคือยกวาคังที่ซาอิด(Edward Said) กล่าวว่า “โลกตะวันออก (the Orient) ที่ปรากฏอยู่ในตะวันออกศึกษาเป็นระบบของภาพแสดงแทนซึ่งคำจูนไว้ด้วยกำลังอำนาจเพื่อตั้งโลกตะวันออกให้เข้ามาเป็นสิ่งที่โลกตะวันตกสำรวจศึกษาสำเนียงรู้ และเข้ายึดครองในที่สุด นิยามที่ข้าพเจ้าเสนอเกี่ยวกับตะวันออกศึกษานี้ฟังดูออกจะเป็นผลผลิตของอำนาจและการกระทำทางการเมือง และเป็นระบบการตีความที่กระทำต่อโลกตะวันออก ซึ่งก่อปรึ้นด้วยอารยธรรม ผู้คน และท้องถิ่นต่างๆ”

จากแนวทางการศึกษาของซาอิดได้จุดประกายให้นักวิชาการมากมายได้มาศึกษาต่อ และได้ขยายขอบเขตความสนใจไปสู่วาทกรรม และภาพแสดงแทนทางวัฒนธรรม (cultural representation) อันหลากหลายจากอดีตถึงปัจจุบันได้แก่ วรรณกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี การจัดพิพิธภัณฑ์ เป็นต้น นอกจากนี้ นักวิชาการแนวคิดหลังอาณานิคมบางกลุ่มยังมีแนวคิดที่จะตระหนักในภารกิจทางด้านการได้ส่วนว่ายังมีการปรากฏร่องรอยแห่งอำนาจอาณานิคมอยู่หรือไม่ด้วยการตรวจสอบติดตามเปิดโปงวิธีการที่ชาติตะวันตกยังคงครอบงำเอาเปรียบภูมิภาคอื่นของโลกอย่างแอบแฝง เช่น กลยุทธ์ของบรรษัทที่ข้ามชาติ กลุ่มโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ที่ถูกจับจ้องไว้ด้วยหนังกระแสหลักจากฮอลลีวูด เป็นต้น

นอกเหนือจากการวิเคราะห์ตะวันตกในเชิงวิพากษ์ดังที่กล่าวมานั้น นักคิดในแนวหลังอาณานิคมส่วนหนึ่งยังเรียกร้องให้ชนชาติต่างๆ (ที่ไม่ใช่ตะวันตก) ค้นหาอัตลักษณ์ (identity) ของตนเองเพื่อสลัดอิทธิพลตะวันตกที่ได้แทรกซึมเข้ามาอยู่ในตัวตน ด้วยการกระตุ้นให้หวนคืนสู่รากเหง้า ทางวัฒนธรรมที่มีมาอยู่แต่ดั้งเดิมก่อนที่จะได้รับอิทธิพลแบบตะวันตก หรือการให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ปลอดจากอิทธิพลนั้นก่อเกิดกระแส “พื้นเมืองนิยม” (nativism) และ “ท้องถิ่นนิยม” (localism) ซึ่งได้ถูกนำมาใคร่ครวญถึงอีกครั้งโดยมันจะเป็นอัตลักษณ์ประจำชาติหรือท้องถิ่นแบบปลอมๆที่สร้างขึ้นใหม่หรือไม่อย่างไรนั้นเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาให้ถ้วนถี่ว่ามันจะเป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิมที่แท้จริง หรือปนเปื้อนเคลือบแฝงด้วยวัฒนธรรมในแบบตะวันตก หรือถ้าหากเป็นอัตลักษณ์ดั้งเดิมที่แท้จริงแล้วมันยังมีค่าเพียงพออยู่อีกหรือไม่ เพราะอัตลักษณ์ส่วนใหญ่อาจสูญหายไปอันเนื่องมาจากการครอบงำมาช้านานกว่าศตวรรษของตะวันตก และสำหรับในด้านสื่อมวลชนนั้นก็ต้องพึงระลึกถึงอำนาจอิทธิพลของตะวันตกด้วยเนื่องมาจากแบบแผนของการศึกษาสื่อสารมวลชนนั้นมีรากฐานมาจากตะวันตก และได้รับอิทธิพลอย่างมากโดยปัญญาชน และโครงสร้างทางสถาบันสมัยใหม่

แนวคิดบูรพคดีนิยม (Orientalism)

จากในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 19 เป็นช่วงเวลาของการขยายอาณานิคมอย่างไม่เคยมีมาก่อนที่เกี่ยวกับการเข้าพิชิตแล้วครอบครองประเทศอื่นๆ และนโยบายต่างประเทศของเจ้าผู้ครองจักรวรรดิได้เพิ่มสูงขึ้นโดยถูกใช้ในด้านการขยายอิทธิพลของยุโรปเหนือโลกโดยที่อังกฤษ และฝรั่งเศสถูกสถาปนาให้เป็นผู้นำโลก ที่สำคัญในยุค 1860 และ 1870 มั่นชัดเจนที่ว่าผลประโยชน์ทางด้านการค้าจะเป็นประโยชน์ต่อการควบคุมทางการเมืองของรัฐที่ถูกครอบครองเป็นอาณานิคม เราสามารถเห็นโครงสร้างที่แพร่กระจายไปทั่วของอุดมการณ์ที่เกี่ยวกับจักรวรรดิ (imperial ideology) จากช่วงตอนต้นและตลอดจนศตวรรษที่ 19 โดยในช่วงตอนกลางของศตวรรษที่ 19 นั้นเหมือนเป็นยุคของการค้า (Reina Lewis, 1996) อันเป็นไปตามธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของจักรวรรดิ

นอกจากนี้ยังมีการผสมผสานวัฒนธรรมของเจ้าอาณานิคมกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่น โดยเจ้าหน้าที่ พ่อค้าชาวยุโรปถูกส่งเสริมด้วยการเข้าไปยุ่งเกี่ยวทางการเมืองและสังคมมากขึ้น ขนานไปกับการเน้นการแบ่งแยกชาวยุโรปออกจากประชากรพื้นเมือง (native population)

การสร้างระเบียบแบบอาณานิคม (colonial order) สัมพันธ์ต่อรูปแบบที่ทันสมัย (modern forms) ของสิ่งที่เป็นตัวแทน (representation) และความรู้ (knowledge) ซึ่งความสัมพันธ์นี้เคยถูกตรวจสอบอย่างใกล้ชิดในบทวิจารณ์ของแนวคิดบูรพคดีนิยม (Orientalism)

ในปี 1978 Edward Said ได้เสนอหนทางใหม่ในการให้แนวคิดทางประวัติศาสตร์ของความสัมพันธ์ของอะไรที่เราเรียกอย่างใช้สามัญสำนึกว่า The West และ The East หรือกลุ่มประเทศทางตะวันตก (occident) และกลุ่มประเทศทางตะวันออก โดยซาอิดถกเถียงถึงบูรพคดีนิยมเป็นวาทกรรมที่เป็นความรู้ของชาวตะวันตกเกี่ยวกับกลุ่มประเทศทางตะวันออกที่ถูกกำหนดขอบเขตด้วยการครอบครองเหนืออย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้อันเป็นไปตามการใช้ข้อตกลงของ Michel Foucault ที่ว่า ทุกๆรูปแบบของรูปร่างนั้นก่อให้เกิดผลผลิตของอำนาจ สำหรับซาอิด แล้วความเป็นตัวแทนของโลกตะวันออกถูกผลิตโดยบูรพคดีนิยมที่ประกอบสร้างภาพลักษณ์ (images) ที่มานิยามธรรมชาติของ the Orient และ the Oriental เหมือนเป็นความแตกต่างที่ไม่อาจไถ่ถอนได้ และต่ำกว่า (inferior) ตะวันตก (the West) ผู้ซึ่งเป็นผู้สร้างความรู้เกี่ยวกับตะวันออก (the East) ด้วย

การอ้างอิงของชาวตะวันตกเอง และยืนยันด้วยว่าอำนาจของตะวันตก (the West) เพื่อรู้ เพื่อ และ วางกฎเกณฑ์ต่อ the Orient นั้นทำได้ดีกว่า the Orient เองด้วยซ้ำไป

ภาพของความไม่ใช่ตะวันตก (the non-West) ที่แสดงออกมาทั้งในด้านศิลปะ และวิชาการ แบบตะวันตกในการวิเคราะห์ของซาดิด (Edward Said) นั้นได้กล่าวถึงว่าภาพของความไม่ใช่ ตะวันตก (the non-West) นั้น ไม่ใช่เพียงแค่การบิดเบือนอุดมการณ์เพื่อให้เอื้อต่อระเบียบการเมือง ของโลก (global political order) ที่ปรากฏขึ้นแต่เป็นการจัดเรียงที่ซับซ้อนของจินตภาพหรือความ นึกคิด (imagery) และความรู้ความชำนาญที่จะจัดระบบและผลิตความเป็นจริงทางการเมือง (political reality) ของโลกตะวันออก (the Orient) ขึ้น โดยมีลักษณะอยู่ 3 ประการในการสร้างความ เป็นจริงเกี่ยวกับชาวตะวันออกโดยมันถูกเข้าใจเหมือนเป็น (Timothy Mitchell, 1999)

1. สินค้าของส่วนสำคัญในเรื่องเชื้อชาติ หรือวัฒนธรรมที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลง

2. ลักษณะจำเพาะที่จำเป็นมีอยู่ในแต่ละกรณีของขั้วตรงข้าม (polar opposite) กับตะวันตกได้แก่การให้ชุดความหมายดังต่อไปนี้

ลักษณะจำเพาะของตะวันออก (The Orient) ได้แก่ ถูกกระทำ (passive) อยู่กับที่ (static) ใช้อารมณ์ (emotional) ที่ไร้ระเบียบ (chaotic) ไม่รู้จักเหตุผล (irrational) แปลก/มาจาก แปลกถิ่น (exotic) เต็มไปด้วยราคะ (erotic) เต็มไปด้วยราคะ (erotic) ทารุณโหดร้าย (despotic) และ ป่าเถื่อน/ไม่เลื่อมใสศาสนา (heathen)

ลักษณะจำเพาะของตะวันตก (The West) ได้แก่ กระทำ (active) เคลื่อนไหว (mobile) ใช้เหตุผล (rational) ที่เป็นระเบียบ (ordered) รู้จักเหตุผล (rational) ค้นเคย (familiar) มีศีลธรรม (moral) ยุติธรรม/ ถูกต้อง (just) และประพฤติดี/เคร่งศาสนา (Christian)

3. ผู้อยู่ตรงข้ามในทางฝั่งตะวันออก (oriental opposite) ถูกให้ลักษณะไปในประเด็น ของการขาดสิ่งที่เป็นพื้นฐานสำคัญ ได้แก่ การเคลื่อนไหว (movement) เหตุผล (reason) ความหมาย (meaning) และอื่นๆ โดยสรุป 3 ลักษณะเป็นไปในเรื่องของ ลักษณะพื้นฐานนิยม (essentialism) ความเป็นอื่น (otherness) และการขาด (absense) ซึ่งในโลกของอาณานิคมสามารถถูกขัดเกลา

(mastered) และควมมีอำนาจเหนืออาณานิคมจะทำให้ลักษณะที่ถูกนิยามข้างต้นถูกเสริมให้ดูแรงยิ่งขึ้น

โลกตะวันออก (the Orient) ไม่เพียงอยู่ถัดออกมาจากยุโรปเท่านั้นมันยังคงเป็นที่ตั้งของอาณานิคมที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ร่ำรวยที่สุด และเก่าแก่ที่สุดของชาวยุโรป ซึ่งมันยังช่วยนิยามยุโรป (หรือตะวันตก) ในทางภาพลักษณ์ (images) แนวคิด (idea) บุคลิกภาพ (personality) ประสบการณ์ที่แตกต่าง โดยมันเป็นส่วนหนึ่งของอารยธรรมและวัฒนธรรมเชิงวัตถุของชาวยุโรป แนวคิดบูรพคตินิยมได้แสดงออกและเป็นตัวแทนสิ่งซึ่งเป็นเรื่องในด้านวัฒนธรรม และอุดมการณ์เหมือนเป็นประเภทของวาทกรรมที่ถูกสนับสนุนโดย สถาบัน (institutions), อภิธานคำศัพท์ (vocabulary), องค์กรความรู้ (scholarship), จินตนาการ (imagery), คำสั่งสอน (doctrines) แม้แต่ระบบราชการแบบอาณานิคม (colonial bureaucracies)

บูรพคตินิยมเป็นสไตล์ของความคิดที่มีพื้นฐานอยู่บนความแบ่งแยกวิชาภาวะวิทยา หรือวิชาที่ว่าด้วยความเป็นมนุษย์ (ontological) และวิชาทางญาณวิทยา (epistemological) ที่ถูกสร้างระหว่าง 'ประเทศทางตะวันออก' (The Orient) และ 'ประเทศทางตะวันตก' (The Occident) ด้วยเหตุนี้หม่อมวลชนจำนวนมากซึ่งเป็น นักเขียน หมู่กวี นักนวนิยาย นักปรัชญา (philosophers) นักทฤษฎีทางการเมือง นักเศรษฐศาสตร์ และนักบริหารจัดการจักรวรรดิ (imperial administrators) ยอมรับความแตกต่างขั้นพื้นฐานระหว่างตะวันออก (East) และตะวันตก (West) อันเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับทฤษฎีมหากาพย์ (epics) การพรรณนาทางสังคม (social descriptions) การตระหนักถึงประเทศตะวันออกในเรื่องทางการเมือง ธรรมเนียม (customs) จิตใจ (mind) จุดหมายปลายทาง (destiny) และอื่นๆที่ถูกสร้างอย่างพิถีพิถันมากขึ้น ภาพลักษณ์ของโลกตะวันออก (the Orient) ไม่เพียงแต่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของตะวันออก วรรณกรรม หรือการจัดการอาณานิคมแต่มันยังเกี่ยวข้องกับทุกๆกระบวนการใหม่ๆที่ชาวตะวันตกสร้างขึ้นเพื่อสร้างสิ่งตัวแทนในโลก ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม การศึกษา การท่องเที่ยว ความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน

Gramsci ได้สร้างการแยกแยะความแตกต่างในเชิงวิเคราะห์ที่เป็นประโยชน์ระหว่างสังคมพลเรือน และสังคมทางการเมือง ซึ่งอย่างแรกได้แก่ สังคมพลเรือนนั้นถูกสร้างขึ้นมาจากความสมัครใจ (หรืออย่างน้อยที่สุดก็อย่างมีเหตุผล (rational) และไม่ใช่กำลังบังคับ (non-coercive)) ของสถาบันต่างๆอย่าง โรงเรียน ครอบครัว และสหภาพ (unions) ส่วนสังคมทางการเมือง (political

society)ทางการเมืองนั้นได้แก่สถาบันของรัฐได้แก่กองทัพ สถาบันตำรวจ ระบบราชการส่วนกลาง ผู้เป็นเจ้าของบทบาทการเข้ามามีอำนาจปกครองโดยตรง (direct domination)

สำหรับวัฒนธรรมนั้นถูกจัดอยู่ภายใต้วัฒนธรรมพลเรือนที่ซึ่งอิทธิพลของความคิด สถาบัน และของงานส่วนบุคคลอื่น ๆ นั้นไม่ได้ผ่านการครอบงำ (domination) แต่เป็นอะไรที่ Gramsci เรียกว่า ความเห็นชอบยินยอม โดยถ้ามีรูปแบบทางวัฒนธรรมหนึ่งที่เข้ามามีอิทธิพลมากกว่า วัฒนธรรมอื่นๆแล้ว Gramsci เรียกผู้นำทางวัฒนธรรมนี้ว่าhegemony อันเป็นแนวคิดที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเข้าใจชีวิตทางวัฒนธรรมโลกอุตสาหกรรมตะวันตก มันเป็นhegemony หรือค่อนข้าง จะเป็นผลลัพธ์ทางวัฒนธรรมของการทำงานในด้านการเข้ามามีอำนาจเหนือทางวัฒนธรรม(cultural hegemony)นั่นเอง ที่ยังคงให้แนวคิดบูรพคดีนิยมยังคงแข็งแกร่งและจริงจังยั่งยืนอยู่ต่อไป

โดยบูรพคดีนิยมไม่เคยไกลจากสิ่งซึ่ง Denys Hay เรียกว่าเป็นThe idea of Europeความคิดรวบยอดที่แสดงความเป็น 'พวกเรา' (us) ชาวยุโรปเหมือนให้เป็นผู้ที่ต่อต้านทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็น 'พวกโน้น' (those) ได้แก่ชนที่ไม่ใช่ชาวยุโรป และจริงๆแล้วมันตกเถียงที่ว่าองค์ประกอบสำคัญใน วัฒนธรรมตะวันตกเป็นอะไรที่สร้างสิ่งซึ่งมีอำนาจอยู่เหนือวัฒนธรรม (culture hegemonic) ที่เกิดขึ้นทั้งใน และนอกยุโรป โดยแนวคิด อัตลักษณ์ความเป็นยุโรป (Europe identity) เท่ากับเป็น อะไรที่เหนือกว่าสิ่งหนึ่งในทางเปรียบเทียบกับทุกๆชนชาติ และวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่ชาวยุโรป

ในแง่ของโลกอิเล็กทรอนิกส์ และยุคหลังสมัยใหม่เป็นสิ่งที่มีการเสริมแรงในแนวคิดแบบ แบบแผนตายตัว (stereotypes) โดยสิ่งซึ่งประเทศในทางตะวันออกถูกมอง ทั้งนี้สื่อต่างๆไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และทุกสื่อล้วนมีอิทธิพลในข้อมูลข่าวสารที่ถูกนำเข้าสู่เป้าหมายที่ถูก สร้างให้เป็นมาตรฐานมากขึ้นๆ ดังนั้นมันทำให้การที่จะตระหนักถึงความเป็นตะวันออกถูก ออกไปซึ่งการสร้างให้เกิดมาตรฐาน (standardization) และการทำให้เกิดเป็นแบบแผนตายตัวทาง วัฒนธรรม (cultural stereotyping)นั้นส่งผลต่อโลกตะวันออกเหมือนอย่างที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วใน ความเชื่อทางด้านอำนาจทางวิชาการ และภูตวิทยา(demonology)ที่ถูกสร้างขึ้นในจินตนาการของ ชาวตะวันตกที่ว่า 'ประเทศทางทิศตะวันออกเป็นอะไรที่ลึกลับ' (the mysterious Orient) คู่อำนาจขึ้น ในศตวรรษที่ 19

แนวคิดสกุลหลังอาณานิคม (postcolonialism) และแนวคิดบูรพคดีนิยม (Orientalism)เป็น แนวคิดที่มีความสัมพันธ์อ้างอิงถึงกันอยู่ ตลอดทั้งได้อ้างอิงถึงแนวคิดในด้านลัทธิอาณานิคม

(Colonialism) และแนวคิดลัทธิจักรวรรดินิยม (Imperialism) ซึ่งต้องมีการประยุกต์ใช้แนวคิดเหล่านี้แปรเปลี่ยนตามบริบทของแต่ละยุคสมัยเพื่อใช้ตอบข้อสงสัยในแนวทางของแนวคิดสกุลหลังอาณานิคม (postcolonialism) ที่ว่าอำนาจครอบงำโลกในแบบด้านลัทธิอาณานิคม (Colonialism) และแนวคิดจักรวรรดินิยม (Imperialism) ยังมีอำนาจหลงเหลืออยู่หรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมุ่งประเด็นไปที่การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในเรื่องวัฒนธรรม หรือการใช้อำนาจเข้ามามีอิทธิพลเหนือวัฒนธรรมในระดับท้องถิ่นเป็นสำคัญ

ในด้านของวรรณกรรมก็ได้มีการศึกษาถึงความเป็นตะวันตกและความเป็นตะวันออก ตามแนวทางของแนวคิดสกุลหลังอาณานิคม และแนวคิดบูรพคดีนิยมด้วย โดยเฉพาะผลงานการศึกษา งานวรรณกรรมของชาวอเมริกันเชื้อสายเอเชีย (Asian American Literature) ที่เกิดขึ้นในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเรื่องชนกลุ่มน้อย แต่การศึกษางานแนวนี้ของนักวิจารณ์ชาวอเมริกันเชื้อสายจีนที่ตรวจสอบภาพลักษณ์ของตน โดยเฉพาะดังนั้นผลที่ได้จึงไม่ใช่ภาพรวมของชาวเอเชียทั้งหมด หรือไม่อาจกล่าวว่าเป็นภาพตายตัวของชาวเอเชียได้ ซึ่งนักวิจารณ์ชาวจีนกลุ่มนี้ก็ได้เพิ่มจำนวนขึ้นมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงปี 1986 เป็นต้นมา อย่างไรก็ดีมันก็ยังมิข้อขัดแย้งและข้อถกเถียงที่สำคัญเกี่ยวกับ การใช้คำว่า “วรรณกรรมของชาวอเมริกันเชื้อสายเอเชีย” หรือ “Asian American” อันเนื่องมาจากการศึกษาก่อนหน้านี้มักใช้คำว่า “Oriental” ซึ่งหมายถึง ชาวตะวันออกและยังใช้แทนภาพลักษณ์ของชาวตะวันออกในสายตาตะวันตกด้วย คำนี้ถูกสร้างขึ้นในดินแดนตะวันตกจากความจำเป็นที่ต้องการแบ่งแยกเชื้อชาติในสังคมและระหว่างสังคม ดังนั้นคำว่า “Asian American” จึงสื่อความหมายชัดเจนกว่า “Oriental” โดยมันสามารถบอกอัตลักษณ์ชาวอเมริกันเชื้อสายเอเชียได้ดีกว่า ซึ่งงานเขียนของกลุ่มนักเขียนอเมริกันเชื้อสายเอเชียนี้มีแก่นเรื่องที่คล้ายคลึงกันคือการนำเสนอเรื่องความต้องการอิสระเสรีและต้องการการยอมรับของปัจเจกชน การดิ้นรนต่อภาวะกดดัน และความอยู่ดีศรีสุข โดยประเด็นสำคัญที่นักเขียนกลุ่มนี้ไม่ว่าจะเป็นชาติจีน เกาหลี ญี่ปุ่น ฟิลิปปินส์ ต่างมีประสบการณ์ร่วมกันคือ การนำเสนอกระแสคิดกันทางเชื้อชาติที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้ยังได้ถ่ายทอดทัศนคติของชาวอเมริกันที่มีต่อชนกลุ่มน้อยกลุ่มต่างๆด้วย (นิภาภัทร อภิภัทรพาณิชย์, 2544) อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า ภาพลักษณ์ของชาวเอเชียไม่อาจจะกำหนดด้วยภาพลักษณ์ที่เป็นแบบฉบับตายตัวที่มาจากศิลปะอาณานิคม การศึกษาที่ได้จากชาติใดชาติหนึ่งในเอเชียมาสรุปกล่าวอ้างได้ เพราะถึงอย่างไรภายในกลุ่มประเทศชาวเอเชียด้วยกันเองก็มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่จำเพาะเจาะจงอยู่บนแต่ละพื้นที่ทางวัฒนธรรมของโลกตะวันออก

ดังนั้นผู้วิจัยจะใช้แนวคิดทั้งสองนี้ในการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ประกอบกับการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ตามที่สนใจศึกษาเพื่อค้นหาอัตลักษณ์ และการสร้างความหมายความเป็นตัวตนของตนเองได้แก่ความเป็นเอเชีย หรือความเป็นตะวันออกกับความเป็นอื่นว่าเป็นอย่างไรประกอบกับการค้นหาร่องรอยของอำนาจการครอบงำของวัฒนธรรมตะวันตก ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ที่เสมือนเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมและพื้นที่แสดงอำนาจแห่งวาทกรรมตามแนวคิดของฟูโกว่าเป็นอย่างไ

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

• อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเกิดขึ้นจากความเป็นมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอยู่รวมกันจึงจะสามารถดำรงอยู่ได้ และการอยู่รวมกันก็ต้องมีการสร้างอะไรบางอย่าง และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อให้ดำรงอยู่ร่วมกันให้ได้ นั่นคือสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรม ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละสังคม ซึ่งลักษณะเด่นของแต่ละวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมที่ทำให้แต่ละสังคมแตกต่างกันนั้นเรียกว่า *อัตลักษณ์*

ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ในแต่ละสังคมที่หลากหลายของโลกนี้นั้น เราสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างพื้นฐานระหว่าง “ลักษณะตะวันตก” และ “ลักษณะตะวันออก” (ในที่นี้หมายถึงชาวเอเชีย) ด้วยใช้เกณฑ์ของ Jan Servaes ที่ได้สรุปไว้ใน หนังสือ *Communication Yearbook 12* ในบทความวิจัยเรื่อง “Cultural Identity and Modes of Communication” ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นลักษณะของแต่ละวัฒนธรรมโดยทั่วไปไว้ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับโลก ในวัฒนธรรมตะวันออกนั้นมีความเชื่อในเรื่องของความ เป็นหนึ่งเดียวกับโลกและจักรวาล (Harmony being) ในขณะที่โลกตะวันตกนั้นเชื่อในอำนาจ (Power) แห่งการควบคุม ความรู้ (knowledge) ในแบบของโลกตะวันออกนั้นมีจุดมุ่งหมายไปใน วิถีทางที่ดีกว่าและทำให้ใกล้ชิดยิ่งขึ้นที่จะพบกับการสอดประสานกันอย่างกลมกลืนระหว่าง ธรรมชาติและมนุษย์ ในขณะที่ความรู้แบบตะวันตกจะมีจุดมุ่งหมายในเรื่องของความสงบสุขที่ ควบคุมได้ (controlling peace) และเพื่อให้ระบบระเบียบเป็นคุณค่าที่ดีที่สุด (order is a prime value)

2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคล ในวิธีการสื่อสารแบบตะวันตกนั้นจะเน้นให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ส่วนบุคคลเป็นสำคัญ โดยมีจุดยืนอยู่ที่ความเป็นตัวของตัวเอง (I-oriented) ในขณะที่การสื่อสารแบบบริบทวัฒนธรรมตะวันออกนั้นจะคำนึงถึงบทบาทกลุ่มหรือการทำตัวเองให้เป็นไปตามแนวทางของกลุ่มมากกว่า เป็นการให้กลุ่มเรียกหรือกำหนดสถานภาพของตนในสังคม (เป็นแบบ We-oriented)

3. ความสัมพันธ์ทางสังคม แนวความคิดความสัมพันธ์แบบมีลำดับชั้น (hierarchical relation) ยังคงดำรงอยู่ และถูกเน้นย้ำอย่างชัดเจนใน โลกตะวันออก (the East) แต่ละบุคคลจะไม่เท่าเทียมกันจะต้องมีการจัดแบ่งระดับมีคนที่อยู่สูงกว่า หรือต่ำกว่าในทุกวงการไม่ว่าจะเป็นในสถาบันทางสังคมใดก็ตามทั้งครอบครัว บริษัทหรือที่โรงเรียน เป็นต้น ขณะที่โลกตะวันตก (the West) นั้นจะเน้นการสื่อสารแบบทางนอนและความสัมพันธ์แบบเท่าเทียมกัน (horizontal and equal relationship)

คุณค่าแห่งการมองสังคมแบบของ โลกตะวันตกที่ถือถูกพิจารณาว่ามีความสำคัญมากก็อย่างเช่นแนวคิดในเรื่องความเท่าเทียมกันของชายและหญิง หรือแนวคิดประชาธิปไตย (the equality of men and women, or democracy) ในอีกด้านหนึ่งคุณค่าและบรรทัดฐาน (values and norms) อย่างอื่น ๆ นั้น อย่างเช่น การเคารพต่อผู้ที่สูงวัยกว่า (respect for one's elder) หรือความภักดีต่อกลุ่ม (loyalty to the group) นั้นถูกให้เป็นสิ่งที่สำคัญมากกว่าเมื่อพิจารณาในบริบทวัฒนธรรมแบบโลกตะวันออก

4. วิธีการสื่อสาร การสื่อสารแบบตะวันตก (the West) นั้นจะมีรูปแบบที่ตรงไปตรงมาและชัดเจน (Direct and explicit) มีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือ (Instrumental) ในการแลกเปลี่ยนความคิด ยึดมั่นในการแสดงให้ผู้รับสารได้รับทราบข้อเท็จจริงทั้งหลายด้วยการใช้เหตุผลและผลมายืนยันเพื่อโน้มน้าวให้เชื่อมั่น (Aristotelian argumentation) ให้ความสำคัญต่อสารที่ส่งออกไป (Communicator oriented) หรือสนใจการเข้ารหัส (encoding) จะเรียกได้ว่าการสื่อสารประสบความสำเร็จก็เมื่อผู้รับสารเข้าใจในสารที่ส่งออกไป ในขณะที่การสื่อสารแบบตะวันออก (the East) มีลักษณะนั้นจะมีลักษณะที่อ้อมค้อมและแฝงด้วยความหมาย (Indirect and Implicit) ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ (situational) เพื่อรักษาความสัมพันธ์และความรู้สึกและให้ความสำคัญกับผู้รับสารมากกว่า (Receiver oriented)

ขณะที่ชาวตะวันตกเริ่มการสนทนาด้วยเป้าหมายที่ชัดเจนเช่นพวกเขาต้องการพูดหรือได้รับบางสิ่งบางอย่างไม่ว่าจะเป็นเชิงวัตถุหรือไม่ใช้วัตถุก็ตาม แต่สำหรับชาวตะวันออกนั้นถือว่าการสนทนานั้นคือการแลกเปลี่ยนทางอารมณ์ (emotional exchange) ซึ่งความพึงพอใจในการสื่อสารนับเป็นสิ่งสำคัญ โดยในการสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication) นั้นชาวตะวันออกจะพยายามประเมินความรู้สึกและสถานะทางจิตในเวลานั้น และเน้นการพยายามสื่อสารแบบองค์รวม (total communication) ชาวตะวันออกจะเห็นว่าข้อเท็จจริง (truth) จะถูกเปิดเผยเมื่อเขาหรือเธอพร้อมสำหรับมันหรือในอีกทางหนึ่งก็คือเมื่อความรู้ที่ได้รับนั้นเพียงพอ และความเข้าใจได้ถูกสะสมรวบรวมขึ้น ชาวตะวันตกคาดทำนายทัศนคติของพวกเขาด้วยคำนี้ถึงธรรมชาติและเทคโนโลยี (nature and technology) ในการที่พวกเขาต้องการจะตั้งการและควบคุมในสิ่งเหล่านี้ แต่ชาวตะวันออกจะพยายามเพื่อให้ทั้งคู่ประสบความสำเร็จในการเกิดความสัมพันธ์ที่สอดคล้องประสานกลมกลืนกัน (a harmonious relationship) กล่าวโดยสรุปแล้วเราแบ่งแยกวิธีการสื่อสารแบบตะวันตกและตะวันออกด้วย 3 เรื่องนี้คือ การหยั่งรู้ / รู้โดยสัญชาตญาณ แนวคิดเหตุผลนิยม และแนวคิดแบบประจักษ์นิยม (intuition, rationalism, and empiricism)

สำหรับการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของชาวเอเชียในหลายๆกลุ่มชนนั้นมันจะมีลักษณะพิเศษตรงที่มันเป็นภาษาที่มีระดับในการใช้คำพูด (level of speech) โดยอ้างอิงตามอายุ (age) สถานะทางสังคม (social status) และรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (pattern of social interaction) คนๆหนึ่งจะต้องใช้ชื่อเรียกและรูปแบบของการใช้คำนำหน้าในการเรียกหรือกล่าวถึงด้วยคำที่แตกต่างกันเมื่อจะสื่อสารกับคนที่อ่อนกว่าหรือแก่กว่า ช่วงชั้นสูงกว่าหรือต่ำกว่า (a higher- or lower-ranked person) จัดเป็นการใช้ภาษาแบบแบ่งระดับสูงต่ำ (hierarchical language) ที่ซึ่งในโลกตะวันตก (the West) นั้นรูปแบบภาษาดังกล่าวนี้นั้นค่อยๆหายไปอย่างช้าๆ

ตารางที่ 1 สรุปความแตกต่างหลักระหว่างตะวันตกและตะวันออก ของ *Jan Servaes*

ตะวันออก (East)	ตะวันตก (West)
Sociocultural system (emphasis on) :	
Cosmocentric	anthropocentric
self is part of group	self is central
hierarchy / asymmetrical	horizontal / symmetrical
harmony	power / conflict
being	being
Mode of communication (emphasis on) :	
Platonic	Aristotelian
Pathos prevails	logos prevails
indirect	direct
intermediate	face-to-face
situational	instrumental
receiver-oriented	communicator-oriented
dialectic / cyclic / dialogic	linear / monologic
total	partial
poetical / nonverbal	explicit / verbal
deductive / accepting	inductive / analyzing
affective	assertive
relative statements	absolute statements
form	content

(อ้างอิงใน *Communication 12*, 1989: 400)

- การเผชิญหน้าทางวัฒนธรรมระหว่างโลกตะวันออก กับ โลกตะวันตก

Jan Servaes (1989) ได้กล่าวไว้ว่า นับแต่สงครามโลกครั้งที่ 2 แนวคิดเรื่องหมู่บ้านโลก

(global village) ที่ปรากฏขึ้นนั้น ได้ถูกเคลื่อนย้ายไปสู่การอภิปรายกันในทางวิชาการ ในการตีพิมพ์แนวคิดที่ยอดนิยมนี้บ่อยครั้งก็มีเคยถูกอ้างถึงเสมือนเป็นจักรวาลของ Coca Cola หรือวัฒนธรรมแบบตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse culture) หรือวัฒนธรรมแบบฮอลลีวูด (Hollywood culture) หรือในทางอื่นๆก็อาจจะถูกมองเสมือนเป็นการทำให้เกิดความเป็นอเมริกันขึ้นของโลกนี้ (Americanization of the world) กระนั้นพวกเราก็คงใช้ชีวิตอยู่บนโลกที่ถูกแบ่งแยกออกจากกัน ในทางวัฒนธรรมอยู่ดี (a culturally divided world) ในตลอดทั่วทั้งประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรมที่มีอยู่มากมายหลากหลายนั้นมันก็ยังมีความที่จะมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอยู่เสมอไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ลักษณะจำเพาะโดยทั่วไปของการปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมเช่นนี้เคยเป็นสิ่งที่ยังคงความมั่นคงอยู่ (integrity) หรือไม่ก็พัฒนาปรับเปลี่ยนให้มีความหลากหลายหรือร่ายรูปแบบมากยิ่งขึ้น ด้วยความที่แต่ละชุมชนแต่ละสังคมหรือแต่ละชาติพันธุ์ต่างมีสิ่งที่ต้องการและคุณค่าที่ถูกพัฒนาขึ้นมาอย่างมากมายหลากหลายผันแปรตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างหันเหออกจากกัน พบเจอและเรียนรู้กระทั่งให้คุณค่าแก่เหตุการณ์นั้นอย่างแตกต่างกัน ด้วยเหตุเช่นนี้จึงทำให้วัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมได้แสดงอัตลักษณ์ออกมาอย่างแยกเป็นเอกเทศจากกัน (separate identities) อย่างไรก็ตาม นับตั้งแต่ยุคของทุนนิยม (age of capitalism) ความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรมและสิทธิในการปกครองหรือคงไว้ซึ่งความเป็นตัวเองทั้งหมดทั้งสิ้นนี้ (overall cultural diversity and autonomy) นั้นก็ได้ถูกคุกคามโดยแนวคิดเชิงกลไกของการทำให้เป็นสิ่งเดียวกันกับวัฒนธรรมแบบตะวันตก (mechanisms of Western cultural synchronization) หรือแนวคิดแบบ “จักรวรรดินิยม” (imperialism) โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้มีการนำเอาการสื่อสาร ในทุกความหมายและทุกรูปแบบการประยุกต์ใช้เกี่ยวกับมัน ได้ถูกนำมาเป็นบทบาทสำคัญของกระบวนการที่แผ่ขยายไปทั่วโลกนี้ ขณะเดียวกัน ในแต่ละพื้นที่อันหลากหลายของโลกนี้นั้น ที่ระดับทางสังคมที่เด่นแตกต่างจากกันนั้น (at distinct level) ก็ยังสามารถพบได้ว่ามันได้ปรากฏการเคลื่อนไหวในทางต่อต้านกันอยู่ (countermovement) อันได้แก่ความพยายามเพื่อยังคงและกระตุ้นไว้ให้พื้นที่หนึ่งในโลกนี้นั้น ยังคงสิทธิในการปกครองและชี้นำวัฒนธรรมหรือมีเอกสิทธิ์ในตัวเองทางด้านวัฒนธรรมอยู่ (cultural autonomy) หรือพูดในอีกทางหนึ่งก็คือ ด้วยเหตุผลจากความแตกต่างทางสังคม วัฒนธรรมก็ถือเป็นปรากฏการณ์ที่ได้เกาะกุมเอาความแตกต่างแห่งสารัตถะในความเป็นชุมชนแต่ละชุมชนเอาไว้

สำหรับกระบวนการคุกคามโดยแนวคิดเชิงกลไกของการทำให้เป็นสิ่งเดียวกันในทางวัฒนธรรม (cultural synchronisation) โดยเฉพาะจากอิทธิพลของตะวันตกนั้น สามารถขับเคลื่อนบังเกิดขึ้นได้โดยปราศจากความสัมพันธ์ในเชิงอำนาจจักรวรรดิ (imperialistic relations) อย่างกรณี

ประเทศไทยที่ปล่อยให้ภาวะคุกคามเช่นนี้ได้ปรากฏขึ้น นำไปสู่ความเสี่ยงต่อการเผชิญหน้ากับวิกฤติแห่งสภาวะที่เสมือนเป็นการสูญเสียอัตลักษณ์ของตนด้วยการทำตัวเสมือนหนึ่งเป็นผู้ตกเป็นอาณานิคมด้วยตัวของตัวเอง (Loss identity : autocolonisation)

• วิกฤติทางวัฒนธรรมของโลกยุคปัจจุบัน หรือยุคโลกาภิวัตน์

โลกทุกวันนี้เป็นโลกที่เชื่อมโยงกันด้วยข้อมูล การค้า และการเงินครอบคลุมถึงกันหมดทั่วโลก หรือโลกาภิวัตน์ กระแสโลกาภิวัตน์ที่มนุษย์เผชิญอยู่ร่วมกัน คือความเป็นโลกเดียวกัน มีความทันสมัย โดยเน้นเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจ การค้าการลงทุน เน้นเรื่องการเงินเสรี ให้ทั้งโลกเชื่อมโยงเป็นแบบเดียวกัน เป็น *One World Order* คือเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อการค้าเสรีและเงินเสรี และมีอารยธรรมเดียวกันทั้งโลก คือ อารยธรรมวัตถุนิยม บริโภคนิยม ด้วยความที่โลกเชื่อมโยงกันด้วยข้อมูล การค้าและการเงิน ถึงกันหมดทั่วโลกนี้เอง โลกจึงซับซ้อนหมุนเร็วและเกิดสภาพโกลาหลไม่มีอะไรแน่นอนตายตัว หรือ เกิดสภาวะ *Chaos* ได้ง่าย

สภาวะ *Chaos* ทำให้เราเข้าใจถึงหลักของความเป็นไปได้ที่มีมากมายหลากหลาย รวมทั้งเวลาที่ไม้อาจจะหวนกลับมาได้อันนั้นคือ สภาวะแห่งการไร้เสถียรภาพ ซึ่งเป็นที่มาของสภาวะ *Chaos* ทำให้คาดเดาอะไรไม่ได้แน่นอน เช่น *Chaos* ของภาวะเศรษฐกิจโลกจากที่เคยเฟื่องฟูก็กลับพลิกผันจมดิ่งสู่ภาวะวิกฤติเศรษฐกิจอย่างที่เราพบทุกวันนี้นี้ ส่วน *มายา* นั้น มายาในที่นี้หมายถึงชุดของระบบความคิดที่ให้ความดีงามความถูกต้องชอบธรรมแก่นวนคิด *โลกาภิวัตน์* ภายใต้กรอบของเศรษฐกิจยุคโลกไร้พรมแดนนี้ โดยมายาเป็นภาพฝันที่ฝังลึกอยู่ภายใต้จิตวิญญาณของมนุษย์เรา ที่มีทั้งมิติแห่งความสุขและความทุกข์ ภาพฝันนี้คือส่วนหนึ่งของสิ่งที่เรียกว่า *มายา* เป็นพลังมายาที่ครอบงำจิตวิญญาณของมนุษย์ โดยใครก็ตามที่ตกอยู่ภายใต้ภาพฝันนี้ก็คือ การถูกมายาของโลกาภิวัตน์ นี้ครอบงำก็สามารถนำพาชีวิตไปสู่ความตาย หรือไม่ก็ นำไปสู่ความรู้สึกหดหู่อย่างรุนแรงกับชีวิตและอาจนำไปสู่การทำลายชีวิตตนเองได้ ช่วงที่สภาวะ *Chaos* ได้แสดงบทบาทครอบงำ มันจะนำมาซึ่งสภาวะทุกข์ที่จะก้าวมามีอิทธิพลครอบงำจิตวิญญาณของมนุษย์ ซึ่งวิกฤติเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดการเจ็บป่วยทางจิตวิญญาณที่รุนแรง บางคนถึงกับเป็นบ้า หลายคนคิดฆ่าตัวตายซึ่งอาจเป็นเพราะเห็นคุณค่ากับการใช้ชีวิตที่ฟุ้งฟิงวัตถุ รวมถึงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอันนำสมัยต่างๆ มากมายก็เป็นได้

ยุค ศรีอาริยะ (2544) กล่าวว่า ด้วยภาวะของโลกยุคนี้ที่ไม่มีอะไรแน่นอนดังกล่าว

ทำให้จิตเกิดการไหลเปลี่ยนตลอดเวลา จิตนี้คือความไม่แน่นอนของชีวิต ยิ่งเวลาวิฤติ อย่างวิฤติ เศรษฐกิจมันก่อให้เกิดภาวะที่จิตหดหู่ มาสู่ภาวะทุกข์เศร้า และความปั่นป่วนทางจิต ที่บางครั้ง รุนแรงมากจนกลายเป็นพลังในการทำลายตนเองที่รุนแรงได้เช่นกัน อย่างเช่นคนมากมายที่อยู่กับ ชีวิตที่สิ้นหวัง ก็จะหาทางออกด้วยการเสพยาเสพติด รวมไปถึงการหาทางออกด้วยการเล่นการพนัน ฯลฯ

• อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูด

เมื่อพูดถึงภาพยนตร์กระแสหลักก็จะทำให้นึกถึงภาพยนตร์ที่คุ้นเคยต่อผู้ชมทั่วโลก ภาพยนตร์กระแสหลักเป็นลักษณะของภาพยนตร์ที่งบประมาณสูง การผลิตคุณภาพ และดารารับ ที่รู้จัก มันดูเหมือนว่าแหล่งกำเนิดของภาพยนตร์ในทางนี้คือภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เป็นศูนย์กลางของโลกมาภายใต้ได้รับความนิยมไปทั่วโลกซึ่งในการศึกษาภาพยนตร์นั้น นักวิชาการส่วนใหญ่ก็อ้างอิงถึงภาพยนตร์ฮอลลีวูดเสมือนเป็นต้นแบบของภาพยนตร์โลก เมื่อเราไปชมภาพยนตร์เกือบทั้งหมดแล้วมันก็จะหมายถึงพวกเราไปชมภาพยนตร์เรื่องเล่า (Narrative film) นั่นคือ ภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราว (story) ในศัพท์ทางภาพยนตร์ เรื่องเล่าหมายถึงห่วงโซ่ของเหตุการณ์ (chain of event) ในความสัมพันธ์แบบเป็นเหตุผลที่ปรากฏอยู่ในเวลา (time) และพื้นที่ (space) (Boardwell and Thompson , 1997) พวกเราได้สร้างความรู้สึกของความเป็นเรื่องเล่าในภาพยนตร์ให้เกิดขึ้นด้วยการแสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ของมันและเชื่อมโยงมัน โดยเหตุ-ผล เวลา และพื้นที่ ซึ่งโดยปกติแล้วการใช้ความมีเหตุ-ผล เวลา และพื้นที่ของเรื่องเล่าเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์เบื้องต้นไปสู่สถานการณ์ขั้นสุดท้าย การเปิดเรื่องที่มีความหมาย ตอนปิดเรื่องและรูปแบบ (pattern)ของการพัฒนาเรื่องเล่า มากกว่านั้นในภาพยนตร์เรื่องเล่ามันต้องมีตัวละครผู้ซึ่งมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าในบางสิ่งบางอย่าง ทั้งนี้เรื่องเล่าที่เป็นเหมือนระบบที่มีกฎเกณฑ์ (Narrative as a Formal System) ซึ่งธรรมเนียมหรือขนบของเรื่องเล่า (Narrative Conventions) นั้นเราสามารถพิจารณาได้จากตระกูลหรือแนวของภาพยนตร์นั่นเอง

1. ตระกูลของภาพยนตร์ (Genres)

Genres เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำหน้าที่ในการควบคุมด้วยการผลิตภาพยนตร์นับตั้งแต่มันถูกพิจารณาเสมือนเป็นรูปแบบของเรื่องเล่าที่มีอยู่พร้อมอยู่แล้วในมัน ประเภทของภาพยนตร์ (film genre)แยกภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆได้จากเนื้อหา โครงเรื่อง (plot) แก่นเรื่อง

(theme) การให้ลักษณะตัวละคร (characterization) และอื่นๆของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เพื่อเข้าใจถึงภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมันจำเป็นต้องพิจารณาถึง genre ที่ภาพยนตร์ของฮอลลีวูดจะถูกพูดถึงในเรื่องของเนื้อหา สไตล์ และการให้ลักษณะตัวละคร (characterization) ผ่าน genre หรือประเภทของภาพยนตร์

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้มีภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่เป็นแนวเขย่าขวัญสั่นประสาท (Suspense-Thriller film) และแนวสยองขวัญ (Horror film) ที่มีจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนหน่วยภาพยนตร์ที่ทำการศึกษาวิเคราะห์ทั้งหมด (จำนวน 5 เรื่อง จาก 8 เรื่อง) ดังนั้นในที่นี้จึงขอกล่าวให้เห็นถึงแนวหรือตระกูลของภาพยนตร์ทั้งสองรูปแบบนี้ ดังต่อไปนี้ (Dick, 1998)

- รูปแบบภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ (Suspense-Thriller film)

ภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญสั่นประสาท (Suspense and Thriller Films) มีขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เกิดความเข้มข้นในเรื่องของความตื่นเต้น, สั่นประสาท (suspense), ความมุ่งหวังในระดับสูงที่พอได้ชมแล้วต้องคอยทำลุนว่าจะมีอะไรเกิดขึ้น, ความคาดหวังที่ถูกทำให้มากจัด (ultra-heightened expectation), ความไม่แน่นอน, ความวิตกกังวล และความตึงเครียดที่ทำให้ต้องปวดประสาทหรือทำลายให้บอบช้ำ (nerve-wrecking tension) อย่างไรก็ตามหนังแนว Thriller อย่างแท้จริงจะเป็นหนังที่ติดตามอย่างไม่คละเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายทางจิตใจเพียงสิ่งเดียว (single-minded goal) อย่างเช่นความตื่นเต้นหวาดเสียวถูกสร้างขึ้นเพื่อนำไปสู่จุดสุดยอด หรือ climax ของเรื่อง โดยปกติ ตัวละครหลักแต่ละตัวล้วนเผชิญกับอันตรายที่ไม่ได้กลางแกลงสงสัย หรือ ไม่รู้มาก่อนซึ่งการที่จะหลีกเลี่ยงจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจะเป็นได้ ความกระวนกระวายอกสั่นขวัญแขวน (suspense) และอันตรายถูกสร้างเรื่องราวที่ตื่นเต้นน่าหวาดเสียว (thrillers) โดยมันมุ่งเน้นที่จะสร้างให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกอย่างนี้มากกว่าที่จะใช้สร้างให้เกิดในหนังแนว gangster แนวอาชญากรรม (crime) หรือแนวนักสืบ (detective) แก่นความคิด (theme) ของมันมัก รวมเอาการก่อการร้าย (terrorism), การคบคิดอุบายทางการเมือง (political conspiracy), การติดตาม (pursuit) หรือแนว romantic triangles ที่นำไปสู่การฆาตกรรม” ทั้งนี้ปรมาจารย์คนสำคัญที่ได้รับการยอมรับในหนังแนวเขย่าขวัญสั่นประสาท (suspense – thriller genre) นั่นก็คือ อัลเฟรด ฮิทคอกซ์ (Alfred Hitchcock) ในหนังของเขานั้นบ่อยครั้งจะเป็นแบบฉบับดังนี้คือ ตัวละครหลักมักผูกมัดตัวเองกับอาชญากรรมหรือถูกจับเหมือนเป็นเหยื่อหรือถูกจับให้อยู่ในสภาวะการณ จากสิ่งที่ก่อกำเนิดการไล่ล่าระหว่างความเป็นและความตายอย่างที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้แน่นอน (inevitable life-and-death chase) ซึ่งสรุปด้วยการเผยให้เห็นแบบคาดเดาได้ หรือ ไม่ก็ด้วยการยุติปัญหาด้วยเหตุการณ์สำคัญ

หรืออะไรที่เห็นได้ง่ายเหมือนอย่างกับผู้ชมคุ้นเคย หนึ่งในหนังแนวตื่นเต้นสยองขวัญ (thrillers) ที่น่าตกใจหวาดกลัวหรือที่ดูหมกมุ่น (shocking and engrossing thrillers) ที่มีชื่อเสียงคือเรื่อง *Psycho* (1960) อย่างไรก็ตามมันมีหนังแนว thrillers ที่ไม่ปฏิบัติตามต้นแบบอย่างของ Hitchcock อย่างเช่น *True Lines* (1994) และ *Mission Impossible* (1995)

- รูปแบบภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror film)

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Films) เป็นแนวหนังที่เป็นที่ยอมรับมากที่สุด โดยเจตนาของมันที่จะก่อให้เกิดผลลัพธ์ในทางความรู้สึก แนวนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะให้คนรู้สึกช็อกตกใจหวาดกลัว (shock) ขยะแขยง (disgust) และ ทำให้รังเกียจ (repel) หรือพุดอย่างสั้นๆ ก็คือทำให้น่ากลัว (horrify) พวกมันมักเล่นกับธรรมชาติขั้นปฐม (primal nature) อย่างมากที่สุดของพวกเรา และความกลัวของพวกมัน ได้แก่ ฝันร้ายของพวกเรา ความบาดเจ็บปวดร้าว (vulnerability) ของพวกเรา ความบาดหมาง (alienation) ของพวกเรา ความหวาดกลัวของพวกเราในสิ่งที่ไม่รู้ ความกลัวความตายของพวกเรา การสูญเสียความเป็นตัวตน (identity) หรือความกลัวในเรื่องเพศกรรม (sexuality)

ฉากของหนังแนวสยองขวัญมักจะจัดวางอยู่ในฉาก ดังต่อไปนี้

...แมนชั่นเก่าๆ ที่มีบรรยากาศน่ากลัวแบบผีๆ หรือ สถานที่ที่เกิดเหตุที่ fog-shrouded และมีมิดมืด พร้อมด้วย ‘สิ่งเร้นลับ/ แปลกหน้า / ที่ไม่รู้จักพบเห็น’ (‘unknown’) ทั้งหลายไม่ว่ามันจะเป็นมนุษย์ คนหรือสัตว์ที่อยู่เหนือธรรมชาติ หรือที่ดูแปลกประหลาดได้เรียงมาตั้งแต่พวกผีดูดเลือด คนบ้าชาตาน/คนชั่วร้าย ผีที่ไม่เป็นมิตร สัตว์ประหลาดและนักวิทยาศาสตร์บ้า ‘Frankenstein’ ปีศาจ ซอมบี้ วิญญาณจากนรก คนชั่วร้ายจอมเจ้าเล่ห์มารยา (arch fiend) ผู้ร้ายที่เป็นอย่างชาตาน (satanic villains) คนที่เสียดจริตหรือถูกผีเข้า (the ‘possessed’) มนุษย์หมาป่าหรือคน/สัตว์ประหลาดที่วิถถารหรือที่นอกกลุ่มออกจากผู้อื่น การมีอยู่อย่างภูตผีปีศาจจากความชั่วร้าย

แนวหนังนี้แตกต่างจากแนวเขย่าขวัญลุ้นระทึก (thriller and suspense) ในหลายๆแง่ อย่างเช่น หนังแนวเขย่าขวัญลุ้นระทึกก่อนข้างจะถูกทำให้ดูลึกลับและซับซ้อนที่กระตุ้นผู้ชมเพื่อค้นพบอะไรบางอย่างที่ซึ่งจะเกิดขึ้นต่อจากนั้น ตั้งแต่ที่เรื่องแนว ‘ตื่นเต้น/เขย่าขวัญ’ (‘thriller’) ถูกรวมกับแนว ‘ภาวะจิตที่ไม่แน่นอน/ลุ้นระทึก’ (‘suspense’) ทำให้ผู้ชมสามารถรู้สึกได้ถึงความน่ากลัวของหนังที่สร้างสถานการณ์ที่น่าขนสงสัยแต่ออกจะน่าตื่นเต้น

มากกว่า อย่างไรก็ตามโดยปกติแล้วในตอนจบจะจบลงด้วยการแก้ปัญหาให้คลี่คลาย ในอีกด้านหนึ่งแนวหนังของขวัญ มุ่งเน้นไปที่บรรยากาศน่ากลัวและใส่ความสำคัญไปที่การฆ่าแบบตีรันฟันแทงและเลือดสาด (slashing and bloody killing) อย่างไรก็ตาม ทั้งหนังแนวขวัญ และแนวเขย่าขวัญสั่นประสาท(horror and suspense-thriller films)ต่างมีส่วนร่วมอยู่ในโครงสร้างเดียวกัน กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคินนักวิจารณ์ และนักประวัติศาสตร์ที่มีชื่อเสียงได้กล่าวไว้ว่า(อ้างถึงใน Parichart Phromyothi, 2000)มันมีอยู่4องค์ประกอบที่ทั้งสองแนวหนังนี้ได้ร่วมกันในสิ่งที่มีอยู่ร่วมกันคือ การสร้างช่วงเวลาหนึ่งของภาวะจิตที่ไม่แน่นอนหรือช่วงเวลาของการสั่นประสาท (Moment of suspense), ตัวละครที่ขาดความช่วยเหลือ (Helpless Character), สถานการณ์ที่เป็นเหมือนกับดัก (Trapped Situation) และปัจจัยทางจิต (psychic Element)

1. *Moment of Suspense* เป็นเหตุการณ์หรือการแสดงหนึ่ง (an act) ในหนังที่สร้างความน่าตื่นเต้น (excitement) ทำให้ตกใจกลัว (fright) หรือสร้างความประหลาดใจแบบขั้นสุด (extreme surprise) ให้แก่ผู้รับชมที่ขึ้นอยู่กับระดับขั้นแห่งสภาวะจิต (mental state) ของผู้ชม และความสามารถของผู้กำกับ โดยปกติแล้วมันมักจะปรากฏเมื่อตัวละครถูกทำให้เป็นเหยื่อและถูกโจมตีโดยนักฆ่าในทางใดทางหนึ่ง

2. *Helpless Character* ลักษณะตัวละครที่ขาดการช่วยเหลือนี้ถูกฝังลึกอยู่ในการสร้างลักษณะตัวละคร (characterization) นี้หมายถึงว่าแต่ละตัวละครก็สามารถได้รับความเจ็บปวดและดูเหมือนว่าไม่สามารถจะช่วยเหลือตัวของเขาหรือของหล่อนเองให้หลุดออกมาจากสถานการณ์ที่ถูกทำให้อยู่ในอันตราย ตัวละครเหล่านี้โดยปกติแล้วเป็นเด็ก ผู้หญิง คนแก่ หรือคนพิการง่อยเปลี้ยเสียขา (crippled people) ผู้ชมถูกบังคับให้อยู่ข้างพวกเขาเหล่านั้นและสวดมนต์เอาใจช่วยให้มีใครสักคนหนึ่งเข้ามาช่วยพวกเขาแม้ว่ามันจะไม่มีอันตรายที่จะบังเกิดผลแก่พวกเขาในฉับพลันทันใดก็ตาม

3. *Trapped Situation* ปรากฏเมื่อตัวละครถูกทำให้จนมุมที่ซึ่งต้องใช้ช่วงระยะสั้นๆของเวลาหรือผูกมัดอยู่กับเวลาของหนังทั้งเรื่อง บ่อยครั้งตัวละครอยู่ได้ด้วยตัวของเขาเอง และถูกตัดออกจากสังคม (อย่างน้อยที่สุดก็ชั่วขณะเวลาหนึ่ง) เหตุการณ์ได้วางตัวละครไปสู่ตำแหน่งของการขาดความช่วยเหลือที่ซึ่งสร้าง ช่วงเวลาสั่นประสาท (Moment of suspense) ดังนั้น มันจึงสร้างความน่าตื่นเต้นหวาดเสียวให้กับผู้ชมอย่างมาก

4. *psychic Element* ปัจจัยทางจิต (psychic Element) คือ เหตุผลที่อยู่เบื้องหลัง

คุณธรรมของตัวละครที่นำไปสู่พฤติกรรมที่เฉพาเจาะจง นักฆ่าส่วนใหญ่ในหนังของขวัญ ถ้าพวกเขามีความเป็นมนุษย์ พวกเขาทั้งคู่เหมือนว่าจะเป็นผู้ป่วยทางจิต

ในตอนท้ายของหนังของขวัญ (horror films) สามารถถูกแบ่งย่อยออกมาเป็นกลุ่มได้สองชนบ (tradition) ด้วยกัน : ได้แก่ a time-honored tradition (ชนบที่ปล่อยให้เวลาขณะมันเอง--ผู้วิจัย) ในที่ซึ่งสัตว์ประหลาดหรือคนชั่ว (monstor) ถูกทำลายเมื่อถูกทำให้ตายเป็นลำดับเป็นชุดๆไปหรือตายแบบเป็นวงจรวัดจักร (the series or the cycle dies) เท่านั้น และการสร้างหลักฐานบางอย่างให้เห็นว่ามันเป็นสัตว์ประหลาดหรือคนชั่วที่ไม่รู้จักตาย (undying monstor) ที่ซึ่งดูเหมือนว่าสัตว์ประหลาดหรือคนช้วนั้นจะหวนกลับมาอีกครั้ง คติพื้นบ้าน (folktales) อย่างตัวละครแบบภูตผีปีศาจ (devil) เรื่องของการใช้เวทมนตร์คาถา (witchcraft) นิทาน (fables) มายาคติ (myths) เรื่องเล่าผีๆ (ghost stories) ก็ต่างล้วนเป็นที่มาของหนังประเภทนี้

หนังของขวัญก่อนในยุคคั้นๆส่วนใหญ่มักเอาเรื่องราวจากวรรณกรรมที่มีการสร้างตัวละครที่มีลักษณะของขวัญขึ้นมาอย่างเช่น Frankenstein, Dracula , Dr.Jekyll and Mr.Hyde หนังแนวสยองขวัญสองสามเรื่องในช่วงกลางยุค90(the mid 1990s) หันกลับไปสู่ธีมแบบการฆ่าเลือดสด (slasher themes) ที่ได้เตรียมการคัดเลือกคณาที่น่าดึงดูดและดาราหุ่นเยาว์สดใสอย่างเรื่อง *The Craft* (1996) เป็นเรื่องเกี่ยวกับนักเรียนสาวที่กำลังถูกรอบงำด้วยอำนาจแห่งเวทมนตร์คาถาและมนต์ดำ หนังเรื่องต่อมาที่จะพูดถึงคือ *Scream* (1996) และ *Scream2* (1997) ผลงานของ Wes Craven หรือหนังอย่าง *I Know What You Did Last Summer* (1997) และ *I Still Know What You Did Last Summer* (1998) ให้ลักษณะของวัยรุ่นที่ครอบคลุมไปด้วยอุบัติเหตุการชนแล้วหนีที่ทำให้ถึงตายได้ (a fatal hit-and-run accident) ด้วยผลลัพธ์อันน่าสะพรึงกลัวตามที่คาดไว้ (Parichart Phromyothi, 2000)

2. ภาพยนตร์แนวฮอลลีวู้ดคลาสสิก (The Classic Hollywood Cinema)

จำนวนของเรื่องเล่าที่เป็นไปได้มีไม่จำกัด อย่างไรก็ตามในทางประวัติศาสตร์นั้น ภาพยนตร์มีแนวโน้มที่จะถูกรอบครองโดยหมวดหมู่ของรูปแบบเรื่องเล่าแบบเดี่ยว (a single mode of narrative form) โดยเป็นหมวดหมู่ที่เป็นลักษณะเด่นที่เรียกได้ว่าเป็น "the Classical Hollywood Cinema" โดยที่เรียกว่า Classic ก็ด้วยประวัติศาสตร์อันยาวนานของมัน และคำว่า

"Hollywood" ก็เนื่องด้วยเพราะมันถูกก่อเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาในนิยามภาพยนตร์ของสตูดิโออเมริกันอย่างไรก็ตามหมวดหมู่ของภาพยนตร์ชนิดนี้ ก็ยังมีอิทธิพลในภาพยนตร์เรื่องเล่า (Narrative film) หลายเรื่องในประเทศอื่นอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง "The Road Warrior" ที่ถึงแม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์ออสเตอร์เลียแต่มันก็ถูกสร้างตามแนวทางของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดคลาสสิก

สำหรับแนวคิดเรื่องเล่าแบบนี้ มันขึ้นอยู่กับสมมติฐานที่ว่าการกระทำจะปรากฏในเบื้องต้นจากตัวละคร (character) ที่เป็นปัจเจกชนเสมือนเป็นตัวแทนที่ไม่เป็นทางการ (individual characters as casual agents) อย่างเช่นสาเหตุที่มาจากธรรมชาติ(เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว) หรือสาเหตุทางสังคม(เช่น สถาบัน, สงคราม, วิฤติเศรษฐกิจ) โดยอาจถูกใช้เหมือนเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดผล (catalyst) และตัวที่ถูกวางให้เป็นเงื่อนไขที่ตั้งไว้ก่อน (precondition) ของการกระทำ (action)แต่เรื่องเล่ามุ่งไปสู่สาเหตุในทางจิตวิทยาส่วนบุคคลที่ไม่เปลี่ยนแปลง อย่างการตัดสินใจ (decision) ทางเลือก (choice) และลักษณะตัวละคร (trait of character)

บ่อยครั้งที่ลักษณะสำคัญที่ทำหน้าที่เพื่อให้เรื่องเล่าดำเนินไปนั้นคือ ความปรารถนา (desire) เป็นไปในลักษณะที่ ตัวละครต้องการบางสิ่งบางอย่างแล้วความปรารถนาจะสร้างเป้าหมาย (goal)ขึ้นมาและในการพัฒนาของเรื่องเล่า ส่วนใหญ่แล้วจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการของการที่จะทำให้ได้มาซึ่งการบรรลุถึงเป้าหมายที่ปรารถนา อย่างเช่นในภาพยนตร์คลาสสิก เรื่อง "The Wizard of Oz" Dorothy ที่เป็นตัวละครเอกในเรื่องก็มีชุดของเป้าหมาย (series of goals) อย่างที่เห็นก็คือ อันดับแรกเพื่อช่วย Toto จาก Miss Gulch แล้วจะได้กลับบ้านได้ด้วยพ่อมด Oz ซึ่งเป้าหมายอย่างหลังนี้เกี่ยวข้องกับเป้าหมายที่เล็กกว่าตามวิถีทางของมันด้วย อย่างเช่น การจะได้พบพ่อมด Oz แล้วก็มาถึงการฆ่าพ่อมดนี้ ในลักษณะนี้พวกเราจะเห็นได้ในหนังเรื่อง "Stage coach"เช่นกัน โดยเราจะสามารถเห็นการดำเนินของเรื่องราวที่ให้เห็นว่าตัวละครเอกของเรื่องมีเป้าหมายเพื่อการล้างแค้นได้อย่างไร ซึ่งตรงข้ามกับตัวละครรองที่มีเป้าหมายของพวกเขาเองแน่ชัดอยู่แล้ว

ตามที่กล่าวข้างต้น ถ้าหากความปรารถนา (desire) ที่นำไปสู่เป้าหมายเป็นแค่องค์ประกอบหนึ่งที่น่าเสนอเท่านั้น มันจะไม่มีภารกิจที่จะหยุดยั้งการกระทำของตัวละครไม่ทำให้ไปสู่เป้าหมายในทันทีทันใดแต่มันจะสิ่งที่จะมาต่อต้าน (counterforce) โดยในแต่ละเรื่องเล่าแบบคลาสสิก (classical narrative)เป็นไปในลักษณะนี้คือ มันจะมีสิ่งตรงข้ามที่สร้างความขัดแย้ง โดยตัวละครเอก (protagonist) จะเข้ามาต่อต้าน (against) กับตัวละครผู้ซึ่งมีลักษณะ และเป้าหมายตรงกัน

ข้ามกับเขาหรือเธอ ซึ่งผลลัพธ์ก็คือตัวละครเอกต้องเสาะแสวงหาหนทางเพื่อเปลี่ยนสถานการณ์ ใน การที่จะนำมาซึ่งการประสบความสำเร็จในเป้าหมายที่ปรารถนาได้ในที่สุด อย่างเช่น ความ ปรารถนาของ Dorothy ที่ต้องการจะหันกลับคืนสู่บ้านของเธอที่ Kansas ถูกต่อต้านโดยพอมคที่ชั่วร้ายผู้ซึ่งก่อกวนทางที่จะทำให้เธอกลับบ้านหรือเป้าหมาย (goal) ของเธอเอาไว้ในการที่จะได้รับ รองเท้าแตะทับทิมเพื่อใช้กลับบ้าน Dorothy ต้องขจัดพอมคอย่างค่อยเป็นค่อยไปก่อนที่จะหล่อนจะ สามารถใช้รองเท้าแตะทับทิมเพื่อกลับบ้าน

เหตุ และผล (cause & effect) ส่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงโดยถ้าตัวละคร ไม่ปรารถนาซึ่งบางสิ่งบางอย่างที่แตกต่างจากทางที่มันจะเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องเล่าแล้วการ เปลี่ยนแปลงจะไม่ถูกก่อให้เกิดขึ้น ด้วยความที่ตัวละครและลักษณะของพวกมัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความปรารถนาที่เป็นแหล่งของเหตุ และผลอันแข็งแกร่ง แต่ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องเล่าทุกเรื่องจะมีตัวละคร เอกแล้วในเรื่องเล่าหลายๆเรื่องนั้นตัวละครเอกก็ไม่ใช่คนที่ active แต่เป็นคนที่ passive ดังนั้นตัว ละครเอกที่active, มุ่งสู่เป้าหมาย (goal-orient) แม้ว่าจะเป็นรูปแบบธรรมดาทั่วไปแต่ก็ไม่ได้ปรากฏ ในทุกภาพยนตร์เรื่องเล่า (narrative film)

ในหมวดหมู่ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดคลาสสิกนั้น ห่วงโซ่ของการ กระทำ (chain of action) ที่เป็นผลลัพธ์จากเหตุทางจิตวิทยาที่มีลักษณะเด่นนั้นนำไปสู่การกระตุ้น ในเหตุการณ์เรื่องเล่าส่วนใหญ่ หรือเหตุการณ์เรื่องเล่าเรื่องอื่นๆ เวลาต้องถูกทำให้อยู่ภายใต้ห่วงโซ่ ของเหตุและผล (cause-effect chain) นั้นในหลายๆทางของโครงเรื่อง (plot) มันก็จะละช่วงเวลา สำคัญโดยจะแสดงให้เห็นแต่เฉพาะเหตุการณ์ที่แสดงผลอย่างสำคัญเท่านั้น (ชั่ว โมงอันเป็นเวลา ที่ Dorothy และพวกพ้องของเธอใช้ในการเดินทางนั้นถูกละไว้ แต่ช่วงเวลาที่เธอพบตัวละครตัว ใหม่จะถูกเสนอ) โครงเรื่อง (plot) จะคอยกำกับการเรียงลำดับเวลาของเรื่องราว (story chronology) เหมือนอย่างที่น่าเสนอไว้เป็นห่วงโซ่ของเหตุและผล (cause-effect chain) ส่วนใหญ่นำเสนอได้ อย่างน่าประทับใจ ด้วยเหตุนี้ถ้าตัวละครแสดงการกระทำอย่างดูแปลกๆพิกลหนักก็อาจจะช่วยไข ปริศนาให้ผู้ชมด้วยflashback เพื่อเปิดเผยสาเหตุของพฤติกรรมแปลกๆ มีการใช้เครื่องมือพิเศษเพื่อ เชื่อมต่อเวลาของ โครงเรื่อง(plot) กับ cause-effect chain อย่างเช่นการสร้างการนัดหมายขึ้น (appointment) (เพื่อผลักดันให้ตัวละครเผชิญกับแต่ละช่วงเวลาที่เฉพาะเจาะจง) และการสร้าง เส้นตาย (deadline) (เพื่อสร้างช่วงเวลาของplotขึ้นอยู่กับการกระทำหรือการ คลใจ (motivation) ในภาพยนตร์เรื่องเล่าคลาสสิก (classical narrative film) ถือเป็นความพยายาม อย่างที่สุดที่ทำให้มันเป็นไปได้อย่างชัดเจนและสมบูรณ์ แม้แต่ในหนังประเภทฟ้อฝัน (fanciful

genre) ของหนังเพลง (musical) ที่จำนวนเพลง และการเต้นกลายมาเป็นสิ่งที่กระตุ้นการแสดงออกของอารมณ์ หรือตอนแสดงที่ถูกจัดตั้งขึ้น โดยตัวละคร

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูดคลาสสิกใช้ทางเลือกอันหลากหลายแต่มีแนวโน้มที่ดูแข็งแกร่งสำหรับมัน นั่นคือความเป็นจริงของเรื่องเล่าที่เป็นวัตถุประสงค์เบื้องต้นต่อต้านกับระดับอันของความเป็นอัตวิสัย (subjectivity) ในทางการรับรู้และในทางจิตใจที่หลากหลายนั้นสามารถถูกวัดได้ ภาพยนตร์คลาสสิกมีแนวโน้มที่จะใส่เรื่องเล่าไว้บนระดับที่จุดไม่มีขอบเขตจำกัด แม้ว่าพวกเขาติดตามตัวละครตัวหนึ่งเราจะพบว่ามันอาจจะมีบางส่วนของภาพยนตร์ที่ให้พวกเขาเข้าถึงสิ่งที่ตัวละครไม่เห็น ได้ยิน หรือรู้ แนวโน้มนี้ถูกยึดอยู่ในประเภท (genre) ที่ขึ้นอยู่กับเรื่องลึกลับอย่างมาก อย่างเช่นหนังนักสืบ

สุดท้าย ภาพยนตร์เรื่องเล่าคลาสสิกส่วนใหญ่แสดงบทบาทอย่างแข็งเกร่งในการเข้าใกล้ตอนจบ จุดจบที่ทิ้งไว้แบบไม่มีการแก้หรือคลี่คลายปัญหาซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ นั้นเสาะหาตอนจบด้วยห่วงโซ่ที่เป็นเหตุและผล (causal chain) ด้วยผลลัพธ์ขั้นสุดท้าย โดยปกติ พวกเราจะเรียนรู้โชคชะตาของตัวละครแต่ละตัว คำตอบของความลึกลับ และผลลัพธ์ของแต่ละความขัดแย้ง

ดังที่กล่าวมานี้มันพอที่จะทำให้เห็นว่าหมวดหมู่แบบภาพยนตร์คลาสสิกนี้มีแนวโน้มที่จะปฏิบัติกับองค์ประกอบของเรื่องเล่า และกระบวนการทางการเล่าเรื่อง ในทางที่จำเพาะเจาะจงและไม่เหมือนใคร

3. ข้อเปรียบเทียบภาพยนตร์แนวมีตระกูล กับ แนวไร้ตระกูล (Genre and non-genre film)

เราสามารถจัดประเภทภาพยนตร์ ได้ 2 ประเภท โดยยึดตาม genre หรือประเภท/รูปแบบของภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ยึดรูปแบบตามขนบ (genre film) และภาพยนตร์ที่ไม่ยึดรูปแบบตามขนบ (genre director หรือ non-genre film) นั่นคือผู้สร้างหรือผู้กำกับเป็นคนกำหนดรูปแบบที่เป็นแบบฉบับเฉพาะตัวให้กับหนังเรื่องนั้นๆเอง โดยสรุปแล้วทั้งสองประเภทมีลักษณะดังนี้ (Schatz, 1981)

3.1 Genre film มันเกิดในยุคของระบบสตูดิโอ (studio system) ซึ่งประกอบไป

ด้วยสิ่งต่าง ๆ อันหลากหลายของการผลิตที่ยอดนิยมที่สุดและที่สร้างผลกำไร มีลักษณะหลักดังนี้

- ตัวละครมีมิติเดียวหรือมีบุคลิกด้านเดียว (One-dimensional character)
- รูปแบบของเรื่องราวที่สามารถคาดเดาได้ (predictable story pattern)
- การจัดฉากที่คุ้นเคย (familiar setting)
- ภาพยนตร์ประเภทนี้มีรูปแบบต่างๆหลากหลาย เช่น แนวตะวันตก Western , Musical , Screwball comedy ,แนวเขย่าขวัญสั่นประสาทหรือ Suspense and thriller , gangster , หรือแนวสยองขวัญHorror เป็นต้น

3.2 non – genre film มีลักษณะหลักดังนี้

- ภาพยนตร์แนวนี้สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดให้เกิดความสนใจหรือเอาใจใส่ต่อการวิพากษ์วิจารณ์ที่มากกว่า (greater critical attention during studio era) ท่ามกลางยุกระบบสตูดิโอ
 - โดยปกติแล้ว ภาพยนตร์แนวนี้จะดำเนินเรื่องแบบค่อยๆและรอยตามการพัฒนาในเชิงบุคลิกภาพ และในเชิงจิตวิทยาของตัวละครหลักหรือตัวเอก (traced the personal and psychological development of a “central character” or protagonist)
 - รูปแบบของตัวละครหลักมีลักษณะในแบบที่ไม่คุ้นเคย (the central character are not familiar type) ซึ่งมันไม่เหมือนอย่างที่เคยเห็นมาก่อนในภาพยนตร์ที่ยึดรูปแบบตามขนบ (genre film) โดยตัวละครหลัก หรือตัวเอกในเรื่องมีลักษณะตัวละครในแบบที่ไม่คุ้นเคยอย่างที่เราเคยเห็นมาก่อนในภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างที่เราเห็นกันในหนังที่ยึดรูปแบบตามขนบ (genre film) ซึ่งลักษณะของตัวละครที่พบตามประเภทนี้ค่อนข้างจะมีลักษณะเป็นปัจเจกชนที่มีแบบฉบับเฉพาะตัว (unique individual) ซึ่งทำให้เรามีความรู้สึกเกี่ยวข้องกับตัวละครเหล่านี้ตามประสบการณ์ทางภาพยนตร์ที่เราได้เคยพบมา น้อยกว่า ที่ได้จากการที่มันสร้างให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวข้องกับตัวละครเหมือนอย่างที่เราเคยมีประสบการณ์มาแล้วใน “โลกความเป็นจริง” (real world)ของเรา
 - โครงเรื่องไม่มีการพัฒนาผ่านความขัดแย้งที่เป็นขนบเพื่อนำไปสู่การคลี่คลายในอย่างที่สามารถคาดเดาได้ (plot not progress through conventional conflicts toward a predictable resolution) แทนที่มันจะใช้วิธีพัฒนาโครงเรื่องเป็นแบบเส้นตรง (linear plot) ด้วยการเชื่อมโยงเหตุการณ์หลากหลายเหตุการณ์ตามลำดับเวลา (chronological chain) แต่โครงเรื่อง (plot) จะถูกจัดโดยมุมมองทางความคิดของตัวละครหลักเอง (central character’s own perceptual viewpoint)
 - การคลี่คลายของโครงเรื่อง (the plot resolution) โดยปกติแล้วจะปรากฏเมื่อสิ่ง

สำคัญในประสบการณ์ของตัวละครเอก (ประสบการณ์ที่ดำเนินตาม “เส้นโครงเรื่อง”(plot line))
ได้กลายมาเป็นสิ่งที่ขัดแย้งต่อตัวละคร หรือ ต่อผู้ชม หรือต่างเห็นชัดประจักษ์แจ่มกันทั้งสองฝ่าย

- ภาพยนตร์ที่ไม่ยึดรูปแบบตามขนบ (non – genre film) เป็นสัดส่วนที่จำกัดของ
การผลิตของฮอลลีวูด ภาพยนตร์แนวนี้หลายๆเรื่องถูกกำกับโดยผู้กำกับต่างประเทศหมายถึงที่ไม่ใช่
ชาวอเมริกัน ซึ่งผู้กำกับกลุ่มนี้ถือเป็นผู้ซึ่งปรับเปลี่ยนที่ทรงประสิทธิภาพมากต่อระบบการทำหนัง
แบบยึดตามขนบของฮอลลีวูด (Hollywood’s genre – based system)

- ภาพยนตร์ที่ไม่ยึดรูปแบบตามขนบ (non – genre film) อาจจะเป็นแนวอย่างเช่น
หนังแนวตะวันตกผสมอาชญากรรม (Western and Crime) แนวหนังเพลงผสมกับโรแมนติก
(musicals and romantic comedies) เป็นต้น

แนวคิดนี้เป็นประโยชน์ต่อการพิจารณาประกอบเชิงเปรียบเทียบกับลักษณะการ
ถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องอีกด้วย ทั้งนี้
ภาพยนตร์ฮอลลีวูดช่วยสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการผลิตภาพยนตร์ลักษณะตะวันตกที่ทรงอิทธิพล
ทั่วโลก

2.6 แนวคิดจิตวิเคราะห์

แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ถือกำเนิดขึ้นโดยฟรอยด์ (Freud) เป็นศาสตร์ที่อธิบาย
ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Construct) 3 แนวคิดคือ จิตไร้สำนึก (Unconscious) จิตใต้สำนึก
(Subconscious) และจิตสำนึก (Conscious) โดยพยายามแสวงหาทฤษฎีของการทำหน้าที่ทางจิตดังกล่าว
(Mention Function) ซึ่งในแนวคิดทั้ง 3 นี้ ฟรอยด์ให้ความสำคัญกับจิตไร้สำนึกมากที่สุด

กาญจนา แก้วเทพ (2542) ได้กล่าวถึงแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่นำมาใช้ในการ
การประยุกต์เพื่อการวิเคราะห์การสื่อสารนั้นประกอบไปด้วย 5 แนวคิดคือ

1. เพศกรรม (Sexuality) กับความก้าวร้าว (Aggression) เนื้อหาหลักของแนวคิดนี้เชื่อว่า
มนุษย์ที่เกิดมาจะมีแต่ id ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสัญชาตญาณทางเพศ (Sex instinct) เพียงอย่างเดียว และ
Death instinct อันจะแปลงรูปมาเป็นพลังแห่งความก้าวร้าว (aggressive) พลังทางเพศในทาง
สร้างสรรค์ (constructive) และพลังแห่งความก้าวร้าวที่มีคุณสมบัติทำลายล้าง (destructive) จะเป็น
องค์ประกอบร่วมในทุกกิจกรรมของมนุษย์ ทั้งนี้ฟรอยด์ ตั้งชื่อสัญชาตญาณทางเพศว่า libido หรือ
พลังแห่งชีวิตเพศ โดยหากความพึงพอใจทางเพศได้รับการตอบสนองไปตามขั้นตอนแล้ว
พัฒนาการของชีวิตจิต-เพศ (Psycho-Sexual) ของมนุษย์ก็จะไม่มีปัญหา นอกจากนี้ยังมีแนวคิดที่ว่า

ธรรมชาติของมนุษย์นั้นไม่เพียงแต่ต้องการความช่วยเหลือจากมนุษย์รอบข้างเท่านั้น หากยังต้องการการระบายความก้าวร้าวต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเองอีกด้วย

อารยธรรมของมนุษย์ในทุกๆด้าน แม้แต่ด้านสื่อสารมวลชนเองก็เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณทั้งหลายดังกล่าวแล้วทั้งสิ้น ซึ่งถ้าหากเราวิเคราะห์ผลงานของสื่อมวลชนแล้วก็จะเห็นว่าเนื้อหาทั้งหลายล้วนอ้างอิงอยู่กับเรื่องเพศและความก้าวร้าวอันเป็นเสาหลัก 2 ประการของสัญชาตญาณมนุษย์ทั้งสิ้น

2. id/ego/superego หน้าที่หลักของ id นั้นคือ การทำให้ชีวิตพื้นฐานหรือเบื้องต้น ได้สมปรารถนาโดยหลักที่ฟรอยด์เรียกว่า หลักของความพึงพอใจซึ่งยึดถืออะไรก็ตามตามความคิดฝันของตนเองเป็นหลัก (Pleasure principle) ดังนั้นจึงต้องมี ego มาเป็นตัวควบคุมความปรารถนาดังกล่าวไม่ให้เกินเลยกรอบของความเป็นจริง (Reality principle) และสังคมก็ได้สร้างรูปแบบมาตรฐานในการดำเนินชีวิตให้คนในสังคมได้ยึดถือปฏิบัติตามกรอบที่กำหนด ซึ่งพลังที่ขับเคลื่อนในจิตใจมนุษย์เพื่อให้ดำเนินชีวิตตามบรรทัดฐานเหล่านี้ก็คือ superego ที่ทำงานตามหลักแห่งศีลธรรม (Moral principle)

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

3.1 Ambivalence : สภาวะที่egoไม่ตัดสินใจเลือกข้างใดข้างหนึ่งให้เด็ดขาดไป แต่อยู่ในภาวะสองจิตสองใจ

3.2 Avoidance : ปฏิกริยาการหลบหนีจากวัตถุ ผู้คน หรือเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเจ็บปวด เนื่องจากต้องข่มความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าวที่แฝงอยู่ในจิตไว้สำนึกจะถูกกระตุ้นให้สำแดงความรู้สึกออกมา

3.3 Denial / Disavowal : การปฏิเสธที่จะยอมรับว่ามีความรู้สึกอันใดอันหนึ่งดำรงอยู่ด้วยการสร้างความวิตกกังวลมาครอบงำเอาไว้ หรือสร้างจินตนาการ (fantasy) ให้หลุดลอยออกไปเลย

3.4 Fixation : ได้แก่การหยุดอยู่กับที่ไม่ยอมเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปเพราะประสบการณ์อันเจ็บปวด (Trauma) เช่น คนที่สูญเสียคนที่รักไปและไม่ยอมสร้างความรักกับใครอีกเลย หากแต่จะเกาะยึดอยู่กับความรู้สึกสูญเสียดังกล่าว

3.5 Identification : เป็นความปรารถนาที่จะเป็นเหมือน คน หรือ สิ่งของ ใดๆอย่างหนึ่ง คล้ายกับการเลียนแบบแต่เป็นการเลียนแบบด้วยความรู้สึกทางจิตใจ มิใช่เพียงการเลียนแบบทางพฤติกรรมหรือทางกายภาพเท่านั้น

3.6 Projection : การปฏิเสธความรู้สึกด้านลบหรือเป็นศัตรูในตัวเองด้วยการโยนความรู้สึกดังกล่าวออกไปที่คนอื่น เช่น หากเราเกลียดใครสักคนหนึ่งแต่เรามีอาจแสดงความรู้สึกหรือปฏิบัติในด้านลบเพื่อระบายความรู้สึกของเราได้โดยตรงเราก็อาจจะแสดงพฤติกรรมโกรธเกลียดบุคคลนั้นไปยังผู้อื่นที่มีลักษณะคล้ายๆกับบุคคลคนนั้นแทน

3.7 Reaction-Formation : เป็นปฏิกิริยาที่ต่อเนื่องจาก Ambivalence โดยที่เจ้าของความรู้สึกจะตัดสินใจกดเก็บความรู้สึกอย่างหนึ่งเอาไว้แล้วแสดงความรู้สึกอีกประการหนึ่งออกมาแทนอย่างเกินเลย เช่นแม่เลี้ยงที่แสดงอาการรักลูกเลี้ยงอย่างเกินเลยเพราะเห็นเป็นหน้าที่ ทั้งนี้ก็เพื่อปกปิดความเกลียดชังที่มีต่อลูกเลี้ยงเอาไว้

3.8 Repression : กลไกการกดเก็บอารมณ์ความรู้สึกและความปรารถนาเอาไว้ในระดับจิตไร้สำนึกไม่ให้ปรากฏออกมา ถือเป็นกลไกป้องกันทางจิตที่ถูกใช้กันมากโดยที่กระทำขณะที่ไม่รู้ตัว

3.9 Suppression : มีลักษณะคล้ายกับ repression แต่เป็นกระบวนการจัดความรู้สึกดังกล่าวออกไปจากความคิด และเป็นกระบวนการที่เกิดอย่างที่มีผู้กระทำมีความรู้ตัวและตั้งใจ

3.10 Rationalization : การหาเหตุผลมาอ้างอิงประกอบการกระทำของตนที่ไม่ได้มีจุดเริ่มต้นมาจากเหตุผล แต่เป็นการกระทำที่มาจากจิตไร้สำนึกและไร้เหตุผล เช่นชอบเล่นการพนัน

3.11 Substitution / Compensation : ได้แก่ การชดเชยหรือทดแทนด้วยการหาทางออกในอันที่จะแสดงความต้องการของตน ทั้งนี้คำว่า Substitution หมายถึงการชดเชยที่สังคมให้การยอมรับ

3.12 Regression : เมื่อเราก้าวมาตามขั้นพัฒนาการแล้ว แต่ช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตกลับต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดก็จะทำให้เราหวนถอยหลังกลับไปอยู่ที่ขั้นเริ่มต้นเพื่อจะไม่ต้องเผชิญหน้ากับความเจ็บปวด เช่น การแสดงอาการกลับไปเป็นเด็กๆอีกครั้งของผู้ใหญ่ที่โตแล้ว

4. การตีความ (Interpretation) วิชาจิตวิเคราะห์มีจุดร่วมเหมือนกับวิชาสัญวิทยา (Semiology) เนื่องจากเป็นศาสตร์ที่ต่างว่าด้วยเรื่องของ การตีความ (Interpretation) กันทั้งคู่ เนื่องจากเรื่องเพนนั้นเป็นเรื่องต้องห้ามของสังคมดังนั้นหากต้องการจะสื่อความหมายถึงความหมาย ความต้องการ และสัญชาตญาณต่างๆทางเพศก็ไม่อาจถ่ายทอดแบบนัยตรงได้จึงต้องปรับรูปแบบหรือแปลงโฉมใหม่ด้วยการสร้างตัวแทนที่เป็นสัญลักษณ์ (Sign) ต่างๆเพื่อสื่อความหมายแทน โดยจะทำความเข้าใจได้จากการถอดรหัส (Codes) ต่างๆที่ปรากฏในสัญลักษณ์

5. ความฝัน (Dreams) และผลงานของสื่อ (Media Product) ความฝันเป็นเครื่องมือที่จิตวิเคราะห์จะใช้เพื่อศึกษาจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ทั้งนี้ผลงานสื่อและความฝันนั้นล้วน

เป็นการต่อเติมความต้องการของมนุษย์ให้สมความปรารถนา (Wishfulfilment) ในรูปแบบของภาพเสียง และการเล่าเรื่องซึ่งต่างก็เป็นระบบและวิธีการคิดที่ต่างต้องใช้สัญลักษณ์เข้ามาสื่อความหมาย ดังนั้นในวิธีการวิเคราะห์ความฝัน และการวิเคราะห์ผลงานของสื่อมวลชนจึงใช้คำถามชุดเดียวกันได้ เช่น มีเหตุผลหรืออะไรซ่อนเร้นอยู่เบื้องหลัง สิ่งที่เกิดขึ้นตอบสนองความต้องการอะไรของเรา สัญลักษณ์เกี่ยวกับตัวละคร วีรบุรุษ วีรสตรี ผู้ร้าย บอกอะไรเกี่ยวกับตัวเรา และสังคมของเราบ้าง

Totem and Taboo

ฟรอยด์ได้นำเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้อธิบายสังคมวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบคือ Totem and Taboo ซึ่งเป็นผลงานทางด้านจิตวิเคราะห์ที่สัมพันธ์กับเรื่องของปมเอดิปัส (Oedipus complex) และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพในวัยเด็ก นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึง “The Horror of Incest” ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่อง การมีเพศสัมพันธ์ภายในเครือญาติหรือรักร่วมสายเลือด (Incest) ฟรอยด์สนใจแนวคิดที่ว่ามนุษย์ในสังคมดั้งเดิมช่วยให้เราสามารถทำความเข้าใจวิถีชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ในอดีต โดยเชื่อว่าคุณลักษณะของควมมีเหตุผล (rationality) ของมนุษย์ที่เพิ่มมากขึ้นตามยุคสมัย นั่นคือ มนุษย์สมัยใหม่จะมีความมีเหตุผลมากกว่ามนุษย์ในสมัยโบราณ (วารางคณา จันลา, 2545)

ฟรอยด์ได้นำข้อมูลเกี่ยวกับมนุษย์ยุคหิน หรือชาวพื้นเมืองในออสเตรเลีย (Australian aborigines) มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ ลักษณะที่น่าสนใจก็คือ คนเหล่านี้ถูกจัดตั้งขึ้นโดยมีโทเทม (Totem) หรือสัญลักษณ์ของกลุ่มเป็นจุดศูนย์กลาง โดยกลุ่มๆหนึ่ง หรือตระกูลหนึ่งก็ต่างจะมีโทเทม หรือสัญลักษณ์ของกลุ่ม ทั้งนี้มนุษย์ยุคหินตามความคิดของฟรอยด์ จะมีความเกลียดกลัวการมีเพศสัมพันธ์ภายในเครือญาติหรือรักร่วมสายเลือดเป็นพิเศษ รวมถึงได้มีการตั้งกฎข้อห้ามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ลักษณะดังกล่าวในหมู่เครือญาติ แสดงให้เห็นว่าคนเหล่านี้มีระบบศีลธรรมที่คอยควบคุมบังคับพฤติกรรม และวิถีชีวิตของพวกเขา คนที่อยู่ในตระกูลหรือกลุ่มเดียวกันซึ่งนับถือ โทเทมเดียวกันนั้นจะต้องไม่แต่งงานหรือมีความสัมพันธ์ทางเพศกับคนร่วมตระกูลเดียวกัน ซึ่งการละเมิดจะต้องถูกลงโทษถึงตาย

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดจิตวิเคราะห์มาช่วยในการวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกภาพ หรือพฤติกรรมของตัวละครต่างๆในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ศึกษา

2.7 แนวคิดสตรีนิยม

มนุษย์เราสามารถแบ่งออกได้เป็นสองเพศตามอวัยวะสืบพันธุ์ คือ “เพศผู้” (Male) และ “เพศเมีย” (Female) หากมองความแตกต่างในทางกายภาพหรือทางชีววิทยา ซึ่งนักวิชาการเรียกว่า “เพศสรีระ” (Sex) แต่อย่างไรก็ตามมนุษย์ก็ยิ่งถูกสร้างให้เกิดความแตกต่างกันได้ไปอีกทางหนึ่งนั่นก็คือ “เพศภาวะ” (Gender) นั้นเป็นลักษณะทางเพศที่มีใช้ลักษณะที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติแต่เกิดจากการประกอบสร้างของสังคม และวัฒนธรรม (socially and culturally construct) ด้วยประการฉะนี้ เมื่อผ่านกระบวนการหล่อหลอมมาถึงจุดหนึ่ง ทารกเพศผู้จึงเติบโตมาเป็นมนุษย์ “เพศชาย” (Male) และทารกเพศเมียมก็กลายมาเป็นมนุษย์ “เพศหญิง” (Feminine) ซึ่งทั้งสองเพศมักถูกกำหนด และคาดหวังให้มีทัศนคติ พฤติกรรมและบทบาทที่แตกต่างกันอย่างเป็นระบบที่ค่อนข้างสม่ำเสมอ กล่าวได้ว่าเพศสรีระที่แตกต่างกันมาแต่กำเนิดค่อยๆถูกสวมทับด้วยความแตกต่างอีกประการหนึ่ง ซึ่งเกิดจากปัจจัยทางสังคมที่ดำเนินงานผ่านการทำงานของสถาบัน และกลไกต่างๆของสังคม นับตั้งแต่สถาบันครอบครัว กระทั่งกระทำผ่านสถาบันทางสังคมอื่น เช่น สถาบันการศึกษา ที่ทำงาน ศาสนา รวมถึงสถาบันสื่อมวลชนด้วย

สตรีนิยมแนวราดิกัล (Radical Feminism)

กาญจนา แก้วเทพ (2544) ได้กล่าวถึงกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัล (Radical Feminism) ว่าเป็นกลุ่มสตรีนิยมที่ปฏิเสธระบบชายเป็นใหญ่อย่างสุดขั้วมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับแนวคิดสตรีนิยมกลุ่มอื่นๆ ทั้งนี้ได้นำเสนอการวิเคราะห์ว่าสังคมที่มนุษย์ชาติดำรงอยู่นั้นเป็นสังคมพ่อเป็นใหญ่ (Patriarchal society) ที่มีลักษณะสำคัญ ได้แก่แนวคิดที่ว่า

- ในทางประวัติศาสตร์ ผู้หญิงเป็นคนกลุ่มแรกที่ถูกเอาเปรียบ
- การเอาเปรียบผู้หญิงทั้งโดยตรงและทางอ้อมที่มีอยู่ในสังคมทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นสังคมบุพกาล สังคมชวานา สังคมทุนนิยมหรือสังคมนิยม
- การเอาเปรียบผู้หญิงเป็นรูปแบบที่ถดถอยจนยากที่สุดแม้จะยกเลิกระบบชนชั้นไปแล้วเช่นประเทศคอมมิวนิสต์ แต่การเอาเปรียบผู้หญิงก็ยังดำรงอยู่
- ระบบสังคมพ่อเป็นใหญ่สร้างความทุกข์ยากอย่างมหาศาลให้แก่ผู้หญิงแต่ผู้หญิงอาจจะไม่รู้ตัวเนื่องจากการถูกรอปรมาเป็นช่วงเวลายาวนานในประวัติศาสตร์
- ถ้าเราเข้าใจการเอาเปรียบผู้หญิงแล้วจะช่วยให้เข้าใจการเอาเปรียบในรูปแบบอื่นๆ เช่น เรื่องชนชั้น เชื้อชาติ อายุ ฯลฯ

เอกลักษณ์พิเศษของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลก็คือ การปฏิเสธทั้งในแง่สัญลักษณ์ของระเบียบต่างๆที่เป็นของผู้ชาย (Male symbolic order) รวมทั้งการปฏิเสธในแง่ความเป็นจริงด้วยด้วยความเชื่อที่ว่านอกจากผู้หญิงจะแตกต่างจากผู้ชายแล้ว ผู้หญิงยังดีเหนือกว่าผู้ชายในทุกๆด้าน

แนวคิดหลักที่สำคัญประการหนึ่งของกลุ่มสตรีนิยมกลุ่มนี้ โดยถูกใช้เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ก็คือ แนวคิดเรื่อง “ความรุนแรง” โดยเชื่อว่าระบบพ่อเป็นใหญ่นี้จะควบคุมผู้หญิงด้วยการใช้ความรุนแรง ซึ่งมีการนิยามขอบเขตของการใช้ความรุนแรงอย่างกว้างขวาง โดยครอบคลุมตั้งแต่การใช้ความรุนแรงทางกายภาพ ทางวาจา ทางจริยธรรม และทางกัมมัญญา ซึ่งแก่นความคิดหลักที่สำคัญที่สุดการใช้ความรุนแรงควบคุมผู้หญิงก็คือ การห้ามไม่ให้ผู้หญิงควบคุมแม้แต่ร่างกายของตนเอง โดยถือว่าร่างกายผู้หญิงเป็นสิ่งของสำหรับผู้ชายที่จะใช้ทำร้าย ใช้ขู่ข่มขู่ แม้ผู้หญิงจะไม่ยินยอม ใช้โลมเลียด้วยสายตา ใช้ล่วงละเมิดทางเพศหรือข่มขืน ใช้ห้ามมิให้ทำแท้ง ใช้ออกคำสั่งให้อ้วนผอมตามมาตรฐานของผู้ชาย ฯลฯ การใช้ความรุนแรงดังกล่าวไม่มีผู้หญิงคนใดหลุดหนีรอดพ้นการใช้ความรุนแรงแบบใดแบบหนึ่งไปได้ และทุกสถาบันรวมทั้งสื่อมวลชนล้วนมีส่วนร่วมในการใช้ความรุนแรงดังกล่าว

นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดหัวใจสำคัญอีกประการหนึ่งของแนวคิดระบบพ่อเป็นใหญ่ก็คือ การบังคับให้ผู้หญิง (รวมถึงผู้ชาย) ให้มีความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามกันเท่านั้น (heterosexual) และต้องสร้างครอบครัวแบบพ่อ (ชาย) – แม่ (หญิง) - ลูกเท่านั้น โดยระบบนี้สร้างให้พวกที่รักร่วมเพศกลายเป็นเรื่องที่ผิดประหลาดไป ซึ่งถือเป็นการครอบงำเสรีภาพของผู้หญิงในทางหนึ่ง ดังนั้นข้อเสนอของกลุ่มสตรีนิยมแนวราดิกัลจึงเป็นการชูประเด็นเรื่อง “เสรีภาพอย่างแท้จริงในการเลือกรสนิยมทางเพศ” (Sex preference) สำหรับกลุ่มที่ปฏิเสธผู้ชายก็ได้ก่อตั้งขบวนการแบ่งแยกดินแดนทางเพศ โดยสนับสนุนแนวคิดเรื่องหญิงรักหญิง (Lesbian separatism) ทั้งนี้ถือว่าเป็นรูปแบบความรักที่แท้จริงกว่า และเป็นความรักที่สูงค่ากว่าความรักระหว่างชายกับหญิง

การจ้องมองด้วยสายตาผู้ชาย

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้อธิบายสัญชาตญาณประการหนึ่งของมนุษย์ว่า มนุษย์มีความพึงพอใจที่จะมองดูตัวเองหรือมองผู้อื่น ข้อสรุปนี้เกิดมาจากการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก โดยเด็กเล็กๆจะชอบมองดูกระจกหรือชอบแอบมอง ซึ่งหากความปรารถนาตามสัญชาตญาณนี้ถูกปิด

กันก็จะเบี่ยงเบนมาเป็นความผิดปกติทางเพศเช่น พวกถ้ำมอง (Peeping's Tom) หรือพวกอวดของดี (Exhibitionist) อย่างไรก็ตาม จากสัญชาตญาณพื้นฐานดังกล่าวนี้ เมื่อถูกนำมาแสดงออกภายใน โครงสร้างสังคมที่ถือระบบชายเป็นใหญ่ โครงสร้างนี้ได้เขียนบทกำหนดการแสดงออกของ สัญชาตญาณแห่งความพึงพอใจที่ได้ดูว่าผู้ชายเป็นฝ่ายมอง และผู้หญิงเป็นวัตถุรองรับการมอง (อวยชัย สังสนา, 2544)

การจ้องมองมีอำนาจ และซับซ้อน มนุษย์ต่างให้ความสำคัญกับดวงตา และการสื่อความหมายผ่านการจ้องมองนับเป็นเวลาหลายศตวรรษ และหลายวัฒนธรรมตั้งคำเชื่อที่ว่า ดวงตาเป็นหน้าต่างแห่งจิตและวิญญาณ ซึ่งสำหรับพรอยด์นั้นเขาได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า สัญชาตญาณในการแอบมองจึงคือการกระทำที่เป็นเรื่องของแรงขับทางเพศ ทั้งนี้วัตถุที่ใช้ในการจ้องมองนั้นก็คือร่างกายของผู้ถูกจ้องมองนั้น

Laura Mulvey (อ้างถึงในกนกวรรณ ไม้สนธิ, 2544) ได้นำแนวทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของพรอยด์มาใช้ในการศึกษาเรื่องผู้ชมภาพยนตร์ โดยอ้างถึงถึง “Scopophilia” หรือความพึงพอใจในการจ้องมองเรือนร่างของผู้อื่นในฐานะวัตถุทางเพศ ในมุมมองของโรงภาพยนตร์ก็จะมีผู้ชมจ้องมองภาพยนตร์โดยไม่มีผู้อื่นจ้องมองเขา หรือแม้แต่ผู้แสดงบนจอภาพยนตร์ก็ตาม ซึ่งเขากล่าวว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่เอื้ออำนวยให้แก่ผู้ชม ตั้งแต่กระบวนการมองผู้แสดงหญิงแบบฝันหวานในเรื่องเพศ (Voyeuristic process of objectification of female characters) และกระบวนการนำความรู้สึกกลุ่มหลง และรักตัวเองมาใช้ในการมองผู้อื่น (Narcissistic process of identification with an ideal of ego) ซึ่งในสังคมปิตาธิปไตย หรือยึดถือระบบชายเป็นใหญ่นั้น ความรื่นรมย์ในการมองถูกจำแนกออกเป็น 2 ขั้วตรงข้าม นั่นคือ ผู้ชายเป็นผู้เสนอ และผู้หญิงเป็นผู้สนอง ความพึงพอใจในการจ้องมองจึงถูกแบ่งออกเป็นผู้กระทำ/ผู้ชาย (active/male) ผู้กระทำ/ผู้หญิง (passive/female) การจ้องมองของผู้ชายมักกำหนดว่าต้องจ้องมองรูปร่างของผู้หญิง บทบาทของผู้หญิงมักเป็นพวกที่ชอบการเปิดเผยหรืออวดเรือนร่างของตนเอง (exhibitionist) ผู้หญิงจะเป็นฝ่ายถูกมองหรือไม่ก็เป็นฝ่ายถูกนำมาแสดง การปรากฏตัวของผู้หญิงถูกตีรหัสว่าเป็นภาพที่มีพลังและมีความเข้ายวนทางเพศ ดังนั้นภาพของผู้หญิงจึงเป็นภาพที่แฝงความหมายว่าเป็นภาพที่ต้องมอง ผู้หญิงจึงถูกจัดอยู่ในฐานะวัตถุทางเพศ เป็นจุดเด่นของภาพทางเพศ ผู้หญิงเป็นผู้ที่มีภาพให้จ้องมอง และพวกเขากำลังเล่นกับความปรารถนาของผู้ชาย

ฌอง โบดิยาร์ด (Jean Baudrillard) กล่าวว่าไว้ว่าผู้คนในสังคมยุคหลังสมัยใหม่ก็คือ ผู้เอบมองจอจู้ที่เวียนว่ายอยู่ท่ามกลางมหาสมุทรแห่งสัญลักษณ์ พวกเขามองเห็นและรู้จักตัวเองผ่านภาพที่สื่อผ่านโทรทัศน์ และภาพยนตร์ เนื่องจากสังคมในยุคหลังสมัยใหม่นั้นเป็นสังคมที่เรียกว่าสังคมแห่งการแสดมหรสพบ้าง (Society of Spectacles) สังคมแห่งการบริโภคบ้าง (Consumer Society) แต่ไม่ว่าจะเรียกว่าเป็นสังคมแบบใดก็ตาม ลักษณะตัวตนของคนในสังคมนี้ก็คือ ทุกคนจะบริโภคสิ่งที่อยู่รอบตัวอยู่ตลอดเวลา

มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) ได้อธิบายถึงอำนาจ และการแสดงออกถึงอำนาจในรูปแบบของการจู้มองว่า “อำนาจไม่ใช่สิ่งที่อยู่กับที่ แต่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นไหว การที่จะยืนยันว่าอำนาจนั้นมีอยู่ อำนาจนั้นต้องแสดงออกซึ่งฤทธานภาพของตนเองอยู่เสมอที่เรียกว่า “Exercice power”

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดสตรีนิยมมาช่วยในการวิเคราะห์ทำความเข้าใจกับลักษณะบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมตัวละคร รวมถึงจะนำมาใช้เพื่อวิพากษ์เกี่ยวกับการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสิทธิความเท่าเทียมกันระหว่างเพศชาย และเพศหญิง ตามที่ปรากฏในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นักภัทธ อภิภัทธพานิษย์ (2544) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ตะวันออกในตะวันตก : ภาพลักษณ์ความเป็นจีนในนวนิยายของนักเขียนชาวอเมริกันเชื้อสายจีน” โดยได้ทำการวิเคราะห์ถึงความพยายามของนักเขียนในการแสดงอัตลักษณ์หรือตัวตนที่เป็นจีน (Chinese identity) ผ่านตัวบทวรรณกรรมและบริบททางสังคม (text of literature & social context) ที่แวดล้อมตัวนักเขียน นักเขียนสตรีที่เป็นชนกลุ่มน้อยได้นำเสนอภาพลักษณ์จีนที่มีประเด็นร่วมกัน ได้แก่ ทศนคติของนักเขียนที่มีต่อความเป็นจีนและความเป็นอเมริกันของตน การแสวงหาความเป็นปัจเจกชนท่ามกลางสังคมตะวันตก ความสัมพันธ์และความขัดแย้งภายในครอบครัว โดยเฉพาะระหว่างพ่อแม่ชาวจีนอพยพกับลูกสาวชาวอเมริกัน และภาพลักษณ์สตรีเชื้อสายจีนในสังคมอเมริกัน นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ด้านกลวิธีการนำเสนอ พบว่า นักเขียนสตรีอเมริกันเชื้อสายจีนได้นำตำนานประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและความเชื่อของชาวจีนมาใช้ในงานเขียนของตน ลักษณะการนำตำนานมาใช้อาจมีความแตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้วต้องการนำเสนอความเป็นจีนในมิติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชาติจีนเพื่อบ่งบอกถึงความเป็นชาติของตนและแสดงสถานภาพสตรีจีน ซึ่ง

ข้อสรุปของการวิจัยนี้ทำให้เข้าใจอัตลักษณ์ความเป็นจีนของชาวอเมริกันเชื้อสายจีน รวมทั้งบริบททางสังคมซึ่งสัมพันธ์กับวรรณกรรมดังกล่าว

ปาริชาติ พรหมโยธี (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดที่มีต่อภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย โดยศึกษาวิเคราะห์เชิงลึกภาพยนตร์ไทย 2 เรื่องที่แตกต่างจากภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยเรื่องอื่น ๆ จำนวนสองเรื่อง ได้แก่ โคลนนิ่ง : คนก๊อปปี้คน (2542) และ 303 กลัว/กล้า/อาฆาต (2541) ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ได้นำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกลุ่มหนึ่ง พบว่าภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยได้รับอิทธิพลของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมากที่สุดในส่วนของเนื้อหา และรูปแบบจึงชี้ให้เห็นว่ายุคปัจจุบันให้ความสำคัญแก่พฤติกรรมการบริโภคมาก ส่งผลให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยต้องผลิตภาพยนตร์ไทยที่คล้ายคลึงหรือเหมือนกับภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดเพื่อที่จะตอบสนองรสนิยมของผู้ชมทั่วไป

พิงพิศ เทพปฏิมา (2546) ได้ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาโดยในใช้แนวการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเปรียบเทียบแนวคิด และการถ่ายทอดแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบจากภาพยนตร์ 2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่กลุ่มภาพยนตร์ต่างประเทศ และกลุ่มภาพยนตร์ไทยกับเอเชีย ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดจิตวิญญาณแบบตะวันตกนั้นประกอบไปด้วยเรื่อง ความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่ง เรื่องกิเลสและเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคม เป็นต้น สำหรับแนวคิดจิตวิญญาณแบบตะวันออกนั้นประกอบไปด้วยเรื่อง ความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งหมายถึงวัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติต่าง ๆ เรื่องความคิดวัตถุนิยม เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ของชีวิต หรือเรื่องการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต

มลิณี นิลมาลี (2540) ได้ศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตก จากนวนิยายและสื่อภาพยนตร์เรื่อง ‘กาเหว่าที่บางพลอง’ และ ‘Village of the Damned’ ” โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะวิเคราะห์หาความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมแบบลักษณะไทย กับลักษณะตะวันตก ทั้งนี้ผลการวิจัยพบว่า ในสื่อนวนิยายทั้งสองเรื่องมีลักษณะทางวัฒนธรรมในด้านความคิดที่คล้ายคลึงกันอยู่ 3 ประการ คือ (ก.) อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ (ข.) ความรักของแม่ (ค.) แนวคิดเรื่องผลการกระทำ ซึ่งหมายถึงผลที่ตามมาจากการกระทำและความคิดที่ลักษณะไทยจะสะท้อนความคิดที่เกี่ยวข้องกับหลักพุทธศาสนาในเรื่องความไม่มีตัวตนที่แท้จริง ทำให้คนไม่ยึดติดอำนาจหรือลุ่มหลงในมัน ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

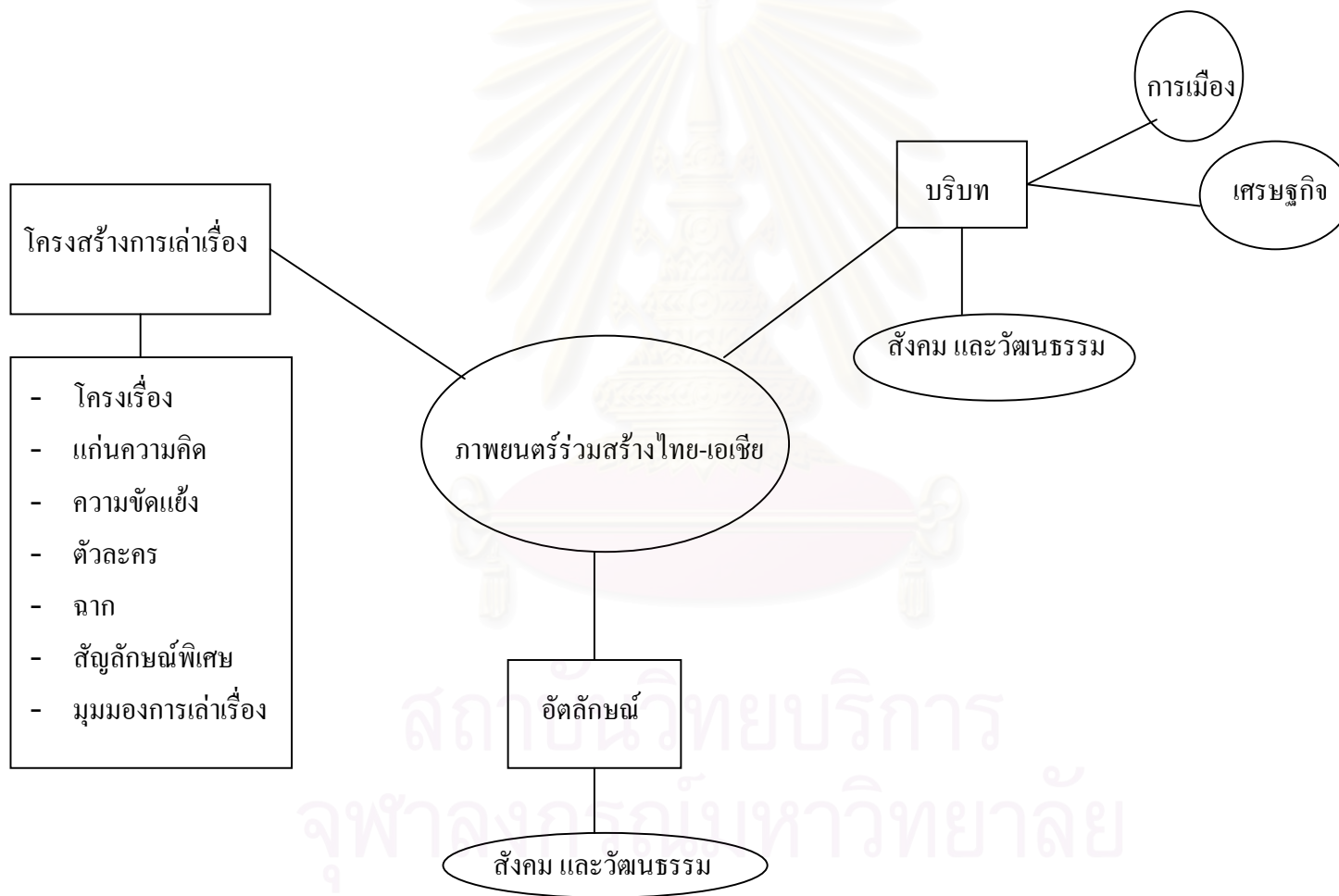
เป็นแบบเคารพทงผู้อาวุโสหรือลำดับทางสังคมที่แตกต่าง เชื่อในโลกอื่นที่ลี้ลับเหนือธรรมชาติ และหลักความจริงของศาสนาอยู่เหนือความจริงทางวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ลักษณะตะวันตกการ แสดงออกและการกระทำสะท้อนความคิดที่ยึดถือตัวตนเป็นหลัก

สำหรับงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์อัตลักษณ์และการสร้างความหมายของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย” นี้ ผู้วิจัยจะศึกษาและประยุกต์ใช้งานวิจัยดังกล่าว ประกอบการศึกษา การวิเคราะห์การให้ความหมายและอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียในด้านที่เกี่ยวกับการเผชิญหน้ากันของความเป็นตะวันออกหรือเอเชีย และความเป็นตะวันตกไม่ว่าจะเป็นในด้านวิถีชีวิต ความเชื่อ หรือด้านสังคมวัฒนธรรม ฯลฯ แต่เป็นการวิเคราะห์ในอีกด้านหนึ่งนั่น คือ การศึกษาความเป็นตะวันตกในตะวันออก ประกอบด้วยนั่นเอง



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.9 กรอบการศึกษาวิจัย



บทที่ 3

วิจัย

การวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย” สำหรับภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่เข้าฉายในปี พ.ศ.2544-2546 นั้นเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท และบริบท (Textual/ Contextual analysis)

3.1 แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิเคราะห์ครั้งนี้ มีแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

3.1.1 ประเภทภาพยนตร์

ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ได้แก่ ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่เข้าฉายในช่วงปีพ.ศ. 2544-2546 อันเป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกของทศวรรษที่ 2540 ในยุควิกฤติเศรษฐกิจ และเป็นช่วงเวลาที่กระแสภาพยนตร์ไทยกำลังก้าวสู่สากลได้รับการยอมรับทั้งในและต่างประเทศ

โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมวิดีโอซีดีของภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่จะศึกษา จำนวนทั้งหมด 6 เรื่องที่เป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ตามที่ผู้วิจัยได้นิยามไว้ ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง **จัน ดารา**

เข้าฉายในเครือไทเอนเตอร์เทนเมนท์ เมื่อวันที่ 28 กันยายน 2544
บริษัทร่วมสร้างประกอบด้วยไทเอนเตอร์เทนเมนท์/ Applaus Pictures / Cinemasia

กลุ่มผู้สร้างได้แก่

- **ประเทศไทย** บริษัท Cinemasia (บริษัทผู้ผลิต) และบริษัท ไทเอนเตอร์เทนเมนท์
ร่วมให้ทุนสร้าง อำนวยการสร้าง และจัดจำหน่ายในประเทศไทย

- **ประเทศฮ่องกง** บริษัท Applaus Pictures ให้ทุนสร้างหลัก และอำนวยการสร้าง
(ผู้ซื้อลิขสิทธิ์และเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายในต่างประเทศ ได้แก่ บริษัท Fortissimo Film Sales ประเทศเนเธอร์แลนด์)

กำกับภาพยนตร์โดย : นนทรีย์ นิมิบุตร (จาก Cinemasia Co., Ltd.)

2.ภาพยนตร์เรื่อง **THREE : อารมณ์ อารรพ อามาต**

เข้าฉายในเครือสหมงคลฟิล์ม เมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2545

ประกอบด้วยภาพยนตร์ 3 เรื่องของแต่ละชาติได้แก่ไทย เกาหลี และฮ่องกง

กลุ่มผู้สร้างได้แก่ สหมงคลฟิล์ม / ซีเจ เอ็นเตอร์เทนเมนต์(เกาหลี) / Applaus Pictures (ฮ่องกง) / Cinemasia (ไทย) / B.O.M Production (เกาหลี)

- ประเทศไทย : **The wheel**

กำกับภาพยนตร์ : นนทรีย์ นิมิบุตร (Cinemasia Co., Ltd.)

ควบคุมการผลิต (บริษัทผู้ผลิต) : ดวงกมล ลิมเจริญ (Cinemasia Co., Ltd.)

อำนวยการสร้าง (ผู้ลงทุน และจัดจำหน่าย) : สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

(บริษัท สหมงคลฟิล์มอินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด)

- ประเทศฮ่องกง : **Going home**

กำกับภาพยนตร์ : Peter Ho-Sun Chan (Applaus Pictures)

ควบคุมการผลิต (บริษัทผู้ผลิต) : Jo Jo Yuet-Chuen Hui (หรือ โจ โจ๋ ฮุย)

(Applaus Pictures)

อำนวยการสร้าง (ผู้ลงทุน และจัดจำหน่าย) : Peter Ho-Sun Chan (Applaus

Pictures)

- ประเทศเกาหลี : **Memories**

กำกับภาพยนตร์ : คิม จี -วุน (B.O.M. Film Production)

ควบคุมการผลิต (บริษัทผู้ผลิต) : โอ จุง วาน(B.O.M. Film Production)

อำนวยการสร้าง (ผู้ลงทุน และจัดจำหน่าย) : CJ ENTERTAINMENT Co., Ltd

(CJE)

3. **The Eye : คนเห็นผี**

เข้าฉายในเครือสหมงคลฟิล์ม เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2545

กลุ่มผู้สร้างได้แก่

- **ประเทศไทย** : สหมงคลฟิล์ม (ผู้ร่วมทุนสร้างและจัดจำหน่ายในประเทศไทย), ภาพยนตร์ทรรษา (ในเครือ บริษัท Cimemasia รับผิดชอบดำเนินการตลาด) และ Pang Brothers (บริษัท Megic Head) เป็นผู้รับจ้างผลิต
 - **ประเทศฮ่องกง** : Applaus Pictures (บริษัทผู้ผลิตและอำนวยการสร้างบริหาร)
 - **ประเทศสิงคโปร์** : Raintree Pictures (บริษัทผู้ร่วมทุนสร้าง)
- กำกับภาพยนตร์โดย** : อ็อกไซค์ และแดนนี่ แบง ผู้กำกับภาพยนตร์ และทีมงานการผลิตหลักจากประเทศไทย (ในนาม Pang Brothers บริษัท Megic Head)

4. *Nothing to lose* : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นสูญ

- เข้าฉายเมื่อวันที่ 27 กันยายน 2545
- กลุ่มผู้สร้างได้แก่
- **ประเทศไทย** : เอ จี เอ็นเตอร์เทนเมนท์(ให้ทุนและอำนวยการสร้าง), Pang Brothers (บริษัท Megic Head) เป็นผู้รับจ้างผลิต และ ฟิล์มบางกอก (จัดจำหน่าย)
 - **ประเทศสิงคโปร์** : Raintree Pictures (ผู้ร่วมทุนสร้าง)

5. *Last Life In The Universe* : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล

- เข้าฉายเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม 2546
- กลุ่มผู้สร้างจาก ไทย ญี่ปุ่น สิงคโปร์ และเนเธอร์แลนด์ ได้แก่
- ซีเนมาเซีย (ดำเนินงานผลิต), ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น, Bohemian films, Fossimo films, Cathay Asia film, Pioneer lcd. และการสนับสนุนจากกองทุน สิวเบิร์ต บาลส์

6. *The Park* : สวนสนุกผี

- เข้าฉายเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2546
- กลุ่มผู้สร้างได้แก่
- **ประเทศไทย** : บริษัท อาร์ เอส โปรโมชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัท อาร์ เอส ฟิล์ม แอนด์ ดิสทริบิวชัน จำกัด
 - **ประเทศฮ่องกง** : Hype films Co;ltd, Base Production Co;ltd

3.1.2 ประเภทเอกสาร

รวบรวมจากเอกสารที่มีข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาตลอดทั้งข้อ

มูลที่แวดล้อมเกี่ยวข้องกับสภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทย และรวมถึงชาติเอเชียอื่นที่ร่วมสร้างภาพยนตร์ในช่วงปี 2544–2546 และปัจจุบันในข้อมูลที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ได้แก่บทวิจารณ์ภาพยนตร์ในนิตยสาร หนังสือพิมพ์ บทประชาสัมพันธ์จากบริษัทผู้สร้าง บทภาพยนตร์หรือเรื่องย่อของภาพยนตร์ที่ทำการศึกษา รวมทั้งข้อมูลจากสถาบันที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ได้แก่ สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ กรมส่งเสริมการส่งออก เป็นต้น รวมถึงหนังสือหรือแหล่งความรู้ต่างๆ ที่ได้รวบรวมเกี่ยวกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกโดยรวม และลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะเจาะจงตามแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์นั้นๆ เช่น ลักษณะไทย ลักษณะญี่ปุ่น ลักษณะจีน เป็นต้น

3.2 การวิเคราะห์และการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิเคราะห์เพื่อทราบถึงอัตลักษณ์ และ โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ ได้นำเอาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

3.2.1 ข้อมูลประเภทภาพยนตร์

วิเคราะห์ในส่วนเนื้อหา (Content analysis) โดยศึกษาทั้งเรื่องเพื่อค้นหาลักษณะของภาพยนตร์ที่ปรากฏเป็นอัตลักษณ์ และลักษณะ โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกสร้างขึ้น โดยศึกษาวิเคราะห์ตามแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้งหมด 7 ประการ ดังนี้

- โครงเรื่อง (Plot)

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เพื่อค้นหาการจัดวางลำดับเหตุการณ์ในเรื่องว่าเป็นเช่นใดโดยใช้เกณฑ์ภาวะการณ์ของโครงเรื่องของโทโดรอฟ 4 ภาวะการณ์ได้แก่ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) ภาวะวิกฤติหรือภาวะปัญหา (Disruption) ภาวะการแก้ไขปัญหาหรือทำให้สมดุล (Equalizing) และภาวะการกลับสู่ภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New equilibrium) ทั้งนี้จะพิจารณาเฉพาะส่วนที่เป็นโครงเรื่องหลัก (Main plot) เท่านั้น

- แก่นความคิด (Theme)

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์เพื่อเข้าถึงใจความสำคัญของเรื่องว่าเป็นอย่างไร ซึ่งแก่นความคิดเรื่องนี้จะเป็นตัวสะท้อนถึงแนวความคิดที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยในการวิเคราะห์แก่นความคิดจะเลือกวิเคราะห์เฉพาะส่วนที่เป็นโครงเรื่องหลัก เพื่อ

จัดประเภทของแก่นความคิดหลักที่พบว่าเกี่ยวข้องกับเรื่องใดต่อไปนี้ได้แก่ แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับชีวิต แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับวิพากษ์สังคม รวมถึงจะวิเคราะห์แนวคิดสำคัญอื่นๆที่ปรากฏในแก่นความคิดด้วยเพื่อศึกษาถึงลักษณะเฉพาะตัว หรืออัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

- ข้อขัดแย้ง (Conflict)

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ถึงความขัดแย้งที่ตัวละครหลักมีต่อตนเอง บุคคลหรือมีต่อสังคมรอบข้าง แยกตามแต่ละประเภทของความขัดแย้งที่พบ ดังนี้ ความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอก โดยจะใช้การแบ่งข้อตรงข้าม (Binary Opposition) เพื่อให้เห็นถึงข้อขัดแย้งชัดเจน

- ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เฉพาะตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อศึกษาบทบาท และคุณสมบัติของตัวละคร ด้วยการวิเคราะห์ความหมายจากบุคลิกลักษณะทัศนคติ ความคิด และพฤติกรรมที่พบว่ามีลักษณะเฉพาะตัวอย่างไร

- ฉาก (Setting)

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ฉากตามลักษณะของฉากแต่ละประเภทที่พบในภาพยนตร์ ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็น การดำเนินชีวิตของตัวละคร รวมทั้งฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม รวมถึงวิเคราะห์ฉากที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของฉากในตระกูลหรือแนวของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆประกอบด้วย เช่น แนวสยองขวัญ (Horror genre) แนวเขย่าขวัญลุ้นระทึก (Suspense-Thriller genre)

- สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ ได้แก่ การพิจารณาศึกษา สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

- มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

ผู้วิจัยจะพิจารณาวิเคราะห์ใน 2 ส่วน โดยส่วนที่ 1 ได้แก่ วิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องที่แบ่งตามบุรุษพจน์ ได้แก่ มุมมองบุรุษที่ 1 (The First-Person Narrator) บุรุษที่ 3 (The Third-Person Narrator) มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) และมุมมองแบบรู้รอบด้าน (The

Omniscient) สำหรับการวิเคราะห์ในส่วนที่สองจะทำการวิเคราะห์จุดยืนการเล่าเรื่อง โดยแบ่งตามเพศผู้เล่าว่าใช้จุดยืนของเพศหญิง หรือเพศชายเป็นหลัก

โดยภาพยนตร์เรื่อง *Three: อารมณ์ อารมณ์ อารมณ์* ที่ประกอบด้วยภาพยนตร์ของแต่ละชาติ ได้แก่ *Memories, the Wheel* และ *Going Home* ก็จะพิจารณาเป็นอิสระจากกัน ดังนั้นสรุปแล้วมีจำนวนภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์ทั้งหมด 8 เรื่อง ได้แก่ *จัน ดารา, Memories, The Wheel, Going Home, The Eye, Nothing To Lose, Last Life In The Universe* และ *The Park*

การศึกษาเพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่พบ โดยจะพิจารณาตามแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural identity) ซึ่งเปรียบเทียบลักษณะตะวันออกและตะวันตกในด้านความคิดและการแสดงออกตามตารางที่ 1 (สรุปความแตกต่างหลักระหว่างตะวันตกและตะวันออก ของ *Jan Servaes*) เพื่อทำความเข้าใจกับลักษณะของอัตลักษณ์ที่พบด้วย

นอกจากนี้จะอาศัยแนวคิดเรื่องวาทกรรมเพื่อสรุปหาการปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรม (Sociocultural practice) หรือสภาพแวดล้อมของเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ตามแต่ละด้านที่ต้องการนำเสนออีกด้วย ได้แก่ บริบทด้านการเมือง บริบทด้านเศรษฐกิจ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม เป็นต้น โดยนำผลที่พบมาสรุปประกอบอยู่ในบทสรุปการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แยกตามแต่ละเรื่อง

ทั้งนี้จะพิจารณาความหมายต่างๆประกอบด้วย โดยศึกษาความหมายตามที่ปรากฏเป็นคติ ความเชื่อ ค่านิยม ลักษณะทางสังคม และวัฒนธรรมต่างๆ ลักษณะการเผชิญหน้ากันระหว่างวัฒนธรรมที่ต่างขั้วกัน ตลอดจนความหมายที่สร้างเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะจำเพาะที่แตกต่างตามแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ ตามที่ปรากฏในรูปความหมายนัยตรง (Denotation) และความหมายนัยแฝง (Connotation) ผ่านแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียแต่ละเรื่อง ประกอบด้วย

3.2.2 ข้อมูลประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องที่ทำการศึกษา

อาทิ เอกสารประเภทบทวิจารณ์ภาพยนตร์ ข้อมูลเบื้องหลังการผลิต แนวคิดทัศนคติ ตลอดจนวัตถุประสงค์ของผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์และบทภาพยนตร์หรือเรื่องย่อของภาพยนตร์ที่ทำการศึกษานอกจากนี้ยังรวบรวมข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องกับบริบท สภาพแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับบริบทที่ปรากฏในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียและรวมทั้งที่เกี่ยวข้องที่ถือเป็นภูมิหลังหรือพื้นที่ทางวัฒนธรรมของตัวผู้ร่วมสร้างชาวเอเชีย โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลดังกล่าวนี้มาตีความหาความหมายและสรุปอัตลักษณ์ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่สนใจศึกษาต่อไป

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยนำเสนอข้อค้นพบที่ได้จากแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการตามที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ทั้งนี้จะทำการสรุปผลที่ได้แยกเป็นทีละเรื่องจำนวนทั้งหมด 6 เรื่องรวมถึงจะนำเสนอลักษณะของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ตามผลสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องโดยรวมทั้งหมดเพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย – เอเชีย ต่อไป

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะสรุปหาอัตลักษณ์ต่างๆของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ตามที่ได้จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในบทที่ 4

บทที่ 4

การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

ในบทนี้จะเป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องตามที่ได้ศึกษาได้จากแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องที่พบในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ที่เข้ามาฉายในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2544-2546 จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่เรื่อง **จัน ดารา** เรื่อง **Three : อารมณ์ อารมณ์ อารมณ์** เรื่อง **The Eye: คนเห็นผี** เรื่อง **Nothing to lose: หนึ่งบวกหนึ่งเป็นสูญ** เรื่อง **Last Life in the Universe: เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล** และเรื่อง **The Park: สวนสนุกผี** เป็นดังต่อไปนี้

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง **จัน ดารา**

4.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ดำเนินเรื่อง โดยการเริ่มต้นที่ภาวะปัญหา ด้วยการเปิดเรื่องแนะนำตัวละครแต่ละคนที่เกี่ยวข้องกับแควดล้อมตัวเอกชายของเรื่อง ที่ชื่อว่า จัน พร้อมกับแนะนำปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเขากับตัวละครคู่ปรปักษ์ไม่ว่าจะเป็นคุณหลวง คุณแก้ว รวมทั้งปัญหาภายในจิตใจตัวละครหลักแต่ละตัวที่หมกมุ่นในเรื่องเพศ ผิดประเวณี การผิดศีลธรรมในเรื่องเพศของคนในครอบครัวผู้เป็นเครือญาติหรือเชื้อสายเดียวกันที่ไม่เว้นแม้กระทั่งการสร้างให้เกิดกรณีที่พ่อบ่มขืนลูกสาวแท้ๆ ของตน รวมถึงการแก้แค้นก่อกรรมสนองเวรต่อกัน

ภาวะปัญหาในเรื่องปรากฏเป็นชุดของปัญหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาเกี่ยวกับการผิดศีลธรรมทางเพศ การหมกมุ่นในเรื่องเพศของคนภายในครอบครัว การใช้อำนาจของชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านไปในทางข่มเหงผู้หญิงทางเพศ ดังนั้น ฉากการร่วมเพศทุกฉากของตัวละครแต่ละตัวในเรื่อง ล้วนเป็นชุดของปัญหาที่ต่างพัฒนาไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง ปัญหาสำคัญที่เขม็งเกลียวหนักขึ้นเรื่อยๆ นั้นเป็นผลมาจากการกระทำทางเพศของตัวละครหลัก โดยเฉพาะการผิดศีลธรรมทางเพศระหว่างคนในเครือญาติอย่าง พี่เขยกับน้องเมีย (คุณหลวงกับน้ำวาด), แม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยง (จันกับคุณบุญเลี้ยง), แม่เลี้ยงกับลูกเลี้ยง (คุณแก้วกับคุณบุญเลี้ยง), ลูกพี่กับลูกน้อง (จันกับคุณแก้ว), พ่อกับลูกสายเลือดเดียวกัน (คุณหลวงกับคุณแก้ว) ซึ่งทุกปัญหาเรียงร้อยกันเกิดขึ้นเพื่อรอการแก้ไขในเวลาต่อมา อันนำไปสู่บทสรุปของเรื่องในที่สุด

การแก้ไขปัญหาเกิดขึ้นเพื่อนำทางไปสู่ภาวะคลี่คลาย หรือกลับไปสู่ภาวะสมดุล ด้วยการที่ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนและความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครหลักในบ้านวิสนันท์ ถูกจัดออกไป ตามเหตุการณ์ต่างๆ ได้แก่ น้ำท่วมวชิที่นครสวรรค์ทิ้งเรื่องราวเลวร้ายที่ผ่านมาไว้ที่บ้านหลังนี้, คุณหลวงเป็นอัมพาตเหตุเพราะสะเทือนใจที่เห็นจันนอนกับคุณบุญเลี้ยงเมียตนเป็นอันยุติการแก้แค้นต่อกันระหว่างจันกับคุณหลวง, คุณแก้วฆ่าลูกในท้องของตนที่เกิดกับจันตายด้วยความเคียดแค้น, คุณบุญเลี้ยงและจันรู้สึกสลดใจกับการที่คุณแก้วฆ่าลูกในท้องของตนนำไปสู่การกลับไปสู่ภาวะสงบสุขหรือภาวะคลี่คลาย นั่นคือคนในบ้านวิสนันท์ที่เป็นตัวละครหลักต่างมีชะตากรรมในการดำเนินชีวิตตามทางของตนได้แก่ คุณหลวงถูกทอดทิ้งอยู่โดดเดี่ยวการเป็นอัมพาตทำให้ไม่มีโอกาสได้ข้องแวะกับเรื่องเพศหรือก่อกรรมสนองเวรกับใครได้อีกใช้ชีวิตแบบรอความตายไปวันหนึ่งๆ, จันสลดใจกับเหตุการณ์ที่เห็นคุณแก้วฆ่าลูกของตนด้วยความแค้นอันเป็นจุดพลิกผันสำคัญที่ทำให้จันหยุดใช้ชีวิตหมกมุ่นในเรื่องเพศต่อผู้หญิงในบ้าน และเลิกก่อเวรกรรมด้วยการข่มเหงแก้แค้นคุณแก้ว และเหตุการณ์นั้นก็สร้างความสลดใจให้แก่คุณบุญเลี้ยงด้วยเช่นกันเธอจึงหันหลังให้ทางโลกด้วยการถือบวชในคริสตศาสนา ส่วน คุณแก้วนั้นสุดท้ายแล้วก็ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตามรสนิยมทางเพศแบบหญิงรักหญิงอยู่กับพวกเด็กสาวๆ ในเรือนที่ตนเป็นใหญ่เพียงลำพัง

ตารางที่ 2 โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *จัน ดารา*

ภาวะการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหา(disruption)	<ul style="list-style-type: none"> - จันเติบโตมาพร้อมกับความเกลียดชังของพ่อเลี้ยงหรือคุณหลวงและการโยยหาความรักจากคาราผู้เป็นแม่แท้ๆที่ตายไปผลักดันให้จันแก้แค้นคุณหลวงด้วยการยึดเอาทุกอย่างของคุณหลวงมาเป็นของตนจนครอบครองผู้หญิงในบ้าน รวมถึง กรรมสิทธิ์ในบ้านวิสนันท์ได้ทั้งหมดในที่สุด - พฤติกรรมของคุณหลวงที่ชอบหาความสุขทางเพศกับผู้หญิงในบ้านรวมถึงบ่าวไพร่อย่างหลงมัวมาจนกระทั่งข่มขืนคุณแก้วลูกของตน - การค้นหาชาติกำเนิดของจันด้วยตนเอง - การเข้ามาเป็นใหญ่ในบ้าน โดยมีอำนาจเหนือคุณหลวงคู่ ปรปักษ์ - พฤติกรรมในบ้านของจันที่ชอบหาความสุขทางเพศกับผู้หญิงในบ้านไม่ต่างจากคุณหลวง แม้กระทั่งข่มขืนคุณแก้วหลายครั้งจันท้อง

2.การแก้ปัญหา(equalization)	<p>การสูญเสียที่เกิดขึ้นจากกระทำของจัน</p> <ul style="list-style-type: none"> -คุณหลวงเป็นอัมพาตใช้ชีวิตรอความตายไปวันๆหนึ่ง - คุณแก้วฆ่าลูกในท้องของตนที่เกิดกับจันด้วยความเสียใจ
3.ภาวะสงบสุข(equilibrium)	<ul style="list-style-type: none"> - การยุติพฤติกรรมหมกมุ่นทางเพศและการก่อเวรแค้นคนในบ้านของจันเพราะสลัดใจในเหตุการณ์ที่คุณแก้วฆ่าลูกในท้องของตน - คุณบุญเลื่องมารดาแห่งกามโลกีย์ของจันหมดสิ้นแล้วซึ่งการระหัดระแหงเข้าทางคริสตศาสนาเพราะสลัดใจและเสียชีวิตในเหตุการณ์ที่คุณแก้วฆ่าลูกในท้องตัวเอง - คุณแก้วใช้ชีวิตอิสระตามทางของตนกับสาว ๆ ในเรือนที่เป็นอาณาเขตปกครองของตน - การเปิดเผยชาติกำเนิดในอดีตของจันให้ได้รับรู้และเขาก็ยอมรับในชาติกำเนิดที่น่าสังเวชใจของตน

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชียเรื่อง **จัน ดารา** พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า(narrative sequences) เป็นดังนี้

1. ตัวเอกเติบโตขึ้นมาพร้อมกับความเกลียดชังของพ่อเลี้ยง และการโหยหาความรักจากแม่ที่ขาดหายไปเป็นปมปัญหาภายในจิตใจที่ทำให้ตัวเอกโกรธแค้นพ่อเลี้ยงของตน

2. วิธีการแก้ไขปัญหของตัวเอกด้วยพฤติกรรมสำส่อน และผิดศีลธรรมทางเพศ เป็นการใช้อำนาจทางเพศคุกคามยึดครองทุกสิ่งที่เป็นของกลุ่มปรัภักย์ตนไม่ว่าจะเป็นบ่าวไพร่ผู้หญิงในบ้าน, เมียและลูกของกลุ่มปรัภักย์ รวมถึงกรรมสิทธิ์ในบ้าน ล้วนทำเพื่อแก้แค้นพ่อเลี้ยงผู้เป็นกลุ่มปรัภักย์ที่ไม่ได้ทำให้ปมปัญหาภายในจิตใจของเขาคลี่คลายแต่กลับนำมาซึ่ง โศกนาฏกรรม

3. โศกนาฏกรรมทั้งหลายที่เกิดขึ้นได้ทำให้ตัวเอกเกิดความสังเวชใจ และละอายต่อความผิดบาปที่เกิดจากกระทำของตน จนยุติพฤติกรรมที่เลวร้ายทั้งการสำส่อนทางเพศ และการแก้แค้นในที่สุด

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า(narrative sequences) โดยสรุปคือ

1. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัว

เอกให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นที่ไปตามความต้องการของตนเอง

2. วิธีการแก้ไขปัญหาของตัวเอกไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตานั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน

3. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างมีความสุขนั่นเอง

เห็นได้ว่าวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นไม่ได้เกิดขึ้นจากการกระทำเพื่อต่อสู้กันด้วยความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ถึงแม้ว่าตัวเอกของเรื่องอาจเอาชนะคู่แข่งของตนด้วยวิธีการแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน พยายามยึดครองทุกสิ่งทุกอย่างของกลุ่มปรีกษ์ให้มาเป็นของตนแต่ปมปัญหาที่ไม่ได้คลี่คลายไปในทางที่ดีได้เพราะผลที่เกิดจากการกระทำโดยเฉพาะการผิบบาปในศีลธรรมทางเพศต่อผู้หญิงในบ้านของเขาได้นำพาภาวะปัญหาใหม่ที่สร้างความทุกข์ใจแก่ผู้อื่นและตัวเขาอย่างมาก ในที่สุดแล้วการใช้แนวคิดเกี่ยวกับโลกด้วยวิถีทางแบบตะวันตกก็เป็นที่ดีที่สุดในที่สุดที่ช่วยคลี่คลายความทุกข์ใจของตัวเอกได้ด้วยการยอมรับอย่างละเอียดรอบคอบที่ตนได้ก่อไว้และละเลิกที่จะจัดการกับปัญหาแบบใช้พลังอำนาจของมนุษย์เข้ามาต่อสู้กันเพื่อกำหนดชะตาชีวิตตามใจต้องการ รวมถึงการเลิกเบียดเบียนผู้อื่น อย่างไรก็ดี ภาวะปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นนั้น ส่วนหนึ่งก็เป็นผลสืบเนื่องมาจากลักษณะความสัมพันธ์ของสังคมแบบตะวันตกที่ไม่เท่าเทียมกันด้วย อย่างกรณีนี้คือความสัมพันธ์ของสังคมไทยยุคศักดินาที่มีลำดับชั้น และเชื่อในระบบชายเป็นใหญ่เหนือหญิง ดังนั้น เมื่อชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านใช้อำนาจของตนไปในทางที่ไม่ถูกต้องกับผู้อยู่ในความดูแลหรือผู้อุปถัมภ์ของตน โดยเฉพาะกับการปฏิบัติแบบข่มเหงผู้หญิงในบ้านตามใจตนถึงแม้จะเกิดจากความยินยอมพร้อมใจของฝ่ายหญิงก็ตามแต่ในที่สุดแล้วมันก็นำมาซึ่งโศกนาฏกรรมต่างๆที่น่าทุกข์ใจอย่างมาก

4.1.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นแนวคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้

การใช้อำนาจไปในทางที่ไม่ถูกต้องของชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านนำพาชีวิตของตนและครอบครัวไปสู่โศกนาฏกรรมอันเลวร้าย

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีความต้องการที่จะ

ชี้ให้เห็นข้อเสียของลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้นของโลกตะวันออก หรือสำหรับกรณีนี้ก็เป็นลักษณะความสัมพันธ์ของสังคมไทยยุคศักดินาในอดีตที่ให้อำนาจแก่ผู้มียศศักดิ์ ที่มีบ่าวไพร่ในความอุปถัมภ์เป็นจำนวนมาก และให้อำนาจชายเป็นใหญ่ในครอบครัวโดยเฉพาะ การชี้ให้เห็นโทษที่เป็นผลจากการกระทำของชายที่หลงมัวเมาในอำนาจของตนเป็นใหญ่จน ประพฤติมิชอบเบียดเบียน หรือข่มเหงผู้อื่นในปกครองของตน โดยเฉพาะการประพฤติดีศีลธรรม ทางเพศข่มเหงผู้หญิงในบ้านจนนำพาชีวิตตนและคนในครอบครัวไปสู่โศกนาฏกรรมในที่สุด นอกจากนี้ยังจัดได้ว่าแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ แก่นแนวคิดเกี่ยวกับศีลธรรม ใน ที่นี้คือ การผิดศีลธรรมทางเพศของตัวเอกชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านภายใต้สังคมไทยยุคศักดินานั้น นำมาซึ่งโศกนาฏกรรมเลวร้ายต่อคนในครอบครัวและความทุกข์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวเอกเอง

4.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ พบความขัดแย้งประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง **จัน ดารา**

คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
จัน กับ คุณหลวง	<ul style="list-style-type: none"> - คุณหลวงโทษว่าจันทำให้ดาราเมียรัก (และเจ้าของทรัพย์สมบัติทั้งหลายในบ้านวิสนันท์) ของตนตายจึงปฏิบัติต่อจันด้วยความโกรธแค้นชิงชัง - จันแปรเปลี่ยนเอาความเกลียดชังที่คุณหลวงมีต่อตน มาเป็นความกั๊กแค้น (หรือการมีปมเกลียดพ้อในจิตใจ) เขาจึงทำทุกทางเพื่อแก้แค้นคุณหลวง โดยพยายามยึดเอาทุกอย่างที่เป็นของคุณหลวงมาเป็นของตน ได้แก่ ทรัพย์สินและกรรมสิทธิ์ในบ้าน เมียของคุณหลวง (คุณบุญเลื่อง และผู้หญิงในบ้าน), ลูกสาวของคุณหลวง (คุณแก้ว), บ่าวไพร่ของคุณหลวง โดยเฉพาะการใช้อำนาจทางเพศคุกคามครอบงำ
จัน กับ คุณแก้ว	<ul style="list-style-type: none"> - คุณแก้วโกรธแค้นจันเพราะเขาแย่งความรักจากแม่ของเธอไป อีกทั้งคุณหลวงก็ให้ท้ายเธอจึงคอยกั๊กแค้นแกล้างจันอยู่เสมอเมื่อมีโอกาสนับตั้งแต่เด็ก - จันตามแก้แค้นคุณแก้วเพราะเห็นว่าเกลียดชังเขา โดยเฉพาะหลังจากที่จันได้กรรมสิทธิ์ในบ้านวิสนันท์แล้วก็ข่มเหงเธออยู่มากร ทั้งพูดเสียดสีด่าทอ แม้กระทั่งข่มขืนคุณแก้วหลายครั้งเพื่อให้ได้ลูกที่เป็นลูกที่แท้จริง

	ของคน
คุณหลวง กับ คุณแก้ว	- คุณหลวงไม่เอาใจใส่ดูแลลูกอย่างให้ความรักความอบอุ่นที่ถูกต้องจึงามเพียงพอ มัวแต่หมกมุ่นสำส่อนหาความสุขจากผู้หญิงในบ้าน และปัญหาความขัดแย้งที่รุนแรงอย่างมากก็เกิดขึ้นเมื่อคุณหลวงปล่อยให้กิเลสตัณหาครอบงำจนข่มขืนลูกสาวตนเองจนท้อง

ตารางที่ 4 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง **จัน ดารา**

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
จัน	- เขาเติบโตมาพร้อมกับความเกลียดชังของคุณหลวงที่หาว่าเขาทำให้แม่ต้องตาย ส่งผลให้จันเกลียดชังคิดแก้แค้นคุณหลวง หรือปมเกลียดพ่อเลี้ยงตน - โหยหาความรักจากแม่มากและได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่ถูกต้องจากคุณหลวง จึงระบายออกด้วยการสำส่อนทางเพศ	- เกิดความละอายต่อความผิดบาปที่ตนได้กระทำกับผู้อื่น แม้จะแก้แค้นสำเร็จก็ยังเป็นทุกข์ใจอยู่ จึงตัดสินใจละเลิกการแก้แค้น และทำใจยอมรับในชาติกำเนิดตน
คุณหลวง	- ยึดติดในอำนาจทรัพย์บารมีของตนที่ได้มาจากการสมรสกับดาราพอดาราตายจึงพยายามรักษาทุกอย่างด้วยการข่มเหงคนในบ้านเพื่อแสดงอำนาจในกรรมสิทธิ์ทั้งทรัพย์สินสมบัติกับบ่าวไพร่ หมกมุ่นสำส่อนทางเพศ เพื่อปิดบังปมด้อยที่เมื่อก่อนเคยเป็นคุณหลวงตกยาก	- การรู้สึกสำนึกถึงความผิดชอบชั่วดีภายในจิตใจ การละอายต่อความผิดบาป และผลจากการใช้อารมณ์เป็นใหญ่ของตนที่ก่อให้เกิดผลร้ายต่อคนที่รัก
คุณแก้ว	- เธอมีปมเกลียดแม่ เพราะแม่รักจันมากกว่า ทำให้เธอเกลียดชังจันมาก	- ความโหยหาความรักความอบอุ่นจากแม่ รวมถึงการเอาใจใส่ดูแลด้วยรักบริสุทธิ์แท้จริงจากพ่อ
คุณบุญเลื่อง	- การปล่อยให้อารมณ์ความรู้สึกปรารถนาครอบงำจิตใจเหตุเพราะขาดและโหยหารักอันบริสุทธิ์ เธอจึงปล่อยให้ทำผิดศีลธรรมทางเพศกับลูกหลานของตน	- ความรัก ความปรารถนาดีต่อผู้อื่น อยากให้ผู้อื่นได้รับความสุข ความอบอุ่นจากตน แม้จะต้องให้กายแก่จัน และคุณแก้วใช้เพื่อแสวงหาความสุขทางเพศ

ตารางที่ 5 ความขัดแย้งของตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง *จัน ดารา*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
<p>จัน – ความโหยหารักแท้ ความคั่งแค้นชิงชังภายในจิตใจ และการถูกเลี้ยงดูอย่างไม่ถูกต้องจากพ่อเลี้ยง(คุณหลวง) ของตน ทำให้เขามีพฤติกรรมหมกมุ่นสำส่อนในเรื่องเพศกับผู้หญิงในบ้าน และการแก้แค้นคุณแก้วด้วยการใช้อำนาจข่มเหง รวมถึงอิทธิพลของลักษณะความสัมพันธ์ของสังคมไทยเก่าก่อนคุณนั้นที่ให้อำนาจแก่ชายผู้ถือครองกรรมสิทธิ์ในบ้านให้เป็นใหญ่เหนือทุกคนในบ้าน มีอำนาจเป็นใหญ่เสมือนเป็นเจ้าของชีวิตว่าใครในบ้าน อีกทั้งการให้อำนาจผู้ชายเป็นใหญ่เหนือหญิงสามารถนำเอาผู้หญิงในปกครองตนเป็นภรรยาได้มากตามต้องการ</p>	<p>สังคมไทยยุคนั้น – สังคมไทยยุคนั้นเป็นสังคมแห่งการปฏิบัติสังคมวัฒนธรรมตามอย่างประเทศผู้มีการอารยะตะวันตกที่มีความเจริญและมีอำนาจในสังคมโลกอยู่มาก รวมทั้งแนวคิดต่างๆของโลกตะวันตกนี้ก็ได้เริ่มเข้ามาทรงอิทธิพลในประเทศไทยยุคนั้นด้วย โดยเฉพาะในสังคมเมืองหลวง เช่น เรื่องสิทธิความเท่าเทียมกันในความเป็นมนุษย์, กฎหมายมรดก, การจดทะเบียนสมรส, ความคิดจากการมีเพศสัมพันธ์ภายในเครือญาติ และการมีคู่สมรสมากกว่าหนึ่งคน หรือมีมากเมีย โดยถือเป็นความผิดบาปตามกฎหมายหรือค่านิยมของตะวันตกผู้มีอารยะด้วย ซึ่งก็เริ่มเข้ามาทรงอิทธิพลในสังคมไทยยุคนั้นเช่นกัน</p>
<p>คุณบุญเลี้ยง – เธอมาจากเมืองปิ้ง ประเทศมาเลเซีย ที่ขณะนั้นกำลังเป็นเมืองขึ้นของอังกฤษ ดังนั้นจึงได้รับอิทธิพลในเรื่องการใช้ชีวิตความเป็นอยู่แบบชาติตะวันตกที่กำลังพัฒนาสู่ความทันสมัยอยู่มาก เน้นหาความสุขความสะดวกสบายจากวัตถุเป็นสำคัญ เธอนับถือศาสนาคริสต์ ได้รับการศึกษาเป็นอย่างดี และมีความคิดเสรีหัวก้าวหน้าแบบประชาธิปไตยอันเป็นผลจากแนวทางการปกครองแบบโลกตะวันตกที่เชื่อในสิทธิความเท่าเทียมกันของมนุษย์ทุกเพศวัย ไม่มีชนชั้น เธอจึงจัดเป็นผู้หญิงที่นำสมัยอยู่มากในสังคมไทยยุคนั้น เห็นได้จากการแต่งกาย พฤติกรรมของเธอนั้นที่มีความเป็นตัวของตัวเองค่อนข้างสูงกว่าผู้หญิงไทยทั่วไปในสมัยนั้น แนวความคิดของเธอสำหรับพฤติกรรมมีเพศสัมพันธ์กับเครือญาติของคุณบุญเลี้ยงนั้นก็ถือเป็นความผิดบาปทางศีลธรรมอย่างมากตามบรรทัดฐานของตะวันตกผู้มีอารยะที่เคร่งครัดมาก โดยเฉพาะอังกฤษยุคกลาง</p>	<p>สังคมไทยยุคนั้น – สังคมไทยยุคนั้นค่อนข้างสับสนกับความคิดแบบไทยยุคเก่า และความคิดแบบไทยยุคใหม่ตามอิทธิพลตะวันตก แต่อย่างไรก็ดี ในสมัยนั้นแม้จะกำลังเริ่มเปิดประเทศสู่สังคมโลก แต่ก็ยังไม่ได้เปลี่ยนระบอบปกครองเป็นประชาธิปไตย โดยระบบศักดินาสยามยังคงอยู่ อีกทั้งยังยึดถือในระบบที่ชายเป็นใหญ่เหนือหญิง สามีเป็นช้างเท้าหน้าภรรยาเป็นช้างเท้าหลัง รวมถึงประเทศที่ยังล่าหลังห่างไกลความเจริญแบบประเทศตะวันตก และประเทศเมืองขึ้นของมหาอำนาจตะวันตกอยู่มาก</p> <p>นอกจากนี้เรื่องของกรรมสิทธิ์ภายในเครือญาติ และการมีคู่สมรสมากกว่าหนึ่งคน หรือมีมากเมีย ก็เป็นความผิดบาปตามกฎหมายหรือค่านิยมของตะวันตกผู้มีอารยะด้วยซึ่งก็เริ่มเข้ามาทรงอิทธิพลในสังคมไทยยุคนั้นเช่นกัน</p>
<p>คุณหลวง - ความพยายามที่จะธำรงรักษาอำนาจ</p>	<p>สังคมไทยยุคนั้น – การเปิดประเทศสู่ระบบโลก</p>

<p>บารมีของผู้ที่มียศถาบรรดาศักดิ์ของตนให้คงอยู่ แม้ว่าในความเป็นจริงจะมีสถานะทางเศรษฐกิจที่ตกทุกข์ได้ยากอยู่ เขาจึงตัดสินใจยอมรับในข้อสัญญาด้วยการแต่งงานกับคาราเศรษฐินีเจ้าของกรรมสิทธิ์ในบ้านวิสนันท์ บ่าวไพร่ เงินทองและทรัพย์สินสมบัติอีกมากมาย หรือเมื่อครั้งที่คาราเมียของตนตายลง เขาก็พยายามรักษากรรมสิทธิ์ทั้งหลายในบ้านนี้เอาไว้ด้วยการเอาน้องเมีย (น้ำวาด) มาเป็นเมียตน รวมถึงการใช้อำนาจทางเพศของตนเอาผู้หญิงที่เป็นบ่าวไพร่ในบ้านมาเป็นเมีย เพื่อให้ยังคงความเป็นทรัพย์สินสมบัติของตน และอำนาจบารมีแบบขุนนางไทยยุคนั้นที่ต้องมีผู้หญิงในการปกครองของตนอยู่มากให้ยังคงสืบต่อไป</p>	<p>ก่อให้เกิดสังคมยุคปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามอย่างตะวันตก ที่ให้ความสำคัญกับระบบเศรษฐกิจถือเอาเงินและวัตถุเป็นใหญ่ตามกระแสจากโลกตะวันตกที่เป็นผลมาจากการเปิดเสรีของประเทศไทยยุคนั้น ทำให้ผู้มีอำนาจยศศักดิ์เริ่มถูกลดบทบาทความสำคัญลง เนื่องจากผู้คนหันมาให้ความสำคัญต่อกองต่อพวกที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดีมากกว่า อย่างเช่นพวกพ่อค้านักธุรกิจ รวมทั้งกระแสความเชื่อในเสรีภาพความเท่าเทียมกันของแนวคิดประชาธิปไตยของตะวันตกที่เริ่มเข้ามา</p> <p>นอกจากนี้เรื่องของกรรมสิทธิ์สัมพันธ์ภายในเครือญาติ และการมีคู่สมรสมากกว่าหนึ่งคน หรือมีมากเมีย ก็เป็นความผิดบาปตามกฎหมายหรือค่านิยมของตะวันตกผู้มีอารยะด้วยซึ่งก็เริ่มเข้ามาทรงอิทธิพลในสังคมไทยยุคนั้นเช่นกัน</p>
--	--

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ความขัดแย้งที่พบโดยรวมแล้วพยายามจะชี้ให้เห็นถึงผลเสียของการเผชิญหน้าระหว่างกันของผู้คนที่มีความยึดมั่นถือมั่นในตนเองเป็นใหญ่ โดยมีแรงผลักดันทางจิตใจมาจากความขัดแย้งภายในจิตใจที่ผลักดันให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องที่แตกต่างกันพยายามต่อสู้เพื่อเอาชนะกันแต่ในท้ายที่สุดก็ต้องพบกับความทุกข์เศร้าในจิตใจ แม้ชนะก็ไม่ได้ทำให้จิตใจสงบเลย สิ่งเหล่านี้เป็นการชี้ให้เห็นข้อดีของแนวคิดแบบตะวันออกที่ต้องการให้มนุษย์อยู่ร่วมกันโดยสันติหรือสอดคล้องประสานกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากกว่าจะใช้พลังของมนุษย์เข้าจัดการควบคุมทุกอย่างตามที่ใจต้องการเห็นได้จากพฤติกรรมของตัวละครเอกชายในเรื่องที่ขัดแย้งกับตัวละครตัวอื่นๆ ไปทั่วเพื่อแก้ปัญหาปมปัญหาภายในจิตใจหรือระบายความคับแค้น อย่างการทำทุกอย่างเพื่อเอาชนะพ่อเลี้ยงของตนแม้จะทำสำเร็จสามารถแย่งเอาทุกอย่างของพ่อเลี้ยงทั้งกรรมสิทธิ์ในบ้าน เมียและลูกของเขามาเป็นของตนแต่ก็ไม่ได้ทำให้มีความสุขขึ้นได้เลย จนในที่สุดตัวละครเอกชายคิดได้เกิดสำนึกผิดชอบชั่วดีและละอายต่อบาปที่ตนได้ก่อไว้จนละเลิกที่จะ โกรธแค้นชิงชังหรือแก้แค้นต่อตัวละครคู่ขัดแย้งของตนต่อไปเรื่องราวจึงค่อยสงบลงได้ ไม่เกิดเหตุการณ์ที่เป็นโศกนาฏกรรมเลวร้ายไปมากกว่านี้ สอดคล้องกับแนวคิดทางศาสนาของโลกตะวันออกที่เชื่อว่า ความทุกข์เกิดขึ้นที่จิต ก็ต้องดับที่จิต นั่นเอง นอกจากนี้ยังมีการสะท้อนให้เห็นความขัดแย้งของผู้คนในสังคมไทยยุคนั้นระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับวิถีการใช้ชีวิตทั้งแบบดั้งเดิมของไทยและแบบใหม่ตามอิทธิพลตะวันตกที่เริ่มเข้ามาเนื่องจากเป็นสังคมไทยยุคศักดินาที่เริ่มมีการ

ปฏิวัดสังคัมวัฒนธรรมตามอย่างมหาอำนาจตะวันตกที่ทรงอิทธิพลต่อโลกและเป็นเจ้าอาณานิคมอยู่ในช่วงเวลานั้น

4.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพและบทบาทต่างๆดังต่อไปนี้

จัน	ชายหนุ่มที่เติบโตมาพร้อมกับความเกลียดชังของคุณหลวง เขาจึงพยายามแก้แค้นด้วยการยึดเอาทุกอย่างของคุณหลวงมาเป็นของตนทั้งกรรมสิทธิ์ในบ้าน รวมถึงการเอาผู้หญิงของคุณหลวง ได้แก่คุณบุญเลี้ยงและคุณแก้ว รวมทั้งผู้หญิงภายในบ้านมาเป็นเมียตน ใช้ชีวิตหมกมุ่นในเรื่องเพศ และข่มเหงผู้อื่นด้วยกำลังทางเพศจนเกิดโศกนาฏกรรมต่างๆขึ้นในบ้าน
คุณหลวง	คุณหลวงตกยากที่หวังอยากมีฐานะการเงินที่มั่นคงจึงตัดสินใจแต่งงานกับคาราเพื่อแลกกับกรรมสิทธิ์ ทรัพย์สินต่างๆและบ่าวไพร่ภายในบ้านวิสนันท์ของเธอและเมื่อคาราตาย เขาก็พยายามรักษาอำนาจของเขาด้วยการข่มเหงเอาน้ำวาดและผู้หญิงในบ้านมาเป็นเมีย เขาออกจากราชการและใช้ชีวิตหมกมุ่นในเรื่องเพศ
คุณแก้ว	ลูกของคุณหลวงกับน้ำวาดที่เกิดขึ้นมาด้วยความไม่ตั้งใจแม่वादก็ไม่ไต่เจอเธอ ปล่อยให้เธอถูกคุณหลวงเลี้ยงอย่างตามใจจนเสียเด็กแต่ก็ไม่ได้ได้รับความรักอย่างอบอุ่นเพียงพอ เธอเกลียดชังจันจึงคอยตามแกล้งเขาเสมอเมื่อยังเด็ก และแม้ว่าเธอจะมีนิสัยมีความเป็นตัวของตัวเองสูงไม่เกรงกลัวใครแต่เมื่อวัยแรกสาวก็ถูกทพ่อบข่มขืนจนตั้งท้อง อีกทั้งเธอยังต้องทนอยู่ในสภาวะจำยอมที่ไม่อาจกำหนดได้โดยเฉพาะต้องยอมแต่งงานกับจันชายที่เธอเกลียด และยังถูกจันทำร้ายกับข่มขืนจนท้องอีกด้วย อย่างไรก็ตามเธอก็ไม่ยอมตกเป็นผู้ถูกกระทำของเพศชายอีกต่อไปเธอจึงฆ่าลูกในท้องของจันตาย และไปใช้ชีวิตในอาณาเขตของตนที่มีผู้หญิงอยู่ในปกครองมากมายคอยปรนนิบัติตามรสนิยมความเป็นเลสเบี้ยนของเธอ
น้ำวาด	เธอยอมทำทุกอย่างเสมือนเป็นการไถ่บาปให้คาราที่ต้องมา

โดนข่มเหงด้วยน้ำมือจอม คนรักของคุณและยังมาตายตั้งแต่ยังสาว
 อีก เธอจึงยอมเสียดสละชีวิตในวัยสาวและความเป็นอยู่อย่างสุขสบายกับ
 ครอบครัวของคุณที่พิจิตรเพื่อมาดูแลคุณแม่ที่ต้องถูกคุณหลวงข่มเหงก็ยอม
 ทนเพื่อจะได้อยู่บ้านหลังนี้ เธอไม่ได้รับการเอาใจใส่ดูแลจากคุณหลวง
 อย่างเมื่อยรักเลยทั้งยังต้องคอยเป็นตัวกลางประสานคอยปกป้องไม่ให้จัน
 ถูกคุณหลวงหรือคุณแก้วทำร้ายรังแก นอกจากนี้ลูกสาวก็ไม่เคยเคารพเชื่อ
 ฟังเธอ จากทั้งหมดนี้เธอจึงมีลักษณะเป็นตัวละครผู้ถูกกระทำตัวหนึ่ง
 ภรรยาของคุณหลวงที่มีฐานะเป็นป้าของจัน เธอเป็นหญิงสาวทันสมัย
 ห้วนอก มีความคิดเป็นตัวของตัวเองแบบตะวันตกอยู่มากเพราะเธอ
 เคยใช้ชีวิตอยู่ที่ป่บ๊อง ประเทศมาเลเซียที่เป็นหนึ่งในอาณานิคมของอังกฤษ
 มานาน แต่เพราะว่า เธอโหยหารักเพราะไม่เคยได้รับความรักความอบอุ่น
 ที่แท้จริงจากใครแม้แต่คุณหลวงเอง เธอจึงระบายออกด้วยพฤติกรรมสำ
 ล່อนทางเพศ ขณะเดียวกันเธอก็ยังถือเป็นเพียงเครื่องระบายออกทางเพศ
 ของทั้งจัน และคุณแก้ว นอกจากนี้ด้วยสถานะของเธอในบ้านที่เป็นรอง
 ชาย ต้องวางตัวเป็นผู้ใหญ่ในบ้าน และนิสัยที่ไม่อคติกับใครยอมโอนอ่อน
 ผ่อนตามกับคนอื่นได้ง่าย เธอจึงถือได้ว่าเป็นตัวละครผู้ถูกกระทำในทาง
 หนึ่ง

คุณบุญเลื่อง

ไฮซินธ์

หญิงสาวเรียบร้อยน่ารักที่จันรู้จักตอนช่วงวัยรุ่นซึ่งจันถือว่าเธอ
 คือรักแรกและรักเดียวที่บริสุทธิ์ของเขา โดยที่เขาไม่เคยคิดละเมิดล่วงเกิน
 เธอทางเพศเลย

ดารา (แม่ของจัน)

หญิงสาวเศรษฐีนิรูปร่างามคนหนึ่งชีวิตที่สุขสบายดี แต่โชคร้าย
 โดนอันธพาลอย่างจอมและพวกจูดไปข่มขืน ซึ่งในครั้งนั้นถูกกระทำโดย
 จอมและชายอื่นอีกมากมาย จนตั้งท้องของเธอก็เอาเธอไปยกให้กับคุณ
 หลวงเธอต้องตกเป็นเมียของคุณหลวงทั้งที่ไม่ได้ชอบพอกัน ทรัพย์สิน
 ของเธอก็ตกเป็นของคุณหลวงตามข้อตกลงที่พ่อเธอทำไว้ และต่อมาเธอก็
 กลับมาตลอดถูกตายอีกเธอจึงจัดเป็นผู้ถูกกระทำอย่างยิ่ง

จอม

นักเลงอันธพาลชายผู้เป็นคนรักของน้ำวาดตอนยังสาว เขาได้
 ก่อพฤติกรรมชั่วร้ายขึ้นเมื่อไปลูดคร่าคารามาข่มขืน และเป็น ชาย
 ที่จันคิดว่าเป็นพ่อแท้ๆของตน

จากการวิเคราะห์ตัวละครของภาพยนตร์เรื่องนี้โดยสรุปแล้วพบว่า การสร้าง

ลักษณะตัวละคร และคุณสมบัติตัวละครอย่างที่เราได้พบช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมภายใต้บริบทสังคมวัฒนธรรมประเทศไทยยุคศักดินา และยุคแห่งการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามอย่างตะวันตกได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมดังกล่าวก็สอดคล้องกับลักษณะที่พบในประเทศโลกตะวันออกนั่นเอง ซึ่งก็คือ การยึดถือในระบบชายเป็นใหญ่ และระบบอุปถัมภ์ที่มียศบรรดาศักดิ์หรือมีสถานภาพทางการเงินและสังคมก็จะมีบ่าวไพร่ หรือผู้หญิงอยู่ในปกครองมากมาย เป็นต้น ซึ่งในเรื่องนี้ถูกสะท้อนในทางลบที่ชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านประพฤตินิยมชอบและข่มเหงผู้หญิงในบ้านหรือในปกครองของตนอย่างตามใจตัวเป็นใหญ่จนนำชีวิตตนและคนในครอบครัวต้องประสบกับชะตากรรมอันเลวร้าย ทั้งนี้ตัวละครผู้หญิงส่วนใหญ่ในเรื่องก็มีลักษณะของผู้ถูกระงับที่ถูกให้ค่าเป็นเพียงวัตถุทางเพศอีกด้วย

ตัวอย่างเช่น ลักษณะพฤติกรรมต่างๆของตัวละครคุณหลวงนั้น อาจด้วยเพราะบริบทของสังคมไทยในยุคนี้ทำให้ชายเป็นใหญ่กับด้วยความเป็นเจ้าของบ้านที่มีมีอำนาจสูงสุดรวมทั้งอำนาจของยศบรรดาศักดิ์ ความเป็นผู้มั่งมีเงินทอง คนที่อยู่ในฐานะเช่นคุณหลวงเพียงคนเดียวก็สามารถเลี้ยงดูคนอื่นที่มีฐานะด้อยกว่าในบ้าน ได้นับสิบ คนในบ้านโดยเฉพาะผู้หญิงในบ้านที่เป็นที่รองรับอารมณ์ทางเพศของคุณหลวงก็ล้วนเป็นผู้ถูกระงับที่ยินยอมพร้อมใจ ในอีกทางหนึ่งก็ถึงเป็นเพราะคนสมัยก่อนนั้น อัตราส่วนของคนผู้มีอันจะกินนั้นต่างจากคนไม่มีอันจะกินหรือฐานะยากจนอยู่มาก เห็นได้จากพ่อแม่บางคนยอมยกลูกสาวให้ทั้งที่รู้ว่าลูกสาวจะต้องตกไปเป็นทาสกามของคุณหลวงก็ตาม หรืออาจด้วยเพราะอำนาจเงินนั่นเอง

นอกจากนี้ข้อสังเกตที่น่าสนใจประการหนึ่งก็คือ เรื่องระบบการคัดเลือกนักแสดง ซึ่งถือได้ว่าเป็นความพยายามอย่างตั้งใจประการหนึ่งที่จะดึงดูดผู้ชมหลักจากตลาดภาพยนตร์ของไทยและฮ่องกงที่ต่างเป็นมีฐานะเป็นผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยใช้นักแสดงชื่อดังจาก 2 ชาติผู้ร่วมสร้างทั้งไทย และฮ่องกง แต่ที่หลักๆคือ นักแสดงชาวฮ่องกงเพราะเรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของตัวเอกชาวไทย และเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย อย่างไรก็ตามก็ได้มีการใช้นักแสดงหญิงชาวฮ่องกงได้แก่ *คริสตี้ ชุง* ที่มีชื่อเสียงเคยได้รับคะแนนนิยมให้เป็นสาวที่เซ็กซี่ที่สุดในเอเชียจากนิตยสารชื่อดัง FHM และมีผลงานแสดงมาแล้วมากมาย

คริสตี้ ชุง เข้ามารับบทเป็นตัวละครคนไทยในเรื่อง ได้แก่ ตัวละครคุณบุญเลี้ยงนั่นเองเพื่อดึงดูดตลาดชาวฮ่องกงอีกทั้งยังช่วยสร้างสีสันหรือความสมจริงในบทบาทการแสดงในเรื่องอีกด้วยเนื่องจากเธอเป็นผู้มีความสามารถทางการแสดงสูง ทั้งนี้เนื่องจากตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่เคยไปใช้ชีวิตอยู่ในปีนัง ประเทศมาเลเซียที่เป็นหนึ่งประเทศอาณานิคมของอังกฤษที่ได้รับอิทธิพลตะวันตกอยู่มากการที่เธอเป็นชาวฮ่องกงที่เคยเป็นหนึ่งในประเทศอาณานิคมของอังกฤษเช่นกัน การแสดงบทบาทหรือลักษณะบุคลิกภาพในเรื่องจึงค่อนข้างสมจริง นอกจากนี้ที่น่าสนใจก็คือเรื่องเชื้อชาติที่หลากหลาย เพราะเธอคือลูกครึ่งจีน-เวียดนามที่ไปเติบโตที่ประเทศแคนาดา และ

เป็นคารานางแบบที่มีชื่อเสียงอยู่ในฮ่องกงจึงอาจช่วยดึงดูดตลาดผู้ชมชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ชาวเงินทั่วโลก หรือตลาดกลุ่มประเทศตะวันตก หรือกลุ่มประเทศในทวีปอเมริกาเหนือ อย่างคานาดา ได้อีกด้วย

4.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

- ฉาก ยุคสมัยใน *อิน ดารา* เป็นบริบทของสังคมไทยราวสมัยรัชกาลที่ 6 ซึ่งเป็นช่วงที่เกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ขึ้น ประกอบกับพิจารณาการระบุพ.ศ.เกิดของจันทวดีละครเอกในเรื่องที่เกิดในพ.ศ.2461 สังคมไทยในยุคนั้นเป็นสังคมไทยที่เปิดรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาผสมผสานกับวัฒนธรรมของประเทศ พิจารณาได้จากบริบทแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ในยุคที่ประเทศไทยกำลังเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมดังนี้

จากการศึกษาพบว่า โดยทั่วไปมีการกำหนดว่า ประวัติศาสตร์ไทยสมัยปรับปรุงบ้านเมืองตามแบบตะวันตกเริ่มเมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวขึ้นครองราชย์ในปี พ.ศ. 2394 แต่ประวัติศาสตร์สังคมไทยอาจยืดเวลามาจนกระทั่ง พ.ศ.2416 อันเป็นปีที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงบริหารราชการแผ่นดินด้วยพระองค์เองอย่างสมบูรณ์ และจะทรงเริ่มเปิดประเทศอย่างกว้างขวางรวมทั้งทางด้านสังคมด้วยในปีถัดมา แต่ในความจริงสำหรับวัฒนธรรมตะวันตกได้เริ่มเข้ามามีผลกระทบต่อไทยในทางหนึ่ง นับแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อพวกมิชชันนารีศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกได้เริ่มเข้ามาและส่งผลให้เจ้านายชั้นสูงของไทยได้เริ่มศึกษาวิทยาการตะวันตกกันแล้ว

รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นจุดเปลี่ยนแปลงจากรัตนโกสินทร์ตอนต้นในแง่ของการปรับปรุงประเทศเข้าสู่ความทันสมัย (Modernization) หรือความเป็นตะวันตก (Westernization) และเห็นได้ว่ากระบวนการดังกล่าวนี้เกิดขึ้นอย่างจริงจังในรัชสมัยต่อมา อันเป็นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์มิได้ทรงมีบทบาทที่สำคัญ แต่วิถีทางของพระองค์คือการเลือกที่จะเป็นพระมหากษัตริย์ที่ให้ความคุ้มครองและความยุติธรรมแก่ราษฎรซึ่งเป็นคุณลักษณะที่เด่นที่สุดของรัชสมัยนี้ สถาบันพระมหากษัตริย์ได้กลายเป็นที่พึ่งให้แก่ราษฎรที่ถูกราชการข่มเหง

ครั้นพอมมาถึงในสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว การเลือกศึกษา

กระบวนการสร้างรัฐ สมบูรณาญาสิทธิราชย์ในช่วงต้นของรัชสมัยนี้ พระองค์มีวัตถุประสงค์ที่จะทำทลายอำนาจการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ในช่วงที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ถูกผลักดันด้วยกระแสจักรวรรดินิยม (Imperialism) เป็นสำคัญ เห็นได้ว่าไม่ว่าจะเป็นพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 หรือ สมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ได้มองยุโรปในอีกทัศนะหนึ่งนั่นคือ สนธิสัญญาเบาริงซึ่งเป็นการต่อสายเชื่อมระบบเศรษฐกิจสยามเข้ากับระบบทุนนิยมโลก โดยตรงอันเป็น โอกาสใหม่ของเศรษฐกิจ และถ้าหากสยามได้ปฏิรูปปรับตัวเพื่อให้ออกทันกับโอกาสใหม่นี้แล้วก็จะสร้าง โภคทรัพย์ที่เป็นตัวการของตลาดโลกและจะนำมาซึ่งการกินคือผู้ดีของชาวนาคนส่วนใหญ่ของประเทศในฐานะของผู้ทำการผลิต และยังสร้างความมั่นคงให้แก่ชนชั้นผู้นำด้วย

เนื่องจากพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงได้รับการศึกษาทั้งตามแผนประเพณีและสมัยใหม่ พระองค์จึงทรงเห็นความจำเป็นในการรับวัฒนธรรมตะวันตก เพื่อนำมาพัฒนาประเทศ ทรงเข้าพระทัยว่าอะไรเป็นแก่นแห่งความเจริญ และอะไรเป็นเปลือก การเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกาย ทรงผม การเข้าเฝ้าถวายคำนับ อย่างเช่นที่เห็นในคราวเสด็จประพาสสิงคโปร์ครั้งแรก ก็เพื่อมิให้ชาวต่างชาติดูหมิ่น แต่ผลที่ตามมาก็คือ วิธีการปกครองและความเจริญของดินแดนที่อยู่ภายใต้การปกครองของประเทศตะวันตกที่จะนำมาปรับปรุงประเทศต่อไป พระองค์ทรงเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลงทั้งหลายเช่นเดียวกับในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าฯ โดยพยายามศึกษาถึงสิ่งที่ทำให้ประเทศตะวันตกเข้มแข็งรุ่งเรืองเพื่อมาปรับใช้กับประเทศสยาม ตัวอย่างหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมได้แก่ การปรับปรุงการแต่งกาย

การปรับปรุงการแต่งกายในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นการเชิดชูวัฒนธรรมไทยสำหรับชาย ในระยะแรกนิยมแต่งกายแบบสากลเฉพาะ ใช้เสื้อนอกแบบคอผูกเนคไทหรือโบว์แบบหูกระต่ายแต่ยังคงนุ่งผ้าม่วงและสวมถุงเท้าและรองเท้า ต่อมาทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ แต่งกายแบบราชการ (Raj Pattern) คือ สวมหมวก เสื้อนอกลูกกระดุมห้าเม็ด สวมถุงเท้าและรองเท้า ซึ่งได้ถือกันสืบต่อมาจนถึงสมัยการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ.2475 ซึ่งได้เปลี่ยนทรงผมจากไว้ทรงมหาดไทยมาตัดเป็นแบบรองทรงเช่นเดียวกับชาวตะวันตก และบางคนนิยมไว้หนวดอีกด้วย สำหรับสตรีนั้น เริ่มแต่งผมและสวมเสื้อผ้าแบบตะวันตกแม้ว่ายังเป็นผมสั้นเป็นส่วนใหญ่ และนุ่งโจงกระเบน เจ้านายและสตรีชั้นสูงนิยมสวมถุงเท้าและรองเท้าส่วนราษฎรทั่วไปทั้งชายและหญิงแต่งกายสวมเสื้อกระบอกเรียบๆและมักนุ่งผ้าซิ่น ต่อมาในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้สตรีไว้ผมยาว สวมเสื้อแบบตะวันตก พร้อมผ้าซิ่น ผ้าถุง หรือกระโปรงและรองเท้าด้วย

การแต่งกายของตัวละครใน *จัน ดารา* ได้สะท้อนให้เห็นการแต่งกายที่ปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตตะวันตกดังกล่าวข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากงานแต่งงานของ คุณหลวงกับดารา และ แก้วกับจัน ที่ทุกคนต่างแต่งกายเต็มทีหรือเต็มยศ จะเห็นได้ว่ามีแขกผู้ใหญ่ที่เป็นขุนนางหรือ

ราชการแต่งกายในแบบราชการ(Raj Pattern) เสื้อนอกลูกกระคุ่มห้าเม็ด สวมถุงเท้าและ รองเท้า ชายบางคนก็สวมเสื้อแบบสมัยนิยมคือท่อนบนเป็นแบบสูทผูกเนคไท สำหรับตัวละคร อย่างจัน ที่เป็นเจ้าบ่าวในงานก็แต่งกายแบบสากลเฉพาะนั่นคือ ใช้เสื้อนอกแบบคอผูกเนคไทหรือ โบว์แบบหุกระต่ายแต่ยังคงนุ่งผ้าม่วงและสวมถุงเท้าและรองเท้า อันเป็นการสะท้อนให้เห็นการ ปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของไทยที่ส่งอิทธิพลมาแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าฯ ส่วนผู้หญิงมักนุ่งผ้าซิ่น สวมเสื้อแบบตะวันตก สวมถุงน่องและรองเท้าอันเป็นแบบเครื่องแต่งกาย ในรูปแบบของรัชสมัยพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6

เมื่อครั้งสิ้นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว จวบจนเข้าสู่ยุค สมัยของสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 โครงสร้างของสังคมไทยก็ได้เปลี่ยนแปลงมา เป็นสภาพปัจจุบันอย่างมากแล้ว แต่การเปลี่ยนแปลงภายในยังคงมีอยู่ต่อมา โดยเฉพาะภายหลังที่มี การประกาศใช้พระราชบัญญัติประถมศึกษา ในพ.ศ.2464 แล้วทำให้กุลบุตรได้รับการศึกษาตาม แบบอย่างตะวันตกจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ มีผลให้วิทยาการวัฒนธรรมตะวันตกแพร่หลายสู่เมืองไทย มากขึ้น นอกจากนี้พระองค์ยังมีบทบาทสำคัญในการนำไทยเข้าสู่สังคมวัฒนธรรมสากลมากยิ่งขึ้น มีการใช้นามสกุล แนวความคิดเรื่องภรรยาคนเดียว การเผยแพร่แนวความคิดเรื่องชาตินิยม ประชาธิปไตย เป็นต้น นอกจากนี้พระองค์ยังทรงนำประเทศไทยเข้าสู่ชุมชนนานาชาติมากยิ่งขึ้น ด้วยการเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่หนึ่งโดยเป็นฝ่ายพันธมิตรเป็นสมาชิกสันนิบาต ซึ่งเป็นการ เริ่มต้นแห่งการมีฐานะที่ทัดเทียมกับประเทศตะวันตก

สิ่งที่ช่วยสนับสนุนว่ายุคสมัยในเรื่อง *จัน ดารา* เป็นช่วงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระ มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเห็นได้จากเด็กที่เกิดในบ้านวิสนันท์มีนามสกุลใช้ตั้งแต่เกิด ไม่ว่าจะ เป็นจัน วิสนันท์ หรือคุณแก้ว ที่มีชื่อเต็มว่า วิไลเรข วิสนันท์ ระบุเห็นได้ชัดบนหน้าอกเสื้อนักเรียนที่ แม่วาดเป็นคนปักให้ จัน ตัวเอกของเรื่องจึงเป็นคนที่เกิดในรัชกาลที่ 6 ในสมัยที่มีนามสกุลใช้กัน แล้ว นอกจากนี้ในตอนท้ายเรื่องยังมีการกล่าวถึงฉากสงครามที่คนในบ้านต่างต้องรีบวิ่งหนีลงหลุม หลบภัยซึ่งก็ทำให้สามารถระบุได้ว่าเป็นสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง

อย่างไรก็ดี การเปลี่ยนสังคมและวัฒนธรรมข้างต้น จากที่กล่าวมาเชื่อว่าอิทธิพล ทางวัฒนธรรมของตะวันตกจะมีผลต่อคนไทยเป็นส่วนใหญ่ การเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนนั้นจะเห็นได้ ชัดก็แต่เพียงในเมืองหลวงและหัวเมืองใหญ่ๆที่ชาวตะวันตกไปดำเนินกิจการค้าส่วนในชนบทจะ เห็นผลของการเปลี่ยนแปลงช้ามาดั่งนั้นภาพที่แตกต่างของวัฒนธรรมไทยและตะวันตกจึงเป็นสิ่งที่ เห็นได้ชัดเจนในเมืองไทยต่อมาอีกช้านาน

เป็นที่น่าสังเกตว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของไทยได้เริ่มจาก เบื้องบนคือองค์พระมหากษัตริย์ลงมา โดยที่พระองค์ทรงเห็นความจำเป็นจากนั้นจึงมีผลกระทบต่อ เจ้านายขุนนางและราษฎรสามัญในที่สุด อย่างเช่นที่เห็นอิทธิพลของตะวันตกไม่ว่าจะเป็นข้าวของ

เครื่องใช้ เสื้อผ้าแบบประยุกต์ผสมผสาน เครื่องเล่นแผ่นเสียง รถยนต์ เป็นต้นภายในบ้าน
 วิสนันท์ที่เป็น บ้านของคุณหลวง ชุนนางตำแหน่งหนึ่ง

- จากบ้านวิสนันท์ ถือเป็นฉากสำคัญเพราะเรื่องราวเกือบทั้งหมดในภาพยนตร์เกิดขึ้นที่นี่ ซึ่งประกอบไปด้วยเรือนสำคัญได้แก่ ฉากเรือนใหญ่หรือเรือนวิสนันท์ที่คุณหลวงอาศัยอยู่, ฉากเรือนฝรั่งเป็นเรือนตึกแบบตะวันตกที่มีข้าวของเครื่องใช้ภายในเป็นแบบอย่างทันสมัยหรือแบบตะวันตก เรือนนี้เป็นของคุณบุญเลื่องซึ่งลักษณะการตกแต่งช่วยจับเน้นให้เห็นลักษณะบุคลิกตัวละครอย่างคุณบุญเลื่องให้เห็นได้ชัด เช่นเป็นคนหัวสมัยใหม่ ได้รับการศึกษา เป็นต้น และสุดท้ายคือ ฉากเรือนเขียวร้าง เรือนของคาราแม่จัน ที่ต่อมาถูกรื้อเพื่อสร้างเป็นเรือนฝรั่ง โดยบ้านวิสนันท์ในนวนิยายนั้นได้บรรยายไว้ชัดเจนว่าเป็นอยู่บริเวณบ้านหม้อซึ่งเป็นถิ่นที่มีฐานะของคนที่อยู่ในเมืองนั้น ลักษณะของบ้านวิสนันท์ตามที่เห็นในภาพยนตร์นั้นเป็น บ้านแบบทรงปั้นหยา หรือที่เรียกว่า ทรงมนิลา ตามจินตนาการบ้านในสถาปัตยกรรมในยุคประมาณปลายรัชกาลที่ 5 ของผู้สร้าง (สังวาสนาฏกรรม : จัน ดารา, 2544) จะเห็นได้ว่า สถาปัตยกรรมไทยในช่วงเวลาดังกล่าวนั้นได้รับอิทธิพลจากสถาปัตยกรรมตะวันตกอยู่มาก

- จากสภาพเมืองในสังคมไทยยุคนั้น ฉากภายนอกเกือบทั้งหมดเป็นฉากระหว่างจัน และไอชินท์ ที่จันพบที่โรงเรียนสอนภาษาอังกฤษภาคค่ำ เห็นได้ว่าสมัยนั้นมีโรงเรียนแล้วและผู้หญิงก็ได้รับอนุญาตให้เข้าเรียน การเปิดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแก่คนทั่วไปนับเป็นความใส่ใจและตระหนักในความสำคัญของอิทธิพลตะวันตก นอกจากนี้ยังได้เห็นสภาพการสัญจรไปมาในยุคนั้น ที่มีการเดินทางโดยรถยนต์ รถเจ๊ก รวมถึงการสัญจรไปต่างเมืองโดยรถไฟ การเข้ามาของรถยนต์และรถไฟในประเทศไทยนั้นเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว สมัยก่อนหน้าเรื่องราวในภาพยนตร์นี้ไม่นาน

- ฉากเกี่ยวกับเรื่องเพศหรือกิจกรรมทางเพศของคนในบ้านวิสนันท์ พบปรากฏอยู่มากมายในภาพยนตร์ภายในบ้านวิสนันท์ ฉากเหล่านี้มีบทบาทสำคัญที่ช่วยสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละครอย่าง จันที่เติบโตมาด้วยบรรยากาศในบ้านที่ห่อหุ้มด้วยเรื่องพวกนี้ นอกจากนี้มันยังได้สะท้อนภาพเกี่ยวกับที่ทางในเรื่องเพศ และการเรียนรู้เพศศึกษาของสังคมไทยในยุคก่อนหน้านี้อีกด้วย ในกรณีดังกล่าวนี้จากการศึกษาพบว่า แหล่งข้อมูลในการเรียนรู้เรื่องเพศและกามารมณ์ของเด็กในยุคอดีต นั้นให้ข้อมูลการเรียนรู้แบบคลุมเครือและไม่มีด้านอารมณ์ความรู้สึกเข้าเกี่ยวข้องซึ่งแตกต่างอย่างมากจากกามารมณ์ของมนุษย์ในปัจจุบันที่มีมิติที่เป็นอารมณ์ความรู้สึก ทศนคติ ค่านิยม ฯลฯเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศอย่างมาก ด้วยความรู้อย่างวัฒนธรรมไทยแต่โบราณในเรื่องเพศหรือกามารมณ์ที่ยังรากลึกเช่นนั้น ในสังคมไทยส่งผลต่อการเรียนรู้ในเรื่องเพศศึกษาในวิถีทางที่ถูกต้องและปฏิบัติได้ด้วยความเข้าใจต้องแท้จึงเป็นการยากต่อสังคมไทยใน

ปัจจุบัน สำหรับแหล่งข้อมูลในการเรียนรู้เรื่องเพศและกามารมณ์ของเด็กในยุคอดีต ได้แก่ (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2545)

แหล่งที่1 คือ เพื่อนร่วมเล่น เช่นอย่างทีพลายแก้ว ขุนช้าง และนางพิม เล่นเป็นคู่เป็นเมียกันตอนเป็นเด็ก แหล่งนี้พบได้ในทุกวัฒนธรรม ส่วนใหญ่แล้วมักได้ข้อมูลที่เป็นความเชื่อและทรรศนะเรื่องเพศอย่างผิดๆจากแหล่งข้อมูลประเภทนี้

แหล่งที่2 คือ สิ่งที่เด็กได้พบเห็นจากญาติ เพื่อนบ้าน และคนอื่นๆในชุมชนและครอบครัวไทยในอดีตที่อยู่ใกล้ชิดกันมากทั้งทางสังคมและกายภาพ อาณาบริเวณที่เป็นส่วนตัวเกิดขึ้นได้ยาก แม้แต่เรื่องกามารมณ์ซึ่งเป็นเรื่องส่วนตัวก็ถูกแอบเห็น แอบซัก แอบได้ยิน ฯลฯ อยู่เสมอๆ

แหล่งที่3 คือ ศิลปะไทยแขนงต่างๆ เช่น บทกวีศรรรยในวรรณคดี ภาพเขียนเชิงสังวาสบนฝาผนัง พระวิหารตามวัดวาอารามต่างๆ (ศึกษาเพิ่มเติมได้จากหนังสือชื่อ *เชิงสังวาส*, 2541) หรือเพลงพื้นบ้านประเภทต่างๆ ซึ่งมักมีบทสองง่ามสองแง่แทรกอยู่ทั้งสิ้น

สำหรับตัวอย่างที่พบได้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ การเรียนรู้เรื่องเพศศึกษาในแหล่งข้อมูลที่1 ของจันในวัย 15 ปีคือการมีเพื่อนร่วมเล่นที่ช่วยนำทางอย่างเคน สายสร้อย และสาวๆคนอื่นในบ้านที่ร่วมตั้งกลุ่มเหมือนกับเป็นชมรมวิมานสโมสรรที่หนุ่มสาวมาเล่นรักกัน ส่วนแหล่งข้อมูลที่ 2 ก็พบได้ทั่วไปด้วยบ้านที่คลั่งไปด้วยเรื่องกามของคุณหลวง และแหล่งข้อมูลที่ 3 ที่พอเทียบเคียงได้ก็คือ นิยายประโลมโลกว่าด้วยเรื่องเพศและมีภาพวาดประกอบที่จันทมาอ่าน เช่นหนังสือชื่อ โยนินิเทศก์

- หากเกี่ยวกับความคิดความเชื่อ จากการศึกษาพบว่า คนในบ้านวิสนันท์ได้สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยสมัยนั้นที่นับถือศาสนาพุทธมีพระสงฆ์เป็นศูนย์กลาง เห็นได้จาก การทำบุญกับพระสงฆ์ในงานพิธีต่างๆของบ้าน ไม่ว่าจะเป็งานทำบุญบ้านใหม่ งานแต่งงาน นอกจากนี้ยังเห็นว่าคนเป็นใหญ่ที่สุดหรือผู้ใหญ่ที่สุดในบ้านจะไปเป็นธุระเรื่องงานพิธีต่างๆในบ้าน โดยไปเจรจาเกี่ยวกับงานกับพระสงฆ์ที่วัดเห็นได้จากกระทำของคุณหลวง รวมทั้งพระสงฆ์ยังเป็นทีพึ่งทางใจเพื่อค้นหาทางดับทุกข์อย่างการออกบวชชของน้ำวาด เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีฉากอีกประเภทหนึ่งที่ถูกระสะท้อนให้เห็นผ่านวิถีชีวิตของคนบ้านวิสนันท์อีกก็คือ ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีสถานะเป็นความเชื่อ หรือความคิด อย่าง ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี ต่างๆเป็นต้น เช่น แนวคิดเรื่องระบบขุนนางหรือบรรดาศักดิ์ ระบบพ่อเป็นใหญ่มีอำนาจสิทธิ์ขาดต่อคนในบ้าน การเคารพในระบบอาวุโส ประเพณีต่างๆเช่น ทำบุญขึ้นบ้านใหม่ งานแต่ง เป็นต้น ส่วนแนวคิดที่สำคัญอย่างเช่น การนำแนวคิดเรื่องภรรยาคนเดียวมาใช้แล้วในสมัยนั้นแต่ก็ขัดแย้งกับการกระทำของคนในบ้านที่คำว่าเมียเดียวอาจจะใช้ในทางนิตินัยแต่ในทางปฏิบัติกลับตรงข้าม นอกจากนี้ยังได้สะท้อนแนวคิดจากตะวันตกในเรื่องอื่นอีกโดยสะท้อนในด้านที่เป็นข้อขัดแย้งกับพฤติกรรมของคนในบ้านวิสนันท์ อย่างเช่น เรื่องเพศศึกษารวมทั้งเรื่องการถือ

พรหมจรรย์ของสตรีที่ได้เข้ามามีอิทธิพลอยู่ในสังคมไทยแล้วตั้งแต่รัชกาลที่ 5 อันเป็นวัฒนธรรมแบบวิคตอเรียนหรือแบบอังกฤษยุคกลาง, ความผิดปกติในเรื่องเพศที่สามของคริสตศาสนา เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้โดยสรุปแล้วพบว่า ประกอบไปด้วยฉากต่อไปนี้

0. ฉากสังคมไทยยุคศักดินาราชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 เป็นช่วงต้นของการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามอย่างอิทธิพลตะวันตก
0. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ รวมถึงลักษณะทางสังคม วัฒนธรรมของโลกตะวันออก และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ในกรณีนี้ได้แก่ การถ่ายทอดลักษณะทางสังคม วัฒนธรรมของไทย ได้แก่ ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้น, ระบบอุปถัมภ์, ระบบชายเป็นใหญ่ รวมถึงประเพณีต่างๆ ความเชื่อทางพุทธศาสนา เป็นต้น

4.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์พิเศษต่างๆดังต่อไปนี้

- การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึกลูก

0. ลูกที่แท้จริงของจันและแก้ว เป็นตัวหมายถึง ความละเอียดอ่อนบอบ ด้วยความโกรธเกลียด และความแค้นจันจึงอยากมีลูกกับแก้ว เขาทำทุกวิถีทางที่จะข่มขืนเธอจนกระทั่งเธอมีลูก แต่ด้วยความเกลียดชังของแก้วการไม่ยอมรับในอำนาจของเพศชายที่กระทำกับเธอ เธอจึงฆ่าลูกในท้องของตนเองเสีย จันเข้ามาพบตอนที่เธอฆ่าลูกสำเร็จแล้วเพียงประเดี๋ยวไปด้วยเลือดแดงฉานเด็กบริสุทธิ์หนึ่งต้องมารับกรรม เป็นเหยื่อของความเกลียดชัง และเหยื่อที่เกิดจากการกระทำของจันผู้เป็นพ่อ ลูกที่แท้จริงของเขานี้ไม่ต่างอะไรเลยกับตัวของจันที่ก็เป็นเหยื่อที่เกิดจากการเบียดเบียนของเพศชายที่รุมข่มขืนแม่ของเขา ลูกของเขาเกิดจากการเบียดเบียนเพศหญิงของเขาเช่นกัน นับตั้งแต่เหตุการณ์นั้นเขาก็รู้สึกถึงบาปที่ตนได้ก่อไว้ที่บังเกิดกับผู้บริสุทธิ์ เขาจึงตัดสินใจเลิกเบียดเบียนคนอื่นอีก ละเว้นเรื่องหมกมุ่นเสพสุขทางกามและการแก้แค้น

2. เลียงบทสวดมนต์แผ่เมตตา เป็นสัญลักษณ์พิเศษทางเลียงหมายถึง การตื่นจากห้วงทุกข์

สัญลักษณ์นี้ปรากฏขึ้นหลังจากที่ฉันตัวเอกของเรื่อง ได้ละเลิกความคิดที่จะจองเวรแก่แค้นคนในบ้าน และเลิกเบียดเบียนคนอื่นด้วยการกระทำทางเพศของคนแต่ละคนในบ้าน วิสนันท์ต่างแยกกันไปใช้ชีวิตตามทางของตน ฉันก็ได้ย้อนนึกถึงอดีต โดยภาพยนตร์นำเสนอภาพของจันจากวัยผู้ใหญ่ ผู้วัยรุ่น วัยเด็ก และทารก ไปจนกระทั่งถึงที่มาของการเกิดของจัน อันเป็นการสำรวจความคิดในจิตใจของจัน ด้วยภาพที่แม่ของจันถูกลากไปข่มขืนโดยจอมประกอบด้วยเลียงบทสวดมนต์แผ่เมตตา จอมถูกฆ่าโดยลูกสมุนและลูกสมุนก็ข่มขืนต่อ และเธอก็ถูกชายข่มขืนมากมายนับไม่ถ้วนสุดท้าย จนจันก็ไม่สามารถสรุปได้ว่าใครเป็นพ่อที่แท้จริงของจันกันแน่ ในที่นี้สัตว์มนุษย์ผู้ถูกเบียดเบียนก็คือดารา แม่ของจัน ทั้งที่การเกิดมาของมนุษย์นั้นก็เป็ทุกข์อยู่แล้ว ด้วยสภาวะแห่งทุกข์ที่มนุษย์จะต้องพบเจอได้แก่ เกิด แก่ เจ็บ ตาย ด้วยกันทั้งหมดทั้งสิ้น ดังนั้นไม่ควรจองเวรสร้างทุกข์ให้แก่กัน ไม่เช่นนั้นจะเป็นกงกรรมกงเกวียนไม่มีที่สิ้นสุด จันคือเหยื่อที่เกิดมาจากผลของการกระทำนั้นและจันก็รู้สึกสลดเวทนามกับสิ่งที่เกิดกับดาราและตนมาก จันระลึกได้และตื่นจากห้วงทุกข์ที่เป็นการกระทำของตนอันเต็มไปด้วยการหมกมุ่นอยู่ในโทสะได้แก่ความคิด ประทุษร้ายด้วยการจองเวรอาฆาตคนที่โกรธเกลียดเขาอย่างคุณหลวง แก้ว และ โมหะคือการหลงอยู่ในรูปราศีในเรื่องเพศเขาเป็นผู้กระทำหรือผู้เบียดเบียนผู้อื่นเสียเองทั้งที่เขาที่สังเวชใจกับสิ่งที่แม่ของเขาและตัวเขาเป็นผู้ที่ถูกเบียดเบียน นั่นคือสิ่งที่เขาคิดได้และเลิกที่จะสร้างความทุกข์ที่จะบังเกิดแก่ตัวเขาและผู้อื่น เพราะการกระทำของเขาที่ผ่านมาก็ไม่ต่างอะไรกับพวกผู้ชายที่ข่มขืนแม่ของจันด้วยความหื่นกระหาย

• การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง

การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง แสดงบทบาทอย่างสำคัญในภาพยนตร์ที่แสดงแก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรมทางเพศ ได้แก่ **จัน ดารา** ว่าด้วยพฤติกรรมทางเพศของคนในบ้าน วิสนันท์ มีฉากการร่วมเพศปรากฏของทั้งชายกับหญิง ปรากฏอยู่มากมายรวมทั้งฉากร่วมเพศของหญิงกับหญิงด้วย การใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อให้เห็นถึงเพศชายและหญิงที่ประกอบกิจกรรมทางเพศถูกใช้อย่างสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้เนื่องจากมันอยู่ภายใต้กรอบของระบบเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ในเมืองไทยที่มีกฎเกณฑ์ในการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ที่จะเข้าโรงฉายอย่างเข้มงวดและด้วยการไม่มีเรตติ้งภาพยนตร์สำหรับประเทศไทยทำให้มีอาจนำเสนอภาพโป๊เปลือยหรือฉากร่วมเพศอย่างโจ่งแจ้งได้เพราะเห็นว่าขัดต่อศีลธรรมรวมถึงวัฒนธรรมของชาติ ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นการใช้สัญลักษณ์ชนิดนี้มีบทบาทสำคัญต่อการเล่าเรื่องคือฉากที่เป็นการร่วมเพศครั้งแรกของจันตอนเป็นวัยรุ่นกับ

คุณบุญเลื่องในภาพยนตร์ฉบับฉายโรงภาพยนตร์จะไม่มีการแสดงให้เห็นฉากร่วมเพศนี้
 เพียงแต่มีการแสดงสัญลักษณ์ทางภาพด้วยดอกหน้าวัวในแจกัน ไหวเท่านั้นดังนั้นถ้าผู้ชมไม่เข้าใจ
 สัญลักษณ์นี้ก็เป็นกรายกต่อการคาดเดาเพื่อเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ซึ่งถือว่าเป็นฉาก
 สำคัญต่อการเติบโตของเรื่องราวของตัวละครเอกอย่างจันทน์ด้วย

ตารางที่ 6 สรุปสัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง ในภาพยนตร์เรื่อง *อัน ดารา*

สัญลักษณ์	ความหมาย	ชนิดของสัญลักษณ์	จำนวนครั้ง
<i>ครก กับ สาก</i>	-ครก แทน อวัยวะ เพศหญิง -สาก แทน อวัยวะ เพศชาย -กริยาการ โขลก น้ำพริกหรือประกอบ อาหารใดก็ตามซึ่ง แสดงออกด้วยใช้สาก โขลกไปที่ครก สื่อ ความหมายถึง การ ร่วมเพศของชายกับ หญิง ในที่นี้คือ สายสร้อย กับ เคน	สัญลักษณ์ทางภาพ	1
<i>เกสรดอก หน้าวัว กับ กลีบดอกหน้าวัว</i>	-กลีบดอกหน้าวัว สีแดงสด แทน อวัยวะเพศหญิง -เกสรสีเหลืองของ ดอกหน้าวัว แทน อวัยวะเพศชาย ใน ที่นี้คือคุณบุญเลื่อง กับจันทน์ตอนวัยรุ่น	สัญลักษณ์ทางภาพ	1

นอกจากนี้ยังมีการใช้ตัวละครหญิงเป็นตัวสื่อถึงความเป็นเพศชาย และ
 ความเป็นเพศหญิงหรือ การใส่ความหมายคู่รัก*เลสเบี้ยน*ให้แก่ตัวละครหญิงในเรื่องประเด็นเพศที่
 สาม นี้เห็นได้จาก ฉากร่วมรักกันระหว่างตัวละครหญิงสองคน คือ คุณแก้วกับคุณบุญเลื่อง

ฉากเล่นรักกันระหว่างหญิงกับหญิง (Girl-on-Girl Action) นั้นถ้าหากในศัพท์
 ของกลุ่มพวกเลสเบี้ยนแล้วในฐานะของฝ่ายชายอย่างตัวละครคุณแก้ว ซึ่งชาวตะวันตกหรือ

ฮอลลีวู้ดจะเรียกบทบาทเช่นนี้ของเธอว่า *bitch* ซึ่งจะเป็นผู้ที่แข็งแกร่งกว่า คุณมีความเป็นชายมากกว่าในทางบุคลิกภาพ หรือทางกายภาพ และในบทบาทของฝ่ายหญิงอย่างตัวละครคุณบุญเลี้ยง จะถูกเรียกว่า *femme*

คุณแก้ว เป็นตัวแทนของ หญิงรักหญิงผู้มีบทบาทเป็นเพศชาย (*bitch*)
 คุณบุญเลี้ยง เป็นตัวแทนของเพศหญิง หญิงรักหญิงผู้มีบทบาทเป็นเพศหญิง
 (*femme*)

ตัวละครอย่างคุณแก้วเป็นภาพสะท้อนของผู้หญิงที่เป็นเลสเบียนใน *จัน ดารา* ที่ถูกหล่อหลอมพฤติกรรมนี้ขึ้นมาหรือเป็นผลกระทบที่เกิดจากการเลี้ยงดูและสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวอย่างบ้านวิสนันท์ พฤติกรรมแบบเลสเบียนของเธอเป็นลักษณะที่ต่อต้านเป็นขั้วตรงข้ามกับอำนาจของชายเป็นใหญ่ สุดท้ายเธอได้สร้างอาณาจักรของเธอขึ้นมาที่มีแต่เพศหญิง โดยมีเธอเป็นใหญ่รวมถึงการทำลายลูกในท้องของเธอที่เกิดจากจันอันเป็นเหมือนกับการฆ่าสัญลักษณ์ของความกลัวเพศชายให้สิ้นไป ซึ่งก่อนหน้านั้นเธอได้ถูกทำลายโดยน้ำมือของเพศชายได้แก่ คุณหลวง พ่อของเธอเองและจัน

โดยส่วนใหญ่แล้วภาพลักษณ์ของเลสเบียนที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์กระแสหลักฮอลลีวู้ดจากการศึกษาของ Kelly Kessler (2003) ในบทความ “Bound Together : Lesbian Film That’s Family Fun For Everyday” พบว่า มักเน้นนำเสนอว่าพวกเธอเป็นพวกเบี่ยงเบนที่คุกคามต่อระเบียบสังคม เป็นพวกที่ไม่สำคัญ (*trivialization*) พวกชายขอบ (*marginalization*) และเป็นสิ่งผิดธรรมชาติ (*exoticization*) ส่วนใหญ่แล้วไม่มีการให้อำนาจ (*empowerment*) แก่พวกเลสเบียนหรือเพศหญิงอย่างแท้จริง โดยสรุปมักนำเสนอภาพแบบที่ถูกกลบโหมหรือถูกทำลายในเรื่องสำหรับภาพลักษณ์ของเลสเบียนใน *จัน ดารา* เป็นการนำเสนออย่างประนีประนอมนั่นคือมีการทำลาย (*annihilation*) เลสเบียนในตอนแรกได้แก่การข่มขืนของคุณหลวงและจัน แต่ก็มีมีการให้อำนาจ (*empowerment*) ในตอนจบของเรื่องที่เธอไปใหญ่ในอาณาจักรของเธอพร้อมด้วยผู้หญิงของเธอโดยไม่มีใครเข้าไปวุ่นวายไร้ซึ่งเพศชาย (*non-phallogocentric lesbian* หรือ *non-phallogocentricism*)

ฉากเล่นรักกันระหว่างหญิง กับหญิง ในภาพยนตร์เรื่องนี้มันจะเป็นเรื่องที่ไม่พูดถึงไม่ได้เพราะยากนักที่จะเห็นจากแบบนี้ในหนังไทย(หนังไทยแบบ *Thai feature film* ที่ไม่ใช่แบบ *Thai pornographic film*) การที่หนังเรื่องนี้มีผู้ออกทุนและรับหน้าที่อำนวยความสะดวกบริหารงานสร้างเป็นผู้กำกับชาวฮ่องกงชื่อ ปีเตอร์ ชาน ซึ่งเขาผู้นี้ที่มีชื่อเสียงในระดับฮอลลีวู้ดมาแล้ว

โดยเฉพาะผลงานของเขาในฮ่องกงที่สร้างแนวทาง (genre) ใหม่ให้กับหนังฮ่องกงยุค 1990 ซึ่งเป็นยุคที่หนังฮ่องกงเริ่มผันผวน โดยแนวทางใหม่ที่กำลังพูดถึงนั้น ก็คือ *แนวทางเกี่ยวกับการเบี่ยงเบนทางเพศ* ของปีเตอร์ ซาน ที่ได้รับความนิยมอย่างท่วมท้นสำหรับฮ่องกงในยุคนี้

หากศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ฮ่องกงหนึ่งในประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ไทย-เอเชียเรื่อง *จัน ดารา* นี้ แล้วจะพบว่า (มโนธรรม เทียบเทียบรัตน์, 2543) ในปี 1993 นั้นถือเป็นปีที่หนังฮ่องกงประสบภาวะตกต่ำถึงขีดสุด แต่มาในปี 1994 หนังซึ่งจับเอาเรื่องของความเบี่ยงเบนทางเพศได้เข้ามาแทนที่หนังแนวอื่นๆ โดยได้รับความนิยมอย่างท่วมท้น เมื่อผู้กำกับภาพยนตร์อย่าง ปีเตอร์ ซาน ได้ส่งหนังเรื่อง *He's a Women, She's a Man* (ในชื่อไทยว่า “เขาหญิง เธอชาย-หัวใจไม่พรางจากกัน”) ออกฉายโดยมี แอนนิตา หยวนหย่งอี่ แสดงเป็นนักร้องสาวที่แต่งตัวเป็นชาย จนกลายเป็นที่หมายปองทั้งนักร้องสาวคู่แข่งทางอาชีพ และแฟนหนุ่ม

จากความสำเร็จดังกล่าวในหนังประเด็นเกี่ยวกับพวกเบี่ยงเบนทางเพศที่เคยสร้างชื่อเสียงให้แก่ ปีเตอร์ ซาน ในฐานะของผู้ออกทุนสร้างและรับหน้าที่เป็นผู้อำนวยการบริหารงานสร้าง ดังนั้น คงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เขาจะสนใจบทประพันธ์อย่าง *จัน ดารา* ที่มีเนื้อหาของพวกกรักร่วมเพศรวมอยู่ด้วย รวมทั้งเห็นชอบที่จะสร้างให้มีฉากร่วมรักกันของหญิงกับหญิงให้ดูเป็นสิ่งที่สวยงามในภาพยนตร์อีกด้วย แม้ว่ามันอาจจะเกิดข้อวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่องศีลธรรมจรรยาในสังคมไทยก็ตาม

- การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนแทนวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของไทย

เนื่องภาพยนตร์เรื่องนี้มีฉากหลักเป็นประเทศไทยยุคอดีตหรือในช่วงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นช่วงยุคเริ่มแรกนับจากรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 ที่ประเทศไทยเปิดประเทศสู่ระบบโลก มีการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามประเทศมหาอำนาจตะวันตกอยู่มาก ดังนั้นภาพยนตร์ก็ได้พยายามสร้างให้มีสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ที่จะสื่อถึงฉากหลักในเรื่องดังกล่าว นั่น โดยสรุปแนวคิดต่างๆ เกี่ยวกับแนวคิดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมที่สื่อให้เห็นถึงลักษณะไทย ประกอบไปด้วยประเด็นที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1. แนวคิดศัคนาสยาม

การเป็นขุนนางในสมัยโบราณจัดได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของระบบ

อุปถัมภ์ในสังคมไทยยุคนั้น แม้ว่าผู้มิยศศักดิ์ที่มีฐานะแบบผู้อุปถัมภ์พอที่จะกำจุนดูแลผู้ที่มิสถานะด้อยกว่าได้นั้นจะไม่มีเงินเดือนเหมือนอย่างในปัจจุบันนี้ก็ตาม แต่ก็เป็นที่นิยมชมชอบในหมู่คนไทยอย่างมาก ภาพสะท้อนในทางหนึ่งก็คือ เมื่อคนแก่ให้พรลูกหลานจึงชอบให้พรว่า “ขอให้ได้เป็นเจ้าคนนายคน” คนแต่ก่อนจึงชอบเป็นขุนนาง เพราะเมื่อได้เป็นขุนนางแล้ว ก็ย่อมมีอำนาจเป็นที่เคารพนับถือของคนทั่วไป มีผู้คนมาอาศัยใบบุญ ทำให้มีข้าทาสใช้สอยมาก มีทางหาประโยชน์ได้มาก เช่นมีคนทำสวน ทำไร่ ทำนา ไม่ต้องเสียค่าจ้าง เพราะคนเหล่านั้นอาศัยกินอยู่ไปวันๆเท่านั้น ทั้งนี้ผู้วิจัยมีอาจสรุปได้ถึงความหมายที่แท้จริงของคำว่า ขุนนาง เนื่องจากมีผู้ให้นิยามไว้อยู่อย่างหลากหลาย บ้างก็ว่าเป็นคำเงินที่เพี้ยนมาบ้าง บ้างก็ว่าเป็นการเรียกทั้งเจ้านายชายและเจ้านายหญิงอย่าง *ขุนกับนาง* เพื่อเข้าทำพิธีทางราชการ เป็นต้น แต่ถ้าหากพิจารณาถึงพฤติกรรมของขุนนางอย่างคุณหลวงรวมทั้งบรรพบุรุษภายในบ้านวิสนันท์จากภาพยนตร์เรื่อง *อัน ดารา* ได้แก่การที่คุณหลวงมีคนอยู่ในความดูแลเป็นจำนวนมากที่คอยดูแลรับใช้คุณหลวงทั้งทำงานในหน้าที่ต่างๆภายในบ้านอยู่มากมาย คนก็ชอบพาลูกหลานมาอาศัยใบบุญอยู่มาก ไม่ว่าจะเป็นตัวละครชายที่ชื่อ เคน ลูกแม่ครัวของบ้าน หรืออย่าง *สายสร้อย* รวมทั้งพ่อแม่ที่เอาลูกสาวของตนมาไว้รับใช้คุณหลวงซึ่งมีอยู่มากมายด้วยหวังจะได้ฟังใบบุญแม้ว่าจะหมดยุคของทาส(เนื่องจากเป็นรัชสมัยของรัชกาลที่6) และอาจจะต้องเสียสวรับใช้ปรนนิบัติทางกามาให้แก่คุณหลวงก็ตามก็ยังกระทำด้วยความสมยอม อาจด้วยว่าคนสมัยนั้นผู้ที่มีอันจะกินมีอยู่น้อยใช้ชีวิตไม่สบายเท่าพวกบรรดาศักดิ์ การศึกษาก็ยังไม่ทั่วถึงราษฎรโดยทั่วไป เปรียบไม่ได้กับยุคสมัยนี้ที่เปิดเสรีให้คนเรามีโอกาสก้าวหน้าในชีวิตได้มากไม่ว่าจะมาจากการทำงานกินเลี้ยงชีพด้วยการค้าขายทำธุรกิจ หรือเป็นลูกจ้างทำงานตามห้างร้านต่างๆตามที่ได้เล่าเรียนมา ความหมายของขุนนางที่คุณเหมือนจะสื่อได้จาก *อัน ดารา* ที่ดูมีความหมายใกล้เคียงขอบเขตตามข้อสันนิษฐานต่างๆดังกล่าวข้างต้นมาแล้วมากที่สุดและสะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมของคุณหลวงจะเป็นเรื่องธรรมดาของผู้เป็นขุนนางในสมัยบริบทสังคมไทยยุคเก่ามากที่สุด นั่นก็คือ การที่ขุนนางอย่างคุณหลวงมีหญิงสาวในครอบครองเป็นจำนวนมาก และตกเป็นเมียคุณหลวงแทบทั้งสิ้น คือ ขุนหรือเลี้ยงนางไว้มากนั่นเอง สอดคล้องกับความหมายที่ขุนวิจิตรมาตรา และหมอบรัดเลย์ นั่นก็คือ การสันนิษฐานว่า ขุน กับ นาง หมายความว่าผู้เป็นใหญ่ในนางทั้งหลาย หรืออีกนัยหนึ่งขึ้นชื่อว่า ขุน ก็ย่อมมีนางประดับบารมีมากมาย บางท่านจึงสรุปว่า *ขุนนางคือผู้ที่เลี้ยงนางไว้* มากๆ แปลคำว่าขุนเป็นเลี้ยงเอาเลยทีเดียว ตามที่ปรากฏดังนี้ (ส.พลายน้อย, 2537)

- หลวงวิจิตรวาทการ อธิบายไว้ว่า “ผู้มีบุญวาสนาที่มีข้ามากมาย ก็เป็นธรรมดาที่จะต้องเลือกเอาเข้าผู้หญิงไว้ช่วงใช้ใกล้ชิดตัว จึงเกิดมีเมียนับสิบๆคน” ถึงแม้เราไม่รู้แน่ว่าความหมายนี้เป็นความหมายที่แท้จริงหรือไม่

- ในหนังสือ *อักขรภิธานศัพท์ ในฉบับหมอบรัดเลย์* ค.ศ.1873 (พ.ศ.2416)

ได้อธิบายคำว่า ขุนนาง ไว้ว่า “ขุนนางคือคนที่ข้าราชการผู้ใหญ่ผู้น้อยทั้งปวง ที่ท่านได้เลี้ยงนางไว้นั้น คือ ความที่รักษานางไว้นั้นเอง” ซึ่งจะเห็นว่าเข้าใจแบบนี้มากกว่าร้อยปีแล้ว

2. ธรรมเนียมประเพณีไทย ภาพสะท้อนของธรรมเนียมประเพณีไทยที่ถ่ายทอด

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่จะกล่าวถึง ได้แก่ พิธีแต่งงาน ซึ่งเห็นได้จากฉากงานแต่งของคุณหลวงกับคารา และจันทกับคุณแก้ว และสำหรับพิธีทำบุญขึ้นบ้านใหม่ก็เห็นได้จากพิธีที่จัดขึ้นเพื่อฉลองบ้านใหม่ก็คือเรือนฝรั่งของคุณบุญเลี้ยง ซึ่งทั้งสองพิธีนั้นก็ต่างสะท้อนให้เห็นซึ่งความเชื่อหรือพิธีกรรมทางศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเห็นได้จากการตั้งโต๊ะหมู่บูชา รวมถึงพระสงฆ์ที่คนในสังคมไทยยกย่องให้ได้อยู่สูงกว่าคนทั่วไปในสังคมหรือฆราวาสอย่างเคารพนับถือ ในที่นี้จะขอกล่าวถึงพิธีแต่งงานแบบหยาดน้ำสังข์ รวมถึงเรื่องสินสอดทองหมั้นหรือทุนสำหรับแต่งงาน

อย่างที่เห็นในเรื่องนี้นั้น ไม่อาจทราบได้ว่ามีการให้สินสอดทองหมั้นแก่เจ้าสาวหรือไม่อย่างไร แต่อย่างกรณีของคุณหลวงกับคารา ทางพ่อของคาราได้ยกสมบัติและบ้านให้แก่คุณหลวงจากคุณหลวงตกยากจึงกลายเป็นเศรษฐีเพราะมารับเป็นเจ้าบ่าวให้กับคนไม่มีพ่ออย่างคารา สมบัติเงินทองกับบ้านนั้นเสมือนเป็นทุนให้กับเจ้าบ่าวและเจ้าสาว เช่นเดียวกัน จันก็ได้รับการสืบทอดในบ้านวิสนันท์จากคุณหลวงแลกกับการแต่งงานกับคุณแก้ว

การที่พ่อเจ้าสาวมอบทรัพย์สินสมบัติให้แก่เจ้าบ่าวดังที่เห็นได้ใน *จัน ดารา* นั้นดูจะเป็นวิธปฏิบัติที่ตรงกันข้ามกับการมอบสินสอดทองหมั้นที่ฝ่ายเจ้าบ่าวจะมอบให้แก่ครอบครัวเจ้าสาวอย่างที่นิยมกันในสังคมไทยและอีกหลายๆสังคมทั่วโลก ซึ่งเราสามารถเรียกการปฏิบัติเช่นนี้ว่า *สินดาวรี (Dowry)* นอกจากจะถือว่าเป็นการให้ทุนเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตร่วมกันหลังจากแต่งงานแล้ว แต่สำหรับกรณีการแต่งงานของ จันกับคุณแก้ว นั้นที่คุณหลวงมีการให้กรรมสิทธิ์และทรัพย์สินในบ้านแก่จันนั้น อาจเรียกได้ว่าการที่จันยอมแต่งงานภายในเครือญาติกับลูกพี่ลูกน้องของตนเองด้วยนั้นก็อาจเป็นเพียงความต้องการรักษาทรัพย์สินของตนเองไว้ซึ่งก็เหมือนกับการที่คุณหลวงเฝ้าหวาดเป็นเมียหลังจากที่คาราเมียของตนตายเพื่อรักษากรรมสิทธิ์ในบ้านวิสนันท์เช่นกัน

3. อิทธิพลนิกายศักดิ์ ธรรมเนียม คัมภีร์เทศศาสตร์

นิกายศักดิ์ ของศาสนาฮินดูที่ซึ่งนับถือ พลังแห่งเทพีเจ้าผู้เป็นใหญ่ในจักรวาลหรือพลังที่หญิงมีอำนาจทัดเทียมชายนั้น แบ่งออกเป็นนิกายใหญ่อยู่ 2 นิกาย ได้แก่ นิกายทักษิณามารคีส และนิกายวามมารคีส ซึ่งคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ของนิกายวามมารคีส ก็คือ *คัมภีร์ตันตระ* ที่เนื้อหา นอกจากจะว่าด้วยพิธีบูชาแล้ว ยังประกอบด้วยเนื้อหาที่ว่าด้วยการพัฒนาสภาวะจิตให้เข้าสู่สภาวะสูงสุดด้วยการประกอบกิจทางเพศตามกระบวนการแบบตันตระเป็นคัมภีร์เทศศาสตร์ที่รู้จักกันในนาม *กามาสูตรา*

ในการนี้ภาพยนตร์ได้ชี้ให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์หรือคุณค่าอันดีงาม

ในการร่วมรักของชายและหญิงตามวิถีแห่งภูมิปัญญาโลกตะวันออกที่สืบเนื่องมาแต่โบราณกาล เพื่อจะลบล้างภาพลักษณ์ของคนผู้มักมาก ลามกอนาจาร อย่างพฤติกรรมของตัวละคร *คุณบุญเลื่อง* และ *จัน* (ฉากที่จันได้หยิบเอาหนังสือของ *คุณหลวง* ว่าด้วยเรื่องนี้มาอ่านขณะที่ทั้งคู่กำลังร่วมรักกันอยู่) ในเรื่องนี้ให้กลายเป็นผู้ที่มีรสนิยมคืออย่างมีอารยะไปเสีย นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงให้เห็นถึง ภูมิปัญญาวัฒนธรรมฮินดูโบราณว่าด้วยเรื่องการสอดประสานกลมกลืนกันของชายและหญิงเป็น หนึ่งเดียวแห่งพลังธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ที่มีชื่อเสียง และเป็นที่โด่งดังไปทั่วโลก โดยเฉพาะในโลก ตะวันตก ถือได้ว่าเป็นการใส่วัตถุดิบที่น่าดึงดูดใจที่สุดแก่ผู้ชมที่บรรจุกอยู่ในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ แม้เพียงน้อยนิดก็ตาม สำหรับโลกตะวันตก อย่างในประเทศสหรัฐอเมริกานั้นก็ให้ความสนใจใน คัมภีร์เพศศาสตร์ดังกล่าวนี้เป็นอันมากจนมีผู้นิยมนำมาประยุกต์ใช้ปฏิบัติบริหารสุขภาพ ร่างกาย และจิตใจของคู่รักให้เปี่ยมสุขทางวิญญาณที่ให้อ่านาทัดเทียมกันทั้งชายและหญิง แบบ *ตันตระ โยคะ* กระทั่งเกิดเป็นสำนักตันตระแบบอเมริกัน(American Tantra(tm))ต่างๆ รวมถึงผลงานทาง วิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับคัมภีร์ตันตระที่ว่าด้วยเรื่องการประกอบกิจทางเพศอยู่มากมาย

4. ภาพสะท้อนสังคมไทย การมีมากเมีย การสมรสและมีเพศสัมพันธ์ในหมู่

เครือญาติ กับ อิทธิพล ความผิดบาปทางศีลธรรมทางเพศ แบบอังกฤษยุคกลาง

จากภาพยนตร์เรื่อง *จัน ดารา* เป็นภาพยนตร์ที่มีบริบทอยู่ในประเทศไทยยุคปลาย รัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 6 แม้ว่าจันจะเกิดในช่วงรัชกาลที่ 6ก็ตาม แต่ตัวละครอื่นๆที่เป็นญาติผู้ใหญ่ พ่อแม่ของจันนั้นอันเป็นภูมิหลังสำคัญที่ต้องย้อนไปถึงกึ่งน่าจะเกิดในยุคสมัยรัชกาลที่ 5หรือได้รับ อิทธิพลอะไรบางอย่างจากยุคนี้โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิวัติสังคม การเมือง และวัฒนธรรมใน หลายๆด้านเอาอย่างตามฝรั่งหรือโลกตะวันตกที่ส่งผลต่อวิถีการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไปด้วย บริบท สำคัญนี้คือบริบทใน *ยุคศักดินาของ ไทย (feudalism of Siam)* ที่ขุนนางทั้งหลายมีอำนาจยศศักดิ์ บารมีถึงแม้อำนาจอาจลดทอนไปบ้างตามยุคสมัยที่เริ่มเปลี่ยนไปแต่ก็ยังพอจะมีทรัพย์สินมีเลี้ยงดู บริวารมากมายได้อยู่ อย่างเช่นคุณหลวง หรืออาจเรียกได้เป็นยุคเริ่มแรกของการเปลี่ยนผ่านจาก ระบบดังกล่าวมุ่งสู่ยุคทุนนิยมตามอย่างตะวันตก

ประเด็นเกี่ยวกับศีลธรรมทางเพศ เป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษาใน *จัน ดารา* พฤติกรรม ของตัวละครที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมหรือบุคลิกลักษณะของสังคมไทย ครอบครัวยุค ในอีก มุมมองหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของการที่ชายคนหนึ่งมีอำนาจคุกคามเพศหญิงโดยที่หญิงนั้นก็ สมยอม ชายคนหนึ่งมีหญิงอยู่หลายคนจะผิดศีลธรรมเรื่องการมีผัวเดียวเมียเดียวอย่างที่คนยุค ปัจจุบันนี้ยึดถือกัน ทั้งที่แนวคิด *ผัวเดียวเมียเดียว* นั้นเพิ่งเริ่มมีการตราเป็นกฎหมายถือบังคับใช้ให้ ประชาชนได้ปฏิบัติตามในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 มาניים

(ซึ่งตรงกับยุคสมัยของสังคมไทยในภาพยนตร์เรื่องนี้) ดังนั้น แนวคิดและข้อปฏิบัติดังกล่าวก็มีผลบังคับใช้ต่อผู้คนทั่วไป หรือต่อตัวละครในบ้านวิสนันท์ในยุคเริ่มแรกหรือเริ่มมีผลไม่นานนัก) ซึ่งการตรากฎหมายเรื่องการคู่สมรสเดียวหรือห้ามสามีมีภรรยาหลายคนนั้นก็เป็นการกระทำตามกฎหมายของตะวันตกผู้มีอารยะ ในอังกฤษยุคศักดินานั้นได้มีข้อห้ามในกฎหมายของชาวคริสต์หรือ *Laws of the Northumbrian Priests* ซึ่งเป็นกฎที่ใช้ในระหว่างยุคแห่งศตวรรษที่ 11 เป็นการประกาศคุณงามความดีของข้อห้ามของพระเจ้าที่พวกชาวคริสต์ทั้งหลายถูกห้ามไม่ให้ชายใดๆมีภรรยา มากกว่าหนึ่งคน และหากมีหญิงคนนั้นก็จะต้องได้รับมรดกและได้รับการสมรสโดยถูกกฎหมายด้วย ส่วนการจดทะเบียนสมรสก็เริ่มมีขึ้นในปี 1538 ที่ช่วยในเรื่องการจัดการผลประโยชน์แห่งชนชั้น (class interest) ที่ช่วยลดความขัดแย้งในเรื่องต่างๆในสังคม เช่น บรรพบุรุษสายตรง การจัดการมรดก ลูกหรือทายาทโดยถูกกฎหมาย เป็นต้น

รวมถึงแนวคิดเรื่อง **การห้ามมีเพศสัมพันธ์กันในหมู่เครือญาติ (Incest taboo)** ก็เช่นกัน แนวคิดทางจารีตสังคมของไทยแต่ดั้งเดิมก็ไม่มีกำหนดข้อห้ามไว้อย่างชัดเจนหรือถือเป็นเรื่องที่น่าละอายอย่างผิดศีลธรรมรุนแรงต่อสังคมเหมือนอย่างที่เขาตะวันตกเขายึดถือกันมาก ซึ่งข้อห้ามที่ถือเป็นเรื่องผิดศีลธรรมข้อนี้ก็ได้รับการตราเป็นกฎหมายบังคับใช้อย่างเป็นทางการตามระบบกฎหมายของตะวันตกเช่นกัน แนวคิดเรื่องห้ามมีเพศสัมพันธ์ระหว่างเครือญาตินี้เริ่มถือกำเนิดขึ้นในอังกฤษยุคกลางตามอิทธิพลของคริสต์ศาสนาที่ถือเป็นเรื่องผิดบาปทางศีลธรรม ในอังกฤษยุคศักดินานั้นตามข้อห้ามใน *Laws of the Northumbrian Priests* ก็มีกฎที่ห้ามการแต่งงานระหว่างบุคคลที่อยู่ภายในเครือญาติระดับที่สี่ (the fourth degree of kinship) และกษัตริย์ Aethelbert ได้ทำให้เคร่งครัดยิ่งขึ้น โดยการประกาศกฎหมายห้ามไม่ให้เกิดกรณีที่ชายชาวคริสต์แต่งงานกันภายในความสัมพันธ์หกระดับ (six degrees of relationship) ที่อยู่ในชั่วรุ่นที่สี่ หรือแต่งงานกับหญิงม่ายที่เป็นของชายที่มีความสัมพันธ์ในระดับญาติอย่างใกล้ชิดกับเขา หรือการสมรสกับญาติที่ใกล้กับภรรยาคนแรกของเขาที่เป็นสิ่งต้องห้าม การลงโทษสำหรับการแหกกฎเช่นนี้นั้นเป็นเรื่องที่หนักมาก (Mary Murray, 1995) หรืออย่างกรณีของกษัตริย์ Cnut ก็ได้ออกกฎที่ว่า ถ้าหากผู้ใดก็ตามกระทำการผิดประเวณีกับญาติ (incest) เขาผู้นั้นจะต้องแก้ไขด้วยการอ้างถึงระดับความสัมพันธ์ที่ดำรงอยู่ไม่ว่าจะด้วยการจ่ายเป็นค่าปรับ หรือปรับโดยการทำโทษ ภายใต้การศึกษาของ Edward และ Guthrum ในศตวรรษที่ 10 ก็ได้กล่าวไว้ว่า ในกรณีของคู่สังวาสที่กระทำในหมู่ญาติกัน incestuous unions) ที่คณะกรรมการผู้พิจารณาได้มีการตัดสินใจที่จะให้กษัตริย์ยึดเอาทรัพย์สินตามความรุนแรงของโทษที่ชายผู้ละเมิดได้ก่อไว้ก่อนที่จะให้พระเจ้าหรือทางโลกของพวกเขาพระเจ้าหรือหัวหน้าพระ (bishop) ตัดสิน

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่าใน **ยุคศักดินาของประเทศไทย** มีการกำหนดกฎหมายข้อ

ห้ามทางศีลธรรมต่างๆที่ถือเป็นการแปรเปลี่ยนอย่างหนึ่งที่ส่งผลต่อศีลธรรมของผู้คนในระดับที่ฝังรากลึกในจิตใจอย่างมากที่ยังคงทรงอิทธิพลอยู่ในโลกปัจจุบันนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กฎของการสมรสแบบผัวเดียวเมียเดียวที่ชายห้ามมีเมียหลายคน และการห้ามมีเพศสัมพันธ์ในหมู่เครือญาติดังกล่าวข้างต้น กฎทางศีลธรรมดังกล่าวถูกสร้างให้เกิดเป็นความผิดบาปในจิตใจของประชาชนทั่วไป ที่เรียกว่า *การสำนึกผิดบาปแบบแองโกล-แซ็กซอน (the Anglo-Saxon penitentials)* ที่ถือกำเนิดมาจากอังกฤยุคศักดินา มาสู่การสำนึกผิดบาปแบบที่เป็นสากลนิยม (*the Universal penitentials*) ทั่วโลกหรือจนกระทั่งเมื่อประเทศไทยเริ่มปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามแบบตะวันตก โดยเฉพาะในสมัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 ก็กลายมาเป็นการสำนึกผิดบาปแบบไทย (*the Thai penitentials*) ในจิตสำนึกของคนไทยทั่วไปตามที่เรายึดถือกันจนถึงทุกวันนี้

แต่ที่สำคัญที่สำหรับงานวิจัยนี้เพื่อจะเปรียบเทียบให้เห็นถึงอิทธิพลแห่งโลกตะวันตกที่เข้ามามีอำนาจเหนือบริบทสังคมไทยในอดีตหรือช่วงสังคมยุคศักดินาของไทยอย่างที่พบใน *อันดารา* ที่สยามหรือประเทศไทยในอดีตได้รับเข้ามาเป็นกรอบทางศีลธรรมจารีตประเพณีเพื่อให้ได้ชื่อว่าเป็นอารยประเทศ และมันก็มีผลสืบเนื่องเป็นอิทธิพลทางความคิดของคนไทยในทุกวันนี้ไปเสมือนหนึ่งว่ามันเป็น *ขนบจารีตหรือวัฒนธรรมไทย* ของเราเอง ซึ่งก็เป็นประเด็นที่น่าสืบค้นกันต่อไปถึงประวัติศาสตร์ของไทยเรานี้ว่าความเป็นตัวตนที่แท้จริงของไทยเราคืออะไรกันแน่อย่างกรณีที่น่าสนใจ ได้แก่ พฤติกรรมของชายผู้มีอำนาจยศศักดิ์ทรัพย์สินมรดกต่างๆในสังคมไทยยุคศักดินานั้น การมีเมียใหญ่เมียเล็กในความครอบครองมากมาย หรือการร่วมเพศกันในเครือญาติ ซึ่งดูเหมือนจะเป็นเรื่องของการยินยอมพร้อมใจของคนในบ้านหรือการแสดงอำนาจอันเอกสิทธิ์อันชอบธรรมของเจ้าของบ้าน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ในเรื่องที่ว่าชายคนหนึ่งมีภรรยามากกว่าหนึ่งคน หรือการมีเมียน้อยนั้นในมุมมองของนักวิชาการตะวันตกบางท่านอย่าง Vianna Muller (อ้างถึงใน Mary Murray, 1995) ก็มองว่าเป็นเสมือนวิธีหนึ่งที่ผู้ชายผู้ที่มีทรัพยากรในความครอบครองของตนอย่างเหลือเฟือซึ่งชายประเภทนี้ก็จะหาซื้อหาชื่อเสียงเกียรติภูมิส่วนตนเพิ่มเติมในรูปแบบของภรรยาที่เพิ่มขึ้น (*additional wife*) ในการรับใช้ปรนบัติ สำหรับกรณีพฤติกรรมของคุณหลวงในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเฉพาะกรณีการเอาน้ำววดมาเป็นภรรยา ก็ดูจะเข้าข่ายตามแนวคิดนี้ ด้วยการรักษากรรมาสิทธิ์ในบ้านวิสนันท์ให้คงอยู่หลังจากที่ *คาราเมีย* ของตนได้ตายไปแล้ว

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ พบว่าประกอบไปด้วยสัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก, สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง และสัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ ดังนี้คือ *สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก* นั้นมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอด

ให้เห็นถึงความรู้สึกภายในจิตใจที่มีความละเอียดอ่อนบอบที่ตนกระทำและการตื่นจากห้วงทุกข์ของตัวเอกชายในเรื่อง หลังจากที่เขาได้แสดงพฤติกรรมต่างๆ ในเรื่องแบบตามใจตนเป็นใหญ่เพื่อแก้แค้นศัตรูของตนแล้ว เขาก็เกิดสำนึกถึงบาปบุญคุณโทษ รู้สึกผิดต่อการทำผิดศีลธรรมทางเพศต่อผู้หญิงในบ้านที่ลี้วนำพาครอบครัวไปสู่โศกนาฏกรรมที่น่าเศร้าและการแก้แค้นสำเร็จก็ไม่ทำให้เขามีความสุขสงบภายในจิตใจเลย จนกระทั่งเกิดการละเอียดอ่อนต่อความผิดบาปของตน และสำนึกไม่คิดจองเวรเบียดเบียนผู้อื่นให้ทุกข์อีก ถือได้ว่าเป็นการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนความรู้สึกนึกคิดแบบชาวตะวันตกที่เชื่อการใช้ชีวิตอยู่ในโลกอย่างประนีประนอมกับสิ่งแวดล้อมรอบด้านไม่คิดเบียดเบียนผู้อื่นหรือเชื่อในกฎแห่งกรรม ไม่ใช่อำนาจของมนุษย์เป็นใหญ่ในการตัดสินปัญหาหรือกำหนดชะตาชีวิตของตน นั่นเอง

สำหรับสัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิงนั้น เนื่องจากเป็นภาพยนตร์แนวอีโรติก-ดราม่า (erotic-drama) จึงมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางเพศของชายกับหญิงอยู่มากด้วย ดังนั้นเพื่อลดความรุนแรงหรือสื่อเป็นภาพโดยตรงถึงฉากดังกล่าวจึงได้มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อความหมายโดยนัยถึงความสัมพันธ์ทางเพศของชายกับหญิง รวมถึงการให้ความหมายแก่คูรักระหว่างตัวละครหญิงสองคนให้เป็นแบบพวกกรักร่วมเพศหรือคูรักละตินอเมริกันอีกด้วยซึ่งเมื่อศึกษาทางประวัติศาสตร์แล้วก็จะพบหลักฐานการปรากฏพฤติกรรมของหญิงรักหญิงดังกล่าวในสังคมไทยนับตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะคูรักหญิงในหมู่นางในหรือผู้หญิงในราชสำนักก่อนการเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นประชาธิปไตย ถือได้ว่าภาพยนตร์ได้สะท้อนเรื่องสิทธิความเป็นมนุษย์ของเพศที่สามในอีกแง่มุมหนึ่ง

นอกจากนี้ก็ยังมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมของไทยในยุคสมัยของเรื่องราวในภาพยนตร์ได้เกิดขึ้น หรือเป็นการให้ความหมายของลักษณะไทยเพื่อถ่ายทอดถึงฉากหลักของเรื่องนั่นคือ ประเทศไทย นั่นเอง โดยสามารถสรุปเป็นแนวคิดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของไทยที่น่าสนใจตามที่ศึกษาได้ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับปกครองแบบยุคศักดินาสยาม ลักษณะที่สะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีไทย อย่างงานพิธีสมรส กับ พิธีทำบุญขึ้นบ้านใหม่ การชี้ให้คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของการร่วมรักของชายหญิง ด้วย คำร่ำกามาสตรา หรือคัมภีร์ต้นตระกูลของศาสนาฮินดู นิกายศักติ ภูมิปัญญาแต่โบราณของอินเดีย การสมรสและการมีเพศสัมพันธ์ในหมู่เครือญาติโดยเปรียบเทียบลักษณะที่พบในสังคมไทยกับกฎความผิดบาปทางศีลธรรมทางเพศของชาวตะวันตก เป็นต้น

4.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้

พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องจากคนไทยในยุคศักดินาสยามในช่วงยุคเริ่มแรกของการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามแบบมหาอำนาจตะวันตกหรือยุคของการล่าอาณานิคม ซึ่งในช่วงเวลานั้นความสำคัญของระบบศักดินา หรือขุนนางของไทยที่กำลังถูกลดบทบาทลงไป ผู้มีอำนาจเริ่มไม่สำคัญเท่ากับผู้ที่ร่ำรวยมั่งคั่งอันเป็นผลมาจากการเปิดเสรีทางธุรกิจการค้าตามกระแสเศรษฐกิจโลก และความเชื่อในความทัดเทียมกันของชายหญิงตามแนวคิดประชาธิปไตยของตะวันตก ผลจากการเปลี่ยนแปลงประเทศดังกล่าว ทำให้ผู้คนในเวลานั้นค่อนข้างมีความแปลกแยกแตกต่างหรือระแวกกระแหว่นระหว่างแนวคิดแบบตะวันตกกับแนวคิดหรือลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบใหม่ตามตะวันตกและแบบดั้งเดิมของไทย นอกจากนี้หากพิจารณามุมมองการเล่าเรื่องตามบุรุษพจน์นั้น ก็จะพบว่า มีการใช้มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 ได้แก่การเล่าเรื่องราวแบบอัตวิสัยของตัวเอกชายให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวและเพศชาติกำเนิดของเขาเองตลอดทั้งเรื่องทำให้รู้ความรู้สึกนึกคิด ภาวะปัญหา การคลี่คลายปัญหาที่เกิดจากการกระทำของเขาเอง, โดยมุมมองบุรุษที่ 3 นั้นถูกใช้เพื่อช่วยในการเปิดเผยประวัติของจันกับแม่ รวมถึงการเล่าผ่านสายตาของจันให้ได้รับรู้ถึงตัวละครอื่นๆ ในครอบครัวที่แวดล้อมตัวเขา และมุมมองแบบรู้รอบด้านทำหน้าที่สำคัญในการบอกเล่าสถานการณ์ที่เป็นภาวะปัญหาภายในครอบครัวของตัวละครเอกชายโดยเฉพาะในเรื่องการเผชิญหน้าด้วยความขัดแย้งของคนในบ้าน และปัญหาการผิดศีลธรรมทางเพศ โดยสรุปแล้วการเล่าเรื่องแบบหลากหลายมุมมองเช่นนี้ก็เป็นลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกอย่างหนึ่งที่สื่อแบบอ้อม ค้อม ไม่ตรงไปตรงมา เล่าเรื่องแบบไม่ยึดถือตามลำดับเวลา มีการตัดสลับเหตุการณ์ระหว่างอดีตกับปัจจุบัน เช่น การสร้างให้ผู้ชมต้องคาดเดาเหตุการณ์ในเรื่อง อย่างการคาดเดาเกี่ยวกับชาติกำเนิดของตัวละครเอกในเรื่อง เป็นต้น และเน้นให้ผู้ชมได้ตีความให้ได้รับรู้เรื่องราวข้อเท็จจริงในภาพยนตร์ ทั้งนี้เน้นการเล่าเรื่องผ่านมุมมองเพศชาย

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *จัน ดารา*

จากการศึกษาในทางประวัติศาสตร์ก็พบว่า *บริบทของสังคมไทย* ที่ปรากฏเป็นฉากยุคสมัยของภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นเป็นบริบทของยุครัตนโกสินทร์ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 อย่างตัวละครเอกในเรื่องก็เกิดในรัชสมัยของพระเจ้าอยู่หัวพระองค์นี้ รวมถึงบริบทที่ดำรงสืบเนื่องมาก็เกี่ยวพันกันมานับตั้งแต่สังคมไทยหรือสังคมสยามในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 แล้ว โดยเฉพาะในช่วงปลายรัชสมัย ซึ่งจัดได้ว่าในยุคนี้ นั้นเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของสังคมไทยยุคเริ่มแรกที่กำลังเปิดประเทศไปสู่โลกภายนอกโดยเฉพาะโลกของมหาอำนาจชาวตะวันตกด้วยความที่ต้องการจะธำรงเอกราชให้ดำรงอยู่ในยุคแห่งการล่าอาณานิคมของมหาอำนาจตะวันตกประกอบกับความคิดเสรีที่จะนำประเทศไทยเข้าสู่ระบบโลก

อย่างประเทศผู้มีอารยะในแบบที่สังคมโลกยอมรับ โดยเฉพาะโลกตะวันตก ผนวกกับกระแสการเปลี่ยนแปลงการพัฒนาของแต่ละประเทศทั่วโลกเช่นกัน ในการนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากการประวัตินวัตกรรมของโลกทั้งโลกจึงเริ่มเชื่อมโยงกันด้วยระบบเศรษฐกิจการค้าเป็นสำคัญ ดังนั้นประเทศไทยจึงเริ่มที่จะทำการปฏิวัติสังคมและวัฒนธรรมของประเทศนับแต่รัชกาลที่ 5 และปฏิวัติในเรื่องต่างๆอีกมากมายในรัชสมัยของรัชกาลที่ 6

การปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมในรัชสมัยของพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 นั้น หลากๆความคิดความเชื่อที่ถูกปฏิวัติตามแนวคิดแบบตะวันตกในสมัยนี้นั้น ได้ปรากฏให้เห็นอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ อย่างสำคัญด้วยนั่นก็คือ เรื่องของการใช้นามสกุลที่สำคัญต่อการรักษาสถานภาพรวมถึงกรรมสิทธิ์ต่างๆของคนภายในตระกูลนั้นๆ อย่างกรณี กรรมสิทธิ์บ้านวิสนันท์ หรือเรื่องการมีลูกผู้เป็นทายาท โดยถูกกฎหมาย เป็นต้น นอกจากนี้ที่สำคัญในเรื่องการปฏิวัติความคิดความเชื่อก็คือ การสมรสโดยถูกกฎหมายด้วยการจดทะเบียนและมีคู่สมรสเพียงคนเดียวเท่านั้นก็จะเป็นความเชื่อที่สร้างความขัดแย้งในเรื่องความศรัทธาปิตุภูมิทางเพศแบบตะวันตกให้อยู่ภายในจิตใจของตัวละครรวมถึงผู้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย ก็เพราะว่า การที่ผู้มีอำนาจศกัศคักได้ความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้นไม่เท่าเทียมกันของสังคมไทยยุคศักดินาเช่นนี้นั้นก็ย่อมจะมีผู้คนมาอาศัยพึ่งใบบุญให้การอุปถัมภ์คนจำนวนมากรวมถึงมีผู้หญิงคอยปฏิบัติรับใช้ในเรื่องทางเพศหรือเป็นเมียน้อยที่มีอยู่มากมายนั้นก็จะเป็นไม่ได้มีกฎหมายข้อใดที่เมืองไทยตราไว้อย่างชัดเจนดังนั้นการที่ผู้ชายมีเมียหลายคนก็จะเป็นเรื่องธรรมดาด้วยซ้ำไป จนกระทั่งมันถูกเริ่มเห็นเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้องหรือผิดบาปทางสังคมเมื่อแนวคิดแบบตะวันตกเริ่มเข้ามา กระทั่งถูกตรากฎหมายขึ้นมาเพื่อบังคับใช้ สิทธิความเท่าเทียมกันในความเป็นมนุษย์ของชายกับหญิงจึงถูกเรียกร้องขึ้นอีกด้วย ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ตั้งคำถามในสิ่งเหล่านี้เช่นกันรวมถึงการชี้ประเด็นเรื่องเพศที่สามของสังคมไทยยุคก่อนเก่าอย่างเลสเบียน สำหรับการเรียกร้องความเท่าเทียมในสิทธิความเป็นชายหญิงนี้ เห็นได้จากการชี้ให้เห็นถึงโศกนาฏกรรมร้ายแรงที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละคนสืบเนื่องจากความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่ใช่วิถีแบบสันติ มีความยึดมั่นถือมั่นในอำนาจของตนแล้วใช้อำนาจนั้นไปในทางมิชอบด้วยการข่มเหงผู้หญิงทางเพศแต่ท้ายที่สุดแล้วตัวละครก็สำนึกบาปเองได้ด้วยเล็งเห็นในเรื่องของกฎกรรมกฏเกี่ยวความทุกข์ที่ได้รับจากการเบียดเบียนกันเองของสัตว์โลกอันถือเป็นแนวทางตามหลักธรรมของพุทธศาสนาของภูมิปัญญาตะวันออกที่ถูกหยิบมาประยุกต์ใช้ได้อย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนภายใต้อิทธิพลทางพุทธศาสนาของสังคมไทยที่เคารพนับถือกันสืบมา อย่างไรก็ดี แม้จะเป็นยุคที่สังคมวัฒนธรรมต่างปรับเปลี่ยนเข้าหาโลกตะวันตกแต่ก็เป็นการนำมาประยุกต์ใช้มากกว่าไม่ใช่การรับมาทั้งหมด ตัวอย่างที่เห็นในภาพยนตร์ก็เช่นชุดแต่งกายแบบไทยประยุกต์ หรือสากลนิยม สถาปัตยกรรมบ้านเรือนไทยประยุกต์ตามอิทธิพลตะวันตก เช่นบ้านทรงปั้นหยา ทรงมะนิลา หรือทรงขนมปังจิง เป็นต้น รวมทั้งการชำระรักษาขนบประเพณีไทยที่เห็นได้จากภาพยนตร์อย่าง พิธี

มงคลสมรส การทำบุญขึ้นบ้านใหม่ งานพิธีต่างๆทั้งหลายตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์และ พุทธที่รวมทั้งการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของบทบาทพระสงฆ์ที่ถูกยกย่องให้เป็นผู้นำด้านจิต วิญญาณและมีสถานภาพทางสังคมสูงในสังคมไทย

นอกจากนี้ ก็ยังได้สะท้อนให้เห็นถึงบริบทด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ในยุคเริ่มแรก ที่ส่ง ผลให้เกิดค่านิยมในด้านวัตถุตามอย่างฝรั่ง ตัวอย่างเห็นได้จาก ความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายขึ้นด้าน การคมนาคม อย่างรถไฟ รถยนต์ สำหรับรถยนต์นั้นในบริบทยุคสมัยของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เพิ่งมี ไม่นานเนื่องมาจากรถยนต์คันแรกนั้นเพิ่งนำเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 5 ในหมู่กษัตริย์และราชวงศ์ ก่อนที่จะแพร่หลายในหมู่พวกข้าราชการ หรือคหบดีผู้มีฐานะชั้นสูง จนกระทั่งแพร่หลายในหมู่ ประชาชนสามัญทั่วไปจำนวนมากมาจนการจราจรติดขัดไปทั่วกรุงเทพฯเหมือนอย่างในปัจจุบันนี้ อีกตัวอย่างหนึ่งที่เราเห็นได้คือถึงอิทธิพลด้านความเจริญของแนวคิดวัตถุนิยม ก็คือ ประดิษฐ์กรรมแบบ ตะวันตกทั้งหลายดังที่ปรากฏในเรื่องเช่นเครื่องเรือนอันทันสมัย เครื่องเล่นแผ่นเสียง กล้องถ่ายรูป เป็นต้น โดยเฉพาะการถ่ายทอดผ่านตัวละครที่มาจากประเทศที่เป็นอาณานิคมของอังกฤษมาก่อนก็ ช่วยสะท้อนถึงวิถีชีวิตของชาวตะวันตกที่ได้รับความนิยมตะวันตกอยู่มาก อย่างไรก็ตาม ข้อดีของการ เข้ามาของความเจริญด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่าง และการเปิดประเทศกับโลกตะวันตกก็ ยังผลให้ประเทศไทยต้องปรับตัวพัฒนาบุคลากรของประเทศด้วยการปฏิวัติการศึกษา และเริ่มมีการ สอนภาษาอังกฤษเป็นครั้งแรกในสมัยรัชกาลที่ 6 นี้ ซึ่งเราก็เห็นได้จาก ฉากการเรียนภาษาอังกฤษ ภาคค่ำของตัวละครในเรื่องนี้เช่นกัน

บริบทเชิงโครงสร้างสังคมที่ถูกถ่ายทอดอย่างชัดเจนในภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็คือ ลักษณะ ความสัมพันธ์ทางสังคมแบบอุปถัมภ์ หรือไม่เท่าเทียม ผู้ที่ครอบครองทรัพย์สินต่างๆ หรือมีความ มั่งคั่ง ก็จะมีคนขอเข้าไปรับอยู่ในอุปถัมภ์มาก โดยเฉพาะผู้ที่มียศบรรดาศักดิ์ ก็จะมีไพร่ใน ครอบครองมาก สำหรับผู้หญิงนั้นสังคมไทยยุคศักดินาก็ถือเป็นเพียงสมบัติอย่างหนึ่งของชาย ไม่มี ชีวิตอิสระของตน ไม่มีความรู้หรืออาชีพที่จะหาเลี้ยงตัวเองได้อย่างสบาย หรือผู้หญิงจะคิดจะชั่ว อยู่ที่ผิว คนส่วนใหญ่ในสังคมไทยยุคศักดินานั้น คนที่จะมีสถานภาพดีมีอยู่น้อย นอกเสียจากจะเป็น ผู้มียศบรรดาศักดิ์ ดังนั้นการที่ชายผู้มีอำนาจจะมีเมียหรือผู้หญิงปรนนิบัติหลายคนจึงเป็นเรื่อง ธรรมดา ถือเป็นเรื่องของการเสริมอำนาจบารมี และหน้าที่สำคัญของผู้หญิงก็คือ การบำเรอทางเพศ ต่อชายนั่นเอง เห็นได้จากการที่ตัวละครชายในบ้านที่มียศอำนาจก็จะมีผู้หญิงเต็มใจมาเป็นเมียคอย รับใช้อยู่มากด้วยหวังจะมีชีวิตที่ดีขึ้น ในอีกด้านหนึ่งนั้น การที่ให้อำนาจแก่ชายเป็นใหญ่มากเกินไป ก็ช่วยส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมการผิดศีลธรรมทางเพศหรือข่มเหงผู้หญิงทางเพศแบบไม่ชอบธรรม นัก เพราะตีค่าผู้หญิงเป็นเพียงวัตถุทางเพศโดยไม่คำนึงถึงจิตใจของพวกเขาเลย นอกจากนี้ เรื่อง ของการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ ก็ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์เช่นกัน ทั้งนี้เรื่องดังกล่าวถูก ตราไว้เป็นกฎหมายและข้อห้ามศีลธรรมทางเพศที่ชัดเจนในสังคมโลกตะวันตกที่เริ่มในสังคม

อังกฤษยุคกลาง ตามอิทธิพลของคริสต์ศาสนา ที่เห็นว่าพวกตนเป็นผู้มีอารยะจึงไม่ควรปฏิบัติ เช่นนี้ แต่สำหรับสังคมไทยในยุคนี้ในช่วงเวลาใกล้เคียงกับยุคดังกล่าว ตามที่ได้ศึกษามาก็ไม่พบข้อห้ามที่ดีความว่าสิ่งนี้คือการกระทำผิดทางเพศที่รุนแรงอย่างชัดเจนนักในสังคมไทย หรืออาจเป็นเรื่องธรรมดาก็ได้เพราะผู้หญิงก็เป็นเพียงทรัพย์สินสมบัติของชายที่สามารถถ่ายโอนกรรมสิทธิ์กันได้แล้วผู้หญิงก็เต็มใจยินยอมหากจำเป็นต้องสมรสหรือเป็นเมียกับชายในเครือญาติเพื่อความอยู่รอดของตน

จากทั้งหมดนี้ ส่งผลให้บุคลิกภาพหรือปมหลังเบื้องลึกในจิตใจของตัวละครแต่ละตัวก็มีความขัดแย้งอยู่แล้วนั่นคือความขัดแย้งกับความคิดความเชื่อ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ทั้งแบบอย่างไทยแต่ดั้งเดิม จนมาเป็นไทยประยุกต์ตามตะวันตก และอิทธิพลตะวันตกต่างๆอันเป็นผลจากการเปิดประเทศและปฏิวัติทางสังคมวัฒนธรรมที่สำคัญนี้ สำหรับแนวคิดอื่นๆที่เกี่ยวกับทางด้านบริบททางสังคมวัฒนธรรมของไทยในประเด็นที่น่าสนใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ประกอบไปด้วย แนวคิดศักดินาสยาม ธรรมเนียมประเพณีไทย คัมภีร์เพศศาสตร์ และภาพสะท้อนสังคมไทย การมีมากเมีย การสมรสและมีเพศสัมพันธ์ในหมู่เครือญาติ กับ อิทธิพล ความผิดบาปทางศีลธรรมทางเพศ แบบอังกฤษยุคกลาง เป็นต้น

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง *Three : อารมณ์ อารมณ์ อารมณ์*

4.2.1 ภาพยนตร์เรื่อง *Memories*

4.2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ประกอบด้วย 4 ภาวการณ์ แต่มีการลำดับ ภาวการณ์ใหม่โดยนำเอาภาวะปัญหาขึ้นมาขึ้นต้น เรื่องราวประกอบด้วยปัญหา 2 เรื่องที่ดำเนินควบคู่กันไป นั่นคือ ปัญหาของชายคนหนึ่ง (ตัวเอกชาย) ที่สูญเสียความทรงจำ เขาไม่ทราบว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นกับภรรยาที่หายตัวไปของเขา เขาต้องการที่จะพบเธออีกครั้ง ภาพยนตร์เผยให้ผู้ชมได้ตระหนักในปัญหาข้อนี้ของเขาจากช่วงเปิดเรื่องที่เขาเข้าพบจิตแพทย์เพื่อปรึกษาปัญหานี้ กับอีกปัญหานึงก็คือ ปัญหาของหญิงสาวคนหนึ่ง (ตัวเอกหญิง) ที่ถูกแนะนำให้ผู้ชมได้เห็นจากฉากบนท้องถนนแห่งหนึ่ง เธอรู้สึกตัวขึ้นมาด้วยสีหน้ามึนงงแล้วพบว่าเธอนอนอยู่บนท้องถนนนั้น เธอไม่รู้ว่าเธอคือใคร มาอยู่ที่นี้ได้อย่างไร เกิดอะไรขึ้นกับเธอ นั่นคือ ตัวเอกหญิงได้เสียความทรงจำไปแล้ว

เมื่อเรื่องดำเนินมาถึงภาวะการแก้ไขปัญหา (equalization) ปัญหาทั้งสองประเด็นของชายและหญิงทั้งคู่ก็จะได้รับการแก้ไขพร้อมกัน นั่นคือ หญิงสาวคนนั้นพยายามอย่างมากที่จะหาทางกลับบ้านของเธอ ค้นพบตัวเองว่าเธอคือใคร จากหลักฐานต่างๆที่มีอยู่ เช่น ใบเสร็จจากร้านซักรีด และจากการตามรอยปะติดปะต่อภาพความทรงจำที่ค่อยๆผุดขึ้นมาในสมองของเธอ ในขณะที่การแก้ปัญหของฝ่ายชายไม่มีการปรากฏให้เห็นถึงความพยายามคืนรนเพื่อเรียกให้ความทรงจำจากกลับมา หรือเพื่อจะได้รู้ชะตากรรมภรรยาตนเองแต่เขากลับใช้วิธีการนั่งเฉยจนปลัดกกับการสูญเสียครั้งนี้

เรื่องราวกลับเข้าสู่ภาวะสมดุลอีกครั้ง (new equilibrium) เมื่อทั้งชายและหญิงคู่นี้สามารถเรียกความทรงจำของตนกลับมาได้ ซึ่งมันเป็นความทรงจำของเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นอย่างเดียวกันทั้งคู่ได้ประจักษ์ถึงเหตุการณ์อย่างเดียวกันที่ต่างมีส่วนเกี่ยวข้องกับ ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวและตระหนักได้ว่าทั้งคู่คือสามีภรรยา กัน ความทรงจำที่น่ากลัวและเศร้าใจที่สุดเกิดขึ้นแก่ฝ่ายหญิงเมื่อเธอรู้ว่าเธอตายแล้ว และด้วยน้ำมือของสามีเธอ

ในขณะดำเนินเรื่องนั้นภาพยนตร์ได้มีการเผยแพร่ละเอียดที่เป็นข้อขัดแย้งที่ผลักดันให้เหตุการณ์ดำเนินไป นั่นคือความสัมพันธ์ที่ไม่ราบรื่นนักของชายหญิงคู่นี้ อันนำไปสู่การฆาตกรรม ไม่ว่าจะเป็นการเล่าจากจุดยืนบุรุษที่หนึ่งจากคำพูดที่สามีเล่าถึงความสัมพันธ์ของตนกับภรรยาให้จิตแพทย์ฟัง รูปถ่ายของทั้งคู่ที่ถูกลบ ภาพในความทรงจำที่กลับมา

ในท้ายที่สุดภาพยนตร์ก็จบลงด้วย ภาวะสงบสุขด้วยสัญลักษณ์คือรูปถ่ายในอดีตที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของครอบครัวที่เป็นสุขพร้อมหน้าพ่อแม่ลูก

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ประกอบไปด้วย 2 โครงเรื่องที่ขนานกัน ของชายและหญิงคู่หนึ่งซึ่งสามารถวิเคราะห์ตามภาวะการณ์ของโครงเรื่องได้ดังต่อไปนี้ ตารางที่ 7 โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Memories*

ภาวะการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหาหรือ ไม่สมดุล (disruption)	- ชายหนุ่มผู้สูญเสียความทรงจำหลังจากการหายตัวไปของภรรยา และเขาไม่รู้แม้ร่องรอยหรือสาเหตุของการหายตัวไปของเธอ - หญิงสาวผู้หนึ่งที่รู้สึกตัวขึ้นมาด้วยความงุนงงบนถนนแห่งหนึ่งและเธอสูญเสียความทรงจำไม่รู้แม้กระทั่งความเป็นมาของตน

2.ภาวะการแก้ไข้ปัญหา (equalization)	<ul style="list-style-type: none"> - ชายหนุ่มพยายามทบทวนถึงการหายไปของหญิงผู้เป็นภรรยาเขาหวังที่จะพบเธออีกครั้งและอยู่พร้อมหน้าครอบครัว - หญิงสาวออกตามหาความทรงจำที่หายไปจากหลักฐานและร่องรอยของความทรงจำที่ค่อยๆปรากฏขึ้นในสมองของเธอ
3.การกลับสู่ภาวะสงบสุขหรือสมดุล (new equilibrium)	<ul style="list-style-type: none"> - ชายหนุ่มค้นพบความจริงแล้วว่าภรรยาของเขาอยู่ที่ไหน ความจริงเธอคือซากศพที่ถูกหั่นเป็นชิ้นๆในกระเป๋าดินทางที่เขาเก็บไว้ที่यरรถของเขานั่นเอง หลังจากนั้นเขาก็ขับรถออกจากNew Townที่ตั้งของบ้านเขาโดยมิได้แสดงความรู้สึกเสียใจกับเหตุการณ์ที่เขาฆ่าเธอเลย - หญิงสาวเดินทางจนมาพบบ้านของเธอในที่สุด ความทรงจำกลับคืนมาเป็นความจริงอันน่าเศร้าที่ว่าเธอตายแล้วด้วยการฆาตกรรมอย่างเลือดเย็นของสามีเธอ เธอพบว่าตัวเองเป็นชิ้นๆอยู่ในกระเป๋าดินทาง และรับรู้ถึงความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกันอันนำมาสู่การฆาตกรรมครั้งนี้
4.ภาวะสงบสุข (equilibrium)	ในอดีต ครอบครัวพ่อแม่ลูก (ชายหญิงคู่หนึ่งกับลูกสาว)เคยอยู่พร้อมหน้ากันอย่างมีความสุข

แต่ถ้าหากเล่าเรื่องย้อนหลังจากตอนจบไปยังตอนต้นของเรื่องเราก็จะเห็นความสัมพันธ์ของสามีภรรยาคู่นี้ที่สามารถเล่าได้แบบเรียงลำดับตามภาวะการณ์ของโครงเรื่อง ดังต่อไปนี้

ภาวะที่1: ภาวะสงบสุข เห็นได้จากรูปถ่ายพ่อแม่ลูกเขาได้ไม่ยากว่านี่คือครอบครัวเดียวกันชายและหญิงในรูปมีความสัมพันธ์เป็นสามีภรรยากัน

ภาวะที่2 : ภาวะปัญหาเห็นได้จากการเล่าเรื่องด้วยภาพในฉากที่อาจเป็นห้องครัว ภายในบ้านชายผู้เป็นสามีนั่งอยู่ที่โต๊ะที่มีถ้วยกาแฟตั้งอยู่ด้วยสีหน้าที่ดูเกรี้ยวกราดพุ่งเล็งมาที่หญิงผู้เป็นภรรยาที่กำลังโทรศัพท์อยู่แล้วสักพักก็สามีก็เดินเข้ามาคว้าข้อมือของหญิงสาวแต่เธอสะบัดหนีแล้วเหมือนว่าเธอถือกระเป๋าใบหนึ่งและกำลังจะเดินออกจากบ้านไป สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ที่ไม่ค่อยราบรื่นนักของทั้งคู่

ภาวะที่3 : ภาวะการแก้ไขปัญหาหรือภาวะที่พยายามทำให้ผู้สมดุล (equalizing) เกิดขึ้นด้วยวิธีการแก้ปัญหาย่างร้ายกาจของชายผู้เป็นสามีนั่นคือ การฆาตกรรมภรรยาของเขาเอง การทำร้ายร่างกายจนกระทั่งจบชีวิตภรรยาให้ถึงแก่วาระสุดท้ายนั่นคือการใช้ก้อนหินทุบที่บริเวณขมับด้านหนึ่งของศรีษะ

ภาวะที่4 : ภาวะการกลับสู่สภาวะสมดุลอีกครั้ง (new equilibrium) ไปได้แก้ชีวิตหลังความตายและการค้นหาความทรงจำที่หายไปของวิญญานหญิงสาวผู้เป็นภรรยา และการปกปิดอำพรางทั้งทางกายภาพและจิตใจของชายผู้เป็นสามีนั่นคือการหันศพอำพรางคดี รวมทั้งการปกปิดความผิดหรือหนีความจริงที่เป็นการกระทำอันโหดร้ายของคนที่มาภรรยาตัวเองเกิดเป็นอาการเสีร่าหมอง อาการทางจิตที่ทำให้เห็นภาพหลอนต่างๆอันน่าสะพรึงกลัวที่มาปรากฏให้เห็น ที่สำคัญคือการสูญเสียความทรงจำที่เขาอยากจะได้

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เรื่อง *Memories* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) เป็นดังนี้

1. ตัวเอกหญิงเกิดปัญหาขึ้นในจิตใจเมื่อวันหนึ่งเธอได้ตื่นขึ้นมาบนถนนสายหนึ่งที่ไม่คุ้นเคย และสูญเสียความทรงจำเกี่ยวกับความเป็นมาของชีวิตเธอ
2. ตัวเอกหญิงแก้ปัญหาก็เกิดขึ้นด้วยการออกเดินทางตามหาความทรงจำที่หายไปเพื่อรับรู้ภูมิหลังของชีวิตเธอ ซึ่งในระหว่างการเดินทางนั้นเธอก็ได้พบกับเหตุการณ์ประหลาดต่างๆมากมาย รวมทั้งภาพในความรู้สึกนึกคิดหรือร่องรอยความทรงจำก็ค่อยๆปรากฏให้เห็น จนในที่สุดเธอก็ได้รับรู้ความจริงเกี่ยวกับตัวเธอ นั่นก็คือ เธอตายไปแล้วโดยสามีของเธอเอง และประสบการณ์อันแปลกประหลาดต่างๆที่เธอได้พบเจอนั้นก็ประสพการณ์ของชีวิตหลังความตายนั่นเอง
3. ตัวเอกหญิงทำใจยอมรับในชะตากรรมการตายของตนในที่สุดไม่คิดแก้ไขชะตาชีวิตหรือพยายามแก้แค้นสามีที่มาเธอ

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) โดยสรุปคือ

0. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัวเอกให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง
2. วิธีการแก้ไขปัญหาคือตัวเอกไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของคนนั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน

3. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างมีความสุขนั่นเอง

จะเห็นได้ว่าวิธีการแก้ไขปัญหา หรือการคลี่คลายของ โศกเรื่องนั้นเป็นไปด้วยการยอมจำนนต่อเหตุการณ์ที่ตัวเอกหญิงได้พบ การยอมรับถึงชะตากรรมการตายของตนด้วยใจที่เป็นกลางไม่ทุกข์ร้อนที่จะแก้แค้นผู้ที่ฆ่าตนหรือพยายามที่จะทำให้ตัวเองกลับมามีชีวิตดังเดิม แม้เธอจะเศร้าใจอย่างมากต่อการกระทำของสามีเธอที่ฆ่าเธอได้อย่างเลือดเย็น ซึ่งการยอมรับในชะตากรรมการตายดังกล่าวนี้ เป็นลักษณะแนวคิดเกี่ยวกับโลกแบบตะวันออกที่ไม่พยายามฝืนชะตากรรมของตนแต่เห็นว่าการตายเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งที่มีมนุษย์เราต้องได้พบไม่วันใดก็วันหนึ่ง

ในอีกทางหนึ่งเราจะเห็นได้ว่า โศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นครั้งนี้นั้นเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ของครอบครัวที่ไม่ลงรอยกันด้วยศิระหว่างภรรยา และสามี (ตัวเอกหญิง และตัวเอกชาย) อาจด้วยเพราะบรรยากาศทางสังคมและครอบครัวแบบคนยุคใหม่ที่มีค่านิยมแบบตะวันตกที่เชื่อในความเท่าเทียมกันของคนทุกคน ทุกเพศ และทุกวัย ต่างฝ่ายจึงต่างเชื่อมั่นในความคิดเห็นหรือการกระทำของตนเป็นใหญ่ ในเรื่องจะเห็นว่าตัวเอกหญิงทำพฤติกรรมที่ไม่ถูกใจตัวเอกชายเพราะตัวเอกหญิงไม่ยอมคุยด้วยและพยายามจะชนข้าวของออกจากบ้านไป จนตัวเอกชายเกิดความโมโหและหึงหวงกระทั่งลงมือฆาตกรรมเธอในที่สุด

อย่างไรก็ดี เมื่อเรามองในอีกนัยหนึ่งนั้น วิธีการแก้ปัญหของตัวเอกชายเมื่อไม่สามารถรั้งตัวเอกหญิงให้อยู่กับตนตามต้องการได้จึงลงมือฆ่าเธอนั้นก็อาจเป็นผลสืบเนื่องมาจากการยึดมั่นถือมั่นในลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบตะวันออกที่เชื่อในระบบชายเป็นใหญ่อย่างที่ยังรากลึกมานานในสังคมเกาหลี ด้วยความเชื่อแต่ดั้งเดิมในอดีตที่บทบาทของชายอยู่เหนือหญิง ภรรยาต้องเคารพเชื่อฟังสามี และลักษณะแบบผู้หญิงนั้น ก็ถือเป็นความอ่อนแอที่ต้องขจัดให้สิ้นไป

4.2.1.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ การยึดถือในความคิดความเชื่อ หรือความต้องการของตนเป็นใหญ่ รวมถึงความเชื่อมั่นในสิทธิความเท่าเทียมกันของชายและหญิงที่มีมากจนเกินไป ไม่ยอมแสวงหาหนทางอย่างประนีประนอมร่วมกัน ทำให้ชีวิตครอบครัวของสามีภรรยาคนหนึ่งต้องแตกร้างและจบลงด้วยโศกนาฏกรรมในที่สุด

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีการสื่อสาร เพื่อจะชี้ให้เห็นข้อเสียของการใช้ชีวิตแบบตะวันตกที่ยึดมั่นถือมั่น ในตัวตนมากจนเกินไป ซึ่ง รวมถึงการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมกันระหว่างชายหญิงคู่หนึ่งที่มากจนเกินไปด้วย โดยการพยายามใช้ความสามารถของมนุษย์เข้าจัดการแก้ไขปัญหาด้วยความขัดแย้งจนทำให้ชีวิตจบลงด้วย โศกนาฏกรรมในที่สุด อย่างไรก็ตามในกรณีของตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ทั้งคู่เป็นสามีภรรยา กัน และเกิดปัญหากันอยู่นั้น หากทั้งคู่ใช้วิธีการแก้ไขปัญหามาแบบตะวันตกตระหนักถึงการเป็นส่วน หนึ่งของกันและกันเป็นกลุ่มหรือครอบครัวเดียวกัน (self is part) คำนี้ถึงลูกของตนที่ต้อง รับผิดชอบร่วมกันด้วย อีกทั้งไม่พยายามใช้กำลังเข้าแก้ไขปัญหามาแต่พยายามใช้ชีวิตอยู่ด้วยความ ประนีประนอมกัน เหตุการณ์ร้ายๆ ที่ถึงจุดแตกหักต้องฆ่ากันตายนั้นคงไม่เกิดขึ้น

นอกจากนี้แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้จัดได้ว่าเป็นแก่นความคิดมีเกี่ยวกับ การให้เกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์อีกด้วย นั่นก็คือ ธรรมชาติในจิตใจมนุษย์ ในเรื่องความรัก และความหึงหวงนั่นเอง เพราะสามี (ตัวเอกชาย) ปล่อยให้ความหึงหวงครอบงำเพื่อไม่ให้ภรรยา (ตัวเอกหญิง) ของตนจากไปเขาจึงฆ่าเธอตายในที่สุด

4.2.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้ง ประเภทต่างๆดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ของภาพยนตร์เรื่อง *Memories*

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
ตัวละครเอกหญิง กับ ตัวละครเอกชาย (ภรรยากับสามี)	ทั้งคู่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่ดีนัก ต่างคนต่าง มีความคิดของตนเป็นใหญ่ ชอบเอาชนะกัน และมีปาก เสียงกันอยู่เสมอ จนถึงคราวแตกหักเมื่อตัวเอกหญิง พยายามจะเลิกและย้ายออกไปจากครอบครัวก็ทำให้ตัว เอกชายโกรธแค้นมากแล้วฆ่าเธอตายในที่สุด

ตารางที่ 9 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง *Memories*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
ตัวละครเอกหญิง – หญิงสาวผู้ใช้ชีวิตปกติ	สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ (โลกของชีวิตหลังความตาย)

สามัญแบบคนที่ยังมีชีวิตอยู่ในโลกทั่วไปที่มีครอบครัวของตัวเองอย่างสามีกับลูกสาวที่ตนต้องรับผิดชอบดูแล	– หลังจากที่เธอถูกฆ่าตายอย่างกะทันหันแล้วเธอก็ได้พบกับประสบการณ์ในโลกของชีวิตหลังความตายซึ่งเหมือนความฝันมาก เช่น การสูญเสียความทรงจำ, เกิดความรู้สึกแปลกแยกกับสิ่งรอบตัว, ร่างกายแตกดับ หลุดร่วง, เดินทางไปที่ต่างๆ ได้ตามใจคิด
--	--

ตารางที่ 10 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *Memories*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
ตัวละครเอกชาย	- เขารักตัวเอกหญิงมากพยายามจะรั้งเธอไว้ไม่ให้ทิ้งครอบครัวไปแต่เธอก็ยังยึดถือสิทธิของตนเองและพยายามเก็บข้าวของออกจากครอบครัวไปเมื่อรั้งเธอไว้ไม่ได้เขาก็โกรธแค้นหึงหวงเธอมากจนฆ่าเธอตายด้วยความโหดเหี้ยม	- เขารักตัวเอกหญิงกับลูกสาวของตนมากจึงไม่อาจยอมรับถึงการจากไปของตัวเอกหญิงได้ เขายอมรับไม่ได้ที่จะสูญเสียครอบครัวไป - เมื่อเขามาตัวเอกหญิงตายก็รู้สึกผิดบาปเกิดความเครียดมากสมองจึงปิดกั้นความรู้สึกผิดนั้นด้วยอาการสูญเสียความทรงจำเพื่อให้ลืมเหตุการณ์ร้ายแรงที่เขาได้ก่อไว้

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ความขัดแย้งที่ถูกถ่ายทอดให้เห็นมากที่สุดตลอดทั้งเรื่องก็คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวเอกหญิงกับสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็น โลกของชีวิตหลังความตาย ซึ่งความขัดแย้งชนิดนี้นั้นเป็นผลมาจากความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกชายและหญิงที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ค่อยดีนักและต่างคนต่างถือเอาความคิดตนเป็นใหญ่ชอบเอาชนะกันจนกระทั่งตัวเอกชายได้ฆ่าตัวเอกหญิงตายซึ่งช่วยผลักดันให้เธอต้องมาประสบกับเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวของชีวิตหลังความตาย สำหรับความขัดแย้งภายในจิตใจนั้นก็สะท้อนให้เห็นภาวะจิตใจของตัวละครเอกชายที่ใจหนึ่งก็รักตัวเอกหญิงมากจนไม่ยอมเสียเธอไป ส่วนอีกใจหนึ่งที่เป็นจิตใจในด้านลบนั้นก็โกรธแค้นเธอมากจนอยากฆาตกรรมเธอไปให้พ้น โดยสรุปแล้วพบว่า ความขัดแย้งช่วยสะท้อนให้เห็นความเชื่อของชาวตะวันตกเรื่องการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความตาย รวมถึงการพยายามชี้ให้เห็นผลเสียของการพยายามพฤติกรรมที่สร้างความขัดแย้งต่อกันหรือต่างคนต่างมุ่งมั่นเอาชนะกันที่มากเกินไปจนเกิดเหตุการณ์เลวร้ายในเรื่องดังกล่าวตามอิทธิพลความเชื่อแบบตะวันตกที่เชื่อในศักยภาพของมนุษย์ และสิทธิความเท่าเทียมกันของชายหญิงที่จะสามารถจัดการหรือควบคุมสถานการณ์ต่างๆตามใจต้องการได้

4.2.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพต่างๆดังนี้

ตัวละครเอกหญิง หญิงสาวผู้หนึ่งที่สูญเสียความทรงจำ เธอจึงออกเดินทางเพื่อตามหาความทรงจำ หรือภูมิหลังของชีวิต ความเป็นมาของตนที่หายไป ตลอดการเดินทางเธอต้องพบเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวต่างๆที่ทำให้เธอรู้สึกแปลกแยกโดดเดี่ยวจนกระทั่งความทรงจำกลับคืนมาแล้ว ได้รู้ว่าสิ่งที่เธอกำลังเผชิญอยู่นั้นเป็นประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายนั่นเอง เธอตายไปแล้วเพราะสามีฆ่าเธอ ในอดีตขณะที่มีชีวิตอยู่นั้นเธอเป็นผู้หญิงหัวสมัยใหม่ ชี้ดเอาความคิด กับถือความต้องการของตนเป็นใหญ่ ไม่สนใจสามีกับลูก จนความสัมพันธ์ในครอบครัวต้องถูกครวแตกหักอย่างรุนแรง และเธอก็ถูกฆ่าตายในที่สุด

ตัวละครเอกชาย (สามีตัวเอกหญิง) ชายผู้ที่มีบุคลิกภาพภายนอกดูดีมีฐานะ มีฐานะมั่นคง เขาจำเป็นต้องใช้ชีวิตอย่างทุกข์เศร้าและเลี้ยงลูกอยู่เพียงลำพังเพราะภรรยาของเขาหายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอย เขาสูญเสียความทรงจำไปชั่วขณะทำให้เขาไม่รู้เลยว่าเกิดอะไรขึ้นกับ ภรรยาของเขาบ้าง หรือมีสถานการณ์ใดที่เกิดขึ้นและเกี่ยวโยง กับความสัมพันธ์ของเขาทั้งสองอย่างไร รวมถึงในช่วงที่ภรรยาเขาหายไปนั้น เขาก็มักพบเห็นเรื่องราวประหลาด เหตุการณ์ที่เหมือนฝันร้ายนั้นเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาจนกระทั่งความทรงจำได้กลับคืนมา และได้รู้ว่าเขาเป็นคนฆ่าหั่นศพภรรยาตัวเองและซ่อนศพไว้เพื่ออำพรางคดี เขาจึงถือได้ว่ามีบทบาทในเรื่องเป็นแบบพระเอกจอมปลอมนั่นเองที่ปล่อยให้ความโกรธและความหึงหวงครอบงำมากจนทำให้ฆ่าภรรยาตนได้

ลูกสาว (ของตัวเอกทั้งสอง) เด็กหญิงอายุราว 8 ขวบที่มีลักษณะบุคลิกภาพของตัว

ละครนี้ชี้ให้เห็นผลลัพธ์ที่เกิดมาจากครอบครัวที่แตกร้าง พ่อแม่ที่ไม่ลงรอยกันคอยแต่จะเอาชนะกัน ต่างคนต่างเอาความต้องการส่วนตนเป็นใหญ่ โดยไม่สนใจเอาใจใส่ลูกดีพอ ส่งผลให้ลูกกลายเป็นคนที่นั่งเงียบเฉย ไร้อารมณ์ความรู้สึกใดๆ แม้ว่าแม่ของเธอจะหายสาบสูญไปจากบ้านเธอก็ยังไม่ได้แสดงความรู้สึกอะไรออกมาเลย

นอกจากนี้ยังมีตัวละครหลักอื่นๆ ได้แก่ พี่สาวตัวเอกหญิง, พี่ชาย และจิตแพทย์ ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีบทบาทแสดงในเรื่องมากมายแต่มีส่วนสำคัญต่อการสื่อสารบอกข้อมูลให้ผู้ชมได้รับทราบถึงเรื่องราวในภูมิหลัง ความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันของตัวเอกทั้งสอง รวมถึงสถานการณ์ปัจจุบันที่กำลังเผชิญของตัวละครเอกทั้งสองที่เป็นสามภรรยา

จากการวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เรื่อง *Memories* พบว่า ได้มีการสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ชีวิตอยู่ของคนในสังคมเมืองยุคใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับวัตถุ และความต้องการของตนเป็นใหญ่ เชื่อในความเท่าเทียมกันของชายและหญิง แต่ในกรณีของเรื่องนี้เป็นการยึดมั่นถือมั่นในสิทธิของตัวเองที่มากเกินไปโดยไม่คำนึงถึงคนอื่นๆ ในครอบครัว โดยเฉพาะสามภรรยาที่คอยแต่เอาชนะกัน โดยไม่สนใจความรู้สึกของลูกตน ไม่รู้จักที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวให้คงอยู่แบบประนีประนอมกัน ตัวละครเอกหญิงผู้เป็นภรรยาที่เอาความต้องการของตนเป็นใหญ่ ส่วนตัวเอกชายก็ปล่อยให้ความโกรธ ความหึงหวงครอบงำไม่ยอมให้ภรรยาทิ้งตนไป จนระเบิดอารมณ์ด้วยการฆ่าภรรยาตัวเองตายในที่สุด จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ชี้ให้เห็นผลเสียของการใช้ชีวิตของผู้คนหรือสังคมเมืองยุคใหม่ยุคโลกาภิวัตน์ตามอิทธิพลตะวันตก แต่ในขณะที่เดียวกันสิ่งที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมอันชั่วร้ายของตัวละครเอกชายให้ฆ่าคนได้ก็อาจเป็นเพราะการยึดถือในความเป็นใหญ่ของชายผู้เป็นสามีในบ้านตามอิทธิพลความเชื่อแบบชาวตะวันตกที่มากเกินไปก็เป็นได้

4.2.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง *Memories* คือฉากของประเทศเกาหลียุคร่วมสมัย หรือเกาหลีในปัจจุบันโดยสภาพสังคมที่แวดล้อมตัวละครหลัก คือสภาพของสังคมเมืองที่สื่อให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของผู้คนในยุคสมัยปัจจุบันนี้

- ฉาก **New Town** หรือเมืองใหม่ที่ครอบครัวของตัวละครเอกชายและหญิงอาศัยอยู่ โดยเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยอาคารชุดต่างๆมากมายที่รองรับกับความเจริญของประเทศเกาหลีในฐานะผู้นำอุตสาหกรรมใหม่ของเอเชีย เมืองย่านธุรกิจที่สำคัญและที่พักอาศัยของคนเมืองยุคใหม่ด้วยเหตุที่ฉากนี้เป็นฉากเมืองใหม่จึงค่อนข้างจะร้างผู้คน หมุกตึกมากมายยังรอคนมาอยู่อาศัยหรือประกอบธุรกิจและก็มีอีกหลายๆส่วนๆที่ยังก่อสร้างกันอยู่ ด้วยลักษณะเมืองเช่นนี้มันเป็นเมืองที่มีสังคมปิดและโดดเดี่ยวอยู่ในที่รกร้างที่กำลังถูกพัฒนาขึ้นให้เป็นเมืองใหม่ที่มีความเจริญซึ่งสภาพฉากเช่นนี้ก็เหมาะกับภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ (Thriller) เช่นเรื่องนี้ เพราะเป็นฉากที่ช่วยสร้างบรรยากาศ หรือสถานการณ์แบบติดกับให้แก่ตัวละคร (trapped situation) เมืองที่ค่อนข้างร้างผู้คนช่วยสร้างบรรยากาศในการตามหาความทรงจำของตัวเอกหญิงให้ดูโดดเดี่ยวเปล่าเปลี่ยวและน่าสะพรึงกลัวมากขึ้น โดยเฉพาะการสร้างสถานการณ์ลำบากที่สร้างความสะพรึงกลัวให้แก่ตัวละครเอกหญิง ก็คือ การที่เธอต้องเผชิญหน้ากับประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายอย่างกะทันหันที่ทำให้เธอสูญเสียความทรงจำ และแปลกแยกแตกต่างอย่างมากกับสังคมของมนุษย์ที่ยังมีชีวิตอยู่ เพราะเธอไร้ตัวตนจึงต้องต่อสู้กับสถานการณ์ต่างๆอย่างโดดเดี่ยวไม่มีใครช่วยได้ หรือถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่ไร้การช่วยเหลือนั่นเอง (helpless character)

- ฉากภายในบ้านของตัวละครเอกทั้งคู่ มีความสำคัญในการช่วยให้รายละเอียดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวตัวเอก และสาเหตุของการฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในเรื่อง สำหรับลักษณะการใช้ชีวิตอยู่ในเมืองใหม่แห่งนี้ก็ถือเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัวยุคใหม่ในปัจจุบันที่มักเป็นครอบครัวเดี่ยว มีแค่พ่อ แม่ ลูก และบ้านที่อาศัยอยู่ก็เป็นห้องชุด หรืออพาร์ทเมนต์ที่อาศัยร่วมกับคนหมู่มาก

- ฉากถนน เนื่องจากเป็นเรื่องราวของการเดินทางค้นหาความทรงจำหรือความจริงในชีวิตที่หายไปฉากนี้จึงถูกใช้อย่างสำคัญในภาพยนตร์ ได้แก่การที่ตัวละครเอกหญิงออกเดินทางตามหาความเป็นมาของชีวิตตนเองบนท้องถนนต่างๆ พยายามเดินทางกลับบ้านของเธอ โดยเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอกหญิงโดยใช้สถานที่หลักเป็นถนนเช่นนี้ อาจเรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์แนวRoad Movie ในอีกรูปแบบหนึ่ง

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีการสะท้อนให้เห็นความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะการสร้างสถานการณ์ในภาพยนตร์ได้อย่างสอดคล้องกับความ เป็นจริงในเรื่องลักษณะความเป็นอยู่ของชาวเกาหลีในบริบทร่วมสมัย ที่อยู่ในฐานะของประเทศผู้นำทางด้านอุตสาหกรรมประเทศหนึ่งของเอเชีย โดยส่วนใหญ่พื้นที่ของประเทศจะถูกพัฒนาให้

เป็นเมืองใหม่ เมืองอุตสาหกรรม และสังคมเมืองที่มีความเจริญก้าวหน้า การมีวิถีชีวิตแบบทันสมัยอันเนื่องมาจากการเติบโตทางเศรษฐกิจของชาวเกาหลี ประกอบกับแผนงานตามนโยบายของรัฐบาลเกาหลีโดยเฉพาะในช่วงปี2541-2545ที่ต้องการเพิ่มพื้นที่ก่อสร้างที่อยู่อาศัย ก็ยิ่งช่วยให้สัดส่วนของผู้คนที่อยู่ในอาคารห้องชุดยังคงเพิ่มอยู่ต่อไปทำให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของตัวละครในเรื่องที่เมืองทั้งเมืองเต็มไปด้วยอาคารชุดมากมาย

นอกจากนี้ ในแต่ละฉากที่แสดงชะตากรรมการตาย และชีวิตหลังความตายของตัวเอกหญิงในเรื่อง ก็สอดคล้องในรายละเอียดกับแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต อย่างมากอีกด้วย โดยเฉพาะประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายที่ตัวเอกหญิงในเรื่อง ได้พบได้ช่วยสร้างสถานการณ์หรือบรรยากาศของภาพยนตร์ที่สอดคล้องตามแนวทางของหนังเขย่าขวัญลุ้นระทึก (thriller and suspense films) ที่น่าตื่นเต้นและชวนสงสัยได้เป็นอย่างดี มีการสร้างองค์ประกอบต่างๆดังนี้ คือ ช่วงเวลาเขย่าขวัญ (Moment of suspense) ที่สร้างความประหลาดใจแบบขั้นสุดให้แก่ตัวเอกในเรื่อง เช่น ฉากร่างกายเสื่อมสลาย ฉากตอนที่พบศพของตนที่ทำให้รู้ว่าตนตายแล้วเป็นต้น ทั้งนี้โลกของชีวิตหลังความตายที่ตัวเอกหญิงประสบช่วยสร้างภาวะคับขันแปลกแยกที่น่าตื่นเต้นแล้วแก่ตัวละครเอกหญิง (Trap situation) อย่างมาก ถือเป็น การสร้างให้เธอกลายเป็นตัวละครที่ไร้การช่วยเหลือ (Helpless Character) เพราะไม่มีใครเห็นหรือรับรู้ถึงวิญญาณเธอได้ เธอจึงต้องเผชิญปัญหาเพียงลำพัง และปัจจัยทางจิตที่ผลักดันให้ (psychic element) เกิดเหตุการณ์ร้ายกับตัวเอกหญิงในเรื่องก็คือ ความหึงหวงที่ทำให้สามีฆ่าเธอตาย และความทรงจำที่หายไปของตัวเอกหญิงทำให้ต้องออกเดินทางค้นหาจนในที่สุดก็พบความจริงว่าเธอได้ตายไปแล้ว

โดยสรุปแล้วประกอบไปด้วยฉากต่อไปนี้

0. ฉากสังคมเมืองยุคใหม่ที่มีความเจริญด้านวัตถุมาก ผู้คนเชื่อในศักยภาพของมนุษย์ที่จะจัดการหรือควบคุมทุกอย่างตามต้องการได้ เชื่อมมั่นในสิทธิความเท่าเทียมกันของชายกับหญิง ให้ความสำคัญกับครอบครัวในระดับต่ำ (ฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง คือ ฉากประเทศเกาหลียุคปัจจุบัน หนึ่งในประเทศร่วมสร้าง)

2. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมทั้งของโลกตะวันออก โดยเฉพาะความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติหรือโลกอื่นอย่างโลกของชีวิตหลังความตาย และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ซึ่งกรณีนี้ได้แก่ สภาพสังคมเมืองยุคใหม่ของเกาหลี

3. ฉากที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญลุ้นระทึก (thriller and suspense films) กระแสหลักทั่วไป ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นประกอบไปด้วย Moment

of suspense ,Trap situation, Helpless Character และ psychic elementแต่มุ่งเน้นไปที่การสร้างบรรยากาศอันชวนสงสัยและน่าตื่นเต้น

4.2.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้พบสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ดังนี้

• การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม

0. ป้ายโฆษณาที่ติดหน้าทางเข้าเมือง จำนวนครั้งที่ปรากฏคือ 2 ครั้งเป็นสัญลักษณ์แทนชะตากรรมของตัวเอกชายโดยหมายถึงการเดินทางเพื่อออกค้นหาความจริงเกี่ยวกับภรรยาของตนที่หายไป สัญลักษณ์พิเศษนี้ปรากฏครั้งแรกเมื่อตัวเอกชายกำลังจะกลับห้องพักในอพาร์ทเมนท์แห่งหนึ่งที่อยู่ใน New Town หลังจากการพบจิตแพทย์เพื่อปรึกษาความจริงจำที่หายไปแล้วเขาก็ขับรถกลับบ้าน โดยผ่านป้ายผ้าผืนหนึ่งที่ติดหน้าทางเข้าหมู่บ้านเข้าไป ซึ่งแผ่นป้ายนั้นมีข้อความว่า

“Welcome to New Town Where Dreams Come True”

ซึ่งความหมายที่เขาจะได้รับในเมืองใหม่แห่งนี้ก็คือการเดินทางไปพบกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับตัวเขาให้ผู้ชมได้ประจักษ์ไปพร้อมกันด้วย อันได้แก่การเดินทางไปพบกับเหตุการณ์ประหลาดกึ่งฝันกึ่งจริง ความฝันอันน่าสะพรึงกลัวที่ดูเหมือนจริงมากแล้วในที่สุดเขาก็พบว่าสิ่งที่เขาพบในความฝันหรือประสบการณ์กึ่งฝันกึ่งจริงนั้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ความจริงที่ภรรยาของเขาถูกทำร้ายและถูกฆ่าตายด้วยการใช้ก้อนหินทุบที่ศีรษะ ซึ่งศพก็ถูกซ่อนอยู่ในกระเป๋าเดินทางใบใหญ่หลังรถเข็นนั่นเอง ความฝันกลายเป็นความจริงเหมือนอย่างป้ายโฆษณาที่ติดหน้าทางเข้าเมืองว่าไว้ และเมื่อความจริงปรากฏแล้วเขาก็ขับรถออกจากเมืองใหม่แห่งนี้ โดยผ่านป้ายโฆษณาผืนนี้อีกครั้งเป็นอันสิ้นสุดการเดินทางค้นหาความจริงเกี่ยวกับภรรยาของเขาที่หายไป การปรากฏของสัญลักษณ์นี้ยังถือเป็นการปรากฏสัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรมอีกอย่างหนึ่งด้วยนั่นคือ ถนน ซึ่งหมายถึงการเดินทางของเขา

นอกจากนี้ในประโยคที่เขียนอยู่ในป้ายโฆษณาดังกล่าวก็มีคำสำคัญที่น่าสนใจ นั่นคือ คำสำคัญว่า “... Dream Come True” ที่ตรงกับชื่อของภาพยนตร์เกาหลีอิสระ (indy) ที่มีชื่อเสียงเรื่องหนึ่งของผู้กำกับฯ ที่ชื่อ ลีจินวู ที่ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง *Dreams Come True?* ออกฉายในปี 1999 ก่อนหนังเรื่อง *Memories* (2002) นี้ 3 ปีซึ่งหนังอิสระเรื่องดังกล่าวนี้มีกลวิธีในการเล่าเรื่อง 2 เรื่องแบบเส้นขนานที่เกือบจะเป็นเส้นเดียวกันระหว่างความจริงและความฝัน ซึ่งก็เป็นกลวิธีการเล่าเรื่องแบบที่สอดคล้องกับแนวทางของ *Memories* อยู่มาก (ที่มีการเล่าเรื่องเป็นเส้นขนาน

ระหว่างประสบการณ์ในชีวิตหลังความตายของตัวละครเอกที่เหมือนฝัน กับความจริงหรือภูมิหลังของตัวเอกที่เกิดขึ้น) อาจเพราะได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์อิสระเรื่องดังกล่าวก็เป็นได้ ซึ่งถือเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่เน้นตามแบบฉบับของหนังกระแสหลักทั่วไป

0. ถนน หมายถึง การเดินทางค้นหาความทรงจำที่หายไป ปรากฏขึ้นทั้งหมดรวม 9 ครั้ง หรือ 9 ฉาก (scene) ทั้งในฉากของตัวเอกหญิงและตัวเอกชาย นับเป็นสัญลักษณ์แทนชะตากรรมของตัวเอกหญิงโดยปรากฏกับตัวเอกหญิงเองถึง 5 ครั้งการเดินทางไปตามเส้นทางท้องถนนไปยังที่ที่ตนน่าจะเกี่ยวพันด้วยหรือบ้านของตนเริ่มต้นด้วยการตื่นขึ้นมานบนถนนทางเดินแห่งหนึ่ง การเดินทางจนถึงร้านซักรีด เธอวิ่งไล่ตามเด็กคนหนึ่ง ที่คิดว่าน่าจะเกี่ยวพันกับเธอ การเดินทางโดยแท็กซี่เป็นต้น รวมถึงชะตากรรมของตัวเอกชายที่ตามหาความทรงจำที่หายไปเกี่ยวกับชะตากรรมของตัวเอกหญิงแต่เป็นการตามหาโดยนัยหรือในความรู้สึกนึกคิดมากกว่าที่จะเป็นการออกเดินทางตามหาจริงๆเหมือนของตัวเอกหญิง ทั้งนี้ ถนน ที่หมายถึงการออกเดินทางตามหาความทรงจำที่หายไปของตัวเอกชายปรากฏอยู่ 3 ครั้ง ได้แก่ถนนทางเข้าเมืองข้ามรถผ่านป้ายโฆษณาเข้าไป ครั้งต่อมาคือถนนภายในเมืองที่เขาเจออุบัติเหตุรถ และครั้งสุดท้ายเขาข้ามรถผ่านป้ายโฆษณาอันเดิมนั้นเป็นอันสิ้นสุดการเดินทาง

3. ชุดของสัญลักษณ์หรือโมทีฟ (motif) แทนชะตากรรมของตัวเอกชายที่เป็นร่องรอยบอกถึงชะตากรรมของตัวเอกหญิงหรือภรรยาของเขาที่หายไป และเขาอยากค้นหาว่าเธออยู่ที่ไหน สัญลักษณ์ดังที่จะได้ปรากฏต่อจากนี้เป็นสิ่งที่ตัวเอกชายได้พบ โดยเริ่มนับจากการเริ่มออกเดินทางค้นหาความจริงผ่านป้ายโฆษณาหน้าทางเข้าเมืองนั้น โดยมีชุดสัญลักษณ์พิเศษต่อไปนี้แทนชะตากรรมของตัวเอกหญิงหรือภรรยาของตัวเอกชายที่เขาได้รับรู้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆที่ปรากฏเรียงลำดับเวลา ดังต่อไปนี้

ลำดับที่ 1 : หญิงสาวที่เขาพบว่ามีคนช่วยออกมาจากรถที่ประสบอุบัติเหตุ เป็นผู้หญิงผมยาวมีบาดแผลที่ศรีษะด้านขวาเลือดไหลเป็นทาง สันฐานของหญิงคนนี้ก็คล้ายภรรยาเขาจนทำให้เขาคิดว่าอาจเกิดเหตุร้ายกับภรรยาเขา

ลำดับที่ 2 : นกบินมาอย่างรวดเร็วแรงแสงขึ้นหน้ารถของเขาไปและเมื่อเขามองไปที่บนท้องฟ้าก็กลับไม่เจอนกสักตัว นกที่วิ่งแสงหน้ารถขึ้นไปนี้ เป็นตัวหมายถึง ลางร้ายที่เกิดขึ้นกับครอบครัวของเขาหรือภรรยาของเขา(ตัวเอกหญิง)นั่นเอง

ลำดับที่ 3 : ตัวเอกชายพบศรีษะของผู้หญิงผมยาวคนหนึ่งที่เขาไม่รู้ว่า เป็นใครมานั่งพิงด้านหนึ่งของโต๊ะในบ้าน ปรากฏอยู่ช่วงขณะหนึ่งแล้วก็หายไปจนเขานึกว่าเขาคิดฝัน ไปเอง (ผู้หญิงคนนี้มีผมยาวเหมือนกับภรรยาของเขา)

ลำดับที่ 4 : ความฝันครั้งสำคัญซ้อนกันสองครั้งที่น่าไปสู่ความจริงหรือความทรงจำที่เขาระลึกได้ โดยฝันครั้งที่หนึ่งคือ การที่เขาพบหญิงสาวผมยาวยาวจนปิดบังหน้าตาคนหนึ่งลักษณะคล้ายภรรยาเขาจนเขาต้องอุทานเรียก “ที่รัก” เพราะนี่ถือว่าเป็นที่รักของตน เธอยื่นมาหยุดตรงหน้าเขาเงิบไม่พูดจาแล้วก็เอานิ้วหนึ่งไขศรีษะด้านข้างขวาจนทะลุน้ำเลือดน้ำสมองไหลเป็นทางและก็เพ่งมองมาทางเขาด้วยสายตาที่ทุกข์ทรมาน โดยที่เปลือกตาด้านขวามีรอยแผลด้วยน้ำสลดของจนเขาสะดุ้งตื่น และฝันต่อมาก็คือ เขาเข้าไปในห้องหนึ่งของบ้านแล้วก็พบกับศพของหญิงสาวคนหนึ่งลักษณะลักษณะเป็นคนเดียวกับที่เขามองเห็นว่า เธอ โคนขาคนหนึ่งฆ่าในลานจอดรถใต้ดิน ซึ่งเหตุเกิดในอพาร์ทเมนต์ที่ครอบครัวตัวเอกชายอยู่นั่นเอง

ทั้งหมดเป็นการให้ชุดของสัญลักษณ์พิเศษทั้งหมดช่วยบอกเป็นนัยให้ผู้ถึงชะตากรรมของหญิงผู้เป็นภรรยาเขา โดยบอกให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงสถานะของภรรยาเขาและสิ่งที่เกิดขึ้นกับภรรยาเขาที่สอดคล้องกับบทสรุปที่ได้ภายหลัง นั่นคือ ภรรยาเขาเป็นคนผมยาวรูปร่างประมาณคนที่เขาพบในฝันถูกทำร้ายและถูกฆ่าให้ถึงตายด้วยหินก้อนใหญ่ที่ทุบเข้าที่ด้านขวาของศรีษะแล้วถูกหั่นเป็นท่อน หัว แขน ขา ฯลฯ ตามหลักฐานที่พบในกระเป๋าเดินทางซึ่งก็เป็นผู้หญิงคนเดียวกันกับคนที่ออกตามหาความทรงจำที่หายไปหรือการเล่าถึงชะตากรรมกับภูมิหลังในครอบครัวของตัวเอกหญิงนั่นเอง

4. ชุดของสัญลักษณ์หรือโมทีฟแทนวัตถุหรือคนที่เกี่ยวข้องกับเธอหรือภูมิหลังของเธอนั่นเอง หลังจากที่ตัวเอกหญิงผมยาวคนหนึ่งตื่นขึ้นมาพบตัวเองอยู่บนถนนสายหนึ่งเธองุนงงสูญเสียความทรงจำแล้วต่อมาก็ปรากฏภาพของคนหรือวัตถุที่อาจเกี่ยวข้องกับเธอ บ้านของเธอ ครอบครัวของเธอ การเกี่ยวข้องกับเด็กคนหนึ่ง ชายคนหนึ่ง ณ ห้องในอพาร์ทเมนต์หลังหนึ่งที่อยู่อาจเป็นบ้านพักของเธอเธอจึงวิ่งตามหาความทรงจำหรือความจริงของเธอจากร่องรอยเหล่านี้ซึ่งเปิดเผยให้รู้อย่างชัดเจนในตอนท้ายของเรื่องถึงความจริงกลับคืนมา นั่นคือ ชุดสัญลักษณ์พิเศษแสดงชะตากรรมการตาย และภูมิหลังของตัวเอกหญิงในเรื่องได้แก่

- *ประตูห้องหนึ่งในอพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่ง* ที่อาจเป็นบ้านพักของเธอ ซึ่งในที่สุดก็รู้ว่ามันเป็นบ้านของครอบครัวเธอจริง สัญลักษณ์พิเศษนี้ปรากฏ 2 ครั้ง ครั้งแรกหลังจากที่เธอตื่นขึ้นมาบนถนนสายหนึ่งและครั้งที่สองหลังเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นกับเธอในห้องน้ำของปั้มน้ำมันแห่งหนึ่ง

- *หลังของชายคนหนึ่ง* ที่อาจเกี่ยวข้องกับเธอ ในร้านซักรีดเธอเห็นหลังของชายคน

หนึ่งที่นั่งหันหลังให้เธออยู่บนโซฟาภายในร้านซักแห้ง ทำให้เกิดภาพในหัวของเธอเป็นภาพหลังของชายคนหนึ่งที่นั่งอยู่ที่โต๊ะพร้อมถ้วยกาแฟในบ้านหลังหนึ่งที่เขาารู้สึกเกี่ยวพันด้วย ซึ่งในที่สุดก็ได้เปิดเผยโฉมหน้าในตอนท้ายของเรื่องว่าเกี่ยวพันกับเธอจริง โดยเป็นสามีของเธอเอง

- กระเป๋าสีเหลือง ปรากฏ 1 ครั้งหลังจากที่เธอมองลงมาจากร้านซักแห้งเธอพบกับเด็กนักเรียนหญิงผมยาวคนหนึ่งแบกเป้สีเหลืองเดินออกมาบนถนนเพื่อขึ้นรถโรงเรียน เมื่อเธอเห็นเด็กคนนี้ภาพในจินตนาการก็ผุดขึ้นมาเป็นกระเป๋าสีเหลืองใบหนึ่งที่เธอรู้สึกเกี่ยวพันด้วย ในที่นี้กระเป๋าสีเหลืองสื่อถึงลูกสาวของเธอนั่นเอง

5. รูปถ่ายของสามีภรรยาคู่นี้(ตัวเอกชายและหญิงในเรื่อง) เป็นตัวหมายถึง ความสัมพันธ์ของคนทั้งคู่ หรือสถานภาพของครอบครัว

โดยรูปถ่ายที่พบเป็นรูปถ่ายสองรูปจัดเป็นการเล่าผ่านสายตานุรูปของตัวเอกชาย นั่นคือ พี่สาวของตัวเอกหญิงผู้พบรูปถ่าย 2 ใบ โดย ใบที่หนึ่ง เป็นรูปของทั้งคู่ขณะที่เพิ่งรักกันใหม่ๆ ถึงแม้จะถ่ายด้วยสีน้ำมีความสุขแต่รูปใบนี้มีร่องรอยของการฉีกขาดที่ถูกนำมาปะติดปะต่อใหม่ เหมือนจิ๊กซอว์ เป็นตัวหมายถึงความแตกร้างในชีวิตสมรส แตกต่างจากอดีตที่เคยชื่นมื่น ส่วนใบที่สอง เป็นรูปของครอบครัวพร้อมหน้าพ่อแม่ลูกด้วยสีน้ำชื่นมื่น โดยปรากฏในตอนจบของเรื่อง

ตารางที่ 11 สัญลักษณ์พิเศษแสดงสถานภาพของครอบครัวตัวเอกในเรื่อง *Memories*

สัญลักษณ์พิเศษแสดงสถานภาพของครอบครัวตัวเอก	
รูปถ่ายใบที่ 1 : สถานการณ์ในปัจจุบัน	รูปถ่ายใบที่ 2 : สถานการณ์ในอดีต
รูปถ่ายคู่ของตัวเอกชายและหญิงขณะที่ยังเริ่มรักกันใหม่ๆ ที่มีรอยฉีกขาด เป็นตัวหมายถึง ความสัมพันธ์ที่แตกร้างของคนทั้งคู่	รูปถ่ายครอบครัวพร้อมหน้าพ่อแม่และลูกสาว ด้วยสีน้ำชื่นมื่นเปี่ยมสุข เป็นตัวหมายถึง ครอบครัวที่เต็มไปด้วยความรักความอบอุ่นในอดีต

6. ชูชของสัญลักษณ์หรือโมทีฟที่บอกชะตากรรมการตายของตัวเอกสาว การปรากฏของชูชสัญลักษณ์นี้ ปรากฏเพื่อให้เธอได้รับรู้ชะตากรรมการตายของเธอด้วยตัวเอง เป็นซีเควนซ์ที่เกิดขึ้นโดยเริ่มจากจากปมน้ำมันรั่ว เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นกับเธอในปมน้ำมันรั่ว การเดินทางกลับบ้านพักของเธอ และความทรงจำหรือความจริงเกี่ยวกับตัวเธอที่กลับคืนมา

ชุดของสัญลักษณ์พิเศษที่บ่งบอกให้เธอรู้ว่าเธอตายแล้วในห้องน้ำป๊อปปี้มันได้แก่ แขนที่มีรอยฟกช้ำของเธอ ใบหน้าของเธอที่ซีดเผือดหมองคล้ำอย่างกับคนที่ตายแล้ว กระจกแตกร้าวที่เป็นสัญลักษณ์พิเศษบอกถึงชะตากรรมร้ายที่เกิดขึ้นกับเธอ

หลังจากที่เธอได้พบกับชุดของสัญลักษณ์ที่แทนสภาพชีวิตของเธอในปัจจุบันนั้น คือชีวิตที่ตายแล้ว ก็มาสู่ความทรงจำที่เริ่มกลับคืนมา ได้แก่ชุดของสัญลักษณ์พิเศษบ่งบอกที่มาหรือภูมิหลังของเธอ เธอมาจากไหนเป็นใครก่อนที่จะตื่นขึ้นมาบนถนนสายหนึ่งพร้อมกับการสูญเสียความทรงจำนั้น อันเป็นการกลับสู่บ้านของเธอเอง ได้แก่การเดินทางไปยังลิฟท์ ไปยังประตูบ้านหลังหนึ่งของเธอห้องเดียวกับที่เธอได้พบเป็นครั้งที่สองของภาพความทรงจำในหัวเธอ เธอเข้าไปในนั้นเหมือนแทบจะลอยมา แล้วร่างของเธอก็ค่อยๆยุบลงที่ละส่วนของร่างกาย จนกระทั่งนั่งลงอยู่ข้างกระเป๋ابيبหนึ่งภาพยนตร์ตัดสลับภาพการเดินทางมาบ้านของเธอด้วยการเดินทางพร้อมกับตัวเอกชายที่เข้าไปหยิบกระเป๋าลังรถในที่จอด แล้วขึ้นลิฟท์ มายังห้องพักการเดินทางของตัวเอกหญิงที่แท้คือการเดินทางมาพร้อมกระเป๋าคู่ที่ตัวเอกชายนำพาซากศพเธอมานั่นเอง แล้วความทรงจำก็กลับคืนมาเธอถูกฆ่าตายและถูกหั่นเป็นท่อนอยู่ในกระเป๋ابيبนั้น โดยอาการยุบยุบลงที่ละส่วนของร่างกายอยู่ข้างกระเป๋ابيبหนึ่ง เป็นตัวหมายถึง ร่างกายของศพเธอที่ถูกหั่นเป็นท่อนๆและถูกเก็บไว้ในกระเป๋ابيبนั้นนั่นเอง

จากการศึกษาพบว่า สัญลักษณ์พิเศษส่วนใหญ่เน้นไปที่การแสดงให้เห็นถึง ชะตากรรมการตายอันน่าเศร้าของตัวเอกหญิง รวมถึงการแสดงให้เห็นถึงประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายของตัวเอกหญิง ที่มีสิ่งที่จะต้องพบเจอต่างๆเพื่อสื่อให้วิญญาณได้รู้ว่า ตนได้ตายจากโลกนี้ไปแล้ว ไม่ว่าจะ เป็น ความทรงจำที่หายไป การเวียนเข้ามาปรากฏเรื่องราวในอดีตเป็นระยะๆ ร่างกายที่เน่าเปื่อยตายซ้ำซากอีกครั้ง ทั้งหมดนี้ล้วนสามารถที่จะอธิบายได้อย่างสอดคล้องกับ เรื่องประสบการณ์แห่งบาร์โค ตามความเชื่อของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ของทิเบต ซึ่งจะได้อธิบายถึงต่อไป

• การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

1. การสะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมเกาหลี

การสะท้อนบริบทสังคมวัฒนธรรมเกาหลีในภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่พบลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะหรือที่เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีแต่ดั้งเดิมของเกาหลี แต่จะเป็นการสะท้อนบริบทสังคมผ่านฉากและลักษณะความเป็นอยู่ของตัวละครในเรื่องที่มีสภาพเป็นแบบสังคมเมืองยุคปัจจุบันอยู่มาก เป็นลักษณะของเมืองใหม่ที่เต็มไปด้วยการพัฒนาที่ดินเพื่อ

ทำให้อาศัยของคนเมืองที่มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยวที่มักใช้ชีวิตอยู่ในห้องพักหรืออาคารชุดมากกว่าอยู่บ้านซึ่งลักษณะเหล่านี้ก็สอดคล้องกับความจริงที่รัฐบาลเกาหลีมีแผนในการพัฒนาประเทศเกาหลีนับตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ให้เป็นประเทศอุตสาหกรรมชั้นนำของโลก มีการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ให้เป็นแบบสังคมเมือง และเพิ่มอาคารชุดที่ใช้ทำการธุรกิจกับเพื่อการอยู่อาศัยของประชาชนจำนวนมาก ทั้งนี้มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อแทนวัตถุประสงค์ในการสะท้อนสังคมเมืองดังกล่าวนี้คือ 1 ประการที่สำคัญ นั่นคือ ป้ายทางเข้าหน้าหมู่บ้านหรือเมืองที่ตัวละครเอกในเรื่องอาศัยอยู่ที่มีการชี้ชัดลงไปว่านี่คือ *เมืองใหม่* หรือ New Town

ป้ายโฆษณาทางเข้าหน้าหมู่บ้านตัวละครเอกในเรื่องที่เขียนว่า “Welcome to *New Town* Where Dreams Come True ” เป็นตัวหมายถึง สภาพสังคมของเกาหลียุคใหม่ที่มุ่งเน้นพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ให้เป็นเมืองใหม่จำนวนมาก

0. การสะท้อนความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายตามพุทธศาสนา

นิยายวัชรยาน ประเทศทิเบต

พุทธศาสนา นิยายวัชรยาน ประเทศทิเบต นั้นเชื่อในเรื่องของชีวิตหลังความตาย โดยมีการเปรียบเทียบแนวคิดดังกล่าวเปรียบเทียบกับการพักผ่อนของมนุษย์ขณะที่ยังมีชีวิต ได้แก่ การตายหรือการดับขั้นทั้ง 5 เทียบได้กับการนอนหลับอย่างสนิท, การใช้ชีวิตหลังความตายอยู่ในบาร์โค (ภพที่อยู่ระหว่างการตายกับการเกิดใหม่) เทียบได้กับการฝันหลังจากที่หลับสนิทแล้ว และการเกิดใหม่ เทียบได้กับการตื่นเข้าสู่ภาวะรู้สึกตัวรับรู้โลกภายนอกกับสามารถขยับร่างกายอย่างหยาบได้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ก็สอดคล้องเป็นอย่างดีกับประสบการณ์ที่ตัวละครเอกหญิงของเรื่องได้พบ โดยสรุปประสบการณ์ในเรื่องดังนี้คือ

ภาพยนตร์เรื่อง *Memories* เป็นเรื่องราวของตัวละครเอกหญิงที่รู้สึกตัวหรือตื่นขึ้นมาหลังจากที่หลับสนิทอยู่บนถนนสายหนึ่งเป็นถนนทางเดินภายในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เธอจดจำอะไรไม่ได้เลยว่าเธอเป็นใคร มาจากไหน แล้วเกิดอะไรขึ้นกับเธอ ทำไมเธอจึงมาอยู่ในที่นี่ได้ และหลังจากนั้นเธอก็เริ่มตามหาเรื่องราวของตัวเองตามร่องรอยที่มีอยู่ เธอเดินทางไปตามที่ต่างๆ เพื่อหาคำตอบ และเธอก็ได้รู้สึกว้าวเธอคือคนแปลกแยก เหมือนเป็นอากาศธาตุที่ไม่มีใครเห็นเธอ ขณะที่ตื่นขึ้นมาและออกเดินทางนิมิตหรือภาพที่ดูคุ้นหูคุ้นตาที่ได้ผุดขึ้นมาในสมองของเธอ เหตุการณ์ประหลาดที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นกับมนุษย์ที่มีชีวิตทั่วไปได้เกิดขึ้นกับเธอ ร่างกายที่เสื่อมสลาย เริ่มบังเกิดขึ้น แล้วร่างของเธอก็ลอยละล่องไปที่ที่หนึ่งอย่างรวดเร็วที่ที่อยู่ในนิมิตของเธอจนสุดท้ายความจริงก็ปรากฏว่าเธอตายแล้ว การเดินทางพบกับเรื่องราวอันแปลกประหลาดนี้ก็น่าเทียบได้กับการท่องเที่ยวไปในบาร์โคหรือ อันตรภพนั่นเอง

ประสบการณ์อันแปลกประหลาดและน่าสะพรึงกลัวที่ตัวละครเอกหญิง

ในเรื่องได้ประสบก็เทียบได้กับการท่องเที่ยวหรือใช้ชีวิตไปในบาร์โคหรืออันตรายของพุทธปรัชญาวัชรยานของทิเบตนั่นเองโดยมีลักษณะพิเศษที่สอดคล้องกับความเชื่อของบาร์โคได้แก่

1.) การที่ตัวละครเอกหญิงนี้คิดว่าตนยังมีชีวิตอยู่และตามหาทางกลับบ้าน การพยายามหาหนทางเพื่อกลับบ้านของวิญญาณตัวเอกหญิงในภาพยนตร์เรื่องนี้ สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องบาร์โค ที่ว่า (Sogyal Rinpoche, 2002) ในช่วงสัปดาห์แรกของชีวิตในบาร์โค พวกเราก็ยังมีรอยประทับในความรู้สึกที่ทำให้พวกเราคิดว่ายังเป็นหญิงหรือชายอยู่ เหมือนอย่างเช่นที่เคยเป็นในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่บนโลกก่อนหน้าที่จะตายนี้ พวกเราจะไม่ตระหนักเลยว่าพวกเราตายแล้ว พวกเราจะหาทางกลับบ้านเพื่อไปพบกับครอบครัวของเราและคนที่พวกเรารัก

2.) ลักษณะทางกายภาพของวิญญาณในบาร์โค: การแตกดับของร่างกาย และความทรงจำ

ในทัศนะเรื่องความตายในพุทธปรัชญาวัชรยาน ตามความเชื่อของชาวทิเบตนั้น เชื่อว่า มนุษย์ตายเพราะการแตกดับแห่งชั้น 5 และการตายเกิดขึ้นเป็น 8 ขั้นตอน เพื่อให้ปัจจัยทั้งหมดที่ประกอบกันขึ้นสลายตัวไป (วิไลลักษณ์ สายเสน่ห์, 2537) แต่ในที่นี้จะขอกล่าวเฉพาะลักษณะที่ปรากฏในการแตกดับขั้นที่ 1 – 4 อันเป็นลักษณะที่ปรากฏสอดคล้องกับเหตุการณ์ต่างๆที่ตัวละครเอกในเรื่องได้ประสบเป็นอย่างดี ดังนี้

การแตกดับขั้นที่ 1 : เริ่มด้วยรูปแตกกายทำลายชั้นในทันที ปัญญาที่สอดส่องดังกระจกเงาได้ยุติ ธาตุดินหยุดทำงาน ตาไม่เห็นรูป เมื่อรูปกายเริ่มแตกดับแขนขาจะเล็กกว่าเดิม ร่างกายอ่อนแอและหมดอำนาจในการเคลื่อนไหว ปัญญาพื้นฐาน (ปัญญาพื้นฐาน 5 คือ 1. สอดส่องได้ดังกระจกเงา 2. แสวงหาความพอดี 3. แยกแยะคิดค้น 4. สามารถทำกิจให้สำเร็จ 5. ทราบถึงธรรมชาติของปรากฏการณ์) ในข้อนี้อธิบายให้ทราบได้ว่าเป็นวิญญาณชั้นหรือการรับรู้ อารมณ์ต่างๆ ซึ่งปรากฏขึ้นทันทีทันใด และอย่างกระจ่างชัดเจน เมื่ออาการภายนอกเริ่มแตกดับที่เคยปรากฏชัดก็จางลงจนมืดมิด เมื่อธาตุดินเริ่มแตกดับร่างกายก็ผ่ายผอมลงมากเมื่อทำหุลวมดังหลุด และจะรู้สึกว่าร่างหนักขึ้นทุกทีในการทรงตัว เมื่อตาเริ่มจะไม่ทำงานหลับตาหรือลืมตาก็ไม่ได้แตกต่างกัน เมื่อการเห็นจากภายนอกหมดสภาพลงจะมองเห็นอะไรภายในก็ไม่ได้ ความสดใสแห่งร่างกายย่อมหายไป กำลังแรงก็หมด นอกจากอาการแตกดับที่แสดงออกภายนอกแล้วภายในก็เกิดปรากฏการณ์สีน้ำเงินขึ้นดังภาพลวงตา

การแตกดับขั้นที่ 2: หลังจากขั้นแรกเวทนาดับ เมื่อปราศจากความรู้สึกย่อมไม่

ทราบถึงสุขทุกข์หรือเฉยๆ ปัญญาพื้นฐานที่แสวงหาความพอดี คือวิญญานขั้นที่รับรู้ถึงสุขทุกข์และไม่สุขไม่ทุกข์นั้นสภาพรับรู้ดังกล่าวย่อมดับไปด้วย เมื่อธาตุน้ำภายนอกดับไป น้ำลายเหงื่อ เลือดและตัวสืบพันธุ์ในธาตุน้ำที่เป็นพลังกระตุ้นให้มีชีวิตก็แห้งไปด้วยมาก เมื่อหุดับย่อมไม่ได้ยินเสียงจากภายนอกหรือภายใน การแตกดับภายในเกิดปรากฏการณ์ที่เป็นประจวบควันน้ำที่พ้นออกมาจากการสุมยาหรือเหมือนควันที่ออกจากปล่องท่ามกลางควันไฟอื่นๆ

การแตกดับขั้นที่ 3 : หลังจากขั้นที่ 2 สัตถุญาดับ เมื่อเป็นเช่นนั้นสติย่อมพ้นเพื่อแม่คนใกล้ชิดขนาดบิดามารดาทำไม่ได้ ปัญญาขั้นนี้หมายถึงวิญญานขั้นที่อาจรู้ชื่อบุคคลต่างๆ รู้จักเหตุผล แต่เมื่อสติญาดับปัญญาขั้นนี้ก็ดับไปด้วย เมื่อธาตุไฟดับร่างกายย่อมปราศจากความอบอุ่น น้ำและอาหารไม่ย่อย เมื่อจุมุทเริ่มไม่ทำงานการหายใจเข้าทางรูจมูกจะอ่อนลงทุกทีแต่การหายใจออกแรงและยาว ลมหายใจที่ออกไปนั้นเป็นยังกับกองทับถมขึ้นไปทั้งนี้ย่อมไม่ได้กลิ่นแม้กลิ่นจากภายในก็ไม่รับรู้ทั้งสิ้น การแตกดับภายในหมายถึงการเกิดปรากฏการณ์อันเป็นดั่งหิ้งห้อยคูเหมือนไฟแดงที่ติดมากับควันจากปล่องไฟหรือดั่งจุดเผาไหม้ใหม่ๆ บนเขม่าที่กั้นกระเพาะอันใช้คิ้วเมสส์คิ้วขมาแล้วนั่นเอง

การแตกดับขั้นที่ 4 : หลังจากการแตกดับขั้นที่ 3 สังขารย่อมไม่อาจเคลื่อนไหวร่างกายได้ ปัญญาขั้นนี้อธิบายว่าหมายถึงวิญญานธาตุรู้ที่รู้ถึงกิจกรรมของโลกภายนอกตลอดจนเหตุแห่งกิจกรรมนั้นๆ เมื่อแตกดับก็สิ้นสุดกัน เมื่อลมหายใจหยุดเดินหยุดหายใจเข้าออกอีกต่อไปทางด้านลิ้นเมื่อหมดสภาพลงลิ้นย่อมหนาขึ้นและสั้นลงโคนลิ้นกลายเป็นสีน้ำเงิน การรับรู้รสเป็นอันหมดสภาพลง ส่วนทางกายก็หมดสภาพทางด้านการสัมผัสไม่อาจรู้ได้ว่าอะไรหนาวอะไรร้อนสำหรับอาการภายในนั้นเกิดปรากฏการณ์ดั่งตะเกียงที่จุดด้วยน้ำมันแนยอันถึงจุดที่เปลวไฟกำลังจะดับลง (ความหมายของการสลายตัว) การที่ธาตุอย่างหนึ่งกลายเป็นอีกอย่างหนึ่งนั้นหมายถึงศักยภาพที่เกี่ยวกับธาตุแรกแปรไปเป็นธาตุหลัง ไม่ได้เป็นการกลายเป็นธาตุอีกอย่างหนึ่งจริงๆ

สำหรับเหตุการณ์ทั้งหลายที่ปรากฏแก่ตัวละครเอกหญิงในภาพยนตร์เรื่องนี้นี้ไม่น่าว่าจะเป็น ร่างกายที่เสื่อมสลาย การสูญเสียการควบคุมร่างกายของตนเอง รวมทั้งการสูญเสียความทรงจำที่ทำให้มีอาจจำบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเธอหรือบุคคลในครอบครัวของเธอได้เลย ต่างล้วนสอดคล้องกับการแตกดับแต่ละขั้นของการตายดังกล่าวข้างต้นเป็นอย่างดี

3.) ภาพแห่งอดีตขณะที่ยังมีชีวิตที่ค่อยๆ เผยขึ้นทีละเล็กละน้อยและการค้นพบร่างที่ตายแล้วของตน

ในเรื่องของการค้นพบร่างไร้วิญญาณที่ถูกตัดขาดเป็นชิ้นส่วนต่างๆ ที่ถูกยึดไว้ในกระเป๋าดินทางของตนของตัวละครเอกหญิงในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ได้ประสบนั้นอาจเป็นเพราะเธอมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะค้นหาที่มาของตัว ต้องการจะรู้ว่าให้ได้ว่าเป็นใครมาจากที่ไหน และเกิดอะไรขึ้นกับเธอเสมือนกับว่าเธอฝันผูกพันกับร่างกายของเธอมาๆ ซึ่งสอดคล้องตาม

ความเชื่อในเรื่องนี้ที่ว่า วิญญาณของคนตายในบาร์โศกหาคือติดกับร่างกายของตนมาก พวกเขาเหล่านั้นก็อาจจะต้องพยายามที่จะกลับเข้าไปสู่ร่างกายเดิม หรือคอยรอนเร่อยู่ใกล้ๆมัน (Sogyal Rinpoche, 2002) ในที่นี้ตัวเอกหญิงก็รอนเร่อยู่ใกล้ๆร่างของตนอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัว เธอเคลื่อนที่ตามร่างไร้วิญญาณในกระเป๋าดินทางจากที่ตัวเอกชายหิวมันขึ้นลิฟท์ วิญญาณที่ไม่สามารถควบคุมได้ของเธอก็ได้มาปรากฏที่ลิฟท์และขึ้นลิฟท์จนมาถึงห้องและก็มาหยุดอยู่ที่ข้างกระเป๋าดินทางตำแหน่งที่สามของเธอ นำกระเป๋ามาวางไว้ในห้อง โดยที่ตัวเธอลอยละล่องไปอย่างไม่ทันได้รู้เนื้อรู้ตัวเป็นการเคลื่อนไหวไปตามที่ต่างๆอย่างที่จิตเบื้องลึกของเธอนำพาไป เพื่อไปในที่ที่เธอปรารถนาอยากจะรู้เรื่องราวของเธอหรือสอดคล้องกับชีวิตในบาร์โศกที่ว่า วิญญาณของคนๆนั้นจะสามารถเคลื่อนที่ไปในที่ต่างๆได้อย่างใจคิดมันเสมือนการลอยละล่องไปปรากฏตามที่ต่างๆได้อย่างรวดเร็วและสามารถเคลื่อนที่ทะลุผ่านวัตถุกีดขวางอันแข็งแกร่งได้ (วิไลลักษณ์ สายเสน่ห์, 2537)

ปรากฏการณ์การทบทวนอดีต เป็นสิ่งที่พบได้ในบาร์โศกสอดคล้องกับที่ Sogyal Rinpoche (2002) ได้กล่าวไว้ว่า ในบาร์โศกนั้น พวกเราผู้ตายแล้วนั้นก็กลับมามีชีวิตใหม่อีกครั้ง ประสบการณ์ทุกอย่างที่เราได้พบเจอในอดีต มันจะถูกทบทวนรายละเอียดนานเป็นนาทีโดยแต่ละเหตุการณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานานมากจนเราลืมไปจากความทรงจำของเราแล้ว และชุดของเหตุการณ์ที่ได้ถูกประมวลมาแล้วเหล่านั้นก็จะปรากฏแบบเรียบเรียงให้เห็นแต่ละเรื่องราวอย่างรวดเร็วในช่วงเวลาอันสั้นนี้

4.) ร่างกายที่แปรสภาพเสื่อมสลายเป็นสัญญาณบอกถึงความตาย

สิ่งที่ปรากฏในฉากห้องน้ำป๊มน้ำมันในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีเหตุการณ์ที่บ่งบอกเป็นสัญญาณแห่งความตายเกิดขึ้นกับตัวเอกหญิง ไม่ว่าจะเป็นแขนที่ดำคล้ำที่กำลังจะเสื่อมสลาย หน้าตาหมองคล้ำ นิ้วที่หลุดเป็นท่อน จนในที่สุดความทรงจำอันโศกร้ายก็กลับคืนมาแล้วเธอรับรู้ أنهاได้ตายแล้วพร้อมกับความรู้สึกเจ็บปวดทรมานทั้งจากความเจ็บปวดทรมานทางร่างกายที่รับรู้ได้ รวมทั้งความรู้สึกปวดร้าวในจิตใจที่รู้ว่าสามีที่ตนรักเป็นฆาตกรนั้น เสมือนกับเป็นการตายอีกครั้งหรือรับรู้ซึ่งการตายของตนอีกครั้ง โดยมันเป็นการปรากฏตามเวลาที่กำหนดนั้นคือ 7 วันหลังการตายหากสันนิษฐานตามความเชื่อเรื่องบาร์โศกแห่งนิคายวัชรยาน

เนื่องจากในนิคายนี้มีความเชื่อของชีวิตในบาร์โศกที่ว่าทุกๆเจ็ดวันพวกเราจะถูกบังคับให้ไปพบกับประสบการณ์การตายอีกครั้งหนึ่งด้วยการรับรู้ในความเจ็บปวดต่างๆของการตายของเรา แต่ถ้ามารตายของพวกเรานั้นเต็มไปด้วยความสงบสุขขณะที่เราตาย ระดับขั้นของความสงบสุขแห่งจิตใจเหมือนดังในครั้งนั้นก็จะเกิดขึ้นซ้ำๆอย่างเป็นสุข

นอกจากนี้การเสื่อมสลายของร่างกายตลอดจนการปรากฏภาพขึ้นมาในหัวสมองแบบแปลกๆอันเป็นการบอกเป็นนัยให้ผู้ตายได้ตีความถึงที่มาที่ไปของตนเอง เช่น หลงของผู้ชายคนหนึ่งที่นั่งอยู่บนโต๊ะในห้องๆหนึ่ง กระเป๋านักเรียนสีเหลือง ประตูพาร์ทเมนท์ห้องหนึ่ง

คาดฟ้าที่ตนถูกฆ่า คนที่รู้จักกลับกลายเป็นคนแปลกหน้าและความคิดของตัวเองในเรื่องก็แปรปรวนไม่ประติประต่อจากเรื่องหนึ่ง ไปยังอีกเรื่องหนึ่งอย่างสะเปะสะปะ เป็นต้น

ดังที่กล่าวแล้วนี่ยังเป็นการสอดคล้องกับความเชื่อในบาร์โดที่ว่าจะมีช่วงเวลาหนึ่งอันเป็นช่วงเวลาที่ธรรมชาติแห่งบาร์โดจะเกิดขึ้นเพื่อแจ้งให้ผู้ตายทราบว่าตนเองได้ตายไปแล้วและกำลังอยู่ในบาร์โด ดังข้อความต่อไปนี้ในคัมภีร์วัชระ-ไกรพ-ตันตระ ที่ว่า (ภัทรพร สิริกาญจน์, 2533)

“ขณะนี้ท่านได้ตายไปแล้ว ร่างกายของท่านได้ถูกทอดทิ้งไว้เบื้องหลัง ท่านเองก็ยังไม่พบร่างใหม่ สภาวะที่ท่านประสบอยู่ในขณะนี้คือบาร์โด สัญญาณที่ระบุว่าท่านกำลังอยู่ในบาร์โดก็คือภาพแปลกๆ และนำพรึ่นพรึงต่างๆที่ท่านไม่เคยพบเห็นมาก่อน นอกจากนี้รสชาติของน้ำก็ได้แตกสลายแล้ว ท่านจึงได้อินเสียงคล้ายภูเขาถล่มและแผ่นดินไหว ชาตุน้ำก็เช่นกันทำให้ท่านรู้สึกเหมือนกำลังจมลงไป ในมหาสมุทรอันกว้างใหญ่ไพศาล ต่อมาธาตุไฟล้มเหลวทำให้ท่านมองเห็นเปลวเพลิงลุกโชติช่วงไปทั่ว และมีเปลวไฟปะทุก้องอยู่ในหูของท่านทั้งสองข้างตลอดจนแผดเผาอยู่ในหัวใจของท่าน เมื่อธาตุลมตีกลับ ท่านย่อมรู้สึกเหมือนกำลังขึ้นได้พายุใหญ่ที่โหมกระหน่ำอยู่ในวันสิ้นโลกและรู้สึกอกสันขั้วฉิวแขวนเป็นที่สุด นอกจากสัญญาณดังกล่าวจะบ่งบอกว่าท่านได้ตายไปแล้วและกำลังอยู่ในบาร์โด ยังมีสัญญาณภายนอกอีก 6 ประการ กล่าวคือเมื่อท่านยังมีชีวิตอยู่ท่านเดินผ่านภูเขาหรือกำแพงไม่ได้ จะทำอะไรก็ต้องพากเพียรบากบั่นจึงจะบรรลุผลและสามารถพูดคุยกับญาติมิตรได้ บัดนี้ท่านสามารถเดินทะลุวัตถุทุกชนิด อยากไปที่ใดก็ไปได้รวดเร็วเท่าความคิด และอยากได้สิ่งใดก็เนรมิตมาได้ดังใจ อย่างไรก็ตามท่านไม่สามารถคิดต่อพูดคุยกับญาติมิตรได้เช่นก่อน ไม่เห็นแสงอาทิตย์และแสงจันทร์ และไม่มีเงา ภาษานี้คือสัญญาณที่บ่งบอกว่าท่านได้สิ้นชีวิตแล้วและกำลังเร่ร่อนอยู่ในบาร์โด เมื่ออยู่ในบาร์โดยังมีสัญญาณอื่นๆ มี 6 ประการที่แปลกๆ ไปจากที่ท่านเคยประสบในพฤติกรรมของท่านขณะที่ท่านยังมีชีวิตอยู่ กล่าวคือร่างกายของท่านจะเคลื่อนที่ไปเรื่อยๆผ่านสถานที่ต่างๆทั้งที่ท่านรู้จักและไม่รู้จัก ที่สวยงามและน่าสะพรึงกลัว พุ่งลอยไปสู่ป่าเขาลำเนาไพรและบัดดลก็มาเปลี่ยนเป็นอยู่ในบริเวณวัดวาอารามอย่างรวดเร็ว มีการนั่งการเดินที่สลับสับสนอย่างควบคุมไม่ได้ มีปฏิกริยาเปลี่ยนแปลงไปมาต่ออาหาร บางครั้งรู้สึกเอร็ดอร่อย บางครั้งรู้สึกระอึกระอ่วนเมื่อเห็นอาหารบูดเน่า ความสัมพันธ์ต่อผู้อื่นไม่คงที่ ช่วงขณะหนึ่งเป็นมิตร อีกขณะหนึ่งกลายเป็นบุคคลแปลกหน้า ประการสุดท้ายก็คือมีรูปแบบความคิดที่แปรปรวนตลอดเวลา จากเรื่องหนึ่งไปอีกเรื่องหนึ่งกลับไปกลับมา”

5.) ร่างกายที่เคลื่อนย้ายไปตามที่ต่างๆ ได้อย่างใจคิดและไม่มีสิ่งใดก็คขวางได้

ในภาพยนตร์เรื่อง *Memories* ฉากที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดนี้ปรากฏดังต่อไปนี้ แม้ว่าในตอนแรกตัวเอกหญิงจะยังต้องเดินทางไปในที่ต่างๆด้วยความเหน็ดเหนื่อยยากเช่นคนปกติและอย่างผู้ที่ไม่รู้ตัวว่าตายแล้ว แต่เมื่อสัญญาณแห่งความตายเริ่มมาบอกกล่าวแก่เธอร่างกายที่กำลังเสื่อมสลาย หน้าตาที่หมองคล้ำ ลางบอกเหตุร้าย และความจริงแห่งความทรง

จำของเธอกำลังกลับคืนมาด้วยจิตอันมุ่งมั่นของเธอหรือด้วยภาวะอันถึงคราวครบกำหนดในช่วงหนึ่งแห่งชีวิตในบาร์ โคนันซึ่งทั้งหมดนี้เริ่มเกิดขึ้นในฉากห้องน้ำของปั๊มน้ำมันแห่งหนึ่ง ความทรงจำในอดีตของเธอปรากฏอย่างรวดเร็วไปพร้อมๆกับการที่ร่างกายของเธอปั่นป่วน เธอมีอาการควบคุมร่างกายตัวเองได้ และร่างกายของเธอก็ล่องลอยจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งอย่างรวดเร็ว จากห้องน้ำปั๊มน้ำมัน ไปสู่ภายในลิฟท์แห่งหนึ่งที่เคลื่อนตัวอย่างรวดเร็ว เธอล่องลอยไปยังห้องหนึ่งในอพาร์ทเมนต์ที่ประตูลักษณะเหมือนกับที่เธอเห็นในมโนความคิดก่อนหน้านี้ และเธอก็ล่องลอยเข้าห้องนั้นและมาหยุดอยู่ที่ข้างกระเป๋ายาในหนึ่งที่จิตของเธอสามารถรับรู้ได้ถึงความเจ็บปวดของร่างกายที่แตกสลายแล้วของเธอ ร่างเป็นชิ้นๆในกระเป๋ายาในนั้น เธอรับรู้ความจริงที่โหดร้ายที่ว่าเธอตายแล้วด้วยน้ำมือของตัวเอกชายหรือสามีของเธอความทรงจำของเธอกลับคืนมาและก่อร่างความจริงที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน

การเคลื่อนย้ายไปยังที่ต่างๆได้คงใจคิดโดยหลุดพ้นจากพันธนาการและเครื่องกีดขวางใดๆนั้นเป็นไปตามสัญญาณภายนอกอันเป็นธรรมชาติของบาร์ โคนันเพื่อปกป้องหัวใจของผู้ตายได้รู้ว่า การตายได้มาถึงแล้วและขณะนี้กำลังอยู่ในบาร์ โคนัน

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ พบว่า ในภาพรวมนั้นสัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม กับสัญลักษณ์แทนวัตถุประสงค์ ต่างถูกใช้เพื่อถ่ายทอดให้เห็นถึงชะตากรรมการตายของ และความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือภูมิลำเนาในอดีตของตัวละครเอกหญิงในเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดชีวิตหลังความตายของตัวละครเอกที่สอดคล้องเป็นอย่างดีกับประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายตามความเชื่อของพุทธศาสนานิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต ถือได้ว่าเป็นการสะท้อนความเชื่อของชาวตะวันออกที่เชื่อในเรื่องโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาตินอกเหนือจากโลกของมนุษย์ ในที่นี้ก็คือ โลกของชีวิตหลังความตายนั่นเอง นอกจากนี้ยังได้สะท้อนสภาพให้เห็นถึงการดำรงชีวิตอยู่ของชาวตะวันออกในสังคมยุคปัจจุบันที่มีความเจริญรุดหน้าตามอิทธิพลของโลกตะวันตกที่ส่งผลให้สังคมของชาวเกาหลีกลายเป็นสังคมเมืองขนาดใหญ่ที่ให้ความสำคัญกับจิตใจหรือให้ความสำคัญแก่ครอบครัวน้อยลงจนเกิดภาวะปัญหาขึ้นภายในครอบครัวอย่างยากจะแก้ไข ต่างคนก็ต่างถือเอาตนเป็นใหญ่ไม่แสวงหาความประนีประนอมต่อกันจนกระทั่งเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงหรือโศกนาฏกรรมที่นำมาซึ่งความตายในที่สุด

4.2.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่าประกอบไปด้วย

มุมมองการเล่าเรื่องชนิดต่างๆ ดังต่อไปนี้

• การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตารูขุมขน

1. การเล่าเรื่องด้วยรูขุมขนที่ 1

1.1 การเล่าเรื่องด้วยมุมมองรูขุมขนที่ 1 ผ่านสายตาตัวเอกชาย
ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ปรากฏอยู่เพียงเล็กน้อยเท่านั้นในช่วงตอนต้นของเรื่อง พบได้ในฉากที่ตัวเอกชายกำลังปรึกษาจิตแพทย์อันเป็นการแนะนำตัวละครตัวเอกชายให้ผู้ชมรู้จักและค่อยๆ รู้เรื่องราวของเขาไปที่ละนิดต่อกันนั้นในภาพยนตร์ เขาได้บอกเล่าถึงตัวเองว่าเขากำลังสูญเสียความทรงจำ ไม่ทราบว่าภรรยาเขาหายตัวไปจากบ้านได้อย่างไร ไปที่ไหนและเมื่อไร

ณ ห้องตรวจรักษาของจิตแพทย์แห่งหนึ่ง :

จิตแพทย์ : “อาการของคุณเป็นการไม่สัมพันธ์กันทางจิต ผูกติดอะไรอยู่ แต่ต้องสูญเสียไปทำให้จำไม่ได้”

นอกจากนี้ยังแนะนำด้วยว่าตัวเอกชายได้ประสบพบเจอกับเรื่องราวประหลาดหลังจากการหายตัวไปของภรรยาเขาที่ทำให้เขานึกไปถึงว่าภรรยาของเขาอาจกำลังประสบชะตากรรมที่ร้ายแรงอยู่

ตัวเอกชาย : “จริงๆ แล้ว เกิดเรื่องอะไรแปลกๆ กับผมอยู่ตลอดเวลา ผมคิดว่าอาจเกิดอะไรขึ้นกับภรรยาผม”

ตัวอย่างเหตุการณ์ประหลาดที่ตัวเอกชายได้พบเห็น เช่น หญิงสาวผมยาวที่นั่งคุกเข่าอยู่ในห้องรับแขกภายในบ้านของเขา หญิงสาวที่ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ภายในเมืองที่เขาอาศัยอยู่เขาเห็นว่ามึนเมาผลที่ศีรษะเลือดไหลเป็นทางคูดาคล้ายเมียเขา หรือการปรากฏตัวของหญิงสาวผมยาวที่มายืนจ้องมาที่เขาพร้อมผลที่ศีรษะเต็มไปด้วยเลือด ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ผู้ชมจะได้ประสบพร้อมตัวละครเอกชายลำดับต่อมา

จากบทสนทนาข้างต้นที่เหตุการณ์ประหลาดทำให้เขานึกไปถึงว่าภรรยาของเขาอาจกำลังประสบชะตากรรมที่ร้ายแรงอยู่ซึ่งในตอนท้ายของเรื่องก็ทำให้เห็นว่า ลางสังหรณ์หรือความนึกคิดของชายผู้นี้ถูกต้องเนื่องจากเกิดเหตุการณ์ร้ายกับภรรยาเขาจริงแต่ด้วยฝีมือเขาเองอาจจะด้วยเหตุผลที่เขาพอจะระลึกได้ในตอนนั้นด้วย นั่นคือความสัมพันธ์ที่ไม่ค่อยจะลงรอยกันของทั้งคู่ดังที่เขาได้เล่าให้จิตแพทย์ฟังว่า

ตัวเอกชาย : “อันที่จริง เรามีปากเสียงกันนิดหน่อย ”

1.2 การเล่าเรื่องด้วยบุรุษพจน์ที่ 1 ผ่านสายตาของตัวเอกหญิง ตัวละครเอกหญิงที่กล่าวถึงนี้เป็นคนเดียวกันกับตัวละครหญิงที่ตื่นขึ้นมาด้วยความงุนงงหลังจากพบว่าตัวเองนอนอยู่บนถนนสายหนึ่ง หลังจากนั้นเธอก็วิ่งหาความทรงจำที่หายไปของตน เธอเป็นตัวละครที่แทบจะไม่ได้พูดอะไรออกมาที่พอจะช่วยให้รู้ประวัติความเป็นมาของตัวเองได้ การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่หนึ่งจากตัวเธอเองนั้น ไม่ได้เกิดจากบทสนทนาหรือ คำพูดจากปากแต่เป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวนี้ ด้วยภาพที่มีการใช้กล้องแทนสายตาเป็นภาพแห่งความหลัง ความสัมพันธ์อันแตกร้าวของเธอกับสามี รวมถึงเหตุการณ์การฆาตกรรมที่ผู้คิดเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมาในสมองของเธอเป็นความโศกเศร้าที่เธอระลึกได้ในตอนท้ายของเรื่องและพร้อมๆกับผู้ชมที่รับรู้และเข้าใจในเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น

2. การเล่าเรื่องด้วยสายตาบุรุษพจน์ที่ 3

ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเล่าเรื่องด้วยบุรุษที่ 3 อยู่อย่างประปรายไม่ชัดเจนแต่ก็สำคัญต่อการเข้าใจเรื่องราวมุ่งเป็นการเปิดเรื่องให้ผู้ชม ได้ติดตามชะตากรรมของหญิงสาวผู้เป็นภรรยาของตัวละครเอกชายในเรื่องที่หายตัวไป และเป็นคนเดียวกับหญิงที่สูญเสียความทรงจำที่ตื่นขึ้นมาอยู่บนท้องถนนแห่งหนึ่ง เราสามารถทราบเรื่องราวการแนะนำตัวละครเอกหญิงอีกตัวหนึ่งที่ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าหญิงที่ปรากฏตัวบนท้องถนนนั้น ก็เป็นคนเดียวกับภรรยาของตัวละครเอกชายผู้หนึ่งที่หายตัวไป เช่นจากการเล่าของตัวละครชายเอง พี่สาวของภรรยาที่มาถามไถ่ติดตามความคืบหน้าเรื่องการหายไปของภรรยาเขา รวมถึงการที่พี่สาวได้พบเห็นรูปถ่าย 2 ใบเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของทั้งคู่ที่พบในห้องนอน รูปหนึ่งเป็นภาพก่อนแต่งงานชายหญิงทั้งคู่ถ่ายรูปกันอย่างมีความสุข อีกรูปที่มีรอยฉีกขาดอันแสดงถึงความแตกร้าวในครอบครัวในเรื่องไม่ค่อยราบรื่นนัก

3. การเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบรู้รอบด้าน

ภาพยนตร์เรื่อง *Memories* เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญ การที่ภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบรู้รอบด้านนี้ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวมุ่งที่เกิดขึ้น โดยตลอด รวมทั้งความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกหญิงและชายคู่หนึ่งในเรื่องการตามหาความทรงจำที่หายไปของคนทั้งสองสุดท้ายมันเป็นเรื่องจริงอย่างเดียวกัน ทั้งคู่มีความเกี่ยวข้องเป็นสามีภรรยากัน ได้รับรู้เรื่องราวที่เป็นชะตากรรมอันโหดร้ายของตัวละครเอกหญิงไปพร้อมๆกับภาพความทรงจำที่ค่อยๆปรากฏขึ้นขึ้นมาในสมองของเธอ รวมถึงการเล่าเรื่องเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์

ของคนในครอบครัวตัวเอกของเรื่องผ่านสัญลักษณ์ที่เป็นรูปถ่ายต่างๆ ได้แก่ รูปถ่ายแสดงความรักความอบอุ่นในครอบครัวที่พร้อมหน้าพ่อแม่และลูกสาว รูปถ่ายคู่สามีภรรยาที่เต็มไปด้วยความสุขช่วงรักกันใหม่ๆ รวมถึงรูปถ่ายที่ลักษณะที่สะท้อนถึงความแตกร้างในครอบครัว

• การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

ภาพยนตร์ไม่ได้เปิดโอกาสให้ตัวละครใดในเรื่องเล่าเรื่องของตัวเองให้รับรู้โดยเฉพาะ แต่สืบเนื่องมาจาก ภาพยนตร์เน้นการติดตามเรื่องราวของผู้หญิงเป็นสำคัญติดตามการค้นหาความทรงจำที่หายไปของเธอ การแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกของตัวละครหญิงเป็นหลักที่แสดงสีหน้าด้วยความตื่นกลัว ความเศร้าปวดร้าวขณะที่ค่อยๆ รู้ความจริงเรื่องการตายของเธอ ด้วยการเน้นน้ำหนักส่วนใหญ่ไปที่การเล่าเรื่องของตัวละครฝ่ายหญิงก็จะทำให้ตีความได้ว่าภาพยนตร์ใช้มุมมองของผู้หญิงในการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องจากมุมมองของคนที่อยู่ในสังคมเมืองเกาหลียุคใหม่ มีความเจริญรุดหน้า และผู้คนมีความเป็นปัจเจกชนหรือยึดมั่นในตนเองสูงตาม ทั้งนี้เรื่องราวประกอบด้วย 2 โครงเรื่องที่ถูกถ่ายทอดผ่านมุมมองของทั้งตัวเอกชาย และตัวเอกหญิง ที่ต่างเล่าข้อเท็จจริงอย่างเดียวกัน เพียงแต่การเล่าเรื่องของตัวเอกชายเป็นการเล่าเรื่องของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ ขณะที่ตัวเอกหญิงเป็นเรื่องของผู้ที่กำลังมีประสบการณ์ของชีวิตหลังความตาย ทั้งนี้เน้นการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวเอกหญิง นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังเน้นการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางภาพเป็นหลักด้วยมุมมองแบบรู้รอบด้าน ส่วนมุมมอง *บุรุษพจน์* ที่ 3 นั้นช่วยบอกภูมิหลังของความสัมพันธ์ในครอบครัวระหว่างตัวเอกชายและหญิงเป็นหลัก สำหรับการเล่าเรื่องผ่าน *สหายดาบุรุษพจน์* ที่ 1 นั้นถูกใช้เพื่อเล่าให้เห็นถึงเหตุการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับชะตากรรมของตัวเอกหญิง โดยสรุปแล้วจะพบว่า มีลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกเนื่องโดยจากไม่สื่อสารเน้นการตีความและการใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก ทั้งนี้ผู้ชมสามารถรับรู้ข้อเท็จจริงได้ผ่านทุกมุมมองการเล่าเรื่อง

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง

Memories

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง *Memories* พบว่า สังคมเกาหลียุคใหม่ภายใต้บริบทร่วมสมัยยุคโลกาภิวัตน์นี้ เป็นสังคมเมืองที่กำลังขยายตัวอยู่มาก เป็นสังคมที่ถูกครอบงำด้วยวัตถุ หรือวัตถุนิยม และเจริญรอยตามทางของประเทศที่พัฒนาแล้วในวิถีของโลกตะวันตกเป็นสำคัญ และด้วยผลจากการขยายตัวด้านอุตสาหกรรมในประเทศเกาหลีก็ได้ส่งผลให้การใช้ชีวิตยุ่งยากและวุ่นวายขึ้น ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ก็เปลี่ยนแปลงไป อย่างในเรื่องสถาบันครอบครัวนั้นหนุ่มสาวที่แต่งงานแล้วส่วนใหญ่ก็มักจะแยกตัวออกจากครอบครัว และมีครอบครัวของตน ปัจจุบันครอบครัวเกือบทั้งหมดจึงมีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยว ดังที่เห็นจากครอบครัวของตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่มีเพียงแม่ พ่อ และลูกสาว นอกจากนั้น ฉากหลักในเรื่องได้แก่ฉากเมืองใหม่ หรือ New Town นั้น ก็ได้แสดงให้เห็นถึงฉากสังคมเมืองที่กำลังพัฒนาสู่ความเจริญแห่งยุคสมัย เข้าสู่การเป็นประเทศอุตสาหกรรม มีพื้นที่ที่ถูกพัฒนาเต็มไปด้วยอาคารชุดมากมาย ห้างร้านต่างๆ เพื่อรองรับการเจริญเติบโตทางธุรกิจแต่ละขณะนี้อยู่ในระหว่างการพัฒนาที่ดิน รวมทั้งการก่อสร้างอสังหาริมทรัพย์ต่างๆ ให้เป็นเมืองใหม่ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายแห่งชาติของเกาหลีใต้ ถือได้ว่าภาพยนตร์ได้สะท้อนบริบททางสังคมของเกาหลีได้อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริงอยู่มาก

ด้วยเหตุแห่งความเจริญของสังคมเมืองที่ดำรงอยู่อย่างสำคัญทั่วเกาหลีนั้น นอกจากจะเน้นความสำคัญในด้านวัตถุเป็นใหญ่ การมุ่งมั่นพัฒนาประเทศให้ทัดเทียมประเทศในโลกตะวันตก ทั้งในด้านเศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีในทางรูปธรรมนี้แล้วนั้น มันยังได้ส่งผลถึงความคิด ความเชื่อ ทศนคติในการใช้ชีวิตของผู้คนอีกด้วยซึ่งก็ได้เปลี่ยนไปในวิถีทางแบบตะวันตก อย่างที่เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้ การยึดมั่นถือมั่นตัวของตนให้เป็นใหญ่จนเกินพอดีที่ไม่รู้จักประนีประนอมกันของตัวเอกชายและหญิงในเรื่องส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นโศกนาฏกรรมอย่างใดก็ดี เราได้เห็นการวิพากษ์ในเรื่องสิทธิความเท่าเทียมกันในความเป็นมนุษย์ของชายและหญิงที่ต่อสู้กันระหว่าง แนวคิดตะวันตกที่เชื่อในหญิงทัดเทียมชาย และ แนวคิดตะวันออกที่เชื่อในระบบชายเป็นใหญ่ที่ผนวกกับสถานภาพของผู้ชายเกาหลีที่ถูกให้บทบาทสำคัญเหนือหญิงในบริบทประวัติศาสตร์อันยาวนานอย่าง *วิฮีซาน* ก็ยังคงมีร่องรอยให้เห็นอยู่ภายในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ เรื่องราวคงจะคลี่คลายไปได้ด้วยดีถ้าแนวคิดจากโลกทั้งสองนี้นั้น ทั้งแบบตะวันตกและตะวันออกพบกันคนละครั้งทาง อย่างการสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพอันดีของครอบครัวด้วยการปฏิบัติต่อกันของคู่สามีภรรยาในแบบที่เคารพซึ่งกันและกันไม่ใช่ปฏิบัติอย่างสุดโต่งเกินไป เหมือนกับพฤติกรรมที่มีต่อกันของตัวเอกชายและหญิงในเรื่องที่ต่างคนต่างไม่ยอมกันแทนที่จะต่างคนต่างพูดคุยกันดีด้วยความเข้าใจ อย่างใดก็ดี ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะถูกถ่ายทอดให้เห็นถึง

วิถีชีวิตหรือฉากที่เน้นสังคมเมืองยุคใหม่แบบตะวันตกเป็นสิ่งสำคัญ แต่ก็ยังมีการสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ และทางศาสนาของชาวตะวันออกที่ถูกถ่ายทอดในการดำเนินเรื่องหลัก โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายด้วยการถ่ายทอดผ่านประสบการณ์ของชีวิตหลังความตาย หรือประสบการณ์ของวิญญาณในบาร์โคของตัวละครเอกหญิงในเรื่อง ที่ถ่ายทอดได้อย่างสอดคล้องพอดี และอย่างจำเพาะเจาะจงกับความเชื่อในพุทธศาสนา นิกายวัชรยานของทิเบต เห็นได้จากการศึกษาผ่านโครงเรื่อง รวมถึงฉาก และสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งช่วยสร้างเสน่ห์ในการดึงดูดผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวหรือชะตากรรมของตัวเอกหญิงในเรื่องได้อย่างน่าสนใจ

4.2.2 ภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel*

4.2.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

เพื่อให้พิจารณาโครงเรื่องของ *The Wheel* ใน *Three* ได้ง่ายขึ้นเราสามารถแบ่งโครงเรื่องได้เป็นจำนวน 2 โครงเรื่องดังนี้

โครงเรื่องที่ 1 : เรื่องของครูเต่า และ โครงเรื่องที่ 2 : เรื่องของครูทอง

โครงเรื่องที่ 1 : เรื่องของครูเต่า

เปิดเรื่องด้วยภาวะปัญหา (disruption) ครูเต่าเจ้าของคณะหุ่นละครเล็กได้ล้มป่วยลงด้วยอำนาจของหุ่นละครเล็กที่ตนครอบครองส่วนเมียและลูกชายของครูเต่าจมน้ำตายหลังจากที่เอาหุ่นละครเล็กที่มีอยู่ในครอบครองทั้งหมดไปทิ้งน้ำตามคำสั่งของครูเต่า

ภาวะการแก้ปัญหาหรือภาวะคลี่คลาย (equalization) เริ่มด้วยฉากภายในห้องนอนของครูเต่าที่ถูกแวดล้อมไปด้วยอำนาจร้ายของคำสาปแช่งของหุ่นละครเล็กรวมทั้งวิญญาณของเมียและลูกที่ตายไปก่อนหน้านี้ สูดท้ายเขาถูกไฟคลอกตาย ในเหตุการณ์ครั้งนั้นเอง ทำให้ครูทองได้พบหุ่นละครเล็กตัวตัวหนึ่งในห้องของครูเต่าแล้วเกิดความโลภอยากได้ตัวมันมาก เพราะพวกหุ่นละครเล็กเหล่านี้ครั้งหนึ่งมันเคยสร้างรายได้อันงามให้แก่คณะของครูเต่า ดังนั้นครูทองจึงแอบขโมยเอาหุ่นไปโดยหวังจะเอาไปแสดงเลี้ยงชีพ

โครงเรื่องที่ 2 : เรื่องของครูทอง

เปิดเรื่องด้วยภาวะปกติสุข (equilibrium) การใช้ชีวิตอย่างเป็นปกติสุขในขณะ โขนของครูทอง มีการแสดงและซ้อมโขนเป็นปกติภายในคณะของครูทอง และก้านเด็กในบ้านของ ครูเต่าหลังจากที่เรือนถูกไฟไหม้แล้วนั้นครูทองก็รับมาชุบเลี้ยงไว้

ภาวะปัญหา (disruption) เริ่มเกิดขึ้นหลังจากครูทองนำหุ่นละครเล็กของครูเต่า มาไว้ในครอบครองแล้วเรื่องราวร้ายๆจากอำนาจคำสาปหุ่นละครเล็กก็บังเกิดขึ้น ทั้งต่อครูทอง และ คนในครอบครัว เช่น คนในบ้านถูกอำนาจร้ายครอบงำจิตใจ และฆ่ากันตายอย่างต่อเนื่อง

ภาวะการแก้ไขปัญหา (equalization) คือการคลี่คลายให้รู้ว่าเรื่องราวเลวร้าย ต่างๆนั้นยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงในครอบครัวของครูทอง แต่มันเป็นเพียงภาพในมโนสำนึกของครูทอง ขณะที่เตรียมจะนำหุ่นของครูเต่าไปครอบครอง ซึ่งทำให้เขาลังเลใจที่จะขโมยหุ่นนี้ไป

มันมีร่องรอยหรือหลักฐานว่าจะปรากฏภาวะปัญหา (disruption) อีกครั้งกับครูทอง เมื่อครูทองได้เปลี่ยนใจแทนที่จะปล่อยหุ่นทิ้งน้ำไปแต่กลับลังเลใจคิดที่จะเก็บมันไว้ ทำให้ ผู้ชมสามารถคาดเดาเหตุการณ์ร้ายต่างๆที่กำลังจะเกิดขึ้นจริงกับครูทองในอนาคตได้ ซึ่งลักษณะ ตอนจบแบบนี้ก็เป็นตอนจบตามแบบขนบหนึ่งของภาพยนตร์แนวสยองขวัญแบบหนึ่ง เรียกว่า a time-honored tradition ที่ตัวร้ายหรือวิญญาณร้ายอาจกลับมาอีกครั้งในคราวต่อไป

ตารางที่ 12 โครงเรื่องของครูเต่าในภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel*

ภาพการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหา (disruption)	- ครูเต่าถูกคำสาปของหุ่นละครเล็กทำให้ล้มป่วย - เมียและลูกชายครูเต่าจมน้ำตายเพราะเรือคว่ำ หลังจากเอาหุ่นละครเล็กทั้งหมดไปทิ้งแม่น้ำตาม คำสั่งครูเต่า
2.ภาวะการแก้ไขปัญหา (equalization)	- ครูเต่าถูกหลอกหลอนด้วยอำนาจของคำสาปหุ่น ละครเล็กรวมทั้งวิญญาณของเมียและลูกครูเต่าที่มา ปรากฏตัวขณะที่นอนล้มป่วยอยู่บนที่รังกาย และจิตใจยิ่งหนัก - ครูเต่าถูกไฟคลอกตายทั้งเป็นด้วยอำนาจคำสาปหุ่น ตายไปพร้อมกับร่างไว้วิญญาณของเมียและลูกคนที่

	ถูกเผาในพิธีศพที่บริเวณนอกชานเรือนนั้น
3.การกลับเข้าสู่ภาวะสงบสุข (new equilibrium)	คณะหุ่นละครเล็กของครูเผ่าลุ่มสลายโดยสิ้นเชิงเรื่องร้ายผ่านไปทุกอย่างกำลังจะกลับเข้าสู่ความปกติสุขอีกครั้งผู้คนที่มีชีวิตอยู่ใช้ชีวิตปกติที่รวมทั้งครอบครัวครูทองเจ้าของคณะโขนที่เป็นญาติกันทางเมีย

ตารางที่ 13 โครงเรื่องของครูทองในภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel*

ภาวการณ์	เหตุการณ์
1. ภาวะสงบสุข (equilibrium)	ครูทองและคณะโขนใช้ชีวิตปกติสุขอยู่กับการซ้อมและแสดงโขนเลี้ยงชีพ
2.ภาวะปัญหา (disruption) ครั้งที่ 1	<p>ภาวะปัญหาต่างๆที่เกิดจากอำนาจคำสาปหุ่นละครเล็กเกิดขึ้นเมื่อครูทองนำหุ่นมาไว้ในครอบครอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนในคณะที่ลบหลู่หุ่นละครเล็กต้องตายอย่างประหลาด - บัวที่เป็นหลานของครูทองโดนอำนาจร้ายครอบงำ - เมียครูทองเสียดสีและผูกคอตาย - ก้านและแม่ของบัวลักลอบได้เสียกันเพราะอำนาจวิญญูณร้ายครอบงำ - ครูทองเริ่มรู้ซึ่งถึงอำนาจร้ายของหุ่นพร้อมกับการปรากฏตัวของวิญญูณครูเผ่าเลยตัดสินใจเอาดาบฟันหุ่นละครเล็กที่หุ่นที่ถูกฟันคือตัวพระและตัวนางอันเป็นขณะเดียวกันกับที่ก้านและแม่ของบัว ถูกฆ่าด้วยดาบเช่นกัน - ครูทองถูกไฟไหม้เผาเรือนคลอกตายทั้งเป็น - พ่อของบัวพาบัวลงเรือหนีแต่บัวกลับกระโดดลงน้ำไปพร้อมกับหุ่นที่เก็บได้ - บัวฆ่าพ่อของตัวเองตาย
3.ภาวะการแก้ปัญหา (equalization)	เรื่องราวของปัญหาที่เป็นเหตุการณ์ร้ายทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับครูทองจบลง โดยมันเป็นเพียงภาพในมโนสำนึกที่ปรากฏให้เห็นตอนครูทองจมน้ำ ขณะที่เตรียมจะเอาหุ่นไปแสดง เขาจึงลังเลใจที่จะเก็บหุ่นตัวนี้ไว้
4.ภาวะปัญหา (disruption) ครั้งที่2 หรือการกลับสู่ภาวะปัญหา	- ด้วยความโลภครูทองจึงเปลี่ยนใจ คิดที่จะเอาหุ่นมาไว้ในครอบครอง แม้ว่ามันอาจจะเกิดเรื่องร้ายๆขึ้นก็ตาม

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย เรื่อง *The Wheel* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) เป็นดังนี้

0. ความโลภอยากจะมีสถานะครอบครัวที่ดีขึ้นของตัวเองที่เป็นเจ้าของ คณะ โชน (ครูทอง) และความโลภหลงในทรัพย์สินสมบัติของตัวเองเจ้าของคณะหุ่นละครเล็กที่สร้าง รายได้งามให้ตน

0. ด้วยความโลภอยากมั่งมีจากการแสดงหุ่นละครเล็กเหมือนครูเจ้าของ คณะหุ่นฯ (ครูเต่า) ครูเจ้าของคณะ โชน (ครูทอง) จึงคิดจะขโมยเอาหุ่นละครเล็กไป และครูเจ้าของ คณะหุ่นฯ (ครูเต่า) ที่ล้มป่วยอยู่มีความโลภไม่ยอมให้หุ่นละครเล็กสมบัติของตนไปอยู่ในมือผู้อื่น จึงนำหุ่นฯของตนไปทิ้งน้ำ ในที่สุดด้วยการปฏิบัติต่อหุ่นอย่างไม่เคารพของตัวเอกทั้งสอง (ครู เจ้าของคณะทั้งสอง) ได้นำพาตนเองและครอบครัวไปพบกับหายนะถึงแก่ชีวิตด้วยคำสาปแช่งของ หุ่นฯ นั้นเอง

0. ในท้ายของเรื่องมีการสร้างให้เห็นบทสรุปที่ว่า เรื่องราวเลวร้ายทั้งหลายนั้นจะไม่เกิดขึ้นหากตัวละครเอกทั้งสองของเรื่องไม่คิดโลภในหุ่นละครเล็ก รวมถึงการให้การยอมรับอย่างเคารพต่ออำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติของหุ่นละครเล็กที่เป็นศิลปะนาฏศิลป์ชั้นสูง ของไทย

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) โดยสรุปคือ

0. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเองเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัวเองให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นที่ไปตามความต้องการของตนเอง

2. วิธีการแก้ไขปัญหของตัวเองไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตนนั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน

3. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือ เป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างมีความสุขนั่นเอง

นั่นคือการคลี่คลายของ โครงเรื่องที่ได้จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นการ ย้ำให้เห็นถึงว่า การยอมรับและพอใจในชะตากรรม หรือสถานภาพความเป็นอยู่ของตนไม่คิดโลก ยึดติดในวัตถุหรืออยากได้อยากมีเหมือนผู้อื่น รวมทั้งการยอมรับและเชื่อถือในการดำรงอยู่ของโลก

อื่นที่มีอำนาจเหนือตนด้วยความเคารพ อย่างในที่นี่ก็คือ อำนาจอันศักดิ์สิทธิ์ที่ลับเหนือธรรมชาติของหุ่นละครเล็กตามความเชื่อของศิลปปะนาฏศิลป์ของไทย การปฏิบัติดังกล่าวทำให้เรื่องราวคลี่คลายไปในทางที่ดีไม่ต้องประสบกับเคราะห์กรรมเลวร้ายเหมือนตัวเอกในละครเรื่องนี้ ซึ่งการคลี่คลายปัญหาหรือการแก้ไขปัญหาคือความโลภในจิตใจของตัวเอกเช่นนี้จัดเป็นการชี้ให้เห็นแนวความคิดทางโลกแบบวิถีตะวันออกที่ไม่เชื่อในพลังอำนาจของมนุษย์ที่จะสามารถกำหนดชะตากรรมของตนได้ทุกย่างแต่พึ่งเคารพในโลกอื่นที่เป็นธรรมชาติอยู่แวดล้อมตัวเพื่อจะได้ดำรงชีวิตอยู่อย่างมีความสุข

อย่างไรก็ดี การที่ตัวละครตัวอื่นๆนอกจากตัวเอกจำเป็นต้องมาประสบชะตากรรมอันเลวร้ายที่เป็นผลมาจากคำสาปแช่งของหุ่นละครเล็กก็มีผลมาจาก ข้อเสียหรือข้อบกพร่องของลักษณะความสัมพันธ์แบบตะวันออกที่ไม่เท่าเทียม ในที่นี้ก็คือลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบระบบอุปถัมภ์ของไทยแต่อดีตที่ไม่เท่าเทียมกัน มีการให้ความเคารพยกย่องผู้มีความรู้อย่างครูอาจารย์อย่างมาก รวมถึงการเคารพในระบบผู้อาวุโส และระบบชายเป็นใหญ่ ภรรยาและลูกหลานต้องเคารพเชื่อฟังสามีหรือพ่อชายผู้เป็นใหญ่ในครอบครัว ซึ่งผลจากการยึดมั่นถือมั่นในลักษณะความสัมพันธ์เช่นนี้จึงไม่มีใครกล้าที่จะคานอำนาจของตัวเอกชายเจ้าของคณะ โขนและหุ่นละครเล็กทั้งสอง โดยปล่อยให้เขาทำตามใจตน และยอมกระทำตามคำสั่งจกคนอื่นๆในครอบครัวที่แวดล้อมตัวเอกชายทั้งหลายนั้น เช่นเมียและลูก รวมทั้งลูกศิษย์ในคณะ ต่างต้องประสบกับหายนะถึงชีวิตในที่สุด

4.2.2.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นความคิดของภาพยนตร์ดังนี้

การใช้อำนาจไปในทางที่ไม่ถูกต้องของชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านที่พยายามจะทำทลายอำนาจของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติเพื่อจะกำหนดชีวิตของตนให้เป็นตามต้องการด้วยความไม่เคารพและความโลภเป็นใหญ่จนส่งผลให้ชีวิตของตนและคนในครอบครัวรวมถึงคนในปกครองต้องพบกับหายนะถึงแก่ชีวิตหรือ โศกนาฏกรรมอันเลวร้ายในที่สุด

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่าในที่นี้ได้ชี้ให้เห็นข้อดีของการยึดมั่นดำรงชีวิตแบบวิถีตามตะวันออก นั่นคือ การใช้ชีวิตอย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนกับธรรมชาติที่แวดล้อมตน ด้วยการยอมรับในชะตากรรมของตน การยอมรับและพึงพอใจในสถานภาพความเป็นอยู่ของตน รวมถึงการเชื่อในการดำรงอยู่ของโลกอื่นอย่าง อำนาจสิ่งลึกลับที่ศักดิ์สิทธิ์ของศิลปปะนาฏศิลป์อันเก่าแก่ของไทย และภูติ ผีต่างๆ ด้วยการปฏิบัติอย่างประณีประนอม

และด้วยความเคารพ หรือเป็นไปตามสุภายิตไทยที่ว่า ไม่เชื่อก็อย่าลบหลู่ นั่นถือเป็นทางออกที่ดีกว่าสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ เนื่องจากมันจะไม่นำพาให้ตัวเอกและคนแวดล้อมไปสู่หายนะถึงแก่ชีวิต

อย่างไรก็ตามก็ยังได้ชี้ให้เห็นข้อเสียหรือจุดบกพร่องของลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบตะวันออกที่มีลำดับชั้นหรือไม่เท่าเทียมกันอยู่ด้วย ในที่นี้คือความสัมพันธ์ทางสังคมของไทยยุคเก่าที่เคร่งครัดในระบบอุปถัมภ์ต่างๆ ได้แก่ ระบบการเคารพผู้อาวุโส อย่างการเคารพในผู้มีวิชาหรือครูอาจารย์โดยเฉพาะทางศาสตร์นาฏศิลป์ไทย และระบบที่ชายเป็นใหญ่เหนือหญิง สามีนี่คือผู้นำครอบครัวส่วนภรรยาที่คือช้างเท้าหลังไม่มีปากเสียงนอกจากคอยทำตามคำสั่งหรือความต้องการของสามีเป็นหลัก แบบที่พบในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ ผู้สร้างทำให้เห็นว่าชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านหากใช้อำนาจไปในทางไม่ชอบแล้วก็จะนำพาหายนะมาสู่ตนเองและคนในครอบครัวในที่สุด การที่คนแวดล้อมตัวละครเอกต้องมาเดือดร้อนไปด้วยก็เพราะเคารพเชื่อฟังคำสั่งของชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านและผู้เป็นอาจารย์ซึ่งมีสถานะทางสังคมที่สูงและได้รับการเคารพยกย่องอย่างมากสำหรับคนในยุคนั้น โดยกระทำแต่โดยดีอย่างไม่คิดตามเหตุและผลก่อนตัดสินใจ

นอกจากนี้ยังถือได้ว่าแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติพื้นฐานในจิตใจของมนุษย์ ในที่นี้คือ ความโลภที่ครอบงำจิตใจตัวเอกทำให้ยึดมั่นถือมั่นในวัตถุที่ตนเห็นว่าเป็นทรัพย์สมบัติที่จะทำให้สถานภาพทางสังคมหรือฐานะทางเศรษฐกิจมั่งคั่งขึ้นได้ ซึ่งความโลภนั้นได้ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมมิชอบด้วยการลักขโมยเอาของผู้อื่นมาเป็นของตนได้ก่อให้เกิดหายนะทั้งต่อตนเอง และต่อคนในครอบครัวที่อยู่ในปกครองของตนในที่สุด

4.2.2.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้งประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 14 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
ครูเต่า	- แม้ว่าเขาจะมีเงินทองแต่หลังจากที่เขาล้มป่วยลงจนไม่อาจแสดงหุ่นละครเล็กได้อีกและก็ไม่อยากให้ใครเอาหุ่นไปครอบครอง เขาจึงคิดเอาหุ่นไปทิ้งน้ำ เพราะ	- ไม่ยึดติดในทรัพย์หรือสถานภาพของคน และเคารพในอำนาจอันศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็ก

	ความโลภและวางแผนในสมบัติ ของตนไม่ยอมให้มีใครได้ดีเท่าตน	
ครูทอง	- ความ โลภอยากมีสถานภาพทาง สังคมที่สูงขึ้นและมั่งมีเหมือนครู เฒ่าที่ได้ดีเพราะทำคณะแสดงหุ่น ละครเล็กจึงคิดโขมยหุ่นๆของครู ทองไปเป็นของตน	- มีความสำนึกผิดชอบชั่วดี ละอาย ต่อบาป มีความพึงพอใจใน สถานภาพของตนไม่คิดอยากได้ ของผู้อื่น และเคารพในอำนาจอัน ศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็ก

ตารางที่ 15 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง

The Wheel

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
ครูเฒ่า – เขาไม่เชื่อและเคารพในอำนาจอัน ศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็ก ลบหลู่ด้วยการนำ หุ่นๆไปทิ้งน้ำ	พลังภายนอก (สิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ) – ด้วยอำนาจ คำสาปของหุ่นละครเล็กจึงทำให้ชีวิตของครูเฒ่าและ ครอบครัวพบกับหายนะถึงแก่ชีวิต เพราะการปฏิบัติที่ ไม่เคารพต่อหุ่นๆนั่นเอง
ครูทอง - เขาไม่เชื่อและเคารพในอำนาจอัน ศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็ก ลบหลู่ด้วยการ ขโมยเอาหุ่นๆของผู้อื่นมาครอบครองทั้งที่หุ่น ๆนี้จะต้องอยู่กับผู้ที่มีสิทธิ์เป็นเจ้าของมัน เท่านั้น อีกทั้งเขาปฏิบัติกับหุ่นด้วยความไม่ เคารพ เช่น ผ่าหุ่นเพื่อดูโครงสร้างของมัน ฯลฯ	พลังภายนอก (สิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ) – ด้วยอำนาจ คำสาปของหุ่นละครเล็กจึงทำให้ชีวิตของครูทองและ ครอบครัวพบกับหายนะถึงแก่ชีวิต เพราะการปฏิบัติที่ ไม่เคารพต่อหุ่นๆนั่นเอง

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ความขัดแย้งภายใน
จิตใจที่เป็นกิเลสหรือความ โลภยึดติดในทรัพย์สินสมบัติได้แก่หุ่นละครเล็ก ที่จะนำมาซึ่งฐานะ
ครอบครัวที่มั่งคั่งหรือผู้คนนับหน้าถือตาจึงปฏิบัติต่อทรัพย์สินสมบัตินี้ด้วยความไม่เคารพจนกระทั่ง
เกิดความขัดแย้งกับอำนาจอันลี้ลับเหนือธรรมชาติหรือคำสาปแห่งของมันจนทำให้ชีวิตพบกับ
หายนะในที่สุด โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่าความขัดแย้งในจิตใจเป็นปัจจัยสำคัญอยู่มากในการ
ผลักดันให้เกิดเหตุการณ์ร้ายในเรื่องขึ้นได้ หากเขาเลือกที่จะปฏิบัติด้วยแนวคิดฝ่ายดีหรือทางบวก
ในจิตใจไม่คิด โลก พึงพอใจในสถานภาพของตนชีวิตก็จะสงบสุข ซึ่งถือได้ว่าเป็นการชี้แนะให้เห็น
คุณค่าของการใช้ชีวิตแบบชาวตะวันตก โดยถ้าหากตัวละครเอกทั้งสองปฏิบัติตามแนวทางนี้ก็จะ
ไม่พบกับหายนะจากสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ ซึ่งนั่นก็ได้แก่ การใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืน

เป็นหนึ่งในเดียวกับธรรมชาติของโลกนี้ โดยเฉพาะการปฏิบัติตัวเพื่ออยู่ร่วมกับโลกของสิ่งมีชีวิต
เหนือธรรมชาติด้วยความประณีประนอมและเคารพ การยอมรับในชะตากรรมของตน การมุ่งเน้น
แสวงหาความสุขทางจิตใจมากกว่าทางวัตถุ รวมทั้งเชื่อว่าความสุขหรือทุกข์เกิดและดับได้ที่
จิตใจ เช่นตัวละครเอกในเรื่อง หากคลายความทุกข์ใจที่เกิดจากความอยากได้อะไรเหมือนผู้อื่นจน
ไม่คิด โลก ได้แล้วชีวิตก็เป็นสุขไม่ต้องเผชิญกับชะตากรรมร้ายจากสิ่งลึกลับที่มีอำนาจเหนือตนนี้

4.2.2.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพและบทบาท
ต่างๆ ดังต่อไปนี้

- | | |
|--------------|---|
| ครูเต่า | เจ้าของคณะหุ่นละครเล็กที่มีความ โลก ไม่อยากให้ใครได้หุ่นของ
ตนไปครอบครองจนมีฐานะมั่งคั่งเหมือนกับตน เขาจึงได้สั่งให้
เมียและลูกชายของตนเอาหุ่นทั้งหมดไปทิ้งน้ำจนทำให้ทั้งคู่ต้อง
ตายในที่สุด และผลจากการกระทำที่ไม่เคารพต่อหุ่นละครเล็ก
ของครูเต่านั้นทำให้คณะหุ่นละครต้องล่มสลาย ครูเต่าล้มป่วย
และถูกไฟคลอกตายในที่สุด นอกจากนี้การเป็นอาจารย์ทาง
นาฏศิลป์ทำให้เขามีสถานภาพทางสังคมสูง คนในสังคมไทย
ทั่วไปก็ยกย่องเคารพและเชื่อถือ |
| ครูทอง | เจ้าของคณะโขนคิดเอาหุ่นของครูเต่ามาครอบครองทำมาหากิน
เพื่อจะได้มีฐานะมั่งคั่งเหมือนครูเต่าแต่ด้วยการที่เขาไม่ได้รับ
สิทธิ์ให้ครอบครองหุ่นฯ โดยถูกต้องชอบธรรม รวมถึงการปฏิบัติ
ต่อหุ่นละครเล็กอย่างไม่เคารพต่างๆ ทำให้โดนสาปแช่งจนนำพา
ชีวิตตนและคนในครอบครัวยุกับคนในคณะที่แวดล้อมต้อง
ประสบหายนะถึงแก่ชีวิตในที่สุด นอกจากนี้การเป็นอาจารย์ทาง
นาฏศิลป์ทำให้เขามีสถานภาพทางสังคมสูง คนในสังคมไทย
ทั่วไปก็ยกย่องเคารพและเชื่อถือ |
| หุ่นละครเล็ก | อำนาจคำสาปของหุ่นละครเล็กเป็นอำนาจเหนือธรรมชาติ มนุษย์
ผู้ใดหรือตัวละครคนใดก็ไม่สามารถที่จะทำลายล้างได้ถึง
เผชิญหน้าต่อสู้กับหุ่นละครเล็กมากเท่าไรยังจะได้รับหายนะ
จนถึงตายเท่านั้นจึงถือได้ว่าเป็นตัวละครผู้กระทำอย่างแท้จริง ใน
ที่นี้คือตัวละครที่มีลักษณะเหนือธรรมชาติ (surrealistic) หุ่น |

- ละครเล็กนี้จะเข้าทำร้ายคนที่ปฏิบัติกับหุ่นด้วยความไม่เคารพหรือนำเอาหุ่นไปครอบครองเป็นกรรมสิทธิ์ของตนโดยไม่ชอบธรรมหรือไม่คู่ควร
- ก้าน เด็กในคณะหุ่นของครูเฒ่าที่เคยรู้เห็นเหตุการณ์หายหน้าต่างๆที่ครูเฒ่าและครอบครัวต้องประสบกับอำนาจคำสาปหุ่นละครเล็ก เขาเชื่อและเกรงกลัวในอำนาจคำสาปของหุ่น ทั้งยังเคยเตือนให้ครูทองเชื่อตามด้วย แต่พอครูเฒ่าเสีย เขาก็มาอยู่กับครูทองและก็ยอมแสดงหุ่นตามคำสั่งของครูทอง
- คนในครอบครัวครูเฒ่า ได้แก่แม่เมียครูเฒ่า ลูกชายครูเฒ่า เป็นคนที่อยู่ในปกครองของครูเฒ่าเมื่อครูเฒ่าสั่งให้ทำอะไรหรือปรนนิบัติรับใช้สิ่งใดก็จะต้องปฏิบัติตามอย่างเชื่อฟังด้วยความเคารพในอำนาจของชายหรือสามีผู้เป็นใหญ่และมีกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินสมบัติ รวมถึงอำนาจปกครองต่อคนในอุปถัมภ์ ลูกศิษย์ หรือคนในคณะ
- คนในครอบครัวครูทอง ได้แก่ พ่อของบัว แม่ของบัว บัว เมียครูทอง รวมถึงคนในคณะ เช่นก้านซึ่งเป็นคนที่อยู่ในปกครองของครูทอง เมื่อครูทองสั่งให้ทำอะไรหรือปรนนิบัติรับใช้สิ่งใดก็จะต้องปฏิบัติตามอย่างเชื่อฟังด้วยความเคารพในอำนาจของชายหรือสามีผู้เป็นใหญ่และมีกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินสมบัติ รวมถึงอำนาจปกครองต่อคนในอุปถัมภ์ ลูกศิษย์ หรือคนในคณะ เช่นครูทองให้เอาหุ่นออกแสดง พวกเขาเชื่อฟังจนโดนคำสาปหุ่นเข้าครอบงำถึงสู่แล้วฆ่ากันตายเป็นทอดๆ

จากการวิเคราะห์ตัวละครของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า ตัวละครนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมของคนไทยในยุคศักดินาเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีฉากยุคสมัยเป็นสังคมไทยยุคศักดินา ที่วงการนาฏศิลป์ของไทยยังคงเฟื่องฟูสร้างความบันเทิงให้กับผู้คนทั่วไปอยู่ ทั้งนี้ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมดังกล่าวนี้ก็สอดคล้องกับลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบประเทศในโลกระวันออกส่วนใหญ่ นั่นคือ ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้นที่ไม่เท่าเทียมที่เป็นแบบระบบอุปถัมภ์ มีความเคารพในระบบผู้อาวุโส เชื่อถือคนมีความรู้ โดยเฉพาะวงการนาฏศิลป์ไทย ซึ่งจะเรียกผู้มีความรู้ในด้านดังกล่าวด้วยความเคารพนับถือ เช่น เรียกว่า พ่อครู เหมือนที่ใช้เรียกตัวละครเอกทั้งสองในเรื่อง (ครูเฒ่า และครูทอง) เป็นต้น หรือเด็กต้องเชื่อฟังเคารพผู้ใหญ่ ถือในระบบชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงหรือเมียต้องเคารพเชื่อฟังสามีของตน เป็นต้น โดยแนวคิด

ดังกล่าวนี้ถูกสะท้อนผ่านบุคลิกและพฤติกรรมตัวละคร นอกจากนี้ การที่สร้างหุ่นละครเล็กให้ มีอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ ช่วยสะท้อนให้เห็นความเชื่อแบบตะวันออกอย่างหนึ่งก็คือ การเชื่อใน การดำรงอยู่ของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติในโลกนี้ ดังนั้นมนุษย์ทุกคนควรรู้ใช้ชีวิตอยู่บน โลกอย่าง สอดประสาน และประนีประนอมหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมทั้ง โลกลึกลับต่างๆนี้ด้วยความเคารพ

ตัวอย่างที่พบก็คือ เหตุการณ์ร้ายต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นก็เพราะตัวละครชายผู้มี อำนาจเป็นใหญ่ในบ้านประพาศิตัวไม่ชอบจนนำพาทั้งครอบครัวไปสู่หายนะ เช่นกรณีครูเฒ่า เขา สั่งให้เมียและลูกคนเอาหุ้ไปทิ้งน้ำแทนที่ทั้งคู่จะห้ามปรามไม่ให้ทำเช่นนั้นก็กลับยอมทำตามไม่ กล้าปฏิเสธด้วยความเกรงกลัวและเคารพสามี จึงโดนอำนาจร้ายของหุ้เล่นงานเรื่อคว่ำทำให้ตายทั้ง คู่ สำหรับกรณีครูทองนั้น แม้ว่าจะมีคนเตือนเรื่องอำนาจของหุ้แต่เขาก็ไม่เชื่อฟังด้วยความ โลก และถือตัวเองเป็นใหญ่จึงไปขโมยหุ้มาเป็นของตนโดยไม่ชอบ ทั้งนี้ได้สั่งให้คนในครอบครัวและ คณะนำหุ้ ออกแสดงด้วยจนทำให้ตนและครอบครัวต้องโดนอำนาจสาปแช่งถึงแก่ชีวิตทั้งหมด ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นเพราะคนในบ้านเกรงกลัวไม่กล้าทัดทานกับผู้เป็นใหญ่ในบ้านอย่างตัวละครเอกทั้งสองที่เป็นเจ้าของคณะ โชนกับคณะละครนั่นเอง

นอกจากนี้ หากพิจารณาตามตระกูลหรือแนวทางของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็พบว่า มี ลักษณะการสร้างตัวละครได้อย่างสอดคล้องกับแนวทางของหนังสยองขวัญกระแสหลักหรือหนัง สยองขวัญฮอลลีวูดทั่วไปอยู่มาก ได้แก่ การใช้ตัวละครหลายตัวเพื่อให้ตัวละครเหล่านั้นได้เผชิญกับ เหตุการณ์สยองขวัญอย่างที่ยากจะหลบหนีด้วยอำนาจของตัวละครบทบาทผู้ร้ายซึ่งในที่นี้ไม่มี บทบาทผู้ร้ายที่ชัดเจนแต่ก็เป็นหุ่นละครเล็กที่แสดงอำนาจในทางลบเข้าทำร้ายผู้คนนั่นเอง

4.2.2.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอด เรื่องราวดังนี้

- ฉากยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆขึ้นอยู่ภายใต้ของฉากสังคมไทยยุคเก่า ประมาณรัชกาลที่ 6 ดังที่คุณนนทรี นิมิบุตร ได้กล่าวไว้ (เอนเตอร์เทนเมนท์ จ. 28 มิ.ย.-4 ก.ค., 2545)

“ในส่วนของการทำงาน เราก็มักไปถ่ายกันที่สมุทรสาครกับอยุธยา...ก็จะถ่ายกันอยู่เดือนเดียว ซึ่งก็จะใช้สองที่นี้เป็นแบ็คกราวด์ในสมัยรัชกาลที่ 6 เพื่อที่จะแบ่งคณะละครออกเป็นคณะ โชนกับคณะ ละครหุ้ คณะโชนจะเป็นคณะที่เขาเรียกว่านั่งลาวเป็น โชนสมัยรัชกาลที่ 6 ...”

นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึง ครอบครัวของสังคมไทยสมัยก่อนนั้นว่าเป็นแบบครอบครัวขยายอยู่ร่วมกันหมดหลายชั่วรุ่นเห็นได้จากครอบครัวครูทองที่มีทั้งลูกสาว ลูกเขย หลานสาวรวมอยู่ในบ้านเดียวกัน และยังสะท้อนถึงลักษณะสังคมไทยดั้งเดิมหรือสังคมไทยยุคศักดินาที่ให้อำนาจผู้ชายเป็นใหญ่เหนือหญิงหรือเป็นใหญ่ในทรัพย์สินสมบัติและผู้คนในบ้าน โดยผู้หญิงจะไม่มีปากมีเสียงนักต้องยอมทำตามคำสั่งหรือความต้องการของผู้เป็นใหญ่ได้แก่สามี หรือพ่อ เป็นหลัก

- ฉากเรือนของครูเต่าและครูทอง(ตัวละครเอกทั้งสองในเรื่อง) ก็มีลักษณะเป็นแบบหมู่เรือนไทยภาคกลางอยู่ติดกับแม่น้ำ ด้วยลักษณะของตัวบ้านที่เป็นหมู่เรือนไทยไม่ใช้บ้านเดี่ยวหลังเล็กหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า กระต๊อบ จึงสันนิษฐานได้ว่าเป็นครอบครัวใหญ่ที่มีฐานะค่อนข้างดี บ้านเรือนปลูกอยู่ใกล้แม่น้ำหรือที่ราบลุ่ม เรื่องราวเหตุการณ์สำคัญของเหตุการณ์นำสะพรึงกลัวที่เกิดขึ้นเพราะคำสาปหุ่นละครเล็กเกิดขึ้นภายในเรือนของครูทั้งสองนี้

- ฉากทำน้ำ ได้แสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ของไทยที่มีการใช้ชีวิตส่วนใหญ่อยู่กับน้ำ การเดินทางด้วยเรือ การใช้ชีวิตอยู่ในเรือที่เสมือนเป็นบ้านอย่างเช่นเรือบ้านของพ่อบัว

- ฉากเครื่องแต่งกาย ลักษณะการแต่งกายตามที่ปรากฏในเรื่องเป็นลักษณะการแต่งกายที่บ่งบอกได้ว่าเหตุการณ์ไม่ได้เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน ผู้หญิงชาวบ้านมักนุ่งผ้าถุงสวมเสื้อคอกระเช้าหรือไม่มีแขน ส่วนผู้ชายชาวบ้านสวมเสื้อป่านุ่งกางเกงขายาวหรือทรงขาแบบจีนหรือขาก้วย

- ฉากที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงของไทย ไม่ว่าจะเป็น โขน หุ่นละครเล็ก การไหว้ครู โขนละคร การรำหน้าไฟในพิธีศพ เป็นต้น นอกจากนี้ก็มีฉากที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมของไทยที่มีลักษณะสอดคล้องกับลักษณะของชาวตะวันออกที่สังคมเป็นแบบระบบอุปถัมภ์ หรือความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้น และระบบที่ทำให้ชายเป็นใหญ่เหนือผู้หญิงในบ้าน เช่น สังคมไทยจะยกย่องโดยเฉพาะคนยุคเก่าจะยกย่องครูบาอาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์มาก มีการใช้คำนำหน้าเรียกด้วยความเคารพ(เช่น พ่อครู) , สามีเป็นใหญ่เหนือภรรยา รวมถึงการมีกรรมสิทธิ์ต่างๆภายในบ้านที่ลูกหลานบ่าวไพร่ต้องให้ความเคารพยำเกรง, ผู้มีทรัพย์สินบารมีหรือมีสถานภาพทางสังคมสูง เช่นพวกครูอาจารย์เจ้าของคณะนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยนั้นก็อุปถัมภ์เลี้ยงดูคนไว้ในปกครองจำนวนมากซึ่งคนในความดูแลเหล่านี้ก็จะยกย่องกับปรนนิบัติรับใช้พ่อครู หรือนายของตนเป็นอย่างดีด้วยความเคารพเชื่อฟัง

- นอกจากนี้เรื่องราวในภาพยนตร์ก็ประกอบไปด้วยฉากต่างๆที่สอดคล้องตามแนวทางของภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror genre) มีการสร้างฉากที่จะทำให้ผู้ชมต้องตื่นตันทวาตเสียวไปกับตัวละครในเรื่องในแต่ละช่วงเวลาตัวละครต้องเผชิญหน้ากับอำนาจร้ายเหนือมนุษย์ของหุ่นละครเล็ก (ช่วงเวลาแห่งความตื่นตันทวาตเสียว หรือ Moment of suspense) ที่ทำให้

ตัวละครยากแก่การหลบหนี (trap situation) หรือไร้การช่วยเหลือ (helpless character) โดยมีปัจจัยทางจิต (psychic element) ที่ก่อให้เกิดให้เกิดเรื่องร้ายนั้นมาจากความโลภของตัวละครเอกนั่นเอง มีการสร้างตัวหุ่นละครเล็กให้มีบทบาทเป็นผู้ร้ายของเรื่องที่ชัดเจนที่แสดงอำนาจเหนือธรรมชาติทำร้ายผู้คนจนถึงตาย หรือแม้กระทั่งเข้าสิงสู่ร่างผู้คน รวมทั้งครอบงำวิญญาณผู้คนที่เป็นตัวละครในเรื่อง โดยเฉพาะตัวละครเอกและคนในครอบครัวให้ฆ่ากันเองแบบต่อเนื่องเป็นทอดๆ ที่ช่วยสร้างความสยองขวัญตามแบบฉบับของฉากฆ่ากันเลือดสาด (slashing scene) หนึ่งแนวนี้

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยสรุปแล้วพบว่า ประกอบไปด้วยฉากต่อไปนี้

1. ฉากสังคมไทยในชนบทยุคศักดินาราวรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 แม้เป็นช่วงที่เปิดประเทศรับเอาความเจริญแบบสังคมวัฒนธรรมของตะวันตกเข้ามาแต่ก็ยังไม่ส่งผลกับผู้คนในยุคนี้ โดยเฉพาะสังคมชนบทอย่างในเรื่องมากนัก โดยส่วนใหญ่แล้วยังใช้บ้านเรือนไทยและพึ่งพิงสายน้ำ ช่วงนั้นศิลปะการแสดงทางนาฏศิลป์ของไทยยังเฟื่องฟูอยู่ รวมทั้งยังมีการเปิดแสดงเพื่อสร้างความบันเทิงให้แก่ชาวบ้านทั่วไปได้ชมกัน เช่น โขนกลางแปลง โขนนั่งราว เป็นต้น

2. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ รวมถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมทั้งหมดที่มีลักษณะโดยรวมแบบโลกตะวันออก โดยเฉพาะความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ในกรณีนี้ได้แก่ การถ่ายทอดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของไทย ได้แก่วิถีชีวิตของคนไทย ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้น ระบบอุปถัมภ์ ระบบชายเป็นใหญ่ รวมถึง ศิลปะนาฏศิลป์อันเก่าแก่ของไทยที่ถูกยกย่องให้เป็นสมบัติล้ำค่าและมีความศักดิ์สิทธิ์ เช่น หุ่นละครเล็ก โขน ดนตรีไทย พิธีไหว้ครู โขนละคร ำหน้าศพ เป็นต้น

3. ฉากที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror genre) กระแสหลักทั่วไปหรือตามแบบฉบับของฮอลลีวูด ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นประกอบไปด้วย Moment of suspense , Trap situation, Helpless Character และ psychic element แต่มุ่งเน้นไปที่การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวและให้ความสำคัญไปที่ฉากการฆ่าแบบตีรันฟันแทงเลือดสาด (slashing and bloody killing)

4.2.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ

ดังนี้

• สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม

0. เสียงคำสาปแช่ง เป็นสัญลักษณ์พิเศษหมายถึงการตาย

สัญลักษณ์ทางเสียงนี้ปรากฏขึ้น 2 ครั้งเกิดขึ้นแต่เฉพาะตัวผู้ครอบครองหุ่นเท่านั้นที่ได้ยินอันนำมาซึ่งความตายของผู้ครอบครองทั้งสองคือครูเฒ่าและครูทองในเวลาต่อมา

0. หุ่นตัวพระและตัวนาง เป็นตัวหมายถึง ก้านและแม่ของบัวที่ถูกอำนาจหุ่นครอบงำ ชะตากรรมที่หุ่นได้รับก็คือสิ่งที่คนทั้งสองนี้ได้รับ ไม่ว่าจะเป็นการเกี่ยวกันขณะแสดง การร่วมหลับนอนเป็นชู้กัน และการที่ถูกฆ่าตายด้วยดาบเหมือนอย่างหุ่นตัวพระตัวนาง โคนพินโดยครูทองเหมือนเป็นการสะท้อนเรื่องเวรกรรม ที่ว่ากรรมใดใครก่อคนนั้นต้องตอบสนอง

3. การปรากฏตัวของวิญญาณที่ถูกฆ่าโดยอำนาจหุ่นละครเล็ก เป็นตัวหมายถึง ชะตากรรมการตายของผู้ที่ได้พบกับการมาถึงของวิญญาณนั้นๆ หรือองกรรมกงเกวียน

สัญลักษณ์นี้เห็นได้จาก การปรากฏตัวของวิญญาณเมียและลูกครูเฒ่าทำให้ครูเฒ่าต้องตายในเวลาต่อมา, การปรากฏตัวของวิญญาณเมียครูทองที่มาหาก้านทำให้ก้านได้รับอาถรรพ์หุ่นฯและไปเป็นชู้กับแม่บัวจนทำให้พ่อของบัวมาตาย, ครูทองใช้ดาบฆ่าหุ่นตัวพระตัวนางทำให้แม่บัวกับก้านที่ได้เสียนอยู่ต้องตายด้วยน้ำมือพ่อบัว, การปรากฏตัวของวิญญาณครูเฒ่าทำให้ครูทองต้องตายในกองเพลิง, การปรากฏตัวของวิญญาณก้านและแม่บัวทำให้พ่อบัวต้องตายด้วยน้ำมือบัว เป็นต้น

• สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย

สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ถูกใช้เพื่อสะท้อนบริบทสังคมวัฒนธรรมไทย เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดเหตุการณ์ผ่านฉากหลักคือ ประเทศไทยในยุคอดีต ได้แก่ สภาพสังคมไทยยุคแรกเริ่มของการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมตามอิทธิพลตะวันตกแต่ส่งผลไม่มากนัก เพราะในเรื่องเป็นสังคมชนบท โครงสร้างทางสังคมแบบมีลำดับชั้น เช่น ระหว่างชายหญิง อาจารย์กับศิษย์ บ้านเรือนไทยภาคกลาง รวมถึงลักษณะครอบครัวกับหมู่บ้านริมน้ำแบบไทย โขนนั่งราวพิธีไหว้ครูครอบโขนละคร หุ่นละครเล็ก การรำน้ำศพกับการบรรเลงเพลงหน้าศพ การแต่งกายแบบไทยประยุกต์ตามอิทธิพลตะวันตกเช่นผู้หญิงเริ่มใส่เสื้อแบบมีแขนแต่ยังนุ่งซิ่น รวมถึงการสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลทางพุทธศาสนา เป็นต้น

ลักษณะไทยที่ดูน่าสนใจอย่างสำคัญที่สุดตามที่นำเสนอในภาพยนตร์ได้แก่

หุ่น

ละครเล็ก และ โขน โดยภาพยนตร์มีการให้ความหมายแก่นาฏศิลป์ที่ทรงคุณค่าของไทยทั้งสองดังนี้

หุ่นละครเล็ก เป็นตัวหมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ของไทยที่ใช้หุ่นแสดงเพื่อเล่าเรื่องราวของเทพเจ้า วีรบุรุษและปีศาจ ถือเป็นศิลปะชั้นสูงที่นำมาซึ่งชีวิตอกสิทธิ์ที่มีความมั่งคั่ง ร่ำรวย และเป็นที่ยอมรับในสังคม มักออกแสดงในโรงหรือบนเวที ไม่ได้เล่นตามที่ชุมชนหรือจัดแสดงกลางแจ้งทั่วไป ผู้ใดที่ปฏิบัติต่อหุ่นละครเล็กด้วยความไม่เคารพหรือครอบครองโดยมิชอบจะนำมาซึ่งหายนะ อีกทั้งมันยังถูกสร้างให้เป็นตัวละครสำคัญในบทบาทของผู้ร้ายที่ตัวละครในเรื่องต้องเผชิญ

โขน เป็นตัวหมายถึง การแสดงนาฏศิลป์ของไทยที่ใช้คนร้ายำทำทางเพื่อเล่าเรื่องราวของเทพเจ้า วีรบุรุษและปีศาจ เช่นเดียวกับหุ่นละครเล็ก แต่เป็นศิลปะที่เล่นให้กับชาวบ้านทั่วไปได้ชมตามถนนหนทางหรือที่ชุมชนต่างๆ หรือเล่นกลางแจ้งนั่นเอง ดังนั้นนักแสดงโขนก็จะยากจนหรือมีสถานภาพทางสังคมที่ต่ำกว่านักแสดงหุ่นละครเล็กเพราะส่วนใหญ่แล้วไม่ได้เล่นให้กับผู้ชมพวกชนชั้นสูงที่มีกำลังทรัพย์มาก

ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องโดยสรุปเพื่อสนับสนุนสิ่งที่กล่าวข้างต้น และเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นให้แก่ผู้ชมได้รับทราบเป็นลักษณะของบทบรรยายก่อนที่จะนำเข้าสู่เหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง ดังนี้

“ For generations, a select few skilled in the art of *Hun Lakorn Lek* have staged magical performances using elaborate puppets ,telling stories of gods,heros and demons. Theirs is a privileged life ,one of wealth and recognition ”

“ In contrast ,on the crowded streets, the ‘*Khon* ’ performers hide behind masks to tell the same stories, yet their life is one of poverty and lowly social status. ”

การถ่ายทอดหุ่นละครเล็ก พบเห็นได้ตลอดทั้งเรื่อง โดยเฉพาะการสร้างให้หุ่นละครเล็กมีอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติที่มนุษย์ไม่อาจต่อสู้ได้ ทางเดียวเท่านั้นก็คือ การยอมจำนนต่ออำนาจของมันด้วยความเคารพ หุ่นละครเล็กมักปรากฏให้เห็นอยู่เสมอในฉากที่อำนาจของหุ่นละครเล็กกำลังจะทำให้ตัวละครในเรื่องพบกับหายนะ แต่การนำเสนอการแสดงหุ่นละครเล็กก็มีปรากฏให้เห็นเช่นกันในฉากการแสดงหุ่นตอนเข้าพระเข้านางกันของ ตัวละครผู้ทำหน้าที่ชักหุ่นชื่อ ก้าน กับแม่ของบัว

การถ่ายทอดเรื่อง โจน (ประเภท โจนนั่งราว) จากการศึกษาพบว่า มีการ

ถ่ายทอด

เรื่อง โจน ในภาพยนตร์ได้อย่างสอดคล้องกับศาสตร์ของการแสดง โจน ของไทยเป็นอย่างดี ดังนี้คือ การแสดง โจน นั้น อย่างที่ปรากฏได้ชัดในฉากที่เมียครูทองรำหน้าศพลูกและเมียครูเฒ่า กับ ในฉาก การแสดง โจน ที่ของคณะครูทองที่มีการตั้งโรงมีฉากผ้าอยู่ด้านหลังและเป็นฉากที่แนะนำการตาย ของคนในคณะที่เคยสพบประมาทหรือกล่าวคำบลุ่หุ่่นละครเล็กกว่าเป็นแค่เพียงหุ่นไม้แสดงสู้ โจน ไม้ได้ จะเห็นได้ว่าในฉากทั้งสองล้วนมีราวไม้เป็นองค์ประกอบทั้งสิ้น ราวไม้จะยาวตามทางยาว ของโรงแสดงที่ได้จัดตั้งขึ้นในที่นี้มีฉากหลังเป็นผ้าที่กางจึงไว้อย่างกับจอหนังตั้งอยู่กลางแจ้ง และ ใช้เป็นที่ให้ตัวละครหรือนักแสดง โจน ได้นั่งประจำที่ราวหลังที่ได้แสดงบทบาทในตอนนั้นๆ ของ ตนเสร็จและรอคิวการแสดงบทบาทถัดไปซึ่งลักษณะการแสดง โจน เช่นนี้นั้นเป็น โจน ประเภทที่ เรียกว่า โจนนั่งราว แต่อย่างการแสดง โจน หน้าศพของเมียครูทองตามในเรื่องนั้นเหมือนเป็น ลักษณะผสมของ โจน กลางแปลงกับ โจนนั่งราว เพราะไม่มีการตั้งโรงแสดงแต่ก็มีราวไม้ปรากฏอยู่ เบื้องหลังผู้รำหรือลานแสดงนั้น นอกจากนี้ ยังรวมถึงการแสดงให้เห็นถึงการแสดง โจน หน้าไฟ ประกอบกับการบรรเลงเพลงประ โคมศพคนตายในฉากงานศพครูเฒ่าอีกด้วย

ตามความหมายแล้ว โจนนั่งราว คือ โจนนั่งราว เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า โจนโรง นอก เป็น โจน ที่จัดแสดงบนโรง ไม้มีเตียงสำหรับนั่งแต่มีราวขนาดตามส่วนยาวของโรง เมื่อตัว โจน แสดงบทบาทของตนแล้วก็ไปนั่งประจำที่ราว ไม้มีซบร้อง มีแต่พากย์กับเจรจา ปี่พาทย์บรรเลงแต่เพลง หน้าพาทย์

สำหรับตอนออกแสดง โจน ให้ผู้คนทั่วไปได้รับชมกันนั้น ข้างหลังโรงก็จะมี การ จัดตั้งหัว โจน บูชากันด้วย อันเป็นไปตามธรรมเนียมการออกโรงแสดงที่จะต้องจัดเครื่องโรงให้ครบ เช่นเครื่องแต่งตัว เป็นต้น อีกทั้งในพิธีไหว้ครู โจน ละครก็จำต้องมีหัวครูไปตั้งประดิษฐานเป็น เครื่องสักการะ และมีขวัญ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้ถ่ายทอดให้เห็นด้วยเช่นกัน ในฉากที่ออกโรง แสดงให้คนภายนอกได้ชม โจน และฉากพิธีครอบครู โจน ละครในเรื่องที่ถึงแม้จะเป็นงานสำหรับ หุ่นละครเล็กก็ตามแต่ก็เป็นศาสตร์แบบเดียวกัน

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่พบสัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึกที่สำคัญเนื่องจากเรื่องนี้ไม่เน้นการถ่ายทอดให้เห็นความรู้สึก นึกคิดภายในจิตใจตัวละครเท่าใดนัก แต่สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรมถูกใช้อย่างสำคัญในเรื่อง เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เพื่อต้องการจะชี้ให้เห็นถึงชะตากรรมร้ายที่คนผู้ไม่เคารพต่ออำนาจอัน ศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็กจะต้องพบเจอซึ่งเป็นลักษณะการตายแบบต่อเนื่องเป็นทอดๆ ถือเป็น การ

ใช้สัญลักษณ์ชนิดนี้เพื่อสะท้อนให้เห็นลักษณะแนวคิดความเชื่อเกี่ยวกับโลกแบบตะวันออก ได้แก่การใช้ชีวิตของมนุษย์แบบสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว ในที่นี้คือการเชื่อในโลกอื่นที่มีอำนาจลึกลับเหนือมนุษย์อย่างหุ่นละครเล็กด้วยความประณีประนอมด้วยความเคารพ และความเชื่อในเรื่องเวรกรรมหรือกรรมกบฏของพุทธศาสนา

นอกจากนี้ก็มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่มีวัตถุประสงค์แบบจำเพาะเจาะจงที่จะถ่ายทอดบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของไทยในยุคเริ่มต้นของการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมแบบตะวันตกแต่ไม่ทรงอิทธิพลมากนักเนื่องจากเป็นสังคมชนบทของไทย ได้แก่ ลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบมีลำดับชั้น ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ชายเป็นใหญ่หรือระบบอุปถัมภ์ สภาพบ้านเรือนไทยภาคกลาง รวมถึงศิลปะนาฏศิลป์ของไทยต่างๆ เช่น โขน หุ่นละครเล็ก การรำน้ำไฟ งานศพ การครอบครูโขนละคร เป็นต้น

4.2.2.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

• การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตาบุรุษพจน์

0. การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง

การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง หรือการเล่าเรื่องจากมุมมองภายนอก (The objective point of view) ที่แสดงในตอนต้นของภาพยนตร์ก่อนนำเข้าสู่เหตุการณ์ต่างๆที่กำลังจะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้พบเห็น อันเป็นการแนะนำให้ผู้รู้จักวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของไทย นั่นคือ *หุ่นละครเล็ก* ทั้งยังช่วยให้เข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ที่จะกล่าวต่อไปได้ง่ายขึ้นอีกด้วย รวมทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงการมีตัวตนอยู่ของพลังอำนาจอันลึกลับและศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็กของไทยซึ่งพลังอำนาจที่มีอยู่นี้จะได้แสดงบทบาทสำคัญที่ผลักดันให้เรื่องราวเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ดำเนินไปได้และเป็นที่มาของเรื่องราวของขบวนการทั้งหมดที่เกิดขึ้น

บทบรรยายที่ปรากฏบนหน้าจอภาพยนตร์ถือเป็นการเล่าเรื่องที่นำตัวผู้เล่าออกจากภาพยนตร์ทั้งหมด ทั้งนี้เพื่อช่วยให้เข้าใจเรื่องราวทั้งหมดที่ผู้ชมจะได้ชมต่อไปโดยเฉพาะอย่างยิ่งการกล่าวถึงคำสาปแช่งที่ปกป้องหุ่นละครเล็ก ซึ่งผู้ที่ได้รับสิทธิ์อันชอบธรรมเท่านั้นถึงจะครอบครองได้อย่างเป็นสุข ช่วยให้เข้าใจถึงปัจจัยทางจิตที่ทำให้ตัวละครเอก อย่างครูทอง เกิดมีความโลภในตัวหุ่นละครเล็ก ก็เพราะใครที่ได้นำหุ่นเหล่านี้ออกแสดงก็จะทำให้มีฐานะมั่งคั่งนั่นเอง ตามบทบรรยายที่ได้กล่าวไว้

บทบรรยายปรากฏขึ้นดังนี้

“ For generations, a select few skilled in the art of *Hun Lakorn Lek* (หุ่นละครเล็ก--
ผู้วิชัย) have staged magical performances using elaborate puppets ,telling stories of
gods,heros and demons. Theirs is a privileged life ,one of wealth and recognition ”

“ In contrast ,on the crowded streets, the ‘*Khon* ’ (โขน--ผู้วิชัย) performers hide
behind masks to tell the same stories, yet their life is one of poverty and lowly
social status. ”

“ And so the *Khon* ’ performers **covet** the precious puppets, despite the dreaded
rumour that each puppet is protected by a **curse** and only its rightful owner can
bring it life...”

0. การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม หรือสายตาดูบุรุษพจน์ที่ 3

- การเล่าเรื่องด้วยบุรุษที่ 3 ผ่านสายตาของหุ่นละครเล็ก โดยภาพยนตร์ใช้

การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 3 เพื่อชี้ให้เห็นผลกระทบที่เกิดจากการกระทำชั่วต่อหุ่นละครเล็ก ทำให้ชีวิตของครูเต่าและครูทองต้องพบกับหายนะในที่สุด ในที่นี้บุรุษที่สามก็คือหุ่นละครเล็กที่มีพลังอำนาจสาปแช่งเป็นการสื่อด้วยภาพและเสียงเพื่อแสดงให้เห็นถึงการสาปแช่งต่อครูทั้งสอง โดยทันทีที่สิ้นสุดคำสาปแช่ง เหตุการณ์ร้ายต่างๆก็เกิดขึ้นทันทีทำให้ทั้งครูเต่าและครู

“These puppets are imbued with my life and soul ”

“ When my time comes, they should pass on with me”

“ Any person who dares to resist or disobey these words

...will know diaster and an agonizing death”

- การเล่าเรื่องด้วยบุรุษที่ 3 ผ่านสายตาตัวละครชื่อ ก้าน เด็กในคณะของครูเต่า โดยจะเห็นได้จากตอนที่ก้านเล่าเรื่องของครูเต่าให้ครูทองฟังถึงอำนาจคำสาปหุ่นละครเล็กในฉากงานศพเมียและลูกของครูเต่า ดังนี้

ครูทอง : “เกิดอะไรขึ้นหรือไอ้ก้าน ทำไมครูเต่าถึงส่งเมียกับลูกออกเรือเมื่อคืนนี้”

ก้าน : “ฉันได้ยินมาว่าให้อาหุ่่นไปจมน้ำ”

ครูทอง : “ทำไมต้องขจัด เขารักหุ่่นออก ทำไม หรือว่ากลัวใครจะมาแย่งหุ่่น”

ก้าน : “ แต่หุ่่นพวกนั้นมันมีคำสาปแช่งจ๊ะ ครูทอง”

เมียครูทอง : “คำสาป!” (เมียครูทองอุทานออกมาด้วยความประหลาดใจ-- ผู้วิชัย)

ก้าน : “ ตั้งแต่ครูเต่าล้มป่วยลงก็มีเรื่องร้ายแรงเกิดขึ้นกับคณะของเราจนหนีกันไปหมด

ฉันก็อดเชื่อกับคำสาปแข่งนี้ไม่ได้”

ครูทอง : “มึงว่าที่นวลกับไอ้แดง(ชื่อเมียและลูกครูเต่า - ผู้วิจัย)

จมน้ำเป็นเพราะคำสาปของหุ่น”

ก้าน : “ครูเต่าก็คงรู้ดีก็เลยเอาหุ่นไปลอยน้ำ”

ครูทอง : “ฉันว่ามันกลัวคนจะขโมยหุ่นก็เลยจะเอาหุ่นไปทิ้งน้ำ ”

- การเล่าเรื่องด้วยบุรุษที่สามผ่านสายตาของพ่อบัว ที่ช่วยเล่าเรื่องราวให้รู้ถึงความสัมพันธ์ฉันท์ที่ผู้สาวของก้านกับเมียตนซึ่งที่จริงแล้วเกิดขึ้นจากหุ่นตัวพระกับหุ่นตัวนางที่เข้ามาสิงอยู่ในตัวของทั้งคู่ ความสัมพันธ์นี้นำมาซึ่งความตายในที่สุด เพราะพ่อบัวหึงหวง อาฆาต ผนวกกับอำนาจของหุ่นๆที่เข้าครอบงำทำให้เขาฆ่าคู่หูสองคนนี้ตายในที่สุด

0. การเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบรู้รอบด้าน

ภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องด้วยวิธีนี้เป็นส่วนใหญ่ อันเป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของผู้ที่ไม่ได้ปรากฏตัวอยู่ในเหตุการณ์แต่สามารถล่วงรู้เหตุการณ์ทุกอย่างได้ การเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้ผู้ชมสามารถคาดเดา หรือล่วงรู้ถึงชะตากรรมร้ายที่อาจถึงแก่ชีวิตของตัวละครต่างๆในเรื่อง ทำให้ผู้ชมได้ลุ้นไปกับความน่าสะพรึงกลัวที่กำลังจะเกิดขึ้นอันเป็นส่วนสำคัญสำหรับภาพยนตร์แนวสยองขวัญเช่นนี้ รวมทั้งทำให้ผู้ชมสามารถล่วงรู้ได้ว่าเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวที่เกิดขึ้นนั้นมาจากอำนาจของหุ่นละครเล็กนี้เอง

• การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

จากการที่ภาพยนตร์ไม่เปิดโอกาสให้ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งได้เป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเองอย่างชัดเจนแต่ก็เป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาเพศชายที่ได้พบเจอกับเรื่องราวอันน่าสะพรึงกลัวที่นำมาซึ่งความตายและหายนะต่างๆของอำนาจคำสาปหุ่นละครเล็ก ซึ่งนั่นก็เป็นผลที่มาจากภาระกิจของชายผู้มีสถานภาพสังคมเป็นที่เคารพยกย่องอยู่ในสังคมและเป็นใหญ่ปกครองดูแลคนในบ้าน (ครูเต่าและครูทอง) ที่ไปทำทายนอำนาจของหุ่นละครเล็กอย่างไม่เคารพจนนำพาให้คนในบ้านต้องประสบกับหายนะไปด้วย ตัวอย่างของการเล่าเรื่องด้วยมุมมองนี้ เช่น การสะท้อนให้เห็นความขัดแย้งในจิตใจของครูทองระหว่างความโลภ กับความกลัวในอำนาจคำสาปหุ่นละครเล็กทำให้ลังเลใจเรื่องที่จะเอาหุ่นมาครอบครอง เหตุการณ์ร้ายต่างๆที่เกิดจากคำสาปหุ่นๆที่ถูกเล่าผ่านสายตาของตัวเอกชายทั้งสองในเรื่อง เป็นต้น สรุปได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้มุมมองของผู้ชายในการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากผู้คนสังคมชนบทของไทยยุคศักดินา ในช่วงที่ศิลปะนาฏศิลป์ของไทยยังคงเฟื่องฟูอยู่ และ

ศิลปินผู้แสดงนาฏศิลป์ไทยจะมีสถานภาพสังคมเป็นที่เคารพยกย่อง นอกจากนี้ยังมีลักษณะสังคมแบบระบบอุปถัมภ์ หรือแบบมีลำดับชั้น และระบบที่ชายเป็นใหญ่เหนือหญิงตามลักษณะทางสังคมแบบโลกตะวันออกทั่วไป ในอีกทางหนึ่งถ้าหากพิจารณามุมมองการเล่าเรื่องตามบุรุษพจน์นั้น จะพบว่า มีการใช้มุมมองที่เป็นกลาง บอกเล่าเป็นบทบรรยายเพื่อแนะนำให้เห็นประวัติความเป็นมา ความเชื่อต่างๆ ตลอดจนสถานภาพทางสังคมของการแสดงนาฏศิลป์ของไทย 2 ประเภท ได้แก่ หุ่นละครเล็ก และโขนที่จะถูกสร้างให้มีบทบาทในการผลักดันเหตุการณ์ หรือพฤติกรรมของตัวละครเอกในเรื่อง สำหรับมุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 นั้นถูกใช้เพื่อสะท้อนให้เห็นอำนาจอันลึกลับของหุ่นละครเล็กที่หากใครลบหลู่ก็ต้องพบกับหายนะ ซึ่งถือเป็นการสะท้อนให้เห็นความเชื่อของโลกตะวันออกที่เชื่อและเคารพในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ นอกจากนี้ยังมีการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านเป็นส่วนใหญ่ที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้และคาดเดาถึงชะตากรรมหรือเหตุการณ์ร้ายแรงที่ตัวละครในเรื่องจะต้องประสบ

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *The Wheel*

ยุคสมัยในภาพยนตร์ได้สะท้อนให้เห็น *บริบทสังคมไทย*ยุคเริ่มแรกที่ได้มีการปฏิวัติสังคมวัฒนธรรมที่วัฒนธรรมแบบตะวันตกได้เริ่มเข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนได้ระยะหนึ่งแล้ว จัดได้ว่าเหตุการณ์ในเรื่องน่าจะเป็น ในช่วงประมาณรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว สังเกตได้จากเครื่องแต่งกายที่ประยุกต์ตามสมัยนิยม อย่าง ชายหนุ่มเสื้อผ้าปานคอกลมง่าย ๆ ใส่กางเกงขาถ้าย และหญิงนุ่งซิ่นกับเสื้อฝ้ายมีแขนปล่อยชายตามอิทธิพลตะวันตก อย่างไรก็ตาม ในด้านลักษณะวัฒนธรรมทางวัตถุ รวมถึงลักษณะวัฒนธรรมด้านความคิดความเชื่อแบบของไทยส่วนใหญ่แล้วก็ยังคงเอกลักษณ์ที่ดำรงอยู่ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง เนื่องจากเป็นสังคมชนบทของไทยจึงไม่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกนัก

บริบททางสังคมวัฒนธรรม แบบของไทยทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ก็ยังคงเป็นแบบสังคมของไทยแบบดั้งเดิมอยู่ นั่นก็คือ เป็นสังคมที่มีความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้น ไม่เท่าเทียมกัน เป็นระบบพ่อเป็นใหญ่ ชายเหนือหญิง การให้ความสำคัญกับระบบอาวุโส หรือระบบอุปถัมภ์ โดยเฉพาะการให้บทบาททางอำนาจให้แก่ชายผู้เป็นใหญ่ในครอบครัว ก็ล้วนเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้ การให้การเคารพนบถนอบต่อผู้อาวุโสที่มีฐานะเป็นผู้มีวิชาความรู้และเจ้าของทรัพยากรที่สามารถเจือจุนอุปถัมภ์คนในความดูแลหรือในเรือนของตนได้ ด้วยการใช้น้ำคำแสดงลำดับชั้นเพื่อแสดงความเคารพต่อผู้มีสถานะสูงอย่างครูอาจารย์ ได้แก่การใช้คำนำหน้าว่า *ครู* หรือ *พ่อครู* เห็นได้จากกรณีของตัวละครเอกในเรื่อง อย่าง *ครูเฒ่า* กับ *ครูทอง* เจ้าของคณะหุ่นละครเล็ก และเจ้าของคณะโขน ที่เป็นใหญ่ในคณะของตนมีลูกศิษย์ลูกหา หรือคนในคณะที่ต้องดูแลอยู่

มากมาย รวมทั้งความเป็นพ่อที่ใหญ่และศักดิ์สิทธิ์อยู่ภายในครอบครัวเหนือเมียและลูก ผู้หญิงที่เป็นเมียแทบไม่มีสิทธิ์มีเสียงอะไรนอกจากกระทำตามความต้องการของสามี

ผลจากความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้น และระบบอุปถัมภ์ นำไปสู่โศกนาฏกรรมอันโหดร้ายเมื่อตัวเอกชายผู้มีอำนาจกุมชะตากรรมของคนทุกคนในครอบครัวและคณะที่ตนได้อุปถัมภ์อยู่ได้ประพาศไปในทางมิชอบ ไม่เคารพในอำนาจอันศักดิ์สิทธิ์ของหุ่นละครเล็กจนต้องโทษด้วยคำสาปแช่ง การตาย ชะตากรรมอันร้ายกาจต่างๆ ได้พรังพรังสู่ตัวเอกชายผู้เป็นครู หัวหน้าคณะโขนและหุ่นละครเล็ก รวมถึงคนในครอบครัวอย่างเมีย กับลูก และคนในคณะที่จำเป็นต้องปฏิบัติตามแนวทางของครูผู้ที่ตนให้ความเคารพเชื่อถือนี่ก็ต้องประสบเคราะห์กรรมถึงแก่ชีวิต สำหรับการนำเสนอเรื่องของสิทธิความเป็นมนุษย์นั้น การที่หญิงผู้เป็นเมียยอมอยู่ใต้อำนาจของสามีนำไปสู่ผลร้าย อย่างกรณีของเมียและลูกของตัวเอกชายที่ต้องมาจบชีวิตลงเพราะปฏิบัติตามคำสั่ง ทั้งการนำหุ่นละครเล็กไปจมน้ำ หรือการยอมให้สามีเอาหุ่นละครเล็กของคนอื่นมาแสดง แม้ว่าจะกลัวในอำนาจสาปแช่ง ความสัมพันธ์ทางสังคมแบบไทยที่ไม่เท่าเทียมนี้ช่วยขบขันให้เห็นถึงคุณค่าที่ฝังงมกว่าอย่างความสัมพันธ์แบบตะวันตกที่เชื่อว่าทุกคนในสังคมมีความเท่าเทียมกัน ทั้งชายและหญิง สำหรับความเชื่อและให้ความเคารพในโลกอื่นอย่างภูติผี อำนาจอันศักดิ์สิทธิ์แห่งศิลปะนาฏศิลป์ของไทย อย่างเช่นอำนาจของหุ่นละครเล็ก หรือ โขน นั้นเป็นความเชื่อแบบตะวันออกหรือของสังคมไทยที่ให้ความสำคัญเคารพยึดถือมาช้านานแล้ว แต่ตัวเอกในเรื่องกลับไม่เชื่อและกระทำการลบหลู่อย่างไม่สมควรตามใจตัวเองเป็นที่ตั้ง

ส่วนในด้านบริบทที่อยู่อาศัย ของสังคมไทยยุคนั้น ก็ได้สะท้อนให้เห็นความเป็นอยู่แบบบ้านเอกลักษณะไทย ด้วยหมู่บ้านเรือนไทยริมแม่น้ำลำคลอง แบบเรือนไทยภาคกลางที่มีลักษณะสอดคล้องกันอย่างดีและกลมกลืนกับภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และวิถีการใช้ชีวิตของไทย ที่เป็นสังคมเกษตรกรรม เน้นการเพาะปลูกและการคมนาคมทางน้ำจึงตั้งบ้านอยู่ริมน้ำเป็นสำคัญ หรือการใช้ชีวิตอยู่บนเรือ หรือใกล้ทำนน้ำ รวมทั้งการชี้ให้เห็นถึงลักษณะครอบครัวแบบครอบครัวขยายที่ประกอบไปด้วย ปู่ย่าหรือตายาย กับ พ่อ แม่ ลูก ที่อาศัยอยู่รวมกันในเรือนเดียว เป็นเรือนไทยประเภทเรือนหมู่สำหรับครอบครัวขยาย อย่างที่พบได้ในลักษณะครอบครัวแบบของตัวเอกที่มีลูกสาว ลูกเขยและหลานอยู่ร่วมด้วย

สำหรับแนวคิดอื่นๆทางด้านบริบททางวัฒนธรรมของไทยในประเด็นที่น่าสนใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็ได้แก่ศิลปะนาฏศิลป์ของไทย อย่าง หุ่นละครเล็ก ในที่นี้ได้ถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่มีอำนาจวิเศษเหนือมนุษย์และเป็นตัวร้ายของเรื่อง ตามความเชื่อในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติของศิลปะนาฏศิลป์ไทย, การรำร่ำหรือการรำหน้าไฟงานศพ, การแสดงความเคารพต่อครูบาอาจารย์อย่างพิธีไหว้ครูครอบโขนละคร และ โขน เป็นต้น

4.2.3 ภาพยนตร์เรื่อง *Going Home*

4.2.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ประกอบไปด้วย 3 ภาวการณ์ โดยเปิดเรื่องด้วยภาวะปัญหาภายในจิตใจของตัวละครเอกชายชื่อหยู ที่ต้องทุกข์ทรมานจากการสูญเสียคนรักไป เขาหมั่นคอยดูแลรักษาคคนรักด้วยวิธีการทางแพทย์แผนจีน และรอคอยให้คนรักฟื้นคืนชีวิตอย่างอดทน ในเรื่องได้เผยให้เห็นถึงความรักของหยูที่มีต่อไห่เอ้อ (ตัวเอกหญิง) ภรรยาของเขาอย่างมาก เขาปฏิบัติต่อร่างไร้วิญญาณของเธอเหมือนเช่นคนที่ยังมีชีวิตอยู่

นอกจากนี้ ก็ยังมีการถ่ายทอดให้เห็นอีกภาวะปัญหาหนึ่งที่ตัวละครนายตำรวจที่ชื่อชางก๊อวกไว ต้องประสบ นั่นคือ ลูกชายของเขาหายตัวไปอย่างลึกลับหลังจากที่ย้ายมาอยู่อพาร์ทเมนต์แห่งเดียวกับหยูนี้ไม่นาน จากนั้นภาวะปัญหาก็พัฒนามากขึ้น เมื่อนายตำรวจชางแอบเข้าไปในห้องของหยูเพื่อตามหาลูกชายที่หายไป แต่เมื่อหยูรู้เรื่องเขาก็เลยจับตัวเขาไว้โดยสัญญาว่าจะปล่อยตัวเขาไปในอีก 3 วันข้างหน้าที่เป็นวันครบกำหนดที่ภรรยาของหยูจะฟื้นจากความตาย

ภาวะการแก้ปัญหาก็เกิดขึ้นเมื่อถึงวันครบกำหนดที่ไห่เอ้อจะต้องฟื้น แต่เธอกลับไม่ฟื้น และหยูก็โดนตำรวจจับฐานกักขังนายตำรวจชางไว้ ในที่สุดหยูก็ถูกรถชนตาย ขณะที่วิ่งหนีการจับกุมของตำรวจ ส่วนศพของไห่เอ้อก็ถูกส่งไปชันสูตรที่โรงพยาบาล

ในตอนท้ายของเรื่องมีการดำเนินเรื่องไปสู่ภาวะสงบสุขที่เป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม ถึงแม้ว่าไห่เอ้อไม่อาจฟื้นจากความตาย และหยูก็ต้องประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตไปอีกคนก็ตาม แต่คนในครอบครัวหยูทั้งหมดก็ได้มาอยู่พร้อมหน้ากันอย่างมีความสุขทั้งหยูไห่เอ้อ และลูกสาวของตนในโลกของชีวิตหลังความตาย

ตารางที่ 16 โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Going Home*

ภาวะการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหา(disruption)	- หยูอยู่อย่างโดดเดี่ยว และทุกข์ทรมานจากการสูญเสียให้เอื้อคนรักไป เขาจึงใช้ชีวิตในแต่ละวันหมดไปกับการรักษาให้เอื้อให้ฟื้นจากความตายตามวิธีการแพทย์แผนจีน - ชางก๊อวไวกเพื่อนบ้านใหม่ของหยู แอบลักลอบเข้าห้อง หยูเพื่อตามหาลูกชายที่หายไป จนถูกหยูกักตัวไว้
2.ภาวะการแก้ปัญหา(equalization)	- ครบกำหนดแล้วแต่ให้เอื้อก็ยังไม่ฟื้นหยูยังคงเฝ้ารอเธอแต่ขณะนั้นตำรวจเพื่อนของชาง ก๊อว ไวกก็เข้าตรวจค้นบ้านหยู และปล่อยชางก๊อวไวกเป็นอิสระ - หยูถูกตำรวจจับส่วนให้เอื้อถูกนำตัวไปชันสูตรศพ - หยูถูกรถชนตายทันทีหลังจากที่เขาวิ่งตามรถที่บรรทุกศพภรรยาเขาไป และให้เอื้อเหมือนจะรับรู้ถึงชะตากรรมที่เขาประสบผ่านการรับรู้ทางจิตวิญญาณของเธอเอง
3.ภาวะการกลับเข้าสู่ภาวะสงบสุข(new equilibrium)	- หยู ให้เอื้อ และลูกสาว อยู่ร่วมกันพร้อมหน้าอย่างมีความสุข ในโลกของชีวิตหลังความตาย - ลูกชายของชางก๊อวไวกเดินทางกลับบ้านหลังจากที่ได้ไปสัมผัสกับโลกของวิญญาณในช่วงที่เขาหายออกจากบ้าน ไปอย่างลึกลับนั่นเอง

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย เรื่อง *Going Home* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) เป็นดังนี้

1. ตัวเอกต้องทนทุกข์ทรมานในการใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยวจากการสูญเสียเมียที่รักของตน ไปด้วยโรคร้าย
2. ดังนั้น ตัวเอกจึงพยายามใช้วิธีการรักษาของตนเพื่อทำให้เมียของตนที่ตายแล้วฟื้น แต่วิธีการรักษาในแบบของตัวเอกชาตินี้จะไร้ผลเพราะเธอไม่อาจฟื้นขึ้นมาตามกำหนดได้ ซ้ำผลจากการกระทำที่ไม่ถูกต้องของเขาด้วยการกักขังเพื่อนบ้านเอาไว้ในบ้านของตนก่อปัญหายุ่งยาก

ให้กับเขามากขึ้น โดยทำให้เขาถูกตำรวจจับและโดนรถชนตายในที่สุดขณะที่วิ่งหนีตำรวจเพื่อตามรถบรรทุกศพของเมียตน

3. หลังจากที่ตัวเอกชายได้ต่อสู้ด้วยการรักษาแบบจีนเพื่อเมียที่เขารักมาโดยตลอด แต่ในที่สุดเขาก็ได้ตระหนักว่าความตายไม่ใช่ศัตรูของเขาอีกต่อไป เพราะความตายได้ทำให้เขาได้อยู่พร้อมหน้ากับคนรักในครอบครัวทั้งเมีย และลูกสาวที่ตายไปก่อนหน้านี้ได้อย่างเป็นสุขในโลกของชีวิตหลังความตาย

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) โดยสรุปคือ

0. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัวเอกให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง

2. วิธีการแก้ไขปัญหาคือตัวเอกไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตนนั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน

0. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่ติดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างมีความสุขนั่นเอง

4.2.3.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นแนวคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้

ชะตากรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาแล้วและไม่มีผู้ใดที่จะสามารถควบคุมจัดการให้ชีวิตเป็นไปตามที่ตนต้องการได้ แม้สิ่งที่ตนต้องเผชิญนั้นจะทุกข์ทรมานมากเพียงใดก็ตามแต่ทางออกที่ดีที่สุดนั้นก็คือ ความสงบสุขที่เกิดจากการยอมรับชะตากรรมและเรียนรู้ที่จะดำรงชีวิตอยู่อย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนกับธรรมชาติของโลกนี้ซึ่งรวมถึงการยอมรับการดำรงอยู่ในธรรมชาติของโลกอื่นด้วย ได้แก่ โลกของชีวิตหลังความตายที่ไม่มีใครหลีกเลี่ยงไปได้พ้นหรือแม้แต่ยอมรับที่จะใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในโลกของชีวิตหลังความตายนี้หากชะตากรรมการตายนั้นมาถึง

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีการสื่อสารเพื่อจะชี้ให้เห็นข้อดีของการใช้ชีวิตแบบวิถีตะวันออกที่จะทำให้พบกับความสุขสงบแห่งจิตใจที่ยั่งยืนยาวนานกว่าความสุขที่เกิดจากวัตถุหรือทางกายภาพซึ่งนั่นก็คือ ความเชื่อในเรื่องของความเป็นหนึ่งเดียวของโลกกับจักรวาล ด้วยการพยายามที่จะใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนกับธรรมชาติหรือ

สภาวะแวดล้อมรอบตัวที่ถูกกำหนดมาแล้วนี้ให้ได้ ยอมรับในชะตากรรมของมนุษย์ที่ถูกกำหนดขึ้นมาแล้ว เช่น ยอมรับในชะตากรรมการตายเพราะถือเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งที่ทุกคนต้องพบ รวมถึงการไม่ยึดติดกับกายเนื้อเพราะมันเป็นสิ่งที่ไม่มั่นคงยั่งยืนแต่สูญสลายไปตามกาลเวลา และวาระที่ถูกกำหนดไว้แล้วของมัน

นอกจากนี้ยังเห็นได้ว่าแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นเป็นแก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิตโดยประเมินสภาพการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ระหว่างความเป็นมนุษย์ทางกายเนื้อ กับ ความเป็นมนุษย์ทางจิตวิญญาณในโลกของชีวิตหลังความตาย ซึ่งในตอนท้ายของเรื่องตัวละครเอกชายก็พบว่าความตายไม่ใช่สิ่งน่ากลัว การได้ไปใช้ชีวิตอยู่ในโลกของความตายทำให้ชีวิตของเขามีความสุขสมบูรณ์มากขึ้น ไม่ต้องใช้ชีวิตอย่างแปลกแยก โดดเดี่ยวเพียงลำพังอยู่ในสังคมอีก เพราะได้อยู่ร่วมกับครอบครัวอย่างพร้อมหน้าทั้งภรรยาและลูกสาวที่ทั้งคู่ได้ตายจากเขาไปก่อนหน้านี้

4.2.3.3 ความขัดแย้ง(Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้งประเภทต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 17 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *Going Home*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
หยู	- เขาเริ่มลังเลใจ เครียดและสับสนอย่างมากเนื่องจากให้เอ๋ไม่ฟื้นตามกำหนดเวลาหลังการรักษาด้วยแพทย์แผนจีนมายาวนาน - การพยายามเพื่อให้ได้มีชีวิตอยู่ร่วมกันกับให้เอ๋คนรักของตนแต่ต้องทนทุกข์ทรมานจากการต่อสู้กับโรคร้าย ความตายความเปลี่ยวเหงา หรือต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะชะตากรรมตามต้องการ	- เขาเชื่อมั่นว่าการรักษาด้วยแพทย์แผนจีนตามวิธีการของเขาจะสามารถทำให้ภรรยา(ให้เอ๋)ตนฟื้นจากความตายได้ทันตามกำหนดเวลาเพื่อที่เขาจะได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับเธออย่างมีความสุขอีกครั้ง - การได้มีชีวิตอยู่ร่วมกับคนที่รักอย่างพร้อมหน้าครอบครัวทั้งให้เอ๋กับลูกสาวในโลกของชีวิตหลังความตาย ถือเป็น การยอมรับกับชะตากรรมการตายร่วมกันอย่างมีความสุขทั้งครอบครัว

ตารางที่ 18 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของ

ภาพยนตร์เรื่อง *Going Home*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
<p>หยู – เขารักไห่เอ้อมาก และยอมรับไม่ได้กับการตายของเธอ เขาจึงปรนนิบัติกับเธอเสมือนว่าเธอยังมีชีวิตอยู่ แลร์อย่างอดทนให้ถึงกำหนดที่เธอจะฟื้นจากความตายอันเป็นผลลัพธ์ที่หยูกาดหวังจากวิธีการรักษาด้วยแพทย์แผนจีน</p>	<p>พลังภายนอก(ชะตากรรมและความตาย) – ชะตากรรมทั้งความเจ็บป่วยจากโรคมะเร็งร้าย และความตายได้มาพรากทั้งไห่เอ้อและหยูต้องพรากจากกัน</p>
<p>หยู – ชายผู้อพยพมาจากสังคมชนบทของประเทศจีนแผ่นดินใหญ่ที่มีชีวิตเรียบง่ายแบบดั้งเดิมของชาวจีน รักครอบครัวและบุพการีของตนมาก เชื่อมมั่นในภูมิปัญญาความรู้ของจีน อย่างเช่นแพทย์แผนจีน ปฏิเสธวัตถุนิยมหรือวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีแบบตะวันตกโดยเฉพาะการปฏิเสธการรักษาแบบแพทย์แผนตะวันตก รวมถึงความเป็นคนที่ชอบเก็บตัวไม่ชอบออกสังคมและยึดมั่นกับการรักษาด้วยแพทย์แผนจีนเพื่อให้คนรักของตนฟื้นจากความตายยิ่งทำให้เขาดูแปลกแยกกับสังคมเมืองของฮ่องกงมาก</p>	<p>สังคมเมือง – สังคมเมืองของฮ่องกงที่มีความเจริญก้าวหน้า และยึดมั่นเชื่อถือในหลักเหตุผลของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีตามอิทธิพลของตะวันตกเป็นสิ่งสำคัญ ไม่เชื่อในเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ เช่น โลกของชีวิตหลังความตาย หรือเรื่องที่ไม่อาจพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ เช่น เรื่องการใช้ทางการแพทย์แผนจีนทำให้คนตายแล้วฟื้นเป็นต้น นอกจากนี้ คนส่วนใหญ่ในปัจจุบันก็มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับต่ำ</p>

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ความขัดแย้งที่พบโดยรวมแล้วพยายามจะสื่อสารให้เห็นถึงแนวคิดแบบตะวันออกที่เชื่อในการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความตายหรือ โลกของคนตาย สำหรับการพยายามต่อสู้เอาชนะกับชะตากรรมการตายของตัวเองชายในเรื่องเพื่อให้คนรักของตนฟื้นกลับมาอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขนั้นก็ไมสำเร็จถือเป็นความพยายามจะชี้ให้เห็นแนวคิดแบบตะวันออกที่เห็นว่า ชะตากรรมเป็นสิ่งที่กำหนดไว้แล้วไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ทางเดียวที่เป็นทางออกที่สงบสุขก็คือ การยอมรับในชะตากรรมของตนเอง นอกจากนี้การใช้ชีวิตแบบของตัวเอกชายก็ขัดแย้งกับสังคมเมืองยุคปัจจุบันที่เขาดำรงอยู่มากถือเป็นการปฏิเสธแนวคิดในการใช้ชีวิตแบบโลกตะวันตกอย่างชัดเจนเพราะใช้ชีวิตเรียบง่ายไม่พึ่งพิงวัตถุหรือเชื่อถือ

ในวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆรวมทั้งปฏิเสขในการรักษาแบบแพทย์แผนตะวันตก แต่มุ่งมั่น
ใช้ชีวิตแบบดั้งเดิมของชาวจีนและศาสตร์ความรู้ทางการแพทย์แผนจีน

4.2.3.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีลักษณะและบทบาทของตัว
ละครดังนี้

หยู ตัวเอกชายในเรื่อง เขาเป็นชายหนุ่มวัยกลางคนที่อพยพมาอยู่
ฮ่องกงใช้ชีวิตอย่างลำบากในสังคมเมืองกับภรรยาเพียงสองคน
กิจวัตรประจำวันเพียงอย่างเดียวของเขาคือการทำยาจีนเพื่อรักษา
ตามแนวทางที่เชื่อว่าจะทำให้ภรรยาฟื้นคืนชีพและยังปฏิบัติกับ
เธอเหมือนเช่นคนปกติทั้งที่เธอเสียชีวิตแล้วอย่างอดทน สำหรับ
บุคลิกภาพของเขานั้นก็สอดคล้องกับบุคลิกภาพชาวจีนทั่วไป
มากได้แก่มินิสัยค่อนข้างเก็บตัว เงียบเฉยดูเย็นชา ไม่ชอบคบหา
สมาคมกับคนแปลกหน้า หมกมุ่นแต่เรื่องของครอบครัวตนเพียง
อย่างเดียว รักและเอาใจใส่ต่อคนในครอบครัวมากรวมถึงกตัญญู
ต่อบุพการีตามคุณธรรมของคนจีนที่พึงมีด้วย นอกจากนี้ยังมี
ความคิดอนุรักษ์นิยมปฏิเสขการใช้ชีวิตฟุ้งฟิงวัตถุ ปฏิเสขวิทยา
ศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆ หรือภูมิความรู้ต่างๆของโลกตะวันตก
โดยเฉพาะการแพทย์แผนตะวันตก

ไห่เอ้อ ตัวละครเอกหญิงภรรยาของหยูที่ตายด้วยโรคมะเร็ง ถูกถ่าย
ทอดให้เห็นด้วยร่างที่ไร้วิญญาณแต่ยังคงผิวพรรณเปล่งปลั่ง
ดวงตาเบิกกว้างเหมือนคนที่กำลังมีชีวิต เมื่อ 6 ปีก่อนเธอเคย
ใช้แพทย์แผนจีนรักษาหยูที่ตายด้วยมะเร็งจนฟื้นคืนชีพมาได้
แต่เธอกลับมาเป็นมะเร็งเองอีกทำให้หยูต้องอดทนรักษาเธอ
อีก 3 ปีเพื่อให้เธอฟื้น

ลูกสาวครอบครัวหยู เด็กหญิงในชุดสีแดงอายุราว 3 ขวบที่คอยวนเวียนอยู่รอบๆ
ครอบครัวหยูเสมอแต่เธอเป็นวิญญาณที่พ่อแม่ของเธอไม่อาจ
สัมผัสรับรู้ได้หากยังมีชีวิตอยู่ การปรากฏของตัวละครนี้ถูก
ใช้เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่หมายถึงความสุขที่วนเวียนรอคอย

ตำรวจชางก๊อวกไว

เด็กชายชาง

เจ้าของร้านถ่ายรูป

หยุดอยู่นั่นเอง ทั้งนี้เธอตายตั้งแต่ออยู่ในท้องของไห
เอ้อที่ป่วยเป็นมะเร็ง ดังนั้นพ่อแม่จึงไม่เคยพบเลย
เพื่อนบ้านใหม่ของหยุด ใช้ชีวิตอย่างลำบากเลี้ยงลูกชาย
เพียงลำพัง ในสังคมเมืองด้วยความเครียดและกดดัน
อย่างมาก เขารักลูกชายมากแต่ไม่ค่อยมีเวลานักกระทั่ง
ลูกเขาหายไปทำให้เสียใจและรู้สึกผิดมากจึงพยายาม
ตามทำทุกทางเพื่อตามลูกกลับบ้านแม้ว่าจะถูกหยุดจับตัว
ไว้เขาก็พยายามดิ้นรนหนีเพื่อไปหาลูกชายที่รัก
ลูกชายของชางก๊อวกไว ตัวละครตัวนี้ช่วยสื่อสารให้ผู้ชม
ได้เห็นถึงความแตกต่างของ 2 โลกหรือ 2 ภพที่ดำรงอยู่
ร่วมกันในจักรวาลนี้ นั่นก็คือ โลกของมนุษย์ผู้ยังมีชีวิต
กับโลกของชีวิตหลังความตายเพราะเขาเป็นตัวละคร
เพียงตัวเดียวที่สามารถติดต่อกับวิญญาณได้ ทั้งลูกสาว
หยุด และวิญญาณในร้านถ่ายรูป
เป็นตัวละครที่ถูกใช้เพื่ออ้างอิงถึงโลกของชีวิตหลัง
ความตายโดยร้านถ่ายรูปเป็นโลกของคนตาย ดังนั้นเมื่อ
ตัวละครใดได้มาปรากฏอยู่ในร้านนี้ก็แปลว่า เขาได้ตาย
แล้วนั่นเอง ยกเว้นเด็กชายชางที่ลูกสาวหยุดนำพามาที่นี่
ทั้งๆที่ยังมีชีวิตอยู่

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า สิ่งที่ถูกถ่ายทอดอย่างสำคัญก็
คือ การพยายามยกให้เห็นคุณค่ามรณภูมิปัญญาของโลกตะวันออก เหมือนอย่างที่ตัวละครเอกในเรื่อง
ยึดถือ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิตแบบไม่พึ่งพิงยึดติดกับวัตถุเหมือนคนรุ่นใหม่ในสังคมยุคนี้ที่มี
แนวคิดวัตถุนิยมเป็นสำคัญ โดยเฉพาะการยึดมั่นในการรักษาด้วยแพทย์แผนจีนที่สามารถให้ผล
ทางการรักษาที่พิเศษกว่าแพทย์ตะวันตก ซึ่งยังสามารถทำให้คนตายแล้วฟื้นกลับมามีชีวิตได้อีก
ด้วย อีกทั้งการสร้างให้ตัวละครเอกทั้งชายและหญิงในเรื่องป่วยเป็น โรคมะเร็งเหมือนกันก็เป็นการ
สะท้อนให้เห็นความเจ็บป่วยด้วยโรคของผู้คนในสังคมยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยมลพิษ และความเครียด
จากการใช้ชีวิตอย่างมาก โดยโรคมะเร็งเป็นโรคที่คนในยุคปัจจุบันทั่วโลกเจ็บป่วยและตายมากที่สุด
นับแต่ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา

นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นถึง ความแปลกแยกแตกต่างระหว่างชาวจีนแผ่นดินใหญ่

กับ ชาวจีนฮ่องกง ที่ต้องพยายามดำรงอยู่ร่วมกันให้ได้ในสถานะใหม่หลังคืนเกาะฮ่องกงกลับสู่
ในปกครองของสาธารณรัฐประชาชนจีน อย่างไรก็ดี สภาพของสังคมเมืองยุคใหม่ที่เจริญรุดหน้า
และเป็นสังคมวัตถุนิยม ก็สร้างความยากลำบากและความกดดันให้แก่ผู้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคม
ดังกล่าวนี้มาก ซึ่งสิ่งต่างๆทั้งหมดดังกล่าวแล้วนี้ ทั้งความแปลกแยกแตกต่างระหว่างการเผชิญหน้า
กันของการดำรงชีวิตแบบสังคมนิยมอย่างจีนแผ่นดินใหญ่ กับจีนฮ่องกงที่มีความเจริญก้าวหน้าทาง
อุตสาหกรรมกับธุรกิจการค้าที่เสรีอยู่มาก รวมถึงการใช้ชีวิตอย่างลำบากในสังคมที่แข่งขันกันเอา
ตัวรอดเช่นนี้ถูกสะท้อนผ่านตัวละครชาย 2 ตัวในเรื่อง ได้แก่ชายอพยพชาวจีนตัวเอกชายในเรื่อง
(หยู) กับชายชาวฮ่องกงที่ชื่อชางก๊อกไว

แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะใช้นักแสดงชาวฮ่องกงทั้งหมดแต่ก็ล้วนนำแสดงโดยนักแสดง
แสดงชั้นนำที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปทั่วเอเชียหรือทั่วโลก ได้แก่เหล่หึงมิง(หยู), คอร่า อิง(ไห่เอ๋อ),
และอิริค ชาง(ตำรวจชางก๊อกไว)

4.2.3.5 ฉาก(Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอด
เรื่องราวดังนี้

- ฉากยุคสมัยฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆทั้งหมดในภาพยนตร์ ได้แก่ฉาก
ประเทศฮ่องกงในยุคปัจจุบัน โดยมีฉากสำคัญ ได้แก่ หมู่ตึกของอพาร์ทเมนท์ที่เป็นที่ตั้งของห้องพัก
หรือบ้านพักของครอบครัวหยู และครอบครัวที่ย้ายเข้ามาใหม่ของตำรวจชางก๊อกไว กับลูกชาย ซึ่ง
เหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องจะเกิดขึ้นที่นี่ บรรยากาศของอพาร์ทเมนท์อย่างที่น่าเสนอในเรื่องจะมี
สภาพลึกลับเงิบเงิบดูน่ากลัวๆ และเกือบร้างผู้คน เพราะคนส่วนใหญ่ต่างย้ายออกไปอยู่ที่อื่นกัน
เกือบหมด นอกจากนี้ยังมีฉากสำคัญอีกฉากหนึ่งที่ถูกแนะนำตั้งแต่ตอนเปิดเรื่องนั่นคือ ฉากร้าน
ถ่ายรูปแบบเก่า ฉากนี้สำคัญในแง่ของการแนะนำโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาติ ได้แก่โลกของชีวิต
หลังความตายที่ดำรงอยู่จริงในโลกนี้ ทั้งนี้ได้มีการถ่ายทอดให้เห็นว่าคนที่ตายแล้วก็สามารถใช้ชีวิต
อย่างเป็นปกติสุขได้เหมือนขณะที่มีชีวิตอยู่ได้

ฉากร้านถ่ายรูป แทนโลกแห่งชีวิตหลังความตายที่สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง
ชีวิตหลังความตายในบาร์โธ ตามพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน นั่นเอง

- ฉากที่เป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์เกือบทั้งหมดในเรื่อง ได้แก่ ฉากภายในบ้านหรือ

ห้องพักของครอบครัวหุหมอยาจีน การเก็บตัวอยู่ในห้องของหูกับภรรยาที่เขารัก มีการเล่าเรื่องของตัวเองการใช้ชีวิตประจำวันในแต่ละส่วนภายในตัวบ้าน ไม่ว่าจะเป็นห้องน้ำ ห้องนอน โต๊ะกินข้าว ใช้ชีวิตเพียงคนปกติกับเธอทั้งๆที่ไ่เอ้อตายไปแล้วภายในห้องจัดแต่งอย่างเรียบง่ายไม่ฟุ้งเพื่อไม่มีเฟอร์นิเจอร์ทันสมัยไม่มีของมีค่ามีราคาอะไรเป็นการแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของครอบครัวนี้ที่อาจอยู่ด้วยความลำบากแร้นแค้นในประเทศที่ไม่ใช่บ้านเกิดของตนอย่างฮ่งกงที่เป็นสังคมเมืองที่มีความเจริญมากกว่าบ้านเกิดของเขาที่เป็นสังคมชนบทของประเทศจีนแผ่นดินใหญ่

- ฉากชนิดที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ต่างๆในที่นี้คือ พวกข้าวของเครื่องใช้ภายในบ้านที่สำคัญคือ อุปกรณ์หรือเครื่องมือต่างๆที่ใช้สำหรับการรักษาให้ชีวิตของไ่เอ้อฟื้นกลับมาบนโลกมนุษย์นี้ได้แก่เครื่องบดหินสมุนไพรจีน หม้อต้มยา อ่างอาบน้ำสำหรับให้ศพแช่ยาจีนเป็นต้น รวมถึงฉากที่แสดงวิธีการรักษาคนไข้อย่าง ช่างก๊อวกว เพื่อนบ้านที่ป่วยเป็นโรคหอบหืด และโรคระบบทางเดินอาหาร นั้น แสดงให้เห็นถึงคุณค่าแห่งภูมิปัญญาจีนที่สำคัญ นั่นก็คือ การรักษาตามวิธีการแบบแพทย์แผนจีน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการตรวจรักษาวินิจฉัยโรค การรักษาด้วยการแทงเข็ม และอาหาร ที่ตัวละครเอกเห็นว่าเป็นหนทางรักษาที่ได้ผลดีกว่าวิธีการแบบแพทย์แผนตะวันตกเสียอีก

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า โดยสรุปแล้วประกอบไปด้วยฉากดังนี้

1. ฉากสังคมเมืองยุคใหม่ สังคมที่มีความเจริญด้านวัตถุมากและผู้คนในสังคมต่างต้องดิ้นรนเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด มีการให้ความสำคัญกับครอบครัวในระดับต่ำ อีกทั้งผู้คนมีการใช้ชีวิตแบบฟุ้งเฟ้อและเชื่อถือในวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีหรือภูมิปัญญาต่างๆตามแบบตะวันตกมากกว่าภูมิปัญญาของโลกตะวันออก และปฏิเสธสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่อธิบายไม่ได้ตามหลักของเหตุผลแบบตะวันตก(ฉากหลัก คือ ฉากประเทศฮ่งกงยุคปัจจุบัน)
2. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ รวมถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมทั้งที่มีลักษณะโดยรวมแบบโลกตะวันออก โดยเฉพาะความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ในกรณีนี้ได้แก่ การถ่ายทอดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของจีนต่างๆ โดยเฉพาะการแพทย์แผนจีน ลักษณะบุคลิกภาพของชาวจีน เป็นต้น

4.2.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบสัญลักษณ์พิเศษ
ต่างๆ ดังนี้

• สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก

1. ชุดลูกสาวครอบครัวหุย สีแดง เป็นตัวหมายถึง ภูตผี และ ความสุข
ตามความเชื่อของจีนนั้น ในวัฒนธรรมจีนมีสีที่สำคัญอยู่ 3 สี คือ สีแดง สีดำ
และสีขาว ในที่นี้ขอกกล่าวถึง สีแดง ซึ่งจัดเป็นสีของเลือด เป็นสัญลักษณ์ในแง่บวกของชีวิต
อย่างเช่น ความสุข ความมั่งคั่ง ชื่อเสียง ฯลฯ โดยที่สีแดงนั้นจะสัมพันธ์กับ โชคดีเสมอ ดังนั้น เด็ก
สาวชุดสีแดงอายุราว 3 ขวบที่คอยวนเวียนอยู่ใกล้ๆ ครอบครัวหุยตลอดเวลา แต่เขาทั้งคู่ไม่เคยเห็น
เลยในขณะที่มีชีวิตอยู่ในโลกนั้น และในที่สุดก็ได้พบเจอในตอนจบของเรื่อง ก็เป็นการให้
ความหมายโดยนัยผ่านสัญลักษณ์ทางสีเพื่อให้ผู้ชมได้ตีความได้ว่าเธอเป็นภูตผี วิญญาณ และยัง
หมายถึงความสุขเพราะเป็นความสุขที่วนเวียนรอกวนกับให้อะอยู่ซึ่งเขาก็ได้พบกับมันในที่สุดนั่น
คือความสุขที่ได้รับจากการอยู่พร้อมหน้าครอบครัว ความสุขที่ได้พบกับลูกสาวของตนหรืออาจจะ
เรียกว่าเป็นความโชคดีของทั้งคู่ก็ได้

2. รูปถ่ายครอบครัวหุย เป็นตัวหมายถึง ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เป็นสุข
การนำเสนอรูปถ่ายในตอนท้ายของเรื่องในฉากร้านถ่ายรูป (ที่เป็นตัวแทนโลก
ของชีวิตหลังความตาย) ที่สมาชิกในครอบครัวหุยถ่ายรูปร่วมกันพร้อมหน้าเต็มไปด้วยสีหน้าที่เป็น
สุขทั้งหุย ให้อ้อ และลูกสาวถึงแม้ว่าจะเป็นการถ่ายรูปในโลกของชีวิตหลังความตายก็ตาม แต่ก็
เป็นการแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของวิญญาณครอบครัวหุยในภพภูมิ และเป็นความสุขที่มีอาจพบได้
ขณะที่หุยยังมีชีวิตอยู่บนโลกนี้

• สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม

1. รูปวาดของเด็กชายและหญิงบนกำแพง เป็นตัวหมายถึง ชะตากรรมของ
เด็กชายซาง (ลูกนายตำรวจซางก้อกไว)
รูปวาดของเด็กผู้หญิงปรากฏอยู่ในตอนต้นของเรื่องอันหมายถึงการมี
อยู่ของเด็กหญิงชุดแดงที่มาเขียนกำแพงเล่น และเมื่อซางลูกตำรวจหนึ่งในสองครอบครัวในอพาร์ท
เมนต์ได้หายตัวไปไม่มีใครหาพบ ก็ปรากฏรูปวาดเด็กผู้ชายข้างรูปเด็กผู้หญิงตรงตำแหน่งเดิมของ
กำแพงนั้นเป็นการบอกว่าเขามีตัวตนอยู่ในอีกโลกหนึ่งกับเด็กหญิงชุดแดง

ในอีกโลกหนึ่งที่ซ่อนอยู่ในโลกมนุษย์และไม่ใช่ทุกคนที่จะเข้าถึงได้ซึ่งนั่นก็คือโลกของชีวิต
หลังความตายนั่นเอง

2. การปรากฏตัวของครอบครัวหุและรูปถ่ายในร้านถ่ายรูปหน้าอพาร์ท
เมนต์ เป็นตัวหมายถึง ฆาตกรรมการตายและการยอมรับในชีวิตหลังความตาย

การปรากฏตัวของคนในร้านถ่ายรูป (ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ร้านถ่ายรูป เป็น
ตัวหมายถึง โลกของชีวิตหลังความตาย) นั่นคือ การแสดงให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความ
ตาย การปรากฏตัวของหุและไให้เอ๋รวมทั้งการพบลูกสาวตัวเองแสดงให้เห็นว่าทั้งคู่ได้ตายแล้ว
รวมทั้งการที่ครอบครัวได้มาถ่ายรูปร่วมกันด้วยสีหน้าที่เป็นสุข ก็แสดงถึงการยอมรับในชะตา
กรรมการตายของพวกตน ทั้งนี้หากหุและไให้เอ๋ไม่เสียชีวิตก็จะไม่มีโอกาสได้พบกับวิญญาณของ
ลูกสาว (วิญญาณของเด็กผู้หญิงแต่งชุดสีแดง) ตัวเองได้เลย แม้ว่าเธอจะเป็นวิญญาณที่คอยวนเวียน
อยู่รอบๆครอบครัวหุอยู่เสมอขณะที่พวกเขายังมีชีวิตอยู่ก็ตามเนื่องจากอยู่กันคนละภพภูมิ

● สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

0. การเสียดสีภาวะความเจ็บป่วยของสังคมโลกาภิวัตน์ ได้แก่ การให้ตัวละคร
หลักของเรื่องคือผู้ที่ป่วยด้วย โรคมะเร็ง โรคระบบทางเดินหายใจ และโรคระบบทางเดินอาหาร ซึ่ง
เป็นโรคที่มีเหตุปัจจัยต่อการเกิดโรคที่สัมพันธ์กับสภาวะอารมณ์ และสภาพแวดล้อมอยู่มาก รวมทั้ง
ยังถือเป็นโรคที่ทำให้ผู้คนในประเทศที่เจริญแล้วเสียชีวิตมากที่สุด

โรคมะเร็ง โรคระบบทางเดินหายใจ และโรคระบบทางเดินอาหาร เป็นตัว
หมายถึง โรคภัยของผู้คนในบริบทร่วมสมัยยุคโลกาภิวัตน์

นอกจากนี้ บุคลิกภาพและอารมณ์ที่แสดงออกของตัวละครในเรื่องยังมีความ
สัมพันธ์อย่างสำคัญกับอาการป่วยของแต่ละคน และอย่างสอดคล้องกับข้อสมมติฐานทางการแพทย์
แผนจีนอีกด้วย เช่น คนที่มีบุคลิกภาพแบบหยิน ที่เก็บกด มองแต่ตัวเอง พยายามซ่อนความรู้สึก ฝัง
แน่นกับอารมณ์อย่างเก็บกดอย่างไม่มีทางออกอย่างตัวละคร หุ และไให้เอ๋ ก็จะเจ็บป่วยด้วย
โรคมะเร็ง หรือความเครียดที่จะต้องใช้ชีวิตอยู่อย่างยากลำบากในสังคมเมืองที่ส่งผลให้ ตัวละคร
อย่าง ชางก๊อโก้ว ป่วยเป็นโรคระบบย่อยอาหาร และทางเดินหายใจได้

ความเครียดจัดเป็นปัญหาอันดับหนึ่งของโลกทุกวันนี้ ความเครียดทำให้เป็น

โรคต่างๆ หรือทำให้โรคต่างๆรุนแรงขึ้น เช่น โรคมะเร็ง โรคภูมิแพ้ โรคหืด โรคติดเชื้อ ไมเกรน โรคหัวใจ โรคความดันโลหิตสูง แผลในกระเพาะอาหาร โรคเบาหวาน เป็นต้น คนที่เครียดจะมีการตอบโต้ทางภูมิคุ้มกันต่อแอนติเจนที่ต่ำกว่าคนไม่เครียด และผลจากการศึกษาพบว่า มีปรากฏการณ์ต่างๆมากมาย ที่ชี้ให้เห็นว่า กาย-จิต (Body - Mind) เชื่อมโยงกัน คนที่ปฏิบัติเจริญสมาธิภาวนาอย่างสม่ำเสมอจะมีจิตใจที่สงบก็จะส่งผลให้ไม่ค่อยเจ็บป่วยเป็นโรคอะไร และยังมีอายุยืนนานอีกด้วย คำอธิบายอย่างหนึ่งที่น่าจะเป็นเพราะมีภูมิคุ้มกันสูง ตรงกันข้ามกับคนที่มีความตึงเครียดก็จะเป็น โรคติดเชื้อ และเป็น โรคมะเร็งได้ง่าย

โดยเรื่อง กาย-จิต (Body - Mind) เชื่อมโยงกันนี้ พระพุทธเจ้าทราบมานานแล้ว ในทางพุทธมองว่า มนุษย์ประกอบด้วยชั้น 5 นั่นคือ รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ ซึ่งชั้น 5 นี้บางทีก็เรียกว่า รูป-นาม หรือกายกับจิตที่ดำรงอยู่ในกันและกันไม่ได้แยกออกจากกันจึงมีผลต่อกันและกันอยู่ ซึ่งถึงสิ่งนี้เป็นที่ชี้ให้เห็นถึงคุณค่าแห่งภูมิปัญญาตะวันออกที่ยังคงทันสมัยอยู่เสมอ และเป็นแนวทางในการรักษาสุขภาพกายและจิตให้สมบูรณ์ไม่ก่อให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บอันใดที่ร้ายแรงจนยากแก่การรักษา

2. การให้คุณค่าแก่แพทย์แผนตะวันออก กรณี แพทย์แผนจีน

การแพทย์แผนจีน เป็นตัวหมายถึง ภูมิปัญญาทางการแพทย์ที่ให้ผลการรักษาอันวิเศษ (โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความสามารถทางการรักษาที่ทำให้คนที่ตายแล้วกลับฟื้นคืนมาได้)

ในฉากหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง *Going Home* กลางดึกคืนหนึ่งที่ห้องพักของหนู หลังจากที่เขานำภรรยาเข้านอนแล้วเขาก็ได้ออกมาดูซางก็้อก ไวที่ถูกเขามัดมือมัดเท้า ไว้ในห้องของเขา เขาพบว่าเพื่อนบ้านของเขาไออย่างหนักและมีอาการหอบหืด อีกทั้งระบบย่อยอาหารก็ไม่ดี หลังจากที่หนูได้ตรวจดูอาการภายนอก ได้แก่การดูจากลิ้นแล้ว เขาก็สามารถวินิจฉัยอาการได้ตามหลักวิชาของหมอจีน ต่อจากนั้นเขาก็ฝังเข็มที่คอ 1 จุด และที่บริเวณขมับทั้งสองข้างอย่างละจุด นอกจากฉากนี้แล้ว ฉากอื่นๆ ในเรื่องก็ได้แสดงให้เห็นถึงการรักษาด้วยยาจีนตลอดทั้งเรื่องทั้งการเตรียมยา ใช้เครื่องมือ หั่นยา บดยา ต้มยา จำพวกสมุนไพรจีนเพื่อถ่ายทอดให้เห็นถึงความรักความผูกพันที่ต้องอดทนเพื่อแลกมาซึ่งการฟื้นคืนชีวิตของคนที่ยรัก ด้วยการรักษาด้วยแพทย์แผนจีนแต่แบบประยุกต์ใช้และวิธีที่จำเพาะในการรักษาของตัวละครเอกอย่าง หนู และ ให้อื่อในเรื่องที่เชื่อว่า จะสามารถทำให้คนตายแล้วฟื้นได้

หากตรวจสอบตามการวินิจฉัยโรคและการรักษาตามแพทย์แผนจีนเราก็จะพบกับภูมิปัญญาตะวันออกที่น่าสนใจ โดยหลักแนวคิดเฉพาะของแพทย์แผนจีนคือ หยินและหยาง ร่างกายจะสมบูรณ์แข็งแรงเมื่อทั้งสองอย่างดังกล่าวในร่างกายของคนเรานั้นอยู่ในภาวะสมดุล

(Homeostasis-equilibrium) โดยถ้าหากมีการทำงานของอวัยวะใดมากเกินไป (Hyperfunction) ก็แสดงว่าร่างกายหรืออวัยวะนั้นอยู่ในภาวะหยาง และถ้าการทำงานลดน้อยลง (Hypofunction) ก็แสดงว่าร่างกายหรืออวัยวะนั้นอยู่ในภาวะหยิน อีกทั้งยังมีการจัดแบ่งโครงสร้างของอวัยวะตรงส่วนต่างๆของร่างกายเป็นจำพวกหยินและหยางอีกด้วย

2.1) วิธีตรวจวินิจฉัยโรค: การดู ฟัง ถาม จับ

การตรวจรักษาหรือการวินิจฉัยโรคตามตำราแพทย์แผนจีนนั้น โดยสรุปแล้วประกอบด้วยหลักสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ **ดู ฟัง ถาม จับ**

วิธีการเช่นเดียวกันนี้ก็ถูกแสดงให้เห็นผ่านการแสดงพฤติกรรมในการวินิจฉัยโรค ของตัวละครเอกชายหมोजินที่ชื่อ **หยู หมोजิน** ในฉากที่เมื่อเขาพบอาการป่วยของตำรวจชาว

การดู ในที่นี้ **หยู** เข้าไปสังเกตอาการอาการของ เพื่อนบ้านชาว จากการดูที่หน้า ที่ดวงตา ที่แขนหรือตัวสีหน้า สีของผิวหนัง รวมถึงดวงตา สามารถบอกถึงสภาพการณ์ของคนไข้ในขณะเวลานั้นได้ ซึ่งหลังจากที่ ตัวเอกอย่าง **หยู** ได้สังเกตบริเวณในอวัยวะแต่ละส่วนดังกล่าวเพื่อทราบอาการ โดยรวมแล้ว เขาก็สามารถวินิจฉัยได้ว่า ชางนั้นป่วยเป็น โรคหอบหืด จากคำพูดดังต่อไปนี้

หยู : “หอบ หืด หนักอย่างนี้เป็นตำรวจได้ไง”

การตรวจด้วยสายตาจะทำให้ทราบลักษณะทั่วไปของผู้ป่วย นอกจากนี้แพทย์จีนยังได้พัฒนาระบบการตรวจถึงขั้นที่จะบอกได้จากการดูสีหน้าว่าคนไข้เป็นโรคอะไร ซึ่งจะทำให้การตรวจอื่นอย่างละเอียดถี่ถ้วน โดยดูจากสี รูปร่าง และสิ่งที่เคลื่อนไหว แพทย์จีนมักวินิจฉัยโรคด้วยเพียงการดูจากสายตาของผู้ป่วย เพราะดวงตามีส่วนสัมพันธ์กับอวัยวะภายในเกือบทั้งหมดในร่างกาย ตั้งแต่ หัวใจ ตับ ปอด ม้าม ไต กระเพาะอาหาร กระเพาะปัสสาวะ ลำไส้ เป็นต้น อย่างที่เห็นในภาพยนตร์กรณีที่ **หยู** ให้ชางแลบลิ้นเพื่อตรวจดูอาการ ซึ่งนอกจากชางจะมีอาการป่วยด้วยโรคหอบหืดแล้วหลังจากที่ได้สังเกตอาการโดยรวมที่สีหน้า ดวงตา รวมถึงสีผิวหนัง เขาก็พบอีกว่าชางป่วยด้วยระบบทางเดินอาหาร หลังจากที่ได้ตรวจดูลิ้นแล้ว เห็นได้จากบทพูดต่อไปนี้

หยู : “ธาตุไม่ดี ระบบย่อยอาหารก็ไม่ดี คุณต้องออกกำลังกาย คุมอาหาร แล้วก็เลี่ยงอาหารมันๆด้วย กะหล่ำปลี ผักกาด ถั่วอก ส้มและกี๊มะม่วงด้วย อย่างน้อยก็จนกระทั่ง ธาตุดีขึ้น”

การฟัง เสียงที่เปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็น เธอ หอบ ไอ จาม สะอึก

ถอนหายใจ พุด ตะโกน ผายลม ล้วนทำให้แพทย์สามารถจับเสียงได้ว่าคนไข้กำลังมีปัญหาใน ส่วนใด แล้วจึงวินิจฉัยโรคเพื่อหาทางบำบัดไปตามนั้น ขณะที่เปล่งเสียงก็สามารถวินิจฉัยจากสิ่งที่ แสดงออกมาในเวลาเดียวกันนั้นได้อีก อย่างกลืนทั้งจากช่องปาก จมูก ทวารหนัก อย่างในที่นี้ กรณี ของหยู เขาก็ใช้การฟังจากเสียงหอบ จาม การถอนหายใจ ซึ่งอาจรวมถึงการรับรู้เพื่อระบุโรคที่ได้ จากกลิ่นที่เล็ดลอดออกมาจากตัวผู้ป่วยทางช่องปากและจมูกของ ตัวละครที่ชื่อซาง อีกด้วย

การถาม การซักถามเป็นแนวทางหนึ่งในการตรวจหาสาเหตุของโรค ไม่ ว่าจะเป็นเรื่องของสภาพการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงสิ่งต่างๆที่แวดล้อมชีวิตคนไข้ ย่อมเป็นที่มา ของโรคได้ทั้งสิ้น อย่างชาวเมืองที่ต้องอาศัยอยู่ในสังคมแออัด ย่อมมีโอกาสป่วยด้วยโรคทางเดิน หายใจกันมาก รวมทั้งอีกสารพัดโรค เช่น โรคกระเพาะอาหารอักเสบ โรคหัวใจ โรคความดันโลหิต สูงและต่ำ รวมทั้งโรคที่มีสาเหตุมาจากอาชญากรรมหรืออุบัติเหตุ ตลอดจนการเที่ยวสำส่อน สำหรับกรณีนี้ ไม่ได้ปรากฏว่า หมอจินอย่างหยู ใช้วิธีใดถามซางเพื่อวิเคราะห์สาเหตุของโรคแต่ อย่างไม่อาจเพราะเขาพอที่จะรู้ความเป็นมาของชีวิตผู้ป่วยคนนี้ดีพอที่จะใช้ในการสรุปอาการป่วย แล้วยังเป็นได้ เนื่องจากว่า ผู้ป่วยอย่าง นายตำรวจซาง นั้นเป็นเพื่อนบ้านของเขานั่นเองที่ ชีวิตประจำวันก็แทบไม่ต่างกันนักด้วยการที่จะต้องตื่นนอนอย่างลำบากเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอดในสังคม เมืองเหมือนกัน เขาจึงต้องเจ็บป่วยด้วยโรคร่วมสมัยที่คนส่วนใหญ่ทุกวันนี้เป็นกัน ไม่ว่าจะเป็นโรค หอบหืด โรคในระบบทางเดินหายใจ และทางเดินอาหาร

การจับ ชั้นนี้เป็นขั้นสุดท้ายที่สำคัญที่สุด ด้วยการสัมผัสกับตัวผู้ป่วยโดย ตรงที่เรียกว่า *เมะ* ซึ่งเป็นการจับชีพจรสามแห่งบนแต่ละข้อมือทั้งซ้าย และขวาที่มีจุดแตกต่างกัน ซึ่งสามารถใช้วิเคราะห์ถึงอาการของอวัยวะภายในร่างกายได้ อย่างที่เห็นในภาพยนตร์เรื่องนี้ อย่างเช่น หยูที่คอยพุดพรั้งเรื่องราวในอดีตตอนที่เริ่มรักกับภรรยาใหม่ๆ ตอนเรียนมหาวิทยาลัย ได้กล่าวถึงความรู้สึกตอนจับชีพจรของไห่เอ๋อครั้งแรก รวมทั้งการพุดพรั้งความผิดที่เขาไม่คอย หมั่นจับชีพจรของไห่เอ๋อให้ดีทำให้ไม่สามารถป้องกัน โรคมะเร็งไห่เอ๋อไว้ได้ทัน รวมถึงการจับชีพ จรของซางก๊อกไวจนสามารถวินิจฉัยอาการ ได้ว่าเขาป่วยด้วย โรกระบบทางเดินอาหาร

2.2) ธาตุทั้งห้า หรือ พลังงานจิ ภูมิ qi ที่ปรากฏในภาพยนตร์

“...ธาตุไม่ดี ระบบย่อยอาหารก็ไม่ดี” จากคำพูดของตัวเอกอย่างหยูในภาพ ยนตร์เรื่องนี้ นั้นเป็นการวินิจฉัยอาการของตัวละครชื่อซาง ที่นำไปสู่การศึกษาแพทย์แผนจีนใน เรื่องธาตุทั้งห้า กับ พลังงานจิ นี้ คำพูดของหยูที่ว่าธาตุไม่ดีนั้นมีความหมายถึงคำว่า *bad qi* คำว่า qi ในที่นี้อาจจะตีความหมายถึงพลังงานจิได้ด้วยการออกเสียงเรียกคำสอดคล้องกัน

กรณีที่ 1 : ธาตุทั้งห้า ทฤษฎีหนึ่งในวิชาแพทย์แผนจีน นั่นก็คือ

ทฤษฎีปี่ญจธาตุหรือธาตุทั้งห้า (The Five Elements Theory) เป็นทฤษฎีที่อาศัยหลักปรัชญาที่ว่า สิ่งทั้งหลายในโลกสามารถจัดแบ่งออกได้เป็น 5 ธาตุ คือ ธาตุไม้ ไฟ ดิน โลหะ และน้ำ การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงทุกอย่างล้วนเกิดจากธาตุทั้งห้านี้ เปรียบเทียบได้กับทัศนศาสตร์ของการแพทย์แผนโบราณของไทยที่มองว่าร่างกายประกอบด้วย 4 ธาตุ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ โดยโครงสร้างของธาตุทั้งห้า ถูกใช้เพื่ออธิบายคุณลักษณะของโรค และวิธีการรักษาโรค หรือวิธีที่โรคนั้นๆ เป็นภัยต่อมนุษย์ โดยกล่าวในเชิงอุปมา เพื่ออธิบายว่าโรคดังกล่าวเกี่ยวข้องกับมนุษย์อย่างไร ด้วยการสังเกตการประสานหรือการไม่ประสานกันของธาตุทั้งห้าดังกล่าวเพื่อใช้อธิบายวิธีการรักษานั้นๆ อันเป็นไปตามลักษณะของความรู้จีนและวิธีการรักษาแบบจีนที่เน้นการรักษาโรคแบบองค์รวม (holistic)

กรณีที่ 2 : พลังงานจิ คำว่า จี มีความหมายได้หลายอย่าง คำว่าจิ อย่างที่ใช้ในวงการแพทย์แผนจีนนั้นหมายถึง ชีวิต อากาศ พลังงาน การหายใจ และโรค โดยพอจะสรุปได้ว่า จี หมายถึงพลังงานที่มีหน้าที่สำคัญในการเป็นตัวประสานสิ่งต่างๆ ในร่างกาย และเป็นผู้เปลี่ยนสสารเป็นพลังงาน โดยตามความรู้ของคนจีนเขามีความเชื่อในพลังงานหลากหลายชนิด และยอมรับว่าอวัยวะสำคัญของร่างกายแต่ละอย่างจะมีพลังงาน จี ของตนเอง เช่นพลังงานหัวใจ พลังงานปอด เป็นต้น แพทย์จีนอธิบายว่าหากพลังงานจี้ถูกใช้ไปหมดแล้ว ก็ไม่อยู่ในวิสัยที่จะทำการรักษาร่างกายให้สมดุลหรือเป็นปกติได้ ผลของพลังงานจี้ที่มีไม่เพียงพอก็คือความตาย

2.3) การรักษาโดยการแทงเข็ม

ในที่นี้คือ การแทงเข็มเพื่อรักษาอาการหืดของชางก๊อกไวเพื่อนบ้าน ตามตำราแพทย์แผนจีนนั้น อาการของผู้ป่วยโรคหืด ก็คือ การมีอาการแน่นหน้าอก หายใจหอบลำบาก โดยเฉพาะจะหายใจลำบากในช่วงหายใจออก ได้ยินเสียงหายใจดังวี๊ดๆ อาจมีคัดจมูก มีเสมหะมากร่วมด้วย ถ้าอาการหอบรุนแรงและติดต่อกันนาน ผู้ป่วยอาจเป็นอันตรายถึงตายเนื่องจากการหายใจล้มเหลวได้ ซึ่งลักษณะนี้ก็สอดคล้องกับอาการของตัวละครชางในภาพยนตร์ที่เป็น นั่นคือ มีอาการหายใจ หอบลำบาก และก็เป็นอาการของโรคชนิดเฉียบพลันซึ่งจุดในการแทงเข็ม ตามตำราจีนนั้น จะเป็นการแทงที่จุดตั้งฉนวนและเทียนหู สำหรับภาพยนตร์ ในที่นี้ หยูได้รักษาอาการขณะที่มีอาการหอบอยู่ของชาง ด้วยการแทงเข็มลงไปบริเวณคอหอยหรือแอ่งบุ่มตรงยอดกระดูกอก ซึ่งตรงตามจุดเทียนหู และแทงเข็มที่บริเวณขมับทั้งซ้าย และขวา ซึ่งเมื่อแทงเข็มเรียบร้อยแล้วก็เห็นว่าได้รับความสำเร็จอาการของชางก็จะบรรเทาลงในแทบจะทันที

2.4) โภชนาการบำบัด: การรักษาด้วยอาหารตำรับจีน

ความรู้ที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของการแพทย์จีน คือการบำบัดรักษาด้วย

อาหาร การรักษาด้วยการแพทย์แผนจีนนั้นไม่ได้จำกัดแต่เฉพาะการฝังเข็มหรือการใช้ยาสมุนไพรอย่างที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายเท่านั้น แต่สิ่งสำคัญของการรักษาแบบจีนก็คือการป้องกัน การรักษาของจีนมิได้ยึดหลักของการเจ็บป่วยและอาการที่เกิด หากแต่ยึดหลักของการบำรุงรักษาสุขภาพให้ดี ดังนั้นหัวใจของการมีสุขภาพที่ดีก็คือการกินที่ดี เนื่องจากสุขภาพมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับโภชนาการนั่นเอง คนจีนรู้จักที่จะเลือกกินอาหารเพื่อสุขภาพรวมถึงการรักษาอาการเจ็บป่วยเบื้องต้นด้วยตัวเองซึ่งหากไม่สำคัญผลอย่างถึงที่สุดแล้วจึงค่อยพบแพทย์เป็นหนทางสุดท้าย ตัวอย่างเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ หลังจาก หยูตรวจอาการซางก็อกไวแล้วหยูก็แนะนำเขาในเรื่องการรับประทานอาหาร ดังต่อไปนี้

หยู : “...คุณอาหารแล้วก็เลี้ยงอาหารมันๆด้วย กะหล่ำปลี ผักกาด ถั่วอก ส้ม และก็มีมะม่วงด้วยอย่างน้อยก็จนกระทั่งฤดูร้อน...กินยานี้ไปจนกระทั่ง 3 เดือนแล้วที่นี้อะไรคุณก็กินได้”

แม้ว่าไม่มีอาหารชนิดใดที่จะออกฤทธิ์ทันตาเห็นหรือเห็นผลเร็วเหมือนกับยาสมัยใหม่หรือการรักษาแบบตะวันตกก็ตาม แต่มันทำงานตามแบบของจีนคืออย่างช้าๆ ปลอดภัย และผสมผสานกลมกลืนกัน สมมติว่ามีอาการบางประการที่จะรักษา เช่นมีความดันโลหิตสูง ก็จะต้องรับประทานอาหารที่เสนอแนะเป็นเวลา 2 หรือ 3 เดือนแล้วก็คงอาหารอย่างนั้นต่อไปก็จะทำให้ร่างกายสมดุล หรืออย่างในภาพยนตร์เรื่องนี้ การรักษาของหยูนั้น ซางจะต้องหลีกเลี่ยงอาหารตามที่แนะนำเป็นเวลา 3 เดือนด้วยกันเพื่อรักษาอาการธาตุไม่ดี ระบบย่อยอาหาร ไม่ดีของเขา ซึ่งรูปแบบตัวยาที่รักษา รูปแบบการรับประทานอาหาร รวมถึงระยะเวลาในการรักษาที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของผู้ป่วยรายนั้นๆไป

2.5) การวิพากษ์โรคของคนยุคร่วมสมัย : กรณี มะเร็ง โรคทางเดินหายใจ และโรคทางเดินอาหาร

การแพทย์แผนจีน (Chinese medicine) นั้นจะพิจารณาถึงสภาพโดยรวม (holistic approach) พิจารณาหมดไม่ว่าจะเป็นสภาพจิต ร่างกาย และวิญญาณ จะไม่ละเลยสาเหตุใดๆที่ทำให้เกิดโรค ประโยชน์ส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นก็คือการหันมาให้ความสนใจกับเรื่องอารมณ์แห่งจิตใจเป็นสำคัญและตระหนักถึงว่าเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดโรคได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการช่วยชี้ให้เห็นถึงอันตรายของการมีอารมณ์จนเป็นนิสัย ซึ่งจะนำไปสู่การเจ็บป่วยที่ร้ายแรงได้หากผู้ป่วยไม่พยายามรักษาสมดุลของอารมณ์ของตน สำหรับในศตวรรษที่ยี่สิบและในปัจจุบันนี้ที่สืบเนื่องเปลี่ยนผ่านเข้ามาสู่ศตวรรษที่ 21 ก็ยังมีวิธีอยู่หลายแนวทางที่จะทำให้ร่างกายอยู่ในภาวะ

ที่ประสานสมดุล เช่น ศาสนา จิตวิทยา การแนะแนว การฝึกนิสัยของทางกายและทางจิต สิ่งเหล่านี้อาจเป็นคำตอบได้บ้าง

สาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้คนเสียชีวิตในประเทศที่เจริญแล้ว ก็คือ(ศจ.ดร. เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ และรศ. วุฒิชัย มูลศิลป์, 2532) หัวใจวาย หัวใจล้มเหลว ปัญหาเส้นโลหิตเลี้ยงหัวใจ เส้นเลือดในสมองแตก และมะเร็ง สาเหตุที่รุนแรง แต่ไม่ถึงกับตาย ก็ได้แก่ โรคปวดข้อ และปัญหาการย่อยอาหาร ปัญหาอันใหม่ที่ถูกผนวกเข้าไปกับสาเหตุของโรคที่มีอิทธิพลต่อชีวิต คือ ปัญหาทางเพศ การไร้สมรรถภาพทางเพศ หรือมีความต้องการทางเพศรุนแรง ความไม่สนใจทางเพศหรือการไม่บรรลุจุดสุดยอดของผู้หญิง สาเหตุและสภาพการณ์เหล่านี้ต่างก็มีพื้นฐานมาจากอารมณ์ตามทัศนคติของแพทย์แผนจีน แต่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นสาเหตุแต่เพียงอย่างเดียว

จะเห็นได้ว่าในภาพยนตร์เรื่อง *Going Home* ซึ่งตัวละครเอกในเรื่องต่างป่วยเป็น *โรคร่วมสมัย* ที่ได้บังเกิดเสมือนเป็นโรคยอดนิยมนับแต่ยุคแห่งศตวรรษที่ 20 นั่นก็คือ *โรคมะเร็ง* ของตัวพระเอกนางเอก และ *โรคที่เกี่ยวข้องกับระบบย่อยอาหาร* ชาติไม่ดี ระบบย่อยอาหารก็ไม่ดีตามคำที่หู หมอจีนตัวแทนแห่งแพทย์แผนตะวันออกได้วินิจฉัยโรคให้แก่เพื่อนบ้านที่ถูกกักขังไว้อย่างขงก๊อกไว อันถือเป็นการแสดงการเผชิญหน้ากันของภูมิปัญญาทางการแพทย์แห่งโลกตะวันออกกับโลกตะวันตก (the encounter between Asian and Western medicine) ในแบบของผู้สร้างที่ต้องการนำเสนออย่างมีความหมายและสอดคล้องกับบริบทร่วมสมัยนี้ได้อย่างลงตัว โดยให้ฝ่ายตะวันออกเป็น *พระเอก* และ ฝ่ายตะวันตกเป็น *ผู้ร้าย*

2.5.1) โรคมะเร็ง

เราอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยการแพร่กระจายของมะเร็ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศที่พัฒนานั้นทุกสี่คนจะตายด้วยมะเร็งหนึ่งคน มีสาเหตุหลายอย่างที่ทำให้เกิดมะเร็งแต่สามารถรวมเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 3 กลุ่ม คือ สิ่งแวดล้อม อาหาร และอารมณ์ ไม่ต้องสงสัยเลยว่ามลพิษของสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุอันสำคัญของมะเร็ง เช่นเดียวกับอาหารที่เรารับประทานอยู่ทุกวันก็มีสารเคมีสะสมอยู่ ซึ่งไม่มียุคใดสมัยใดเสมอเหมือน แต่สาเหตุที่สำคัญอีกประการหนึ่งของมะเร็งก็คือ อารมณ์ ซึ่งเมื่อพูดในแง่นี้แล้วคนที่เป็นมะเร็งก็มักเป็นคนประเภท หยิน เป็นคนมีนิสัยประเภทเก็บกด มองแต่ตัวเอง พยายามซ่อนเร้นความรู้สึกของตนเอง ฝังแน่นกับอารมณ์ที่ไม่มีทางแก้หรือทางลด

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั้น ลักษณะนิสัยดังกล่าวข้างต้น ก็ดูจะสอดคล้องกับที่พบในตัวละครเอกอย่างหุ่ยและไหเอ้อที่ต่างเป็นโรคนี ในกรณีนี้ไหเอ้ออาจมีสาเหตุของโรคมะเร็งมาจากความเครียด ความกดดัน ความรู้สึกแปลกแยก ทั้งจากความยึดมั่นในตัวคนและความเชื่อมั่นในแนวทางการแพทย์แผนตนที่ไม่เป็นที่แพร่หลายหรือยอมรับกันในยุคปัจจุบันนี้ รวมทั้งความ

แปลกแยกอันเกิดมาจากสภาวะพลัดถิ่นฐานจากจีนมาสู่โลกที่แตกต่างอย่างอ่องก่งทั้งสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของครอบครัวนี้ ล้วนมีความหมายที่จะส่งผลให้เกิดลักษณะนิสัยที่สอดคล้องกับลักษณะแบบหยิน ดังกล่าว โดยเฉพาะความตึงเครียดที่ต้องทนซ่อนเก็บไว้ตามลำพัง2

2.5.2) โรคเกี่ยวกับระบบย่อยอาหาร

ปัญหาเกี่ยวกับกระเพาะและลำไส้ นั้น โดยมากมาจากความกังวล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในคนที่มีความคาดหวังสูงมาก และคนที่ผิดหวังอย่างรุนแรงและไม่สามารถจะยอมรับสภาพได้

สำหรับสาเหตุของโรคชนิดนี้ที่เกิดกับตัวละครอย่าง ชางก๊อวกว ก็คือ ความเครียดนั่นเองอาจเป็นความเครียดที่ลู่หายไป และอาจจะรวมทั้งความเครียดที่เกิดจากความเหน็ดเหนื่อยลำบากที่จะต้องต่อสู้ดิ้นรนให้อยู่รอดอย่างโดดเดี่ยวไร้ภรรยา หน้าที่ทั้งภายในและนอกบ้านต้องตกอยู่กับเขาเพียงผู้เดียว ภายใต้อิทธิพลที่แข่งขันกันสูงอย่างบริบทสังคมร่วมสมัยเช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้

1.5) การวิพากษ์เปรียบเทียบ แพทย์แผนตะวันตก กับ แพทย์แผนจีน

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั้น มีการแสดงให้เห็นการเปรียบเทียบแนวคิดวิธีการรักษาด้วยการแพทย์แผนจีน กับแพทย์แผนตะวันตกเอาไว้ทั้งการสื่อความหมายโดยนัยผ่านพฤติกรรมของตัวละคร ในฉากต่างๆ รวมถึง บทพูดที่ชี้ให้เห็นว่า การแพทย์แผนจีนนั้นมีคุณค่าในการรักษาโรคที่อาจไม่สามารถทำได้หากใช้วิธีการของแพทย์แผนตะวันตก โดยเฉพาะการรักษาคนตายให้ฟื้นนั้นจะเป็นคุณสมบัติอย่างวิเศษที่คู่กันกับของแพทย์แผนจีนในแบบที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ต่อจากนี้ไปจะได้แสดงให้เห็นถึงบทพูดของตัวละครแพทย์แผนจีนและการยกให้เป็นสิ่งที่มีคุณค่าของมัน เปรียบเทียบ กับ แพทย์แผนตะวันตก ตัวอย่างของฉากมีดังต่อไปนี้

- ฉากที่ชางก๊อวกว โคนจับมัดแล้วตะโกนใส่หุยเมื่อเห็นเขาพูดกับไห่เอ้อคนตาย
ชางก๊อวกว : “เมื่อก่อนตายไปแล้ว” (เขาตะโกนใส่หุย)
หุย : “ใช่! จากมุมมองแพทย์แผนตะวันตก เธอตายไปแล้ว...ผมแค่เธอในยาจีน มันจะจับเนื้อร้ายออกไป...แล้วเธอจะตื่นขึ้น”
- ฉากที่ทำให้เห็นผลดีในวิธีการรักษาผู้ที่ตายแล้วตามแพทย์แผนจีนในแบบของหุย เห็นได้จากฉากที่พยาบาลออกมาพูดให้ชางก๊อวกว ฟังหลังจากที่ได้ชันสูตรศพไห่เอ้อแล้ว
นางพยาบาล : “ผู้หญิงตายมาอย่างน้อย 2 ปีแล้วแต่แปลกมาก ทุกตารางนิ้วของเธอ ร่างกาย ผิวหนัง เส้นผม และเส้นขนของเธอก็ยังยาวขึ้นเรื่อยๆ”
- ฉากที่ยืนยันให้เห็นข้อดีอันวิเศษของการรักษาคนตายให้ฟื้นคืนชีวิต ในฉาก

ที่แพทย์คนหนึ่งที่เคยรักษาทั้งหยาและไให้เอื้อให้ข้างก้ออกไผ่

แพทย์ : “สองคนนี่เมื่อสามปีก่อน มาหาผมบอกว่าอยากจะมีลูกแต่ผมตรวจแล้วพบว่า ผู้หญิงเป็นมะเร็ง ผมเลยแนะนำเธอให้ทำแท้ง แต่ผู้ชายคัดค้านเสียงแข็ง บอกเขาไม่เชื่อแพทย์แผนตะวันตก อ้อ! ตัวผู้ชายเองเมื่อหกปีก่อนก็ตรวจเจอว่าเป็นมะเร็ง แต่ระหว่างการรักษาตัวเขาหายไป และหลายปีผ่านไปผมเจอเค้าอีกที เค้าบอกเค้าหายแล้วด้วยเงิน”

อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าแม้ หยาและไให้เอื้อจะเชื่อมั่นในแพทย์แผนตะวันออกอย่างแผนจีนนี้มากแค่ไหนแต่เขาทั้งสองก็ยังเคยปรึกษา และเข้ารับการรักษาในวิธีการแบบแพทย์แผนตะวันตกที่เป็นวิธีการรักษาแบบที่สากลนิยมโดยทั่วไปอยู่เห็นได้จากบทพูดข้างต้น ที่เห็นได้ว่าเขาเคยมาปรึกษาหมอเรื่องการตั้งครรภ์ และหยาเคยเข้ารับการรักษาโรคมะเร็งในโรงพยาบาลอยู่ระยะหนึ่ง

ในการศึกษาศาสตร์ในเรื่องต่าง ๆ นั้น คนซีกโลกตะวันตก (the West) จะแยกของออกเป็นส่วนๆ เพื่อจะดูว่ามันทำงานได้อย่างไร แต่คนจีนนั้นทำตรงกันข้าม คนจีนจะมองสิ่งต่างๆ ในภาพรวม (holistic) โดยเชื่อว่าเมื่อแยกของออกเป็นส่วนๆ แล้วจะทำให้ธรรมชาติของสิ่งนั้นเปลี่ยนแปลงไป การมองสิ่งต่างๆ ทั้งสองวิธีนี้ต่างก็มีประโยชน์ด้วยกันทั้งคู่ ดังจะเห็นได้จากการแพทย์แผนตะวันตก กับ การแพทย์แผนจีน (the Western and Chinese medicine) การแพทย์แผนจีนจะศึกษาคนโดยดูจากการประสานสัมพันธ์กลมกลืนกับตัวของเขาเอง พิจารณาความสอดคล้องของจิตใจ ร่างกายและวิญญาณกับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเขา ในทางตรงกันข้าม การแพทย์แผนตะวันตกนั้นจะมุ่งศึกษาที่เชื้อโรค อากาศ และวิธีการรักษา เป็นการศึกษาในระดับแยกย่อยแบบจุลภาค ซึ่งอุดมคติของการแพทย์แผนจีนแบบโบราณ (tradition Chinese medicine) นั้นจะเป็นการเน้นไปที่แนวทางการป้องกันไม่ให้เจ็บป่วยเป็นสำคัญซึ่งอาจจะต้องใช้เวลาในการบำบัดรักษาที่นานกว่าวิธีการของแพทย์แผนตะวันตก

การรักษาตามวิธีการของแพทย์แผนตะวันออกไม่ว่าจะเป็นระบบทางการแพทย์แบบอายุรเวทโบราณของอินเดีย (the ancient Ayurvedic medical system of India) รวมถึงระบบการแพทย์แผนจีนแบบดั้งเดิม (Traditional Chinese medicine) ดังที่ถูกละทิ้งไปให้เห็นเป็นประเด็นสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ ทั้งคู่ต่างล้วนเป็นแผนการแพทย์ทางเลือกจากต่างวัฒนธรรมที่ดึงดูดความสนใจต่อโลกตะวันตก (the West) ในยุคปัจจุบันนี้ นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 ไม่เพียงแต่เพราะว่าแพทย์ทั้งสองตำรับนี้นั้นเข้าใจในพลังที่ใช้เยียวยาได้ (healing power) แต่เป็นเพราะพวกมันได้เสนอวิธีการที่แตกต่างได้อย่างสมบูรณ์ในเรื่องของสุขภาพที่ต่างกันด้วยเรื่องของการสอดประสานกันและความสมดุลแห่งร่างกายโดยรวมทั้งหมดที่รวมทั้งทางด้านกายภาพ จิตใจ และสังคม (the harmony and balance of the whole person, physical, psychic, and social) สำหรับบาง

การพัฒนาเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดความท้าทายอันทรงพลังขึ้นที่ท้าทายต่ออำนาจครอบงำของโลกของการแพทย์แผนตะวันตก (the global hegemony of Western medicine) หรือเป็นความท้าทายในระดับใดๆก็ตามที่มีต่อมุมมองทางทฤษฎีและการปฏิบัติทางการแพทย์แบบวิทยาศาสตร์ตะวันตก (Western scientific medical theory and practice) นั่นอันถือเป็นการแสดงให้เห็นซึ่งความมีอิสระทางวัฒนธรรม (culture-free) ที่จะให้มันเป็นทางเลือกหนึ่งๆในการรักษา ในทางอื่น ๆ นั้นพวกมันยังถูกเสนอให้เป็นสิ่งกระตุ้นที่มุ่งไปสู่การพัฒนาให้ภูมิปัญญาทางการแพทย์ของสองซีกโลกนี้สอดประสานกลมกลืนกันเพื่อให้เกิดผลอย่างสมบูรณ์หรือให้ผลลัพธ์อันวิเศษทางการแพทย์จากข้อดีของทั้ง ระบบการแพทย์แบบแผนตะวันตกและการแพทย์แบบเอเชีย (Western and Asian medical systems)

จากที่พบในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวนี้ ในกรณีของโรคหืดอย่างตัวละครในเรื่องป่วยนั้นก็เป็นอย่างของโรคชนิดหนึ่งที่น่าสนใจที่ถูกหยิบยกมาพูดถึงในเรื่องนี้ เนื่องจากโรคหืด นั้น เป็นโรคของคนยุคใหม่ที่เกิดจากสภาวะแวดล้อมเป็นพิษรวมถึงสภาพของอารมณ์ที่กดดันตรึงเครียดในสังคมเมืองปัจจุบัน โดยในแง่การรักษานั้นก็จัดเป็นโรคที่รักษาให้หายยากด้วยแพทย์แผนตะวันตก ซึ่งในการนี้แพทย์แผนจีนจะใช้วิธีป้องกันไม่ใช่การทำลายหรือขจัดปัญหา เช่น เชื้อโรคที่ปลายเหตุ เช่นการปฏิบัติตามโภชนาการที่ถูกต้องเหมาะสมเฉพาะกับอาการของโรคหรือลักษณะของคนๆนั้น การหมั่นสำรวจชีพจร เป็นต้น

2.7) การศึกษาในแนวทางวินิจัยการตายแบบแพทย์แผนตะวันตก กับกรณีของตัวละคร ให้อ้อ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเรื่องการตายหรือการตั้งสมมติฐาน เพื่อวินิจัยภาวะการตายของคนทั่วไปในวิถีทางแบบวิทยาศาสตร์การแพทย์แผนตะวันตกนั้นได้ข้อสรุปที่เป็นข้อเปรียบเทียบ กับในเรื่องการตายแล้วฟื้นตามที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ สำหรับกรณี การตายของตัวละครหูและให้อ้อ เราอาจสามารถวิเคราะห์และตั้งสมมติฐานตัดสินภาวะความตายของให้อ้อดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้ดังนี้

2.7.1) หากพิจารณาลักษณะอาการของให้อ้อ ตามที่ปรากฏเปรียบเทียบกับกับคนปกติ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากองค์ประกอบของการรู้สึกรู้ตัว (Consciousness) พบว่า เธอไม่มีสติสัมปชัญญะเหมือนเช่นคนปกติ เนื่องจากสมองของเธอขาดคุณสมบัติของการรับรู้ทางสมองแบบที่มีสติสัมปชัญญะสมบูรณ์ในทั้งสององค์ประกอบ ได้แก่ ระดับความรู้สึกรู้ตัว (wakefulness level) และความสามารถในการติดต่อกับโลกภายนอก (awareness level)

2.7.2) ลักษณะร่างกายของเธอตามที่ปรากฏจากผลการชันสูตรตาม แพทย์แผนตะวันตกที่พบว่าเธอมีร่างกายที่ดูสมบูรณ์เปล่งปลั่งเหมือนคนมีชีวิต ผิวหน้า เส้นผมและ เล็บของเธอก็ยังยาวขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งจากลักษณะอาการดังกล่าว แพทย์แผนตะวันตกก็ยังสามารถ สันนิษฐานได้ว่าเธอตายไปแล้ว เพราะจากอาการที่ปรากฏสอดคล้องกับกรณีของผู้ที่ตายโดยสาเหตุ ของหัวใจหยุดเต้นและหยุดหายใจ นั่นคือ คนที่ตายโดยหัวใจหยุดเต้นและหยุดหายใจนั้นเซลล์ บางส่วนก็อาจยังไม่ตาย เช่นผมหรือเล็บก็ยังงอกต่อไปได้อยู่ระยะหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับวิธีการถูก ทำให้ตายของไห้เอ้อที่เกิดจากฆาตกรโดยเชือกด้วยฝีมือของหญุนั้นก็จะเป็นเหตุผลกันอยู่ เนื่องจากการรัดคอให้ตายก็คือการทำให้หยุดหายใจนั่นเอง

ดังนั้นคงไม่น่าแปลกนักที่คนตายแล้วจะมีอาการเล็บ และผมยาวขึ้นเรื่อยๆ หากมองในมุมมองแพทย์แผนตะวันตก แต่อาจจะดูมีคุณลักษณะพิเศษตรงที่ว่าสามารถรักษา สภาพของร่างกายได้ยาวนานถึง 3 ปี

2.7.3) หากพิจารณาการตายของไห้เอ้อ จากลักษณะทางเวชกรรมของผู้ ป่วยภาวะสมองตาย หรือBrain death นั้น ไม่มีการกล่าวอ้างถึงให้รับทราบหรือปรากฏลักษณะทาง เวชกรรมดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นในส่วนของ การตอบสนองของสมองใหญ่ หรือ การตรวจวัดสัญญาณ ชีพให้เห็นเพื่อเป็นข้อยืนยันถึงการตาย (การตายคือ การไม่มีสัญญาณชีพดังต่อไปนี้ ได้แก่ หัวใจไม่ เต้น ความดันโลหิตวัดไม่ได้ ไม่หายใจ และอุณหภูมิของร่างกายลดลง) แต่สามารถตรวจวัดลักษณะ ทางเวชกรรมนี้ได้จากการตรวจปฏิกิริยาตอบสนองของกระดูกสันหลัง (Spinal reflexes)

ในที่นี้ อาการกระดิกนิ้วของไห้เอ้อนั้นอาจตีความในทางแพทย์แผนตะวัน ตกได้ว่าเป็นเพียงการปรากฏของ ปฏิกิริยาแบบSpinal reflexes ของร่างกายผู้ตาย เนื่องจากร่างของ ไห้เอ้อได้รับการประคับประคองรักษาอย่างดีจากหญุน ซึ่งการเยียวาดังกล่าวสามารถทำให้ Spinal reflexesนี้ตอบสนองได้ มันจึงอาจเป็นไปได้แค่เพียงปฏิกิริยาตอบสนองอย่างหนึ่งของผู้ตาย ไม่ใช่ สัญญาณที่บ่งบอกถึงการมีชีวิต

ดังนั้นอาการกระดิกนิ้ว ได้ของไห้เอ้อ ขณะที่ยังนอนอยู่ในรพพยาบาลหรือ ในห้องชันสูตรนั้น ภาพยนตร์อาจต้องการจะบอกว่าการรักษาตามแพทย์แผนตะวันออกหรือยาจีน ในแบบของหมอจินอย่างหญุนนั้น ได้ผลแล้ว แต่การที่เธอยังไม่ฟื้นและต้องตายลงในขณะที่ครบ กำหนดฟื้นวันที่สามแล้วก็ตามนั้นเกิดขึ้นมาจากการที่เธอได้รับรู้ว่า สามิของเธอได้ตายลงแล้ว ขณะที่หนีการจับกุมจากตำรวจ เธอจึงไม่คิดจะมีชีวิตต่อไปอีก เธอสามารถฟื้นกลับมาใช้ชีวิตได้แต่ เธอเลือกที่จะตายเพื่อได้อยู่กับสามิของเธอ แต่ถ้าหากมองในมุมมองของแพทย์แผนตะวันตกแล้วก็ อาจจะกล่าวได้ว่าวิธีทางในการรักษาด้วยยาจีนตามแผนตะวันออกอย่างหมอจินหญุนนั้น ไร้ผล ไห้เอ้อ ได้ตายไปแล้วและไม่มีทางฟื้นได้อีก การกระดิกนิ้วได้ของไห้เอ้อ ดังกล่าวแล้วนั้น เป็นแต่เพียง ปฏิกิริยาตอบสนองของกระดูกไขสันหลังหรือ Spinal reflexes หรือเป็นเพียงอาการกระตุกที่เกิด

จากการเหยียดเกร็งตัวของแขน มือหรือนิ้วของผู้ตาย (decerebrate) ที่สามารถเกิดขึ้นได้ก่อนที่ จะหยุดหายใจตามลักษณะอาการของผู้ที่อยู่ในระยะก่อนตาย (premortar stage) อย่างไรก็ตามเชอ ก็ยังสามารถถูกตัดสินว่าตายแล้วจากการใช้เกณฑ์ภาวะสมองตายนั่นเอง

2.7.4) หากมีข้อสงสัยในการตัดสินการตายของผู้ป่วยที่ถูกวินิจฉัยว่าตาย จากภาวะสมองตาย เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้ผิดต่อศีลธรรมจรรยาแพทย์แผนตะวันตกก็ยังมีวิธีการ ตรวจซ้ำอีกครั้งเพื่อยืนยันสมองตาย หรือยืนยันการตายนั่นนั่นเอง ดังนั้นแพทย์แผนตะวันตกอาจ รับประกันผลการตัดสินการตายของคนๆหนึ่งได้อย่างมั่นใจและเด็ดขาดเพราะได้มีวิธีการป้องกัน ดังกล่าวไว้แล้ว

2.7.5) การนำเสนอวิถีทางรักษาแบบแพทย์แผนตะวันตกในภาพยนตร์ เรื่อง *Going Home* ดูเหมือนจะเป็นการนำเสนอการแพทย์แผนจีนในมุมมองที่ลึกซึ้งที่ยังไม่สามารถ ตรวจสอบได้ชัดเจนในปัจจุบันแต่ถูกนำเสนอให้เห็นถึงทรัพย์สินสมบัติแห่งภูมิปัญญาจีนอัน ทรงคุณค่าที่ต้องประเมินเปรียบเทียบความสำเร็จทางการรักษา กับแพทย์แผนตะวันตกต่อไป โดยเฉพาะความเป็นไปได้ที่จะทำ *ให้คนตายแล้วฟื้น* แม้จะมีกรณีที่ประสบความสำเร็จอย่างใหญ่ที่หมอ จีนได้ช่วยชีวิตให้เขาคืนชีพอีกครั้ง แต่ความพิเศษลึกซึ้งอย่างสำคัญก็ได้แก่การแสดงให้เห็นถึงการ วินิจฉัยแบบตะวันออกอย่างจีนที่มีการใช้ระยะเวลาในการสรุปผลการรักษาที่ง่าย และแนวทาง รักษาที่คุณเป็นธรรมชาติง่ายตายไม่มีพิษมีภัย หรือเมื่ออาการกำเริบหนักก็รักษาได้ทันทั่วทั้งอย่างกรณี การฝังเข็มรักษาอาการหอบหืดที่หยุดทำให้เพื่อนบ้านของเขาระงับอาการได้ทันที

อย่างไรก็ดี ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง *Going Home* ที่ตัวเอกตายแล้วไม่ หน้านั้น อาจจะเป็นความต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นคุณสมบัติอันวิเศษตามลัทธิเต๋า หากยึดมั่น ปฏิบัติตามแนวทางของเต๋าซึ่งเป็นภูมิปัญญาโลกตะวันออกที่ถือกำเนิดในจีนที่เชื่อว่า(สมักร บวร วาส, 2544) “คนเราเมื่อสามารถข่มกามมิให้เกิดขึ้นได้แล้ว ท่านเล่าจื้อบอกว่า เมื่อมีเต๋าเป็นสมบัติ ก็ มีอายุยืนยาว และแม้ถึงวันตาย ร่างกายก็ไม่เน่า เมื่อเดินทางบกก็ไม่พบเสือ หรือแรด...นี่เป็นด้วย เหตุดังๆ ก็เพราะไม่มีความตายในตัวเขานั่นเอง”

การแพทย์แผนตะวันตก เป็นวิถีทางในการรักษาที่ทรงอิทธิพลที่สุดแต่ มวลมนุษยโลกที่ทุกคนต่างยึดถือเชื่อมั่นว่ามันเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยเหลือให้มนุษย์มี ร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์และอายุยืนนาน โดยเฉพาะโลกในยุคปัจจุบันนี้ที่วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีทางการแพทย์รุดหน้ามากสามารถรักษาโรคต่างๆได้เกือบทุกชนิดบนโลกใบนี้ อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีข้อถกเถียงถึงความสามารถทางการรักษาของมัน ด้วยเหตุว่า การแพทย์แผนปัจจุบัน หรือ การแพทย์แผนตะวันตกนี้นั้น เป็นการแพทย์ที่ถือ โรค เป็นสำคัญ ซึ่งโรคที่นิยามได้ชัดเจน ก็คือ

ภาวะเจ็บป่วยที่สามารถตรวจพบรอยโรคทางกายภาพหรือทางวัตถุ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว คนที่เป็นโรคอาจไม่ได้เผยอาการให้เห็นทางกายภาพที่ทำให้แพทย์สามารถระบุโรคและสาเหตุที่เป็นได้อย่างชัดเจน เนื่องจากสาเหตุของความเจ็บป่วยนอกจากปัจจัยทางกายภาพแล้วยังมีสาเหตุมาจากทาง จิต และทาง สังคม อีกด้วย อย่างไรก็ตาม การแพทย์แผนปัจจุบัน หรือแผนตะวันตกนี้นั้นก็ยังยึดหลักการวินิจฉัยโรคโดยพิจารณาจากอาการทางกายภาพเป็นสำคัญอยู่มาก แม้ว่าความเจ็บป่วยที่มาจากสาเหตุทางจิตและทางสังคมจะมีอยู่มากในสังคมยุคปัจจุบันนี้ ซึ่งความเจ็บป่วยเหล่านี้ก็ไม่สามารถตรวจพบรอยโรคทางกายภาพได้ ฉะนั้น เมื่อพบผู้ป่วยที่ไม่พบโรค(ทางกายภาพ) แพทย์จึงไม่เข้าใจ ไม่พอใจ หรือเกลียดคนไข้ประเภทนี้ไปรวมถึงการดูแลรักษาไม่เป็น ในการนี้จึงเรียกได้ว่า แพทย์แผนปัจจุบัน (แผนตะวันตก)ขาดความสามารถที่จะรักษาผู้ป่วยส่วนใหญ่ หรือทำให้คนไข้เจ็บป่วยหนักขึ้น หรือบางครั้งก็ให้การรักษาที่ไม่ถูกต้องกับสาเหตุ เช่นทั้งที่เป็นโรคโดยมีสาเหตุมาจาก มิติทาง จิตใจ-สังคม ก็กลับให้การรักษาทางยาถือเป็นการให้ยาแบบเกินเลย ดังนั้น การแพทย์แผนปัจจุบันจึงถูกเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการรักษาที่ให้ยาแบบเกินเลย หรือ Over medicalization (ประเวศ วะสี, 2547)

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาจากรายงานการวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการ ประเมินเทคโนโลยี (Technology Assessment Board) ของสหรัฐอเมริกา ก็พบบันทึกที่น่าสนใจว่า การประเมินว่าโรคหายเพราะอะไร พบว่าจำนวนไม่ถึงร้อยละ 20 ที่หายจากความเจ็บป่วยเพราะการรักษาด้วยเทคโนโลยีที่มีความสามารถจำเพาะในการรักษา (specific technology) นอกเหนือจากนั้นก็หายป่วยจากสาเหตุอื่นๆ เช่นหายเอง หรือหายเพราะได้รับการเอาใจใส่ หรือหายเพราะได้รับยาที่ไม่ได้ออกฤทธิ์ตรงกับโรค เป็นต้น ดังนั้น การที่คนไข้ส่วนใหญ่ไม่ได้หายเจ็บป่วยจากการรักษาด้วยเทคโนโลยีที่จำเพาะเจาะจง แต่แพทย์แผนปัจจุบันก็กลับให้คนไข้ทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการวินิจฉัย และรักษาด้วยเทคโนโลยีจึงถือเป็นการสิ้นเปลืองเพราะไม่ได้ผลคุ้มค่า เป็นการใช้นโยบายเกินความจำเป็นเพราะการแพทย์แผนปัจจุบันยังไม่เข้าใจกระบวนการหายจากโรคที่ไม่ได้เกิดจากเทคโนโลยีที่จำเพาะเจาะจง จากที่ได้กล่าวแล้วข้างต้นจะเห็นได้ว่าการแพทย์แผนปัจจุบันไม่ใช่วิธีการรักษาโรคที่สมบูรณ์แบบนักยังมีข้อบกพร่องที่ยังต้องถกเถียงกันอยู่ กระนั้น การแพทย์ทางเลือกอื่นก็เป็นอีกหนทางหนึ่งที่น่าสนใจ

ศ.นพ. ประเวศ วะสี (2547) ได้ให้ทัศนะไว้ว่า กระแสการแพทย์ทางเลือก กำลังเกิดขึ้นทั่วไป แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะปฏิเสธข้อดีของการแพทย์แผนปัจจุบันที่ยังคงมีผลต่อการรักษาที่ดีต่ออาการเจ็บป่วยหลายชนิดอยู่ คงไม่มีใครปฏิเสธว่ากระเพาะทะลุไม่ควรรักษาด้วยการเย็บ หรือหลอดเลือดหัวใจอุดตัน ไม่ควรรักษาด้วยการต่อเส้นเลือดบายพาส หรือข้อคีมห้ศรย์อื่นๆของการแพทย์แผนปัจจุบัน แต่สังคมหรือผู้ทุกข้ายากรู้สึกว่ายังมีวิธีการอื่นอีกที่จะช่วยให้เขาดีขึ้น การแพทย์ทางเลือกจึงเกิดไปทั่ว เช่นกลับไปหาการแพทย์แผนดั้งเดิม (Traditional Medicine)

อย่าง โยคะบำบัด การรักษาด้วยสมาธิ (Spiritual healing) การรักษาด้วยอาหารเมโคโนไบโอติกชีวจิต หรือการรักษาด้วยวิธีของการแพทย์แผนจีน (Chinese tradition medicine) ซึ่งเป็นวิธีการรักษาที่มีความสอดคล้องกันตามแนวทางของภูมิปัญญาโลกตะวันออกที่เน้นการรักษาด้วยหลักการสำคัญคือ *คุลยภาพ* เมื่อความเจ็บป่วยถือเป็นการสูญเสียคุลยภาพอย่างหนึ่ง ดังนั้นการสร้างให้เกิดคุลยภาพระหว่างกายกับจิตจะทำให้ชีวิตแข็งแรงปลอดภัยจากโรคร้ายไข้เจ็บต่างๆ ได้

3. การสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมชาวจีนอย่างสำคัญ

ชาวจีน(แผ่นดินใหญ่) เป็นตัวหมายถึง คนที่มีบุคลิกเงียบเฉยดูเย็นชา ชอบเก็บเนื้อเก็บตัวไม่ชอบปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้าหรือเปิดเผยเรื่องส่วนตัวกับคนนอกครอบครัวตนน้อยมาก เห็นแก่ตัวโดยจะรักครอบครัวและเห็นประโยชน์เฉพาะกลุ่มตนมากกว่า มีความกตัญญูต่อบุพการีของตนมาก

ผลสรุปที่น่าสนใจจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ผลงานการศึกษาวิจัยชาวจีนของนักวิชาการตะวันตกนั้นมีความสอดคล้องอย่างสำคัญที่น่าสนใจกับสิ่งที่พบในพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายที่ชื่อ *หยู* ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั่นคือ การสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมชาวจีนแผ่นดินใหญ่ที่อพยพมาอยู่ฮ่องกงได้อย่างสอดคล้องกับผลลัพธ์ที่เป็นข้อเท็จจริงจากการวิจัยในชาวจีน นั่นคือ (ไมเคิล แฮริส บอนด์ แปลโดย ยิปซี, 2541)

ตัวละคร *หยู* ผู้ซึ่งมีบุคลิกภาพที่ค่อนข้างเก็บตัว เงียบเฉยดูเย็นชา ไม่ชอบติดต่อสังคมกับผู้อื่นหรือโลกภายนอกโดยเฉพาะคนแปลกหน้าที่จัดอยู่ในกลุ่มคนนอกกลุ่มของตัวเองหรือครอบครัวใกล้ชิดของตน หมกมุ่นนึกถึงแต่เรื่องของตนเองและครอบครัวเป็นหลักทำทุกอย่างปกป้องตัวเองและครอบครัวแม้ว่าจะต้องทำร้ายผู้อื่น หรือ โทกหก เนื่องจากชาวจีนนั้นจะเปิดเผยเกี่ยวกับตัวเองน้อยมากยกเว้นในกลุ่มพวกเดียวกัน รวมถึงการที่ตัวละครมีความกตัญญูต่อบุพการีนึกถึงจะไปเยี่ยมหาแม่อยู่ไกลที่บ้านในประเทศจีนก็ตามซึ่งก็ตรงกับคุณธรรมหนึ่งในห้าข้อที่ชาวจีนยกย่องนั่นคือ คุณธรรม *เซียว* ที่เน้นความกตัญญูตเวทิตา แต่ขณะเดียวกันเขาก็ผิดคุณธรรมชู้ นั่นคือ การรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา เห็นได้จากกรณีที่ *หยู* ตัวเอกชายในภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็ผิดคุณธรรมนี้จนเขาต้องรับกรรมโดนตำรวจบุกเข้าจับกุมตัวถึงบ้านทำให้ต้องแยกจากภรรยา และไม่มีโอกาสใช้ชีวิตร่วมกันในขณะที่มีชีวิต *หยู* มีความมุ่งมั่นรอคอยการกลับมาพร้อมหน้าพร้อมตาคนที่รักอย่างไม่ให้เออภรรยาเขาแต่กลับไปพรากพ่อกับลูกอย่างครอบครัวช่างก๊อวไวเพื่อนบ้านให้เขาต้องทรมาน ไม่มีโอกาสแม้ได้ออกตามหาลูกชายที่หายไปของเขา

4. สัญลักษณ์พิเศษใช้ถ่ายทอดความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายของพุทธ

ศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต

4.1 ความเชื่อเรื่องการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความตาย หรือชีวิตในบาร์โค

ร้านถ่ายรูป เป็นตัวแทนถึง โลกของชีวิตหลังความตาย

ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการนำเสนอการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความตาย เหมือนกับเป็นสังคมสังคมหนึ่งที่ใช้ชีวิตอย่างปกติสุขเพียงคนที่ยังมีชีวิตอยู่บนโลกนี้อันเป็นการแสดงให้เห็นบาร์โคหรืออันตรายภพ (ภพที่อยู่ตรงกลางระหว่างความตายและการเกิดใหม่ซึ่งประสบการณ์ที่คนตายจะได้พบนั้นจะเป็นเหมือนความฝัน) ในรูปแบบหนึ่งตามความเชื่อของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน การนำเสนอบาร์โคของผู้คนหลายคนที่ตายไปแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง บาร์โคของช่างถ่ายรูป บาร์โคของผู้คนที่ใช้ชีวิตหลังความตายตามที่ปรากฏอยู่ในละแวกอพาร์ทเมนท์ของหยูและที่ร้านช่างถ่ายรูปนั้น รวมทั้งบาร์โคของเด็กหญิงชุดแดงลูกสาวของครอบครัวหยู และในตอนท้ายก็แสดงบาร์โคหรืออันตรายภพของทั้งครอบครัวหยู พร้อมหน้าสมาชิกครอบครัวทุกคนอันเป็นที่รักได้แก่ หยู ไห่เอ้อ และลูกสาว

โลกแห่งบาร์โคหรือ โลกของชีวิตหลังความตายตามที่นำเสนอในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นว่ามีอีกมิติหนึ่งหรืออีกภพภูมิหนึ่งที่อยู่บนโลกใบนี้ อยู่รอบข้างคนที่ยังมีชีวิตอยู่โดยคนที่ยังมีชีวิตอยู่บนโลกใบนี้จะไม่สามารถล่วงล้ำไปสู่บาร์โคได้ อย่างเช่นกรณีของหยูในขณะที่ยังมีชีวิตอยู่นั้น เขาไม่สามารถที่จะได้เห็นลูกสาวของเขาเองเลย แม้ว่าเธอจะวนเวียนอยู่รอบๆตัวเขาและอยู่ภายในห้องพักนั่นเอง แต่เขาก็สามารถจะอยู่พร้อมหน้ากันได้ด้วยความสุขทั้งครอบครัวหลังจากที่ทั้งหยูและไห่เอ้อได้ตายลงแล้ว เขาก็สามารถสัมผัสถึงวิญญาณลูกสาวเขา ได้พบเจอ รวมทั้งยังได้สัมผัสกับวิญญาณอื่นๆในบาร์โคได้อย่างที่เขาจะไม่มีโอกาสที่จะสื่อสารได้เลยขณะที่มีชีวิตอยู่ได้แก่เจ้าของร้านถ่ายรูป รวมทั้งการได้พบเห็นกับวิญญาณอื่นๆภายในร้านนั้น ซึ่งสิ่งนี้จะเป็นคุณความดีอย่างหนึ่งของการตายที่ทำให้ได้พบกับคนที่ได้ตายไปก่อนหน้านี้

4.2 ความเชื่อเรื่องการตายคือการพักผ่อน

จากคำพูดของไห่เอ้อตัวละครเอกหญิงในเรื่องก็เป็นการตอกย้ำให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องราวเกี่ยวกับความตายที่เปรียบความตายเสมือนกับการนอนหลับที่รอการตื่นขึ้นมาพร้อมด้วยลมหายใจและชีวิตใหม่หลังจากที่คนรักของเธอได้ช่วยเหลือ และมันก็เป็นวิธีเดียวกันกับที่ไห่เอ้อเคยทำให้หยูที่ตายจากโรคมะเร็งเมื่อ 6 ปีก่อนนั่นเองได้ฟื้นกลับมีชีวิตขึ้นอีกครั้ง

การตายของพวกเขาถือการหลับไป วิญญาณยังคงวนเวียนอยู่ในร่าง ในเรื่องนี้ไม่ได้มีการกล่าวถึงชีวิตในอันตรายของคนทั้งคู่ในขณะที่นอนรอการฟื้น สำหรับการถ่ายทอดแนวคิดเรื่อง การตายคือการนอนหลับ เห็นได้จากบทพูดของไให้เอ๋ที่ปรากฏในเทปวิดีโอ ดังนี้

“...ตลอดสามปี ฉันต้องเผชิญหน้าตามลำพัง ทุกคนมองว่าฉันกลายเป็นคนเสียดสี ฉันเรียนรู้รูปร่างๆ ที่จะเป็นคนแข็งแรงและพึ่งพาตัวเองได้ แต่... แต่ฉันไม่โชคอีกต่อไปแล้ว เพราะต้องจากกันอีกสามปี ถ้าเลือกได้ฉันก็อยากจะเป็นคนที่มีชีวิตอยู่ แล้วคุณ คือคนที่ตาย เพราะสำหรับฉันคนที่ตายไปมันเหมือน การหลับ หลับนานๆ แต่มันคือฝันร้ายสำหรับคนที่ยังอยู่ พระเจ้าอยากจะรู้ว่าเราเกิดมาเพื่อกันและกัน ริเปล่า พระองค์ก็เลยให้เราเจ็บปวด ทุกข์ด้วยกัน ป่วยด้วยโรคเดียวกัน ฉันกำลังจะหลับแล้วนะ ขอแต่ ให้คุณทำให้ฉันคงอยู่ในร่างกายของฉัน แล้ว แล้วฉันสัญญาจะเป็นเช่นเดียวกับที่คุณเป็น กลับมามีชีวิต อีกครั้ง”

บทพูดดังกล่าวข้างต้นถือเป็นสัญลักษณ์พิเศษสำคัญที่ช่วยสะท้อนให้เห็น ถึงความเชื่อในเรื่องชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ที่เปรียบเทียบการตายเป็นเสมือน กับการพักผ่อนหรือการนอนหลับอันยาวนานเพื่อที่จะตื่นขึ้นมาหรือเกิดในชาติต่อไป

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เรื่อง นี้ พบว่าประกอบไปด้วยสัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก, สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม และ สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ ทั้งนี้สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก นั้นถูกใช้เพื่อสะท้อนให้ เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวอันเป็นสุขของตัวละครเอกในเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะ ความสัมพันธ์ในครอบครัวชาวจีนที่มีความรักและความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันอย่างดี รวมทั้งได้มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษทางวัฒนธรรมเรื่องสีของชาวจีนเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสุขที่ตัวละคร เอกในเรื่องได้รับ ได้แก่ สีแดงที่หมายถึง ความสุขหรือ โชคดี ถือเป็นการสะท้อนวัฒนธรรมของชาว ตะวันออกได้อย่างน่าสนใจ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรมนั้นก็ถูกใช้ในการถ่ายทอด ชะตากรรมที่ตัวละครในเรื่องได้สัมผัสกับโลกของชีวิตหลังความตาย ถือเป็นการสะท้อนให้เห็นถึง ลักษณะตะวันออก ได้แก่ความเชื่อเรื่องโลกอื่นที่ดำรงอยู่ นั่นคือโลกของชีวิตหลังความตาย และ การไม่สามารถกำหนดควบคุมชีวิตตนเองตามต้องการทั้งหมดได้

นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ ในการถ่ายทอด แนวคิดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของจีนอีกด้วยที่ถ่ายทอดออกมาได้อย่างน่าสนใจและค่อนข้าง จะมีความสอดคล้องกับความเป็นจริง ได้แก่ แพทย์แผนจีน, บุคลิกภาพและความสัมพันธ์ทางสังคม ของชาวจีน, ความเชื่อเรื่องวิญญาณและความตายจีนเช่น การตายคือการเกิดใหม่ เป็นต้น รวมถึงยัง

มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ ในการถ่ายทอดแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายของ พุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศชิลีอีกด้วย ได้แก่ การเปรียบเทียบการตายกับการนอนหลับ และ โลกของชีวิตหลังความตายหรือบาร์โดเพื่อรอการเกิดใหม่ชาติหน้า

4.2.3.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

• การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตานุรูปจน์

0. การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 1

- การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 1 ผ่านสายตาของตัวเอกชายที่ชื่อ หนู

ในภาพยนตร์หนูได้เล่าเรื่องของตัวเองและภรรยาที่ชื่อ ไหมเอ๋อทั้งเล่าให้บุคคลที่ 3 ที่เป็นตัวละครรอง อย่างนายตำรวจชาง ก๊อก ไว่ได้รับรู้ รวมถึงการพำพูดเรื่องราวของตัวเองรำลึกถึงความหลัง เรื่องราวของเขาและภรรยาให้ตัวเองฟังหรือพูดอยู่คนเดียว โดยในความเข้าใจของเขาคือการเล่าเรื่อง พูดคุยกับภรรยาที่ไร้ชีวิตของเขา ทำให้ผู้ชมได้รู้เรื่องราวของครอบครัวนี้เช่น เขาและภรรยาเป็น หมอจีนเรียนแพทย์แผนจีนมาด้วยกันที่ปักกิ่ง บ้านเดิมของทั้งคู่อยู่ที่ซางเสอ เขาและเธอกำลังจะ กลับไปเยี่ยมบ้านเมื่อ ไหมเอ๋อฟื้นจากความตาย รวมทั้งการแสดงถึงความรักที่หุมีให้ ไหมเอ๋ออย่างเต็ม ล้นตั้งแต่ครั้งแรกที่เขาได้พบเธอในวันเปิดภาคเรียนของมหาวิทยาลัย จะเห็นได้จากการชอบเล่า เรื่องความเป็นของ ไหมเอ๋อตอนที่อาจารย์เรียกชื่อในชั้นเรียนที่เขาเล่าวนซ้ำด้วยความประทับใจอยู่ เสมอ นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการอาศัยในการสูญเสียลูกที่แท้จริงไปเพราะ โรคมะเร็งของ ไหมเอ๋อด้วย

- การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 1 ผ่านสายตาของตัวเอกหญิงที่ชื่อ ไหมเอ๋อ

สำหรับ ไหมเอ๋อนั้น ได้บอกเล่าเรื่องราวของตัวเองและวิธีการปฏิบัติรักษาที่มีต่อหนูเมื่อครั้งที่เขาตาย ด้วยโรคมะเร็งผ่านสื่อเทปบันทึกภาพหรือวิดีโอที่นายตำรวจชาง ก๊อก ไว่เพื่อนบ้านที่หนูเคยกักขัง เขาไว้ในบ้านได้เปิดฟังเผยให้รู้เรื่องราวทั้งหมดของตัวละครที่เกิดขึ้นให้ผู้ชมได้รับรู้ไปพร้อมๆกัน ด้วยโดยเฉพาะเรื่องราวความทรمانที่ต้องรอคอยคนที่รักฟื้นจากความตาย การรักษาแพทย์แผนจีน ที่ได้ผล

2.การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 3

การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 3 ปรากฏให้เห็นในเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้ปะติดปะต่อ เรื่องราวที่เกิดขึ้นตลอดทั้งเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจสาระสำคัญของความเป็นมาเป็นไปที่เป็นความสัมพันธ์ ของตัวละครที่สำคัญได้แก่หนูและ ไหมเอ๋อในที่สุดที่สำคัญคือ

- การเล่าเรื่องถึงเด็กหญิงชุดแดงจากสายตาของผู้เล่า คือ เด็กชายชาง เด็กชายชางที่พบเห็นเด็กหญิงนั้นปรากฏอยู่รอบๆครอบครัวหุตลอด

เวลา ในขณะที่หยูไม่เคยพบเห็นมาก่อน และยังปฏิเสธว่าตนเคยมีลูกมาก่อนด้วย

- การเล่าเรื่องจากบุรุษที่ 3 ผ่านสายตาของพยาบาล นั่นคือ จากคำบอกเล่าของพยาบาลที่มาดูอาการของศพหรือชันสูตรศพของไห่เอ้อที่ช่วยสนับสนุนแนวคิดเรื่องวิธีการรักษาของหยูอย่างที่ผ่านมาว่าอาจจะเดินทางมาในวิถีทางที่ถูกต้องแล้วและเขาก็ไม่ใช่คนบ้าเสียสติ เห็นได้จากตอนที่นางพยาบาลเล่าให้นายตำรวจขง ก๊อก ไว เพื่อนบ้านของหยูฟังถึงร่างไร้ลมหายใจของไห่เอ้อว่า

นางพยาบาล : “ผู้หญิงตายอย่างน้อย 2 ปีแล้วแต่แปลกมาก ทุกตารางนิ้วของเธอ ร่างกาย ผิวหนัง เส้นผม และเส้นขนของเธอก็ยังยาวขึ้นเรื่อยๆ”

- การเล่าเรื่องจากบุรุษที่ 3 ผ่านสายตาของแพทย์ผู้ที่เคยรักษาชายหญิงคู่นี้มาก่อน นั่นคือ จากการที่ นายตำรวจขง ก๊อก ไว เพื่อนบ้านหยูได้เข้าพบแพทย์ท่านหนึ่งที่ห้องพักแพทย์โดยแพทย์ผู้นั้นเคยรักษาคู่สามีภรรยาเรื่องนี้มาก่อน และได้เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นแต่หลังของทั้งคู่ให้เขาฟัง ซึ่งมันได้เปิดเผยเรื่องราวที่ว่าทั้งสองคนนี้เคยมีเด็กมาก่อนแต่ก็ได้แท้งตั้งแต่อยู่ในท้องไปแล้ว สอดรับเป็นเรื่องเดียวกันอย่างที่หยูเคยเล่าถึงการแท้งลูกของภรรยาตนตอนที่รำพึงกับไห่เอ้อในห้องนอน ทำให้ผู้ชมสามารถคาดเดาไปถึงเด็กหญิงชุดแดงนั้นว่าอาจเป็นลูกสาวของครอบครัวหยูซึ่งมันก็ได้รับการยืนยันตามนั้นในตอนจบของภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยรูปถ่ายพร้อมหน้าครอบครัวพ่อแม่ลูกได้แก่หยู ไห่เอ้อ และเด็กหญิงชุดแดงที่เด็กชายขงเคยเห็นนั้น คำบอกเล่าของแพทย์แผนตะวันตกผู้เคยตรวจรักษาหยูและไห่เอ้อ มาก่อนได้เล่าให้นายตำรวจขงฟัง ดังนี้

แพทย์ : “สองคนนี้เมื่อสามปีก่อน มาหาผมบอกว่าอยากจะมีลูกแต่ผมตรวจแล้วพบว่า ผู้หญิงเป็นมะเร็ง ผมเลยแนะนำเธอให้ทำแท้ง แต่ผู้ชายคัดค้านเสียงแข็ง บอกเขาไม่เชื่อแพทย์แผนตะวันตก อ้อ! ตัวผู้ชายเองเมื่อหกปีก่อนก็ตรวจเจอว่าเป็นมะเร็ง แต่ระหว่างการรักษาตัวเขาหายไป และหลายปีผ่านไปผมเจอเค้าอีกที เค้าบอกเค้าหายแล้วด้วยยาจีน”

3. การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้มุมมองชนิดนี้สลับกับการเล่าเรื่องจากมุมมองแบบอื่นๆ เพื่อแสดงรายละเอียดของเหตุการณ์ที่ตัวละคร ไม่อาจบอกกล่าวเป็นคำพูดด้วยตนเอง ทำให้เรื่องราวค่อยๆ กระจ่างชัดขึ้นเพราะผู้ชมจะได้รับข้อมูลทุกทาง ทั้งจากผู้เกี่ยวข้องและจากภาพเหตุการณ์ ความรู้สึกห่วงหาอาทรที่มีให้แก่กันของหยูและไห่เอ้อ ความสัมพันธ์แห่งรักข้ามภพแม้ว่าไร้ชีวิตบนโลกมนุษย์แล้ว เช่นความสัมพันธ์ที่บอวอลไปด้วยรักแม้อยู่ในภพภูมิของชีวิตหลังความตายเห็นได้จากรูปถ่ายครอบครัวในตอนจบ ความห่วงหาอาทรที่มีให้แก่กันขณะกำลังจะจากพราก

เห็นได้จากวันที่ครบกำหนดฟื้นคืนชีพของไหเอ้อ แม้เธอจะไม่ฟื้นแต่ทุกขณะจิตเธอรับรู้ได้ถึง การตายของหุย รับรู้ได้ถึงการต่อสู้ของหุยเพื่อตัวเอง ภาพยนตร์สื่อให้เห็นได้จากการตัดภาพ สลับระหว่างภาพที่หุยวิ่งหนีการจับกุมของตำรวจจน โคนรถชนตายสลับกับภาพของไหเอ้อบนเตียง ที่อาจเป็นเตียงในรถบรรทุกศพหรือในห้องชันสูตรศพของโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง เธอ น้ำตาไหล พราวและพยายามจะฟื้นเห็น ได้จากการพยายามกระดิกนิ้ว รวมถึงการเปิดเผยเรื่องราวการมีตัวตน อยู่ของอีกโลกหนึ่งที่เป็นอื่น (otherness) จากโลกของมนุษย์ นั่นคือการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความ ตายของผู้คนภายในร้านถ่ายรูปร่างนั้นที่อยู่ใกล้กับอพาร์ทเมนต์ที่การถ่ายรูปค่อนข้างจะ โบราณเป็น แบบชักรูปถ่ายอยู่ และได้เปิดเผยว่าเด็กหญิงชุดแดงที่ปรากฏตั้งแต่ต้นเรื่องที่เด็กชายซาง ได้เห็นนั่น คือวิญญาณของลูกสาวหุยและไหเอ้อนั่นเอง

• การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

การเล่าเรื่องหลักที่สำคัญที่ทำให้เข้าใจเรื่องราวทั้งหมดของภาพยนตร์นี้เป็นการ เล่าเรื่องผ่านตัวละครชายทั้งการเล่าเรื่องด้วยตัวของเขาเอง รวมถึงการเล่าเรื่องผ่านสายตา และ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครชายเป็นหลักที่สำคัญได้แก่ หุย นายตำรวจซาง ก๊อก ไว และเด็กชาย ซาง ภาพยนตร์เปิดโอกาสให้ตัวละครหญิงเล่าเรื่องราวของตัวเองเช่นกันแต่ก็เล่าผ่านสื่อวิดีโอเทปที่ อัค ไว และก๊อกลำโพงได้รับรู้โดยผ่านสายตาของตัวละครชาย นายตำรวจซาง ก๊อก ไวที่เปิดวิดีโอ ชมเพื่อรับรู้ข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นกับคนทั้งคู่หุยและไหเอ้อในตอนท้ายของเรื่อง จึงทำให้ตีความได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้จุดยืนของผู้ชายในการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์มีมู มองในการเล่าเรื่องจากผู้อพยพชาวจีนในฮ่องกงที่ต้องทุกข์ทรมานจากการใช้ชีวิตที่แปลกแยกและ โดดเดี่ยวอยู่ในสังคมอันเนื่องมาจากวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปจากสังคมชนบทของจีนที่เชื่อมั่นในคุณค่า ของความรู้ตามภูมิปัญญาดั้งเดิมของชาวจีน กับสังคมเมืองอันทันสมัยของฮ่องกงที่ยึดมั่นในคุณค่า ทางวัตถุและความรู้ทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีแบบตะวันตกเป็นสำคัญโดยถ้าหากพิจารณาตาม มุมมองบุรุษพจน์นั้นก็จะเห็น ได้ว่ามีการใช้มุมมองบุรุษที่ 1 เพื่อให้ตัวละครเอกทั้งชายและหญิงของ เรื่องได้เล่าถึงความคิด ความเชื่อ รวมถึงชะตากรรมของตน สำหรับบุรุษพจน์ที่ 3 นั้นถูกใช้เพื่อให้ ตัวละครตัวอื่นได้เล่าถึงความเป็นมาหรือชีวิตในภูมิหลังของครอบครัวตัวละครเอกในเรื่องซึ่งถูก เปิดเผยให้ผู้ชมได้รับรู้ในตอนท้ายเรื่อง และมุมมองแบบผู้รอบด้าน ถูกใช้อย่างสำคัญเพื่อให้ผู้ชม ได้รับรู้ถึงการดำรงอยู่ของโลกอื่นที่ดำรงอยู่อย่างลึกลับและอยู่รอบๆตัวมนุษย์นั่นเอง ในที่นี้คือโลก ของชีวิตหลังความตาย นั่นเอง อย่างไรก็ตาม จุดยืนเหล่านี้ล้วนถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างเดียวกันนั่น

คือ การชี้และตอกย้ำให้เห็นถึงคุณค่าในการรักษาอันวิเศษของแพทย์แผนจีนที่สามารถช่วยให้คนที่ตายแล้วฟื้นได้จริงตามผลลัพธ์ที่ปรากฏแก่ตัวละครเอกในเรื่อง ซึ่งการใช้จุดยืนการเล่าเรื่องที่หลากหลายแต่เพื่อถ่ายทอดความจริงเรื่องเดียวกันที่สำคัญเช่นนี้ถือเป็นลักษณะการสื่อสารแบบ ตะวันออกที่อ้อมค้อมไม่สื่อแบบตรงไปตรงมาแต่นำการตีความจากการรับรู้ของผู้ชมเป็นหลัก

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *Going Home*

ยุคสมัยในเรื่อง เป็นบริบทสังคมและวัฒนธรรมของประเทศฮ่องกงยุคใหม่ โลกแบบสังคมเมืองยุคโลกาภิวัตน์ที่เต็มไปด้วยการดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด และเต็มไปด้วยความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่างๆที่คนบนโลกนี้ต่างพึ่งพาคิดคิดด้วยเห็นว่ามันมีคุณค่าดีงามอย่างสำคัญ ทั้งที่มันเป็นวิถีทางในการดำรงชีวิตอยู่แบบชาวตะวันตก การพึ่งพิงความรู้แบบโลกตะวันตกด้วยเห็นว่าดีงามและเต็มไปด้วยประโยชน์จนทำให้เราทั้งหลายชาวตะวันออกนั้นหลงลืมรากเหง้าหรือภูมิปัญญาอันทรงคุณค่าทางวัฒนธรรมที่มีมาช้านานนับแต่โบราณกาลของตนไป ในที่นี้ผู้สร้างภาพยนตร์ได้หยิบยกเอาภูมิปัญญาแบบโลกตะวันออกมาสะท้อนให้เห็นคุณค่าอันวิเศษแบบที่สอดประสานกลมกลืนกับธรรมชาติและเข้าถึงจิตวิญญาณของความเป็นมนุษย์มากกว่าของชาวตะวันตก ในที่นี้คือกรณีของ *ภูมิปัญญาทางการแพทย์แผนจีน* ที่มีความพยายามที่จะชี้ให้เกิดการเปรียบเทียบผลลัพธ์ทางการรักษา กับ *การแพทย์แผนตะวันตก* ที่อ้างอิงวิทยาศาสตร์อย่างเต็มที่ทั้งโลกใบนี้ต่างให้ความยึดถือ รวมถึงการชี้ให้เห็นผลร้ายหรือความปวดร้าวที่เกิดจากการที่ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดในสังคมเมืองของคนยุคใหม่ตามวิถีตะวันตกสะท้อนผ่าน ความเป็นอยู่ที่ยากลำบาก และแปลกแยกจากสังคมของครอบครัวจีนอพยพอย่างครอบครัวตัวละครเอกของเรื่อง รวมถึงครอบครัวของตัวละครสมทบชายที่รับบทบาทเป็นนายตำรวจเพื่อนบ้านของครอบครัวตัวเองที่ใช้ชีวิตเพียงลำพังกับลูกชาย ไม่มีแม่บ้านหรือภรรยาคอยดูแลหรือช่วยแบ่งเบาภาระทำให้ต้องดิ้นรนหาเลี้ยงลูกจนไม่มีเวลาดูแลลูกได้อย่างใกล้ชิด รวมทั้ง การที่สร้างให้ตัวละครหลักของเรื่องต่างเจ็บป่วยด้วยโรคของคนยุคใหม่ภายใต้บริบทแห่งความเจริญของสังคมฮ่องกงแบบอิตัลตะวันตก อย่าง มะเร็ง โรคระบบทางเดินอาหารและทางเดินหายใจ

สำหรับลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบตะวันออก นั้นก็พบว่า มีการถ่ายทอดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรม โดยเฉพาะลักษณะจีนเป็นสำคัญ ตามที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการแพทย์แผนจีนและพฤติกรรมชาวจีนที่สะท้อนผ่านตัวเองของเรื่อง นอกเหนือจากลักษณะทางวัฒนธรรมของตะวันออกอื่นๆที่น่าสนใจอย่างเช่น การสะท้อนอิตัลพล ความเชื่อของชาวตะวันออกเรื่อง การดำรงอยู่ของโลกอื่น (otherness) อย่างโลกของชีวิตหลังความ

ตายที่เห็นได้ชัดก็คือ การสร้างให้มี ฉากร้านถ่ายรูปแถวพาร์ทเมนต์ขึ้นในเรื่อง เพื่อให้เป็นตัวแทนของโลกของผู้คนที่ตายแล้วอันเป็นการสะท้อนความเชื่อเรื่องการเกิดใหม่ในโลกวิญญาณของชาวจีนตามอิทธิพลพุทธศาสนานิกายมหายาน และนิกายวัชรยาน ของทิเบต ในความเชื่อเกี่ยวกับประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายในบาร์โด

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* : คนเห็นผี

4.3.1 โครงเรื่อง(Plot)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการดำเนินเรื่อง โดยไล่เรียงเหตุการณ์ไปตามลำดับภาวะการณ์ตามแนวคิดของโทโดรอฟ คือ ภาวะที่1: ภาวะสงบสุขหรือสมดุล (Equilibrium) ภาวะที่2: ภาวะปัญหาหรือยุ่งเหยิง (Disruption) ภาวะที่3 : ภาวะการแก้ปัญหา (Equalization) ภาวะที่4 : ภาวะกลับสู่ความสงบสุขหรือภาวะสมดุลอีกครั้ง (New Equilibrium)

ที่ประเทศฮ่องกง ดำเนินเรื่อง โดยหญิงสาวที่ตาบอดแต่กำเนิดของตัวเองหญิงที่ชื่อว่า ห่วง กา หม่าน หรือ หม่าน ที่ใช้ชีวิตเป็นปกติสุขเหมือนเช่นคนที่ร่างกายสมบูรณ์ทั่วไปในสังคม สามารถพึ่งพาตัวเองได้ เห็นได้จากการฉากเปิดเรื่องที่เธอเดินอยู่ท่ามกลางผู้คนตามท้องถนน และสามารถกลับบ้านเองได้ แต่เธอก็ยังคาดหวังอย่างสวยงามกับชีวิตใหม่ที่ดีกว่าหลังการผ่าตัดเปลี่ยนกระจกตาที่กำลังจะมาถึง เรื่องราวพัฒนาไปอย่างรวดเร็วจนเมื่อเธอผ่าตัดตาสำเร็จ เธอต้องเรียนรู้ในการปรับใช้ดวงตาในชีวิตประจำวันอย่างมาก เมื่อก่อนเธอรู้จักสิ่งต่างๆ ได้ด้วยการสัมผัส แต่ตอนนี้เธอต้องเรียนรู้ที่จะแปลความหมายจากภาพที่เห็นแบ่งแยกให้ออกและระบุได้ว่าสิ่งที่เธอเห็นนั้นคืออะไร

ภาวะปัญหาของตัวเอกหญิงเริ่มเกิดขึ้นเมื่อเธอเห็นอะไรแปลกๆ ที่ดูน่าสะพรึงกลัว เธอเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็นเธอเริ่มเรียนรู้ว่า สิ่งที่เธอเห็นนั้นเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ ภูติผี วิญญาณตามที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ผีใน โรงพยาบาล และเธอก็สามารถหยั่งรู้ชะตากรรมแห่งการตายของผู้คนได้ เพราะเธอเห็นสัญลักษณ์ (symbol) ที่บ่งบอกถึงการมาเยือนของความตายนั่นคือ ร่วงเงาคำ ที่จะมาคอยรับดวงวิญญาณของผู้คน

ร่วงเงาคำ เป็นตัวหมายถึง (signified) ผู้นำมาซึ่งความตายของมนุษย์

ต่อมาภาวะปัญหาของเธอเข้มข้นเมื่อเธอพบว่า มีวิญญาณดวงหนึ่งในร่างของเธอซึ่งนั่นก็คือ วิญญาณของหญิงสาวที่ชื่อหลิง ผู้บริจาคดวงตาให้เธอนั่นเอง เธอเชื่อว่าเป็นเพราะหลิง เธอจึงมองเห็นผี เธอจึงเดินทางไปประเทศไทยเพื่อปลดปล่อยวิญญาณของหลิง โดยหมั่นหวังว่ามันจะทำให้เธอใช้ดวงตาได้เหมือนคนปกติไม่ต้องเห็นสิ่งที่น่ากลัวอีก

ที่ประเทศไทย เธอสามารถไขปัญหาของวิญญาณหลิงได้ โดยปลดปล่อยวิญญาณหลิงให้หลุดพ้นไปสู่สุคติ แต่เธอยังคงเห็นร่างเงาดำ หรือชะตากรรมการตายของผู้คนอยู่ สุดท้ายเธอประสบอุบัติเหตุจนตาบอดอีกครั้งแต่ก็เป็นสุขเพราะไม่ต้องพบเห็นสิ่งที่น่ากลัวอีก

ตารางที่ 19 โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่อง *The Eye*

อาการ	เหตุการณ์
1.ภาวะสงบสุข (equilibrium)	หมั่นใช้ชีวิตสงบสุขเช่นคนปกติทั่วไปกับย่าและพี่สาวที่รักและห่วงใยเธอ และคาดหวังอย่างสวยงามกับชีวิตใหม่หลังการผ่าตัดตาที่กำลังจะมาถึง
2.ภาวะปัญหา (disruption)	หลังจากเธอผ่าตัดตาสำเร็จเธอก็เริ่มพบกับประสบการณ์ประหลาด 1.เธอเห็นสิ่งเร้นลับ ภูติผีหรือวิญญาณตามๆ 2.เธอหยั่งรู้ความตายหรือชะตากรรมถึงแก่ชีวิตของผู้คนได้จาก ร่างเงาดำที่เธอเห็น 3.เธอเห็นวิญญาณหลิงผู้บริจาคให้เธอในร่างของเธอ
3.ภาวะการแก้ไข ปัญหา(equalization)	เธอไปแก้ปัญหของเธอที่ประเทศไทย 1.หาความจริงเรื่องหลิงปลดปล่อยวิญญาณหลิงจนไม่เห็นหลิงในร่างเธออีก (การแก้ปัญหานั้นข้อ3ได้) 2.การแก้ปัญหโดยปลดปล่อยวิญญาณหลิงสำเร็จไม่สามารถแก้ปัญหारेื่งการรู้ชะตากรรมเรื่องการตาย หรือการเห็นร่างเงาดำที่มารับเอาวิญญาณของผู้คนได้ แต่เธอก็พยายามแก้ปัญหหรือเอาชนะปัญหานี้โดยการพยายามช่วยเหลือชีวิตคนที่กำลังจะประสบกรรมแก่สละเบ็ดที่ถนนครั้งยิ่งใหญ่แต่ไม่สำเร็จ
4.การกลับสู่ภาวะสงบ สุข (new equilibrium)	ผลจากแก่สละเบ็ดหมั่นกลับมาตาบอดอีกครั้งแต่เธอก็กลับมีความสุขที่ไม่ต้องเห็นในสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวอีก

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *The Eye* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) เป็นดังนี้

1. ตัวเอกหญิงดาบอดแต่กำเนิดทำให้รู้สึกเป็นปมด้อยในจิตใจเพราะไม่มีดวงตาที่เห็น เป็นปกติเหมือนคนอื่นๆ ในสังคม
2. ดังนั้น เธอจึงแก้ปัญหาด้วยการใช้วิทยาศาสตร์การแพทย์ผ่าตัดตาเพื่อให้เห็น โลกภายนอกรอบตัวได้ แต่ผลจากการแก้ไขปัญหาค้างครั้งนี้ทำให้เธอเห็นภูติผี เห็นชะตากรรมการตายของผู้คน เห็นยมทูตที่มาคอยรับวิญญาณคนตาย เธอจึงต่อสู้อีกครั้งเพื่อไม่เห็นสิ่งเหล่านั้นตามคำแนะนำของหมอผีและพยายามช่วยเตือนผู้คนไม่ให้พบกับความตาย แต่ในที่สุดความพยายามของเธอก็ไร้ผลเธอยังคงเห็นในสิ่งเหล่านั้นอยู่ และเธอก็ประสบกับอุบัติเหตุจนต้องกลับมาดาบอดอีกครั้ง
3. เธอยอมรับในชะตากรรมที่ตนประสบด้วยการพยายามใช้ชีวิตแบบคนดาบอดอย่างเป็นปกติสุขในสังคมโดยมีคนรักอยู่เคียงข้างคอยให้กำลังใจ

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า(narrative sequences) โดยสรุปคือ

1. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัวเอกให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง
 0. วิธีการแก้ไขปัญหาของตัวเอกไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตนนั่นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน
 0. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตนโดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างเป็นสุขนั่นเอง

จากการพิจารณาในโครงเรื่องจะเห็นได้ว่า เป็นเรื่องราวของตัวละครเอกหญิงที่พยายามต่อสู้เพื่อกุมชะตาชีวิตของตนเองให้เป็นไปตามต้องการ นั่นคือการเป็นมนุษย์ที่มีอวัยวะครบถ้วนสมบูรณ์และใช้การได้เป็นปกติเหมือนคนทั่วไปซึ่งลักษณะการพยายามต่อสู้ของเธอเช่นนี้นั้น เป็นไปตามอิทธิพลความเชื่อลักษณะตะวันตกที่เชื่อในศักยภาพหรือความสามารถของมนุษย์ที่จะจัดการควบคุมสิ่งต่างๆ ให้เป็นไปตามใจต้องการและกำหนดชะตาชีวิตของเธอได้ ซึ่งภาพยนตร์ได้สร้างให้เห็นว่าวิธีการนี้ไร้ผลเพราะในที่สุดแล้วเธอก็ไม่สามารถจะต่อสู้กับอำนาจของโลกอื่นที่มีอำนาจเหนือตนไปได้ (ในที่นี้คือโลกของภูติผีหรือโลกของความตาย และอำนาจฟ้าลิขิตที่กำหนดชะตากรรมมนุษย์) หนทางที่ดีที่สุดที่ภาพยนตร์ต้องการสร้างให้เห็น ก็คือ การทำใจยอมรับในชะตากรรมของตนที่ไม่อาจมีอวัยวะครบถ้วนสมบูรณ์และใช้การได้เป็นปกติเหมือนคนทั่วไปได้ ซึ่งเป็น การเน้นให้เห็นความสำคัญของการแก้ปัญหาที่จิตใจ การเชื่อในความสามารถของมนุษย์ที่จำกัด รวมถึงการยอมจำนนต่ออำนาจสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่มีอำนาจเหนือและสามารถกำหนดชะตา

ชีวิตมนุษย์ได้ การพยายามใช้ชีวิตให้สอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกหรือธรรมชาติที่แวดล้อมรอบตัวเช่นนี้เป็นวิถีทางตามแนวคิดแบบตะวันออก ที่ก่อให้เกิดความสงบสุขแห่งจิตใจที่ยั่งยืนกว่าความสุขในทางกายภาพ

4.3.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นแนวคิดของภาพยนตร์ดังนี้

ศักยภาพของมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆมีอยู่อย่างจำกัดไม่สามารถที่จะใช้จัดการหรือกำหนดชีวิตให้เป็นไปตามที่ใจปรารถนาทุกอย่างได้ ในกรณีนี้คือ มนุษย์เราไม่อาจจะต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงชะตาชีวิตของตนที่ถูกกำหนดมาแล้วได้ และไม่อาจต่อสู้เอาชนะกับอำนาจของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติได้ ทางออกเดียวที่ดีที่สุดนั้นก็คือ การทำใจยอมรับในชะตากรรมของตนและเรียนรู้ที่จะดำรงชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบจำเพาะของตนที่ถูกกำหนดมาแล้วนี้ให้ดีที่สุดแล้ว ผลลัพธ์ที่พบก็คือ ความสงบสุขแห่งจิตใจที่ยั่งยืนนานนั่นเอง

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีการชี้ให้เห็นข้อดีของแนวคิดเกี่ยวกับ โลกแบบตะวันออก นั่นคือ การพยายามใช้ชีวิตแบบสอดคล้องกลมกลืนกับธรรมชาติ แสวงหาความสุขในจิตใจและยอมรับในชะตากรรมของตนเป็นสำคัญ แม้ว่าโลกทุกวันนี้จะมีความเจริญตามอิทธิพลของตะวันตกอยู่มากเต็มไป ด้วยความรู้ทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีหรือวิทยาการต่างๆมากมายที่มีหลักการตามเหตุผลและมีความสามารถในการจัดการ ควบคุม ธรรมชาติต่างๆบน โลกใบนี้เพื่อใช้ในการอำนวยความสะดวกต่างๆให้กับผู้คนบน โลกอย่างมีศักยภาพมากที่สุดก็ตาม แต่ศักยภาพของมันก็ยังมียข้อจำกัด โดยเฉพาะการจัดการกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติหรือชะตากรรมของมนุษย์ที่ถูกลิขิตไว้แล้วซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่อาจสัมผัสรับรู้ในทางกายภาพได้

นอกจากนี้ยังถือ ได้ว่าแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิตที่ประเมินสภาพความเป็นมนุษย์ตั้งคำถามเกี่ยวกับความสุขที่แท้จริงของมนุษย์ระหว่างความสุขที่เกิดจากความสมบูรณ์ทางร่างกายหรือกายภาพ กับ ความสุขภายในจิตใจ

4.3.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้งประเภทต่างๆต่อไปนี้

ตารางที่ 20 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *The Eye*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
หม่าน	- การมีดวงตาที่เห็นสิ่งแวดล้อมภายนอกได้เหมือนคนอื่นๆทั่วไปในสังคม แต่ทำให้รู้สึกเครียด และแปลกแยกแตกต่างจากคนอื่นๆในสังคมอยู่มาก เพราะดวงตาเห็นสิ่งอื่นๆที่คนอื่นมองไม่เห็นได้แก่ภูตผีและชะตากรรมการตาย ซึ่งทำให้ชีวิตไม่สงบสุขทุกข์ทรมานอย่างมาก	- การมีดวงตาที่บอดสนิทแต่ยังคงสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุขเหมือนคนอื่นๆไป

ตารางที่ 21 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง *The Eye*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
หม่าน (ก่อนผ่าตัด) - หญิงสาววัยรุ่นใช้ชีวิตเป็นปกติสุขเหมือนคนอื่นๆไป สามารถพึ่งพาตัวเอง แต่เธอรู้สึกมีปมด้อยที่ตาบอดแต่กำเนิด เธอจึงมีความหวังกับวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ที่จะช่วยผ่าตัดเปลี่ยนดวงตาให้เธอมีชีวิตที่สมบูรณ์เหมือนคนอื่นๆในสังคม	สังคม – สังคมที่ส่วนใหญ่แล้วเต็มไปด้วยผู้คนปกติที่มีร่างกายครบถ้วนสมบูรณ์ทำงานได้เป็นปกติ และมีศักยภาพไม่จำกัด มีดวงตาที่สมบูรณ์สามารถเห็นสิ่งต่างๆรอบตัวได้ทำให้ใช้ชีวิตได้อย่างเป็นสุขกว่าคนพิการที่ใช้ชีวิตได้อย่างจำกัดหรือมีทางเลือกกำหนดชีวิตของคนได้น้อยกว่า
หม่าน (หลังผ่าตัด) - เธอผ่าตัดสำเร็จและมีดวงตาเห็นสิ่งแวดล้อมได้เหมือนคนอื่นๆไป แต่ยังคงคิดปกติตรงที่เห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็นด้วย เธอจึงพยายามต่อสู้กับอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติหรือพยายามต่อสู้เอาชนะชะตากรรมของตัวเอง เพื่อให้มีดวงตาเหมือนคนปกติไม่เห็นภูตผี และชะตากรรมการตายของผู้คนอีก	พลังภายนอก (โลกของภูตผีวิญญาน) – หลังเธอผ่าตัดชีวิตเธอก็ไม่สงบสุขดังหวัง เพราะมีสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติมารบกวนเธอ เธอมองเห็นภูตผี และชะตากรรมการตายของผู้คน มีผีเจ้าของดวงตาสังอยู่ในร่าง เธอทำให้เธอไม่สงบสุข อีกทั้งต้องคอยแก้ไขปัญหามาให้วิญญานนั้น เธอเครียดและรู้สึกแปลกแยกจากคนอื่นในสังคมมากยิ่งขึ้นกว่าตอนตาบอดเสียอีก

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเอกหญิงที่แสดงให้เห็นถึงความต้องการที่จะผ่าตัดดวงตาเพื่อให้มีความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ทัดเทียมผู้อื่นทั้งทางจิตใจและทางกายภาพ แม้ว่าการใช้ชีวิตแบบคนตาบอดในตอนแรกนั้นก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคอะไรกับเธอนักอีกทั้งยังสามารถพึ่งพาตนเองได้เป็นปกติ ซึ่งแนวคิดเช่นนี้เป็นแนวคิดแบบโลกตะวันตกที่มีความต้องการความเท่าเทียมกัน ในความเป็นมนุษย์ และเชื่อมั่นในศักยภาพของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีทางการแพทย์ที่จะแก้ไขเปลี่ยนแปลงชีวิตเธอได้ตามใจต้องการ และนอกจากนี้ก็มี ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก ได้แก่ การที่เธอต้องต่อสู้กับโลกของญาติ ฝั วิญญาณ เพื่อให้มีดวงตาที่เห็นได้เท่ากับคนปกติไม่ต้องเห็นญาติ ฝั วิญญาณหรือชะตากรรมการตายของผู้คนอีกแต่สุดท้ายเธอก็ต้องพ่ายแพ้แล้วกลับมาตาบอดอีกครั้ง ซึ่งในความขัดแย้งชนิดนี้นั้น ได้ชี้ให้เราได้เห็นถึงแนวคิดแบบตะวันออกที่เชื่อในการดำรงอยู่ของโลกอื่นที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ และมนุษย์ไม่สามารถเอาชนะชะตากรรมที่ถูกกำหนดไว้แล้วของตนได้ รวมทั้งศักยภาพทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆก็มีจำกัดแม้จะแก้ไขปัญหาทางกายภาพได้ก็ทำให้เธอมีดวงตาที่ใช้การได้แต่ก็ไม่ได้ให้ชีวิตที่สงบสุขสมบูรณ์อย่างแท้จริงแก่เธอ

4.3.4 ตัวละคร(Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพและบทบาทต่างๆดังต่อไปนี้

หม่าน	ตัวเอกหญิงของเรื่อง หญิงสาวชาวฮ่องกงที่ตาบอดแต่กำเนิด แม้ว่าจะใช้วิทยาศาสตร์การแพทย์ช่วยผ่าตัดเปลี่ยนดวงตาให้มองเห็นได้แต่เธอก็กลับมองเห็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวอย่างญาติ ฝั วิญญาณและชะตากรรมการตายของผู้คน ดังนั้นเธอจึงพยายามต่อสู้เพื่อเอาชนะชะตากรรมและโลกของวิญญาณที่มีอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติต่างๆเพื่อให้ตนมีดวงตาที่เห็นเป็นปกติไม่เห็นสิ่งลึกลับน่ากลัวอีก แต่สุดท้ายเธอก็ไม่อาจเอาชนะชะตากรรมกระทั่งเธอต้องกลับมาตาบอดอีกครั้ง แต่ครั้งนี้เธอยอมรับชะตากรรมของตนที่ไม่อาจมีดวงตาเหมือนคนอื่นได้ แล้วกลับไปใช้ชีวิตเป็นปกติสุขเหมือนเดิมจนเกิดความสงบสุขที่แท้จริงของจิตใจ โดยมีหมอลือคอยให้กำลังใจอยู่เคียงข้าง ไม่ต้องรู้สึกโดดเดี่ยวอีก เธอมีความสุขยิ่งกว่าตอนที่ตามองเห็นเสียอีก ในกรณีนี้จะเห็นว่าเธอถือเป็นนางเอกผู้กระทำตัวหนึ่ง และอาจเรียกได้ว่ามีบทบาท
-------	--

นางเอกแบบเจ้าหญิงที่ต้องการให้มีพระเอกคอยปกป้อง
ช่วยเหลือ

หมอลือ

หมอลือหนุ่มชาวฮ่องกงเขามีบุคลิกภาพเป็นแบบพระเอกในอุดมคติ
กล่าวคือคืออย่างไม่มีที่ติ ได้แก่ชายหนุ่มบุคลิกดี หน้าตาดี บุคลิกดี
การศึกษาดี คอยช่วยเหลือนางเอกอย่างหมั่นทุกวิถีทางที่ทำได้
โดยไม่ปรีปากบ่นทั้งที่เขาเชื่อในหลักการทางวิทยาศาสตร์
มากกว่าจะเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ แม้กระทั่งติดตาม
หม่านมาประเทศไทยเพื่อแก้ปัญหาเรื่องวิญญาณของหญิงที่
รบกวนเธอ เขายังช่วยหม่านให้รอดชีวิตได้ทันในเหตุการณ์แก๊ส
ระเบิด และถึงแม้เธอจะตาบอดอีกครั้งในตอนจบของเรื่องเขาก็
ยังอยู่เคียงข้างเธอ

หญิง (วิญญาณ)

หญิงสาวชาวจีนในไทยเจ้าของดวงตาที่บริจาคให้แก่หม่าน เธอ
เป็นวิญญาณที่ยังไม่หลุดพ้นเธอยังวนเวียนสิงสู่ในตัวของหม่า
นคอยรบกวนความสงบสุขของเธอที่ฮ่องกง และทำให้เธอต้อง
ทรมานกับความฝันที่เป็นภาพในอดีตของชีวิตหลัง

หญิง (ขณะมีชีวิต)

หญิงเติบโตมาด้วยความเกลียดชังของชาวบ้านตลอดชั่วชีวิตของเธอ
เธอ เพราะดวงตาที่เห็นผีและเห็นชะตากรรมการตายของผู้คน
ดังนั้นเมื่อเธอปรากฏที่ใดที่นั่นก็จะมีคนตาย เธอจึงหาทางออก
ด้วยการฆ่าตัวตาย แต่เมื่อตายแล้ววิญญาณก็ไม่สงบสุขเพราะผล
บาปจากการฆ่าตัวตายซึ่งทางเดียวที่จะทำให้วิญญาณสงบได้ก็คือ
ต้องให้แม่ของหญิงยอมยกยให้เธอ

นอกจากนี้ตัวละครหญิงยังช่วยสะท้อนให้เห็นถึง
ประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายในบาร์โศ ตามความเชื่อของ
พุทธปรัชญา นิกายวัชรยาน ได้เป็นอย่างดี ได้แก่ การดำรงใน
ชีวิตหลังความตายของเธอ นิमितแห่งกรรมที่เธอประสบ รวมถึง
การที่วิญญาณต้องทุกข์ทรมานกับการตายซ้ำๆเนื่องจากยังไม่
หลุดพ้นสู่สุคติ

หมอผี

หมอผีชาวฮ่องกงผู้มีญาณวิเศษรอบรู้ในเรื่องสิ่งลึกลับเหนือ
ธรรมชาติ
และภูติผีวิญญาณ เขาคอยช่วยแนะนำถึงวิธีจัดการกับวิญญาณ
ของหญิงที่รบกวนหม่านเพื่อเธอจะได้มีดวงตาที่เห็นเป็นปกติ

ย่าและพี่สาวหม่าน

ย่าคอยช่วยเหลือดูแลปกป้องหม่านมาโดยตลอดตั้งแต่ยังเด็ก

จน

กระทั่งเธอฆ่าตัวตาย แต่ยังคงทุกข์กับการเห็นผี เขาทั้งสองก็ยังช่วย
แก้ปัญหาด้วยการใช้สิ่งศักดิ์สิทธิ์หรืออำนาจพิเศษของหมอเข้า
ช่วยเหลือขับไล่วิญญาณร้ายต่างๆที่รบกวนหม่าน

แม่หลิง

ชาวจีนในไทยแม่ของหลิงที่รักลูกมากคอยปกป้องหลิงเสมอตอนที่
ยังมีชีวิตอยู่ แม้ว่าหลิงจะเป็นที่รังเกียจของคนในหมู่บ้านเธอก็
ตามจนเมื่อหลิงหาทางออกด้วยการฆ่าตัวตายเธอก็โกรธหลิงมาก
และมีพิธีไม่ยอมให้อภัยแก่หลิงทำให้วิญญาณของหลิงไม่หลุด
พ้นเสียที

หมอเอก

หมอชาวไทยที่ฆ่าตัวตายของหลิงบริจาคให้หม่านที่ฮ่องกง
เขาอยู่ในหมู่บ้านเดียวกับหลิงและรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา
ของหลิงเป็นอย่างดีจากการวิเคราะห์ตัวละครภาพยนตร์เรื่องนี้
พบว่า มีการสะท้อนให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับโลกและการใช้ชีวิต
แบบตะวันออกที่จะทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่อย่างมีความสุขได้หรือ
เป็นทางออกที่ดีที่สุดของปัญหาต่างๆ นั่นก็คือ การยอมรับใน
ชะตากรรมของตนที่ถูกกำหนดมาแล้วอย่างมีอาจหลีกเลี่ยงได้
อีกทั้งศักยภาพของมนุษย์ก็มีจำกัดไม่สามารถจัดการหรือควบคุม
ทุกอย่างตามต้องการได้ โดยเฉพาะการต่อสู้กับสิ่งลึกลับเหนือ
ธรรมชาติเช่นชะตากรรมชีวิต โลกของภูติผีวิญญาณ หรือ โลก
ของชีวิตหลังความตาย แม้แต่ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์
เทคโนโลยีของภูมิปัญญาโลกตะวันตกก็มีขีดความสามารถจำกัด
ที่จะอำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ได้อย่างแท้จริง หรือช่วย
แก้ปัญหาทุกอย่างได้ อย่างในเรื่องก็ยังคงมีการพึ่งพิงผู้เชี่ยวชาญ
ด้านวิญญาณหรือตัวละครหมอผีเข้าช่วย หรือทางออกที่ดีที่สุดก็
คือ การพยายามอยู่ในโลกใบนี้ให้ได้อย่างสอดคล้องประสานกลมกลืน
กับธรรมชาติของโลกซึ่งรวมถึงการดำรงอยู่กับโลกอื่นที่ลึกลับ
อย่างประนีประนอมด้วยความเคารพด้วย

ตัวอย่างที่เห็นได้จากภาพยนตร์ก็คือ การสร้างให้ตัวละครหญิง 2 ตัวในเรื่องที่อยู่กันคนละ
ประเทศต่างมีชะตากรรมเป็นอย่างเดียวกัน ได้แก่การสร้างตัวละครเอกหญิง(หม่าน)ให้มีชะตากรรม
ที่ยากลำบาก นั่นคือ เธอเป็นหญิงสาวชาวฮ่องกงที่ตาบอดมาแต่กำเนิดแม้วิทยาศาสตร์การแพทย์จะ

ช่วยทำให้ตาเธอมองเห็นได้แต่เธอก็มีอาต๋อสู้อาชนะกับ โลกอื่นที่ลึกลับมีอำนาจเหนือมนุษย์ที่เธอต้องประสบได้ เธอถูกกำหนดให้ต้องมิดวงตาที่เห็นผีและชะตากรรมการตาย ซึ่งเรื่องราวก็คลี่คลายจนจบลงอย่างเป็นสุขได้ก็เมื่อเธอยอมรับมันนั่นเอง รวมทั้งยังตอกย้ำความเชื่อดังกล่าวผ่านตัวละครอีกตัวที่มีประสบการณ์ชะตากรรมเดียวกันนั่นคือ ตัวละครหญิงสาวชาวจีนในไทย(หญิง)คนหนึ่งที่มิดวงตาเห็นผีและชะตากรรมของผู้คนมาแต่กำเนิดซึ่งสร้างปัญหาแก่เธออย่างมาก เธอจึงหาทางออกด้วยการฆ่าตัวตายซึ่งก็ยังไม่ทำให้เธอหลุดพ้น วิญญาณของเธอยังคงต้องทุกข์ทรมานอยู่ ดังนั้นถ้าหากเธอเรียนรู้ที่จะอยู่กับธรรมชาติหรือชะตากรรมของตนให้ได้ชีวิตก็จะเป็นสุขไม่ต้องทุกข์ทรมานเช่นนี้ทั้งยามเป็นและตาย

นอกจากนี้ข้อสังเกตที่น่าสนใจประการหนึ่งก็คือ เรื่องระบบการคัดเลือกนักแสดง ซึ่งถือได้ว่าเป็นความพยายามอย่างตั้งใจประการหนึ่งที่จะดึงดูดผู้ชมหลักจากตลาดภาพยนตร์ของไทยและฮ่องกงที่ต่างเป็นมีฐานะเป็นร่วมสร้างภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* นี้ ด้วยการคัดเลือกนักแสดงชื่อดังจาก 2 ชาติผู้ร่วมสร้างทั้ง ไทย และฮ่องกง รวมทั้งนักแสดงชาว *สิงคโปร์* อีก 1 คน เพื่อรับบทบาทในหนังเรื่องนี้ (แต่ที่หลักๆคือ นักแสดงชาวฮ่องกงเพราะหนังเรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวของตัวเอกชาวฮ่องกงในประเทศฮ่องกงเป็นสำคัญ) ซึ่งได้แก่ นำแสดงโดยดารานักร้องวัยรุ่น *ลีซิ่นเซท* หรือ *Angelica Lee* (เคยมีผลงานภาพยนตร์มาแล้วใน *Sunshine Cops, Betelnut Beauty, Princess D*) ซึ่งรับบทเป็นหม่านตัวละครเอกหญิงของเรื่อง , นักแสดงวัยรุ่นไทยมีผลงานภาพยนตร์ไทยมาแล้วมากมาย ได้แก่ *ฉัชชา รุจินานนท์* รับบทเป็นหญิง , นักร้องดาวรุ่งและนักแสดง *ลอเรนซ์ ชู* หรือ *Lawrence Chow (Heros In Love , Merry Go Around)* รับบทหมอโฒพระเอกของเรื่อง เป็นต้น

เรื่องของนักแสดงก็มีข้อที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง นั่นคือ มีตัวละครสมทบสำคัญอยู่ 2 ตัวที่มีการใช้นักแสดงต่างชาติมาเล่นเป็นคนไทยและคนไทยเชื้อสายจีนที่มาตั้งรกรากอยู่เมืองไทยนานแล้ว ได้แก่ ตัวละครหมอชาวยุโรปที่ชื่อ หมอเอก รับบทโดย *ปีแอร์ เเพ็ง* นักแสดงยอดเยี่ยมชาว *สิงคโปร์* และ ผู้รับบทเป็นแม่ของหญิง ที่เป็นคนไทยเชื้อสายจีนนั้น ได้แก่ นักแสดงชาวฮ่องกงที่ชื่อ *Wang Sue Yuen*

ทั้งหมดนี้ถือเป็นความพยายามที่น่าสนใจอย่างยิ่งในการดึงดูดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดร่วมกันของทั้งสองประเทศร่วมสร้าง ได้แก่ ผู้ชมชาวฮ่องกง และไทย รวมทั้งยังพยายามดึงดูดกลุ่มเป้าหมายชาว *สิงคโปร์* อีกด้วย เพื่อให้มาชมภาพยนตร์เรื่องนี้ที่เน้นนำเสนอเรื่องราวที่เน้นความเป็นฮ่องกงเป็นหลัก หรืออาจเป็นความพยายามหนึ่งของชาวฮ่องกงผู้ให้ทุนหลักจ้างทีมงานสร้างของไทยและรับหน้าที่เป็นผู้อำนวยการสร้างเรื่องนี้จะผลักดันหนังฮ่องกงให้เป็นที่นิยมของชาวเอเชียอีกครั้งก็เป็นได้ นอกจากนี้สำหรับอีกเหตุผลหนึ่งที่ใช้นักแสดงหนุ่มยอดเยี่ยมชาว *สิงคโปร์* นั้น ก็อาจเป็นเพราะว่าหนังเรื่องนี้มีผู้ร่วมให้ทุนเป็นนายทุนจากบริษัทของ *สิงคโปร์* ที่ชื่อ *Raintree*

Pictures ซึ่งนักแสดงหนุ่มชาวสิงคโปร์ที่ชื่อ ปีแอร์ เฟ็ง ยังได้รับบทเป็นพระเอกของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ Raintree Pictures ให้การสนับสนุนเงินทุนอีกเรื่องหนึ่งด้วยนั่นคือ ภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose*

4.3.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

- ฉากยุคสมัย ได้แก่เหตุการณ์ในเรื่องเกิดในยุคร่วมสมัยหรือยุคปัจจุบัน การดำรงชีวิตของตัวละครเอกได้แก่หม่านและตัวละครที่แวดล้อมเธออาศัยอยู่ในสังคมเมือง ฉากหลักแบ่งได้เป็นสองฉากนั่นคือฉากประเทศฮ่องกงยุคร่วมสมัย ประกอบด้วยหลักๆคือฉากสังคมเมืองและฉากประเทศไทยยุคร่วมสมัย ประกอบด้วยฉากหลักๆคือ ฉากสังคมชนบทกับสังคมเมือง สรุปคร่าวๆได้ ดังนี้

ตารางที่ 22 ฉากหลักในภาพยนตร์เรื่อง *The Eye*

ประเทศฮ่องกง	ประเทศไทย
-บ้านหรือห้องพักหม่านในอพาร์ทเมนท์ ฉากย่อยๆภายในบ้านเช่น ห้องนอน	-โรงพยาบาลในหมู่บ้านหลัง
-ฉากโรงพยาบาลที่รักษาหม่าน	-บ้านหลังและภายในบ้านรวมทั้งห้องนอนหลัง
-คลินิกหมอโต	-หมู่บ้านหลังและบริเวณรอบๆหมู่บ้านแสดงถึงสังคมไทยชนบท
-ชมรมดนตรีคนตาบอด	-ฉากสภาพเมือง การใช้ชีวิตคนเมืองในไทย เช่นถนนเพชรบุรี

- ฉากและการจัดฉาก (scene and setting) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ช่วยสร้างสถานการณ์ที่ยากแก่การหลบหนี (Trapped -situation หรือ hard-to-see-and-escape-setting) ทำให้ตัวละครบทเด่นอย่างหม่านต้องกลายเป็นตัวละครที่มีบุคลิกแบบไร้การช่วยเหลือ (Helpless character) ภายใต้ช่วงเวลาแห่งความตื่นเต้นหวาดเสียว (Moment of suspense) นั้น สิ่งต่างๆดังที่กล่าวแล้วนี้สอดคล้องกับลักษณะองค์ประกอบที่เป็นแบบฉบับของหนังฮอลลีวูดกระแสหลักแนวสยองขวัญ (horror genre) และเขย่าขวัญสั่นประสาท (suspense-thriller genre) ลักษณะของฉากดังข้างต้นปรากฏในเหตุการณ์ที่หม่านพบเจอญาติในฉากตามสถานที่ต่างๆก่อให้เกิดความตื่นเต้นหวาดเสียวทั้งต่อตัวละครและผู้ชมด้วยการสร้างช่วงเวลาแห่งความตื่นเต้นหวาดเสียว (Moment of

suspense) ปรากฏในฉากต่างๆดังต่อไปนี้เช่น การพบผีต่างๆในฉากโรงพยาบาล ฉากผีบนท้องถนนทั้งที่เป็นชายร่างใหญ่ใส่สูทสวมแว่นตาคำที่เธอพบขณะเดินทางไปพบหมอ โลกครั้งแรกกับพี่สาวและพี่เด็กนักเรียนที่วิ่งผ่านร่างเธอไป ฉากผีในห้องเรียนอักษรประดิษฐ์ ฉากผีแม่ลูกในร้านอาหาร ฉากผีในอพาร์ทเมนต์เธอไม่ว่าจะเป็นผีในลิฟท์ ผีเด็กโคดตีกตายที่คอยเฝ้าตามหาสมุดพก รวมทั้งการปรากฏของร่างคำที่มากอยรับดวงวิญญาณหรือชีวิตคนที่ถึงฆาตตามที่ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเหตุการณ์แก่สระเบิด ภูติผีต่างๆและชะตากรรมการตายที่ตัวละครเอกหญิงในเรื่องพบเห็นล้วนสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้แก่เธออย่างมาก

- ฉากในห้องเรียนอักษรประดิษฐ์ก็ทำให้เราได้เห็น วัฒนธรรมที่เก่าแก่และทรงคุณค่าของจีน นั่นคือ วิชาการประดิษฐ์อักษรจีน ที่มีวิธีการอันประณีตบรรจง และมีเทคนิคเฉพาะ เช่นการวางท่าทาง การใช้นิ้วในการจับพู่กัน เทคนิคการสะบัดแปรงน้ำหมึก เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีการสะท้อนให้เห็นความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องการตาย และภูติผีของจีนอีกด้วย เช่นการสิ้นใจของคนตายอย่างที่เราเห็นในกรณีของพ่อแม่เด็กชายที่มาตัวตายเพราะสมุดพกหายที่จัดวางของเช่นไหว้ไว้หน้าบ้าน การมีร่างเงาคำเป็นยมทูตมารับวิญญาณของคนตาย การส่องกระจกเงาแล้วเห็นภูติผี อย่างที่ हमาน เห็นหน้าตัวเองเป็นหน้าของวิญญาณหลัง เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า โดยสรุปแล้วประกอบไปด้วยฉากดังต่อไปนี้

1. ฉากสังคมเมืองยุคใหม่ที่ผู้คนมีความยึดมั่นในความคิดเห็นของตนเองสูง เป็นสังคมวัตถุนิยมเชื่อในวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและเชื่อในความสามารถของมนุษย์ที่จะจัดการหรือควบคุมทุกอย่างตามต้องการ ได้ปฏิเสธความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ อย่างโลกของวิญญาณ อำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา

ในกรณีนี้คือการใช้ฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง คือ ฉากประเทศฮ่องกงและประเทศไทยยุคปัจจุบัน (กลุ่มประเทศผู้ร่วมสร้าง) แต่เน้นถ่ายทอดเรื่องราวที่สำคัญในเรื่องผ่านฉากฮ่องกงมากกว่าไทย

2. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ รวมถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมทั้งที่มีลักษณะโดยรวมแบบโลกตะวันออก โดยเฉพาะความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ในกรณีนี้ได้แก่ การถ่ายทอดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของจีน และไทย (ทั้งนี้เน้นลักษณะจีนเป็นสำคัญ)

3. ฉากที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ(Horror genre) กระแส

หลักทั่วไป ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นประกอบไปด้วย Moment of suspense, Trap situation, Helpless Character และ psychic element แต่ไม่มีฉากฆ่าฟันกันเลือดสาด (slashing and bloody killing) เหมือนภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียของขวัญเรื่อง *The Park* และ *The Wheel* ที่เน้นความสำคัญไปที่ฉากเหล่านี้มาก

4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้พบสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ดังต่อไปนี้

● สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก

เสียงไวโอลิน เป็นสัญลักษณ์พิเศษทางเสียงที่หมายถึง อารมณ์อันปลั่งพาดผ่านสับสนระคน ความกลัวในจิตใจ เห็นได้ในฉากที่หมอโศพาหม่านไปเยือนที่ชมรมดนตรีคนตาบอดอีกครั้ง เธอก็หลับตาและเล่นเพลงด้วยน้ำเสียงที่ดูคัน จังหวะเร็วราวแสดงถึงความรู้สึกถึงอารมณ์อันปลั่งพาดผ่าน สับสนด้วยความกลัวในจิตใจหลังจากที่พบเจอแต่เหตุการณ์ประหลาดน่ากลัวจนเธอไม่รู้ว่าจะใช้ดวงตาคู่นี้ดำรงชีวิตอย่างคนปกติไปได้ได้อย่างไร

● สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม

1. ร่างคำที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นสัญลักษณ์พิเศษ เป็นตัวหมายถึง ความตาย หรือชะตากรรมการตายของมนุษย์

สัญลักษณ์นี้ปรากฏ 1 ร่างคำต่อหนึ่งดวงวิญญาณถึงฆาต ร่างคำปรากฏขึ้นในหลายๆฉากของเรื่องเมื่อมีเหตุการณ์ที่จะทำให้คนถึงตายขึ้น โดยร่างนี้จะปรากฏขึ้นแล้วนำพาคนที่ถึงฆาตไปซึ่งเป็นสิ่งที่หม่านได้พบเห็น โดยปรากฏในฉากที่โรงพยาบาลที่นำพาร่างของหญิงแก่ที่ป่วยกับหญิงหายไป บนถนนที่เด็กนักเรียนถูกรถชน การปรากฏเป็นจำนวนมากในเหตุการณ์แก่สระเบ็ด

2. เครื่องเล่นเกม เป็นตัวหมายถึง ความห่างเหิน ขาดการดูแลเอาใจใส่ในครอบครัว

ฉากที่ย่าเข้าไปพบเพื่อนบ้านพร้อมหมอมือเพื่อพูดเรื่องดวงวิญญาณของลูกชาย ครอบครัวนี้ที่ปรากฏให้เห็น ทั้งนี้เป็นวิญญาณที่คอยตามหาสมุดปกของตนที่หายไป เมื่อสอบถามจากพ่อแม่ของเด็กที่ตายก็ทำให้ทราบว่า เด็กคนนี้มีมาตัวตายเพราะพ่อแม่เกี้ยวเชื้อเรื่องผล

การเรียนรู้ถูก ถามถึงผลการเรียนจากสมุดพกถูก ทั้งๆที่พ่อกับแม่ไม่เคยเอาใจใส่ดูแลเรื่อง การเรียนเขามาก่อนเลย ปล่อยให้ลูกใช้ชีวิตไปวันๆอยู่กับการเล่นเกมส์ที่ค้นหาชื่อมาให้ โดยสัญลักษณ์ ทางภาพนี้ปรากฏ เป็นเครื่องเล่นเกมส์ ขณะที่พ่อกำลังเล่าเรื่องดังกล่าวนี้ให้ย่าของหม่านฟังอยู่

● สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

1. การสะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของจีน

0.0 อักษรประดิษฐ์จีน

ในภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* มีการถ่ายทอดฉากห้องเรียนอักษรประดิษฐ์จีนดังนี้

ตัวละครเอกหญิงที่ชื่อหม่านกำลังเรียนอยู่กับอาจารย์ผู้สอนวิชาอักษรประดิษฐ์จีนในห้องเรียน อาจารย์หยิบพู่กันมาจุ่มหมึกเตรียมจะสาธิตให้เธอดู พร้อมกับพรับ่นว่า

อาจารย์ : “เดี๋ยวนี้ไม่มีใครเขาเรียนประดิษฐ์อักษรแบบนี้กันแล้ว ...”

ต่อจากนั้นเขาก็สอนให้หม่านรู้จักการใช้พู่กันหรือแปรงสำหรับเขียนอักษร

อาจารย์ : “ ครูจะสอนเขียนให้ ถือพู่กันแล้วเขียน ใช้หัวแม่มือแล้วก็นิ้วกลาง”

อักษรประดิษฐ์จีน เป็นลักษณะทางวัฒนธรรมของจีนอย่างหนึ่งที่พบใน ภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่ง ได้แสดงถึงวิธีการเขียนให้ดู อุปกรณ์ที่ใช้ ทำทางในการเขียนในที่นี้คือทำนั้ง อีกทั้งยังพยายามส่งเสริมให้คนรุ่นหลังให้กลับหันมาเห็นคุณค่าของมันหลังจากที่ถูกลืมเลือนไปกับกาลเวลาผ่านบทพูดของครูผู้สอนอีกด้วย จากการศึกษาพบว่ามีความค่าทั้งในเชิงประวัติศาสตร์กว่าหลายพันปี และในแง่ความงามทางศิลปะที่ไม่ใช่เพียงแต่การเขียนหรือวาดตัวอักษรธรรมดาแต่ยังมีเทคนิคต่างๆที่น่าสนใจ มีตัวอักษร เทคนิคในการสับัดพู่กัน ทำทางในการเขียนหลากหลายแบบ

นอกจากเราจะมีโอกาสได้เห็นศิลปะของจีนอย่างอักษรประดิษฐ์จีนในหนังร่วมสร้างไทย – เอเชียเรื่องดังกล่าวแล้ว เรายังพบเห็นการถ่ายทอดสุนทรียศาสตร์อันทรงคุณค่าของศิลปะแห่งโลกตะวันออกดังกล่าวนี้ในภาพยนตร์จีนเรื่องอื่นๆอีก โดยเฉพาะภาพยนตร์ร่วมสร้างทุนสร้างฮอลลีวู้ด ของผู้กำกับจาง อี้ โหมว ในเรื่อง *Hero* (2545) ที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกอีกด้วย หนังจีนฟอร์มยักษ์ของเอเชียเรื่องนี้เป็นการร่วมทุนกับ อเมริกา จีน และฮ่องกง เสริมแรงด้วย 4 ดาราเอกชื่อดังแห่งเอเชียที่บางคนมีชื่อเสียงโด่งดังในฮอลลีวู้ดมาแล้ว ได้แก่ *หลี่เหลียนเจี๋ย* (เจี๋ย หลี่), *จาง ซือ ยี่*, *จาง ม่าน อวี*, *เหลียง เลอา เหว่ย* (โทนี่ เหลียง) นอกจากนี้ยังร่วมด้วยงานด้านกล้องจากช่างภาพชาวออสเตรเลียที่มีชื่อเสียง ซึ่งเป็นคนเดียวกันกับที่กำกับภาพของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *Last Life In The Universe* (2546) อีกด้วย เขาก็คือ คริสโตเฟอร์ ดอยล์ (Christopher Doyle) ผู้เคยได้รับรางวัลระดับนานาชาติมาแล้วมากมาย นอกจากผลงาน

ใน *Hero* (2545) แล้ว เขายังเคยกำกับภาพของหนังฮ่องกงเรื่อง *In The Mood For Love* (2543), *Going Home* หนึ่งไตรภาคในส่วนของฮ่องกงในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย *Three* (2545) และเมื่อปี 2547 เขาก็ได้รับรางวัลกวีทองคำจากประเทศไทยในงาน Bangkok Film Festival 2004 อีกด้วย นับว่าภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *The Eye* ได้หยิบยกเอาประเด็นทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าและกำลังได้รับความสนใจต่อการนำเสนอความเป็นจีนบนเวทีโลก หรือตรงกับระเบียบวาระที่จีนต้องการจะนำเสนอสู่สากล โดยเฉพาะการนำเสนอภูมิปัญญาที่ยิ่งใหญ่ อย่างการนำเสนอเรื่องของ *อักษรประดิษฐ์จีน* นี้ผู้ชาวตะวันตก

0.0 ความเชื่อเรื่องวิญญาณและความตายจีน

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้มีการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของชาวจีนเรื่องกรรมที่อยู่ของโลกอื่นอย่างโลกของภูต ผีวิญญาณ รวมถึงอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆตามอิทธิพลความเชื่อทางศาสนาของจีน ซึ่งชาวจีนจะปฏิบัติต่อสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติเหล่านี้ด้วยความเคารพ สะท้อนให้เห็นผ่านเรื่องนี้ก็ เช่น การไหว้ผีหรือเซ่นผี นอกจากนี้ก็ยังมีภาพถ่ายทอดให้เห็นพิธีเกี่ยวกับความตายของจีนให้เห็นอีกด้วย ได้แก่ พิธีศพ ฮวงซุ้ย (ที่ฝังศพ) โลงศพ ป้ายหินจารึกชื่อผู้ตาย โคมคนตาย และการตั้งหิ้งบูชาคนตาย เป็นต้น แต่ทั้งนี้ขอแนะนำเฉพาะแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องวิญญาณและความตายของจีนดังต่อไปนี้

1.2.1 ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องวิญญาณ กรรมดี หมอผีและวิญญาณในกระจกเงา

ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีตัวละครที่รับบทบาทเป็นหมอผีที่มาตรวจพบวิญญาณชั่วร้ายหรือวิญญาณที่วนเวียนก่อความสร้างปัญหาให้แก่หม่านตัวเองของเรื่องแล้วยังแนะนำเธอให้รู้ถึงวิญญาณที่สิงอยู่ในร่างของเธออย่างที่เราสามารถเห็นได้นั้นคือการเห็นหน้าเธอกลายเป็นหน้าของวิญญาณหลังที่สิงในร่างเธอ ต่อมาเธอจึงได้เดินทางเพื่อไปแก้ปัญหารื่องดวงตาเห็นผีที่เมืองไทยตามคำแนะนำของหมอผีอีกด้วย ในเรื่องเกี่ยวกับการสิงสถิตตามที่แตกต่างกันหรือตามบ้านเรือนซึ่งมีทั้งวิญญาณที่ดีและวิญญาณที่ชั่วร้ายหรือวิญญาณที่ก่อความสงบเหมือนอย่างวิญญาณของหลังที่สร้างปัญหาให้หม่าน โดยมาปรากฏตัวอยู่ภายในบ้านของหม่านซึ่งหมอผีก็สามารถตรวจจับวิญญาณและบอกให้หม่านได้รู้ถึงการดำรงอยู่ของวิญญาณของหลังในบ้านที่คอยก่อปัญหาให้เธอ ถือเป็น การสะท้อนให้เห็นความเชื่อในผู้เชี่ยวชาญด้านวิญญาณที่ติดต่อกับโลกอื่นที่ลี้ลับได้อย่างหมอผีนั่นเอง และอีกเรื่องหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องวิญญาณของจีน โบราณ ก็ได้แก่ การที่ตัวละครเอกที่ชื่อหม่านนั้นเห็นผีปีศาจที่สิงอยู่ในร่างตน โดยสามารถเห็นวิญญาณดังกล่าวได้ด้วยการมองผ่านกระจกเงา

แนวคิดความเชื่อ หรือมายาคติของชาวจีนที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่ตัวเองในเรื่องต้องประสบนั้นได้แก่เรื่องเกี่ยวกับความเชื่อในหมอไสยศาสตร์ โดยหมอไสยศาสตร์จีนหลายคนเชื่อว่า (อิฟหลิน ลิป อังถึงในบรรยง บุญฤทธิ์, 2532) วิญญาณที่ดีและวิญญาณชั่วร้ายแฝงอยู่ในสิ่งต่างๆทั้ง

ที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต แม้แต่ไม้กวาด พัดลม และร่ม ในสมัยก่อนนิยมแขวนกระจกเงาขอบทองบรอนซ์เก่าๆเหนือประตูทางเข้าเพื่อเป็นการสะท้อนวิญญาณชั่วร้ายออกไป บางกลุ่มเชื่อว่าเมื่อปีศาจมองกระจกแล้วก็จะหลงจับเงาตัวเองจนเกิดตกใจแล้วหนีไปทันที นอกจากนั้นยังเชื่อว่าหากใครถูกปีศาจร้ายเข้าสิงก็จะรักษาด้วยวิธีง่ายๆ โดยให้เจ้าตัวส่งดูตัวเองในกระจกเงา สักครู่หนึ่งมันก็จะออกจากร่างด้วยความตกใจที่เห็นร่างปีศาจของตน ซึ่งจะเห็นได้ว่าในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีการถ่ายทอดความเชื่อเรื่องการเห็นเงาของปีศาจที่สิงอยู่ในตัวคนผ่านทางกระจกเงาด้วย อาจด้วยความเชื่อที่ฝังลึกสืบทอดกันมา ทำให้ในภาพยนตร์มีการปรากฏเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับความเชื่อดังกล่าว เห็นได้จากฉากการปรากฏของใบหน้าวิญญาณหลังผ่านตัวหม่าน (หม่านเห็นหน้าของตนในกระจกเป็นหน้าของวิญญาณหลังผู้บริจาควงตาให้เธอ) ในฉากบนรถไฟที่เธอนั่งมาทับหมอลอเธอได้เห็นเงาหน้าของเธอเปลี่ยนไปเป็นผู้หญิงคนหนึ่งหรือวิญญาณของหลิงนั่นเอง เช่นเดียวกับที่เธอเห็นหน้าของเธอเปลี่ยนไปในกระจกห้องนอนของเธอซึ่งกลายเป็นใบหน้าของหลิงจนเธอเสียสติตกใจมากกับสิ่งที่ปรากฏและดูเหมือนวิญญาณที่สิงสู่นั้นก็ตกใจเช่นกันเสมือนว่าทั้งคู่ต่างเรียกร่องถามกันว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้านั้นเป็น

1.2.2 ร่างเงาเข้ารับวิญญาณสะท้อนเรื่องทูตความตายจีนและตะวันออก

ตามความเชื่อของจีนโบราณนั้นเชื่อกันว่าวิญญาณของบุคคลที่สิ้นชีวิตในระยะแรกจะถูกทูตของพญายมเรียกตัวไปยังศาลยุติธรรม ในที่นี้มีความเชื่อกันว่า ทูตพระยมหรือทูตของพญายมนี้จะมีศีรษะเป็นม้าและหัววัว แต่ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้ที่จะมาพราววิญญาณคนไปจากร่างหรือมารับคนตายที่เทียบได้กับทูตพระยมนั้นจะมีลักษณะร่างคำสูง โปร่งรูปร่างเหมือนคนแต่ไม่มีหน้าตาที่จะระบุได้ เมื่อทูตพระยมมารับวิญญาณผู้ตาย หากดวงวิญญาณนั้นๆในอดีตทำกรรมชั่วไว้มากกว่ากรรมดีก็จะถูกนำไปนั่งหน้ากระจกส่องกรรม ซึ่งเขาจะมองเห็นกรรมชั่วที่ตนเองได้กระทำไว้โดยตลอด นอกจากนั้นเขายังมองเห็นรูปร่างที่ตนจะไปเกิดใหม่ในช่วงที่ต้องใช้กรรมอยู่ซึ่งจะกำหนดโดยผลกรรมในอดีตนั่นเอง ยกตัวอย่าง เช่น หากเขาขี้เกียจ เขาก็จะเกิดเป็นวัวถึงอย่างไรก็ตามกว่าที่วิญญาณนั้นๆจะไปเกิดก็ต้องผ่านการพิจารณาจากศาลยุติธรรมถึงเก้าแห่ง ซึ่งเรื่องความเชื่อในทูตหรือเจ้าแห่งความตาย หรือทูตของพญายมนี้ ทางไทยและอินเดียก็มีเรื่องอย่างเดียวกัน ทั้งนี้จากความเชื่อในเรื่องของการตายนั้นประเทศที่มีความเชื่อใกล้เคียงกับจีนมากที่สุดก็คือญี่ปุ่น ญี่ปุ่นนั้นเชื่อกันว่าเมื่อคนใกล้จะตาย เจ้าแห่งความตายหรือที่ญี่ปุ่นเรียกกันว่า ชิ นิ กามิจะมาเรียกไป หรือมาสั่งให้ตายนั่นเอง เจ้าแห่งความตายนั้นจะมีสมุดอยู่เล่มหนึ่ง ในสมุดเล่มนี้ได้บันทึกวันตายของทุกๆคนไว้ และคอยเฝ้าตรวจดูอยู่ทุกวันทุกชั่วโมง พอถึงกำหนดของใครก็จะรีบมากวักมือเรียกไปทันที ไม่ยอมให้คลาดเวลาไปได้ถือเคร่งครัดมาก เป็นเจ้าที่รักษาหน้าที่และเวลาไม่ยอมอะลุ่มอะล่วยให้ใครเลย

1.3 การกระทำที่เด็กจีนเป็นไปตามลักษณะทางสังคม กรณี การเน้นความสำเร็จทางการศึกษา

ในกรณีนี้ถูกสะท้อนผ่านตัวละครประกอบของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ตัวละครเด็กชายเพื่อนบ้านของหม่าน ที่พ่อแม่เข้มงวดเรื่องเรียนของลูกมากจนเด็กชายผู้นี้เครียดและโดดคิดฆ่าตัวตาย บุคลิกภาพของชาวจีนเช่นนี้ก็จะสามารถอธิบายได้จากสิ่งที่พบในการศึกษาลักษณะทางสังคมของชาวจีน โดยในวัฒนธรรมชาวจีนนั้น การประสบความสำเร็จในวัยเด็กส่วนใหญ่จะถูกจำกัดไว้ที่เรื่องทางการศึกษาเพราะมีความเชื่ออย่างฝังลึกมายาวนานนับแต่สมัยโบราณแล้วว่า การศึกษานั้นจะเป็นบันไดหนึ่งที่สามารถยกระดับสถานภาพทางสังคมของคนทั่วไปได้ ดังนั้น พ่อแม่หรือผู้ปกครองชาวจีนจึงมักเกี่ยวข้องอย่างมากกับเรื่องการเรียนนอกเวลา การทบทวนบทเรียน หรือการทำการบ้านที่หนักกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับชาวตะวันตก ตามผลที่ได้จากการการศึกษาในกรณีนี้ ดังนั้น เรื่องอื่นๆนั้นชาวจีนจะให้ความสำคัญรองลงมาไม่ว่าจะเป็นเรื่องของทักษะในการเข้าสังคม ความสามารถด้านร่างกายอื่นๆ รวมถึงการเปิดประสบการณ์ภายนอกที่จะให้เด็กได้เรียนรู้ได้ด้วยตัวเองก็มีน้อยมากเมื่อเทียบกับชาวตะวันตกเช่นกัน

นอกจากจะสะท้อนลักษณะของครอบครัวที่เน้นความสำเร็จทางการศึกษาอย่างเข้มงวดต่อบุตรหลานของตนซึ่งเป็นการชี้ให้เห็นในข้อเสียของมันที่ทำให้เด็กจีนเครียดจนตัดสินใจฆ่าตัวตายแล้วนั้น ก็ยังมีการสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ในครอบครัวจีนแบบแบ่งพวกด้วยนั่นก็คือความรักความกลมเกลียวกันกันของคนในครอบครัวรวมถึงการแสดงความรักความเคารพต่อบิดามารดาหรือญาติผู้ใหญ่อันเป็นที่รักถือเป็นการสะท้อนคุณธรรมสำคัญที่ชาวจีนยกย่องผ่านความสัมพันธ์ในครอบครัวของตัวละครชื่อหม่านที่เป็นตัวเอกในเรื่อง

2. การสะท้อนแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนานิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต ตามความเชื่อของพุทธศาสนานิกายวัชรยาน ประเทศทิเบตนั้นเมื่อมนุษย์ได้ตายลงแล้วก็จะ มีสภาพเหมือนการนอนหลับพักผ่อนอันยาวนาน หลังจากนั้นก็จะรู้สึกตัว และใช้ชีวิตดั่งลอย เหมือนฝันในอภิปภหรือบาร์โด หรือเป็นโลกของชีวิตหลังความตายที่วิญญาณจะต้องดำรงอยู่เพื่อ รอเกิดในชาติหน้าตามกรรมของตน

2.1 การเดินทางกลับบ้านของวิญญาณในบาร์โด

การเดินทางกลับบ้านของวิญญาณในบาร์โดเพื่อไปพบกับครอบครัวและคนที่ตนรัก อันสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องประสบการณ์ในบาร์โดหรืออภิปภของพุทธศาสนา นิกายวัชรยานนั้น ปรากฏความเชื่อดังกล่าวอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ วิญญาณของหลิง (เด็กสาวชาวจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย) หลังจากที่ตายแล้วดวงตาของเธอก็ถูกบริจาคให้แก่หญิงสาวชาวจีนที่ชื่อหม่านที่ประเทศฮ่องกง และเมื่อหลิงรู้สึกตัวอีกครั้งในโลกของวิญญาณว่าเธอกำลังอยู่ในร่างของคนชื่อหม่านเธอก็ตกใจอย่างมากและคืนวันที่จะออกจากร่างนี้เพื่อกลับไปยังบ้านของตนที่

ประเทศไทย รวมทั้งด้วยผลกรรมที่เธอฆ่าตัวตายเธอก็ยังต้องทุกข์ทรมานอยู่ภายในบ้านของตนอีกด้วย

2.2 การตายซ้ำๆของวิญญาณในบาร์โค

ในภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* นี้ ได้มีการปรากฏให้เห็นซึ่งความเชื่อเรื่องการตายซ้ำๆของชีวิตในบาร์โคตามแนวคิดพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ได้แก่ การตายซ้ำๆของวิญญาณเด็กสาวที่ชื่อหลิง (สาวจีนในประเทศไทยที่บริจาคดวงตาให้กับสาวชาวฮ่องกงชื่อหม่าน) เนื่องจากจิตของหลิงที่ยังคงวนเวียนอยู่ไม่ไปสู่สุคติเพราะมุ่งมั่นต้องการที่จะให้แม่ภักข์ หรือ อโหสิ ให้แก่ตนที่ไม่ยอมเผชิญปัญหาพร้อมกับแม่แต่กลับหนีด้วยการฆ่าตัวตาย ด้วยผลกรรมหนักนี้ เธอจึงต้องตายซ้ำๆทุกวันเพื่อพยายามสะสางปัญหาของเธอซึ่งหากแม่เธอให้อภัยแก่เธอแล้ว วิญญาณเธอก็จะหลุดพ้นไปสู่สุคติ

แนวคิดดังกล่าวนี้ถูกถ่ายทอดผ่านฉากบ้านของหลิงที่ประเทศไทย หม่านเดินทางมาประเทศไทยเพื่อช่วยปลดปล่อยวิญญาณหลิงโดยการพยายามร้องขอให้แม่หลิงช่วยให้อภัยเธอเพื่อให้เธอหลุดพ้นไปสู่สุคติ ปรากฏในบทพูดของหม่านที่รับรู้ถึงวิญญาณหลิงดังต่อไปนี้

หลิง : “ความเจ็บปวดทรมานของหลิงไม่ใช่อดีตแต่เป็นตอนนี้ต่างหาก เธอติดอยู่ในห้วงเวลาขณะที่เธอตาย เธอจึงต้องตายซ้ำๆ”

การแก้ปัญหาด้วยการปลดปล่อยวิญญาณหลิงของหม่านที่ประเทศไทย นั้นเป็นไปตามคำแนะนำของหมอผีที่ฮ่องกงที่กล่าวว่า

หมอผี : “เชื่อกันว่าจิตของคนๆหนึ่งอยู่ในภาวะใดก่อนตาย จิตของเขาจะเป็นเช่นเดียวกับในโลก พวกเราได้ว่าความคิดของมนุษย์ในวินาทีสุดท้ายคือจิตอันนิรันดร์แห่งวิญญาณของเขาสำหรับคนที่ไม่หยิ่งรู้ว่าตนกำลังจะตาย เขาก็จะเป็นผีที่คิดว่าตนเองอยู่บนโลกมนุษย์แต่ก็มีบางคนที่ไม่ยอมจากโลกนี้ไปเพราะปัญหาที่ค้างคาขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ วิญญาณของเขาจะไม่มีวันสงบ ทางเดียวที่จะให้เขาจากไปคือการแก้ปัญหาที่ค้างคาสะสางนั้นให้เขา”

ทั้งนี้ในความเชื่อของพุทธศาสนานิกายวัชรยานนี้ ได้กล่าวอีกด้วยว่า การตายซ้ำๆของชีวิตในบาร์โค นั้น หากมันเป็นความเจ็บปวดทรมานแล้ว ความเจ็บปวดทรมานนั้นก็วนเวียนซ้ำๆด้วยเช่นกัน แต่ความรู้สึกนั้นจะเข้มข้นมากกว่าความรู้สึกที่ได้รับในช่วงขณะที่ชีวิตกำลังจะตายเสียอีกและในช่วงเวลาแค่เพียงประเดี๋ยวประด๋าวในบาร์โค นั้นเอง กรรมในทางลบหรือกรรมชั่วทั้งหลายที่ได้กระทำในชีวิตบนโลกมนุษย์ก่อนหน้านี้ก็จะย้อนกลับมาให้เราได้ระลึกถึง

โดยปรากฏให้เห็นในลักษณะที่เข้มข้นคุดันและคุดึงเหยิง เช่นผลกรรมที่เกิดจากการฆ่าตัวตายของหญิงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ภาพนิมิตที่เห็นเป็นภาพในที่เกิดเหตุ ได้แก่ ภาพของห้องนอนที่เธอฆ่าตัวตาย ชื่อและชื่อที่ใช้ผูกคอเธอ โรงพยาบาลในหมู่บ้านที่นำดวงตาของเธอไปบริจาคให้หม่านภาพทั้งหลายดังกล่าวแล้วนี้จึงเพียงปรากฏขึ้นให้ชีวิตของหญิงในบาร์โดได้รับรู้ถึงผลกรรมจากการฆ่าตัวตายที่ตนได้ก่อไว้ ซึ่งภาพนิมิตนี้ถูกถ่ายทอดไปพร้อมๆกับการรับรู้ผ่านสายตาและห้วงความรู้สึกนึกคิดของหม่านที่วิญญาณของหญิงสิงสถิตอยู่ด้วย

นอกจากจะถ่ายทอดให้เห็นถึง วิญญาณของผู้ที่ก่อกรรมหนักอย่างการฆ่าตัวตายทำให้ต้องทุกข์ทรมานกับการฆ่าตัวตายซ้ำๆ หรือ ไม่มีทางที่จะหลุดพ้นไปสู่สุคติได้นั้นนอกจากจะเห็นได้จากวิญญาณของตัวละครที่ชื่อหญิงดังกล่าวแล้วนั้นยังสามารถพบได้จาก ตัวละครที่เป็นวิญญาณเด็กชายเพื่อนบ้านของหญิงอีกด้วยโดยเด็กคนนี้น้อยใจพ่อแม่ที่คอยกดดันเขาเรื่องเรียนเขาจึงกระโดดตึกฆ่าตัวตายในที่สุด ด้วยผลกรรมหนักเช่นนี้ทำให้วิญญาณเขายังคงวนเวียนอยู่ในครอบครัวตนแล้วต้องทรมานจากการกระโดดตึกฆ่าตัวตายซ้ำๆ เช่นกัน

2.3 การปลดปล่อยวิญญาณ ไปสู่สุคติ

ธรรมชาติที่เคลื่อนย้ายและไม่แน่นอนของบาร์โดสามารถเป็นแหล่งของโอกาสหลายอย่างสำหรับการปลดปล่อย (liberation) วิญญาณไปสู่การเกิดใหม่ และด้วยความหวั่นไหวง่าย (susceptibility) ของจิตในบาร์โดนั้นสามารถย้อนกลับมาเป็นผลประโยชน์ของพวกเราได้ทั้งหมดที่พวกเราที่มีชีวิตอยู่ในบาร์โดจะต้องจดจำเพื่อปฏิบัติตาม ซึ่งคำชี้แนะตามความเชื่อของพุทธปรัชญาวัชรยาน อย่างหนึ่งก็คือ ทุกๆอย่างมันต้องการเพียงความคิดในเชิงบวก แต่ความคิดเชิงบวกเพียงหนึ่งเดียวที่ปรากฏในจิตของเราเท่านั้น ก็สามารถจะชี้นำจิตวิญญาณของเราได้ หากมันเป็นการปรากฏซึ่งความคิดในเชิงบวกในจิตแล้วมันก็จะสามารถปลดปล่อยวิญญาณของเราไปสู่สุคติได้ อย่างที่ปรากฏกับตัวละครชื่อหญิงในภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* นี้ วิญญาณของหญิงไม่เป็นสุขเพราะติดอยู่กับห้วงความคิดความรู้สึกที่ยังไม่ได้รับการปลดปล่อยที่ต้องการเพียงการให้อภัยจากแม่ของเธอเท่านั้น เธอจึงต้องทรมานจากการตายซ้ำๆเนื่องจากชั่วขณะที่เธอกำลังผูกคอฆ่าตัวตายอยู่นั้น เธอเกิดรู้สึกผิดและเปลี่ยนใจเธอจึงร้องเรียกขอความช่วยเหลือจากแม่ของเธอแต่ก็สายเกินไป ในเรื่องนี้ท้ายที่สุดแล้ววิญญาณของหญิงก็ได้รับการปลดปล่อยอันเป็นผลจากความคิดในเชิงบวกของเธอที่เกิดความรู้สึกผิดบาปในการฆ่าตัวตายของตน แต่เมื่อวิญญาณของเธอได้มีโอกาสขอโทษแม่ของตน และวิงวอนให้แม่ให้อภัย แล้วเมื่อแม่ให้อภัยเธอแล้ววิญญาณของเธอหรือชีวิตของหญิงในบาร์โดนี้ก็หมดไปเพราะวิญญาณหลุดพ้นได้ได้ไปสู่สุคติไม่ต้องตายซ้ำๆอีก

3. การสะท้อนพุทธปรัชญาเรื่องนิมิต 3

หากเราพิจารณาเรื่องเกี่ยวกับการตายตามทัศนะของพุทธปรัชญานั้น กรรม

หรือ

การกระทำที่ประกอบด้วยเจตนาถือได้ว่ามีบทบาทสำคัญที่สุดต่อการตาย และการเกิดใหม่ของมนุษย์ ขณะที่บุคคลกำลังจะตายหรือกำลังจะดับจิตนั้น พฤติภาพของจิตจะแบ่งออกได้เป็นช่วงสำคัญ 2 ช่วง คือ ช่วงแรกเรียกว่า *มรณัสันนกาล* ซึ่งหมายถึง กาลหรือเวลาใกล้ดับจิต ส่วนช่วงที่สองนั้นเรียกว่า *มรณัสันนวิถี* อันหมายถึงวิถีใกล้ดับจิตหรือใกล้ตาย มนุษย์เราเมื่อใกล้ดับจิตนั้นผลกรรมที่สะสมไว้ในจิตจะเป็นเครื่องกำหนดหรือนำทางเราว่าเราจะต้องไปเกิดในภพภูมิใด แต่เนื่องจากในช่วงเวลาทั้งหมดแห่งชีวิตมนุษย์นั้น ได้กระทำการกรรมต่างๆ ไว้นับไม่ถ้วน ดังนั้นกรรมที่จะมากำหนดการเกิดใหม่ของเราได้นั้นมันจึงขึ้นอยู่กับกรรมที่เราระลึกได้ในขณะที่จิตกำลังจะดับ นั่นคือ ก่อนดับจิตตายไปจากโลกนี้หากจิตได้ระลึกถึงกรรมใดก็จะไปเกิดในภพภูมิใหม่ตามพลังของกรรมนั้น แม้ว่ามันจะเป็นกรรมที่ทำมานานมาแล้วจนหลงลืมไปจากความทรงจำก็ตามแต่อาจนึกถึงกรรมนั้นได้อีกก่อนที่จะดับจิต ทั้งนี้เพราะขณะก่อนดับจิตนั้นประสาทสัมผัส เช่น ตา หู คอຍหมค ความรู้สึกคลงเหลือแต่จิตที่ยังคงทำงานอยู่ในระดับวังก์ นั่นคือจิตในขณะที่กำลังทำงานอยู่โดยไม่มีความสำนึกรู้ตัว สิ่งนี้จะทำให้จิตคิดถึงอดีตเพราะไม่อาจรับรู้สิ่งที่เป็นอารมณ์ปัจจุบันได้ ช่วงขณะนั้นภาพกรรมในอดีตจะกลับมาปรากฏเด่นชัดในจิต สิ้นชีวิตในขณะที่จิตนึกถึงกรรมก็ได้ซึ่งก็จะทำให้ได้ไปเกิดใหม่ตามอำนาจกรรมนั้น พฤติภาพของจิตในช่วงนี้เป็นไปในขณะที่ความตายกำลังจะเกิดขึ้น และที่จัดว่ามีความสำคัญเป็นพิเศษคือ นิมิตอย่างใดอย่างหนึ่งในนิมิต 3 อย่าง จะปรากฏขึ้นเป็นอารมณ์ของจิตของคนที่กำลังจะตาย นิมิต 3 อย่างนั้น ได้แก่ กรรม กรรมนิมิต และคตินิมิต ดังต่อไปนี้ (สุนทร ฌ รังสี, 2543)

- *กรรม* หมายถึง กรรมหรือการกระทำที่บุคคลผู้กำลังจะตายนั้น ได้กระทำไว้ในชีวิตที่ผ่านมา อาจจะเป็นกรรมดีก็ได้ กรรมชั่วก็ได้ แล้วแต่ว่ากรรมที่เคยกระทำมาชนิดไหนมีกำลังมากและจะทำหน้าที่เป็นชนกกรรม คือกรรมที่นำพาไปเกิดใหม่แก่ผู้ที่กำลังจะตาย โดยกรรมที่บุคคลนึกถึงก่อนที่จะดับจิตนี้บางทีก็เรียกว่า *อาสันนกรรม* แปลว่ากรรมใกล้ดับจิต กรรมชนิดนี้จะให้ผลแก่ผู้กำลังจะตายก่อนกรรมอื่นๆ ทั้งหมด นั่นคือเมื่อดับจิตหรือตายแล้วเขาจะไปเกิดใหม่ด้วยพลังการให้ผลของกรรมที่เขานึกถึงก่อนจะดับจิตนี้หากกรรมที่เขานึกถึงก่อนตายเป็นกรรมชั่วแล้วเมื่อครั้งถึงภาวะดับจิตหรือตายนั้นเขาก็จะไปเกิดในทุคติ ไม่มีทางเลือกเป็นอย่างอื่น แต่ถ้ากรรมที่เขานึกถึงก่อนดับจิตเป็นกุศลกรรม เมื่อตายแล้วก็จะได้ไปเกิดในสุคติ เช่นเกิดเป็นมนุษย์หรือเทวดาในสวรรค์ การนึกถึงกรรมที่เคยทำไว้ตอนกำลังจะดับจิตนี้เป็นนิมิตประการแรกที่จะเข้ามาเป็นอารมณ์ของจิตของบุคคลที่กำลังจะตายซึ่งตามปกติจะให้ผลกรรมเป็นไปตามลำดับความหนักเบาของกรรม ส่วน โอกาสที่กรรมซึ่งเขาทำใหม่ตอนใกล้ดับจิตจะให้ผลนำเขาไปเกิดหลังจากตายแล้วมีไม่มากนัก

- *กรรมนิมิต* นิมิตประการที่สองนี้จะปรากฏแก่จิตของผู้ที่กำลังจะ

ตาย คำ

ว่า กรรมนิมิต ในที่นี้หมายถึงอุปกรณ์ที่ใช้กระทำกรรม การนึกถึงอุปกรณ์ที่ใช้กระทำกรรมนี้เป็นไปโดยอัตโนมัติ คือเมื่อนึกถึงกรรมก็ย่อมนึกถึงเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้กระทำกรรมพร้อมๆกันไป เช่นเมื่อนึกถึงกรรมคือการฆ่าสัตว์ ก็ต้องนึกถึงสิ่งที่ใช้ฆ่าพร้อมๆกันไปด้วย เช่น มีด ปืน ไม้ แห ฯลฯ ถ้าเป็นการทำกุศลกรรม เช่น การใส่บาตรพระ อุปกรณ์ที่ใช้ทำกรรมดีเช่นนั้น ได้แก่ ข้าวปลาอาหาร ที่ใส่ใส่บาตร อุปกรณ์ที่ใช้กระทำที่เรียกว่ากรรมนิมิตนี้โดยมากจะปรากฏแก่จิตของผู้ที่กำลังจะตายพร้อมๆกับที่เขานึกถึงกรรม

- *คตินิมิต* ได้แก่สัญลักษณ์ของภพหน้าที่คนตายจะไปเกิดปรากฏให้เห็นในขณะที่กำลังจะดับจิต ถ้าตอนกำลังจะตายนึกถึงกรรมชั่วก็ต้องไปเกิดในทุกคติ ถ้าจะต้องไปเกิดในนรกภาพอันเป็นสัญลักษณ์ของนรก เช่น ภาพเปลวเพลิงที่กำลังเผาไหม้สัตว์อยู่ในนรก ภาพสัตว์นรกกำลังทุกข์ทรมาน ภาพนายนิรยบาลที่กำลังมารับตัวเขาไปเป็นต้น จะปรากฏให้เห็น ถ้าตอนกำลังจะตายนึกถึงกุศลกรรมที่ทำไว้แล้ว กรรมนั้นจะส่งผลให้เขาไปเกิดเป็นมนุษย์ ภาพหญิงผู้จะเป็นมารดาหรือครรภ์ของมารดาที่เขาจะไปเกิดจะปรากฏให้เห็น ถ้าจะไปเกิดเป็นเทวดาในสวรรค์ ภาพของวิมานหรืออุทยานอันรื่นรมย์ ฯลฯ จะปรากฏให้เห็น การปรากฏให้เห็นของคตินิมิตนี้ส่วนมากจะเป็นการเห็นทางมโนทวารหรือทางใจ ทำนองเดียวกับที่เราเห็นภาพต่างๆในความฝันแต่ก็อาจปรากฏให้เห็นทางจักขุทวารหรือทางตาอย่างที่เรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้เหมือนกัน

ทั้งนี้จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีการปรากฏเหตุการณ์เกี่ยวกับการตายและภาวะของชีวิตหลังความตายที่สอดคล้องกับ นิมิต 3 ประการ ได้แก่ การปรากฏเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับ *กรรม* และ*กรรมนิมิต*

3.1 การปรากฏนิมิตเรื่อง *กรรม* ในภาพยนตร์

กรรมชนิดดังที่กล่าวแล้วนั้นสอดคล้องกับกรรมหนักอันได้แก่การฆ่าตัวตาย ตามที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* กรรมหนักดังกล่าวได้นำพาตัวละครที่ฆ่าตัวตายทั้งสองไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่มีบทบาทเป็นเด็กชายเพื่อนบ้านหม่านที่โคดตีฆ่าตัวตายเพราะถูกพ่อแม่กดดันอย่างหนักเรื่องหาสมุดพกไม่เจอ และ รวมถึงดวงวิญญาณของตัวละครที่ชื่อหลิง คนทั้งสองนี้ต่างต้องดำรงอยู่ในภพภูมิที่ไม่เป็นสุขต้องทนทุกข์ทรมานกับการตายซ้ำๆและความผิบบาปในใจ เนื่องจากกระทำบาปมหันต์ดังคำยืนยันของตัวละครอย่าง*หมอสี*ที่จัดได้ว่าเป็นผู้รอบรู้เกี่ยวกับจิตวิญญาณในเรื่องนี้ ได้แก่

หมอสี : “การฆ่าตัวตายเป็นบาปมหันต์ เขาจะต้องตายซ้ำๆ ดังนั้นเราต้องหาสาเหตุการตายให้พบไม่งั้นเขาจะเจ็บปวดทรมานมาก เขาต้องตายอย่างเจ็บปวดทุกวันๆ”

และบทพูดที่ว่า

หมอฟี : “การฆ่าตัวตายถือเป็นบาปมหันต์ วิชาญาณที่ฆ่าตัวตายจะเผชิญกับความเจ็บปวด วิชาญาณคนที่ฆ่าตัวตายจะเผชิญกับความเจ็บปวดซ้ำๆทุกวันไป เราต้องหาสาเหตุการตายให้พบ เพื่อจะได้ส่งวิญญาณแก่ไปสู่สุคติ”

3.2 การปรากฏนิมิตเรื่อง *กรรมนิมิต* ในภาพยนตร์

ในเรื่อง *The Eye* ภาพที่เป็นนิมิตในลักษณะของกรรมนิมิตของตัวละครอย่าง หลิงได้ปรากฏผ่านสายตา ความฝัน และห้วงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกชื่อหม่านผู้ได้รับการบริจาคตาจากหลิง สิ่งต่างๆที่เธอเห็นอันถือเป็นกรรมนิมิตของหลิงได้แก่ สถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ล้วนมีความเกี่ยวพันกับการฆ่าตัวตายของเธอ ไม่ว่าจะเป็นห้องนอนและข้าวของภายในห้องนอนของหลิง พัดลมที่อยู่ระดับเดียวกับชื่อที่หลิงใช้ผูกคอตาย โรงพยาบาลที่หลิงถูกนำตัวมาเพื่อช่วยเหลือแต่ก็สาบสูญไปหรืออาจเป็นสถานที่ที่นำร่างไว้วิญญาณของเธอมาชันสูตรก็ได้และจากนั้นก็นำดวงตาของเธอบริจาคให้แก่หม่านที่ย่องกง

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่องนี้ สามารถจัดชนิดของสัญลักษณ์พิเศษที่พบเหล่านี้ได้เป็น สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก, สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม และสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกใช้เพื่อแทนวัตถุประสงค์ที่จำเพาะกับความต้องการที่จะถ่ายทอดความหมายของภาพยนตร์เรื่องนี้

สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก ถูกใช้อย่างสำคัญเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเครียด ความสับสนในจิตใจที่ต้องมามีดวงตาที่เห็นสิ่งลับเหนือธรรมชาติอย่างภูติผีวิญญาณที่น่ากลัว และ *สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม* ถูกสะท้อนให้เห็นถึงชะตากรรมของตัวละครเอกหญิงในเรื่องที่ต้องมามีดวงตาที่สามารถหยั่งรู้ชะตากรรมการตายของผู้คนได้หรือสามารถมองเห็นยมทูตที่มาคอยรอรับวิญญาณคนที่ตายแล้วนั่นเองรวมทั้งการถ่ายทอดให้เห็นชะตากรรมของตัวละครประกอบที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่ให้ความรักความเข้าใจต่อตัวละครตัวนี้ดีพอจนเขาหาทางออกด้วยการฆ่าตัวตาย

สำหรับสัญลักษณ์ชนิดสุดท้ายที่พบก็คือ สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์นั้นถูกใช้เพื่อสะท้อนให้เห็น ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวจีน โดยเฉพาะการถ่ายทอดให้เห็นในเรื่องบุคลิกภาพกับลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวจีน เช่น ความรักใคร่กลมเกลียวเป็นอย่างดีของคนในครอบครัว ความกตัญญูต่อครอบครัว การมุ่งเน้นให้ความสำคัญแก่เด็กจีนเรื่องการศึกษา อิทธิพลความเชื่อในทางศาสนาด้วยการเคารพต่ออำนาจลี้ลับลึกลับลึกลับของเทพเจ้าและต่อภูติผี

วิญญาณ ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องวิญญาณและความตายของจีน รวมถึงการถ่ายทอดวัฒนธรรม อันทรงคุณค่าอันเก่าแก่ของจีน ได้แก่อักษรประดิษฐ์จีนที่มีชื่อเสียงเป็นที่ได้รับการยกย่องไปทั่วโลก นอกจากนี้ยังรวมถึง การใช้สัญลักษณ์พิเศษโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องนิมิตของผู้ตายตาม ความเชื่อพุทธปรัชญา และการถ่ายทอดแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนานิกาย วัชรยาน ประเทศทิเบต

โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่าสัญลักษณ์พิเศษเหล่านี้ต่างสะท้อนแนวคิดลักษณะที่สำคัญของ ชาวตะวันออกทั้งความคิดที่มีต่อโลก รวมถึงลักษณะบริบทสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกที่ ทรงคุณค่าและน่าสนใจ ได้แก่ ความเชื่อและเคารพในการดำรงอยู่ของโลกอื่นที่เป็นสิ่งลึกลับเหนือ ธรรมชาติ ทั้งของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นที่เคารพในพุทธศาสนา และภูติ ผีวิญญาณ หรือชีวิตหลังความ ตาย เชื่อในชะตากรรมการตายว่ามีอำนาจเหนือมนุษย์ มนุษย์ทุกคนไม่อาจหลีกเลี่ยงหนีพ้นและไม่อาจ กำหนดชะตาชีวิตของตนได้ รวมถึงการถ่ายทอดลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบมีลำดับชั้น เช่น การเคารพในระบบผู้อาวุโส

4.3.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถอธิบายให้เห็นถึงการเล่า เรื่องแบบมุมมองบุรุษพจน์และเพศของผู้เล่าได้ดังต่อไปนี้

• การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตาบุรุษพจน์

1. การเล่าเรื่องจากมุมมองบุรุษพจน์ที่ 1

ในภาพยนตร์เรื่องนี้เห็นจุดยืนชนิดนี้ได้ตั้งแต่จากเปิดเรื่องที่หม่านเล่าถึงชีวิตตัวเองเกี่ยวกับ ความคาดหวังในชีวิตใหม่ที่กำลังจะมาถึงหลังการผ่าตัดตา การเล่าเรื่องของคนให้หมอ โโลฟถึง เรื่องราวประหลาดที่ตนได้พบเห็นกับตาหลังจากผ่าตัดดวงตาใหม่ การเห็นในสิ่งที่คนปกปิดมองไม่ เห็น ภูตผี รวมทั้งเงาดำที่นำพาผู้คน ไปสู่ความตาย เป็นต้น

นอกจากนี้ยังรวมถึงการเล่าเรื่องด้วยบุรุษพจน์ที่ 1 ผ่านสายตาของตัวหม่านเองขณะที่กำลัง ประสบพบเหตุการณ์ลึกลับต่างๆด้วยตัวของเธอเองอีกด้วย แต่เป็นการเล่าเรื่องด้วยการใช้กล้องแทน สายตาของหม่านที่ได้พบเห็นแต่ละเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัว โดยใช้การถ่ายภาพยนตร์ชนิด Subjective camera Angle ที่ถูกใช้เป็นลักษณะสำคัญในการสร้างความสยองขวัญให้กับภาพยนตร์ เรื่องนี้ โดยเฉพาะฉากที่แสดงเหตุการณ์ขณะที่เธอได้พบกับภูตผีต่างๆที่น่าสะพรึงกลัว เช่น ผีใน ห้องเรียน ร้านอาหาร ผีนักเรียน ผีในลิฟท์ ฯลฯ การเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกใกล้ชิด

กับเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกอย่างหม่านได้พบเจอในเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวต่างๆ ที่คนปกติทั่วไปไม่พบเห็นเป็นการสร้างช่วงเวลาแห่งความน่าตื่นเต้นหวาดเสียว (Moment of suspense) ทำให้ลึ้นไปกับตัวละครเอกของเรื่อง (หม่าน) ที่ถูกสถานการณ์สร้างให้กลายเป็นตัวละครที่มีลักษณะแบบขาดไร้ซึ่งการช่วยเหลือ (Helpless character) ในสถานการณ์ที่เสมือนเป็นกับดักที่ยากแก่การหลบหนี (Trapped situation) ซึ่งลักษณะฉากเหล่านี้เป็นลักษณะที่สอดคล้องตามองค์ประกอบที่มีอยู่ในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (horror film) ทั่วไป ช่วยให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงเหตุการณ์สยองขวัญต่างๆ ไปพร้อมกับตัวละครได้เป็นอย่างดี

ตัวอย่างการเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 1 ได้แก่

- ฉากเปิดก่อนเข้า Main titles เล่าถึงหม่านเดินอยู่ท่ามกลางผู้คนในสังคมแสดงถึงการใช้ชีวิตที่สามารถช่วยเหลือตนเองได้แม้ตาจะบอด รวมถึงความคาดหวังในจิตใจที่ต้องการจะใช้ชีวิตด้วยร่างกายที่ครบสมบูรณ์มีดวงตาปกติที่เห็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้เหมือนคนอื่นๆ ทั่วไปในสังคมจะได้ไม่รู้สึกโดดเดี่ยวแปลกแยกจากผู้อื่นอีก โดยมีการเล่าเรื่องแบบ Voice over narration จากหม่านตัวละครเอกของเรื่อง ดังนี้

“บางคนที่โลกนี้เต็มไปด้วยความน่าเกลียด ขณะเดียวกันมันก็สวยงามด้วย ฉันไม่รู้ว่ามันใช่ตามที่เขาวางกันมัยแต่ฉันก็กำลังจะได้รู้จัก โลกใบนี้อีกครั้ง”

- การเล่าเรื่องด้วยบุรุษพจน์ที่ 1 โดยหม่านเล่าสิ่งประหลาดที่พบเห็นให้หมอโลฟิงที่คลินิกเธอพยายามขอความช่วยเหลือจากเขาและหวังให้เขาเชื่อในสิ่งที่เธอเล่า เธอจะได้ไม่รู้สึกแปลกแยกโดดเดี่ยวอีก ได้แก้บทสนทนาดังต่อไปนี้

หม่าน: “เงามัวๆ ตรงนั้น มารับตัวคนที่ตายไปแล้ว”

หมอโล : “เงามัวๆ อะไร”

หม่าน: “ตอนฉันอยู่โรงพยาบาลฉันเห็นผู้ชายคนนึง เขามาเอาผู้หญิงแก่คนนั้นไป วันรุ่งขึ้นก็พบว่าผู้หญิงคนนั้นตายแล้ว ห้องของฉันก็ไม่เหมือนห้องที่เคยอยู่อีกเลย ฉันเห็นคนไม่มีร่างกายท่อนล่าง... พอเค้าตรงมาหาฉัน ฉันรู้สึกเหมือนไฟช็อต มันชาไปหมดทั้งตัว”

นอกจากนี้เธอยังเล่าเรื่องราวของเธอตอนยังเด็ก สิ่งที่ย่าบอกกับเธอ สิ่งที่เราได้รู้ได้หลังผ่าตัดตาในบทสนทนาทำให้ผู้ชมได้ยังรู้ถึงความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละครที่ต้องทุกข์ทรมานจากการเห็นสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่ทำให้เธอต้องการให้หมอโลเป็นผู้คอยให้ความเชื่อเหลือกับที่พักพิงใจ ซึ่งการเล่าเรื่องช่วยทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกใกล้ชิดตัวละครเอกมากยิ่งขึ้น

หม่าน : “ตอนนั้นยังเด็กๆ ข้าเคยบอกฉันว่า ฉันไม่ใช่เด็กธรรมดาๆ พระเจ้าให้อุปสรรค

ติดตาม

ด้วย พอโตขึ้น ฉันจะได้เป็นคนพิเศษกว่าใคร ตอนนั้นฉันเข้าใจแล้ว ว่าการเป็นคนพิเศษคืออะไรคนพิเศษจะเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น รู้สึกถึงความเจ็บปวดที่คนอื่นไม่รู้สึบบางทีฉันอาจไม่ได้เกิดมาเพื่อจะเห็น โลกนี้ฉันไม่อยากหลบซ่อนในโลกแคบๆนี้อีก ไม่อยากนอนหนาวกลัวทุกคืน แล้วก็ตื่นขึ้นมาเจอความน่ากลัว ฉันแค่อยากเป็นคนธรรมดาคนหนึ่ง หมอ โลกคุณช่วยฉันได้มั๊ย”

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า การเล่าเรื่องจากบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิด หรือความต้องการที่แท้จริงภายในจิตใจที่แท้จริงรวมถึงภูมิหลังของชีวิตในอดีตของตัวเอง และยังถูกใช้อย่างสำคัญในการเล่าเรื่องตามแนวทางสยองขวัญที่ช่วยสร้างความน่าติดตามและความตื่นเต้นของผู้ชมให้มีไปพร้อมกับตัวละครอีกด้วย

2. การเล่าเรื่องจากมุมมองบุรุษพจน์ที่ 3

ตัวอย่างการเล่าเรื่องจากมุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 ในภาพยนตร์ได้แก่

- ข้าเล่าเรื่องของหม่านตอนเป็นเด็กประกอบการดูภาพในวิดีโอของเธอทำให้ทราบถึงเบื้องหลังของตัวละครในเรื่องเกี่ยวกับพื้นฐานชีวิตครอบครัว ได้รู้ว่าเธอมีคนที่หวังใยเธออีกคนหนึ่งคือพ่อของเธอ นอกเหนือจากย่าและพี่สาวที่ฮ่องกงนี้

ย่า : “นี่ไงละ ถ่ายไว้สมัยหนูยังเด็กๆ ละ พ่อเขาถ่ายเก็บเอาไว้ตั้งนานมาแล้วนะเขาบอกให้หนู

เอาไว้ดูตอนรักษาตาหายแล้ว ก็เจ็ด แปดปีมาแล้วนะ พอข้ากับแม่หนูพ่อเขาก็ไม่ได้ถ่ายรูปอีกเลยละจ๊ะ”

หม่าน : “ข้าคะ จริงมั๊ยที่พ่อจะกลับมาพาเราไปแวนคูเวอร์ (เมืองหนึ่งในแคนาดา - ผู้วิจัย) ด้วยกัน”

ย่า : “ข้ารู้ว่าหนูไม่อยากไปแต่พ่อเขาบอกว่าชีวิตที่นั่นมันไม่เร่ร่อน เหมาะกับหนูกว่าที่นี้ละ”

- หมอเอกที่เล่าเรื่องของหลังให้หม่านกับหมอ โลฟิง ขณะกำลังเดินทางไปบ้านของหลังที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในประเทศไทย ทำให้รู้ว่าเธอเห็นอย่างเดียวกับที่หม่านเห็น

- หมอผีที่ย่าของหม่านพามาตรวจวิญญาณที่บ้าน ได้เล่าเรื่องวิญญาณของหลังให้ครอบครัวหม่านได้รับรู้ วิญญาณของหลังเป็นสาเหตุให้หม่านต้องพบเห็นเรื่องราวประหลาดอันน่าสะพรึงกลัวต่างๆ หมอผีได้แนะนำให้หม่านไปปลดปล่อยวิญญาณของหลัง ไปสู่สุคติไม่ต้องทุกข์ทรมานจากการตายซ้ำๆ อีกและเพื่อหม่านจะได้ไม่ต้องเห็นในสิ่งที่นอกเหนือจากคนปกติเขาเห็นกัน อันทำให้เธอต้องไปประเทศไทยเพื่อแก้ปัญหานี้

“ เชื่อกันว่าจิตวิญญาณของคนๆ หนึ่งอยู่ในภาวะใดก่อนตายจิตของเขาจะเป็นเช่นเดียวกับใน

โลก พวกเขาได้ว่า ความคิดของมนุษย์ในวินาทีสุดท้ายคือจิตอันนิรันดร์แห่งวิญญาณของเขา สำหรับคนที่ไม่หวังรู้ว่าตนกำลังจะตาย เขาก็จะเป็นผู้ที่คิดว่าตนเองอยู่บนโลกมนุษย์แต่ก็มีบางคนที่ไม่อยากจากโลกนี้ไปเพราะปัญหาที่ค้างคาขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ วิญญาณของเขาจะไม่มันสงบทางเดียวที่จะให้เขาจากไปคือการแก้ปัญหาที่ค้างคาสะตางนั้นให้เขา ผู้หญิงชื่อหว่อง(หมายถึง หม่าน - -ผู้วิจัย) เห็นเหตุการณ์เดิมๆอยู่เรื่อยๆในสายตาคมองเห็น ที่เราทำได้คือแก้ปัญหาให้เธอ”

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า การใช้มุมมองบุรุษที่ 3 ช่วยบอกเล่าภูมิหลัง ลักษณะพฤติกรรม และสถานการณ์ในปัจจุบันที่ตัวเอกกำลังเผชิญ รวมถึงการแนะนำวิธีการแก้ปัญหาที่ตัวเอกจะต้องเผชิญเพื่อคลี่คลายเรื่องราว

3. การเล่าเรื่องจากมุมมองแบบรู้รอบด้าน

ภาพยนตร์ใช้มุมมองการเล่าเรื่องชนิดนี้สลับกับการเล่าเรื่องจากมุมมองแบบอื่นๆ ช่วยทำให้เรื่องราวกระจ่างชัดยิ่งขึ้นทำให้เข้าใจในรายละเอียดต่างๆที่ตัวละครไม่สามารถจะเล่าเรื่องเองได้ ทั้งเรื่องราวการใช้ชีวิตในสังคมของหม่าน ทั้งก่อน และหลังการผ่าตัดตา การเล่าผ่านเทปบันทึกภาพหรือวิดีโอที่ย่าให้หม่านดูทำให้ได้รับรู้ว่าตัวละครในวัยเด็กเป็นคนที่ดูไม่มั่นใจในตัวเองเก็บเนื้อเก็บตัวไม่ชอบเข้าสังคมสังเกตจากพฤติกรรมหม่านที่แม่แต่กับพี่สาวตัวเองหรือคนในครอบครัวยังไม่ค่อยกล้าแสดงออกด้วย

การเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบนี้ไม่มีข้อจำกัดในการเล่าสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครความเป็นมาเป็นไปของตัวละครแต่ละตัวได้ สามารถย้ายเหตุการณ์ได้ ย้อนอดีตได้ ไปในอนาคตได้ เช่นการถ่ายภาพสลับเหตุการณ์ไฟไหม้หมู่บ้านของหลิงและแก๊สระเบิดของหม่านที่เธอพยายามช่วยผู้คนให้พ้นความตายแต่ไม่สำเร็จเป็นการเทียบเคียงชีวิตของหม่านและหลิงที่ตกอยู่ในชะตากรรมเดียวกัน

ข้อดีอย่างหนึ่งที่มีต่อผู้ชมของมุมมองชนิดนี้คือการเห็นหรือได้รับรู้ในรายละเอียดหรือเรื่องราวบางประการที่ตัวละครในเรื่องไม่สามารถล่วงรู้ได้ เช่นการแนะนำตัวละครอย่างหมอลให้ผู้ชมได้เห็นในฉากเปิดก่อนเข้า Main titles ของภาพยนตร์ปรากฏเป็นภาพหน้าเขาให้เห็นเท่านั้นผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่ไม่หยั่งรู้เรื่องราวเบื้องหลังตัวละครตัวนี้แต่ก็ได้รู้ว่าหมอลกำลังโดยสารอยู่บนเรือลำเดียวกับหม่านใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกับเธอแต่เธอไม่รู้ถึงการมีตัวตนอยู่ของเขาเพราะว่าเธอตาบอดหรือถึงแม้เห็นแต่ก็ไม่มีความหมายอะไรในตอนนั้น จนเมื่อโชคชะตาพาทั้งคู่มาพบกันเขาก็ได้กลายเป็นคนที่บอบช้ำที่สำคัญกับเธอมากคนหนึ่งซึ่งถึงแม้เธอจะตาบอดในตอนจบเธอก็ยังรู้สึกถึงการดำรงอยู่ของเขาได้เมื่อเขามาพบเธอ รวมถึงภาพของหน้าภูติผีที่ปรากฏอยู่บนกระจกหน้าต่างรถไฟด้านที่หมอลกับหม่านนั่งอยู่มีเพียงผู้ชมเท่านั้นที่สามารถเห็นได้

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า การใช้มุมมองแบบรู้รอบด้าน นอกจากจะช่วยเล่ารายละเอียด

ต่างๆในเรื่องแล้ว ยังช่วยสร้างความรู้สึกตื่นเต้นสยองขวัญในการติดตามเรื่องราวให้แก่ผู้ชมอีกด้วย โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญหน้ากับศัตรูที่มองไม่เห็นหรือสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติแต่ด้วยมุมมองการเล่าเรื่องเช่นนี้ ผู้ชมจึงสามารถที่จะเห็นในสิ่งที่ตัวละครมองไม่เห็นได้ ถือเป็น การสร้างให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคาดหว้งถึงเหตุการณ์หรือชะตากรรมที่ตัวละครจะต้องประสบในอนาคต

- การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

จากการที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องโดยให้น้ำหนักส่วนใหญ่ไปที่การเล่าเรื่องของผู้หญิงชื่อหม่าน ซึ่งเป็นตัวละครเอกในเรื่อง เรื่องราวทั้งหมดจึงเกี่ยวกับเธอรวมทั้งภาพยนตร์ยังเปิดโอกาสให้เธอได้เล่าเรื่องราวของเธอด้วยตัวของเธอเองดังที่ปรากฏอย่างสม่ำเสมอตลอดทั้งเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องราวประหลาดที่เธอได้พบเห็นผ่านสายตาของเธอ นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงที่มาของดวงตาที่ทำให้เธอเห็นเหตุการณ์ประหลาด นั่นก็คือเจ้าของดวงตาที่ชื่อหลิง ผู้หญิงจีนที่เกิดในไทยซึ่งมีการเผยแพร่เรื่องราวในอดีตที่เป็นความรู้สึกนึกคิดของเธอทั้งตอนมีชีวิตอยู่และชีวิตหลังความตายที่รู้สึกผิดต่อแม่ของเธอ เป็นต้น ดังนั้นก็สามารถตีความได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้จุดยืนของผู้หญิงในการเล่าเรื่อง

โดยสรุปแล้ว จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า เป็นการเล่าเรื่องจากมุมมองของผู้หญิงวัยรุ่นคนหนึ่ง (ตัวละครเอก) ที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเมืองยุคใหม่ที่ได้รับอิทธิพลตะวันตกอยู่มาก ส่งผลให้ตัวละครเอกนี้เชื่อในศักยภาพของมนุษย์ และวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีอันทันสมัยต่างๆจะทำให้เธอสามารถมีร่างกายสมบูรณ์เป็นปกติเหมือนคนอื่นๆในสังคมได้ หรือเชื่อในสิทธิความเท่าเทียมกันของมนุษย์นั่นเอง แต่สุดท้ายความเชื่อดังกล่าวก็เปลี่ยนไปเพราะสิ่งเหล่านี้ไม่อาจควบคุมหรือกำหนดชะตาชีวิตตามต้องการได้ เธอจึงต้องยอมรับการพ่ายแพ้ที่เกิดจากการต่อสู้กับอำนาจสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติในที่สุด

โดยหากมองในมุมมองแบบบุรุษพจน์ ก็จะเห็นว่ามีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบหลากหลายบุรุษพจน์ ที่ประกอบไปด้วยมุมมอง 3 ชนิด ได้แก่การเล่าเรื่องผ่านบุรุษพจน์ที่ 1, บุรุษพจน์ที่ 3 และมุมมองแบบรู้รอบด้าน ซึ่งการเล่าเรื่องแบบหลากหลายบุรุษพจน์เช่นนี้ ก็ถือเป็นกลวิธีอย่างหนึ่งที่ช่วยสร้างให้เกิดความรู้สึกสนุก น่าติดตามแก่ผู้ชม และช่วยให้เข้าใจเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยตีความผ่านการเล่าเรื่องของทุกบุรุษพจน์ที่ปรากฏ จัดเป็นวิธีการสื่อสารแบบลักษณะตะวันออกที่ไม่ทำให้ผู้ชมได้รับทราบเรื่องราวทั้งหมดแบบตรงไปตรงมาแต่เน้นความหมายโดยนัยที่ได้จากการรับรู้ของผู้ชมเองเป็นสำคัญ

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง

The Eye : คนเห็นผี

บริบททางสังคมในเรื่องเป็นบริบทสังคมยุคสมัยใหม่ของไทย และฮ่องกง ที่เต็มไปด้วยวิถีการดำรงชีวิตอยู่แบบสังคมเมือง การดิ้นรนต่อสู้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเมืองยุคโลกาภิวัตน์ที่ยึดถือภูมิปัญญาความรู้ต่างๆตามหลักเหตุและผลทางวิทยาศาสตร์ รวมถึงความเชื่อมั่นพึ่งพิงในความเจริญด้านเทคโนโลยีอยู่มากจนอาจหลงลืม ลักษณะทางวัฒนธรรมหรือความรู้ความเชื่อในแบบชาวตะวันออกของตนไป โดยเฉพาะความเชื่อในเรื่องลี้ลับเหนือธรรมชาติ, ความเชื่อในเรื่องการดำรงอยู่ของโลกอื่น อย่าง ภูติผี วิญญาณ, การยึดมั่นเชื่อถือและเคารพในอำนาจความศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาและรูปเคารพต่างๆ ที่ไม่อาจอธิบายได้ตามหลักเกณฑ์และเหตุผลทางวิทยาศาสตร์แต่มันก็อาจดำรงอยู่จริง อย่างในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้สะท้อนความรู้ความเชื่อของชาวตะวันออกในเรื่องเหล่านี้ให้เห็นถึงคุณค่าและการดำรงอยู่ของมัน นอกจากนี้ยังนำเสนอแนวคิดในการดำรงชีวิตอยู่อย่างสอดคล้องกลมกลืนกับธรรมชาติ และยอมรับต่อชะตากรรมของตนที่จะนำมาซึ่งวิถีแห่งความสุขในการดำรงชีวิต ตามที่ถูกสะท้อนผ่านเรื่องราวของตัวละครเอกหญิงในเรื่องนี้ ก็เป็นหนทางหนึ่งของการดำรงอยู่แบบวิถีตะวันออก ที่เชื่อว่าศักยภาพของมนุษย์มีจำกัดไม่สามารถจะควบคุมหรือกำหนดชะตาชีวิตของตนให้เป็นไปตามต้องการได้ทุกอย่าง รวมทั้งการยอมรับในธรรมชาติของมนุษย์ที่ต้องพบเจออย่างไม่มีใครหลีกเลี่ยงได้พ้น เช่น ความตาย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การพยายามต่อสู้ของตัวละครเอกหญิงในเรื่องที่ต้องการจะมีร่างกายครบสมบูรณ์และใช้การได้ปกติเหมือนผู้อื่นในสังคมนั้น (ในที่นี้ คือ การมีดวงตาเห็นเท่าคนปกติไม่เห็นสิ่งอื่นที่เหนือธรรมชาติ) ก็ถือว่าเป็นความต้องการอย่างหนึ่งภายในจิตใจที่ต้องการจะใช้ชีวิตอย่างสมบูรณ์เป็นปกติสุขเหมือนคนอื่นๆในกลุ่มทางสังคม ถือได้ว่าเป็นความต้องการตามวิถีทางของตะวันออกอย่างหนึ่ง นั่นคือ การมีความต้องการที่จะให้ตนเองได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคมอย่างสูงไม่เน้นการใช้ชีวิตแบบปัจเจกชนหรือตนเองเป็นใหญ่เหมือนกับแนวคิดของโลกตะวันตก

ส่วนด้านบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่สำคัญ ก็ได้แก่ การสร้างภาพสะท้อนชาวจีนด้านต่างๆที่น่าสนใจ ก็อย่างเช่น อิทธิพลความเชื่อทางพุทธศาสนาที่กระทำผ่านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ โดยเฉพาะ นิกายมหายาน ที่เน้นในการนับถือและแสดงความเคารพต่อเทพเจ้าต่างๆและความเชื่อในเรื่องวิญญาณกับความตายของชาวจีน อิทธิพลความเชื่อในเรื่องประสพการณ์ชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต รวมถึงการแสดงให้เห็นศิลปะทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าแต่โบราณกาลของจีน ได้แก่ อักษรประดิษฐ์จีน ที่นับวันจะเสื่อมสลายไปกับการเวลา เพราะคนยุคใหม่ไม่เห็นคุณค่า นอกจากนี้ ก็มีการสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกภาพของชาวจีน ความสัมพันธ์ทางสังคมแบบชาวจีน ได้แก่ ความรักใคร่กลมเกลียวกันในกลุ่มพวกพ้องของตนหรือ

ในครอบครัวเป็นอย่างดี, การเคารพในระบบผู้อาวุโส, การยึดมั่นในคุณธรรมที่สูงส่งของจีน
อย่างเช่น ความกตัญญูกตเวที และการเน้นความสำเร็จทางการศึกษาต่อเด็กจีน เป็นต้น

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose* : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นสูญ

4.4.1 โครงเรื่อง (Plot)

ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นการเปิดเรื่องด้วยตัวละครเอกสอง
ตัวที่อยู่ในภาวะปัญหา ได้แก่ตัวเอกชายที่ชื่อ สมชาย และตัวเอกหญิงที่ชื่อ โกโก้ ที่ทั้งสองต่างคิดที่
จะมาตัวตาย เพื่อหนีปัญหาของตนแต่ทั้งคู่ยังไม่กล้าพอที่จะมาตัวตายในครั้งนั้น การแก้ปัญหา
ของพวกเขา ถูกนำเสนอเป็นชุดของเหตุการณ์โดยเป็นการแก้ปัญหาด้วยการแสดงออกทาง
พฤติกรรมที่ต่อต้านกฎเกณฑ์ของสังคมด้วยประเด็นทางความคิดที่ทั้งคู่เชื่อว่า จะทำทุกอย่างที่อยาก
ทำก่อนจะมาตัวตายไป เรื่องราวดำเนินไปจนเข้าสู่สภาวะปัญหาอีกครั้งโดยทั้งสมชายและโกโก้ได้
กลายเป็นอาชญากรฆ่าคนตายที่ตำรวจกำลังไล่ล่าและอยู่ในสายตาของสื่อมวลชนเขาทั้งคู่จึงตกเป็น
ผู้ร้ายที่น่ากลัวเป็นอันตรายที่สุดต่อสังคมหนึ่ง

ผลจากพฤติกรรมแบบคนนอกสังคมที่ทำทุกอย่างทำทาบบรรทัดฐานทาง
สังคม ทำให้เรื่องราวของตัวเอกทั้งสอง ได้พัฒนาสู่สภาวะปัญหาอีกครั้ง ซึ่งการแก้ปัญหาในครั้ง
นี้ของทั้งคู่ทำให้เรื่องราวทั้งหมดคลี่คลาย นั่นคือ การตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยความหวังครั้งสุดท้ายที่
จะเปลี่ยนชีวิตให้ดีขึ้นหรือหาหนทางไปเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่อื่นนอกประเทศไทยด้วยเงินจากการปล้น
ธนาคารหากเขาทำมันสำเร็จ ในท้ายที่สุดเรื่องราวก็สามารถคลี่คลายไปสู่สภาวะสงบสุขได้ นั่นคือ
การตัดสินใจฆ่าตัวตายพร้อมกันทั้งคู่เพื่อยุติเรื่องราวที่เกิดขึ้นและเสมือนเป็นการเริ่มต้นชีวิตใหม่ใน
อีกรูปแบบหนึ่งของสมชาย นั่นคือ ชีวิตที่รู้จักสำนึกในผิดชอบชั่วได้

ในเรื่องนี้เราอาจแบ่งได้เป็นสอง โครงเรื่อง (plot) เพื่อให้พิจารณาโครงเรื่องง่ายขึ้น ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 23 โครงเรื่องที่ 1 ของภาพยนตร์เรื่อง *NothingTo Lose*

ภาวะการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหา (disruption)	-สมชายและ โกโก้คิดโคตคิกฆ่าตัวตายหนีปัญหาชีวิต

	<p>-สมชายคิดฆ่าตัวตายเพราะปัญหาหนี้สินจากการพนัน ส่วน โโกโก้ไม่เปิดเผยปัญหาชีวิตที่แท้จริงในตอนเปิดเรื่องแต่เธอก็โทษสังคมว่าเป็นตัวที่ทำลายชีวิตของเธอจนต้องฆ่าตัวตาย</p> <p>-ทั้งคู่เปลี่ยนใจไม่ฆ่าตัวตายในทันทีแต่ได้มาใช้ชีวิตร่วมกันแบบขวางโลกเพื่อประชดชีวิตและสังคมที่ถือเอาเงินเป็นใหญ่ยุคนี้</p>
2.การแก้ปัญหา (equalization)	<p>-ทั้งคู่สมชายและโกโก้กระทำพฤติกรรมที่ต่อต้านสังคมหรือแหกกฎของสังคมโดยยึดเอาความพึงพอใจของตนเองเป็นใหญ่สนองความต้องการทางวัตถุ (โดยเฉพาะเงิน)ของพวกคนที่มากจนเกินไปถือเป็นการหนีปัญหาหรือแก้ปัญหาให้ลืมนความทุกข์ใจ รวมทั้งความยากลำบากในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมแบบคิดสั้นๆและไม่ถูกศีลธรรม เช่นขโมยเงิน กินข้าว/นั่งแท็กซี่ฟรี เล่นการพนันจนคิดหนี้สินมากมาย เสพยาเสพติด</p> <p>- ขณะเดียวกันทั้งคู่ก็ได้พัฒนาความรู้สึกดีๆที่มีให้กัน เพราะได้มีโอกาสใช้ชีวิตเพียงลำพังสองคน</p>

ตารางที่ 24 โครงเรื่องที่ 2 ของภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose*

อาการ	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหา (disruption)	<p>ผลจากการกระทำเพื่อแก้ปัญหาอย่างผิดๆหาความสุขในชีวิตแบบง่ายๆที่ผิดศีลธรรม จากโครงเรื่องที่1 ได้พัฒนามาสู่ปัญหาในโครงเรื่องที่2 นี้ นั่นคือ</p> <p>- สมชายกลายเป็นอาชญากรฆ่าคนตาย 8 ศพในบ่อน</p> <p>-ความจริงของโกโก้ถูกเปิดเผยเธอเป็นฆาตกรฆ่าทอมแฟนเก่าตายและยังฆ่าตำรวจตายอีกหนึ่งศพในห้องเช่าเพื่อหนีการจับกุม</p>
2.การแก้ปัญหา (equalization)	<p>สมชายและโกโก้แสวงหาทางเริ่มต้นชีวิตใหม่ด้วยการปล้นเงินธนาคาร รวมทั้งสมชายอยากแสดงให้เห็นที่สาวตนเห็นว่าเขามีศักยภาพที่จะหาเงินได้เองหรือเป็นผู้ใหญ่พอและเพื่อแสดงให้เห็นว่าเขาสำนึกถึงบุญคุณของพี่สาวที่คอยช่วยเหลือเขา มาโดยตลอดแม้ว่าจะเป็นวิธีการหาเงินที่ไม่ถูกต้องตามหลักศีลธรรมหรือบรรทัดฐานสังคมก็ตาม</p>

3. การกลับสู่ภาวะสงบสุข (new equilibrium)	โกโก้และสมชายตัดสินใจระโคดตีกลับมาด้วยกันพร้อมกับมีความสุขเพราะไม่มีเรื่องติดค้างในใจแล้ว
---	---

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *Nothing To Lose* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) เป็นดังนี้

1. ตัวละครเอกชายและตัวละครเอกหญิงต่างมีความรู้สึกผิดบาปที่เป็นปมปัญหาอยู่ในจิตใจ อันเป็นผลที่เกิดจากการดำเนินชีวิตที่ผิดพลาดของคนทั้งคู่ในอดีต โดยตัวเอกชายติดหนี้พนันจนหมดตัวและรู้สึกผิดต่อพี่สาวของตนที่ไม่อาจใช้ชีวิตด้วยอาชีพการงานที่มั่นคงพอที่จะหาเลี้ยงดูแลพี่สาวที่เขารักได้ รวมถึงการละอายต่อการกระทำผิดของตนที่คอยแต่สร้างปัญหาให้กับพี่สาวตลอดเวลา ส่วนตัวเอกหญิงนั้นก็ยังมีปัญหาผิดหวังในรักมาโดยตลอดพบเจอแต่คนหลอกหลวงทั้งจากคนรักผู้ชายและจากคนรักผู้หญิงจนในที่สุดเธอก็ระเบิดอารมณ์กั๊กแค้นที่ไม่มีใครเห็นค่าของเธอเลย ด้วยการฆ่าคนรักคนล่าสุดของเธอตาย

2. จากปมปัญหาภายในจิตใจและปัญหาภายนอก (ในกรณีนี้ คือ การติดหนี้สิน และการเป็นอาชญากรฆ่าคนตาย) ที่รุมเร้าเข้ามาสู่ตัวเอกชายและตัวเอกหญิง เขาทั้งคู่จึงโกรธโทษสังคมว่าเป็นต้นเหตุที่ทำให้ชีวิตของพวกเขาต้องตกต่ำและเต็มไปด้วยความทุกข์ไม่เป็นดังใจต้องการ พวกเขาจึงปิดกั้นภาวะปัญหาในใจตนเหล่านั้น โดยการระบายออกด้วยพฤติกรรมที่ประชดประชันสังคม ที่ให้คุณค่าแก่เงินและวัตถุเป็นใหญ่ โดยทำทุกอย่างเพื่อเงินและหาความสุขต่างๆตามที่ใจของตนต้องการโดยไม่สนใจผู้ใด แม้ว่าจะเป็นกรกระทำที่ผิดบาปต่อศีลธรรมหรือออกนอกกฎเกณฑ์ทางสังคมก็ตาม จนในที่สุดจากผลของการกระทำอย่างคนนอกสังคมเช่นนั้นก็ได้สร้างภาวะปัญหาให้แก่ชีวิตของเขาทั้งคู่อย่างมาก ตัวเอกทั้งสองได้กลายเป็นอาชญากรที่ตำรวจต้องการตัวอย่างมาก หรืออาจเรียกได้ว่าเขาทั้งคู่เป็นคนนอกสังคมที่สังคมยากำจัดหากไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานที่มีอยู่

3. ในตอนท้ายเรื่องนั้น ตัวละครเอกทั้งสองต่างประสบกับภาวะปัญหาที่รุมเร้าจนยากจะแก้ไข ในที่สุดทั้งสองก็คิดจะตัดสินใจชีวิตของพวกเขาด้วยการฆ่าตัวตายเพื่อหนีไปจากสังคมที่ตนไม่อาจจะดำรงอยู่ หรือคิดจะเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ดำรงอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานทางสังคมที่กำหนดไว้ได้อย่างเป็นสุขได้ รวมทั้งการหลุดพ้นจากพันธนาการในจิตใจของตัวเอกทั้งสองทำให้ทั้งคู่ไม่กลัวที่จะตายและเห็นการฆ่าตัวตายเป็นวิถีแห่งความสุขสงบที่ตนทั้งคู่จะได้รับเพราะหมดเรื่องที่ยังค้างคาใจแล้ว ได้แก่ การที่ตัวเอกชายมีความกล้าหาญขึ้นและเกิดสำนึกถึงความผิดชอบชั่วดีในใจตน โดยได้สารภาพต่อพี่สาวของเขา ส่วนตัวเอกหญิงนั้นก็รู้สึกว่าคุณค่าขึ้นเพราะอย่างน้อยก็มีตัวเอกชายคอยอยู่เคียงข้างเธอให้ความสำคัญกับเธอ

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) โดยสรุปคือ

0. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัวเอกให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง
0. วิธีการแก้ไขปัญหของตัวเอกไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตนนั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการ ได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน
3. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างเป็นสุขนั่นเอง

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การใช้ชีวิตแบบของตัวเอกในเรื่องที่เห็นความต้องการของตัวเองเป็นใหญ่โดยไม่สนใจผู้อื่นไม่เคารพตามกฎเกณฑ์ทางสังคม ตัวเอกเป็นคนที่ไม่ใช่ชีวิตอย่างสอดคล้องประสานกับธรรมชาติหรือสภาวะแวดล้อมรอบตัวอย่าง ประณีประนอมและเคารพเพื่อความสงบสุขแห่งจิตใจที่ยั่งยืนแท้จริง(แบบวิถีตะวันออก) แต่กลับใช้ชีวิตแบบสุขนิยม เน้นแสวงหาความสุขทางวัตถุและเงินตราเป็นใหญ่ รวมทั้งการพยายามหลีกเลี่ยงต่อความต้องการหรือความคาดหวังต่างๆที่ไม่เป็นไปตามใจตนหรือพ่ายแพ้ต่อชีวิตจึงระบายออกด้วย การเล่นเกมพนัน การเสพยาเสพติด หรือแม้กระทั่งการฆ่าตัวตาย ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ของตัวละครเป็นบุคลิกลักษณะของคนในยุคสมัยใหม่ที่หลงมัวเมาไปกับมายาแห่งโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่รวมถึงการยึดมั่นในวิถีทางตามแนวคิดแบบวัตถุนิยม ทุนนิยม บริโภคนิยม ซึ่งสังคมเช่นนี้ถูกสร้างขึ้นโดยโลกตะวันตก การสร้างสถานการณ์ที่สร้างภาวะปัญหามากมายเช่นนี้เป็นการชี้ให้เห็นถึงโทษของการใช้ชีวิตตามวิถีที่ถูกอิทธิพลตะวันตกครอบงำ

อย่างไรก็ดี การที่เรื่องราวต่างๆรวมถึงปัญหาในจิตใจที่สำคัญได้ถูกคลี่คลายลงไปได้ก็ด้วยการคลี่คลายปัญหาในจิตใจหรือตระหนักรู้ถึงสิ่งที่ทำให้ตนรู้สึกเป็นอิสระไม่ต้องทนทุกข์อีกของตัวเอกทั้งสองจนเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจซึ่งเป็นวิถีทางคลายทุกข์แบบตะวันออก ในกรณีสำหรับภาพยนตร์นี้ได้แก่ การที่ตัวเอกหญิงรู้สึกที่ตัวเองยังมีคุณค่าต่อผู้อื่นอยู่เพราะได้ตระหนักถึงความรู้สึกดีๆที่ตัวเอกชายมีให้แก่เธอ ส่วนตัวเอกชายนั้นก็ได้กลายเป็นคนที่กล้าหาญขึ้นกล้าที่จะปกป้องผู้อื่น มีความสำนึกในความผิดชอบชั่วดีต่างๆ และได้กระทำสิ่งที่ค้างค้างให้แก่พี่สาวของตนได้สำเร็จ

4.4.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้

การใช้ชีวิตแบบยึดติดกับความสุขที่ได้จากวัตถุ และเงินตราเป็นสำคัญ โดยยึดเอาความต้องการของตนเป็นใหญ่ ทำทุกอย่างตามใจตนไม่สนใจว่าสิ่งที่ตนกระทำนั้นจะเป็นการกระทำที่ผิดศีลธรรม สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น หรือผิดกับกฎเกณฑ์บรรทัดฐานทางสังคมที่ตนดำรงอยู่ สิ่งเหล่านี้มันไม่ใช่ความสุขที่ยั่งยืนและสุดท้ายก็นำชีวิตไปสู่หายนะ

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีความต้องการที่จะชี้ให้เห็นถึงโทษของการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ที่ยึดติดในมายาภาพของยุคโลกาภิวัตน์ที่ให้ความสำคัญกับวัตถุ หรืออำนาจของเงินตรามากกว่าการให้ความสำคัญกับความสงบสุขทางจิตใจ เชื่อในศักยภาพของมนุษย์ที่จะสามารถจัดการหรือควบคุมสิ่งต่างๆ ในโลกนี้ให้เป็นตามใจต้องการได้ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการชี้ให้เห็นของเสียของการใช้ชีวิตแบบวิถีตะวันตกของคนในสังคมยุคปัจจุบันนี้ ทั้งนี้มันช่วยให้เราได้เห็นถึงคุณค่าที่ดิ่งามของการใช้ชีวิตแบบวิถีตะวันออกที่ไม่เน้นการแสวงหาความสุขทางวัตถุที่ไม่ยั่งยืนเท่ากับความสุขของจิตใจ และไม่เชื่อในศักยภาพของมนุษย์ที่จะเข้ามากำหนดชีวิตให้เป็นไปตามต้องการได้ทุกอย่าง มนุษย์ควรดำรงชีวิตอยู่อย่างประนีประนอมกับสังคมหรือสภาวะแวดล้อมรอบตัวมากกว่าจะใช้อำนาจของตนเข้าควบคุม นอกจากนี้ยังจัดได้ว่ามีแก่นความคิดหลักที่วิพากษ์สังคมยุคโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันที่สร้างมายาภาพครอบงำจิตใจผู้คนให้เห็นความสำคัญกับการแสวงหาความสุขจากการบริโภควัตถุ และเงินตราเป็นใหญ่

4.4.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้งประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 25 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
สมชาย(ตัวเอกชาย)	จิตใจอ่อนแอ หัวอ่อนไม่รู้จักโต ชอบพึ่งพาผู้อื่น ไม่มีความคิดเป็นของตัวเอง ใช้ชีวิตสนุกไปวันๆ คิดทำอะไรไม่เคยประสบความสำเร็จ	มีสำนึกรู้ผิดชอบชั่วดี ละอายต่อความคิดที่ตนได้ก่อไว้ มีความรับผิดชอบต่อตัวเองและครอบครัว รักที่สาวของตนมากอยากมีเงินเพื่อ

	และใช้ชีวิตหมกมุ่นกับการพนัน	แบ่งเบาภาระหรือเลี้ยงดูพี่สาวของตนได้
โกโก้(ตัวเอกหญิง)	เกลียดชังผู้ชาย และพาลโกรธโทษ สังคมจึงคิดทำทุกอย่างตามใจตน แบบแหกกฎหรือบรรทัดฐานทาง สังคมเพื่อประชดชีวิตที่ไม่มีใคร เห็นค่าของเธอ (เธอเกลียดชังผู้ชายก็เพราะ โคนคน รักเก่า 2 คนที่ผ่านมาทอดทิ้ง นอกใจและทำร้ายเธอ เห็นเธอเป็น แค่วัตถุทางเพศ)	มีสำนึกรู้ผิดชอบชั่วดี มีความจริงใจ รักใคร่รักจริง แต่เหงาโดดเดี่ยว และโหยหาความรักจากคนที่เห็น ค่าของเธอ

ตารางที่ 26 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
สมชาย กับ พี่สาว	แม้จะรักพี่สาวแต่สมชายก็ชอบเที่ยวสนุกไปวันๆ ใช้ ชีวิตหมกมุ่นอยู่กับการพนัน ไม่รู้จักทำอะไรจริงจังเป็น หลักเป็นฐาน ทั้งเรื่องเรียนหรืองาน แล้วก็คอยแต่สร้าง ปัญหาให้พี่สาวต้องคอยตามช่วยเหลืออยู่เสมอ โดยเฉพาะปัญหาการติดหนี้พนันที่เขย่งแรงถึงขั้น พี่สาวต้องขอมอนกับเจ้าของบ่อนเพื่อใช้หนี้ให้เขา แม้เขาจะรู้สึกอายแต่ก็ไม่กล้าแม่แต่จะช่วยพี่สาว ของตน
โกโก้ กับ คนรักเก่า	คนรักเก่าของโกโก้ที่ผ่านมามีแต่ทำร้ายเธอ ไม่จริงจัง กับเธอแม้เธอจะรักและจริงจังกับพวกเขามากแค่ไหนก็ตาม แม้เธอจะเริ่มเกลียดผู้ชายหันมามีคนรักเป็นทอม (แฟนสาว) แต่เขาก็ยังทิ้งเธอทำร้ายเธออีก เห็นเธอเป็น เพียงแค่วัตถุทางเพศที่ไร้คุณค่า ด้วยความ โกรธเคือง เธอจึงฆ่าคนรักคนใหม่ที่เป็นทอมของเธอตาย
โกโก้, สมชาย กับ เจ้าของบ่อนการพนัน	โกโก้กับสมชาย คิดหนีพนันจนหมดเนื้อหมดตัว พวกเขา พยายามหลบหนีแต่ก็โดนพวกเจ้าของบ่อนจับได้ แล้วบังคับให้โกโก้ใช้หนี้ด้วยการนอนกับเจ้าของบ่อน นั้น สมชายรวบรวมความกล้าแล้วยิงต่อสู้กับพวกมัน จนเจ้าของบ่อนและพวกตายรวม 8 ศพจนเกิดคดีดังไป ทั่ว

โกโก้, สมชาย กับ ตำรวจสารวัตรสืบสวน	โกโก้กับสมชาย ทำทุกอย่างเพื่อสนองความสุข ความต้องการของตนแบบง่ายๆ เพื่อให้ชีวิตอยู่รอดโดยไม่สนใจความผิดชอบชั่วดี จนก่อเรื่องสร้างความเดือดร้อนให้คนอื่นไปทั่วแม้ไม่ใช่งานกระทำที่โหดร้ายป่าเถื่อน เป็นเพียงแค่ การขโมยเงินจากร้านเล็กๆ น้อยๆ จากมินิมาร์ท , ทำร้ายร่างกายคนเพื่อความสะใจ และซื้อของหรือใช้บริการต่างๆ แล้วไม่ยอมจ่ายเงิน เป็นต้น แต่ผลจากการฆ่าพวกเขาของบอนด์ตายในครั้งนั้นแม้เป็นแค่การป้องกันตัวก็ทำให้ตำรวจสารวัตรสืบสวนที่ตามตัวพวกเขาอยู่เห็นว่าตัวเองทั้งสองนี้เป็นอาชญากรของสังคมที่ดูน่ากลัวและต้องเร่งจับกุมมารับโทษให้เร็วที่สุดซึ่งสร้างภาวะปัญหาที่ยากลำบากให้กับตัวละครเอกทั้งคู่มาก
-------------------------------------	---

ตารางที่ 27 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง

Nothing To Lose

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
โกโก้ กับ สมชาย – ด้วยความ โกรธ โทษสังคมของโกโก้ที่ไม่มีใครเห็นค่าของเธอ กับ สมชายที่ชอบใช้ชีวิตแบบรักสนุกไปวันๆ เขาทั้งคู่ตัดสินใจทำอะไรเพื่อประชดประชันสังคมด้วยการทำอะไรตามใจตนเองเพื่อแสวงหาความสุขจากวัตถุ และเงินทองแม้ว่าจะต้องทำอะไรที่ผิดศีลธรรมหรือผิดกฎหมายทางสังคมก็ตาม ไม่รู้จักประกอบอาชีพโดยสุจริตมั่นคงแต่ก่อความเดือดร้อนให้คนอื่นในสังคมไปทั่ว จนในที่สุดด้วยความประพฤติแบบนอกกฎหมายเช่นนี้ทำให้เขาทั้งคู่ถูกสังคมปฏิเสธ แล้วจึงตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยการฆ่าตัวตายในที่สุด	สังคม – สังคมที่มีกฎหมาย บรรทัดฐานทางสังคม และกฎหมายบ้านเมืองคอยควบคุมดูแลความสงบสุขของบ้านเมืองที่ทุกคนในสังคมต้องเคารพปฏิบัติตาม และปราบปรามขจัดพวกนอกสังคมที่ชอบทำตัวก่อความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น อย่างสมชาย และโกโก้ นั่นเอง

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ด้วยปมปัญหาภายในจิตใจที่ประสบกับความผิดหวังหรือล้มเหลวในชีวิตของตัวเองทั้งสอง พวกเขาจึงหันไปแก้ปัญหาแบบประชดประชันสังคมหรือสร้างความขัดแย้งกับสังคม ทำอะไรตามความสุขหรือ ความต้องการของ

คนเป็นหลักโดยไม่สนว่าจะเป็นการกระทำที่สร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม ผิดศีลธรรม หรือผิดกฎหมายทางสังคมจนเกิดความขัดแย้งกับผู้คนในสังคมไปทั่ว กระทั่งตัวเอกทั้งสองนี้ได้ กลายเป็นอาชญากรหรือคนนอกสังคมที่สังคมไม่ต้องการ และสุดท้ายก็ตัดสินใจหนีปัญหาด้วยการ มาตัวตายในที่สุด จากวิธีการแก้ปัญหาเช่นนี้เป็นการชี้ให้เห็นผลเสียของวิถีทางแบบตะวันตกที่ เชื่อมั่นในอำนาจของมนุษย์ที่สามารถจัดการ หรือควบคุมสิ่งต่างๆ ให้เป็นไปตามต้องการได้ ซึ่งการ ยึดมั่นถึมั่นในวิถีทางนี้มากเกินไปของตัวเอกทั้งสองในเรื่องทำให้เขาประสบปัญหาต่างๆ มากมาย จนยากจะคลี่คลายโดยเฉพาะการเป็นอาชญากรร้ายของสังคม อย่างไรก็ตามก็ตีเหตุการณ์ร้ายแรงต่างๆ จะ ไม่เกิดขึ้นหากตัวละครเอกทั้งสองดำรงชีวิตแบบวิถีตะวันออก นั่นคือ การไม่ถือเอาตัวตนเป็นใหญ่ แต่พยายามดำรงชีวิตอยู่อย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับสังคมที่แวดล้อมตัวเองอยู่ให้ ได้แม้ว่าในความเป็นจริงแล้วสังคมจะมีความโหดร้ายอยู่บ้างก็ตามแต่การใช้กำลังเอาชนะกันก็ไม่ใช หนทางที่สงบสุข ตัวอย่างเช่นกรณีของตัวเอกหญิงที่เธอถูกผู้ชายในสังคมทำร้ายแทนที่เธอจะ แก้ปัญหาด้วยการฆ่าคนรักที่ทำร้ายเธอตายหรือทำตัวเป็นอาชญากรสังคมเพื่อประชดชีวิตเช่นนี้ เธอ ก็ควรยอมรับในชะตากรรมของตนแล้วหาทางออกที่ประนีประนอมกว่านี้

4.4.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพต่างๆ ดังนี้

โกโก้และสมชาย	ทั้งคู่มีปมปัญหาในจิตใจและอดีตที่ลึ้มเหลวไม่มีความสุขสม คังใจหวังแทนที่จะแก้ไขปัญหาชีวิตของตนให้ดีขึ้นในทางที่ถูกที่ ควร พวกเขากลับโกรธโทษสังคม ทำตัวประชดเสียดสีสังคมที่ เห็นวัตถุและเงินเป็นใหญ่ ด้วยการทำทุกอย่างตามที่ใจต้องการ โดยไม่สนใจว่าจะทำให้ใครเดือดร้อนหรือผิดกฎหมายบรรทัด ฐานทางสังคมหรือไม่ แสวงหาเงินและวัตถุเพื่อสร้างความสุข ให้กับตน และเพื่อชีวิตอยู่รอด แม้ว่าจะต้องปล้น เล่นการพนัน หรือฆ่าคนก็ตามสุดท้ายผลจากการกระทำที่นอกกฎหมายทาง สังคมและสร้างความเดือดร้อนไปทั่วเช่นนี้ทำให้เขาได้กลายเป็น อาชญากรที่สังคมไม่ต้องการและอยากจะทำจัดทิ้ง
โกโก้	หญิงสาวผู้มีนิสัยก้าวร้าว กล้าได้กล้าเสีย ทำทุกอย่างโดยยึดตัว เองเป็นใหญ่เพราะต้องการประชดสังคมที่ไม่มีชายคนไหนเห็น ค่าของเธอเลย เห็นเธอเป็นเพียงแค่วัตถุทางเพศและทำร้ายเธอ

- ความเกลียดชังมีมากจนทำให้เธอฆ่าคนรักเก่าของเธอตายอีก
ทั้งยังทำตัวประชดสังคมที่เห็นผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศด้วยการ
แต่งกายเปิดเผยและเผยของลับต่อหน้าผู้ชายเพื่อแลกกับสิ่งที่ตน
ต้องการ รวมทั้งชอบหาทางออกด้วยการเสพยา เธอเป็นผู้ชักนำ
สมชายให้ทำอะไรตามใจตัวเองเป็นใหญ่แบบนอกกฎเกณฑ์หรือ
กฎหมายของสังคมจนนำชีวิตไปสู่หายนะ
- สมชาย ชายหนุ่มวัยกลางคนที่มึนสั้ยอ่อนแอชีพี้ ใช้ชีวิตแบบเที่ยวสนุก
ไปวันๆไม่ทำงานการอะไรที่มันคงได้แต่หมกมุ่นอยู่กับการพนัน
จนหมดเนื้อหมดตัว เขามีพี่สาวที่เขารักมากแต่ก็ไม่เคยเชื่อฟัง
และคอยหาเรื่องรื้อนใจให้ตลอดจนเกิดความละอาย นอกจากนี้
เขาเป็นคนไม่มีความคิดเป็นของตนเองชอบตามผู้อื่นอยู่เสมอ
และปล่อยให้โกโก้ชักนำชีวิตเขาไปสู่หายนะ
- พี่สาวสมชาย รักและเป็นห่วงสมชายมาก คอยช่วยเหลือและตามแก้ปัญหาสม
ชายตลอด มีความปรารถนาอยากให้สมชายกลับเนื้อกลับตัวเป็น
คนดีมีชีวิตที่มันคง หาเงินโดยสุจริต ไม่ใช่เอาแต่เที่ยวเตร่และ
หมกมุ่นแต่การพนัน
- เจ้าของบ่อนพนัน กลุ่มหลงในอำนาจเงินของตนและชอบกดขี่ข่มเหงผู้อื่น โดยเฉพาะ
ลูกหนี้พนันเพื่อสนองความสุขของตน เช่นให้โกโก้และพี่สาว
สมชายใช้หนี้พนันด้วยการนอนกับเขา เป็นต้น
- สารวัตรสืบสวน ดำรวจสืบสวนที่ภาคภูมิใจในความรู้ความสามารถของตนมาก
เชื่อมั่นในความคิดของตนเป็นใหญ่ เวลาปฏิบัติหน้าที่ชอบเอา
ความคิดของตนเป็นที่ตั้งและคิดว่าตนเป็นแบบตำรวจหรือ
สายลับในหนังฮอลลีวู้ดแทนที่จะใช้ข้อเท็จจริงตามเหตุผลซึ่งทำ
ให้ประเมินสถานการณ์ผิดพลาดสามารถตีความให้คนดี
กลายเป็นคนชั่วหรือจากความผิดเล็กน้อยก็กลายเป็นความผิด
ใหญ่โต ทั้งนี้เขาเป็นผู้ติดตามสืบคดีของโกโก้และสมชายเพื่อ
จับกุมทั้งสองคนไปลงโทษเพราะเห็นว่าทั้งคู่เป็นผู้ร้ายที่
โหดเหี้ยม

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยสรุปแล้วพบว่า มีการสร้างตัวละครให้มี
ลักษณะแบบสมจริง (round character) ที่มีทั้งด้านดีและไม่ดีอยู่ในตัว ยกเว้นตัวละครพี่สาวตัวเอง

ชายที่มีแต่ด้านดีคอยช่วยเหลือเขาตลอดแม้จะต้องถูกสังคมทำร้ายก็ตาม ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยภาพรวมแล้วจะเห็นว่า มีความพยายามในการสร้างตัวละครเพื่อสะท้อนเสียดสีให้เห็นถึงบุคลิกภาพของคนยุคใหม่ ในยุคสังคมโลกาภิวัตน์ที่มีความคิดแบบวัตถุนิยม บริโภคนิยมถือเอาเงินเป็นใหญ่ อีกทั้งยังชอบใช้ชีวิตแบบยึดเอาตัวของตนเองเป็นที่ตั้งทำอะไรโดยหวังผลประโยชน์ส่วนตัวเป็นหลัก มักไม่ค่อยคำนึงถึงผู้อื่น นอกจากนี้ยังสะท้อนสภาพสังคมที่เป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร ไร้พรมแดน และชี้ให้เห็นผลเสียของวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์ของตะวันตกหรือฮอลลีวูดที่เข้ามาทรงอิทธิพลอยู่ในความคิดความเชื่อของผู้คนในโลกตะวันออกอีกด้วย โดยสะท้อนผ่านตัวละครที่เป็นนายตำรวจสารวัตรสืบสวนซึ่งหน้าที่การงานของเขาเป็นความรับผิดชอบที่สำคัญมากต่อสังคมแต่แทนที่เขาจะมีวิจรรย์ญาณในการทำงานแบบมีคุณธรรมและยึดตามหลักการของเหตุผล เขากลับมีวิจรรย์ญาณในการทำงานแบบผิดๆ ประเมินสถานการณ์หรือสืบสวนคดีต่างๆตามแบบหนังสือสืบสวนของฮอลลีวูด โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกเป็นที่ตั้งจนทำให้ตัวละครเอกทั้งสองในเรื่องกลายเป็นผู้ร้ายที่โหดเหี้ยมในที่สุด

4.4.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

- ฉากประเทศไทยยุคร่วมสมัยแสดงถึงการใช้ชีวิตของคนในสังคมเมืองภายใต้

ยุคโลกาภิวัตน์ ที่ยึดติดกับวัตถุและเงินตรา เงินตราไม่เพียงเป็นเครื่องมือในการซื้อขายเท่านั้นแต่มันยังกลายเป็นอำนาจที่อยู่เหนือการดำรงอยู่ของมนุษย์ ไม่มีเงินก็ไม่สามารถมีชีวิตอยู่ได้ นอกจากนี้เงินตราได้กลายเป็นที่มาแห่งความสุข เงินตราจึงกลายเป็นทั้งเป้าหมาย เป็นทั้งเครื่องมือสู่ความสุข ความสุขในที่นี้ได้ถูกตีค่าใหม่ อันหมายถึงการได้มาซึ่งทรัพย์สิน สินค้า ความบันเทิง รวมทั้งการได้มาซึ่งการบริโภคในรูปแบบอื่นๆ แนวคิดดังกล่าวถูกสะท้อนให้เห็นผ่านตัวละครหลักอย่าง สมชาย และ โกลี ที่ถือเอาเงินเป็นใหญ่เพื่อดำรงชีวิตให้อยู่รอดให้ได้ในสังคมนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สมชายที่หลงกับเงินทองมากจนเอาชีวิตไปจมอยู่กับการพนันและสิ้นเนื้อประดาตัวในที่สุด อีกทั้งยังทำให้คนที่เขารักอย่างพี่สาวต้องเสียใจอีกด้วย

- ฉากบนดาดฟ้าสูง ปรางค์อยู่ 2 ครั้งอย่างสำคัญ ครั้งแรกไม่ระบุว่าตึกใดเป็น

ฉากที่โกลีกับสมชายพบกันครั้งแรกขณะที่ทั้งคู่กำลังคิดฆ่าตัวตาย ส่วนครั้งที่ 2 เป็นดาดฟ้าของตึกธนาคารที่ทั้งโกลีและสมชายบุกเข้าไปลั่นในตอนที่ท้ายของเรื่องราว โดยฉากนี้เป็นฉากที่ทั้งคู่คิดจะโดดตึกฆ่าตัวตาย โดยครั้งแรกทั้งคู่คิดโดดตึกฆ่าตัวตายไม่สำเร็จในครั้งแรกที่ทั้งคู่ยกกล้วยๆอยู่ ส่วนครั้งที่สองนี้เองที่เขาทั้งคู่เต็มใจและกล้าจะโดดอย่างแท้จริงเพราะการฆ่าตัวตายก็ไม่ได้ถือว่าเป็นการสูญเสียอะไร

- ฉากแต่ละฉากในเรื่องเป็นการปรากฏของเหตุการณ์ที่เป็นการกระทำของโกโก้และสมชายด้วยพฤติกรรมขวางโลกในเชิงประชดเสียดสีต่อสังคม ได้แก่ ฉากในร้านอาหารที่ทั้งคู่กินอย่างตะกละตะกลามแล้วไม่จ่ายเงิน สมชายก็กินจนอ้วกออกมาสะท้อนถึงการยึดถือบริโภคนิยมที่เกินพอดี, ห้องถนนในลานที่จอดรถแห่งหนึ่งหลังจากโดนเจ้าของรถหุราคาแพงด่าจึงเข้าทำร้ายและขโมยรถแต่เมื่อขับไม่เป็นก็ทำลายรถให้พังอีก, ฉากนั่งแท็กซี่แล้วไม่ยอมจ่ายเงิน แต่โกโก้กลับเปิดหน้าต่างให้คู่แทน

นอกจากนี้ยังมีฉากอื่นๆที่สำคัญ ได้แก่

- ฉากร้าน 7-eleven การปล้นเงินในครั้งแรก ฉากนี้ได้แนะนำตัวละครใหม่ที่สำคัญกับตัวละครเอกทั้งคู่โกโก้กับสมชาย นั่นคือ ตำรวจสารวัตรสืบสวนที่สรุปว่าเขาทั้งคู่เป็นอาชญากรมีอาชีพที่ร้ายกาจในทีแรกทีเห็นนี่เป็นการเริ่มแนะนำความยุ่งยากหรือปัญหาที่เริ่มเข้ามาสู่ทั้งคู่และตอกย้ำให้ยุ่งยากอีกครั้งในการสืบสวนของเขาก่อนการพนัน

- ฉากบ่อนพนัน ถูกกล่าวถึงประมาณ 4 ครั้ง ครั้งที่ 1 : ฉากนี้ปรากฏขึ้นภายในความรู้สึกนึกคิดของสมชายที่เขาบรรยายให้โกโก้ฟังถึงความสุขที่ได้รับจากการเล่นการพนัน , ต่อมา ครั้งที่ 2 : โกโก้ให้สมชายพาไปลองเล่นการพนันจนติดหนี้ ส่วน ครั้งที่ 3 : โกโก้และสมชายโดนเจ้าของบ่อนจับตัวไปและเจ้าของบ่อนพยายามข่มขืนโกโก้ ฉากนี้สำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสมชายจากที่ซื่อตรงไม่กล้าเผชิญหน้าต่อผู้ปัญหายอมเป็นผู้ถูกกระทำ นั่นคือ ความกล้าในการเผชิญหน้าต่อผู้กับพวกเจ้าของบ่อนเพื่อช่วยเหลือ โกโก้ให้ปลอดภัย

- ฉากห้องเช่า ทั้งคู่ได้มาเช่าห้องพักอยู่ด้วยกันที่นั่นเป็นที่ๆทั้งคู่ใช้บอกเล่าเรื่องราวความหลัง ความผิดพลาด ความรู้สึกภายในจิตใจของทั้งคู่ให้แก่กันและกันฟัง

- ฉากบ้านหรือห้องพักของโกโก้ (ที่เดียวกับที่โกโก้อยู่กับแฟนทอม) ปรากฏขึ้น 2 ครั้ง ครั้งแรกเธอเข้ามาเก็บข้าวของกับสมชาย ครั้งต่อมาเรื่องราวถูกเปิดเผยขึ้นในสื่อโทรทัศน์ทำให้สมชายและผู้ชมได้รับรู้ไปพร้อมกันว่า ณ ที่แห่งนี้เองมีภูมิลำเนาของโกโก้ที่เป็นฆาตกรฆ่าทอมแฟนเธอตายแล้วอำพรางเก็บศพไว้ในตู้เสื้อผ้า

- ฉากธนาคารในตอนท้ายเรื่อง เป็นที่ที่ที่เป็นความหวังครั้งสุดท้ายในการเปลี่ยนแปลงชีวิตตนของทั้งสมชายและโกโก้โดยเฉพาะสมชายที่อยากทำอะไรสักครั้งเพื่อพี่สาวของตนบ้างในวิถีทางแบบของเขา ณ ที่นี้เป็นที่ที่เขาทั้งคู่ก่ออาชญากรรมครั้งสุดท้าย เป็นที่ที่สมชายพยายามทำสิ่งหนึ่งเพื่อพี่สาวที่เขารักและพูดเหมือนอย่างกับการสารภาพบาปหรือสำนึกผิดบาปกับพี่สาวเขา รวมทั้งเป็นที่ที่ทั้งคู่กระโดดตึกฆ่าตัวตาย ด้วยความเต็มใจเป็นสุขไม่ลังเลเลยที่จะทำเพราะมันไม่ใช่การสูญเสียอะไร

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ โดยสรุปแล้วพบว่า มีการใช้ฉากต่างๆ เพื่อสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมเมืองในยุคปัจจุบันหรือยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งในที่นี้คือ ฉากกรุงเทพ หรือสังคมเมืองของประเทศไทย ที่เต็มไปด้วยอิทธิพลจากตะวันตกที่ครอบงำวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ความต้องการต่างๆ ของคนในโลกตะวันออก ผู้คนมุ่งหาความสุขจากเงินตราและการบริโภควัตถุเป็นสำคัญ เช่นตัวละครเอกในเรื่องที่ทำทุกอย่างเพื่อเงิน หรือความต้องการของตนโดยไม่สนใจแม้จะสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นหรือกระทำผิดกฎเกณฑ์ทางสังคมก็ตาม ตามที่เห็นได้จากฉากต่างๆ ในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการปล้นเงินจากร้านค้ากับธนาคาร, เล่นการพนันจนหมดตัว หรือซื้อของหรือใช้บริการต่างๆ ตามต้องการ โดยไม่ยอมจ่ายเงิน เป็นต้น สำหรับการถ่ายทอดให้เห็นลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของไทย หรือแบบดั้งเดิมของไทยนั้น ไม่มีปรากฏให้เห็นอย่างเห็นเป็นลักษณะสำคัญ นอกจากการลักษณะของสังคมวัฒนธรรมแบบสังคมเมืองที่ได้รับอิทธิพลตะวันตกครอบงำ

4.4.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เรื่องนี้ พบว่า ชนิดของสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกใช้อย่างสำคัญในภาพยนตร์นั้น ประกอบไปด้วย สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก, สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ และ สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง ดังต่อไปนี้

- การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก

1. กระบอกที่มีสายยางไว้สูบน้ำเลือด เป็นตัวหมายถึง ชีวิตที่หมดเนื้อหมดตัว สัญลักษณ์นี้ปรากฏขึ้น 1 ครั้งตอนที่สมชายเล่าให้โกโก้ฟังถึงความสนุกที่ได้รับ

จากการเล่นพนันที่ทำให้เขารู้สึกเหมือนเป็นฮีโร่คนหนึ่งในฝันที่เขาผลิตเพลินอยู่นั้นก็ปรากฏความเป็นจริงในใจขึ้นว่ามันไม่ใช่สิ่งที่ดีแต่มันทำให้เขาหมดตัวเป็นหนี้ด้วยการใช้ภาพที่สมชายเห็นสายยางที่ออกมาจากตัวเขาเต็มไปด้วยเลือดที่สูบเข้ากระบอก การพนันได้สูบน้ำเลือดเนื้อชีวิตของเขาจนสิ้นเนื้อประดาตัว

2. เสื้อเชิ้ตสีขาว เป็นตัวหมายถึง ความรักและชีวิตใหม่

เสื้อเชิ้ตสีขาวเป็นของขวัญวันเกิดแสดงถึงความรักที่พี่สาวมีให้แก่สมชายเพื่อ

ให้สมชายได้เริ่มต้นชีวิตใหม่กลับเนื้อกลับใจเป็นคนดีทำงานเลี้ยงชีพสุจริตไม่หมกมุ่นกับการพนัน ในทางกลับกันมันก็ได้แสดงถึงความรักที่เขามีต่อพี่สาวด้วยเห็นได้จากการให้ความสำคัญกับเสีย การใส่มันเพื่อหวังจะมีชีวิตใหม่หลังการปล้นธนาคารการเริ่มชีวิตใหม่ที่อื่นด้วยเงินที่ปล้นได้ แต่สุดท้ายมันก็แทนชีวิตใหม่ของเขาเช่นกันชีวิตใหม่ที่สำนึกในการกระทำที่ผิดพลาดของตนและเริ่มชีวิตใหม่ในโลกหน้าด้วยการฆ่าตัวตายไปพร้อมกับเงินที่ปล้นได้ซึ่งมันดูจะไม่มีควาหมายอะไรต่อสมชายแล้วในตอนนี้

3. ภาพฝันตอนเสพยาอย่างไร้สติ เป็นตัวหมายถึง ความคิดบาปภายในจิตใจ

ในฉากที่โกโก้กับสมชายชักชวนกันเสพยาในห้องเช่าของพวกเขานั้น หลังจากที่ทั้งคู่เสพยาจนยาออกฤทธิ์อย่างหนักแล้วเกิดจินตนาการที่สร้างความสุขให้กับตนอยู่นั้น ภาพแห่งความคิดบาปภายในจิตใจก็ได้ปรากฏขึ้นเป็นการสะท้อนให้เห็นว่ายาเสพติดไม่ใช่หนทางที่จะคลายความทุกข์ในจิตใจได้อย่างแท้จริง หรือไม่ใช่ทางออกของปัญหาต่างๆที่แท้จริง โดยปรากฏเป็นภาพฝันดังต่อไปนี้

3.1 ภาพฝันของโกโก้ จากจินตนาการความสุขขณะที่ยาออกฤทธิ์อยู่นั้น ภาพฝันในจิตใต้สำนึกก็ผุดขึ้นมาให้เห็น เป็นภาพของปัญหาในอดีตที่เธอถูกคนรักทั้งชายและหญิงทอดทิ้งและทำร้ายเธอ จนทำให้เธอทำร้ายตัวเองและฆ่าคนรักของตนตายในที่สุด เกิดความรู้สึกละเอียดอ่อนต่อบาปที่ได้ฆ่าคนตาย

3.2 ภาพฝันของสมชาย จากจินตนาการความสุขขณะที่ยาออกฤทธิ์อยู่นั้น เขามีจินตนาการว่ากำลังร่วมรักอยู่กับโกโก้แต่แล้วภาพของโกโก้ก็เปลี่ยนไปกลายเป็นหน้าพี่สาวของเขาแทน เขาตกใจและละเอียดอ่อนต่อความผิดที่เขาได้กระทำกับพี่สาวอย่างมาก เพราะนอกจากเขาจะไม่ช่วยพี่สาวทำงานเลี้ยงชีพโดยสุจริตแล้วเขายังคอยแต่ก่อปัญหาให้กับพี่สาวตน โดยเฉพาะนิสัยที่ติดการเล่นพนันอย่างมากจนหมดเนื้อหมดตัวอยู่หลายครั้งแต่ครั้งที่รุนแรงและสร้างความคิดบาปในใจเขามากที่สุด ก็คือ ครั้งที่เขาติดหนี้พนันจนหมดเนื้อหมดตัวแล้วพี่สาวก็พยายามหาเงินไปใช้หนี้ให้จนครบแต่เจ้าของบ่อนพนันกลับปฏิเสธที่จะรับเงินนั้นแต่ให้พี่สาวสมชายขอมอนกับตนเพื่อใช้หนี้แทนซึ่งพี่สาวก็ทำตามเพราะความรักที่เขามีให้แก่น้องชายนั่นเอง

• การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

1. การเสียดสีสังคมวัตถุนิยม ได้แก่ กองอ้วกของสมชายสะท้อนการบริโภคจนเกิน

พอดีซึ่งหมายรวมถึงการยึดคิดในวัตถุภายนอกด้วยเช่นเงินตรา สิ่งของมีราคาที่ทำให้เรามีค่าคูติในสังคมแต่ผลที่ได้ก็ไม่ได้มีคุณค่าอะไรเทียบได้กับกองอัฐกกองหนึ่ง รวมทั้งการทำลายรหุมมีราคาหลังจากที่ทั้งคู่ปล้นมาได้แต่ขับไม่เป็น เป็นต้น

2. การเสียดสีสื่อมวลชนในโลกโลกาภิวัตน์และวัฒนธรรมฮอลลีวู้ด การเสียดสีสื่อมวลชนเห็นได้ชัดเจนในฉากบ่อนพนันที่พวกสื่อมวลชนมาพร้อมกับตำรวจที่มาสอบสวนหลักฐานหลังจากที่สมชายและโกโก้ได้ฆ่าเจ้าของบ่อนและลูกน้องตายรวม 8 ศพ เห็นได้ว่าสื่อพยายามอย่างมากที่จะนำเสนอข่าวอย่างรวดเร็วรีบตรงรี่ไปหาคนที่อ้างว่าจะให้ข่าวได้โดยไม่ตรวจสอบแหล่งข่าวให้ดีเสียก่อน อย่างตอนที่คนที่อยู่ในห้องน้ำขณะเกิดเหตุก็อ้างว่ารู้เห็นเหตุการณ์นักข่าวก็ยอมให้ออกอากาศสดทั้งที่มันเป็นเรื่องแต่งแบบหนังฮอลลีวู้ด รวมทั้งข่าวที่โหมกระพือจนเกินจริงในเวลาต่อมาทำให้ทั้งสมชายกับโกโก้กลายเป็นอาชญากรมืออาชีพที่ร้ายกาจไป เห็นได้ว่าภาพยนตร์ได้สะท้อนภาพของสื่อที่ข่าวสารในระบบสารสนเทศไร้พรมแดนนี้สามารถปลุกกระแสความเกลียดชังที่รุนแรงของมวลชนขึ้นมาได้ เพราะข่าวสารสามารถทำให้โลกที่ซับซ้อนกลายเป็นโลกแบบสองขั้วหรือขาวกับดำได้อย่างง่ายดาย ฝ่ายหนึ่งคือความชั่วร้ายเลวทราม อีกฝ่ายหนึ่งคือคนดี โลกทุกวันนี้จึงถูกขับเคลื่อนด้วยกระแสมาภาพและการสร้างประชามติเป็นสำคัญ

ตัวอย่างของฉากที่ชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลหนังฮอลลีวู้ดต่อผู้คนทั่วไปในสังคมไทย เช่นฉากที่ชายผู้อ้างตัวว่าเห็นเหตุการณ์ (ทั้งที่ในความเป็นจริงเขาไม่ได้มีส่วนรู้เห็นเหตุการณ์อะไรเลย) ที่โกโก้และสมชายฆ่าคนในบ่อนพนันตาย 8 ศพทั้งที่เป็นแค่การป้องกันตัวแต่เขาก็เล่าให้พวกนักข่าวหรือสื่อมวลชนที่รุมสัมภาษณ์ฟังแบบเกินจริงอย่างกับหนังแอ็คชั่นฮอลลีวู้ดจนตัวละครเอกทั้งสองกลายเป็นจอมโจรฮีโร่ยอดฝีมือไป จากบทพูดดังต่อไปนี้

ผู้อ้างตัวเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ : “เหตุการณ์เป็นอย่างนี้ครับ ว่าแต่คุณมาจากสถานีไหนครับ ถ้าทอดสดหรือเปล่า(หลังจากนักข่าวคนหนึ่งตอบว่า โอทีวีค่ะ ถ่ายทอดสดค่ะ) เขาจึงยอมเล่าเรื่อง) โอเค! เรื่องมันเป็นแบบนี้ ชายหญิงคู่หนึ่งสุดซอ ดผู้ชายเด็ดขาดผู้หญิงบ๊ากลิ่ง พวกเขาพอเข้ามาถึงก็เข้าไปในห้อง (ห้องพักเจ้าของบ่อน) แล้วก็รัวออกมาจากข้างใน ผู้ชายใส่แว่นดำ สองมือเขาสลับกันถือแล้วก็ยิงปืน หนึ่งนัดต่อหนึ่งศพ เขาเก่งกว่านักแสดงฮอลลีวู้ดซะอีก ก่อนไปเขายังบอกกับพวกเราว่า เขาบอกว่า เลิกเล่นการพนันเถอะ จากนั้นเขาก็โยนเหรียญหนึ่งหมื่นบาทมาให้เรา”

หลังจากที่สารวัตร ได้ฟังเรื่องเล่านี้แล้ว เขาก็หัน ไปประเมินสถานการณ์กับลูกน้องตำรวจว่า สารวัตร : “มันเก่งกว่านักแสดงฮอลลีวู้ดซะอีก น่านับถือ” (เขากลับเชื่อผู้เล่าเหตุการณ์คนนั้นอย่างสนิทใจ)

สำหรับการล้อเลียนหรือเสียดสีวัฒนธรรมฮอลลีวู้ดนั้น นอกจากจะเห็นได้จากการเล่าเรื่องแบบเกินจริงของคนที่ได้รับอิทธิพลของฮอลลีวู้ดฝังลึกอยู่ในชีวิตและจิตใจ เช่น คนที่อ้างตัวว่าเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในบ่อนที่โกโก้และสมชายฆ่าเจ้าของบ่อนพันกับลูกน้องตายที่นั่น โดยเล่าเรื่องสร้างให้เขาทั้งคู่เป็นจอมโจมหีโร่ตามแบบของหนังแอ็คชั่นฮอลลีวู้ดที่สร้างกระแสความนิยมไปทั่วโลกทั้งที่จริงๆ แล้วตัวเอกทั้งสองถูกเจ้าของบ่อนจับตัวไปเพราะคิดหนีพนัน และเจ้าของบ่อนต้องการให้โกโก้ใช้หนี้ด้วยการยอมให้เขาข่มขืนสมชายเกิดมีจิตสำนึกที่ดีขึ้นมาและรู้สึกละอายที่จะปล่อยให้พวกมัน (ผู้มีอิทธิพลที่ใช้อำนาจเงินเป็นใหญ่) ยังคงทำชั่วข่มเหงคนอื่นที่อ่อนแอกว่าจึงรวบรวมความกล้าใช้ปืนยิงใส่พวกมันเพื่อปกป้องโกโก้ (ตรงข้ามกับในอดีตที่สมชายเป็นคนอ่อนแอยอมให้พวกมันข่มเหงอยู่เสมอไม่รู้จักแก้ปัญหาเองจนครั้งหนึ่งที่พี่สาวต้องยอมใช้หนี้ด้วยการนอนกับหัวหน้าบ่อน) ในด้านการเสียดสีอิทธิพลฮอลลีวู้ดที่ชอบสังเคราะห์ความเป็นจริงให้กับโลกผ่านภาพยนตร์ ก็ยังมีอยู่อีกหลายฉาก โดยเฉพาะการล้อเลียนหนังแนวสืบสวนสอบสวนที่ชอบทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ผ่านพฤติกรรมของตัวละครเป็นหลัก โดยเฉพาะวิธีการสืบสวนของสารวัตรที่คอยสืบสวนเรื่องราวของทั้งโกโก้และสมชายด้วย ซึ่งสารวัตรคนนี้เวลาสืบคดีชอบทำท่าทางขึงขัง สีหน้าจริงจังมากเกินไปโดยไม่จำเป็นหรือทำตัววางฟอร์มเป็นมืออาชีพเหมือนในหนังฮอลลีวู้ด หรืออาจเพราะมีความภาคภูมิใจอย่างสูงที่เรียนจบมาจากอเมริกาประเทศมหาอำนาจของโลก ก็เป็นไปได้ ได้แก่ตัวอย่างต่อไปนี้

- การใช้สายคาดเหลืองล้อมรอบที่เกิดเหตุหรือหลักฐานไม่ว่าจะเป็นกองอ้วก หรือล้อมรอบร้าน 7-eleven ทั้งที่เป็นแค่การขโมยเล็กๆ น้อยๆ ไม่ได้มีทรัพย์สินเสียหายหรือมีคนได้รับบาดเจ็บ (การใช้สายคาดเหลืองล้อมรอบที่เกิดเหตุก็เลียนแบบตำรวจฝรั่งตามหนังฮอลลีวู้ดเพื่อกันคนอื่นที่ไม่ใช่เจ้าหน้าที่เข้าไปยุ่งภายในที่เกิดเหตุ)

- การล้อเลียนในฉากที่ สารวัตรสืบสวนใช้การอ่านปากของสมชายที่ปรากฏในกล้องวิดีโอวงจรปิดร้าน 7-eleven แล้วตีความคำพูดของเขาอย่างกับพวกเขาเป็นอาชญากรร้ายมืออาชีพในหนังฮอลลีวู้ดทั้งที่เขาพูดว่า “ขอโทษครับ” ก็กลายเป็น “I will be there” รวมทั้งการตีความหลักฐานอื่นๆ แบบหนังฮอลลีวู้ดในฉากอื่นๆ ของเรื่อง โดยไม่คิดที่จะสืบสวน โดยมีพื้นฐานอยู่ในหลักของเหตุผล

- การใช้ดวงไฟส่องหน้าพี่สาวสมชายในห้องสอบสวนที่มีดมิด พี่สมชายถึงกับพูดว่า “มิดอย่างนั้นจะมองอะไรเห็น” และฉากธนาคารในตอนท้ายของเรื่องที่สารวัตรขอเจรจากับอาชญากรอย่างโกโก้และสมชายก่อนที่จะเข้าจับกุมในทันที

เป็นต้น

ทั้งหมดนี้เป็นตัวอย่างที่ชี้ให้เห็นถึงโทษที่เจ้าหน้าที่ผู้ควบคุมดูแลความเรียบร้อยของบ้านเมืองใช้อำนาจหรือความรู้ความสามารถของตนไปในทางที่ไม่ถูกต้องที่ส่งผลต่อผู้ที่ตกเป็นผู้ต้องหาในคดีอาชญากรรมต่างๆ ที่คงต้องเสียอย่างมาก ต่อการเป็นแพะรับบาปในอาชญากรรมที่ตนไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือไม่ได้ทำผิดมากมายนัก หรือจากผู้ที่ควรจะได้รับโทษสถานเบา ก็กลายเป็นต้องรับโทษสถานหนักเหมือนอย่างเช่น ตัวละครเอกทั้งสองของภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่เจ้าหน้าที่ตำรวจหรือสารวัตรในเรื่องไม่รู้จักใช้วิจารณญาณในการสืบคดีตามหลักของเหตุและผลของวิชาการแต่กลับใช้ความรู้สึกส่วนตัวและการคาดเดาแบบหนึ่งสืบสวนฮอลลีวูดที่สร้างกระแสความนิยมไปทั่วโลกเสมือนเป็นการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมหรือการประกอบสร้างความเป็นจริงในสังคมแบบหนึ่งฮอลลีวูด

- การใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนวตลกร้าย หรือ Black comedy เสียดสีสังคม ซึ่งในเรื่องนี้ได้เน้นการวิพากษ์สังคมที่ชี้ให้เห็นถึงการกดขี่คุกคามเพศหญิงที่ถูกกระทำโดยเพศชายหรือแม้แต่ผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเลียนแบบเพศชาย (คูเลสเบี่ยน ที่เรียกว่า ทอมบอย) ตัวละครเอกหญิงในเรื่องที่ชื่อ โโกโก้ เธอมีภูมิหลังในอดีตที่ต้องทุกข์ใจเพราะถูกคนรักทั้งชายและหญิงทอดทิ้ง เห็นเธอเป็นแค่วัตถุทางเพศ และทำร้ายร่างกายเธอ จนเกิดเป็นความเคียดแค้นผู้ชายและไม่อาจควบคุมอารมณ์ได้ จนฆ่าคนรักสาวของเธอตายในที่สุด หลังจากที่ฆ่าคนตายแล้วเธอก็หลบหนีไปใช้ชีวิตเป็นคนใหม่ ตั้งชื่อใหม่เป็น โโกโก้ และก็ทำตัวประชดประชันสังคมที่ผู้ชายไม่เห็นคุณค่าของเธอ เช่นการแต่งตัวประชดสาขตาเพศชายที่มองเธอเป็นวัตถุทางเพศด้วยการแต่งกายค่อนข้างโป้เปลือยและแทนที่เธอจะใช้เงินจ่ายค่าสินค้าหรือบริการต่างๆ เธอก็กลับจ่ายด้วยการเปิดของลับอย่างหน้าอกให้ดูแทน เป็นต้น

สัญลักษณ์แทนเพศชาย-หญิงที่ปรากฏคือ นิ้วกลางและคว้นบุหรี โโกโก้เป็นผู้กระทำสัญลักษณ์นี้เองเพื่อตอบโต้ผู้ชายที่คอยลอบมองหน้าอกของเธอ

นอกจากนี้ยังมีการเสียดสีในการให้นิยามความหมายของผู้ชาย ว่างความเป็นผู้ชายทางกายภาพกับ ผู้ชายที่เป็นชายทั้งร่างกายและจิตใจแบบสุภาพบุรุษในอุดมคติ เห็นได้จาก บทพูดที่ โโกโก้มักถามสมชายซ้ำๆ อยู่เสมอว่า “มึงเป็นผู้ชายหรือเปล่าวะ” เพราะสมชายมีชื่อที่ขัดแย้งกับพฤติกรรมของตัวเองที่ขี้ขลาด ไม่มีลักษณะของผู้นำ หลายๆ ครั้งที่เจอปัญหา ก็มักจะหลบอยู่หลัง โโกโก้ให้เธอเป็นผู้นำเสมอหรือคอยช่วยเหลือเสมอ สมชายก็มักตอบไปว่า “ผมเป็นผู้ชายแน่นอน รู้ไหม! ผมต้องทุกข์ทรมานขนาดไหนเวลาต้องอยู่ร่วมห้องเดียวกับคุณ...” นั่นคือเขากลับให้นิยาม

ของผู้ชายไปในด้านกายภาพ นั่นคือ ผู้มีความเป็นชายคือผู้ที่มีแรงขับทางเพศสูงต่อผู้หญิงไป
 นั่นเอง อีกทั้งเรายังเห็นได้จากตัวละครที่เป็นสาววัตรสี่สว่นที่ดูจะเก่งกล้าสามารถแต่พอเอาเข้า
 จริงๆแล้วเขากลับหลบอยู่หลังผู้หญิง เห็นได้จากฉากปล้นธนาคารของโก โก้กับสมชายตอนท้าย
 เรื่องที่สาววัตรพร้อมพี่สาวสมชายเข้าไปเจรจาให้ทั้งคู่ยอมมอบตัว แต่พอสมชายทำท่าจะยิงปืนตอบ
 ได้เขาก็กลัวแล้วหลบไปอยู่หลังพี่สาวสมชาย

ตารางที่ 28 สรุปสัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง ในภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose*

สัญลักษณ์	ความหมาย	ชนิดของสัญลักษณ์	จำนวนครั้ง
นู้วกลาง กับ ควันนุหรีที่พัน เป็นวง	- ควันนุหรีที่ถูกพัน ให้เป็นวง แทน อวัยวะเพศหญิง - นู้วกลางที่สอดคอยู่ กลางวงควันนุหรีนั้น แทน อวัยวะเพศชาย	สัญลักษณ์ทางภาพ	1

การสะท้อนให้เห็นถึงการกดขี่ทางเพศที่ผู้ชายกระทำต่อเพศหญิงนั้น นอกเหนือจากสิ่งที่
 กล่าวข้างต้นแล้วก็ยังเห็นได้จากฉากอื่นๆ และผ่านตัวละครตัวอื่นๆ อีก เช่น การใช้อำนาจของผู้มี
 อำนาจเงินอย่าง เจ้าของบ่อนการพนันที่บังคับให้สมชายใช้หนี้โดยการยอมให้พี่สาวเขานอนกับตน
 หรือให้โก โก้ใช้หนี้โดยการยอมนอนกับตนเช่นกัน รวมถึงพฤติกรรมของตัวละครเอกชายในเรื่อง
 อย่างสมชายนั้น แม้ว่ารูปลักษณ์ภายนอกจะดูดีแต่เขาก็เป็นชายที่หมกมุ่นคิดแต่เรื่องเพศอยู่บ่อย มัก
 ชอบแอบมองจ้องดูผู้หญิงที่พบตามที่ต่างๆ หรือตามท้องถนนอยู่เสมอ

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย เรื่อง *Nothing To Lose*
 นี้ พบว่า โดยส่วนใหญ่แล้ว สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก จะมุ่งไปที่การสะท้อนให้เห็นถึง
 ความรู้สึกผิดบาปภายในจิตใจที่เกิดจากการกระทำผิดของตัวละครเอกในอดีต รวมถึงความรู้สึก
 สำนึกในทางศีลธรรมรู้สึกชอบชั่วดี ซึ่งแม้ตัวละครเอกจะพยายามเก็บซ่อนความรู้สึกเหล่านั้นแต่ก็
 ไม่อาจหลีกเลี่ยงนี้ได้พ้น ภาพแห่งความผิดบาปต่างๆ ที่ตนได้ก่อไว้ยังคงวนเวียนมาปรากฏให้เห็นในใจ
 ของตัวละครเอกทั้งคู่อยู่เสมอ สิ่งนี้ช่วยชี้ให้เห็นว่า มนุษย์เราไม่อาจหลีกเลี่ยงกรรมที่ตนกระทำได้
 พ้น การพยายามแสวงหาความสุขทางกายภาพหรือทางวัตถุ เช่น การมุ่งหาความสุขจากทรัพย์สิน
 เงินทอง หรือ แม้แต่การเสพสิ่งเสพติดที่ก็สร้างความสุขได้เพียงชั่วคราว มันไม่ได้ช่วยแก้ปัญหา
 ความทุกข์ภายในจิตใจที่แท้จริงไปได้ และมนุษย์เราไม่อาจกำหนดชีวิตให้เป็นไปตามใจต้องการ
 ทุกอย่างได้ ซึ่งสิ่งเหล่านั้นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดแบบตะวันออกเกี่ยวกับแนวคิดการใช้

ชีวิตในโลกให้เป็นสุข เน้นความสงบสุขในจิตใจเป็นใหญ่ และยอมรับในศักยภาพของมนุษย์ที่มีจำกัด

สำหรับสัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์นั้น ก็มีจุดประสงค์มุ่งไปที่การล้อเลียนเสียดสีลักษณะวัฒนธรรมแบบตะวันตกที่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิด และวิถีชีวิตของผู้คนในโลกตะวันออก ทั้งๆที่วิถีทางบริบทสังคมวัฒนธรรมของทั้งสองโลกมีความจำเพาะแตกต่างกันอยู่ แม้ว่าทุกวันนี้จะเป็นสังคมที่มีความเจริญทัดเทียมตะวันตกแล้วก็ตาม ได้แก่ การเสียดสีสังคมยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนที่สร้างให้สื่อมวลชนเป็นใหญ่ สามารถกำหนดหรือสร้างระเบียบวาระในสังคมให้เป็นไปตามต้องการได้และพยายามจะเสนอข่าวแข่งขันกัน เน้นความรวดเร็วเป็นหลักโดยไม่สนใจที่จะตรวจสอบความเป็นจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น , การประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม ได้อย่างน่าเชื่อถือของของวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูด กรณีของภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นกับแนวสืบสวนที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมในโลกตะวันออกถูกสะท้อนผ่านตัวละครประกอบในเรื่องที่ไม่ชอบดีความเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมอย่างเป็นทางการเป็นไปตามหลักของเหตุผลที่สอดคล้องกับความเป็นจริงแต่กลับคาดเดาเหตุการณ์หรือประเมินสถานการณ์แบบหนังฮอลลีวูด แนวแอ็คชั่นและแนวสืบสวนสอบสวน ทั้งหมดนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงบุคคลที่ปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างไม่รับผิดชอบต่อสังคมจนก่อให้เกิดปัญหาขึ้นในที่สุดซึ่งปัจจัยที่ผลักดันให้คนเหล่านี้แสดงพฤติกรรมดังกล่าวส่วนหนึ่งที่สำคัญก็คือ กระแสของตะวันตกที่หลงใหลเข้ามามีอิทธิพลต่อสังคมตะวันออกหรือสังคมไทยนี้เอง โดยเฉพาะการสะท้อนปัญหาเรื่องการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของสื่อมวลชน และวัฒนธรรมการผลิตแบบฮอลลีวูดซึ่งก็ถือเป็นวิกฤติของสังคมยุคนี้

นอกจากนี้ก็ยังมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศชาย-หญิง เพื่อวิพากษ์สังคมในเรื่องสิทธิความเท่าเทียมกันของชายและหญิง เช่น ผู้หญิงที่ตกเป็นวัตถุทางเพศที่ชายชอบแอบมองจ้องดู การไม่เห็นคุณค่าความเป็นมนุษย์ที่แท้จริงของผู้หญิง รวมถึงการใช้อำนาจข่มเหงผู้หญิง ทั้งทำร้ายร่างกายและจิตใจ โดยเรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องของผู้หญิงที่โกรธเกลียดผู้ชายจึงแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวประชดประชันผู้ชายที่เห็นผู้หญิงเป็นแค่วัตถุทางเพศ ถือเป็นความพยายามเพื่อแสวงหาหนทางแบบประนีประนอมระหว่างความคิดที่ชายเป็นใหญ่เหนือหญิงในสังคมของโลกตะวันออก กับความคิดที่ผู้หญิงเท่าเทียมกับชายตามแนวคิดของโลกตะวันตก

4.4.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

- การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตาดูบุรุษพจน์

1. การเล่าเรื่องด้วยบุรุษพจน์ที่ 1

การเล่าเรื่องด้วยบุรุษพจน์ที่ 1 นั้นถูกใช้เพื่อเล่าเรื่องที่เป็นข้อเท็จจริงให้ผู้ชมได้รับรู้
ผ่านการ

เล่าเรื่องจากปากหรือการเล่าโดยตัวเองทั้งคู่เองโดยเฉพาะให้ได้รับรู้ถึงสาเหตุที่ตัวเองทั้งคู่ตัดสินใจ
ฆ่าตัวตาย ทั้งโกโก้และสมชายต่างผลัดกันเล่าภูมิหลังชีวิตของตัวเองให้กันและกันฟังแบบค่อยๆเผย
ความจริงไปเรื่อยๆจนจบเรื่องโดยเฉพาะโกโก้ในตอนแรกก็ไม่ได้เล่าเรื่องจริงทั้งหมดให้สมชายฟัง
เพื่ออำพรางปกปิดความผิดบาปที่ตนได้ก่อไว้ นั่นคือ การฆ่าคนรักของตนตายแล้วหลบหนีคดี การ
เล่าเรื่องด้วยบุรุษพจน์นี้ถือเป็นการยืนยันเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและความรู้สึกนึกคิดที่
แท้จริงของตัวเอง นอกเหนือจากการเล่าเรื่องจากมุมมองชนิดอื่นที่อาจทำให้คาดเดาเรื่องราว หรือ
ประเมินพฤติกรรมของทั้งคู่ไปในทางอื่น ที่ไม่ถูกต้องได้ และถึงแม้จะเล่าเรื่องจากปากของตัวเอง
เองก็ต้องประเมินความถูกต้องอีกทีเพราะอาจจะไม่ใช่ความจริงทั้งหมดแต่ตัวละครต้องการปกปิด
ไว้เปิดเผยทีหลัง รวมทั้งได้มีการแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกเสียใจต่อพฤติกรรมของตัวเองที่
กระทำผิดต่อพี่สาวแล้วเกิดความสำนึกได้ภายหลัง ปรากฏอยู่ในบทพูดของเขาตอนท้ายเรื่องที่ว่า
สมชาย :“ผมเสียใจที่ผมไม่เชื่อที่ ผมคิดว่าการพนันจะทำให้ฐานะของเราดีขึ้น พึ่งได้ไม่ต้องทำอะไร”

2. การเล่าเรื่องด้วยมุมมองบุรุษที่ 3

การเล่าเรื่องด้วยจุดยืนบุรุษที่ 3 หรือการเล่าเรื่องโดยบุรุษที่ 3 ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเห็นได้ว่าเป็น
การเล่าเรื่องจากบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอย่างแท้จริงกับตัวละครเอกอย่างสมชาย และโกโก้ แต่
เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวเองเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ และคาดเดาเหตุการณ์เท่านั้น เช่น

- นายตำรวจสารวัตรมือปราบ ที่สังเกตการณ์เหตุการณ์จริงที่ทั้งโกโก้กับสมชาย
ปล้นร้าน 7-eleven ผ่านวิดีโอบันทึกภาพวงจรปิดภายในร้านเขาไม่ได้ยินแม้เสียงพูดของคนใน
เหตุการณ์เป็นแค่การรับรู้ความจริงเพียงด้านเดียวหรือส่วนหนึ่งเท่านั้นแต่ก็คาดเดาและสรุปไปเอง
ว่าทั้งคู่เป็นอาชญากรมืออาชีพ ด้วยสมมติฐานความเชื่อในการประเมินคนร้ายที่กลายเป็นหลักเป็น
เกณฑ์อย่างกับสไตลการ์สืบสวนของหนังฮอลลีวูด นอกจากนี้ยังรวมถึงเหตุการณ์ที่ตำรวจใหญ่ นาย
นี้ตีความตัวละครเอกทั้งคู่แบบผิดๆอีกจากการประเมินหลักฐานหลังเกิดเหตุในสถานที่จริง เช่นใน
บ่อนพนัน ยิ่งสร้างภาพให้ทั้งคู่เป็นอาชญากรมืออาชีพที่ร้ายกาจและ โด่งดัง ทั่วประเทศผ่านการ
ประโคมข่าวของสื่อมวลชน

- ผู้ที่อ้างตัวว่าเห็นเหตุการณ์ในบ่อนการพนันตอนที่สมชายและโกโก้โดนจับตัว
แล้วพวกเขาก็ป้องกันตัวเอง โดยสมชายยิงพวกเจ้าของบ่อนตาย 8 ศพเพื่อปกป้องโกโก้ไม่ให้โดน
ข่มขืนแล้วหนีจากไปนั้น หลังจากนั้นก็มีเหล่าตำรวจเข้ามาสืบค้นคดีพร้อมด้วยกลุ่มนักข่าวที่ต่าง
กระหายข่าวอย่างมาก แล้วก็มีชายผู้หนึ่งอ้างตัวว่าเห็นเหตุการณ์ทั้งที่จริงแล้วเขาไม่ได้มีส่วนรู้เห็น
เหตุการณ์ในเรื่องด้วยเลย (ขณะเกิดเหตุการณ์เขาก็หลบอยู่ในห้องน้ำของบ่อน) แม้อยู่ในที่เกิดเหตุ

แต่เขาก็ไม่ได้เห็นเหตุการณ์จริง โดยตลอด เขาเห็นแค่ตัวสมชายที่กำลังจะหลบหนีหลัง เหตุการณ์สงบ อาจด้วยความที่อยากจะเด่นดังและเห็นว่าเป็นการออกอากาศสดที่ผู้สื่อข่าวรีบร้อน นำเสนอเพื่อจะได้ถ่ายทอดไปยังผู้ชมให้รับรู้ข่าวโดยเร็วที่สุดและการแข่งขันที่รุนแรงของ สื่อมวลชนทุกวันนี้ เขาจึงอ้างตัวเป็นผู้เห็นเหตุการณ์และเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแบบเกินจริง มีการ สร้างให้คนทั้งคู่เป็นแบบตัวละครฮีโร่วีรบุรุษที่ปราบปรามคนชั่วพิกัดคนดี ตามแบบฉบับของ ภาพยนตร์แอ็คชั่นของฮอลลีวูด ทั้งนี้มีการใช้ประโยคคำพูดที่ย้ำให้เห็นถึงอิทธิพลของวัฒนธรรม การผลิตของฮอลลีวูดที่มีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อของผู้คนในสังคมทั่วโลกอย่างทุกวันนี้ ได้แก่ ประโยคที่ว่า “...เขาเก่งกว่านักแสดงฮอลลีวูดซะอีก”

3. การเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้อบด้าน

ถึงแม้การเล่าเรื่องโดยมุมมองนี้จะช่วยเปิดเผยเรื่องราวที่แท้จริงของตัวละครทั้งคู่ด้วยเช่นกัน แต่สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยการใช้กลวิธีการเล่าแบบค่อยๆเปิดเผยเรื่องราวทีละนิด ค่อยๆเปิดเผยเพียงบางส่วนของเหตุการณ์จริงด้วยคุณสมบัติของมุมมองชนิดนี้ที่สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา ไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเวลาสามารถย้อนอดีต ก้าวไปอนาคตได้ ดังนั้นผู้ชมก็ต้องใช้การปะติดปะต่อเรื่องราวเพื่อประเมินเรื่องราวที่แท้จริงเองโดย เปรียบเทียบกับเรื่องเล่าที่กล่าวถึงโดยบุรุษพจน์อื่นด้วยเช่นกัน รวมถึงยังมีการใช้สื่ออย่างข่าว โทรทัศน์ช่วยเปิดเผยภูมิหลังของตัวละครเอกอย่างโกโก้ด้วย ทำให้รู้ว่าเบื้องหลังนั้นเธอคือมาตกรนอกจากนี้จุดยืนนี้ยังทำให้ผู้ชมได้สามารถยังรู้ความรู้สึกนึกคิดและปมปัญหาภายในจิตใจของตัวละครได้เช่น พี่สาวของสมชายอันเป็นที่รักของเขาที่อยู่ในใจเขาเสมอมาและคอยช่วยเหลือเขาเสมอ เช่นอย่างเวลาที่เขากำลังเสพยาและเกิดจินตนาการอย่างมีความสุขว่าได้ร่วมรักกับโกโก้ทันคืนนั้นไม่นานหน้าของโกโก้ก็เปลี่ยนเป็นหน้าพี่สาวเขาความสุขที่ได้มันชั่วครั้งชั่วคราวเขาหนีความจริงไปไม่พ้น รวมทั้งตอนที่เป็นจุดเปลี่ยนทางพฤติกรรมที่สำคัญของสมชายจากคนที่ไม่กล้าต้องคอยให้ พี่สาวปกป้องตลอดเขาก็รวบรวมความกล้าแล้วช่วยเหลือโกโก้ให้พ้นจากการข่มขืนโดยเจ้าของ บ่อน โดยภาพยนตร์ได้เผยให้เห็นเรื่องราวในอดีตภายในจิตสำนึกของสมชายที่นึกถึงตอนที่สาวเคย ช่วยชำระหนี้พันนี้ให้แก่เขาด้วยการขอมนอนกับเจ้าของบ่อน ด้วยการถ่ายทอดแบบตัดสลับกับ เหตุการณ์ปัจจุบันที่โกโก้กำลังโดนข่มขืนอยู่ เป็นต้น

• การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการเปิดโอกาสให้ทั้งตัวละครเอกชายและตัวละครเอกหญิงได้เล่าเรื่องของตนในอัตราส่วนที่พอๆกัน จนไม่สามารถระบุได้อย่างแน่ชัดลงไปว่าเป็นการเล่าเรื่องผ่านมุมมอง หรือสายตาของเพศใดเป็นหลัก แต่ถ้าหากพิจารณาว่าภาพยนตร์มี

ผู้สร้างหรือผู้กำกับรวมทั้งผู้เขียนบทคนเดียวกันที่เป็นเพศชาย และจากฉากต่างๆที่ใช้กล้อง แทนสายตาผู้ชายให้ได้รับความรู้สึกนึกคิดของผู้ชาย โดยเฉพาะความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อเพศหญิงในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมองผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศนับเป็นการเตือนภัยผู้หญิงให้รู้จักใช้ชีวิตอย่างระวังตัวที่สุด แม้แต่ตัวละครที่น่าจะเป็นพิษเป็นภัยน้อยที่สุดเพราะเป็นคนที่ซื่อสัตย์อย่างตัวละครเอกชายที่ชื่อสมชายยังไม่น่าไว้วางใจ ดังจะเห็นได้จากการใช้กล้องแทนสายตาของเขาและจากปากของเขาเอง ตัวอย่างอื่นเช่น สายตาของผู้ชายที่มองอกของโกโก้ในร้านอาหาร สายตาของสมชายที่มองตามบันทึยของผู้หญิงที่เดินตามท้องถนน รวมทั้งความรู้สึกทางเพศที่อัดแน่นจนยากจะอดกลั้นของสมชายที่มีต่อโกโก้ที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ในห้องเดียวกันทุกคืน การหมกมุ่นและหวังจะครอบครองเรือนร่างผู้หญิงของเจ้าของบ่อนพนัน การเล่าเรื่องด้วยการตั้งสมมติฐานคาดเดา เหตุการณ์อาชญากรรมของโกโก้และสมชายที่เกิดขึ้นโดยผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ผู้มีอำนาจตัดสินสังคมได้แก่นายตำรวจสารวัตรสอบสวนนั้นซึ่งก็เป็นเพศชาย เป็นต้น

ดังนั้น จึงอาจสรุปได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องผ่านจุดยืนของผู้ชายในการเล่าเรื่องแต่เล่าอย่างสร้างสรรค์ด้วย เช่นชี้ให้เห็นพิษภัยทางเพศที่ชายกระทำต่อหญิงในสังคม

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องจากคนรุ่นใหม่ในสังคมเมืองยุคปัจจุบันที่ใช้ชีวิตแบบยึดติดกับวัตถุ และบูชาเงินเป็นอย่างมากตามอิทธิพลของ โลกตะวันตก มีความคิดเป็นอิสระและทำทุกอย่างเพื่อสนองความต้องการของตนเป็นหลักแม้กระทั่งปฏิเสธกฎเกณฑ์ของสังคมที่ตนดำรงอยู่ นอกจากนี้ยังมีมุมมองของการให้คุณค่าต่อ โลกและสังคมของผู้คนในยุค โลกาภิวัตน์ หรือยุคแห่งเสรีข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนที่ไม่ยึดถือข้อเท็จจริงตามหลักเหตุผลอันใด แต่เชื่อตามหรือตัดสินให้คุณค่าตามสื่อมวลชน หรือระเบียบวาระต่างๆที่ถูกสื่อจัดไว้ รวมถึงกระแสของวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์แบบฮอลลีวูดที่ทรงอิทธิพลทางความคิดความเชื่อของผู้คนไปทั่วโลก แม้กระทั่งกระทบต่อผู้คนในโลกตะวันออกที่มีความเชื่อ ขนบประเพณี วัฒนธรรมต่างๆแบบภูมิปัญญาดั้งเดิมแตกต่างจากโลกตะวันตกอยู่มาก

โดยหากพิจารณามุมมองแบบบุรุษพจน์นั้นก็พบว่า มีการใช้บุรุษพจน์ที่ เพื่อให้ตัวละครเอกได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ความผิบบาปในจิตใจ ภูมิหลังในชีวิต และความคาดหวังในอนาคตที่แท้จริงของตนเอง สำหรับ มุมมองแบบผู้รอบด้าน นั้นก็ถูกใช้เพื่อเปิดเผยข้อเท็จจริงต่างๆในเรื่อง และยังช่วยให้ผู้ชมได้หยั่งรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดและปมปัญหาภายในจิตใจที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมต่างๆในเรื่องของตัวละครเอกทั้งสองอีกด้วย รวมถึงมีการใช้มุมมองบุรุษที่ 3 ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องของตัวละครเอกผ่านตัวละครตัวอื่นที่เป็นเพียงข้อสมมติฐาน การคาดเดาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

หรือเป็นเพียงแค่การประกอบสร้างความจริงให้แก่ตัวละครเอกทั้งสองอย่างมีอคติและไม่มีหลักการตามเหตุผลที่แท้จริง เขาเหล่านั้นสรุปเอาเองถึงความเป็นมาของตัวละครเอกทั้งสองในเรื่อง ทั้งที่ไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ ทั้งนี้ถือเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดจากโลกยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนซึ่งรวมถึงบทบาทของสื่อมวลชนยุคใหม่ และวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์แบบฮอลลีวู้ดที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคมมากด้วยความสามารถในการประกอบสร้างความจริงได้อย่างน่าเชื่อถือตามความต้องการของตน และเน้นความรวดเร็วเป็นหลักไม่สนใจความถูกต้องนัก นอกจากนี้ยังมีการใช้มุมมองของเพศชายในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะการสะท้อนให้เห็นมุมมองของเพศชายที่มีต่อผู้หญิงในสังคมยุคปัจจุบันช่วยชี้ให้เห็นผู้หญิงภัยจากผู้ชายที่ผู้หญิงพึงระวังอีกด้วย เช่น การแอบมองจ้องดู การข่มขืนกระทำชำเรา ทำร้ายร่างกาย เป็นต้น

โดยสรุปแล้วการใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย แต่เพื่อถ่ายทอดความจริงในเหตุการณ์และภูมิหลังที่ตัวละครเอกทั้งสองในเรื่องได้ประสบเช่นนี้ นั่นถือเป็นลักษณะการสื่อสารแบบตะวันตกที่อ้อมค้อม ไม่สื่อแบบตรงไปตรงมา แต่เน้นการตีความจากการรับรู้ของผู้ชมผ่านการสื่อความหมายด้วยภาพและคำพูดของตัวละครในเรื่องเป็นหลัก

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง

Nothing To Lose : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นสูญ

บริบทสังคมไทยยุคใหม่ ในยุคโลกาภิวัตน์เป็นฉากหลักอย่างสำคัญในภาพยนตร์ที่สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมโลกยุคนี้ ที่ยึดถือในอำนาจของวัตถุ และเงินเป็นใหญ่ รวมถึงการให้ความสำคัญกับเรื่องของตนเป็นใหญ่ซึ่งแนวคิดทางสังคมกับแนวคิดทางสังคมเหล่านั้นนั้นเป็นลักษณะแนวคิดแบบตะวันตก โดยการยึดมั่นถือมั่นเอาตัวตนเป็นที่ตั้งได้ถูกสร้างให้สะท้อนผ่านพฤติกรรม และบุคลิกภาพของตัวละครเอกทั้งชายกับหญิงในเรื่องนี้ แต่ในขณะเดียวกันเขาทั้งคู่ก็ยังถือเป็นเหยื่อของสังคมในยุคนี้ที่หลงมัวเมายึดติดใน โลกแห่งวัตถุมาก (อิทธิพลแนวคิดวัตถุนิยมแบบตะวันตก) จนสร้างมายาภาพอันสวยงามกับตัวเอง ทำทุกวิถีทางเพื่อสนองความต้องการของตน แม้จะเป็นการกระทำที่ผิดศีลธรรมหรือผิดกฎเกณฑ์ทางสังคม หรือแม้กระทั่งมันจะเป็นการทำร้ายตัวเองเพื่อเสพสุขในสิ่งที่หามาได้อย่างง่ายดายกลายเป็นมายาภาพที่แสนสุขในช่วงเวลาอันสั้น ได้แก่ การเล่นการพนัน การเสพยา หรือรวมถึงการพ่ายแพ้ชีวิตเนื่องจากไม่มีความสามารถที่จะดำรงอยู่ให้เป็นสุขเหมือนกับผู้อื่นในสังคมได้จนพวกเขาตัดสินใจฆ่าตัวตายในที่สุด

ในด้านบริบททางสังคมวัฒนธรรมนั้น โดยสรุปแล้วภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมและบุคลิกภาพของผู้คนแบบตะวันตกอย่างสุดขีดผ่านบุคลิกภาพลักษณะพฤติกรรมของตัวละครเป็นสำคัญ นั่นคือ การยึดมั่นถือมั่นในความเป็นตัวตน

ของคนเป็นใหญ่, การวิพากษ์สิทธิความเท่าเทียมกันของชายหญิง, สังคมวัตถุนิยมและยึดถือเงินเป็นใหญ่ของคนในยุคปัจจุบัน รวมถึงการสะท้อนให้เห็นถึงการมีความสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัวและเครือญาติในระดับที่ต่ำ, โลกแห่งข่าวสารไร้พรมแดน และสื่อมวลชนเป็นใหญ่อย่างกรณีการนำเสนอข่าวเรื่องการฆาตกรรมในบ่อนการพนันที่เน้นความรวดเร็วและการตั้งระเบียบวาระตามใจสื่อมวลชนเป็นหลักโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงที่ถูกต้อง รวมถึงอิทธิพลของกระแสวัฒนธรรมฮอลลีวูดที่แพร่ระบาดไปทั่วด้วยความสามารถของมันในการประกอบสร้างความเป็นจริงให้น่าเชื่อถือได้อย่างเหลือเชื่อ

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe* : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล

4.5.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ เริ่มต้นด้วยภาวะการสงบสุขหรือภาวะที่สมดุล (equilibrium) ก่อน โดยหนังเปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหลักชายที่ชื่อ เคนจิ ชาวญี่ปุ่นที่มาทำงานเป็นเจ้าหน้าที่ห้องสมุดแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ประเทศไทย ภาพยนตร์มีการเปิดเผยรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เพื่อให้รู้ถึงบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายผู้นี้ ที่เจ้าระเบียบและหมกมุ่นหลงใหลกับการฆ่าตัวตายอย่างมาก นอกจากนี้ยังได้แสดงให้เห็นว่าเขาใช้ชีวิตเรียบง่ายอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของสังคมและโคดเด็ยวเปลี่ยวหางมาก ความสุขของเขาเพียงอย่างเดียว ก็คือการอ่านหนังสือและความสุขที่เขาคาดหวังจะได้รับก็คือ ความสุขที่จะได้รับจากการตายเพื่อพักผ่อนและหลุดพ้นจากภาวะปัจจุบันของโลกที่วุ่นวายนี้ แต่แล้วชีวิตของเคนจิกก็กลับคุ่มซึ้นขึ้นเมื่อวันหนึ่งเขาได้พบกับหญิงสาวไทยในชุดนักเรียนญี่ปุ่นที่ชื่อนิด เขาได้แต่ลอบมองเธออย่างเป็นสุขและคิมด้ากับเนื้อหาของหนังสือเล่มเดียวกับที่เธออ่านในห้องสมุดนั้น

ภาพยนตร์มีการพัฒนาการอย่างช้าๆ มีการแนะนำตัวละครแต่ละตัวที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของเคนจิพร้อมด้วยการเผยรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละครแต่ละตัวเพื่อให้ทราบที่มาและชีวิตของพวกเขา

ภาวะปัญหาหรือภาวะไม่สมดุล (disruption) เริ่มต้นขึ้นเมื่อตอนหลังจากซาบซึ่งกับนิทานเล่มเดียวกับที่นิดอ่านจนคิดที่จะฆ่าตัวตายโดยการกระโดดสะพานลงแม่น้ำ แต่ในขณะที่เวลานั้นเขาก็ได้พบกับนิดผู้หญิงที่เขาชอบ โชคร้ายที่นิดถูกรถชนตายกะทันหัน การตายของนิดทำ

ให้เขาได้รู้จักกับน้อย (พี่สาวของนิด) และปัญหาอีกปัญหาที่สร้างความยุ่งยากใจทำให้เคนจิไม่
อยากอยู่บ้านก็คือศพ 2 ศพที่เกิดจากการฆาตกรรมภายในบ้านของเขา ซึ่งศพหนึ่งก็คือพี่ชายของ
เขาเอง

ในภาพยนตร์เคนจิได้มีโอกาสใช้ชีวิตร่วมกันกับน้อยในบ้านของเธอที่บางปู
สถานที่ที่มีเรื่องราวของนิดและน้อย ความแตกต่างของวัฒนธรรมและความแตกต่างในนิสัยที่
ต่างกันสุดขีด ความไร้ระเบียบและความเจ้าระเบียบ ตัวละครเอกทั้งคู่ต่างพัฒนาความรู้สึกดีๆ ให้แก่
กันอย่างช้าๆ แม้มีช่วงที่ถูกคุกคามบ้างจากจอนผู้เป็นแฟนเก่าของน้อย ซึ่งต่อมาภาวะดังกล่าวกำลังจะ
เปลี่ยนแปลงเพื่อเข้าสู่ภาวะสมดุลขึ้นด้วยการจากกันของทั้งคู่ โดยน้อยจะเดินทางไปทำงานเริ่มต้น
ชีวิตใหม่ที่โอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น ส่วนเคนจิจึงต้องกลับบ้านมาใช้ชีวิตเหมือนเช่นปกติที่กรุงเทพฯ
ขณะเดียวกันก็มีคนในแก๊งอิทธิพลจากญี่ปุ่น และจอนที่จะมาตามฆ่าล้างแค้นเคนจิที่ห้องพัก แต่เขา
ก็รอดตายหวุดหวิด

ภาวะคลี่คลายสู่สภาวะสมดุลหรือสภาวะสงบสุขอีกครั้ง(new equilibrium)
ด้วยชีวิตใหม่ของน้อยที่โอซาก้า ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องราวของน้อยที่ญี่ปุ่นด้วยภาพการทำงาน
ของเธอในร้านอาหารที่ญี่ปุ่นอาจเพื่อต้องการถ่ายทอดให้เห็นว่าในตอนนี้นี้ชีวิตเธอกำลังจะเปลี่ยนไป
ในทางที่ดีขึ้น ด้วยการกลับเข้าไปอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของสังคมใช้ชีวิตแบบคนสามัญทำงานเลี้ยงชีพ
เป็นหลักเป็นฐานมั่นคงขึ้น ต่างจากเมื่อครั้งที่อยู่เมืองไทยที่แทบจะระบอบอาชีพที่แน่นอนของเธอ
ไม่ได้ ในที่สุดทั้งน้อยและเคนจิจึงต่างรู้สึกถึงความรู้สึกดีๆ ที่มีให้แก่กัน ในใจของแต่ละคน ทั้งคู่อยู่
ห่างไกลกันและอยู่กันต่างสถานะ เพราะสถานการณ์ของชีวิตเคนจิกำลังจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่
แย่ง โดยจากเคนจิกินปกติมีอาชีพที่แน่นอนใช้ชีวิตที่เรียบง่ายในกฎเกณฑ์ของสังคมกลับ
กลายเป็นอาชญากรที่ตำรวจจับกุมในตอนท้ายของเรื่องอาจด้วยข้อหาเป็นอาชญากรฆ่าคนตาย หรือ
อาจด้วยข้อหาผู้ที่เป็นหนึ่งในแก๊งอิทธิพลจากญี่ปุ่นที่อพยพเข้าประเทศไทยมา เห็นได้จากการ
เปิดเผยสัญลักษณ์บางอย่างให้ผู้ชมได้ขบคิดนั่นคือ รอยสักบนหลังเคนจิที่มีแบบเดียวอย่างที่ปรากฏ
บนหลังของพี่ชายเขา และนั่นอาจเป็นสัญลักษณ์ของการเป็นสมาชิกในกลุ่มอิทธิพลหนึ่งจากญี่ปุ่น

ตารางที่ 29 โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe*

ภาวะการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะสงบสุข (equilibrium)	เคนจิเจ้าหน้าที่ห้องสมุดใช้ชีวิตเรียบง่ายและหมกมุ่นกับการฆ่าตัวตายเพื่อหวังจะพบกับความสุขดังใจปรารถนา
2.ภาวะปัญหาหรือไม่สมดุล (disruption)	- พี่ชายเคนจิถูกฆ่าตายและเคนจิฆ่าเพื่อนพี่ชายตาย - น้อยและเคนจิพบกันด้วยเหตุบังเอิญจากการตายของนิดที่ประสบอุบัติเหตุรถชน

	- น้อยและเคนจิคคนต่างขั้วได้มีโอกาสใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันในบ้านของน้อยที่บางปู
3.ภาวะการแก้ไข้ปัญหา (equalization)	- น้อยไปทำงานที่โอซาก้า ประเทศญี่ปุ่นและเคนจิกกลับไปใช้ชีวิตปกติแบบมนุษย์ทำงานที่บ้านในกรุงเทพฯ - เคนจิกถูกตามฆ่าโดยแก๊งอิทธิพลจากญี่ปุ่นและจนแต่เขารอดตายมาได้
4.การกลับสู่ภาวะสงบสุข (new equilibrium)	- น้อยและเคนจิคต่างคนต่างใช้ชีวิตตามทางของตัวเอง น้อยเริ่มทำงานในญี่ปุ่นและรอคอยที่จะได้พบเคนจิก ส่วนเคนจิกถูктารวจจับ - น้อยและเคนจิคต่างตระหนักแก่ใจของแต่ละคนถึงความรู้สึกดีๆ ที่มีให้แก่กันจนอาจเรียกได้ว่าเป็นความรัก

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *Last Life In The Universe* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) เป็นดังนี้

0. ตัวเอกชายผู้มีนิสัยเจ้าระเบียบ ใช้ชีวิตอย่างเคร่งครัดในกฎเกณฑ์อยู่มาก เขาเกลียดชังที่จะมีชีวิตอยู่ในสังคมเมืองยุคโลกาภิวัตน์ที่ต้องเหน็ดเหนื่อยและวุ่นวายอย่างมากเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด โดยเฉพาะการเหน็ดเหนื่อยกับการใช้ชีวิตที่ต้องพึ่งพิงยึดติดอยู่กับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี หรือ โลกแห่งข้อมูลข่าวสาร ไร้พรมแดนเป็นสำคัญ

2. ดังนั้น ตัวเอกชายจึงพยายามฆ่าตัวตายเพื่อหนีออกจากโลกที่วุ่นวายใบนี้ แต่แล้วก็ได้มาพบกับตัวละครเอกหญิงที่ทำให้ความคิดหรือทัศนคติในทางลบที่เขามีต่อโลกใบนี้เปลี่ยนไป

3. ตัวเอกชายไม่รู้สึกโดดเดี่ยวอีกแล้ว เขารู้จักที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมและใช้ชีวิตให้เป็นสุขกับโลกใบนี้หลังจากที่ได้มีโอกาสมาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับตัวเอกหญิง ซึ่งนอกจากทัศนคติของตัวเอกชายต่อโลกใบนี้ได้เปลี่ยนไปในทางบวกแล้วเขายังรู้สึกชุ่มชื่นหัวใจหรืออาจเรียกได้ว่ามีความรักความอบอุ่นที่ได้รับจากตัวเอกหญิง ทำให้เขาเห็นว่า การมีชีวิตอยู่ในโลกนี้ต่อไปเป็นสิ่งที่มีความหมายอย่างน้อยเขาก็จะได้มีโอกาสได้พบเจอและอยู่ร่วมกับตัวเอกหญิงที่เขาหลงรักจนทำให้เขาไม่คิดฆ่าตัวตายอีกเลย

หรือ มีรูปแบบโครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) โดยสรุปคือ

1. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของ

ตัวเองให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นที่ไปตามความต้องการของตนเอง

2. วิธีการแก้ไขปัญหาของตัวเองไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหานั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน

3. ตัวเองทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างมีความสุขนั่นเอง

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ลักษณะการคลี่คลายปมปัญหาของตัวเองละครเอกในเรื่องนั้นได้สะท้อนให้เห็นถึงแง่คิดเกี่ยวกับการที่มนุษย์รับมือเปลี่ยนแปลงโลกหรือสภาวะแวดล้อมรอบตัวให้เป็นที่พอใจต้องการได้ทั้งหมด หรือการหนีออกจากสภาพสังคมที่ตนเองอย่างสุดโต่งด้วยการฆ่าตัวตายก็ไม่ใช่หนทางที่ถูกต้องถึงมือเป็นการยอมพ่ายแพ้ต่อชีวิตมากกว่า ดังนั้นหนทางที่ดีกว่าในการคลี่คลายเรื่องราวหรือคลายปมปัญหาภายในจิตใจให้ลดทอนลงได้ก็คือ การเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตได้อย่างสอดคล้องกลมกลืนกับสภาพสังคมที่ตนดำรงอยู่อย่างมีความสุข โดยเฉพาะการแสวงหาความสุขทางจิตใจที่ซ่อนอยู่ภายใต้สังคมนั้นหรือพยายามแสวงหาข้อดีของมันแล้วใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนซึ่งวิถีทางเช่นนี้นั้นก็เป็นวิถีทางแบบโลกตะวันออก นอกจากนี้การพยายามที่จะฆ่าตัวตายเพื่อหนีออกจากโลกนี้นั้นน่าจะมีปัจจัยผลักดันซ่อนอยู่ภายในจิตใจของตัวละครเอกชายในเรื่อง นั่นก็คือ อิทธิพลแนวคิดแบบของชาวตะวันออก และแบบเฉพาะของชาวญี่ปุ่นที่มีความต้องการที่จะดำรงชีวิตอยู่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคมของตน หรือก็อาจเป็นเพราะความเปลี่ยวเหงาที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ในสังคมของคนยุคใหม่ที่แบบต่างคนต่างอยู่กับหาความสุข โดยเน้นค่านิยมทางวัตถุ หรือพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเป็นสำคัญมากกว่าจิตใจแบบสังคมเมืองยุคโลกาภิวัตน์ ตามอิทธิพลของโลกตะวันตก

4.5.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นความคิดของภาพยนตร์ดังนี้

ความสุขที่แท้จริงคือความสุขสงบภายในจิตใจที่ได้มาจากการใช้ชีวิตแบบประนีประนอมอย่างสอดคล้องกลมกลืนกับสภาวะแวดล้อมหรือสังคมที่ตนดำรงอยู่ หรือเรียกได้ว่าเป็นการดำเนินชีวิตแบบทางสายกลางไม่สุดโต่งจนเกินไป ในกรณีนี้ตัวเองในเรื่องมีความรู้สึกเห็นดีเห็นอยู่ และเกลียดชังกระแสของโลกยุคโลกาภิวัตน์และโลกแห่งข้อมูลข่าวสารมากมาย รวมถึงการใช้ชีวิตแบบพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆที่เจริญก้าวหน้าอยู่ตลอดเวลาที่ทำให้มนุษย์ในสังคม โดยเฉพาะในสังคมเมืองต้องดิ้นรนวิ่งตามให้ทันเพื่อความอยู่รอด อย่างไรก็ตามการพยายามแสวงหาความสุขจากโลกยุคใหม่นี้ให้พบก็ทำให้ชีวิตเป็นสุขได้

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่ามีการชี้ให้เห็นถึงข้อเสียของการดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคปัจจุบันแบบสังคมโลกาภิวัตน์ที่มีความสับสนวุ่นวาย ฟุ้งฟิงวัตถุและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอย่างมากจนมองข้ามสงบสุขในจิตใจมนุษย์ไป อย่างไรก็ตามก็มีการที่ตัวละครตระหนักถึงปัญหานี้และพยายามจะหนีโลกที่สับสนวุ่นวายดังกล่าวด้วยการฆ่าตัวตายนั่นถือเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกต้องและสุดโต่งเกินไป อีกทั้งยังคิดบาปต่อศีลธรรมต่อหลักธรรมทางศาสนา โดยเฉพาะความเชื่อของพุทธศาสนาแห่งโลกตะวันออกที่เห็นว่าการฆ่าตัวตายคือความผิดบาปอีกด้วย กระนั้นในภาพยนตร์ก็มีการสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครเอกชายได้ค้นพบกับทางออกที่ดีกว่าแบบตะวันออกที่สามารถช่วยคลายปมปัญหาในจิตใจได้ นั่นคือ การใช้ชีวิตแบบตะวันออกที่พยายามจะใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนกับสภาวะแวดล้อมหรือสังคมที่ตนดำรงอยู่ให้เป็นปกติสุขให้ได้ พยายามแสวงหาความสุขที่อยู่แวดล้อมรอบตัว มองโลกในแง่ดี เน้นการแสวงหาความสุขในจิตใจเป็นหลัก เพราะมนุษย์เราไม่มีความสามารถมากพอที่จะไปเปลี่ยนแปลง จัดการ หรือควบคุมสังคมให้เป็นไปตามที่ใจตนต้องการได้

นอกจากนี้ยังจัดได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้แก่นความคิดหลักที่วิพากษ์สังคมยุคโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันที่สร้างให้เห็นความสำคัญกับการแสวงหาความสุขจากการบริโภควัตถุและเงินตราเป็นใหญ่

4.5.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้งประเภทต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 30 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
เคนจิ	มีความเป็นตัวของตัวเองสูง เจ็บแค้นและไม่ชอบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับใคร เบื่อหน่ายสังคมเมืองของโลกใบนี้ที่วุ่นวายจึงอยากหนีด้วยการฆ่าตัวตาย	การมีชีวิตอยู่แบบได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคม จะได้ไม่ต้องใช้ชีวิตด้วยความเหงาโดดเดี่ยวอีก

ตารางที่ 31 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
เคนจิ กับ น้อย	มีความขัดแย้งเชิงพฤติกรรม โดย - เคนจิ ชายหนุ่มชาวญี่ปุ่นมีฐานะการงานมั่นคงในสังคม บุคลิกสุภาพเรียบร้อย ไม่ค่อยพูด เจ้าระเบียบ

	และรักสะอาดมาก - น้อย หญิงสาวชาวไทยมีนิสัยแข็งกระด้าง ชอบพูดจาตรงไปตรงมาแบบขวานผ่าซาก ใช้ชีวิตค่อนข้างเสเพล ไม่มีการงานที่มั่นคงแน่นอน ไร้ระเบียบและสกปรกมาก
เคนจิ กับ พี่ชาย	มีความขัดแย้งเชิงพฤติกรรม โดย เคนจิเป็นคนที่ปิดตัวเองอยู่ในกฎเกณฑ์ต่างๆ สุภาพเรียบร้อยมีระเบียบ และรักความสะอาดมาก ขณะที่พี่ชายเขา เป็นคนโผงผางชอบทำอะไรตามใจตนเองเป็นหลัก รักอิสระเสรี ไร้ระเบียบ ไม่ยึดติดกฎเกณฑ์ใด และไม่รักสะอาด
เคนจิ กับ ทาจิมะซัง	ทาจิมะซังหัวหน้าแก๊งยาภูเขาที่พี่ชายเคนจิสังกัดอยู่ ตามมาล่าล้างแค้นเคนจิที่ประเทศไทย เพราะเคนจิได้ไปฆ่าลูกน้องเขาไว้ แต่เคนจิหนีรอดมาได้เสียก่อนที่ทาจิมะจะเข้ามาทำร้ายเขาเสียอีก
เคนจิ กับ จอน	จอนขัดแย้งกับเคนจิ เนื่องจากจอนหึงหวงน้อยแฟนเก่าของตนที่มาชอบพอกับเคนจิ แม้เขาพยายามเข้าทำร้าย เคนจิหลายครั้งแต่ก็ไม่อาจทำอะไรเขาได้เลยแม้แต่บ่อย

ตารางที่ 32 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง

Last Life In The Universe

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
เคนจิ – เขาชอบใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย ไม่ชอบใช้ชีวิตแบบฟุ้งฟุ้งชืดชืดกับวัตถุใดๆ หรือแสวงหาความสุขความสะดวกสบายด้วยการฟุ้งฟุ้งวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีต่างๆเพื่อการสื่อสารกับผู้คนหรือโลกภายนอก เช่น โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ เป็นต้น เขารู้สึกเหน็ดเหนื่อยและสับสนวุ่นวายอย่างมากที่ต้องวิ่งตามกระแสของข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนเหล่านี้ เพราะเขาต้องการความสุขส่วนตัวอย่างมาก และสิ่งที่จะสร้างความสุขหรือบันเทิงให้กับเขาได้ก็มีเพียงการอ่านหนังสือเท่านั้น	สังคมเมืองยุคปัจจุบัน – สังคมแบบวัตถุนิยม ยุคโลกาภิวัตน์ มีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างมาก รวมถึงเป็นโลกแห่งเสรีทางการสื่อสาร หรือ โลกแห่งข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้หมดทั่วยุทธโลก

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีการเน้นไปที่ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครและความขัดแย้งของตัวละครเอกกับสังคมเป็นหลัก โดยเมื่อปม

ปัญหาภายในจิตใจต่างๆที่เกิดจากความขัดแย้งดังกล่าวของตัวละครเอกในเรื่องคลีคลาย เรื่องราวที่จบลงอย่างสงบสุข ในที่นี้การคลีคลายของโครงเรื่องก็คือ การที่ตัวละครเอกเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับสังคมที่ยึดติดกับเทคโนโลยีได้อย่างเป็นสุขแล้ว และไม่รู้สึกลดเดี้ยวอีกต่อไปแล้วเพราะ เขามีหญิงสาวที่เขารักมากคอยอยู่เคียงข้างในจิตใจของเขาเสมอ สิ่งเหล่านี้ทำให้เขาไม่รู้สึกลดเดี้ยว แยกจากสังคมและไม่คิดฆ่าตัวตายอีก สำหรับความขัดแย้งระหว่างคนกับคนก็เป็นเพียงแค่การกระทบกระทั่งกันเล็กน้อยไม่สำคัญหรือสร้างปัญหาที่ยากลำบากอันใดแก่ตัวเอกชายเลย การพยายามบุกเข้ามาทำร้ายของพวกผู้ร้าย (ได้แก่ จอน และทาจิมะซัง) ที่ขัดแย้งกับเขานั้นเขาสามารถหนีรอดมาได้ทุกครั้ง โดยสรุปแล้วภาพยนตร์พยายามจะชี้ให้เห็นข้อดีของการใช้ชีวิตแบบ ตะวันออก ที่เน้นการให้ความสำคัญกับจิตใจ ด้วยมองว่าปัญหาต่างๆนั้นล้วนเกิดขึ้นจากจิตใจหรือ จากความขัดแย้งในจิตใจซึ่งถ้าแก้ไขปัญหาที่จิตใจได้ชีวิตก็เป็นสุข หรือจากปัญหาความขัดแย้งที่ตัวละครเอกไม่มีความสุขกับสังคมที่ตนดำรงอยู่นั้น ทางออกที่ดีตามแนวคิดตะวันออกก็คือ เขาจะต้อง รู้จักเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนหรือประนีประนอมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวให้ได้ แล้วชีวิตเขาก็จะมีความสุขสงบเอง

4.5.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพ และบทบาทต่างๆ ดังต่อไปนี้

- เคนจิ ตัวละครเอกชาย (พระเอก) เขาเป็นหนุ่มชาวญี่ปุ่นที่มาทำงานเป็นเจ้าหน้าที่ห้องสมุดแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ที่ใช้ชีวิตทำงานไปวันๆด้วยความเหงาโดดเดี่ยวและไม่มียะไรแปลกใหม่ ความสุขเพียงสิ่งเดียวที่เขาทำคืออ่านหนังสือ เขาหมกมุ่นกับการฆ่าตัวตายอย่างมาก เพราะเหน็ดเหนื่อยกับการใช้ชีวิตประจำวันที่สับสน วุ่นวายน่าเบื่อ และต้องการหนี ออกจากโลกแบบสังคมยุคโลกาภิวัตน์ที่วุ่นวายที่ผู้คนต่างพึ่งพายึดติดกับวัตถุรวมถึงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆเป็นสำคัญซึ่งอาจรวมถึงการหนีออกจากการเป็นอาชญากรหรือสมาชิกแก๊งยาสูบเมื่อครั้งอดีตที่ญี่ปุ่นอีกด้วย สำหรับบุคลิกภาพด้านอื่นๆของเขานั้นมีความสุขคล้อยไปกับบุคลิกภาพชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่อยู่มากแต่ภาพยนตร์อาจจะสร้างแบบเกินจริงไปมากเพื่อประชดเสียดสีชาวญี่ปุ่น ได้แก่ การที่เขาเป็นคนที่รักสะอาด และเคร่งครัดต่อระบบกฎเกณฑ์ต่างๆอย่างมากเกินจากคนปกติทั่วไปในสังคม
- น้อย ตัวละครเอกหญิงที่มีลักษณะแบบสมจริง (round character) ที่ไม่ได้มีรูปลักษณ์ตามบุคลิกนางเอกในแบบฉบับทั่วไปที่มีก้อนอ่อนหวานน่ารักเรียบร้อย

อย่างกุลสตรี หรือเป็นผู้หญิงทำงานผู้มากด้วยความสามารถอะไร เธอเป็นเพียงผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ชอบพูดจาขวานผ่าซาก ไม่ไพเราะนัก เป็นผู้หญิงยุคใหม่ที่ต่อสู้ดิ้นรนเลี้ยงตัวเองตามลำพัง เธอใช้ชีวิตให้หมดไปวันๆอย่างเปล่าเปลี่ยวเดียวดายด้วยความพยายามที่จะลืมอดีตและความหุดหู่เศร้าใจรวมถึงความผิดบาปที่ตนได้ทำให้นิคน้องรักต้องถูกรถชนตาย ถึงแม้ว่าเธอจะมีบุคลิกห้าหาญกล้าเผชิญหน้ากับสิ่งต่างๆ แม้แต่การเผชิญหน้ากับผู้ชายที่แข็งแกร่งกว่า แต่เธอก็ยังต้องการจะได้รับความรักและปกป้องจากพระเอกอย่างเคนจิอยู่ดี โดยเฉพาะภัยคุกคามจากแฟนเก่าชื่อจอนที่คอยมาใช้อ่านาจรระรานอยู่เสมอ ไม่เว้นแม้การใช้กำลังทำร้ายเธอ นอกจากนี้เธอมีความคาดหวังที่จะมีชีวิตใหม่ที่ดีกว่าจึงตัดสินใจไปทำงานที่สุจริตมั่นคงที่โอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น

นิต น้องสาวของน้อยที่เคนจิแอบหลงรักตั้งแต่แรกเห็น เธอทำงานเป็นผู้หญิงบริการในบาร์ญี่ปุ่น เธอถือเป็นตัวแทนของเด็กสาววัยรุ่นใจแตกในสังคมยุคใหม่ที่เลี้ยงชีวิตตามลำพัง ไม่มีพ่อแม่ผู้ปกครองคอยดูแลอย่างใกล้ชิด บุกหาเงินและวัดดูตามค่านิยมของสังคมยุคนี้เป็นสำคัญ เธอรักและเชื่อฟังพี่สาวคนเดียวของเธอ แม้ว่าพี่สาวจะปากร้ายคิดว่าเธอก็ตามในเหตุการณ์ที่เธอถูกรถชนตายเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้เคนจิกับน้อยมาพบกันเป็นครั้งแรก เธอจึงเสมือนเป็นตัวกลางนำพาให้น้อยและเคนจิได้มาพบกันและพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในที่สุด

พี่ชายเคนจิ เขาเป็นชาวญี่ปุ่นที่เป็นหนึ่งในสมาชิกแก๊งมาเฟียของเมืองโอซาก้า เพราะเคยทำผิดต่อลูกสาวหัวหน้าแก๊งเอาไว้จึงหนีมาอยู่กับน้องชายที่กรุงเทพฯ ประเทศไทยแต่สุดท้ายก็โดนเพื่อนในแก๊งตามฆ่าเพื่อล้างแค้นให้หัวหน้าในที่สุด เขาเป็นคนที่มึลึกลับบุคลิกภาพตรงกันข้ามกับเคนจิอย่างมาก นั่นคือ เขาเป็นคนที่รักอิสระเสรี ไร้ระเบียบ ไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์อะไรเลย รักสนุก ชอบที่จะหาความสุขจากวัตถุหรือจากเทคโนโลยีต่างๆ และจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวในโลกนี้ แม้แต่หาความสุขจากการเที่ยวผู้หญิงบริการ หรืออาจกล่าวได้ว่าเขาเป็นคนที่ใช้ชีวิตแบบยึดมั่นถือมั่นตามความต้องการของตนเองเป็นใหญ่อย่างไม่สนใจแม้แต่การกระทำผิดกับหัวหน้าแก๊งของตนก็ตาม ที่สำคัญก็คือเขาไม่เคยคิดที่จะฆ่าตัวตายแม้ว่าจะกำลังเผชิญหน้ากับปัญหาอยู่ก็ตาม ซึ่งนอกจากตัวละครตัวนี้จะถูกสร้างให้มีบุคลิกตรงข้ามกับเคนจิอย่างสิ้นเชิงเพื่อใช้เปรียบเทียบให้เห็นบุคลิกลักษณะของเคนจิได้อย่างเด่นชัดแล้ว เขายังทำหน้าที่ในการสื่อสารถึงภูมิหลังของชีวิตเคนจิให้ผู้ชมได้รับทราบอีกด้วย

จอน แฟนเก่าของน้อยที่คอยตามรังควานน้อยอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้น้อยกับ

ไปอยู่กับคน หรือคินคินดีด้วย แต่เมื่อน้อยไม่ยอมก็ใช้กำลังทำร้ายร่างกายน้อย และเมื่อเขารู้ว่าเคนจิจอยู่กับน้อยเขาก็เลยมาตามฆ่าเคนจิจที่บ้านที่กรุงเทพฯ เขามีบุคลิกภาพเป็นแบบนักแสดงอัมพาต ใช้กำลังเป็นใหญ่มากกว่าที่จะใช้สมอง ชอบเอาอารมณ์ความต้องการของตนเป็นใหญ่ คอยหาเรื่องกับผู้อื่นไปทั่ว อีกทั้งเขายังมีผู้หญิงอยู่ในปกครองมากมายเหมือนกับว่าเขาเป็นคนที่คอยคุมผู้หญิงเพื่อขายบริการหาเงินให้เขา เขามักหาความสุขจากผู้หญิงเสมอ และไม่ซื่อสัตย์กับน้อย

ทาจิมะซัง เขาเป็นหัวหน้าแก๊งยาภูเขาจาก โอซาก้า เขาเดินทางจากญี่ปุ่นเพื่อฆ่าเคนจิจที่บ้านพักในกรุงเทพฯ หลังจากที่ถูกน้อง (คนที่ฆ่าพี่ชายเคนจิจตาย) ของเขาถูกเคนจิจฆ่าตาย นอกจากนี้ ยังถือได้ว่าตัวละครตัวนี้ถูกใช้เพื่อสะท้อนและเสียดสีแก๊งยาภูเขาที่หัวหน้าชอบไปไหนแบบมีลูกน้องคอยตามประกบอยู่ใกล้ๆ ชอบใช้กำลังข่มลูกน้อง เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ร่วมเรื่องนี้ โดยสรุปแล้วพบว่า มีการสร้างตัวละครให้มีลักษณะแบบสมจริง (round character) ที่มีทั้งด้านดีและไม่ดีอยู่ในตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างลักษณะเช่นนี้ให้แก่ตัวละครเอกชายและหญิงของเรื่อง แต่การสร้างบทบาทแบบผู้ร้ายนั้นก็ เป็นลักษณะแบบแบน (flat character) คือ ร้ายอย่างเดียวแบบไม่มีเหตุผลใซ้อารมณ์ของตนเป็นใหญ่ และมักใช้กำลังเป็นเครื่องตัดสินปัญหา มีการถ่ายทอดให้เห็นถึงชีวิตของผู้คนในสังคมเมืองปัจจุบัน ยุคโลกาภิวัตน์ตามอิทธิพลตะวันตก ได้แก่ การที่ตัวละครมักใช้ชีวิตตามลำพังอย่างโดดเดี่ยว มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับที่ต่ำ, ความเป็นปัจเจกชนสูงยึดเอาความเห็นหรือความต้องการของตนเองเป็นใหญ่, มุ่งหาความสุขแบบยึดติดในวัตถุกับการใช้ชีวิตแบบฟุ้งฟิง วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีหรือวิทยาการต่างๆเป็นสำคัญ, การสะท้อนให้เห็นปัญหาสังคมเกี่ยวกับสิทธิความเท่าเทียมกันของชายหญิงผ่านตัวละครผู้หญิง (น้อยกับนิด) วัยรุ่นที่ติดยาและหาเลี้ยงชีพด้วยการค้าบริการ รวมทั้งการถูกผู้ชายคุกคามทำร้ายร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทอดให้เห็นถึงลักษณะบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่น และพฤติกรรมแบบอาชญากรผู้มีอิทธิพลแบบแก๊งยาภูเขาอีกด้วย โดยเฉพาะบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่นถูกถ่ายทอดผ่านบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายได้อย่างสอดคล้องกับข้อเท็จจริงในการศึกษาคนญี่ปุ่นค่อนข้างมาก ประกอบบุคลิกภาพดังนี้ ได้แก่ ความไม่เป็นมิตรสนิทสนมยาก, เก็บความรู้สึกไม่แสดงออกอย่างเปิดเผยโดยเฉพาะกับคนแปลกหน้า, ขยัน , รักสุขภาพระเบียบเสมอ, สะอาดมาก, มีมารยาท และค่านิยมเรื่องการฆ่าตัวตายของชาวญี่ปุ่นที่มีสาเหตุทางจิตมาจากแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการการยอมรับจากกลุ่มหรือสังคมที่ตนดำรงอยู่

นอกจากนี้เรื่องนักแสดงก็เป็นที่น่าสนใจเพราะมีการใช้นักแสดงนำเป็น

นักแสดงที่มีชื่อเสียงหรือดารายอดนิยมจากทั้งสองชาติที่เป็นส่วนหนึ่งของผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ไทย-เอเชียเรื่องนี้ได้แก่ นักแสดงชาวญี่ปุ่นและ นักแสดงไทย ทั้งนี้ ผู้รับบทเป็นตัวละครเอกชายในเรื่อง (เคนจิ) ได้แก่ นักแสดงญี่ปุ่นยอดนิยม ชื่อ อาซาโนะ ทาดาโนบุ และ สองนักแสดงนำหญิงของไทย ได้แก่ สนิทธา บุญยะศักดิ์ที่รับบทเป็นนางเอกในเรื่อง (น้อย) และไลลา บุญยะศักดิ์ ที่รับบทเป็นนินด

4.5.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

- ฉากยุคสมัยหรือที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง ได้แก่ ฉากประเทศไทยยุคร่วมสมัยหรือประเทศไทยยุคโลกาภิวัตน์ที่มีความเจริญด้านวัตถุและเทคโนโลยีอยู่มาก โดยมีฉากหลักๆที่ปรากฏเหตุการณ์ในเรื่องให้ดำเนินไปอย่างสำคัญ คือ บ้านพักของเคนจิ และบ้านพักของน้อย โดยบ้านพักของเคนจิเป็นแบบห้องพัก หรืออพาร์ทเมนท์แห่งหนึ่งซึ่งถือเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตแบบคนเมืองใช้ชีวิต ส่วนบ้านพักของนินดกับน้อยเป็นบ้านพักชายทะเลที่บางปูใน

- ฉากในบ้านพักของเคนจิเป็นฉากสำคัญต่อการแนะนำตัวละครอย่างเคนจิ ความรู้สึกนึกคิดของเขา ลักษณะนิสัยเป็นอย่างไรสามารถพิจารณาได้จากฉากที่เป็นข้าวของเครื่องใช้ต่างๆในบ้านของเขา รวมทั้งแนะนำพฤติกรรมกรมกุ่มอยู่กับการฆ่าตัวตายเราเห็นการพยายามฆ่าตัวตาย 3 ครั้งที่ปรากฏให้เห็นในฉากภายในบ้านแห่งนี้ ครั้งแรกการผูกคอตายในโถงของบ้านที่แวดล้อมด้วยชั้นหนังสือ ครั้งที่2 ในฉากห้องนอนที่เขาพยายามเอาหมอนปิดหน้าปิดจมูกให้ตาย ครั้งที่3ในห้องนอนอีกเช่นกันเขาพยายามใช้ปืนที่พบในกล่องใส่ตุ๊กตาของพี่ชายฆ่าตัวเอง รวมถึงเหตุการณ์ฆาตกรรมที่ปรากฏที่นี่ถึงสองครั้ง ทั้งหมดถือได้ว่าฉากได้ช่วยสะท้อนให้เห็นบุคลิกภาพและพฤติกรรมของชาวญี่ปุ่นผ่านตัวละครเคนจิในเรื่อง เช่นเขาเป็นคนที่รักสะอาด และเป็นระบบระเบียบอย่างมาก ก็เห็นได้จากฉากที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงการจัดเก็บข้าวของภายในบ้านอย่างเป็นระเบียบและสะอาดอย่างมาก เป็นต้น รวมถึงการสะท้อนแนวคิดเรื่องการฆ่าตัวตายของคนญี่ปุ่น

- ฉากบ้านพักของน้อยที่บางปูนั้นช่วยถ่ายทอดให้เห็นลักษณะนิสัยของน้อยจากข้าวของภายในบ้านและพฤติกรรมอื่นๆ ได้แก่เครื่องใช้ภายในบ้านที่วางไม่เป็นระเบียบและสกปรกมาก ทำให้รู้ว่าน้อยเป็นคนนิสัยไร้ระเบียบและสกปรกอย่างมากด้วย นอกจากนี้ฉากนี้ยังนับเป็นฉากที่สำคัญที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนี้ เพราะเป็นที่ที่ทั้งน้อยและเคนจิได้มีโอกาสใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ดีๆให้แก่กันพัฒนาความรู้สึกดีๆให้แก่กันจนทำให้ทัศนคติในการมอง

สังคมของเคนจิเปลี่ยนไปในทางบวกและเลิกคิดฆ่าตัวตาย- ฉากที่เป็นการแสดงให้เห็นถึงการดำเนินชีวิตของตัวละคร ได้แก่ฉากห้องสมุดที่แสดงให้เห็นการใช้ชีวิตประจำวันของเขา ในวันหนึ่งเขาใช้ชีวิตเกี่ยวพันอยู่สองที่คือบ้านและห้องสมุดนี้ใช้ชีวิตสัมพันธ์กับผู้อื่นบ้างก็มีเพียงแค่เพื่อนร่วมงานสาวของเขาคนหนึ่งเท่านั้น มันได้สะท้อนชีวิตของเคนจิอย่างสามัญชนคนหนึ่งเป็นมนุษย์เงินเดือนใช้ชีวิตไปวันๆกับงานในสังคมเมืองของกรุงเทพฯเหมือนกับชีวิตคนชนชั้นกลางอย่างอื่นทั่วไป นอกจากนี้ยังมีฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของนิต และน้อย โดยของนิตคือฉากในไนท์คลับ ญี่ปุ่นเป็นการแนะนำอาชีพของนิตที่ เป็นผู้ให้บริการ ส่วนน้อยไม่ชัดเจนนักในเมืองไทยเธอเมื่อใช้ชีวิตให้หมดไปวันๆในบ้านพักของเธอนั้นและเวลาไปเริ่มชีวิตใหม่ที่โอซาก้า โอซาก้าเป็นฉากหนึ่งซึ่งช่วยแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตในสังคมของน้อย เห็นอย่างชัดเจนว่าเธอทำงานในร้านอาหารแห่งหนึ่งในหน้าที่บริการ และพักอาศัยอยู่ที่ห้องเช่าแห่งหนึ่งร่วมกับคนญี่ปุ่นใน โอซาก้านี้และดูเหมือนชีวิตเธอจะดูเป็นระบบระเบียบขึ้นสังเกตได้จากข้าวของของเธอที่ดูเป็นระเบียบเรียบร้อย สะอาดตาต่างจากบ้านที่เมืองไทย

- ฉากบรรยายอากาศของกรุงเทพฯ ถูกกล่าวถึงผ่านบทพูดของตัวละครนอกเหนือจากการเล่าเรื่องที่ชายเคนจิตอนที่มาถึงเมืองไทยใหม่ๆที่กล่าวว่า “กรุงเทพฯเป็นเมืองที่รถติดมากและร้อนมาก”

- ฉากสภาพบ้านเมืองของกรุงเทพฯนี้ยังปรากฏอย่างสำคัญ 1 ครั้งในเหตุการณ์ที่เป็นประสบการณ์สำคัญที่ทำให้ตัวละครเอกทั้งคู่ได้แก่น้อย และเคนจิได้มาพบเจอกันเป็นครั้งแรก ทั้งสองเข้ามามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันไม่เฉพาะด้วยเหตุผลที่ทั้งคู่อยู่ในเหตุการณ์พอดีเป็นสำคัญแต่ด้วยความรู้สึกดีที่ทั้งคู่ต่างมีให้แก่นิตด้วย เหตุการณ์ที่ว่านี่คืออุบัติเหตุรถชนที่ทำให้นิตถึงตาย ปรากฏในฉากถนนบนสะพานทางข้ามแม่น้ำ นอกจากนั้นเหตุการณ์สำคัญๆมักถูกแนะนำให้เห็นภายในตัวบ้านไม่ว่าจะเป็นบ้านเคนจิหรือบ้านน้อย

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า โดยสรุปแล้วประกอบไปด้วยฉากดังนี้

0. ฉากสังคมเมืองยุคใหม่ สังคมที่มีความเจริญด้านวัตถุมากและผู้คนในสังคมต่างต้องดิ้นรนเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอด มีการให้ความสำคัญกับครอบครัวในระดับต่ำ อีกทั้งผู้คนมีการใช้ชีวิตแบบฟุ้งเฟ้อและเชื่อถือในวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีหรือภูมิปัญญาต่างๆตามแบบตะวันตก มากกว่าภูมิปัญญาหรือแนวคิดของโลกตะวันออกที่มุ่งเน้นแสวงหาความสุขจากจิตใจเป็นสำคัญ (ฉากหลัก คือฉากประเทศไทยยุคปัจจุบันและปรากฏฉากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนน้อยที่ไม่สำคัญตาม โครงเรื่องนัก)

0. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบโลกตะวันออก และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ในกรณีนี้ได้แก่ การถ่ายทอดชีวิตความเป็นอยู่ของไทยยุค

ปัจจุบัน และที่น่าสนใจก็คือการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่น โดยเฉพาะ ลักษณะบุคลิกภาพและความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวญี่ปุ่น

4.5.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์พบสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ดังต่อไปนี้

● สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก

1. จิ้งจกและนิทานจิ้งจก เป็นตัวหมายถึง ความเดี๋ยวตายเปล่าเปลี่ยว

สัญลักษณ์นี้ปรากฏขึ้นอย่างสำคัญ 3 ครั้ง โดยครั้งแรกปรากฏบนเพดานห้อง เคนจิในซีเควนซ์แรกที่แนะนำเคนจิและเคนจิกำลังจะฆ่าตัวตายด้วยการผูกคอ ครั้งที่สองตอนที่น้อย เสดยบานโซฟาในบ้าน ครั้งที่สาม มันหล่นลงมาจากเพดานหลังจากที่น้อยและเคนจิเริ่มมานั่งคูทีวี ด้วยกันเป็นการหมายถึงการออกจากภาวะเปล่าเปลี่ยวเดี๋ยวตายมามีกันและกัน ความรู้สึกดีๆของคน ทั้งคู่เริ่มเกิดขึ้นแล้ว นอกจากนี้ยังมีการปรากฏของหนังสือ “จิ้งจกที่เดี๋ยวตาย” ซึ่งก็คือความ หมายถึง ความเดี๋ยวตายเปล่าเปลี่ยวของคนสามคนคือ นิด เคนจิ และน้อย ที่ต่างก็ชอบที่จะอ่าน หนังสือเล่มนี้เช่นกัน

นอกจากนี้ยังถือเป็นการใช้สัญลักษณ์พิเศษความหมายนี้เพื่อให้เห็นถึงลักษณะ ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมเมืองยุคปัจจุบันที่ดำรงชีวิตแบบต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างต้อง คดิรณให้ชีวิตของตนอยู่รอด ภายใต้อิทธิพลที่ทั่วทั้ง โลกต่างเชื่อมโยงถึงกันหมดทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม โดยเฉพาะการหลั่งไหลของอิทธิพลตะวันตก ผู้คนยึดติดในคุณค่าทางวัตถุ และ ฟังฟังเทคโนโลยีต่างๆ ในการสื่อสารหรือในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างมากกว่าการให้ความสำคัญ กับความรู้สึกแห่งจิตใจ สภาวะแวดล้อมเช่นนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันให้ผู้คน โดยเฉพาะสังคมเมือง ที่มีความสับสนวุ่นวายเกิดความรู้เหงา โดดเดี่ยว และสับสนทางอารมณ์อยู่มาก

2. ศาลพระภูมิ เป็นสัญลักษณ์พิเศษทางภาพหมายถึง ความมั่นคง หรือเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ

เห็นได้จากการที่น้อยยกมือไหว้ศาลพระภูมิแสดงความเคารพเสมือนเป็น เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจท่ามกลางชีวิตที่โดดเดี่ยวตอนที่เธอวิ่งออกหาเคนจิหลังจากที่เธอไล่เขาไป เพราะเขาไปแอบขึ้นห้องนอนคู่ว่าวของเครื่องใช้ส่วนตัวของนิด

รวมทั้งยังถือเป็นการสะท้อนให้เห็นในความเชื่อเกี่ยวกับอำนาจของโลกอื่นหรือสิ่งลึกลับลับเหนือธรรมชาติที่คนไทยยึดถือและให้ความเคารพเพื่อเป็นการอาศัยพึ่งพิงกันอย่างประนีประนอมหรือสอดคล้องประสานกลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมอื่นรอบตัวแม้ว่าจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจะมองเห็นหรือพิสูจน์ได้ในทางวิทยาศาสตร์ ถือเป็นการสะท้อนความเชื่อแบบจำเพาะเจาะจงกับลักษณะสังคมวัฒนธรรมไทยที่สอดคล้องกับลักษณะกับแนวคิดเกี่ยวกับโลกของชาวตะวันออกเป็นอย่างดี

3. เสียงเพลงชาติ เป็นสัญลักษณ์พิเศษทางเสียงหมายถึง ความมั่นคงหรือเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ

ในยามที่ต้องใช้ชีวิตด้วยความเหงาเปล่าเปลี่ยว คุณเหมือนเพลงชาติพอจะเป็นสิ่งที่เป็นที่พึ่งพิงจิตใจให้แก่ตัวเอกหญิงของเรื่องที่ชอบน้อยได้ ผู้หญิงหัวสมัยใหม่ที่คู่แข่งกระด้างก็ขยับยืนตัวตรงเคารพเพลงชาติได้ หรืออีกทางหนึ่ง เพราะเหตุจากการที่น้อยต้องใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังเหมือนเป็นคนที่อยู่นอกสังคม เพลงชาติจึงเป็นเหมือนสิ่งหนึ่งที่ช่วยทำให้เธอรู้สึกว่ามีใครสักคนอยู่หรือไม่ก็ยืนอยู่ในสังคม เพราะอย่างน้อยเธอก็รู้สึกว่ามีใครสักคนที่ยังเป็นคนไทยคนหนึ่งในบ้านเมืองนี้

นอกเหนือจากความหมายดังกล่าวข้างต้นแล้ว ด้วยความที่เพลงชาติไทยยังเป็นสิ่งหนึ่งที่เป็นลักษณะจำเพาะทางวัฒนธรรมของไทยที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว ประวัติความเป็นมาของความเป็นชาติไทยผ่านเนื้อร้องของเพลงได้เป็นอย่างดี (เช่น ไทยเป็นประเทศที่รักสงบ และมีเอกราชมาช้านาน เป็นต้น) ดังนั้น การถ่ายทอดซีน (scene) ในภาพยนตร์ที่ตัวเอกหญิง และคนในละแวกบ้านที่ต่างลุกขึ้นมายืนตรงเคารพธงชาติไทยอย่างมุ่งมั่นประกบกับเสียงเพลงชาติไทยที่ถ่ายทอดให้ผู้ชมได้รับฟังเป็นเวลายาวนานตลอดทั้งเพลงนั้นก็อาจจะเป็นการพยายามให้ความหมายอย่างสำคัญแก่เพลงชาติไทยก็เป็นได้ อย่างน้อยด้วยความที่มันเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ผู้สร้างจึงอาจพยายามให้กลุ่มตลาดผู้ชมคนไทยได้รู้สึกถึงความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับบริบทสังคมไทยในเรื่องอันเป็นที่เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องได้เกิดขึ้น หรือ เพื่อแนะนำให้ผู้ชมจากกลุ่มตลาดอื่นหรือประเทศอื่นได้รู้จักประเทศไทยมากขึ้น ถือเป็นการสร้างพื้นที่ของประเทศไทยให้ผู้ชมทั่วไปทั้งในประเทศไทยเองและประเทศอื่นได้รับรู้อย่างโดดเด่นแปลกแยกจากส่วนอื่นๆ ของโลกหรือเอเชียชาติอื่นๆ

4. โทรทัศน์ หมายถึง ความสุขหรือความรื่นรมย์ในชีวิต

โทรทัศน์เป็นสิ่งที่คุณไม่มีอยู่ในบ้านและในหัวสมองของเขา ความสุขความรื่นรมย์ของเขาหาได้จากหนังสือเท่านั้น ซึ่งถือเป็นการสื่อสารกับตัวเองในวงแคบภายใต้อาณาจักรแห่งความรู้สึกรักใคร่ของตัวเองเท่านั้น จนกระทั่งเขาได้พบกับน้อย เขาก็ได้โอกาสที่จะเปิดตัวเองไปสู่โลกภายนอก หรือรู้จักที่จะเรียนรู้ถึงการมีชีวิตอย่างมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรือการมีกลุ่มที่ตนดำรงอยู่ได้อย่างมีความสุข แม้แต่การใช้ชีวิตกับสิ่งประดิษฐ์ที่มาจากวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีของตะวันตก เช่น โทรทัศน์ เขาก็เริ่มที่ดูโทรทัศน์และยิ้มอย่างมีความสุขไปกับหนังหรือละครที่มันถ่ายทอดให้ดูได้ อาจเป็นเพราะสิ่งที่ตัวละครพบเจอก็เหมือนกับประสบการณ์ในหนังหรือละครในโทรทัศน์ก็เป็นได้ถึงแม้จะเป็นหนังที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นหนังแนวหน้าแต่ก็สามารถสร้างความสุขให้คนได้และไม่ต่างกับชีวิตจริงนัก โดยเฉพาะการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันของตัวเอกชายกับหญิงในเรื่อง

ในภาพยนตร์มีการแสดงให้ผู้ชมได้เห็นเรื่องราวของหนังหรือละครเรื่องนั้นที่เคนจิกำลังดูอยู่ด้วยซึ่งเป็นชีวิตที่สอดคล้องกับประสบการณ์ดีๆที่เคนจิกับน้อยกำลังประสบอยู่มาก โดยเป็นเรื่องของ พระเอกกับนางเอก ซึ่งกำลังหลงป่าในที่ที่อยู่ห่างไกลจากผู้คนจนเกิดเห็นใจกันแล้วพัฒนาเป็นความรักในที่สุด ไม่ต่างอะไรกับบรรยากาศกับใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันของน้อยและเคนจิกที่บ้านพักในบางปู

สัญลักษณ์พิเศษความหมายนี้ช่วยสะท้อนให้เห็นแนวคิดลักษณะตะวันออกในเรื่องเกี่ยวกับการใช้ชีวิตอยู่ของมนุษย์ในโลกที่จะเป็นสุขได้หากดำรงอยู่แบบไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตนมากเกินไป แต่รู้จักที่จะเรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่อย่างประนีประนอมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวให้เป็นสุขให้ได้ ถือเป็นการดำรงชีวิตแบบทางสายกลางไม่มากไม่น้อยจนเกินไป แม้ว่าสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัวมนุษย์เราเหล่านั้นจะเป็นสิ่งที่ได้รับอิทธิพลหรือเป็นวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีที่มาจากภูมิปัญญาโลกตะวันตกที่เน้นความสุขแบบที่ยึดติดกับวัตถุอยู่มากก็ตาม

5. เสื้อชุดนักเรียนญี่ปุ่นและสมบัติส่วนตัวของนิด หมายถึง ความรู้สึกผิดบาป

โดยที่ความรู้สึกนี้นั้น เป็นความรู้สึกผิดบาปที่ตัวน้อยมีต่อนิดเธอรู้สึกที่ทำให้เขาตาย และความรู้สึกเดียวดายที่ต้องเสียน้องสุดที่รักไป แต่สุดท้ายน้อยไม่ยอมจมอยู่กับความเศร้าเดียวดายอีกแล้วเพราะเธอเริ่มรู้สึกดีเมื่อมีเคนจิกอยู่เคียงข้างหลังจากที่เธอนอนหนุนคอกเคนจิกอย่างอบอุ่นในเมื่อคืนนี้แล้ว ดังนั้นในเช้าวันรุ่งขึ้น เธอจึงตื่นขึ้นมา แล้วจัดการเอาเสื้อผ้าของนิดซึ่งอาจรวมถึงข้าวของอื่นของนิดด้วย เช่น หูฟังเครื่องเล่นเพลงวอล์กแมนต่างๆ เพื่อลบความหมองเศร้ากับความผิดบาปให้หมดสิ้นไป หรืออาจเป็นเพราะเธอไม่รู้สึกโดดเดี่ยวอีกแล้ว

6. น้อยในร่างนิดที่ตายแล้ว หมายถึง ความรักหรือความรู้สึกดีๆที่ตัวเอก

ชาย (เคนจิ) มีต่อตัวเอกหญิงที่ชื่อน้อย ไม่ใช่ความรักที่เขาเคยมีให้แก่ชนิดเหมือนเช่นในอดีตอีกต่อไปแล้ว

เคนจิชอบนิคมมากนับตั้งแต่แรกเห็น และฝังความรู้สึกดีๆ ที่มีให้แก่ชนิดนี้ไว้ในใจของเขาตลอดเวลาอย่างไม่อาจมีใครมาแทนที่ได้ แม้เขาได้มีโอกาสมาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับน้อย เขาก็ยังมักจินตนาการภาพในใจอยู่ตลอดเวลาว่าเขากำลังใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับชนิดอย่างเป็นสุข เห็นได้จากฉากต่างๆ ดังนี้ เช่น เมื่อเขาเริ่มรู้สึกอบอุ่นใจที่น้อยนอนหนุนตักเขา เขาก็กลับจินตนาการว่าเป็นชนิดคนที่เขาแอบหลงรัก หรือ ฉากตอนที่น้อยต้องการลบความรู้สึกผิดบาปกับชนิดให้ออกไปจากใจ เธอจึงนำเอาของทุกอย่างของชนิดมาเผาทำลาย เมื่อเคนจิได้เห็นน้อยในตอนนั้น เขาก็กลับจินตนาการภาพว่าเป็นชนิดอีก หรือ ในฉากที่จอนบุกเข้ามาทำร้ายน้อย เคนจิจึงรู้สึกที่ชนิดกำลังถูกทำร้ายจึงรีบเข้าไปช่วยเหลือ เป็นต้น

แต่แล้วในที่สุด ความรู้สึกดีๆ หรือความรักที่เคนจิเคยมีให้แก่ชนิด ก็ค่อยๆ ถูกถ่ายเทเปลี่ยนเป็นความรักที่เขามีให้แก่น้อยแทน เห็นได้จากสัญลักษณ์ทางภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจเขา หลังจากที่เคนจิลบจากการส่งน้อยไปญี่ปุ่นที่คอนเมืองแล้ว เขาก็หวนนึกถึงภาพในขณะที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับน้อยอย่างเป็นสุข จากเดิมในตอนที่อยู่ร่วมกับเธอ เขากลับจินตนาการภาพเห็นเธอเป็นชนิด แต่มาตอนนี้ไม่ใช่แล้ว ภาพของชนิดเริ่มเลือนหายไปเหลือเพียงแต่ภาพของน้อยในความทรงจำเท่า ถูกถ่ายทอดด้วยสัญลักษณ์ทางภาพ ได้แก่ ภาพของน้อยที่นอนหนุนตักเขาที่ทำให้เขารู้สึกอบอุ่นใจมาก ไม่ใช่ภาพของชนิดนอนหนุนตักเขาเหมือนอย่างที่เขาเคยจินตนาการอีกต่อไปแล้ว

7. ความผิดบาปทางศีลธรรม เป็นตัวหมายถึง สิ่งสกปรกในความรู้สึกของตัวละครเอกชาย ภาพยนตร์ได้มีการสร้างสัญลักษณ์พิเศษที่แสดงให้เห็นถึงความสกปรก ในความรู้สึกของเคนจินั้น ได้หมายรวมถึง *ความสกปรกในพฤติกรรมหรือศีลธรรม* ด้วยเห็นได้จากหลังจากที่เคนจิมาเพื่อนพี่ชายตายเขาก็หลบเข้ามาที่ห้องนอนแล้วปิดเนื้อปิดตัวเขารวกับมันเป็นสิ่งสกปรกทั้งที่ไม่เห็นว่ามิอะไรเลอะเสื้อผ้าเขาเลย

● **สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม**

0. กองหนังสือกระจัดกระจายและสระวัชพืชในแม่น้ำ หมายถึง ความไร้ระเบียบยุ่งเหยิงของชีวิตในโลกนี้

สัญลักษณ์พิเศษนี้ ปรากฏขึ้นในครั้งที่หนึ่งและสองของการฆ่าตัวตายของเคนจิที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ กองหนังสือกระจัดกระจายที่เกิดหลังจากการฆ่าตัวตายในห้วงคิดของเขากองหนังสือจากที่วางตัวเป็นตั้งตอนแรกใช้เป็นฐานเพื่อปล่อยตัวเองให้เช็ดรดคอแน่นขึ้นจนตายเพื่อหลุดพ้นจากความไร้ระเบียบเห็นได้จากตัวเขาที่อยู่กองหนังสือกระจัดกระจายไร้ระเบียบ

นั่นแทนความยุ่งเหยิงของโลกใบนี้เช่นเดียวกับการจินตนาการฆ่าตัวตายในครั้งที่สองที่เขาโดดน้ำแหวกสวระวัชพีชที่ลอยเป็นแพเหนือผิวน้ำเพื่อดื่มด่ำถึงภาวะความตายที่กำลังจะมาถึงได้น้ำนั้น

0. ปูเน่และเศษอาหารกินแล้วกองเลอะเทอะบน โต๊ะอาหาร หมายถึง ภาวะปัญหาที่สั่งสมและการนำมาซึ่งเหตุร้าย

สัญลักษณ์พิเศษนี้ปรากฏขึ้นในตอนนี้น้อยเรียกนิคให้ขึ้นรถแต่นิคเดินหนีแล้วหันมาพบกับเคนจิที่กำลังจะกระโดดสะพานพอดินิคจ้องมองเคนจิแล้วก็ตัดภาพมาที่สัญลักษณ์ดังกล่าวนี้ สื่อถึงปัญหาแห่งภูมิหลังในอดีตได้สั่งสมก็ตัวขึ้นอาจหมายถึงการไม่ลงรอยกันของพี่น้องคู่นี้ที่ปัญหาได้ดำเนินมาจนเกิดผลร้ายกับทั้งคู่ในที่สุด เหตุร้ายที่ปรากฏให้ผู้ชมได้ทราบในเวลาต่อมานั้นคือ นิคถูกรถชนตาย

0. ขยะลอยฟ่องเป็นแพในทะเล หมายถึง ภาวะปัญหาที่สั่งสมและการนำมาซึ่งเหตุร้าย มันเป็นสัญลักษณ์พิเศษที่ชี้ให้เห็นถึงสภาวะปัญหาที่ซ้ำซากวนเวียนในภูมิหลังของน้อยที่เธอยังไม่สามารถหลีกหนีพื้นมันยังคงเข้ามาคุกคามเธอภาพนี้ปรากฏหลังจากที่จอณาพบเห็นน้อยและเคนจิที่ร้านอาหารริมหาด อันเป็นกลางบอกว่าปัญหาที่สั่งสมมานี้กำลังจะแปรเปลี่ยนไปสู่เหตุร้ายที่จะเกิดขึ้นกับชีวิตของน้อยต่อมา ซึ่งวันรุ่งขึ้นจอณก็เข้ามาทำร้ายน้อยถึงในบ้าน

0. เมืองโอซาก้า เป็นสัญลักษณ์พิเศษหมายถึง ชีวิตใหม่ของตัวละคร เอกหญิง (น้อย) และภูมิหลังของตัวละครเอกชาย (เคนจิ)

เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นชีวิตใหม่ที่น้อยคาดหวังเพื่อทิ้งเรื่องราวชีวิตภูมิหลังที่ไม่น่าจะเดินก้าวไว้ที่โอซาก้าเห็นได้ว่าเธอมีสภาพความเป็นอยู่ที่เหมือนกับคนปกติที่อยู่ในกฎเกณฑ์ของสังคมทั่วไป จากชีวิตที่ไร้ระเบียบก็ดูเป็นระเบียบขึ้น มีงานทำในร้านอาหารจากที่เมื่อก่อนไม่ปรากฏแน่ชัดว่าเธอทำงานอะไรเป็นชิ้นเป็นอันอย่างชัดเจน ในขณะที่ชีวิตของผู้ที่อยู่ในระเบียบกฎเกณฑ์อย่างเคนจิบรรณารักษ์หนุ่มผู้มีงานมั่นคงแน่นอนทำเป็นมนุษย์เงินเดือนในสังคม ในตอนท้ายของเรื่องได้แสดงให้เห็นว่าเขาถูกตามล่าด้วยแก๊งมาเฟียจากโอซาก้า เขามีรอยสักเหมือนพี่ชายที่นำจะทำงานอยู่ในแก๊งมาเฟียแห่งหนึ่งในโอซาก้าโดยดีความได้จากบทสนทนาของพี่ชายและเพื่อนของเขาในไนท์คลับญี่ปุ่น และการที่เคนจิถูกจับกุมอาจจะด้วยความที่เขาเป็นอาชญากรข้ามชาติหรือหนึ่งในสมาชิกแก๊งมาเฟียจากโอซาก้า มองอย่างเปรียบเทียบได้ว่าขณะที่ชีวิตของน้อยกำลังจะไปในทางที่ดีขึ้นที่โอซาก้า แต่เคนจิจากที่เป็นชายหนุ่มวัยทำงานใช้ชีวิตปกติธรรมดาคนหนึ่งกลับต้องมาพบเรื่องยุ่งเหยิงซึ่งอาจเป็นเพราะอดีตของเขาในโอซาก้าที่จากมา ซึ่งดูจะ

สอดคล้องกันดีกับผลที่ได้จากการศึกษาที่ว่าเมืองโอซาก้านั้นเป็นเมืองท่าที่สำคัญทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นมาช้านานนับแต่ยุคศักดินา และถือได้ว่าเป็นเมืองต้นกำเนิดของยาภูเขา หรือกลุ่มผู้มีอิทธิพลที่เข้ามาปกป้องรักษาประโยชน์ให้กับพวกพ้องของตน

0. เสี่ยงโทรศัพท์ เป็นสัญลักษณ์พิเศษหมายถึง การคุกคามหรือความไม่สงบสุข

เสี่ยงโทรศัพท์ที่ดังขึ้นทุกครั้งในเรื่องจะเป็นโทรศัพท์จากตัวละครชื่อจอน

ผู้ชายที่ชอบมาคุกคามความสงบสุขของน้อยกับเคนจิ สัญลักษณ์นี้ปรากฏขึ้นหลักๆ 3 ครั้ง ได้แก่ ครั้งแรก ดังขึ้นก่อนความสงบสุขของเคนจิถึงสองครั้งแต่ครั้ง1เขารับไม่ทันแต่เมื่อรับในครั้ง2 จอนก็พูดจาไม่สุภาพกับเขาและทำตัวเป็นเจ้าของชีวิตน้อย ครั้งที่สอง ก็คือ ครั้งที่น้อยรับโทรศัพท์โดยตรงกับจอนและเธอได้พูดให้เขาย่ำมาอยู่กับชีวิตของเธอดีๆ ครั้งที่สาม จอนโทรเข้ามาอีกน้อยในร่างนิกรรับเองแต่พูดจาแบบหยาบคายด้วยความไม่พอใจใส่จอน และกระแทกหูใส่เขา แล้วต่อมาจอนก็เลยเข้ามาทำร้ายเธอถึงบ้าน

นอกจากนี้ในกระดาศที่พี่ชายเคนจิกำชับเคนจิห้ามรับโทรศัพท์เด็ดขาดก็

เป็นการพยายามจะสื่อให้เห็นว่าเทคโนโลยีด้านการสื่อสารชนิดนี้มันเป็นเสมือนภาวะคุกคามชีวิต ความสงบสุขของผู้คนอย่างหนึ่ง ซึ่งในที่นี้ก็คือ การคุกคามที่ชายเคนจิผู้ซึ่งกำลังหลบปัญหาที่ตนก่อไว้ที่โอซาก้าอยู่หรือหลบหนีการตามล่าล้างแค้นจากหัวหน้าแก๊งยาภูเขาอยู่

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในความหมายนี้สามารถกล่าวได้ว่า โทรศัพท์ถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีทางการสื่อสารที่ช่วยเชื่อมโยงเข้าถึงกันหรือติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างสะดวกสบายมากขึ้น แต่ในอีกด้านหนึ่งหากมองในแง่ลบแล้วจะเห็นว่าการใช้ชีวิตแบบพึ่งพิงมันก็จะทำให้ชีวิตผู้คนดูสับสนวุ่นวายมากขึ้น หรืออาจนำมาซึ่งปัญหาเหมือนที่ภาพยนตร์เรื่องนี้พยายามจะสื่อถึง เพราะมันถือเป็นสื่อที่คอยชักนำผู้ร้ายหรือบุคคลที่ไม่พึงปรารถนาให้ได้พบกับตนถึงบ้านได้ ในกรณีนี้อาจเป็นเหตุผลเดียวกับการที่เคนจิต้องการจะจากโลกนี้ไปเพราะไม่อย่างกว้างไล่ตามเทคโนโลยีเพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้คน และไม่ต้องการรับโทรศัพท์ก็อาจเป็นเพราะอยากมีความสุขสงบอยู่ในโลกส่วนตัวไม่ยอมรับรู้เรื่องราวภายนอกที่วุ่นวายก็เป็นได้

อย่างไรก็ดีภาพยนตร์ก็มีการสร้างให้เห็นข้อดีของเทคโนโลยีว่าสามารถ

สร้างความสุขความรื่นรมย์ในชีวิตให้แก่ เคนจิ ได้เหมือนกันแม้ว่าในอดีตเขาจะปฏิเสธการหาความสุขจากเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารต่างๆกับโลกภายนอก ไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์ วิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น เพราะความสุขเพียงอย่างเดียวของเคนจีก่อนที่จะได้พบกับน้อยนั้นก็คือการอ่านหนังสือเท่านั้น

● สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

1. สัญลักษณ์พิเศษใช้เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละคร

ชุดของสัญลักษณ์ของคู่เปรียบเทียบในภาพยนตร์เรื่องนี้ ถูกสะท้อนผ่าน

จากพฤติกรรมแปลกๆของตัวละครเอกชายที่ชื่อเคนจิ ผู้หมกมุ่นอยู่กับการฆ่าตัวตายทำให้ภาพยนตร์มีจุดประสงค์ที่จะบอกโดยนัยถึงอีกด้านหนึ่งของจิตใจเคนจิที่ทำให้เขาไม่ยอมมีชีวิตอยู่ในโลกใบนี้ รายละเอียดของตัวละคร รวมทั้งการเปรียบเทียบให้เห็นรายละเอียดของเรื่องที่สำคัญ อย่างเช่น การมาอาศัยอยู่ร่วมกันของคนต่างขั้วในที่แห่งหนึ่งที่แวดล้อมไปด้วยบรรยากาศแห่งความเหงา เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่ไม่เน้นการผลักดันเหตุการณ์ตามโครงเรื่องแต่เน้นไปที่รายละเอียดรวมทั้งความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นหลัก

0.0 การเปรียบเทียบบุคลิกภาพคู่ตรงข้ามของ เคนจิกับพี่ชาย

การเปรียบเทียบนี้ถือเป็นการชี้ให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างความมีระเบียบ และ สะอาด กับ สิ่งที่ตรงข้าม ทั้งนี้เห็นได้จากชุดของสัญลักษณ์พิเศษ ต่อไปนี้

ตารางที่ 33 การเปรียบเทียบบุคลิกภาพคู่ตรงข้ามของ เคนจิ กับพี่ชายใน *Last LifeTheUniverse*

ความมีระเบียบและสะอาด / เคนจิ	ความไร้ระเบียบและสกปรก / พี่ชายเคนจิ
1. ชุดโซฟาบ้านเคนจิที่วางเปล่าสะอาดไม่มีสิ่งใดวางให้ไร้ระเบียบ	1. การมาเยือนของพี่ชายทำให้โซฟาไร้ระเบียบด้วยของที่วางระเกะระกะ
2. ขณะเคนจิมองเห็นเสื้อผ้าของพี่ชายที่ลอยอยู่ในสระน้ำจากหน้าต่างห้องนอน - สัญลักษณ์ที่เห็นก็คือข้างตัวเคนจิที่เป็นหน้าต่างบานที่ถูกเลื่อนออกมานั้นมันมีเงาสะท้อนของหมู่ตึกที่มี pattern แบบเดียวกันเป็นตึกสี่เหลี่ยมและหน้าต่างสี่เหลี่ยม เป็นตัวหมายถึง การกักขังตัวเองอยู่ในกฎเกณฑ์และความมีระเบียบต่างๆของเคนจิ ความรู้สึกเหงาโดดเดี่ยวเกิดขึ้นก็เพราะการใช้ชีวิตแบบเก็บตัวของเขานั่นเอง	2. เสื้อผ้าที่มีสีสั่น และกางเกงของพี่ชายถูกวางลอยละล่องอยู่ในสระน้ำของตึกบ้านเคนจิ - สัญลักษณ์นี้ เป็นตัวหมายถึง ความอิสระเสรีในการใช้ชีวิตของพี่ชายเคนจิ
3. ข้อความบนแผ่นกระดาษที่เคนจิเขียนตอนที่กำลังจะผูกคอตาย ที่มีเนื้อความว่า “สวยงามเหลือเกิน” แสดงถึงความรู้สึกของเขาเกี่ยวกับความตายและชีวิตหลังความตาย นอกจากนี้ยังตีความได้ว่า	3. ข้อความอีกหน้าหนึ่งของกระดาษแผ่นเดียวกันที่เคนจิเขียนขณะจะผูกคอตายนั้น มีข้อความของพี่ชายที่ว่า “ออกไปวิ่ง อย่ารับโทรศัพท์นะ” เป็นสัญลักษณ์ที่ตีความได้ว่าเขาไม่เป็นคนที่ปิดตัวเองจากสังคม รักที่จะมีชีวิตอยู่บนโลกใบนี้แม้ว่าจะมี

ความสุขของเคนจิก็คือการได้จากโลกนี้ไป	ปัญหาที่ต้องเผชิญหน้าอย่างสำคัญอยู่ ก็คือการโดนไล่ล่าจากแก๊งมาเฟีย เพราะไปก่อเรื่องกับลูกสาวหัวหน้าไว้
---------------------------------------	--

นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์ที่มีความหมายเช่นเดียวกับข้อ 2. ในตารางที่เคนจิปิดกั้นตัวเองด้วยการใช้ชีวิตอยู่ในกรอบของระเบียบและกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ตนสร้างขึ้นมา ในฉากที่ต่อเนื่องกับข้อ 2. นี้ ได้แก่ ภาพ 2 ภาพ (2 shots) ที่สื่อความหมายต่อเรื่องที่หน้าต่างกระจกของห้องเจ้าหน้าที่ห้องสมุดที่เคนจิทำงานอยู่ ประกอบไปด้วยภาพแรก : กระจกหน้าต่างที่ว่างเปล่าไม่เห็นผู้ใดปรากฏอยู่ในพรัอมหยาตฝนรินลงมาอย่างไม่ขาดสาย และภาพต่อมา : เคนจิมาหยุดยืนอยู่หน้าบานหน้าต่างมองเห็นได้จากข้างนอกว่าเขาอยู่ภายใต้ทรงหรือสายน้ำฝนที่รินมาเป็นเส้นๆ เหมือนซี่กรง

ทั้ง 2 ภาพหรือ 2 ช็อต (shots) ต่อเนื่องดังกล่าวแล้วนี้ ถือเป็นการสร้างความหมายให้เห็นว่า เคนจิเป็นชายที่กักขังตัวเองให้อยู่ในกรอบระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ตนสร้างขึ้นไว้เอง

สำหรับความเหมือนเพียงอย่างเดียวของเคนจิ กับ พี่ชาย นั่นก็คือ *รอยสัก* ซึ่งเป็นตัวหมายถึง ความหมายโดยนัยของภูมิลัทธิหลังชีวิตเคนจิ ที่พยายามจะบอกว่า ในความเป็นจริงแล้วนั้น เคนจิก็คือ อาจไม่ได้สะอาดในทางพฤติกรรมหรือศีลธรรมอย่างแท้จริงก็เป็นได้ เขาก็ไม่ได้ดีวิเศษไปกว่าพี่ชายของเขาเองนัก เพราะเขาก็เป็นหนึ่งในแก๊งมาเฟียจากโอซาก้าเหมือนกัน ความสกปรกหรือไร้ระเบียบกฎเกณฑ์ทั้งหลายโดยวัตถุสิ่งของต่างๆ ที่แวดล้อมตัวเขา เขาสามารถจัดการให้มันมีระเบียบและสะอาดขึ้นได้แต่ภูมิลัทธิในอดีตที่ต่างพร้อยในพฤติกรรมที่อาจเรียกได้ว่าเป็นอาชญากรได้นั้น มันไม่สามารถลบเลือนได้ อย่างน้อยอาชญากรรมหนึ่งที่เขาเห็นได้ชัดก็คือการฆ่าคนในเมื่อหลักฐานมีอยู่และเราไม่สามารถเรียกคนตายให้ฟื้นขึ้นมาได้ ความไม่สะอาดของชีวิตในภูมิลัทธิของเคนจิก่อนหน้าที่เราจะเห็นเขาฆ่าตัวตายนับตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ นั่น โดยเฉพาะภูมิลัทธิของชีวิตเคนจิก็คือโอซาก้าไม่ได้มีการเปิดเผยอย่างชัดเจนนักผ่านเนื้อหาภาพยนตร์ แต่มันก็อาจเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เขาอยากฆ่าตัวตาย เพราะต้องการหนีปัญหาของชีวิตที่ยุ่งเหยิงในอดีตก็เป็นได้

1.2 การเปรียบเทียบบุคลิกภาพคู่ตรงข้ามของ เคนจิ กับ น้อย

การเปรียบเทียบนี้เห็นได้ชัดจากการจัดข้าวของภายในบ้านเคนจิก็คือแสดง

ให้เห็นจากฉากเปิดที่จัดวางวัตถุต่างๆ ภายในบ้านอย่างมีระเบียบต่างจากบ้านของน้อย บ้านเคนจิเต็มไปด้วยกองหนังสือ แต่บ้านน้อยเต็มไปด้วยกองจานสกปรกที่ใช้แล้ว และน้อยก็ยังชอบเก็บบูหรี่ไปตามที่ต่างๆ ไม่เป็นที่เป็นทาง แม้ว่าเคนจิจะเป็นคนเจ้าระเบียบแต่ก็ยังทนอยู่กับน้อยที่ไร้ระเบียบได้อย่างประนีประนอม เช่น คอยตามเก็บข้าวของของน้อยเพื่อให้เป็นระเบียบสะอาด หรืออย่างตอนที่กำลังจัดข้าวของเพื่อส่งน้อยไปคอนเมือง เคนจิเก็บข้าวของของเขาที่มีอยู่น้อยชิ้นอย่างเป็นระเบียบ

ในห่อพลาสติก แล้วไปช่วยนอัยยัดของลงกระเป๋าดำเดินทางโบโดเตรียมไปญี่ปุ่น นอกจากนี้เขายังเพิ่มสีสันในชีวิตด้วยการใส่เสื้อผ้าที่มีสีสันที่นอัยเตรียมให้และดูโทรทัศน์จากที่ไม่เคยอีกด้วย

นอกจากนี้ยังรวมถึง สัญลักษณ์พิเศษทางภาพได้แก่ ภาพข่าวของในบ้านนอัยลอบไปเก็บอย่างเป็นที่ทางนั้น เป็นภาพในห้วงความรู้สึกนึกคิดของนอัยที่ชีวิตของเขามีสิ่งใหม่ๆเข้ามา นั่นคือการมาของเคนจิที่ทำให้ชีวิตเธอเป็นระบบระเบียบขึ้นสดชื่นขึ้นด้วยบรรยากาศใหม่ของบ้าน ขณะเดียวกันเธอก็ยังต้องเสื่งกับความผิดบาปที่ไม่สามารถลืมได้นั่นคือการตายของนอัยที่ผุดขึ้นมาในจินตนาการของเธอโดยใช้สัญลักษณ์แทนนิกคือ หูฟังและกรอบรูปถ่ายของของนิกที่ลอบมาหาเธอตรงหน้า ซึ่งทั้งหมดนี้เกิดขึ้นในจินตนาการหลังการเสพยาของนอัย

2. สัญลักษณ์พิเศษใช้สะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่น

2.1 ลักษณะพิเศษใช้บอกบุคลิกภาพและแนวคิดความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวญี่ปุ่น

2.1.1 สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้บอกบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่น

จากการศึกษาลักษณะบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่นนั้น พบว่ามีลักษณะบุคลิกภาพโดยสรุป ได้เป็นลักษณะ 7 ประการ ได้แก่ (ฮารุอิ อากิวังซังม, 2542) การมีความร่วมมือสูง, ความไม่เป็นมิตรสนิทคนยาก, เก็บความรู้สึก, ขยัน, รักษากฎระเบียบเสมอ, สะอาดมาก และความมีมารยาท ซึ่งลักษณะต่างๆทางพฤติกรรมหรือบุคลิกภาพของตัวเอกชายที่ชื่อเคนจิในเรื่องนี้ ก็มีลักษณะต่างๆที่สอดคล้องกับข้อสรุปส่วนใหญ่ที่ได้จากการศึกษาชาวญี่ปุ่นข้างต้น (ที่ชัดเจนคือสอดคล้องกับลักษณะ 6 ประการ) สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้คือ

- ความไม่เป็นมิตรสนิทคนยาก : อย่างที่เห็นได้จากพฤติกรรมเคนจิเขาไม่ใคร่อยากจะทำอะไรหรือสนทนาหรือสนิทชิดเชื้อกับใครสักคนแม้กับเพื่อนร่วมงานที่ทำงานกับเขาทุกวันก็ตาม หรือกับพี่ชาย เวลาพูดจกกับใครก็ดูผิวเผินไม่กล้ามองหน้า ไม่กล้าสบตาผู้ที่พูดด้วย อีกทั้งยังมีกริยาแสดงถึงความสุภาพอย่างสูงต่อผู้อื่นอันแสดงถึงความสัมพันธ์ในชั้นทุติยภูมิเสียมากกว่า ในข้อนี้พบว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่ญี่ปุ่นมีค่านิยมหรือแนวคิดในการรวมกลุ่มค่อนข้างสูง ดังนั้นพวกที่ดูเหมือนคนนอกจะไม่ได้รับการยอมรับในการคบหาได้อย่างง่ายดายเพียงแต่คบพูดคุยกันผิวเผินและเต็มไปด้วยความสุภาพอย่างมาก ไม่ว่าจะไปประเทศไหนก็ตาม แม้จะมีคนญี่ปุ่นอยู่ทั่วไปแต่จะอยู่รวมกลุ่มกัน กลุ่มของใครกลุ่มของมันภายในกลุ่มของคนญี่ปุ่นด้วยกันด้วยคนญี่ปุ่นเห็นว่า

การคบกับคนญี่ปุ่นด้วยกันจะรู้สึกถึงความราบรื่นในการคบหาการสนทนา และไม่รู้สึกละเลย
แยกนัก

- เก็บความรู้สึก ไม่แสดงออกชัดเจนว่าต้องการอะไร : ในภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกพบเห็นผ่าน พฤติกรรม เคนจิ อย่างเช่น เขาชอบนิคมมากตั้งแต่แรกเห็นจนทำให้เขาอยากที่จะติดตามน้อยพี่ของนิคมเพื่อค้นหาร่องรอยของคนที่คุณชอบพอ, แม้สุดท้ายเขาจะเริ่มมีใจให้น้อยแล้วแต่เขาก็ไม่ได้พูดออกมา เขาสามารถยิ้มมีความสุขกับน้อยแต่ส่วนมากเขาก็มักจะแสดงสีหน้าเรียบเฉยอยู่, เคนจิออกจะรำคาญคนแก่ที่มาว่านวยพุดภาษาญี่ปุ่นใส่เขาอย่างผิดๆถูกๆไม่รู้เรื่องแต่เขาก็แก้ปัญหาด้วยการหันหน้ามองไปทางคนแก่นั่น แม้ไม่สบตาแต่ก็ยิ้มให้เสมือนรับฟังอย่างสุภาพ น้อมสรีระให้นิดหนึ่งก่อนจะลุกออกไปจากที่นั่งแล้วลงรถประจำทางไป, เขาต้องการค้นหาิทานเรื่อง “จิ้งจอกที่เดี๋ยวตาย” เขาถามกับน้อยเมื่อแรกรู้ว่ามันหายไปจากกระเป๋าที่น้อยเอาเก็บมาคืนให้ที่ห้องสมุดแล้วก็พยายามถามหรือหาอยู่หลายครั้งแต่ก็ถามแบบพูดเบาๆไม่เต็มเสียงไม่กล้าถามมากจนน้อยไม่รู้ว่าเขาต้องการอะไร ซึ่งอาการชอบงำเก็บความรู้สึกของตน เช่นนี้เป็นอาการที่เป็นบุคลิกภาพของคนญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่ ซึ่งสาเหตุใหญ่ก็คงเป็นเพราะต้องการรักษามารยาทในการคบหาคน ดังนั้นถ้าคบกับคนญี่ปุ่นผิวเผินจะรู้สึกว่าป็นคนใจดี และใจเย็น เนื่องจากคนญี่ปุ่นถูกฝึกมาให้มีความอดทนเพื่อที่จะสามารถอยู่รวมกลุ่มกันให้ได้ ที่น่าสังเกตอย่างหนึ่งคือคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่นิสัยที่อยู่นอกบ้านจะมักดูใจเย็น ช่างอ้อมอวล้วย แต่เมื่ออยู่ในบ้านกลับตรงข้ามสิ้นเชิง มักกลับกลายเป็นคนใจร้อน เอาแต่ใจตนเอง และรุนแรงก็มีมาก แต่คนที่ใจเย็นและดีก็มี บ้างก็กล่าวกันว่าคนญี่ปุ่นมีสองหน้าที่ไม่เหมือนกันเลยโดยสิ้นเชิง ภายใต้การ โกงค่านับหรือคำพูดขอโทษอาจแฝงไว้ด้วยความป็นศัตรูก็เป็นได้

- ขยัน : เวลาเคนจิทำงานในห้องสมุดก็จะมีสีหน้าจริงจังเรียงเฉยมุ่งมั่นกับการงานที่ตนกระทำนั้นๆอยู่อย่างดี สะท้อนถึงบุคลิกหนึ่งของคนญี่ปุ่นโดยทั่วไปเช่นกันที่มีภาพพจน์ว่าจะมีสีหน้าเคร่งเครียดในเวลาทำงานเสมอ แต่คนญี่ปุ่นก็มีอารมณ์ขันเช่นกันแต่เป็นอารมณ์ขันที่เป็นแบบตลกพื้นๆง่ายๆบ้างบอที่เห็นแล้วหัวเราะได้ทันที ไม่ต้องตีความ คนญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะไม่ค่อยชอบอารมณ์ขันในแบบที่คนไทยเราชอบกันอย่างพวกตลกที่เรียกกันว่า Black Humor ที่ต้องคิดแล้วคิดอีกเพื่อตีความในความหมายที่แท้จริงของมัน

- รักษากฎระเบียบ กฎหมายเสมอ : ที่เห็นได้ชัดเจนคงจะเป็นเรื่องของกฎจราจร อย่างเวลาข้ามถนนก็จะรักษาระเบียบตามไฟสัญญาณที่แสดงอย่างมากแม้รหว่างสามารถข้ามได้อย่างปลอดภัยแต่สัญญาณ ไม่ได้บอกให้ข้ามก็จะไม่ข้ามกัน เป็นต้น อย่างคนจิกี้ดูเหมือนจะใช้ชีวิตประจำวันอยู่ภายใต้กฎระเบียบสังคมได้ดีอยู่แล้วไม่น่าจะเป็นคนที่มีพิชมีพิชอะไรในสังคม และ

ยังมีนิสัยส่วนตัวเป็นคนมีระเบียบในการใช้ชีวิตประจำวันอีกด้วย อย่างเช่น การจัดเรียงหนังสือในบ้านเป็นระบบโดยมีการกำกับดัชนีไว้ด้วย หรือการจัดเตรียมเสื้อผ้ารองเท้าที่เป็นระบบมีการกำหนดวันที่จะใช้ไว้ด้วย (เช่น วันจันทร์ต้องใส่เสื้อตัวนี้กับรองเท้าคู่นี้ เป็นต้น) ฯลฯ นั่นคืออุปกรณ์เครื่องใช้ส่วนตัวทุกอย่างต้องมีการทำดัชนีกำกับไว้ว่าจะใช้อย่างไร เมื่อไร

- *สะอาดมาก* : เห็นได้ชัดว่าเคนจิเขาเป็นคนที่รักความสะอาดอย่างมาก

จากฉากเปิดที่เห็นบริเวณต่างๆภายในบ้านที่ถูกจัดไว้อย่างมีระเบียบสะอาดสะอ้าน ใครทำอะไรทำอะไรต้องตามเก็บอย่างที่ว่าชายเขากินอะไรแล้วไม่เก็บ หรืออย่างไรในบ้านที่สกปรกไว้ระเบียบของน้อยเขาก็ตามล้างจาน เก็บกวาดทำความสะอาดให้ แม้แต่ในอ่างล้างหน้าของห้องน้ำที่ทำงานก็ยังเช็ดถูแล้วเช็ดถูอีกให้ความสกปรกมลายไปให้หมด หรือแม้กระทั่งเกิดเหตุฆ่าคนตายในบ้านก็ดูเขาจะไม่เกรงเรื่องของความผิดในอาชญากรรมนี้นักกลับกังวลและไม่ชอบในความสกปรกที่เกิดจากรอยเลือดคราบเลือดที่เประเปื้อนไปทั่วซึ่งเขาก็ค่อยๆทำความสะอาดอย่างใจเย็น หรือตอนเวลากินข้าวที่ไหนโดยเฉพาะนอกบ้านก็จะต้องพกตะเกียบส่วนตัวไปด้วย เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมของเคนจิดังกล่าว มันก็ได้สะท้อนบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่น โดยส่วนใหญ่ด้วยนั่นเอง อย่างบ้านเมืองญี่ปุ่นจะสะอาดมากแม้ว่าจะเป็นที่ของสาธารณชน ไม่ว่าจะเป็นสถานีรถไฟใต้ดิน ห้องน้ำที่แสนสะอาดในห้างสรรพสินค้า กระทั่งห้องน้ำรถไฟทุกที่ซึ่งก็มีบริการทิชชูฟรีด้วย ร้านอาหารก็สะอาดถูกหลักอนามัย การกำจัดขยะที่ได้อย่างถูกวิธีปราศจากเชื้อโรค เป็นต้น

- *ความมีมารยาท* : อย่างที่เห็นได้อีกเช่นกันในพฤติกรรมของเคนจิที่

เขาสุภาพมีมารยาทอย่างมากต่อทุกคนเว้นเสียแต่อาจจะลบล้างถ้าวินาศไปบ้างก็ด้วยเพราะความอยากรู้ในเรื่องราวของคนที่ตนชอบอย่างนึกทำให้ต้องขึ้นไปดูห้องนอนผู้อื่นโดยไม่ได้ขออนุญาตโดยคนญี่ปุ่นมักจะมีมารยาทต่อคนที่รู้จักผิวเผินมาก มีการโค้งคำนับ อีกทั้งจะไม่พูดอะไรที่รู้ว่าคู่สนทนาไม่อยากได้ยิน มีการยกยอกันชมกันเสมอ เช่นที่เห็นได้จากภาพยนตร์ที่ *เคนจิ* น้อยอยู่ตลอดเวลาว่า *สวยมาก* เป็นต้น นอกจากนี้คนญี่ปุ่นยังมีสำนวนในการใช้คำพูดเฉพาะในแต่ละกรณี เช่นเมื่อต้องการให้ใครทำอะไรให้ก็ต้องกล่าวขอความกรุณาด้วย หรือการให้ของขวัญแก่ใครก็ต้องถ่อมตัวว่าของที่ตัวหามาให้นั้นเป็นเพียงของเล็กๆน้อยๆไม่มีค่าอะไรนัก แต่ก็อยากให้อด้วยความเต็มใจ ทุกอย่างล้วนเป็นมารยาทที่จะต้องพูด

โดยสรุปแล้ว *สัญลักษณ์พิเศษ* ที่ใช้บอกบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่น ต่างๆ

นั้นปรากฏเป็นชุดของสัญญาณผ่านองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง อย่าง ฉาก และพฤติกรรมหรือบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายในเรื่อง เป็นสำคัญ โดยเฉพาะฉากภายในบ้านของตัวละครเอกที่มี

การใช้ช็อต (shot) ต่างๆ แสดงให้เห็นถึงสภาพข่าวของเครื่องใช้ในบ้านที่ถูกเก็บไว้อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย สะอาด อุปกรณ์เครื่องใช้ต่างๆ ภายในบ้านก็มีรูปแบบลักษณะที่เป็นทางการ ไม่มีสีฉูดฉาด (เช่น ช้อน เครื่องใช้ในครัว, ชุดรับแขก, ชั้นวางหนังสือที่มีการทำดัชนีไว้เป็นระบบ หรือเครื่องแต่งกายในตู้เสื้อผ้า ทั้งหมดนี้ถูกจัดเรียงไว้อย่างเป็นระบบระเบียบ) รวมถึงการใช้ฉากเพื่อแสดงให้เห็นว่าภายในบ้านของตัวละครเอกไม่มีเครื่องใช้ใดๆ ที่เป็นอุปกรณ์สร้างความบันเทิงเลย ไม่ว่าจะเป็นทั้ง โทรทัศน์ วิทยุ เครื่องเล่นเทปหรือดีวีดี วีซีดี เป็นต้น เพราะความบันเทิงภายในบ้านถูกแทนที่ด้วยหนังสือกองโตที่ถูกจัดเรียงไว้บนชั้นเป็นอย่างดี จากทั้งหมดนี้ก็สามารถที่จะมองเห็นบุคลิกภาพโดยรวมของตัวเอกชายคนนี้ได้ว่า เป็นคนที่เจ้าระเบียบและรักสะอาดมาก ถือเป็นการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อชี้ให้เห็นถึงลักษณะตะวันออกที่จำเพาะเจาะจงกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจ

2.1.2 การใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมญี่ปุ่น

นิทานเรื่อง *จิ้งจอกที่เดียวดาย* เป็นตัวหมายถึง การให้ความสำคัญกับแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวญี่ปุ่น เรื่องความต้องการที่จะใช้ชีวิตอยู่แบบมีกลุ่มอยู่หรือความต้องการที่จะได้รับการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคม นอกจากภาพยนตร์เรื่องนี้จะได้ถ่ายทอดลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายชาวญี่ปุ่นที่ชื่อเคนจิ ได้อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริงหรือจากข้อสรุปที่ได้จากผู้ที่เคยทำการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่นเอาไว้ (ศึกษาได้จาก อารตี อภิวงษ์งาม, 2542) ดังกล่าวข้างต้นแล้วนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังได้ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวญี่ปุ่นที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการฆ่าตัวตายของชาวญี่ปุ่น ได้อย่างร่วมสมัยและน่าสนใจ นั่นคือ การที่ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับแนวคิดในเรื่องการใช้ชีวิตโดยมีกลุ่มอยู่ หรือการได้รับการยอมรับจากกลุ่มของตนที่ตนดำรงอยู่ สามารถกล่าวถึงโดยเปรียบเทียบกับการศึกษาที่พบในภาพยนตร์ได้ดังต่อไปนี้

พฤติกรรมการฆ่าตัวตายของบริบทสังคมชาวญี่ปุ่น โดยเฉพาะ

ตามที่ปรากฏเป็นปรากฏการณ์ ในยุคร่วมสมัย นั่นก็คือ อิทธิพลของแนวคิดเรื่อง *การมีกลุ่มอยู่หรือการได้รับการยอมรับจากกลุ่ม* ที่ถือเป็นปัจจัยทางจิตใจที่สำคัญและเป็นเหตุของพฤติกรรมการฆ่าตัวตายของชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ เนื่องด้วยการมีกลุ่มอยู่ และมีการดำเนินชีวิตที่เป็นไปตามกลุ่มของตนนั้นเป็นเรื่องที่ถือว่าสำคัญมากสำหรับชาวญี่ปุ่น หากเขาผู้นั้นไม่สามารถอยู่ร่วมกับกลุ่มเฉพาะ

ของคุณ หรือกลุ่มทางสังคมที่ตนดำรงอยู่ได้อย่างกลมกลืนเป็นสุขแล้วก็จะส่งผลให้เกิดความกดดัน ความตึงเครียดที่รู้สึกถึงการถูกกีดกันออกจากกลุ่มซึ่งเหตุผลทั้งหลายเหล่านี้มีส่วนผลักดันให้คนญี่ปุ่นจำนวนมากตัดสินใจชีวิตของตนด้วยการฆ่าตัวตาย เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาในลักษณะดังกล่าว และจากภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้เห็นพฤติกรรมดังกล่าว ผ่านพฤติกรรมของตัวละครเอกชื่อ เคนจิ ผู้ที่มีโลกส่วนตัวของคุณสูง เขาไม่ชอบในสภาวะการณ์การดำเนินชีวิตในยุคแห่งเศรษฐกิจและข้อมูลข่าวสารเสรีไร้พรมแดน หรือสังคมโลกาภิวัตน์ที่ทรงอิทธิพลอยู่ในยุคปัจจุบันนี้ การปฏิเสธแนวคิดที่ว่า ทุกคนต่างต้องใช้ชีวิตอย่างพื้พอง และไล่ตามเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญ ด้วยความเบื่ออย่างมาก เขาจึงหมกมุ่นกับความคิดที่จะฆ่าตัวตายในตอนช่วงต้นของเรื่อง แต่ความคิดเช่นนี้ก็เปลี่ยนไป เขาไม่คิดที่จะฆ่าตัวตายอีกแล้วหลังจากที่มีโอกาสได้ใช้ชีวิตร่วมกับตัวเอกหญิงของเรื่องที่ชอบ น้อย ที่ทำให้เขารู้จักที่จะเรียนรู้ที่จะเข้าสังคม การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้สึกถึงความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มอย่างน้อยก็มีตัวเอกหญิงที่เป็นพวกเดียวกับตนหรือเป็นเพื่อนตน ทักษะในการมองโลกก็เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น เช่นเขารู้จักที่จะใช้ชีวิตอย่างมีสีสันมากขึ้น หรือการมองเห็นข้อดีของเทคโนโลยีอย่างโทรทัศน์ ที่สามารถสร้างความสุขให้แก่เขาได้ ไม่ใช่หาความสุขจากการอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว

นิทานเรื่อง *จิ้งจอกที่เดียวดาย* สามารถกล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์พิเศษที่ใช้แนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมและค่านิยมเรื่องการฆ่าตัวตาย ก็เนื่องจากว่า มันเป็นนิทานที่ตัวละครหลักที่มีความเปลี่ยวเหงาเดียวดายต่างชอบที่จะอ่าน ไม่ว่าจะ เป็น เคนจิ น้อย และนิดา โดยเฉพาะเคนจิที่เมื่ออ่านนิทานเรื่องนี้แล้วก็เกิดความรู้สึกซาบซึ้งอย่างมากจนถึงกับตัดสินใจฆ่าตัวตายอีกครั้งในช่วงขณะเวลานั้นเลยทีเดียว ซึ่งเมื่อพิจารณาเนื้อหาของนิทานเรื่องนี้แล้วก็ค่อนข้างจะสะท้อนให้เห็นถึงความคิดเกี่ยวกับความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคมดังกล่าวแล้ว แต่เมื่อไม่มีใครในสังคมที่ตนจะสามารถใช้ชีวิตร่วมอยู่ได้หรือมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกันได้ก็ทำให้ *จิ้งจอกที่เดียวดาย* (ตัวละครเอกของนิทานเรื่องดังกล่าว) ตัวนั้นตัดสินใจฆ่าตัวตายเพราะถูกปฏิเสธออกจากกลุ่ม สำหรับเนื้อหาในนิทานตามที่ถูกเล่าในภาพยนตร์เป็นดังนี้คือ

“เจ้าจิ้งจอกพบว่ามันเหลืออยู่เพียงตัวเดียวในโลก ครอบครัว และเพื่อนก็หายไป กระทั่ง ศัตรูก็หายไป สุดท้ายมันก็เหลืออยู่ตัวเดียวในโลกแล้วก็คิดถึงศัตรูของมัน เจ้าจิ้งจอกเหม่อมองอาทิตย์อัสดง แล้วดวงอาทิตย์ดวงนั้นก็กล่าวกับจิ้งจอกว่า *เจ้าไม่มีชีวิตอยู่ท่าไม ถ้าไม่มีใครพูดกับเจ้า...*” (เมื่อเคนจิอ่านมาถึงตอนนี้ เขาก็คิดฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดจากสะพานลงแม่น้ำ)

สัญลักษณ์พิเศษดังกล่าวนี้มันได้สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของแนวคิด

เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวญี่ปุ่น ดังที่กล่าวข้างต้นนี้ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังถือเป็นการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับโลก และแนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคลได้อย่างสัมพันธ์กับลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบตะวันออกเป็นอย่างดีอีกด้วย นั่นคือ เรื่องของการปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตให้สอดคล้องกับประเพณีวัฒนธรรมเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่างเป็นสุข และการให้ความสำคัญกับการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มคนหรือต้องการการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

2.2 สัญลักษณ์พิเศษใช้บ่งบอกสถานภาพทางสังคมของคนญี่ปุ่น

รอยสักเต็มพื้นหลัง เป็นตัวหมายถึง พวกนอกสังคม หรือพวกสมาชิกแก๊งยาสูบของชาวญี่ปุ่น

รอยสัก กับ ยาสูบญี่ปุ่น รอยสัก เป็นเสมือนตราประทับหรือสัญลักษณ์ของยาสูบที่เป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาช้านานของพวกนอกสังคมอย่างยาสูบชาวญี่ปุ่นนับตั้งแต่ที่ถือกำเนิดขึ้น ในสมัยยุคศักดินาของญี่ปุ่น และยังจัดเป็นกลุ่มที่แสดงให้เห็นถึงระบบอุปถัมภ์ในอีกรูปแบบหนึ่งแบบใช้ชีวิตดำรงอยู่อย่างพึ่งพิงกลุ่มเป็นสำคัญที่หัวหน้าแก๊ง หรือ โอบายุนจะต้องคอยอุปถัมภ์ค้ำชูลูกน้องหรือสมาชิกในแก๊งอย่าง โทบุน และเช่นเดียวกันกับสมาชิกหรือลูกน้องภายในกลุ่มนั้นจะต้องยอมสละชีวิตทำงานทุกอย่างเพื่อหัวหน้าได้แม้ต้องสละชีวิตก็ตาม

สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ก็สะท้อนให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของแก๊งยาสูบของญี่ปุ่นผ่านสัญลักษณ์สองสิ่งก็คือ รอยสัก และเมืองโอซาก้าที่เป็นสถานที่ที่เกิดกลุ่มยาสูบนี้ขึ้นนับแต่ยุคศักดินาญี่ปุ่น เพื่อบอกเป็นนัยแห่งการเป็นสมาชิกยาสูบญี่ปุ่น ประกอบกับการตีความลักษณะพฤติกรรมตัวละครของกลุ่มอาชญากรรมหรือพวกนอกสังคม ของพี่ชายเคนจิ ,เพื่อนพี่ชายเคนจิ,ทาจิมะซึ่งผู้อยู่ในแก๊งที่มาตามเก็บชีวิตเคนจิเพื่อล้างแค้น รวมถึงรอยสักขนาดใหญ่ที่หลังของเคนจิที่มีเหมือนกับพี่ชายทำให้อาจตีความได้ว่าเขาก็เป็นสมาชิกแก๊งยาสูบคนหนึ่งเช่นกัน

2.3 สัญลักษณ์พิเศษใช้ถ่ายทอดปรัชญาและวัฒนธรรมแห่งชาของญี่ปุ่น

สัญลักษณ์นี้ถูกให้ความหมายผ่านพฤติกรรมของตัวละครญี่ปุ่นในเรื่องประกอบด้วย

2.3.1 ชาติ สะท้อนปรัชญาแห่งชา ผ่านพฤติกรรม เคนจิ ในปรัชญาแห่งชา นั้น มีคำ

กล่าวที่ว่า “เรามีชาเลว และมีชาติดีเหมือนกับเรามีภาพที่เลวและมีภาพที่ดี” เคนจิจิใช้ชีวิตเรียบง่ายอยู่ภายใต้กฎระเบียบของสังคม สุภาพเรียบร้อย รักสงบไม่ชอบสูงส่งกับใครแต่วันหนึ่งเขาก็ได้กลายมาเป็นฆาตกรที่ดูจะไม่รู้สึกรู้สาอะไรกับการที่ตนได้ฆ่าคนคนหนึ่งตายในบ้านของตัวเอง (เพื่อนพี่ชายเคนจิจิ) ทั้งยังอำพรางคดีและหนีหน้าหรือเรียกได้ว่าหลบหนีคดีหากตีความตามกฎเกณฑ์ของสังคมทั้งที่ความจริงเขาอาจเพียงตามหอร่องรอยของคนที่เขารักอย่างนิตที่บ้านของเธอก็ได้ นอกจากนี้เขายังอาจเป็นอาชญากรข้ามชาติที่เป็นหนึ่งในแก๊งมาเฟียของญี่ปุ่นอีกด้วย ด้วยรอยสักขนาดใหญ่เต็มผืนหลังของเขา ซึ่งมีน่าจะเป็นรอยสักธรรมดาๆตีความจากการที่ตำรวจจับกุมเขาในตอนท้ายของเรื่อง อีกทั้งรอยสักของเขาที่เหมือนกับพี่ชายซึ่งพี่ชายคนนี้ก็ยังคงเคยได้กล่าวถึงเรื่องของหัวหน้าญี่ปุ่นที่จะเป็นผู้มีอิทธิพลพอสมควรซึ่งเขามาประเทศไทยเพื่อหลบหนีจากการไล่ล่าของหัวหน้าที่จะสำเร็จโทษ

โดยสรุปเห็นได้ว่าเคนจิจิก็เป็นมนุษย์ปุถุชนที่มีภาพที่ดีและภาพที่เลวปะปนอยู่ในตัวตนคนเดียวกันนี้เอง สอดคล้องกับปรัชญาแห่งชาดงได้กล่าวแล้วข้างต้น

0.2.1 ชา สะท้อนพฤติกรรม เพื่อนสาวผู้ร่วมงานเคนจิจิ

ชาวญี่ปุ่นเชื่อกันว่า *หญิงใดไม่รู้วิชาชา ก็หมดเสน่ห์* และการเรียนรู้วิชาการชงชาที่จัดเป็นการสอนสมบัติผู้ดีให้แก่ผู้หญิงชาวญี่ปุ่นด้วย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์นี้ พบว่า ในฉากหนึ่งขณะที่เคนจิจิกำลังทำหน้าที่จัดเรียงหนังสืออยู่ในส่วนของการบริการการอ่านของห้องสมุดที่เขาทำงานอยู่นั้นเสียงออกก็ดังขึ้นจากห้องเจ้าหน้าที่ทำลายสมาธิของเขา เสียงนั้นมาจากเพื่อนสาวของเคนจิจิที่ส่งเสียงเรียก เคนจิจิซึ่ง ให้ไปรับน้ำชาที่เธอเตรียมไว้ให้ ดังนั้น การที่เพื่อนสาวเคนจิจิเตรียมน้ำชาให้เคนจิจินั้นก็เสมือนเป็นการเสริมเสน่ห์หรือเรียกร้องความสนใจของเคนจิจิอย่างแฝงซึ่งปรัชญาและความเชื่อเรื่องชาของชาวญี่ปุ่นในทางหนึ่ง เพราะเธอก็เป็นหญิงสาวคนหนึ่งที่แอบชอบหรือหลงรักเคนจิจิเห็นได้จากพฤติกรรมในหลายๆครั้งที่มิทำที่เชิญชวนเคนจิจิ

3. สัญลักษณ์พิเศษใช้ถ่ายทอดความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายของนิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต

คำสำคัญ(keyword) ที่ตัวเอกกล่าวว่า “การตายคือการพักผ่อนนั้น” เป็นตัวหมายถึง อิทธิพลความเชื่อเรื่องประสพการณ์ของชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต

ตามความเชื่อของเคนจิตัวเอกของเรื่อง เขาต้องการหลุดพ้นจากโลกที่เต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวาย ที่มีการพัฒนาไม่หยุดนิ่งเป็น โลกแห่งโลกาภิวัตน์ที่ทุกคนต้องไล่ล่าตามให้ทันเทคโนโลยีต่างๆ ข่าวสารข้อมูลต่างๆ รวมทั้งอาจเป็นการหนีชีวิตในเบื้องหลังที่ยุ่งเหยิงของเขาด้วย จากความเชื่อของเคนจิเขาเชื่อว่าการตาย คือ การพักผ่อนอันยาวนานที่ที่จะตื่นขึ้นมาพร้อมกับชีวิตใหม่ในชาติหน้า ดังปรากฏเป็นบทพูดของเขาในฉากเปิดเรื่องที่เขากำลังจะผูกคอตายดังต่อไปนี้

“...หนังสือ หลายเล่มบอกว่า ความตายก็เหมือนกับการพักผ่อน คุณรู้ไหมครับ ไม่ต้องคิดตามข่าวสาร ไม่ต้องวิ่งตามแฟชั่น ไม่ต้องตามอี-เมล ไม่ต้องรับโทรศัพท์ คงเหมือนการพักผ่อนนะครับ ก่อนจะตื่นขึ้นมาในชาติหน้าด้วยความสดชื่น”

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องอย่างมากกับแนวคิดเรื่องประสบการณ์ชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนานิกายวัชรยาน ของทิเบต ที่มีการเปรียบเทียบว่าการตายนั่นก็เป็นเสมือนกับการนอนหลับหรือการพักผ่อนอันยาวนานหลังจากที่ร่างกายได้ดับขั้นทั้ง 5 (ได้แก่ รูป เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ) ลงแล้ว เพื่อรอการตื่นหรือ การเกิดในชาติต่อไป

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง นี้ สามารถจัดชนิดของสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกใช้อย่างสำคัญในการถ่ายทอดความหมายในภาพยนตร์ ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม และสัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึกนั้น ถูกใช้ในการถ่ายทอดให้เห็นถึงความรู้สึกภายในจิตใจของแต่ละคน ทั้งความรู้สึกภายในจิตใจที่ตัวละครเอกทั้งสองมีก่อนที่จะได้พบกันซึ่งทั้งคู่ต่างมีความรู้สึกเหงา โดดเดี่ยว ตัวเอกชายก็เป็นคนที่มีความรู้สึกทางลบต่อโลกใบนี้โดยเฉพาะความวุ่นวายสับสนที่เกิดจากเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารในโลกยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนนี้ รวมถึงความรู้สึกสทกปรกในจิตใจที่เกิดจากการกระทำที่ผิดศีลธรรมของเขาในอดีต ส่วนตัวเอกหญิงนั้นหลังจากที่น้องสาวของเธอได้ตายลง เธอก็ต้องใช้ชีวิตอยู่คนเดียวด้วยความเหงา และรู้สึกผิดบาปต่อการกระทำของเธอที่เป็นสาเหตุให้น้องต้องตายดังนั้นเธอจึงแสวงหาเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจสิ่งอื่นๆแทนแม้กระทั่งการยึดเอาอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ จนกระทั่งเมื่อตัวละครเอกทั้งสองได้มีโอกาสมาใช้ชีวิตร่วมกัน ความรู้สึกที่ปมปัญหาภายในจิตใจของทั้งคู่ก็ได้คลายลงไป ตัวเอกหญิงไม่รู้สึกโดดเดี่ยวอีก เธอตัดสินใจจัดสิ่งที่เป็นเครื่องเตือนใจหรือสัญลักษณ์พิเศษทั้งหลายที่สื่อถึงน้องสาวเธอทั้งหมดทำให้เธอไม่รู้สึกผิดบาปและมัวแต่ทุกข์เศร้ากับการตายของน้องเธอ

อีก สำหรับตัวละครเอกชายนั้นก็มิทัศนคติต่อโลกที่ดีขึ้น รู้จักที่จะใช้เทคโนโลยีสร้างความสุขให้กับตัวเอง เช่น มีความสุขกับการดูโทรทัศน์ รวมถึงความรักของเขาก็เปลี่ยนแปลงไปจากความรักที่เขามีให้แก่น้องสาวตัวเอกหญิงก็กลับถ่ายเทความรักมาสู่ตัวละครเอกหญิงเองในที่สุด เป็นต้น

หน้าที่สำคัญที่สุดของสัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึกนั้นก็คือ การให้สัญลักษณ์ที่สื่อให้ผู้ชมได้รับทราบถึงความรู้สึกดีๆหรือความรักที่ตัวละครเอกทั้งคู่มีให้แก่กัน โดยที่ทั้งคู่ไม่มีการแสดงออกความรักอย่างตรงไปตรงมาชัดเจนให้ผู้ชมได้เห็น ดังนั้นผู้ชมจะเข้าใจถึงความรักที่ทั้งคู่มีให้แก่กันได้จากการตีความความหมายเหล่านั้นนั่นเอง

ในส่วนของสัญลักษณ์พิเศษที่ใช้แทนชะตากรรมนั้นมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดให้เห็นถึงปมหลังในอดีตและความคาดหวังของตัวละครเอกในเรื่อง โดยการสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตในอดีตของตัวเอกหญิงที่เต็มไปด้วยปัญหาสังคมในเรื่องการใช้ชีวิต ความสัมพันธ์ในครอบครัวของเธอ รวมถึงปัญหาคุกคามของชายคนรักเก่า นอกจากนี้ก็ยังได้แสดงให้เห็นถึงความคาดหวังของเธอที่จะมีชีวิตใหม่ที่ต่างประเทศ (เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น) อีกด้วย สำหรับตัวเอกชายนั้นสัญลักษณ์ถูกใช้เพื่อสื่อให้เห็นถึงปมหลังในอดีตที่ชีวิตไร้ระเบียบและเต็มไปด้วยปัญหาที่เขาต้องการหลีกเลี่ยงให้พ้นจากโลกนี้

สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงคนั้นถูกใช้อย่างสำคัญ ได้แก่ การใช้เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงพฤติกรรมของตัวละครเอกชายกับตัวละครเอกหญิงในเรื่องที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกันคนละขั้ว ได้แก่การเปรียบเทียบบุคลิกภาพของตัวละครเอกชายกับพี่ชายของตัวเอกชายเอง และการเปรียบเทียบกับตัวละครเอกหญิง ซึ่งโดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่าตัวเอกชายใช้ชีวิตอย่างเคร่งครัดเป็นระเบียบมากกว่าตัวละครพี่ชายของเขา และตัวละครเอกหญิงอยู่มาก , อีกทั้ง มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดลักษณะจำเพาะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นอย่างสอดคล้องกับข้อเท็จจริงที่พบจากการศึกษาอีกด้วย ได้แก่ ลักษณะบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่น แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม การบ่งบอกสถานภาพทางสังคม รวมถึงปรัชญาแห่งชาของชาวญี่ปุ่นอีกด้วย เป็นต้น และนอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อถ่ายทอดให้เห็นถึงอิทธิพลความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายได้อย่างสอดคล้องกับความเชื่อในพุทธศาสนา นิกายวัชรยานของประเทศทิเบต ด้วย

4.5.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

- การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตานุรูปจน์

- 1.การเล่าเรื่องด้วยบุรูปจน์ที่ 1

การเล่าเรื่องจากมุมมองนี้เห็นได้ชัดจากฉากตอนเปิดเรื่องที่มีการแนะนำ

ตัวละครเอกชายด้วยตัวของเขาเองเผยให้รู้ถึงความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจของเขาโดยเฉพาะ เรื่องที่เขาหมกมุ่นอยู่ตลอดเวลาได้แก่ การฆ่าตัวตายเพื่อหนีออกจากความสับสนวุ่นวายของโลก วัตถุนิยมและฟิงพาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆอยู่มาก่อนจะพบตัวละครเอกหญิงที่ชื่อน้อย ได้แก่จากบทพูดที่เคนจิเล่าถึงตัวเขาเอง เป็นต้น

“ผมชื่อเคนจิครับ” “และนี่อาจเป็นสภาพของผม 3 ชั่วโมงจากนี้” “ทำไมผมอยากฆ่าตัวตาย ...ผมก็ไม่ทราบเหมือนกัน” “ผมไม่ได้อยากฆ่าตัวตายด้วยสาเหตุที่คนทั่วไปเขาอยากตายกันหรอกครับ” “‘เป็นหนี้’ ‘อกหัก’ ‘หมดหวังกับชีวิต’ ” “เปล่าเลยครับ” “หนังสือหลายเล่มบอกว่า ความตายก็เหมือน การพักผ่อน” “คุณรู้ไหมครับ” “ไม่ต้องติดตามข่าวสาร” “ไม่ต้องวิ่งตามแฟชั่น” “ไม่ต้องตาม อี-เมลล์ ” “ไม่ต้องรับโทรศัพท์” “คงเหมือนการพักผ่อนนะครับ” “ก่อนจะตื่นขึ้นมาในชาติหน้าด้วยความสดชื่น”

2. การเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้รอบด้าน

การเล่าเรื่องโดยมุมมองนี้พบเป็นส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ด้วยคุณสมบัติในการเล่า เรื่องที่ไม่มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ ข้ามพื้นที่ ข้อจำกัดด้านเวลา ย้อนอดีต และก้าวไปในอนาคตได้ตามความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ ทำให้ เราได้รู้จักตัวละครว่ามีนิสัยใจคอมีพฤติกรรมเป็นอย่างไรได้เช่นพิจารณาตามสายตาของกล้องที่ แพน (pan) ไปตามที่ต่างๆภายในบ้านของเคนจิตอนเปิดเรื่อง เช่นตามชั้นวางรองเท้า อ่างล้างจานใน ครัว ตู้เสื้อผ้า เป็นต้นทำให้รับรู้ว่าเขาเป็นคนเจ้าระเบียบ เช่นเดียวกับที่ได้รู้ว่ามีคนไร้ระเบียบ รู้ถึงจิตใจของเธอที่ภายนอกดูแข็งแกร่งแต่จริงๆแล้วอ่อนแอต้องการใครสักคนเคียงอยู่เป็นเพื่อน เคียงข้าง เช่นตอนที่น้อยนอนร้องไห้อยู่คนเดียวบนเตียงในห้องนอนเพราะคิดถึงนิตน้องสาวตน เป็นต้น การเล่าเรื่องชนิดนี้ช่วยให้ผู้ชมสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขตซึ่งปรากฏ อยู่มากในภาพยนตร์เรื่องนี้ อย่างเช่นความคิดฝันของเคนจิที่จินตนาการถึงความสุขที่จะได้ดื่มด่ำ ขณะทีตนกำลังจะตาย ได้แก่ภาพในความนึกคิดของเขา ที่เขานอนตายอยู่ในห้องพัก ความรู้สึกดื่ม ด่ำขณะที่ได้กระโดดดำดิ่งอยู่ใต้น้ำหลังจากที่เขาซาบซึ้งกับนิทานเรื่องเกี่ยวกับจิ้งจกผู้เดียวดายนั้น ความตายคือสิ่งทีงดงามที่สุดที่เขาเห็น ได้จากแผ่นกระดาษที่เขาเขียนเอาไว้เพื่อจะให้คนพบศพ ของเขาได้อ่านหากฆ่าตัวตายสำเร็จข้อความที่แปลได้ว่า *'this is bliss หรือ งดงามเหลือเกิน'* รวมถึง ภาพจินตนาการว่าเขาได้ใช้ชีวิตอยู่กับนิตทั้งทีจริงอยู่กับน้อย นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์ทางภาพที่ น้อยวิ่งไล่ตามหนังสือและข้าวของต่างๆที่ลอยวนไปเก็บเป็นระเบียบเรียบร้อยในบ้าน ซึ่งรวมทั้งสิ่ง ทีสะท้อนใจเขาได้ผุดขึ้นมาับจากเครื่องเล่นซีดีหรือCD-walkmanของนิต ต่อมาก็เป็นรูปของนิต ลอยมาอยู่ตรงหน้าจนเธอต้องร้องไห้ด้วยความเสียใจและรู้สึกผิดต่อนิต เป็นต้น รวมทั้งการใช้ สัญลักษณ์ทางภาพต่างๆเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องราวของตัวละครในเรื่องถือได้ว่าผู้สร้างได้ ใช้ประโยชน์จากการเล่าเรื่องด้วยวิธีนี้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

• การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

จากการที่ภาพยนตร์มีการเปิดโอกาสให้ตัวละครเอกชายเล่าเรื่องของตัวเองผ่านด้วยบุรุษพจน์ที่หนึ่งรวมทั้งการเล่าเรื่องแบบใช้มุมมองแบบรู้รอบด้าน ก็ยังเล่าถึงจินตนาการของเขาเป็นจินตนาการในทางเพศ และความรักที่มีต่อชนิดที่เขาจินตนาการเห็นเธอเป็นน้อย รวมทั้งความรู้สึกที่เขามีต่อน้อย การแสดงความรู้สึกนึกคิดและเรื่องราวโดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องของตัวละครฝ่ายชายโดยเฉพาะตัวละครเอกชายที่ชื่อเคนจิ ดังนั้นก็จะทำให้ตีความได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องของเพศชาย

โดยสรุปแล้วจากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องจากคนในสังคมยุคใหม่ที่ค้นพบความสุขได้จากการใช้ชีวิตแบบเดินทางสายกลางระหว่างการใช้ชีวิตแบบฟุ้งฟิงวัตถุเทคโนโลยีอย่างมาก กับ การใช้ชีวิตที่เน้นความสงบสุขในจิตใจเป็นหลักไม่ยึดติดกับวัตถุ นั่นก็คือการพยายามชี้ให้เห็นข้อดีของแนวคิดแบบตะวันออกที่มุ่งเน้นให้ผู้คนเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตอย่างประนีประนอมแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนกับสภาวะแวดล้อมหรือสังคมที่ตนดำรงอยู่อย่างมีความสุข

หากมองในแง่บุรุษพจน์ภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 เพื่อถ่ายทอดสภาวะทางจิตหรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกชายในเรื่องด้วยตัวของเขาเอง และส่วนใหญ่แล้วเน้นไปที่การเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบรู้รอบด้าน เพราะต้องการจะสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิด หรือความคิดฝัน ของตัวละครผ่านการเล่าเรื่องด้วยภาพ หรือสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ทางภาพที่ผู้ชมต้องตีความตามประสบการณ์การรับรู้ของตนเป็นสำคัญ

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง

Last Life In The Universe : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล

บริบททางสังคมหรือยุคสมัยหลักของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ ได้แก่บริบทสังคมไทยยุคร่วมสมัย หรือยุคโลกาภิวัตน์ โลกแห่งวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และโลกของข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน ทุกคนในโลกต่างต้องพึ่งพิงกับสิ่งเหล่านี้โดยเฉพาะผู้คนในสังคมเมืองเพื่อดำเนินต่อผู้ให้ชีวิตของตนอยู่รอดได้ การเน้นการดำรงอยู่แบบพึ่งพิงและบำรุงความสุขแก่ชีวิตในทางวัตถุหรือทางกายภาพอาจทำให้หลงลืมการแสวงหาความสุขหรือความต้องการที่แท้จริงแห่งจิตใจหรือจิต

วิญญาณของตัวตนความเป็นมนุษย์ไปนั่นเอง อย่างเช่น ตัวละครเอกชายในเรื่องก็เป็นคนหนึ่งที่ใช้ชีวิตอยู่ในวิถีของสังคมเมืองตามอิทธิพลของตะวันตกนี้จนเกิดความเบื่อหน่ายเหนื่อยอ่อนที่ต้องคอยวิ่งตาม โลกตลอดเวลา เขาจึงพยายามกลับไปแสวงหาวิถีแห่งความสุขของจิตใจด้วยการพยายามฆ่าตัวตายอยู่หลายครั้ง ด้วยมีความเชื่อตามอิทธิพลทางศาสนาเรื่องตายแล้วเกิดใหม่ และความเชื่อว่าการตายคือการนอนหลับที่ทำให้เขาเชื่อมั่นเป็นทางออกที่ดีในชีวิตของเขาที่จะทำให้นือออกจากโลกอันสับสนวุ่นวายนี้ไปได้เพราะไม่ต้องรับรู้อะไรอีกสามารถพักผ่อนได้อีกนานตามอิทธิพลความเชื่อทางศาสนานิกายวัชรยาน ของทิเบต ส่วนอีกปัจจัยหนึ่งที่อาจเป็นสาเหตุให้เขาฆ่าตัวตายนั่นก็อาจด้วยเพราะอิทธิพลความเชื่อในแนวคิดเกี่ยวกับสังคมของชาวญี่ปุ่นที่มีความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเฉพาะของตนหรือกลุ่มทางสังคมที่ค่อนข้างสูงคั้งนั้นเมื่อไม่อาจดำรงอยู่อย่างมีความสุขในกลุ่มของตนได้คั้งนั้นทางออกที่คืออย่างหนึ่งเมื่อคนๆนั้นไม่อาจเปลี่ยนตัวเองให้เข้ากับกลุ่มของตนได้ก็คือการหนีออกจากโลกนี้ไปด้วยการฆ่าตัวตาย อย่างไรก็ดี ถ้าหากมองในมุมมองของศาสนาพุทธนั้นก็ถือว่า การฆ่าตัวตายนั่นเป็นความผิดพลาดอย่างมากที่ไม่สมควรกระทำอย่างยิ่ง

ชีวิตของคนสมัยนี้ต่างคนต่างอยู่เอาตัวเองรอด เช่นเดียวกับตัวเอกชายในเรื่อง แต่ในที่สุดเขาก็ค้นพบวิธีการในการใช้ชีวิตได้อย่างกลมกลืนกับสังคมที่แวดล้อมตัวเขาได้อย่างมีความสุข มีการเรียนรู้ที่จะเข้าร่วมกลุ่มทางสังคม เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มทางสังคม การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม เป็นต้น ซึ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้โดยมีเหตุปัจจัยมาจากการที่ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกันกับตัวละครเอกหญิงในเรื่อง ซึ่งถือเป็นการคลี่คลายภาวะปัญหาในใจของเขาได้ด้วยวิถีแบบตะวันออกที่ในที่สุดเขาก็ไม่ต้องหลีกเลี่ยงชีวิตด้วยการฆ่าตัวตายอีกแล้ว

นอกจากนี้ก็มีการถ่ายทอดลักษณะจำเพาะอื่นๆที่น่าสนใจทางด้านสังคมและวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่น ได้แก่ พฤติกรรมหรือบุคลิกภาพของชาวญี่ปุ่น, รอยสักกับกลุ่มอิทธิพลยาภูเขาญี่ปุ่น, ค่านิยมในการฆ่าตัวตาย รวมถึงการกล่าวถึงเมืองโอซาก้าที่เป็นเมืองท่าที่สำคัญทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นมาแต่ดั้งเดิมรวมทั้งยังเป็นเมืองกำเนิดกลุ่มยาภูเขาอีกด้วย

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง *The Park : สวนสนุกผี*

4.6.1 โครงเรื่อง (Plot)

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องในภาพยนตร์ *The Park: สวนสนุกผี* นี้ พบว่า โครงเรื่องประกอบด้วย 3 ภาวการณ์ นั่นคือ ภาวะปัญหา การแก้ไขปัญหา การกลับสู่ภาวะสงบสุข และก็กลับสู่ภาวะปัญหาใหม่อีกครั้งในตอนท้ายของเรื่อง การที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มที่สภาวะปัญหา

ในทันที โดยไม่ต้องมีการปูพื้นความเข้าใจในภาวะปกติสุข (equilibrium) ก่อนก็เพราะ จำเป็นต้องเฉลี่ยเวลาในการเล่าเรื่องให้กับตัวละครหลักที่มีอยู่หลายตัวเพื่อให้เผชิญหน้ากับแต่ละเหตุการณ์สยของขวัญในเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เปิดเรื่องด้วยการแนะนำสถานที่ที่เรื่องราวเกือบทั้งหมดของเรื่องจะเกิดขึ้นที่นั่นนั่นคือ สวนสนุกกลางแจ้งแห่งหนึ่ง เหตุการณ์มีการไล่เรียงตามลำดับเวลา โดยเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์เมื่อ 14 ปีก่อนที่เผยให้เห็นที่มาของความน่าสะพรึงกลัวและทิ้งประเด็นให้คาดเดาถึงผู้ที่อาจจะเป็นฆาตกรฆ่าเด็ก และได้กลายมาเป็นผีร้ายที่มีอำนาจครอบงำสวนสนุกแห่งนี้ในเวลาต่อมาหลังจากที่ได้ฆ่าตัวตายลง (ผู้ร้ายคนนั้นก็คือ ตัวตลกในสวนสนุกนั่นเอง) ซึ่งมันถ่ายทอดให้เห็นผ่านเหตุการณ์ร้ายที่เด็กผู้หญิงคนหนึ่งตกลงมาตายจากชิงช้าสวรรค์รวมทั้งยังเป็นการแนะนำตัวละครเอกของเรื่อง (ได้แก่ เจน และจอนในตอนเด็ก) ที่ช่วยผลักดันให้เรื่องราวทั้งหมดดำเนินไปตามเหตุและผลของมันอีกด้วย อีกปัญหาหนึ่งที่ตามมาคือปัญหาของเจนที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ด้วยความทุกข์ทรมานทางจิตใจที่ต้องสูญเสียพี่ชายที่รักไป เขาหายไปขณะที่ไปสำรวจเรื่องราวเร้นลับในสวนสนุกนั้นเมื่อ 6 ปีก่อน สำหรับเด็กหญิงที่ตกจากชิงช้าคราวนั้นก็ได้อีกกลายเป็นวิญญาณที่คอยช่วยเหลือให้ตัวละครเอก เจน ได้พบพี่ชายนั่นเอง

การแก้ไขปัญหาของตัวละครเพื่อแก้ปมปัญหาในจิตใจคือการที่เจนและเพื่อนๆ ลักลอบเข้าสวนสนุกโดยไม่ฟังคำทัดทานจากยามเฝ้าสวนสนุกเพื่อค้นหาพี่ชายและต้องเจออุปสรรคมากมายที่ต้องฝ่าฟันเพื่อให้ได้พบพี่ชายที่จัดเป็นชุดของเป้าหมายที่ตัวละครเอกจะต้องฝ่าฟัน ไปให้ได้ทีละขั้น (series of goal) ไม่ว่าจะเป็นการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ร้ายที่เป็นอันตราย ความน่าสะพรึงกลัวจากการปรากฏตัวของภูติผีที่มีอยู่เต็มสวนสนุกเพราะเบื้องหลังมันคือป่าช้ามาก่อน รวมทั้งวิญญาณร้ายที่ชอบฆ่าชีวิตผู้คน

สำหรับการฝ่าฟันเพื่อเป้าหมายหลักที่ตัวละครเอกจะต้องกระทำนั้น ก็คือการได้พบกับพี่ชายของเธอ แต่ทั้งนี้เป้าหมายลำดับรองที่สำคัญ ก็คือการปราบวิญญาณร้ายตัวตลกที่ครอบงำสวนสนุกแห่งนี้ให้ได้เสียก่อน สุดท้ายด้วยการช่วยเหลือของแม่เจน เจนก็สามารถปราบผีได้สำเร็จด้วยกลองคู่วิญญาณที่แลกมาด้วยการสละชีวิตของแม่เจน โดยหลังจากปราบผีที่สวนสนุกได้สำเร็จแล้วเรื่องราวก็เริ่มกลับเข้าสู่สภาวะสงบสุขด้วยการที่ตัวละครเอกเจน พร้อมกับเพื่อนชายของเธอที่ชื่อซัน สามารถหนีรอดออกมาจากสวนสนุกได้และกลับไปใช้ชีวิตปกติที่บ้านของตน

แต่ในท้ายที่สุดแล้วภาวะปัญหาที่ได้อันเกิดขึ้นอีกครั้งหลังจากที่เจนได้ผารูปเพื่อปลด

ปล่อยวิญญาณของทุกคนที่ตายที่สวนสนุกนั้น มันได้ช่วยปลดปล่อยให้วิญญาณร้ายออกมาได้ ถ้าเอาชีวิตของเจนและชันอีกครั้ง ซึ่งการจบเรื่องเช่นนี้ก็จะเป็นไปตามธรรมเนียมการจบแบบหนึ่งของหนังสยองขวัญฮอลลีวูด (Hollywood horror films) คือเป็นแบบที่ตัวร้ายไม่ตายแต่มันได้กลับมาอีกครั้งเพื่อสร้างความสยองขวัญ (ศึกษาประกอบใน Dick , 1998)

ตารางที่ 34 โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *The Park*

ภาวะการณ์	เหตุการณ์
1.ภาวะปัญหา(disruption) ครั้งที่ 1	- อุบัติเหตุร้ายที่คร่าชีวิตผู้คนที่สวนสนุก -เจนเศร้าใจกับการหายไปของจอห์นพี่ชายอันเป็นที่รัก
2.ภาวะการแก้ปัญหา(equalization)	-เจนและเพื่อนลักลอบเข้าสวนสนุกเพื่อค้นหาพี่ชายที่หายไป -เจนและเพื่อนเผชิญกับเหตุการณ์ร้ายที่เป็นอันตรายถึงแก่ชีวิตด้วยอำนาจของวิญญาณร้าย -แม่เจนและเจนต้องสู้กับผีร้ายที่มีอำนาจสูงสุดครอบงำสวนสนุกนั้นนั่นคือวิญญาณร้ายของตัวตลกที่เป็นคนที่ตายไปพร้อมกับการปิดสวนสนุก เป็นการต่อสู้ด้วยกลลวงวิญญาณ
3.ภาวะการกลับเข้าสู่ภาวะสงบสุข(new equilibrium)	- เจนปราบผีร้ายตัวตลกในสวนสนุกได้สำเร็จด้วยกลลวงวิญญาณ -เจนและชันสามารถหนีรอดออกมาจากสวนสนุกได้ -แม่เจนเสียชีวิตในการต่อสู้กับวิญญาณร้ายแต่ก็แลกลับมามีชีวิต การรอดตายของเจนและการหันมาเคารพเชื่อฟังในอำนาจพิเศษของแม่ในที่สุดหลังจากที่ตอนแรกเธอเห็นว่าแม่เธอมกมาย พยายามต่อต้านแม่ด้วยการแสดงออกให้เห็นถึงความไม่เชื่อในอำนาจพิเศษหรือไม่เคารพยึดถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เธอเข้าใจแม่ในที่สุดและยอมรับที่แม่เธอยังรู้ถึงการตายของพี่ชาย -วิญญาณของทุกคนที่ตายในสวนสนุกได้รับการปลดปล่อยโดยเจนด้วยกลลวงวิญญาณของแม่เธอ
4.ภาวะปัญหา(disruption) ครั้งที่2 หรือการกลับสู่ภาวะปัญหา	วิญญาณร้ายตัวตลกที่มีอำนาจสูงสุดครอบงำสวนสนุกได้กลับมาอีกครั้งเพื่อตามล่าชีวิตของเจนและชันถึงบ้านของทั้งคู่

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงเรื่องที่เป็นไปตามรูปแบบของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดคลาสสิก (Classic Hollywood Cinema) กล่าวคือ เรื่องราวของโครงเรื่องถูกผลักดันให้ดำเนินไปได้ก็ด้วยความปรารถนาของตัวละครเอก (desire of protagonist) เป็นเหตุปัจจัยสำคัญ ซึ่งในที่นี้ก็คือความปรารถนาภายในจิตใจของตัวละครเอกที่ชัดเจนที่ตั้งเป้าหมายสูงสุดว่าจะสืบหาพี่ชายที่หายไป ในสนุกของคนที่พบกับความอยากรู้อยากเห็นและไม่เกรงกลัวต่อสิ่งใด ซึ่งถ้าหากพิจารณาตามการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดคลาสสิกแล้วนั้น ตัวละครหลักจะไม่สามารถพบกับเป้าหมายสูงสุดที่ต้องการนั้นได้ง่ายๆ เป้าหมายที่ต้องการนั้นกลายเป็นเป้าหมายหลัก ที่ตัวละครจะต้องเผชิญกับอุปสรรคต่างๆ โดยเฉพาะการต่อสู้กับตัวผู้ร้ายหรือคู่ปรปักษ์จนสามารถเอาชนะได้เสียก่อน ทำให้ตัวละครไม่สามารถจะพบกับเป้าหมายหลักที่ต้องการนั้นได้ง่ายๆ แต่ต้องผ่านการเอาชนะอุปสรรคแต่ละขั้นย่อยๆ หรือเป้าหมายย่อยๆ ให้ได้เสียก่อน จนเรื่องราวได้ดำเนินไปตามเหตุและผลของมัน ตามผลจากการกระทำของตัวละครเอกนั้นจนกระทั่งได้พบเป้าหมายหลักสูงสุดที่ต้องการได้ในท้ายที่สุด สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ก็สามารถพิจารณาการดำเนินเรื่องตามเหตุและผลที่ผลักดันให้ดำเนินไปตามการต่อสู้เพื่อชนะอุปสรรคต่างๆ ของตัวละครเอก ประกอบไปด้วย

- เป้าหมายหลักสูงสุด(เป้าหมายที่ตัวละครเอกต้องการมากที่สุดในเรื่อง) ได้แก่ การพบพี่ชายและกลับไปใช้ชีวิตพร้อมหน้าครอบครัวอย่างมีความสุข แต่จะต้องต่อสู้กับเป้าหมายลำดับรองลงมาให้ได้ก่อน นั่นก็คือ

- เป้าหมายลำดับรองจากเป้าหมายหลักสูงสุด ที่จะต้องฝ่าฟันก่อน ได้แก่ การที่ตัวละครเอกจะต้องปราบวิญญาณร้ายตัวตลกที่ครอบงำสวนสนุกซึ่งเป็นตัวละครที่อยากจะฆ่าให้ตายหรือปราบได้โดยง่ายให้สำเร็จเสียก่อน

แต่การที่จะไปถึงเป้าหมายลำดับรองจากเป้าหมายสูงสุด(คือ การปราบตัวร้ายให้ได้เพื่อที่ตัวละครเอกจะได้พบพี่ชาย) ได้นั้นก็เป็นเรื่องยากที่จะต้องฝ่าฟันเช่นกัน โดยตัวละครเอกจะต้องเผชิญหน้าหรือต่อสู้กับเหตุการณ์อันเป็นอุปสรรคย่อยอื่นๆ หรือเป้าหมายย่อยๆ ที่จะต้องเอาชนะให้ได้เสียก่อน ได้แก่

- เป้าหมายหลักที่ 2 นั่นคือ การค้นพบพี่เพื่อนของเจนนีที่หายตัวไปในขณะที่ช่วยตามหาจอห์นพี่ชายของเจนนี

- เป้าหมายรอง นั่นคือ การเผชิญหน้าและการต่อสู้กับความน่าสะพรึงกลัวของวิญญาณต่างๆ ทั้งดีและร้ายในสวนสนุก มีการสร้างชุดของเหตุการณ์หรือช่วงเวลาแห่งความหวาดเสียวตื่นเต้น (Moment of Suspense) ตามแบบฉบับของหนังแนวสยองขวัญ (Horror genre)

ด้วยการสร้างฉากอันน่าสะพรึงกลัวต่างๆที่บังเกิดแก่ตัวละครในเรื่องและตัวผู้ชมที่ถูกนำพาให้ติดตามชะตากรรมของตัวละครทั้งหลายตลอดทั้งเรื่อง

ส่วนในตอนจบของเรื่องก็เป็นการเลือกที่จะจบในรูปแบบหนึ่งของขนบในการจบเรื่องของหนังแนวสยองขวัญนี้ นั่นคือ การกลับมาอีกครั้งของตัวละครร้าย(villain / anti protagonist) ที่ทำให้ตัวเอกต้องต่อสู้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า และมีการแสดงร่อยรอยเป็นหลักฐานให้เห็นว่าตัวร้ายนั้นจะกลับมาอีก ซึ่งนั่นก็เป็น รูปแบบของตัวร้ายแบบหนึ่ง นั่นคือ ตัวร้ายที่ไม่มียันตาย (the premise of the undying monster tradition)

โดยสรุปแล้ว จากการศึกษาลักษณะ โครงสร้างของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เรื่อง *The Park* นี้ พบว่า มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีโครงสร้างของเรื่องเล่า(narrative sequences) เป็นดังนี้

1. ตัวเอกหญิงต้องใช้ชีวิตจมอยู่กับความทุกข์เศร้าอยู่นานหลายปีเนื่องจากพี่ชายที่รักของเธอได้หายตัวไปอย่างลึกลับในสวนสนุกร้างแห่งหนึ่งเธอจึงคิดสืบหาพี่ชายที่สวนสนุกร้างนั้น
2. ผลจากความพยายามของตัวเอกหญิงที่จะตามหาพี่ชายของตนที่หายไป ในสวนสนุกนั้น ทำให้เธอต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวจากวิญญาณในสวนที่อันตรายถึงแก่ชีวิต รวมถึงต่อสู้กับคู่ปรปักษ์ที่เป็นผีร้ายตัวตลกหรืออำนาจสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติในสวนสนุกนั้น
3. ในที่สุดผลจากการต่อสู้ก็ทำให้ตัวเอกหญิงได้รู้ว่า เธอไม่สามารถเอาชนะวิญญาณร้ายที่มีอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติได้ เธอมีอำนาจกำหนดชะตาชีวิตของตัวเองได้ ดังนั้นหนทางที่ดีที่สุดก็คือ การยอมรับในชะตากรรมของตนเพื่อให้เกิดความสงบสุขแห่งจิตใจ แม้ว่าจะต้องต่อสู้กับผีร้ายจนต้องประสบกับชะตากรรมการตายก็ตามก็ไม่ใช่เรื่องน่ากลัว เพราะมนุษย์ที่ตายแล้วก็สามารถจะใช้ชีวิตหลังความตายของตนได้อย่างเป็นปกติสุขอยู่ในบ้านของตนเหมือนเช่นคนที่ยังมีชีวิตอยู่ได้

หรือ มีรูปแบบ โครงสร้างของเรื่องเล่า (narrative sequences) โดยสรุปคือ

1. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของตัวเอกให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นที่ไปตามความต้องการของตนเอง
2. วิธีการแก้ไขปัญหาของตัวเอกไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตนนั้นคลี่

คล้ายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือโศกนาฏกรรมแทน

3. ตัวเอกทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตนโดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างเป็นสุขนั่นเอง

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจะเห็นได้ว่า แม้ว่าโครงเรื่องจะค่อนข้างยึดตามแนวทางของหนังตระกูลสยองขวัญ (Horror genre) แบบสอเล่ย์สุด แต่ก็มีความแตกต่างเป็นลักษณะเฉพาะตัวก็คือ การคลี่คลายหรือการจบของเรื่องในแง่ดีหรือมองโศกนาฏกรรมในแง่ดี เพราะการที่ตัวละครเอกโดนผีร้ายฆ่าตายไม่ถือว่าเป็นการพ่ายแพ้ เพราะภาพยนตร์ได้สื่อให้ผู้ชมได้รู้ว่า ตัวละครที่ตายแล้วจะได้ไปใช้ชีวิตอย่างสงบสุขเหมือนเช่นคนปกติในบ้านของตัวเอง

4.6.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการศึกษาพบแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้

การใช้ชีวิตอยู่แบบยึดมั่นถือมั่นในความคิดเห็นของตนเป็นใหญ่ เชื้อมั่นในศักยภาพของความเป็นมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆอย่างมากโดยเชื่อว่าจะเป็นเครื่องมือที่จะกำหนดหรือควบคุมชีวิตในโลกนี้ให้เป็นที่ไปตามต้องการได้แบบคนรุ่นใหม่ที่ในสังคมยุคปัจจุบัน จึงไม่เชื่อหรือท้าทายต่ออำนาจของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่ดำรงอยู่ในโลกนี้อย่างไม่เกรงกลัวและเคารพจะนำพาชีวิตไปสู่หายนะในที่สุด

จากการวิเคราะห์แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีความพยายามที่จะชี้ให้เห็นข้อดีของแนวคิดแบบตะวันออก นั่นก็คือ การเชื่อในโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาติที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ (ในที่นี้คือ โลกของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางพุทธศาสนาและภูติผีวิญญาณ) ด้วยความเคารพและใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับโลกอื่นเหล่านี้อย่างประนีประนอมหรืออย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติของโลกนี้ รวมถึงการเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่มิยึดมั่นถือมั่นในตัวเองจนเกินไป (ในกรณีนี้นั้นตัวละครเอกเป็นวัยรุ่นที่ไม่ยอมเชื่อคำเตือนของผู้ใหญ่เรื่องภูติผีในสวนสนุก จนกระทั่งพบกับหายนะในที่สุด) โดยการปฏิบัติตามแนวความเชื่อแบบตะวันออกดังกล่าวแล้ว เหล่านี้จะนำพาให้ชีวิตเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจที่ยั่งยืนนานกว่าความสุขที่แสวงหาได้จากวัตถุ ด้วยเพราะความสามารถของมนุษย์มีจำกัด คนเราไม่อาจกำหนดหรือควบคุมชะตาชีวิตของตนได้ตามต้องการแม้โลกทุกวันนี้จะมีความเจริญรุดหน้าตามอิทธิพลตะวันตกมากเพียงใดก็ตามก็ไม่อาจใช้ต่อสู้กับสิ่งลึกลับที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ได้

นอกจากนี้ยังจัดได้ว่ามีแก่นความคิดหลักที่สัมพันธ์กับธรรมชาติของมนุษย์ได้แก่ ธรรมชาติของจิตใจมนุษย์ที่ ในที่นี้คือ ความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่น ที่เป็นปัจจัยทางจิตที่สำคัญต่อการผลักดันให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆในภาพยนตร์

4.6.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบความขัดแย้งประเภทต่างๆดังต่อไปนี้

ตารางที่ 35 ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ของภาพยนตร์เรื่อง *The Park*

ตัวละครคู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
เจน กับ แม่เจน	เจนเป็นเด็กวัยรุ่นหัวสมัยใหม่เชื่ออะไรตามหลักเหตุผล วิทยาศาสตร์ และยึดมั่นในความคิดหรือความต้องการของตนเป็นใหญ่ ไม่เชื่อฟังคำเตือนหรือเชื่อในอำนาจญาณพิเศษของแม่ที่ยังรู้เรื่องวิญญาณรวมทั้งไม่เชื่อในอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติต่าง เพราะเห็นว่าเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ในที่สุดเธอก็เปลี่ยนใจหลังจากต้องเผชิญกับความสยองขวัญจากผีร้ายที่ครอบงำสวนสนุก และเห็นคุณค่าของอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถต่อสู้กับภูติผีได้
ชัน กับ เคน	ทั้งคู่เป็นหนึ่งในกลุ่มเพื่อนเจนที่เข้าไปช่วยสืบหาที่ชายของเจนที่หายตัวไปในสวนสนุก โดยเคนที่เป็นแฟนของฟิงคี่ก็เพื่อนหญิงของเจนที่ชันก็แอบหลงรักอยู่ เคนมักหาเรื่องชัน และชันก็พยายามเอาชนะใจฟิงคี่ รวมทั้งคอยช่วยเหลือฟิงคี่ให้พ้นภัยจากอำนาจของผีร้ายในสวนสนุกโดยตลอด

ตารางที่ 36 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง *The Park*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
เจน	- มีความคิดเห็นแบบเอาแต่ใจตัว ไม่สนใจความคิดเห็นหรือคำแนะนำของผู้อื่น ยึดเอาความอยากรู้อยากเห็นที่จะสืบเรื่องของ	- สุดท้ายเธอก็ต้องยอมรับในสิ่งที่ผู้ใหญ่เตือนและแนะนำในการต่อสู้กับอำนาจชั่วร้ายของผีตัวตกในสวนสนุกด้วยการใช้อำนาจของสิ่ง

	<p>พี่ชายที่หายไปของดอนเป็นหลัก อย่างไม่เกรงกลัวสิ่งใด ยึดใน ความคิดของตนมากจนชักชวน เพื่อนให้เห็นด้วยกับตนและพาชีวิต ตัวเองกับเพื่อนๆ ไปพบกับหายนะที่ เกิดจากผีร้ายในที่สุด</p>	<p>ศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อเรื่อง วิญญาณของแม่เธอเพื่อต่อสู้กับผี ร้ายจนสามารถหนีเอาชีวิตรอด ออกมาจากสวนสนุกได้ในที่สุด แต่ ก็ต้องสูญเสียแม่ พี่ชายและเพื่อนๆ ไป เพราะความดื้อรั้นของตน</p>
--	--	---

ตารางที่ 37 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกของเรื่อง *The Park*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
<p>เจน (และกลุ่มเพื่อนของเธออีก 6 คน) – วัยรุ่น หัวคิดทันสมัยที่ดำรงชีวิตอยู่แบบคนสังคมเมือง อันทันสมัย เธอขาดความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์และ สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ ไม่เคารพเชื่อฟังผู้อาวุโส แต่เอาความคิดและความต้องการของตนเป็นที่ตั้ง ด้วยความเชื่อมั่นเชื่อถือในหลักเหตุผลของ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเป็นสำคัญ เธอไม่เชื่อและ ปฏิเสธในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติที่แม่เธอมีอยู่ และชักชวนเพื่อนๆ ของเธอออกตามหาพี่ชายที่ หายไปจนกระทั่งได้พบกับผีร้ายที่มาชีวิตพวกเขา ในที่สุด</p>	<p>พลังภายนอก (สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ) – สวน สนุกที่เป็นฉากหลักของเรื่อง สถานที่ที่มีอำนาจ ของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติอย่างภูติผีครอบงำอยู่ รวมถึงยังเป็นที่เกิดสถานการณ์การต่อสู้กัน ระหว่างอำนาจชั่วร้ายของภูติผี และอำนาจฝ่ายดี งามของสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>

<p>แม่เจน – เธอเป็นผู้ที่เชื่อและมีญาณพิเศษซึ่งรู้ในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ การดำรงอยู่ของโลกอื่นได้แก่โลกของภูติผีวิญญาณ ชีวิตหลังความตาย รวมทั้งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในทางศาสนาเช่นองค์เทพเจ้าต่างๆที่เป็นอำนาจฝ่ายดี การปฏิบัติธรรมอย่างเคร่งครัดทำให้เธอมีอำนาจที่จะต่อสู้กับภูติผีที่มีอำนาจชั่วร้ายได้ ในขณะที่เดียวกันเธอก็ไม่ปฏิเสธในความรู้วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอันทันสมัยของโลกยุคนี้แต่เธอกลับแสวงหาความประณีประนอมและดึงเอาส่วนดีของภูมิปัญญาแบบตะวันออกและตะวันตกมาใช้ เห็นได้จากสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้ปราบผีของเธอ นั่น คือกล้องดูวิญญาณ</p>	<p>ตั้งคมเมือง – ขาดความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ การไม่เคารพในระบบผู้อาวุโสเอาตัวเองเป็นที่ตั้งและยึดมั่นเชื่อถือในหลักเหตุผลของวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเป็นสำคัญ</p>
<p>แม่เจน – ผู้มีความสามารถซึ่งรู้เรื่องภูติผีและรู้วิธีที่จะต่อสู้กับภูติผีในฐานะตัวแทนของฝ่ายธรรมะ ผู้ที่ปฏิบัติธรรมอย่างเคร่งครัดจนมีญาณพิเศษแกร่งกล้าด้วยอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p>	<p>พลังภายนอก (สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ) – อำนาจชั่วร้ายของภูติผีที่ครอบงำสวนสนุก โดยเฉพาะผีตัวตลกที่คอยจ้องทำร้ายผู้คนถึงแก่ชีวิต โดยผีตัวตลกนี้เป็นตัวแทนของฝ่ายอธรรม</p>

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีการใช้ความขัดแย้งที่สำคัญอย่างสอดคล้องกับแนวทางของภาพยนตร์สยองขวัญนั่นก็คือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก ได้แก่โลกของภูติผีวิญญาณ ที่ตัวละครทุกตัวในเรื่องจะต้องประสบพบเจอกับเรื่องราวของขวัญของอำนาจผีร้ายที่สิงสถิตอยู่ในสวนสนุกผีที่เป็นฉากหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยมีการแบ่งขัดแย้งชัดเจนระหว่างฝ่ายดี(มนุษย์และอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์) กับ ฝ่ายชั่ว (ผีร้ายที่ฆ่าชีวิตผู้คน)

นอกจากนี้ยังมีการชี้ให้เห็นถึงขัดแย้งระหว่างบุคคลที่ชั่วหนึ่งเป็นตัวแทนของโลกตะวันตก (ได้แก่ตัวละครเอกและเพื่อนๆ) ที่ยึดมั่นในความคิด หรือความต้องการของตนเป็นหลัก เชื่อในวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีแต่ปฏิเสธและท้าทายต่ออำนาจของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติทั้งอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางพุทธศาสนาและอำนาจของภูติผีวิญญาณตามหลักความเชื่อของชาวตะวันออกทำให้ชีวิตของพวกเขาเหล่านี้ต้องประสบกับหายนะที่เกิดจากอำนาจของผีร้ายที่ไม่อาจควบคุมได้ ส่วนอีกชั่วหนึ่งก็เป็นบุคคลที่เป็นตัวแทนของโลกตะวันออกที่เชื่อในอำนาจของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ มีการปฏิบัติธรรมทางพุทธศาสนาอย่างเคร่งครัด บุคคลผู้นี้มีอำนาจที่จะช่วยคลี่คลายปัญหาหรือต่อสู้กับหายนะที่เกิดจากอำนาจของผีร้ายในเรื่องได้

4.6.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพต่างๆดังนี้

กลุ่มเพื่อนทั้งหมด 7 คน

กลุ่มวัยรุ่น 7 คนที่มีความอยากรู้อย่างเห็นอยาก
สืบค้นหาเรื่องราวลึกลับในสวนสนุกและค้นหา
จอห์นพี่ชายของเจนที่หายไปสวนสนุกร้างแห่งนี้
ในการสำรวจครั้งนี้พวกเขาต้องพบกับเหตุการณ์ลึกลับ
สยองขวัญถึงแก่ชีวิตจากปีศาจร้ายที่อยู่ในสวนสนุก
กลุ่มนี้นำโดยตัวเอกของเรื่องชื่อ เจน กับเพื่อนๆอีก 6
คน ได้แก่ ฟิท แคน แอน ชัน ฟิงกี และเคน

เจน

ตัวละครเอกของเรื่องเธอเป็นหญิงสาวที่กล้าหาญ, ไม่
เชื่อในสิ่งลึกลับจนกระทั่งได้มาประสบกับตัวเอง, มีความ
เป็นตัวของตัวเองสูงยึดมั่นในความต้องการและมีความ
มุ่งมั่นอย่างแรงกล้าที่จะตามหาพี่ชายของตนที่หายไป
ไปในสวนสนุกร้างเมื่อ 6 ปีก่อนให้พบ และถือได้ว่าเธอ
เป็นผู้ชักนำเพื่อนๆและแม่ของเธอไปพบกับเหตุการณ์
ร้ายถึงแก่ชีวิตจากอำนาจของผีร้ายที่สิงสถิตอยู่ในสวน
สนุกร้างนั้น

จอห์น

เขาคือพี่ชายอันเป็นที่รักของเจนที่หายตัวไปหลังเข้า
มาสำรวจในสวนสนุกร้างเพื่อสืบสวนเรื่องราวของ
อุบัติเหตุสยองขวัญที่คร่าชีวิตเด็กในสวนสนุกขณะที่ยัง
เปิดทำการอยู่เมื่อ 14 ปีก่อน

แม่ของเจน

แม่ของเจนหรืออาจารย์ปราบผีที่ชื่อหยู ปฏิบัติธรรม
อย่างเคร่งครัดจนมีญาณพิเศษแก่กล้าสามารถมองเห็น
อำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติอย่างภูติผีได้ รู้เรื่องราวใน
อนาคตได้แบบตาทิพย์ เธอมีความสามารถในการปราบ
ผีด้วยสิ่งประหลาดที่ชื่อว่าค้อนคูวิญญาณ เธอเป็น
ตัวแทนของโลกตะวันออกที่มีอำนาจอันดั่งมคธปราบ
ผีร้ายต่างๆได้

ตัวตลก

พนักงานตัวตลกในสวนสนุกเขาเป็นฆาตรกรโรคจิต
ที่คอยทำให้เกิดเหตุการณ์ร้ายๆมาสู่คนในสวนสน
กระทั่งสวนสนุกถูกสั่งปิดเขาก็ได้ฆ่าตัวตายไป

พร้อมสวนสนุคนั้น แล้วเขาก็กลับมาหาผู้คนอย่าง โหดเหี้ยมอีกครั้งในรูปของวิญญาณชั่วร้ายที่สิงสถิตอยู่ในสวนสนุกร้างนั้น

ยาม คนเฝ้าสวนสนุกร้างที่รู้ถึงวิญญาณร้ายต่างๆที่สิงสถิตอยู่ในสวนสนุกเป็นอย่างดี เขาได้เตือนไม่ให้กลุ่มของเจนและเพื่อนเข้าไปในสวนสนุกร้างแห่งนี้ เพราะจะไปปลุกวิญญาณร้ายให้ออกมาฆ่าคนแต่กลุ่มของเจนก็ไม่เชื่อ จนนำมาซึ่งเหตุการณ์ร้ายต่างๆ และยามคนนั้นก็ถูกผีร้ายเข้าสิงจนถูกฆ่าตายในที่สุด

พิท เพื่อนชายของเจนผู้นี้เป็นนักข่าว เขาตัดสินใจที่จะเข้าสำรวจสวนสนุกนี้กับเจนในทันทีเพราะต้องการสืบสวนเรื่องราวลึกลับที่นี้ด้วยความอยากรู้อยากเห็นอย่างไม่เกรงกลัวอะไรจนกระทั่งต้องมาจบชีวิตลงด้วยอำนาจของผีร้าย

แอน เพื่อนหญิงของเจนที่ขี้ขลาดที่สุดในกลุ่มทำอะไรตามเพื่อนตลอดไม่มีความคิดเป็นของตัวเองนัก เธอเตือนเจนและเพื่อนๆไม่ให้เข้ามาสำรวจในสวนสนุกแห่งนี้แต่แรกเพราะกลัวในอำนาจลึกลับของภูติผีแต่ก็ไม่มีใครเชื่อ เธอ จนกระทั่งมาพบกับเหตุการณ์ร้ายที่มาชีวิตเธอในที่สุด

ฟิงค์กี้และเคน ทั้งคู่เป็นแฟนกัน มีนิสัยรักสนุกและการมาสำรวจสวนสนุกครั้งนี้ก็เป็นแค่ความท้าทายอย่างใหม่ที่น่าสนุกเท่านั้นเอง เขาทั้งคู่ไม่เชื่อในอำนาจที่ลึกลับน่ากลัวของภูติผีในสวนสนุกแห่งนี้ โดยเฉพาะเคนนั้นก็เป็นคนปากกล้า ชอบหาเรื่องท้าทายผู้อื่นไม่เกรงกลัวสิ่งใด แม้กระทั่งการปฏิบัติตัวแบบไม่ให้เกียรติกับสถานที่แห่งนี้จนกระทั่งถูกผีร้ายฆ่าตาย

ชัน เพื่อนของเจนที่ทำงานเป็นช่างซ่อมรถ เขารักฟิงค์กี้มากและยอมทำทุกอย่างเพื่อเธอแม้ต้องต่อสู้กับผีร้าย

แดน เพื่อนของเจนที่มีอาชีพด้านภาพยนตร์ มีนิสัยรักสนุก

กล้าได้ กล้าเสีย และรักเพื่อนมาก ขามกับฉันเขาก็ก
กลับเอาชีวิตเขาเสี่ยงเพื่อช่วยเหลือแอนกับเจน จน โคนฟี
ร้ายฆ่าตาย

วิญญาณเด็กหญิง

วิญญาณตนนี้ขณะที่ยังมีชีวิตอยู่เธอประสบอุบัติเหตุ
ตกชิงช้าตายในคราวเดียวกันกับที่เจนและจอห์นใน
วัยเด็กเมื่อ 14 ปีก่อนได้ไปเที่ยวสวนสนุก ด้วยเพราะเจน
เคยช่วยเก็บตุ๊กตาให้แก่เด็กคนนี้ วิญญาณจึงมาคอย
ช่วยเหลือเจนตอน โดขณะที่เข้ามาสืบหาพี่ชายที่หายตัว
ไปในสวนสนุกร้างแห่งนี้ แม้ว่าตัวละครตัวนี้ไม่ได้ช่วย
เจนสู้กับผีร้ายแต่เธอก็ช่วยให้เจนได้พบกับจอห์น

จากการวิเคราะห์ตัวละครของภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีลักษณะการสร้างตัวละครได้อย่าง
สอดคล้องกับแนวทางของหนังสยองขวัญกระแสหลักหรือหนังสยองขวัญฮอลลีวูดทั่วไปอยู่มาก
ได้แก่ การใช้ตัวละครหลายตัวเพื่อให้ตัวละครเหล่านั้นได้เผชิญกับเหตุการณ์สยองขวัญอย่างที่ยาก
จะหลบหนีด้วยอำนาจของตัวผู้ร้าย (ในที่นี้ ตัวร้ายถูกสร้างให้เป็นผีร้ายตัวลึกลับที่ครอบงำสวนสนุก
ร้าง) ทำให้ตัวละครเหล่านั้นกลายเป็นผู้ถูกระงับอย่างไร้การช่วยเหลือ และถูกฆ่าตายไปทีละคน, มี
การสร้างตัวละครเอกที่ชื่อเจนให้มีบทบาทสำคัญในการต่อสู้ปราบอำนาจของผีร้ายโดยมีพลัง
อำนาจฝ่ายดีงามของสิ่งศักดิ์สิทธิ์คอยช่วยเหลือซึ่งตัวละครเอกก็มีความกล้าหาญเกินกว่าเด็กสาว
วัยรุ่นปกติทั่วไปที่ยึดมั่นถือมั่นในความคิดความต้องการของตนจนนำพาตัวเองและเพื่อนๆ ไป
เผชิญหน้ากับเหตุการณ์ร้ายในสวนสนุกในที่สุด , ในองค์ประกอบของหนังสยองขวัญนั้นตัวละคร
เอกจะต้องมีปัจจัยทางจิต (psychic element) ที่เป็นแรงกระตุ้นสำคัญที่ผลักดันให้ตัวละครนำตัวเอง
ไปสู่สถานการณ์สยองขวัญในเรื่องซึ่งสำหรับหนังเรื่องนี้ก็คือ ความอยากรู้อยากเห็นที่จะสืบเรื่อง
การหายตัวไปของพี่ชายของตัวละครเอกนั่นเอง , และตัวร้ายในเรื่องได้แก่ วิญญาณของตัวลึกลับโรค
จิตที่ได้ตายไปพร้อมกับการปิดตัวของสวนสนุกทำให้เขามาคนได้อย่างโหดเหี้ยมไร้ศีลธรรม อีกทั้ง
ยังมีรูปแบบของตัวร้ายที่ตรงกับรูปแบบหนึ่งของขนบหนังสยองขวัญทั่วไป นั่นก็คือ ขนบของตัว
ร้ายที่ไม่ยอมตาย (The premise of the undying monster tradition) แม้จะถูกปราบไปได้แต่มันก็ยังมี
ร่องรอยที่ชี้ให้เห็นว่าตัวร้ายนั้นจะยังคงกลับมาให้ตัวเอกต้องเพียรต่อสู้ซ้ำแล้วซ้ำอีก

นอกจากนี้ระบบการคัดเลือกนักแสดงในเรื่อง ถือได้ว่าเป็นความพยายาม
อย่างตั้งใจประการหนึ่งที่จะดึงดูดผู้ชมหลักจากตลาดภาพยนตร์ของไทยและฮ่องกงที่ต่างเป็นมี
ฐานะเป็นร่วมสร้างภาพยนตร์เรื่อง *The Park* นี้ นั่นคือนอกจากภาพยนตร์เรื่องนี้จะกำกับโดยผู้กำกับ
แอนครูว์ เล่า ที่มีผลงานที่มีชื่อเสียงทั้งในฮ่องกงเอง และทั่วเอเชียแล้ว เรื่องนี้ยังนำเสนอโดย

นักแสดงชื่อดังจาก 2 ชาติทั้งไทยและฮ่องกงซึ่งประกอบไปด้วย แมทธิว ดิน นักร้อง นายแบบ และวีเจชื่อดังของไทย , โกลา บุญยศักดิ์(พลอย) นักแสดงและนางแบบยอดนิยมของไทย (ผลงานภาพยนตร์ที่ผ่านมาได้แก่ *เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล, แมนเกินร้อย แอ้มเกินพิทัก*) และนักร้อง ชูปเปอร์สตาร์ดาวรุ่งจากฮ่องกง โบโบ ชาน ร่วมด้วยนักแสดงหนุ่มหน้าใหม่ ภูเบศร์ มาระนิศย์ (จากละครเรื่อง “หนึ่งฟ้าหลังคาเดียว”) และนักแสดงสมทบจากฮ่องกง อาทิ ทิฟฟานี่ ลี (ที่เคยมีผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Golden Chicken , Visible Secret , Wu Yen*), ดีเร็กซ์ ทีแซง นักแสดงที่กำลังมาแรงของฮ่องกง, เชียง วิง ฮง (ที่เคยมีผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Infernal Affairs II, Cat and Mouse*), เอ็ดวิน ชูย นายแบบและนักร้องดาวรุ่งอีกคนหนึ่ง, ไว ยิง ฮัง (ที่เคยมีผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Infernal Affair II, Visible Secret*) นักแสดงชื่อดังของฮ่องกง

ข้อน่าสังเกตอีกประการหนึ่งก็คือ มีการใช้ชื่อตัวละครในเรื่องนี้มากกว่า

1 ชื่อ โดยหากฉายในกลุ่มคนไทยก็จะใช้ชื่อหนึ่งให้สอดคล้องกับชื่อคนไทยที่มักใช้กันทั่วไปไม่ใ้รู้สึกว่าการที่นักแสดงจากฮ่องกงเป็นชาติอื่น แต่เมื่อฉายในฮ่องกงหรือตลาดทั่วไปก็จะใช้อีกชื่อหนึ่ง เพราะต้องการให้ผู้ชมจากทั้งสองตลาดรู้สึกว่าเป็นผู้คนชาติเดียวกับคนที่กำลังประสบการณ์ในเรื่องอยู่ทั้งที่เป็นการผสมของนักแสดงสองชาติที่แตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรมหรือภาษา แม้จะเป็นชาติเอเชียเหมือนกันก็ตาม ถือเป็นความพยายามที่ไม่ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกแปลกแยกกับตัวละครในเรื่องนี้

ตารางที่ 38 การตั้งชื่อตัวละครสอดคล้องตามบริบททางสังคมวัฒนธรรมของตลาดผู้ชม

ชื่อตัวละครที่ใช้ในตลาดผู้ชมชาวไทย	ชื่อตัวละครที่ใช้ในตลาดผู้ชมชาวฮ่องกง หรือทั่วไป
เจน	เยน
อาจารย์หยู(แม่ของเจน)	อาจารย์หยู(แม่ของเยน)
จอห์น	อลัน
พีท	คาโ
แดน	ววย ววย
ฟิงคี้	ฟิงคี้
เคน	เคน
ซัน	ซัน

โดยสรุปแล้วมีการสร้างตัวละครเป็นไปตามแนวทางของภาพยนตร์สยองขวัญ รวมทั้งมีการสร้างตัวละครที่เป็นผลผลิตของสังคมวัตถุนิยมหรือยุคโลกาภิวัตน์ตามอิทธิพลตะวันตกที่เชื่อมั่นยึดถือตัวเองเป็นใหญ่ และไม่เชื่อในสิ่งลึกลับจนนำพาชีวิตตนเองและคนแวดล้อมไปสู่หายนะ

ในที่สุด นอกจากนั้นก็มีการสร้างตัวละครอีกตัวหนึ่งให้เป็นตัวแทนของโลกตะวันออกที่ดั่งามให้มีบทบาทเป็นผู้รู้ในเรื่องของวิญญาณหรือเชืวชาญเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติตามภูมิปัญญาตะวันออกที่มีบทบาทคอยต่อสู้กับผีร้ายเพื่อช่วยเหลือตัวละครอื่นๆในภาพยนตร์ และมีการใช้นักแสดงยอดเยี่ยมจากทั้งสองชาติผู้ร่วมสร้างทั้งไทยและฮ่องกงเพื่อขยายตลาดกลุ่มผู้ชมอีกด้วย

4.6.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบฉากต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

- ฉากแสดงยุคสมัยนั้นเกิดขึ้นในฉากประเทศไทยยุคปัจจุบัน และเรื่องราวเกือบทั้งเรื่องในภาพยนตร์เกิดขึ้นใน สวนสนุก แห่งหนึ่งที่อานาจิตวิญญาณร้ายสถิตอยู่ ด้วยความที่มันเป็นหนังของขวัญ (horror film) ดังนั้นฉากส่วนใหญ่จึงถูกสร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นความตื่นเต้นและทำให้ผู้ชมต้องสะดุ้งตกใจกลัวด้วยเหตุนี้มันจึงมีการสร้างช่วงเวลาแห่งความตื่นเต้นหวาดเสียว (Moment of Suspense) ไว้มากมายให้ปรากฏขึ้น หนึ่งถูกเติมเต็มด้วยฉากแล้วแล้วฉากเล่าที่บอกเล่าเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัว ตัวละครหวีดร้องด้วยความเจ็บปวดไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์ที่เป็นกับดักที่ตัวละครเป็นเหยื่อเคราะห์ร้าย (trapped situation) หรือการจัดฉากให้ในแบบที่สามารถเห็นและรับรู้ได้ว่ามันเป็นฉากที่ใครที่พบเจอไม่อาจจะหลบหนีไปได้หรือไม่อาจรอดชีวิต (hard-to-see-and-escape-setting) การสร้างแต่ละฉากให้เป็นช่วงเวลาแห่งความตื่นเต้นหวาดเสียว (Moment of Suspense) และสถานการณ์ที่อาจจะหลบหนีหรือทำให้อันตรายยากแก่การเอาชีวิตรอดนั้น เป็นการสร้างบุคลิกให้ตัวละครเป็นผู้ที่ไร้การช่วยเหลือ (helpless character) ตามวิธีการสร้างองค์ประกอบแบบหนังของขวัญ โดยในเรื่องนี้ตัวละครทุกตัวในเรื่องล้วนเป็นลักษณะตัวละครเช่นนี้ทั้งสิ้น รวมทั้งผู้ที่ถูกเข้าสิง เช่น พิงค์กี้ ยาม แม่เจน ก็จะมีลักษณะตัวละครแบบนี้ เห็นได้จากฉากต่างๆได้แก่ ฉากในบ้านผีสิง ฉากบนม้าหมุน ฉากริมสระน้ำที่เคนดูจิตวิญญาณสิงลงน้ำก่อนวิ่งหนีไปโดนลวดบาดคอตาย ฉากป่าช้าที่มีมือของวิญญาณมากมายผุดขึ้นมาถึงผู้คนลงไป ฉากทางเดินในสวนสนุกที่มีดวงไฟดวงใหญ่ตามล่าและเผาผลาญร่างของแดนทั้งเป็น เป็นต้น อีกทั้งปัจจัยทางจิต (psychic element) ที่เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ผลักดันให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆในหนังแนวสยองขวัญก็เป็นสาเหตุหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยเช่นกัน โดยปัจจัยทางจิตที่ทำให้เกิดเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัวต่างๆในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ ความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่นที่ต้องการสืบเรื่องพี่ชายของตัวละครเอกที่หายไป

- การจัดฉาก(setting) ของหนังเรื่องนี้เป็นสวนสนุกที่ดูกร้าง และอยู่อย่างโดด

เดี่ยวห่างไกลจากชุมชนและอาจจะด้วย เพราะตำนานอันสยองขวัญที่คนประสออุบัติเหตุตายแล้วตายเล่าในสวนสนุกนี้ก็เป็นที่น่าขนลุกน่ากลัวต่อคนที่สัมผัสกับผู้คนภายนอก โดยเฉพาะยามเกิดสถานการณ์ร้ายแรงต้องการความช่วยเหลือ นับเป็นการจัดฉากที่เป็นไปตามแนวสยองขวัญที่สร้างสถานการณ์อันยากลำบากเสมือนเหยื่อติดกับเพื่อรออันตรายหรือความตายที่จะเกิดขึ้นกับตน ซึ่งฉากหลักที่เหตุการณ์ส่วนใหญ่ของเรื่องจะเกิดในฉากนั้นเหมือนอย่างที่เราพบในหนังสยองขวัญฮอลลีวูดเรื่องอื่นๆ อย่างเช่นกลุ่มของหนังฮอลลีวูดร่วมสมัยเกี่ยวกับความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่นเช่นเรื่อง *Little Witches* (2539), *Scream* (2539), *I Know What You Did Last Summer* (2540), *I've Been Waiting For You* (2541), *Disturbing Behavior* (2541), *Urban Legend* (2541) หรือเหมือนอย่างหนังไทยสยองขวัญร่วมสมัยอย่างเรื่อง *303 กลัว/กลัว/อาฆาต* (2541), *999-9999 ต่อ ติด ตาย* (2545) จะเห็นได้ว่าเป็นไปในลักษณะเดียวกันคือแยกตัวออกมาจากสังคมห่างไกลจากโลกภายนอก และก็เพื่อให้ง่ายต่อการปฏิบัติกรลับด้วยในที่นี้คือการแอบลักลอบเข้าสวนสนุกเพื่อตามหาพี่ชายเงินที่หายตัวไป

ในหนังสยองขวัญมันจะมีการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ด้วย subjective shots โดยผู้ชมจะไม่สามารถเห็นถึงตัวละครที่เกาะรอยตามตัวละครหลักอยู่ แต่ก็สามารถรับรู้ได้ด้วยความรู้สึกว่าตัวละครตัวนั้นถูกสะกดรอยตามหรืออยู่ในสายตาของคนแปลกหน้าที่อาจจะเข้าทำร้าย อันเป็นการสร้างไวยากรณ์ให้แก่ผู้ชมให้รู้สึกสยองขวัญมากขึ้นและลุ้นให้ตัวละครแต่ละตัวผ่านพ้นไปได้ ฉากลักษณะนี้ตัวละครในฉากเสมือนเป็นวัตถุที่อยู่ในสายตาหรือการจ้องมองของกล้อง ดังนั้น shot ลักษณะนี้ได้ถูกใช้อย่างสำคัญในหนังสยองขวัญ (horror genre) เพื่อให้สัญญาณ (signal) แก่ผู้ชมในการติดตามเรื่อง เหมือนบอกใบ้ให้รู้ว่าตัวละครกำลังถูกจับจ้องทุกการกระทำและกำลังจะประสบเคราะห์ร้าย นอกจากนี้การใช้การตัดต่อแบบรวดเร็ว (rapid editing) เป็นประโยชน์อย่างพิเศษในฉากฆ่าฟันเลือดสาด (slashing scenes) หรือในฉากหลบหนี (escape scene) เพราะมันสร้างบรรยากาศที่ทำให้สะดุ้งตกใจกลัวและที่น่าตกอกตกใจ (frighting and scary atmosphere) ต่อภาพยนตร์

- อุปกรณ์ประกอบฉาก (props) ก็ถูกใช้อยู่ในส่วนของการสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้แก่หนังสยองขวัญเช่นกันเพื่อเน้นให้เห็นวิธีที่ฆาตกรจะทำร้ายหรือฆ่าเหยื่อของตน ซึ่งอาวุธถือว่าเป็นอุปกรณ์ประกอบที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาวุธอย่างที่ทำให้สามารถตายได้ไม่ยากนัก เช่น ขวาน มีด ปืน หรือแม้แต่ขอเกี่ยวตกปลา อย่างในเรื่อง *The Park: สวนสนุกผี* นี้ก็ใช้อาวุธอย่าง ขวาน ตอนที่วิญญาณร้ายสิงร่างยามเป็นต้น นอกนั้นก็เป็สิ่งประกอบฉากใกล้ตัวที่ไม่มีชีวิตแต่ด้วยอำนาจวิญญาณร้ายที่ลึกลับมันก็สามารถสร้างให้เกิดการจัดฉากแบบแปลกๆที่ทำให้ถึง

ตายได้ อย่างเช่น ลวดอันบางเฉียบในที่ทางและเวลาที่เหมาะเจาะจนทำให้ตัวละครหลงเข้าไปถึงตายได้

- มีการสร้างฉากที่เกิดเหตุการณ์สยองขวัญต่อตัวละครเพศหญิงหรือฉากที่เพศหญิงถูกระทำ โดยในมุมมองของทางเรื่อง (story line) ของหนังสยองขวัญ (Horror film) นั้นมันมักต้องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการฆาตกรรมที่น่าเกลียดน่ากลัวหรือคุณพองสยองเกล้าที่ฆาตกรสามารถทำได้แม้แต่กับเหยื่อที่เป็นหญิงสาว ซึ่งมันทำให้ผู้ชมได้เห็นถึงความที่เป็นเพศที่มีความเปราะบางที่ต้องพยายามดิ้นรนแสวงหาทางหลีกเลี่ยงจากมือฆ่า (slasher) ประกอบกับเสียงหวีดร้องขอความช่วยเหลืออย่างเหนื่อยหอบหรือแทบหมดลมหายใจ คุณมันจะเว้าอนให้ผู้ชมได้ลุ้นระทึกไปกับตัวละครได้อย่างมากซึ่งดูเหมือนมันจะเป็นฉากที่จะต้องคอยทำหน้าที่อยู่ในหนังสยองขวัญอยู่เสมออย่างฉากที่เห็นในภาพยนตร์เรื่อง *The Park:สวนสนุกผี* นี้ก็มีให้เห็นในกรณีนี้ที่ตัวละครผู้หญิงอย่างฟังก์กี้ ที่ถูกวิญญาณร้ายเข้าสิงและคร่าชีวิตเธอด้วยมือของเธอเอง เธอถูกสร้างให้กลายเป็นตัวละครที่ไร้การช่วยเหลือ (helpless character) ไปโดยปริยาย หรือแม้แต่กระทั่งผู้หญิงที่อ่อนแอน่าสงสารอย่างตัวละครชื่อ แอน ก็ถูกผีร้ายที่ผุดออกมาจากโลงเล่นงานถึงตายอย่างไร้ความปราณี โดยเนื้อหาในลักษณะนี้ก็พบได้ทั่วไปในหนังกระแสหลักส่วนใหญ่ และอย่างในหนังฮอลลีวู้ดร่วมสมัยที่เกี่ยวกับความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่นเช่นเรื่อง *Little Witches*(2539), *Scream* (2539), *I Know What You Did Last Summer* (2540), *I've Been Waiting For You* (2541), *Disturbing Behavior* (2541), *Urban Legend* (2541) หรือเหมือนอย่างหนังไทยสยองขวัญร่วมสมัยอย่างเรื่อง *303 กลัว/กลัว/อาฆาต* (2541), *999-9999 ต่อ ติด ตาย* (2545)

- สำหรับฉากตอนท้ายของเรื่อง ที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตหลังความตายของตัวละครเพื่อนที่ และแม่ของเจน รวมถึงการกลับมาใช้ชีวิตอย่างเป็นปกติภายในบ้านของแม่และพี่ชายเจนนั่นก็ล้วนแสดงให้เห็นถึงโลกของชีวิตหลังความตาย และการเดินทางกลับบ้านของวิญญาณ ซึ่งก็สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องความตายของ พุทธปรัชญา นิกายวัชรยาน ประเทศิเบต

จากการวิเคราะห์ฉากภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า มีการสร้างฉากที่เป็นไปตามขนบ หรือรูปแบบของภาพยนตร์กระแสหลักแนวสยองขวัญอยู่มากถือได้ว่าอิทธิพลการสร้างหนังแบบฮอลลีวู้ดปรากฏอยู่มากในฉากเหตุการณ์สยองขวัญที่ตัวละครในเรื่องต้องประสบ ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมได้คาดเดาถึงเหตุการณ์ร้ายต่างๆที่ตัวละครต้องเผชิญตามประสบการณ์ในการชมภาพยนตร์แนวนี้ที่ผู้ชมมีอยู่ถือเป็นการสร้างความรู้สึกลึกลับสยองขวัญให้กับผู้ชมตามแนวทางเดิมๆของหนังแนวนี้ แต่สิ่งที่แปลกใหม่ออกไปนั่นก็คือ การสร้างให้ฉากในเรื่องมีความหมายหรือลักษณะทางสังคม วัฒนธรรมของชาวตะวันออกหรือชาติผู้ร่วมสร้างสอดแทรกอยู่ในเรื่องด้วย โดยเฉพาะการพยายาม

จะสื่อสารให้เห็นถึงฉากหลักที่เป็นประเทศที่ตั้งของเหตุการณ์ต่างๆตลอดทั้งเรื่องนั่นก็คือ ฉากประเทศไทยนั่นเองสังเกตได้จาก ภาษาเขียนที่ใช้, ลักษณะการละเล่นแบบไทยของเด็กๆ (ในที่นี้คือ วิถีข้าวสาร), สภาพสังคมเมืองยุคใหม่ของกรุงเทพฯ, ลักษณะของครัวแบบไทย เช่นมีการใช้เตาฟืน หุงอาหาร และรวมถึงเครื่องแต่งกายของญาติหรือเจ้าที่เจ้าทางที่สิงสถิตอยู่ในสวนสนุกผีมาช้านาน แล้วจึงมีลักษณะเครื่องแต่งกายแบบไทยดั้งเดิม ได้แก่ การนุ่งซิ่น นุ่งโจงกระเบน ใส่เสื้อคอกระเช้า เป็นต้นแต่ก็เป็นการสะท้อนลักษณะวัฒนธรรมในเชิงวัตถุหรือเชิงกายภาพที่ไม่มีความสำคัญกับรายละเอียดมากนัก สำหรับฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมหรือความคิดความเชื่อของตัวละครในเรื่องนั้นจะมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดลักษณะความคิดความเชื่อของตะวันออกแต่เป็นแบบที่จำเพาะของชาวจีนในความเชื่อถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นองค์เทพเจ้าต่างๆตามอิทธิพลพุทธศาสนานิกายมหายาน รวมถึงความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณแบบของจีนเช่น การเส้นไหว้วิญญาณของคนในครอบครัวหรือบรรพบุรุษ โดยมีการตั้งป้ายชื่อของผู้ตายไว้ที่หิ้งบูชาด้วย เป็นต้น อย่างไรก็ตามการใช้ฉากที่สอดคล้องกับความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศทิเบตด้วย ได้แก่ วิญญาณของตัวละครในเรื่องได้เดินทางกลับมายังบ้านของตนเองอีกด้วย

นั่นคือโดยสรุปแล้วประกอบไปด้วยฉากต่อไปนี้

1. ฉากสังคมเมืองยุคใหม่ที่ผู้คนมีความยึดมั่นในความคิดเห็นของตนเองสูง เป็นสังคมวัตถุนิยมเชื่อในวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและเชื่อในความสามารถของมนุษย์ที่จะจัดการหรือควบคุมทุกอย่างตามต้องการได้ปฏิเสธความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ อย่างโลกของวิญญาณ อำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา(ในกรณีนี้คือการใช้ฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง คือ ฉากประเทศไทยยุคปัจจุบัน หนึ่งในประเทศร่วมสร้าง)
2. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ รวมถึงลักษณะทางสังคม วัฒนธรรมทั้งที่มีลักษณะโดยรวมแบบโลกตะวันออก โดยเฉพาะความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้าง ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่องนี้ ในกรณีนี้ได้แก่ การถ่ายทอดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของไทย, จีน และทิเบต
3. ฉากที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror genre) กระแสหลักทั่วไปหรือตามแบบฉบับของฮอลลีวูด ซึ่งองค์ประกอบต่างๆนั้นประกอบไปด้วย Moment of suspense , Trap situation, Helpless Character และ psychic element แต่มุ่งเน้นไปที่การสร้างบรรยากาศน่ากลัวและให้ความสำคัญไปที่ฉากการฆ่าแบบตีรันฟันแทงเลือดสาด (slashing and bloody killing)

4.6.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์พบสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ดังต่อไปนี้

● สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม

1. รูปถ่ายพร้อมหน้าครอบครัว เป็นตัวหมายถึง ความสัมพันธ์ครอบครัวที่เป็นสุข สัญลักษณ์นี้ปรากฏขึ้น 1 ครั้ง โดยเป็นรูปถ่ายพร้อมหน้าครอบครัวของเจน ประกอบด้วย เจน แม่เจน และจอห์นพี่ชายที่ต่างแสดงสีหน้าอันเป็นสุขก่อนที่จะจอห์นจะหายตัวไปยาวนานถึง 6 ปี

2. ตึกตาดำตลก เป็นสัญลักษณ์พิเศษหมายถึง ชะตากรรมของฆาตกรร้ายที่ครอบงำสวนสนุก

สัญลักษณ์นี้ถูกแสดงให้เห็นเป็นตึกตาดำตลกแขวนคออยู่ตรงทางเดินเป็นการบอกให้รู้ถึงชะตากรรมและเผยให้ผู้ชมได้รู้ถึงผู้ที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง นั่นก็คือ เจ้าหน้าที่ตึกตลกประจำสวนสนุก ซึ่งเป็นคนเดียวกับผีร้ายที่คอยฆ่าผู้คนในสวนสนุกร้างนั่นเอง

เรื่องราวในอดีตก็คือ หลังจากที่สวนสนุกได้เกิดอุบัติเหตุทำให้เด็กเสียชีวิตอยู่เสมอก็เลยถูกสั่งปิดทำการ และตึกตลกที่ฆ่าเด็กตายอยู่บ่อยครั้งนั้นก็ได้ฆ่าตัวตายไปพร้อมกับปิดตัวของสวนสนุกครั้งนั้นนั่นเอง และเมื่อตายแล้ววิญญาณก็ยังวนเวียนมาชีวิตผู้คนในสวนสนุกร้างแห่งนั้นอยู่ สำหรับสิ่งที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่า ตึกตลกในสวนสนุกนั้นเป็นผู้ร้ายของเรื่องก็คือ การสร้างความหมายโดยนัยผ่านสีหน้าของตึกตลกที่มีทำที่ยิ้มอย่างมีความสุขเมื่อเห็นเด็กประสบอุบัติเหตุตักชิงฆ่าถึงตาย รวมทั้งในฉากที่แม่เจนกำลังต่อสู้กับวิญญาณร้ายที่กำลังสิงอยู่ในร่างเธอเองนั้นก็มีการใช้เทคนิคพิเศษแสดงเป็นภาพหน้าของตึกตลกตัวนั้นลอยออกมาจากร่างของแม่เจน ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่าผู้ร้ายในเรื่องก็คือตึกตลกประจำสวนสนุกนั้นเองที่ฆ่าผู้คนโหดเหี้ยมทั้งตอนที่ยังมีชีวิตอยู่และตอนที่ตายไปแล้วก็ยังปรากฏเป็นวิญญาณร้ายสิงอยู่ที่สวนสนุก

3. รูปถ่ายจากกล้องคูควินญาณ เป็นตัวหมายถึง การยอมรับชะตากรรมการตายอย่างมีความสุขและการปลดปล่อยวิญญาณผู้สวด

ความหมายของสัญลักษณ์นี้ถูกเห็นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หลังจากที่เจนได้ใช้กล้องคูควินญาณปราบผีที่สิงในร่างของแม่ตนให้สงบลงไปได้แล้วนั้น เพื่อนๆของเธอที่ถูกผีร้ายฆ่าตายไปก่อนหน้านั้น ได้แก่ พิต แคน ฟิงกี เคน แอน และจอห์น(พี่ชายเธอ) รวมทั้งคนอื่นๆ

ที่เป็นดวงวิญญาณก็ต่างทยอยกันมาหาเงิน เพื่อให้เงินใช้กล่อมดวงวิญญาณถ่ายรูปพวกเขาเพื่อ
ปลดปล่อยวิญญาณไปสู่สุคติ ดวงวิญญาณทุกดวงนั้นต่างมีสีหน้ายิ้มแย้มเป็นสุขไม่ทุกข์เศร้าจากการ
ตายหรือชะตากรรมการตายที่ตนประสบ โดยเฉพาะวิญญาณของเพื่อนๆเงินที่ต้องมาตายเพราะเงิน
ชวนมาหาพี่ชายของตนแทนที่พวกเขาจะโกรธแค้นเงินแต่กลับมีสีหน้าที่เป็นสุขสงบและหวังหลุด
พ้นไปสู่สุคติด้วยรูปถ่ายจากกล้องวิญญาณของเงิน

● สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์

1. สัญลักษณ์พิเศษแทนความดีและความชั่ว หรือธรรมะกับอธรรม

ได้แก่สัญลักษณ์พิเศษแทนความดีและความชั่ว หรือธรรมะกับอธรรม ในที่นี้สิ่งที่เป็
นตัวแทนของฝ่ายธรรมะต่อสู้กับวิญญาณร้ายในสวนสนุกได้แก่

0.0 กล่อมดวงวิญญาณ เป็นตัวหมายถึง พลังแห่งความดีงามของอำนาจสิ่ง
ศักดิ์สิทธิ์จากโลกตะวันออกที่สามารถใช้ต่อสู้กับผีร้ายได้

กล่อมดวงวิญญาณนี้ใช้ดวงวิญญาณผีร้ายที่สิงร่างผู้คน โดยจะนำรูปถ่ายที่ได
ไปเผาเพื่อปลดปล่อยวิญญาณสู่สุคติ เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้เงินตัวละครเอกของเรื่องสามารถหนีรอด
มาจากสวนสนุกผีได้และสามารถปลดปล่อยวิญญาณเพื่อนๆไปสู่สุคติด้วย กล่อมชนิดนี้ถือเป็นการ
ผสานภูมิปัญญาของโลกตะวันออกและโลกตะวันตก นั่นก็คือ การนำเอาอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของ
โลกตะวันออกที่สามารถควบคุมหรือจัดการกับวิญญาณต่างๆได้อย่างพิเศษ มาผนวกเข้ากับ
เทคโนโลยีในการผลิตกล้องจากโลกตะวันตก เพื่อประกอบกันเป็นสิ่งประดิษฐ์ชิ้นนี้

0.0 ไม้กางเขน เป็นตัวหมายถึง พลังแห่งความดีงามของอำนาจสิ่งศักดิ์
สิทธิ์จากโลกตะวันตกที่สามารถใช้ต่อสู้กับผีร้ายได้แต่ไม่มีศักยภาพดีเท่าอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของ
โลกตะวันออก

สัญลักษณ์นี้เป็นตัวแทนของความดีงามอันศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อศาสนาคริสต์
หรือโลกตะวันตก สามารถต่อสู้กับอำนาจเหนือธรรมชาติที่ชั่วร้ายได้ อำนาจนี้เห็นได้จากฉากที่ตัว
ละครที่ชื่อเคน ที่ถูกผีร้ายจุดให้จมลงในสระน้ำแต่ไม้กางเขนที่สร้อยคอเขาก็ช่วยให้เคนหนีขึ้นมา
จากน้ำได้ อย่างไรก็ตามไม้กางเขนนี้ก็ไม่สามารถช่วยเหลือเคนให้พ้นจากความตายได้ตลอดเพราะพอ
เคนหนีขึ้นจากน้ำได้เขาก็โดนลวดบาดคอจนตายซึ่งสร้อยคอที่แขวนไม้กางเขนขาดจนหมดความ
ศักดิ์สิทธิ์ไปซึ่งเมื่อเทียบกับอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์แบบตะวันออกในเรื่องนั้นก็เห็นว่าเหมือนถูกสร้าง
ให้ศักดิ์สิทธิ์มากกว่าและไม่พึ่งการใช้วัตถุเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวมากนัก เช่น อาศัยพลังอำนาจพิเศษ
ในตัวที่เกิดจากการบำเพ็ญคุณหรือสวดมนต์ปฏิบัติธรรมของพุทธศาสนาอย่างเคร่งครัดก็สามารถ

ที่จะเป็นพลังใช้ต้านทานหรือต่อสู้กับผีร้ายได้ สามารถปกป้องตัวละครในเรื่องให้ปลอดภัยจากผีร้ายได้ยาวนานกว่า ถือเป็นความพยายามที่จะยกคุณค่าอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์แบบของภูมิปัญญาตะวันออกให้สูงกว่าของตะวันตก

0.0 รูปปั้นเทพเจ้าที่หิ้งบูชาแม่เจน เป็นตัวหมายถึง อำนาจศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติที่เป็นพลังในทางบวกที่มอบอำนาจญาณวิเศษและอำนาจในการต่อสู้ผีร้ายให้แก่แม่ของเจน

2. สัญลักษณ์เสียดสีวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญฮอลลีวูด ได้แก่ ผีแบบต่างๆที่เป็นสัญลักษณ์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด ไม่ว่าจะเป็น แฟรงเคนสไตน์ เฟรดดี้ และมัมมี่ ตามที่ถูกอ้างอิงถึงในหนังเรื่องนี้ ในฉากพิพิธภัณฑน์หุ่นขี้ผึ้ง ส่วนหนึ่งของบ้านผีสิงที่ตัวละครอย่าง แคน เจน และแอน เข้าไปพบ

แฟรงเคนสไตน์ เฟรดดี้ และมัมมี่ เป็นตัวหมายถึง ผี หรือสิ่งมีชีวิตที่ถูกสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อสร้างความสยองขวัญ ในแบบฉบับของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ฉากที่ปรากฏสัญลักษณ์นี้ คือ ฉากพิพิธภัณฑน์หุ่นขี้ผึ้ง ในบ้านผีสิง ที่เต็มไปด้วยหุ่นผี หรือสิ่งมีชีวิตที่น่าสยดสยอง ที่บางตัวก็เป็นครึ่งคนครึ่งสัตว์ประหลาดสามารถเป็นฆาตกรฆ่าคนได้ อย่างเป็นตัวละครที่รู้จักกันดีในภาพยนตร์ทั้งของเอเชีย และของฮอลลีวูด

แคน : “เรื่องอะไร ตัวก็โตใจนิดเดียว(เขาต่อว่า แอน ที่ตะ โจนหวีดร้องด้วยความตกใจกลัวเมื่อมาพบห้องนี้) ที่นั่นมันพิพิธภัณฑน์หุ่นขี้ผึ้งนะเธอ นี่ ดูดีๆ เนี่ยเห็นเปล่า ไอ้ตัวนี้ *แฟรงเคนสไตน์* ไอ้เนี่ย ก็มัมมี่ไม่เคยเห็นหรือไง *เฟรดดี้* จากเรื่อง *Nightmare* ก็มีด้วย อู๊ยยเหมือนๆ เหมือนวะ ไอ้โห *มิสเตอร์ซีตบจีน...*”

สัญลักษณ์นี้ถูกใช้เป็นตัวตรงข้ามเพื่อเปรียบเทียบกับผีในแบบฉบับของเอเชีย ไม่ว่าจะเป็นผีตบจีน หรือผีร้ายที่ออกมาสร้างความน่าสะพรึงกลัวในภาพยนตร์เรื่อง *The Park* นี้ ในบทพูดของตัวละครมีการย้ำให้เห็นว่า หุ่นขี้ผึ้งผีร้ายหรือสิ่งมีชีวิตมีชีวิตที่ถูกสังเคราะห์ขึ้นมาเพื่อสร้างความสยองขวัญ ในแบบฉบับของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ถูกสร้างขึ้นมามีเหมือนของจริงอย่างที่เห็นในภาพยนตร์มาก เสมือนกับต้องการบอกว่าคนเอเชียก็สามารถสังเคราะห์หรือสร้างตัวละครอันน่าสะพรึงกลัวนี้ได้เช่นกัน รวมถึงได้แสดงให้เห็นอิทธิฤทธิ์ของผีร้ายแบบเอเชีย อย่าง *ซีตบจีน* ที่ถูกขึ้นมาสร้างความสยองขวัญให้แก่ตัวละครในเรื่องได้ ขณะที่หุ่นขี้ผึ้งตัวละครสยองขวัญของฮอลลีวูดที่เคยสร้างความน่าหวาดกลัวอย่างที่รู้จักกันดีต่อผู้ชมมากมาย

มาแล้วทั่วโลกนั้น ไม่ได้ถูกขึ้นมาทำร้ายสร้างความสยของขวัญแก่ตัวละครได้เลย พวกมันเป็นแค่เพียงหุ่นกรรมดาๆในหนังก็เท่านั้น

3. สัญลักษณ์พิเศษสะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของไทย

สัญลักษณ์พิเศษเหล่านี้ก็คือสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะไทยในเรื่องเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่อง ก็คือ ฉากประเทศไทยนั่นเอง แม้ว่าตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่จะใช้นักแสดงชาวฮ่องกง และมีความเชื่อเรื่องความตายหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์แบบของจีนเป็นหลักก็ตาม ที่น่าสนใจนั้น ประกอบไปด้วย

3.1 ภาษาไทย เห็นได้จากตอนที่เจนหนีแม่เพื่อไปตามหาพี่ชายที่หายตัวไปนั้น เธอได้เขียนจดหมายลาแม่ไว้ด้วยซึ่งจดหมายฉบับนั้น ใช้ลายมือเขียนเป็นภาษาไทย ทั้งๆที่ตัวละครในเรื่องถูกแสดงโดยนักแสดงฮ่องกงที่ไม่สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้เลย ทั้งนักแสดงที่เล่นเป็น เจน และแม่ของเจน ทำให้เห็นว่าสัญลักษณ์นี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสร้างให้ผู้ชมในตลาดผู้ชมประเทศไทย (หนึ่งในประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้) ได้มีความรู้สึกเกี่ยวพันใกล้ชิดกับตัวละครในเรื่องมากขึ้น โดยอาจให้ตีความได้ว่า ตัวละครสองตัวนี้นั้นเป็นคนไทยเชื้อสายจีน หรือเป็นชาวจีนที่มาอาศัยอยู่ในประเทศไทย จึงใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร

3.2 การถ่ายทอดการละเล่นไทย กรณี การละเล่นรื้อข้าวสาร

การละเล่นไทยอย่างรื้อข้าวสารปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างน้อยก็เพื่อจะแสดงให้เห็นถึงฉากบริบททางสังคมวัฒนธรรมของไทยสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ทั้งหมดในภาพยนตร์ สำหรับการละเล่นไทยอย่างการละเล่นรื้อข้าวสารที่ปรากฏในเรื่องนั้นพบได้ในฉากที่ วิทยุณของเด็กๆ กลุ่มหนึ่งกำลังเล่นกันอยู่อย่างน่าสยของใกล้ๆกับเครื่องเล่นม้าหมุนสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับตัวละครในเรื่องที่ได้มาพบเห็นเหตุการณ์เป็นอย่างมากตัวเอก วิทยุณเด็กๆร้องกันระงมประกอบการเล่น ด้วยท่วงประกอบ ดังต่อไปนี้

“รื้อข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกท้องโบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน พานเอาคนข้างหลังไว้”

โดยมีคำบรรยายประกอบภาษาอังกฤษ ดังนี้

“The Wheels on the bus go round and round...”

จากการศึกษาในงานวิจัยเกี่ยวกับการละเล่นของเด็กไทยภาคกลางของโครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย ปี 2522 พบว่า การละเล่นรื้อข้าวสารนี้มีที่มามาจากการละเล่นของเด็กไทยภาคกลางที่จัดเป็นการละเล่นกลางแจ้ง ประเภทที่มีบทร้องประกอบ โดยการละเล่นชนิดนี้ ได้สะท้อนคุณค่าด้านสังคมในด้านสภาพความเป็นอยู่และอาชีพของชาวบ้าน ในที่นี้ รื้อข้าวสารได้แสดงให้เห็นถึงอาชีพหลักของคนไทยนั้นคือการทำนา อย่างการใช้บทร้องที่กล่าวถึงข้าว มีทั้ง

ข้าวสาร ข้าวเปลือก และข้าวสุก (คดข้าวใส่จาน) รวมอยู่ในบทเดียวกัน การละเล่นชนิดนี้มีความสนุกสนานอยู่ที่คำร้อง และจังหวะคำร้อง อีกทั้งยังเป็นการฝึกความว่องไวหรือไหวพริบปฏิภาณที่ผู้เล่นจะต้องพยายามไม่ให้ถูกคัดออกอีกด้วย สำหรับบทร้องประกอบที่ถูกต้องตามที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ามาเป็นดังนี้

วิธีข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก
เลือกท้องโบลาน เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน
คดข้าวใส่จาน พานเอาคนข้างหลังไว้

จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับลักษณะการเล่นของเด็กในภาพยนตร์นั้นก็ค่อนข้างสอดคล้องกับวิธีการเล่นของไทยแต่ดั้งเดิมคือเด็กกลุ่มหนึ่งจะเกาะไหลลั่นลอดได้โถงไปเรื่อยๆ แต่ในส่วนของบทร้องประกอบการละเล่นที่ถ่ายทอดเป็นเสียงร้องภาษาไทยนั้นค่อนข้างผิดเพี้ยนโดยขาดท่อนที่ร้องว่า “คดข้าวใส่จาน” ไป ซึ่งท่อนนี้ถือเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตแบบคนไทยแต่ดั้งเดิมที่มีอาชีพหลักคือการทำนา กับมีอาหารหลักคือข้าว และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายทอดความหมายเป็นคำบรรยายภาษาอังกฤษ (“The Wheels on the bus go round and round...”) นั้นมีความผิดเพี้ยนอย่างมาก และไม่ได้ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะจำเพาะทางสังคมวัฒนธรรมของไทยใดๆเลย หรือไม่ได้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนไทยอย่างสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการเล่นแต่ดั้งเดิมเลยแม้แต่น้อย ซึ่งถือเป็นการใช้สัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกฉากหลักในเรื่องว่าเป็นประเทศไทยอย่างฉาบฉวย และถ้าหากชาวต่างชาติได้มาชมภาพยนตร์เรื่องนี้ก็จะไม่เกิดความเข้าใจหรือเห็นคุณค่าทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของไทยเลย

4. สัญลักษณ์พิเศษสะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของจีน

นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมต่างๆของจีนแต่ไม่ได้มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่เป็นรูปธรรมชัดเจนนั้น แต่ก็สะท้อนผ่านฉากและพฤติกรรมและความเชื่อต่างๆของตัวละคร โดยเฉพาะความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของจีนตามพุทธศาสนานิกาย มหายาน การไหว้เจ้า การไหว้ผีคนในครอบครัวหรือบรรพบุรุษ รวมถึงการเชื่อว่าการตายคือการเกิดใหม่ของจีนที่เชื่อว่ามนุษย์เมื่อตายแล้วไม่ดับสูญ ผิดกับจีน เป็นต้น ในที่นี้ขอกล่าวเฉพาะที่น่าสนใจ

4.1 การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่หรือเคารพในระบบอาวุโส

การที่ตัวละครเอกที่ชื่อเจินในเรื่องไม่เชื่อหรือเคารพในสิ่งที่เป็น นั่นคือการที่แม่เป็นหมอมิมีอำนาจวิเศษต่าง ๆ นั้น รวมทั้งยังคือร้อนที่จะออกตามหาพี่ชายโดยไม่เคารพเชื่อฟังคำทัดทานของแม่นำไปสู่การเผชิญหน้ากับหายนะหรือผีร้ายในที่สุด สิ่งนี้ได้สะท้อนให้เห็นผลเสียจากการที่ไม่เชื่อในการเคารพผู้อาวุโสของชาวจีนที่เคร่งครัดนั่นเอง โดยสิ่งหนึ่งที่ช่วย

สะท้อนความเชื่อนี้ของชาวจีน ก็ตัวอย่างเช่น คำพูดของนักวิชาการจีนที่ชื่อ Lin In-mao ที่ได้กล่าวไว้ว่า(ไมเคิล แฮร์ริส บอนด์, 2541) “ เรื่องการเคารพภูผาภูเขาหรือการเข้ามาเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับภูผาภูเขาโดยตรงไม่ว่าในสถานการณ์ใดนั้นคุณต้องเคารพเชื่อฟังเขา ...ครูเป็นพ่อแม่บุญธรรมหรือจักรพรรดิ และคำสั่งสอนของครูนั้นนักเรียนต้องปฏิบัติตาม”

4.2 อิทธิพลพุทธศาสนา นิกายมหายาน กรณี ความเชื่อในการไหว้เจ้า หรือ เทพเจ้า

พฤติกรรมชาวจีน อิทธิพลพุทธศาสนา นิกายมหายาน กรณี ความเชื่อในการไหว้เจ้าหรือเทพเจ้า หรือองค์พระโพธิสัตว์ที่คนจีนเคารพยึดถือมานับแต่โบราณกาล นั้นก็ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างสำคัญให้เป็นตัวแทนแห่งอำนาจความดีงามแห่งโลกตะวันออกที่จะมาต่อสู้กับอำนาจของวิญญาณร้าย ด้วยการถ่ายทอดผ่านพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง การยึดมั่นถือนั่นเคารพบูชาและเชื่อถืออย่างเคร่งครัดต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์กับองค์เทพเจ้าทั้งหลายทำให้แม่เจมีอำนาจวิเศษในการหยั่งรู้เรื่องของวิญญาณและมีตาพิสัยล่วงรู้ในสิ่งต่างๆ ได้เช่นการหยั่งรู้การตายของจอห์นลูกชายตน รวมทั้งการหยั่งรู้เหตุการณ์ร้ายที่กำลังจะเกิดขึ้นกับเจนในสวนสนุก อีกทั้งอำนาจนี้ทำให้เธอสามารถที่จะต่อสู้กับวิญญาณชั่วร้ายต่างๆ ได้และรู้วิธีการปราบผีได้ในที่สุด

5. สัญลักษณ์พิเศษสะท้อนความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายตามพุทธปรัชญานิกายวัชรยาน

การสะท้อนให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของชีวิตหลังความตายและการเดินออกเดินทางกลับบ้านของวิญญาณของตัวละครในเรื่องนั้นนอกจากจะสอดคล้องกับแนวความคิดของจีนเรื่องการตายคือการเกิดใหม่ หรือตายแล้วไม่ดับสูญนั้น ยังสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายตามพุทธศาสนานิกายวัชรยาน ชิบะด อีกด้วยได้แก่ ฉากการปรากฏตัวของวิญญาณแม่และพี่ชายของเจนภายในบ้านหลังจากที่เจนได้ปลดปล่อยวิญญาณแล้ว

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ชนิดของสัญลักษณ์พิเศษที่ถูกใช้อย่างสำคัญ ได้แก่ สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม กับสัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ โดยสรุปแล้วสัญลักษณ์พิเศษเหล่านี้ได้ช่วยให้เราได้ทราบถึงความคิดความเชื่อของตัวละครที่มีลักษณะแบบตะวันออกได้แก่ การยอมรับในชะตากรรมของตนโดยเชื่อมั่นมนุษย์มีความสามารถจำกัดไม่อาจควบคุมชีวิตตนเองได้, ความเชื่อในอำนาจสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติตามอิทธิพลทางศาสนา, การรู้จักใช้ชีวิตอย่างประนีประนอมระหว่างภูมิปัญญาจากโลกตะวันออกกับตะวันตก ตลอดจนลักษณะจำเพาะทางวัฒนธรรมของไทยที่ถูกใช้เพื่อระบุให้เห็นถึงประเทศไทยที่

เป็นฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง ได้แก่สัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงลักษณะไทย เช่น ภาษาไทย และการละเล่นไทย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ไรก็ดี ก็มีการให้ความหมายเกี่ยวกับ ลักษณะไทย ดังกล่าวเหล่านี้ก็เป็นแบบฉาบฉวยไม่ได้ให้คุณค่าที่สำคัญแท้จริงของมัน หรือให้ความหมายอย่าง ผิดๆให้ผู้ชมได้รับรู้ โดยเฉพาะ การสร้างให้เกิดความเข้าใจแบบผิดๆแก่ผู้ชมชาติอื่นที่ไม่ใช่ผู้ชมชาว ไทย นอกจากนี้ก็มีการเสียดสีวัฒนธรรมตะวันตกอย่างวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์แบบฮอลลีวู้ด, การเปรียบเทียบสัญลักษณ์อันศักดิ์สิทธิ์ของศาสนาคริสต์ที่สามารถใช้ต่อสู้กับผีร้ายได้กับอำนาจ ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามความเชื่อทางพุทธศาสนาของชาวตะวันออก

4.6.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point Of View)

- การเล่าเรื่องแบ่งตามสายตาบุรุษจันน์

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *The Park : สวนสนุกผี* นี้ใช้การเล่าเรื่อง ด้วยมุมมองแบบรู้อบด้านเกือบทั้งเรื่องทำให้ผู้เล่าไม่มีข้อจำกัดในการเล่า สามารถตัดภาพไปที่ใดก็ได้ ย้อนอดีตได้ เช่นการเหยยอดีตให้เห็นถึงอุบัติเหตุของขั้วงูที่เป็นต้นเหตุให้สวนสนุกต้องปิดตัว ลงในที่สุด การเหยยชะตากรรมของพี่ชายเจนให้เห็นถึงว่าเขาถูกผีร้ายฆ่าตายอย่างไร มุมมองนี้ยังสามารถล้วงลึกถึงอารมณ์ของตัวละคร ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด เช่นจากในตอนแรกของเรื่องที่แนะนำ ให้เห็นว่าตัวละครเอกต้องทนทุกข์ทรมานจิตใจอย่างมากหลังจากที่พี่ชายหายตัวไป นอกจากนี้ ด้วยมุมมองแบบรู้อบด้านนี้เอง ที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงภาพในจินตนาการของตัวเอง เช่น การที่เธอเห็น ภาพของพี่ชายและแม่ของเธอกำลังใช้ชีวิตเป็นปกติอยู่ในครัวที่บ้านทั้งที่พี่ชายยังหายตัวไปโดยไม่รู้ ชะตากรรมอยู่ และการเล่าให้เห็นถึงการที่วิญญาณของพี่ชายและแม่ของเธอ ได้กลับเข้ามาใช้ชีวิต อยู่ในบ้านหลังจากที่โดนผีร้ายฆ่าตาย เป็นต้น

การเล่าเรื่องด้วยมุมมองชนิดนี้ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกลึกลับชดกับตัวละครมากเท่า กับการเล่าด้วยมุมมองบุรุษที่ 1 แต่ก็มีข้อคิดตรงที่สร้างให้ผู้ชมได้รู้สึกเหมือนกำลังแอบดูตัวละคร กระทำพฤติกรรมต่างๆ โดยไม่รู้ตัวรวมถึงชะตากรรมร้ายของตัวละครที่ต้องประสบกับอำนาจของ สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติด้วย

- การเล่าเรื่องแบ่งตามเพศของผู้เล่า

ด้วยภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้อบด้านเป็นหลัก ซึ่งตัวผู้เล่าไม่ ปรากฏตัวให้เห็น ทำให้ไม่สามารถระบุได้อย่างแน่ชัดถึงเพศของผู้เล่า ผ่านสายตาเพศชายหรือเพศ หญิง แต่หากวิเคราะห์การเล่าเรื่องจากการที่ภาพยนตร์พูดถึงตัวละครเอกหญิงเป็นหลัก รวมทั้งยังเป็น ภาพยนตร์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีได้แก่ เจน ก็สามารถตีความได้ว่าเล่าเรื่องจากมุมมองเพศหญิง เห็นได้

จากมีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวละครหญิงโดยเฉพาะ แต่ไม่มีฉากสำหรับเล่าเรื่องของผู้ชาย โดยเฉพาะแต่อย่างใด เช่นความรู้สึกนึกคิดรวมทั้งจินตนาการที่จมอยู่กับความเศร้าที่ต้องมาสูญเสียพี่ชายที่รักไป การสร้างให้ผู้หญิงอย่าง แม่ของเจน มีบทบาทเป็นผู้รอบรู้ หรือผู้วิเศษ สามารถหยั่งรู้เรื่องราวลับเหนือธรรมชาติและสามารถจัดการกับภูติผีวิญญาณต่างๆ ได้นั้นถูกนำเสนอให้เห็นตลอดอย่างสม่ำเสมอในเรื่อง ถือเป็นการสร้างให้ผู้หญิงมีบทบาทอย่างวิรสตรี ทั้งแม่เจน และเจนที่สามารถต่อสู้กับอำนาจของพี่ชายได้ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้มุมมองการเล่าเรื่องของเพศหญิง

โดยสรุปแล้วจากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องจากมุมมองของผู้หญิงสองวัยที่ต่างใช้ชีวิตร่วมกันอยู่ในสังคมเมืองยุคใหม่ที่ได้รับอิทธิพลของตะวันตกอยู่มาก โดยฝ่ายหนึ่งเป็นลูกสาวและอีกฝ่ายเป็นแม่ ฝ่ายลูกสาวนั้นเป็นเด็กวัยรุ่นที่มีความคิดนำสมัยแบบคนยุคใหม่ ยึดมั่นถือมั่นในความคิดความต้องการของตนเป็นใหญ่ มีความเชื่อในเหตุผลทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีจึงปฏิเสธในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ ในขณะที่อีกฝ่ายผู้เป็นแม่นั้น ก็ถือเป็นตัวแทนของคนยุคเก่าชาวตะวันตกที่เชื่อในอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ เชื่อในอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และภูติ ผีวิญญาณ แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้รอบด้าน เป็นหลัก เหมือนเช่นภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป แต่ก็ยังให้ความสำคัญกับการแสดงให้ผู้ชมได้รับทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกในเรื่องเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่องอย่างเป็นทางการเป็นเหตุเป็นผลมากกว่าที่จะพบได้จากภาพยนตร์แนวสยองขวัญกระแสหลักทั่วไป อาจเป็นเพราะเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างของชาวตะวันออกจึงเห็นความสำคัญที่จะสะท้อนเรื่องของความรู้สึกนึกคิดภายในจิตใจของตัวละครประกอบเข้าไปในการเล่าเรื่องด้วย

บทสรุปผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเรื่อง *The Park : สวนสนุกผี*

บริบทสังคมเมืองของไทยยุคใหม่ ยุคโลกาภิวัตน์ที่เชื่อถือ และพึ่งพิงอะไรที่เป็นแนวทางตามหลักการของวิทยาศาสตร์ตามภูมิปัญญาของตะวันตกเป็นสำคัญ จนภูมิปัญญา ความเชื่อ หรือลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมอันดั้งเดิมแบบชาวตะวันออกต้องลบล้างไป หรือคนรุ่นใหม่ไม่ให้ความสำคัญ ที่เห็นได้ชัดก็คือการที่ภาพยนตร์นำเสนอผ่านความขัดแย้งตัวละครอย่างสำคัญได้แก่ ความเชื่อของคนตะวันตกยุคเก่าที่มีตัวละครอย่าง แม่ของตัวเอกหญิงในเรื่องเป็นตัวแทนชาวตะวันตกผู้ได้รับอิทธิพลความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติตามภูมิปัญญาแห่งโลกตะวันออกที่

ถูกสร้างให้เป็นอำนาจฝ่ายดีงามที่สามารถใช้ปราบอำนาจอันชั่วร้ายของผีในสวนสนุกได้ ซึ่งก็เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อแบบตะวันออกในเรื่องการดำรงอยู่แบบสอดประสานกลมกลืนกับสถานะแวดล้อมรวมทั้งโลกอื่นที่มองไม่เห็นอีกด้วย ได้แก่ ความเชื่อในโลกแห่งภูติผี วิญญาณ , การเส่นผีไหว้ผี เจ้าที่เจ้าทาง , ชีวิตหลังความตายในบาร์โด ตามอิทธิพลความเชื่อเรื่องวิญญาณของจีนรวมถึงพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน , สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ควรเคารพบูชาในที่นี้คือรูปองค์เทพเจ้าของจีนตามอิทธิพลพุทธศาสนา นิกายมหายาน เป็นต้น ในขณะที่ฝ่ายตรงข้ามก็คือ ผู้ที่มีความเชื่อแบบตะวันตกอย่างเด็กยุคใหม่ที่ถูกสะท้อนผ่านตัวละครเอกหญิงในเรื่อง(รวมถึงตัวละครเพื่อนๆของเธอด้วย)เธอมีความยึดมั่นถือมั่นในความคิดของตนเป็นใหญ่ ไม่เคารพเชื่อฟังพ่อแม่หรือไม่เคารพในระบบอาวุโสแบบตะวันออก เธอไม่เชื่อในเรื่องโลกอื่น หรือสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ หรือภูติผีวิญญาณ จนกระทั่งเธอต้องมาประสบเหตุร้ายจากความต้องการทำลายของเธอ เนื่องจากเธอยึดมั่นถือมั่นอะไรก็ตามเหตุและผลของวิทยาศาสตร์เป็นสำคัญ แต่ในที่สุดเธอก็ยอมจำนนและเชื่อในอำนาจของสิ่งเร้นลับอย่างอำนาจอันศักดิ์สิทธิ์แห่งเทพเจ้า และเรื่องวิญญาณในที่สุด รวมถึงปฏิบัติตามวิธีการแบบหมอฟีหรือผู้มีญาณวิเศษตามแม่ของเธอแต่โดยดีและเคารพ

ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดอย่างสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ นอกจากการถ่ายทอดให้เห็นผ่านฉากที่เป็นสังคมไทยแล้วยังได้ถ่ายทอดลักษณะทางวัฒนธรรมเรื่องการละเล่นของไทยที่มีมาช้านาน นั่นก็คือ การละเล่นรื้อข้าวสาร นอกจากนี้ ลักษณะทางวัฒนธรรมแบบจำเพาะอื่นๆที่ถูกถ่ายทอดอย่างสำคัญก็ได้แก่ลักษณะจีนซึ่งในที่นี้เหมือนเป็นการถ่ายทอดให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ของคนจีนในประเทศไทย หรือ คนไทยเชื้อสายจีน ได้แก่ พฤติกรรมชาวจีน ความเชื่อในศาสนาและเทพเจ้าตามอิทธิพลของพุทธศาสนานิกายมหายาน เป็นต้น

บทวิเคราะห์ลักษณะภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียจากองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่องที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

1.1 โครงสร้างเรื่องเล่า(narrative sequences)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ทำการศึกษาทั้งหมด พบว่ามีรูปแบบโครงสร้างเรื่องเล่าของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย(narrative sequences) ดังต่อไปนี้

1. ปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอกเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันพฤติกรรมของ

ตัวเองให้พยายามที่จะแก้ไข และควบคุมมันให้เป็นที่ไปตามความต้องการของตนเอง

2. วิธีการแก้ไขปัญหาของตัวเองไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตนเองนั้นคลี่คลายไปในทางที่ดีตามใจต้องการได้แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือ โศกนาฏกรรมแทน

3. ตัวเองทำใจยอมรับกับปัญหา หรือยอมรับในผลที่เกิดจากการกระทำของตน โดยไม่คิดใจคิดที่จะแก้ไข หรือควบคุมมันอีก จนกระทั่งเกิดความสงบสุขแห่งจิตใจในที่สุดหรือเป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาอย่างมีความสุขนั่นเอง

จากรูปแบบโครงสร้างเรื่องเล่าดังกล่าวนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดเกี่ยวกับ โลกและการใช้ชีวิต หรือวิธีคลี่คลายปัญหาแบบลักษณะตะวันออกที่จะทำให้ดำรงชีวิตอย่างมีความสุขไม่ต้องประสบกับสภาวะปัญหาต่างๆที่ก่อทุกข์ ได้แก่

1. การยอมรับในชะตากรรมของตนโดยไม่คิดที่จะใช้พลังความสามารถของตนเข้าจัดการ หรือควบคุม

2. การใช้ชีวิตแบบสอดประสานกลมกลืนกับ โลกหรือธรรมชาติที่แวดล้อมตนเองให้เป็นสุข

1.2 ภาวะการณ์ของโครงเรื่อง

จากการศึกษาโครงเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียจำนวน 6 เรื่องสามารถแบ่งลักษณะ โครงเรื่องของภาพยนตร์ได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- โครงเรื่องที่ลำดับเหตุการณ์ตามภาวะการณ์ ได้แก่เรื่อง *The Eye* (2545) และ *Last Life In The Universe* (2546)

- โครงเรื่องที่สลับภาวะการณ์ ได้แก่เรื่อง *Memories* (2545)

- โครงเรื่องที่ไม่ครบตามภาวะการณ์ ได้แก่เรื่อง *จัน ดารา* (2544), *Nothing To Lose , The Park* (2546) , *The Wheel* (2545) และ *Going Home* (2545)

จากโครงเรื่องตามลำดับภาวะการณ์ทั้ง 3 รูปแบบนั้น ทำให้ได้ข้อสรุปประการหนึ่งว่าภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ทำการศึกษาทั้งหมด 6 เรื่องนั้นไม่มีข้อจำกัดในการวางโครงเรื่องให้เป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งโดยเฉพาะ ผู้เล่าหรือผู้สร้างภาพยนตร์สามารถลำดับภาวะการณ์ได้ตามวัตถุประสงค์ของผู้เล่า หรือจะตัดทอนบางภาวะการณ์ออกตามความต้องการ ซึ่งวิธีการเล่าเรื่องนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับชนิดของภาพยนตร์แต่ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้เล่า และสอดคล้องกับลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกที่ไม่เน้นการสื่อสารแบบตรงไปตรงมาชัดเจน แต่เน้นการตีความให้เกิดความเข้าใจแบบอ้อมๆ นอกจากนี้ยังถือได้ว่าเป็นการสร้างภาพยนตร์ที่ให้ความสำคัญเป็นพิเศษ

กับวิธีการเล่าเรื่องทั้งนี้เพราะภาพยนตร์ที่ลำดับเรื่องตามขั้นตอนของภาวการณ์ทั่วไปมักจะเป็นที่คุ้นเคยของผู้ชมจนสามารถคาดเดาเรื่องได้ง่าย ดังนั้นผู้สร้างที่ให้ความสำคัญในกลวิธีการเล่าเรื่องหรือผู้สร้างที่ต้องการหลีกเลี่ยงการเล่าเรื่องในรูปแบบทั่วไปจึงหันมาจัดภาวการณ์ให้แตกต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักเรื่องอื่นทั่วไป

1.3 การคลี่คลายโครงเรื่อง(Plot solution)

จากการศึกษาหนังร่วมสร้างไทย-เอเชีย ที่ปรากฏในช่วงพ.ศ.2544-2546 พบว่า ส่วนใหญ่แล้วการคลี่คลายของโครงเรื่อง (the plot solution) ในภาพยนตร์ที่ศึกษาจะปรากฏขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งสำคัญในประสบการณ์ของตัวละครเอกอันได้แก่ประสบการณ์ที่ดำเนินตามเส้นโครงเรื่อง(plot line) ได้กลายมาเป็นที่ขัดแย้งต่อตัวละครหรือต่อผู้ชม หรือ ต่างเห็นแย้งด้วยกันทั้งสองฝ่าย ซึ่งลักษณะนี้เป็นไปตามลักษณะของภาพยนตร์แนวไร้ตระกูล (Non-genre film หรือ director film) และสอดคล้องกับแนวทางของภาพยนตร์ที่ไม่ยึดการปฏิบัติตามกฎ 3 องค์ นอกจากนี้ยังพบว่าปัญหาหรือสิ่งที่ก่อให้เกิดความทุกข์คับข้องใจภายในจิตใจของตัวละครจะยุติลงหรือสามารถคลี่คลายไปได้ด้วยความรู้สึกตระหนักรู้ในจิตใจของตัวละครเอง การเลือกที่จะไม่เก็บมันมาเป็นภาวะปัญหาในจิตใจ หรือการยอมรับชะตากรรมที่เกิดขึ้นกับตน สอดคล้องกับหลักแนวคิดแบบตะวันออก เช่น แนวคิดทางพุทธศาสนาที่ว่า “ทุกข์เกิดที่จิตก็ต้องดับที่จิต”

ทั้งนี้ภาพยนตร์ที่มีโครงสร้าง 3 องค์ นั้นจะมีแต่ละองค์คือ การปูเรื่อง การเผชิญปัญหา และการคลี่คลายปัญหา ได้ช่วยสร้างแบบฉบับให้กับภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป โดยเฉพาะภาพยนตร์กระแสหลักฮอลลีวูด มันยังได้ช่วยสร้างความคุ้นเคย หรือความคาดหวังแก่ผู้ชมอย่างเป็นแบบฉบับโดยไม่รู้ตัว เช่นเริ่มเรื่องด้วยพระเอกหรือนางเอกมีเป้าหมายในชีวิต ต้องเจอปัญหา และต้องต่อสู้กันไปสูบทสรุปอะไรสักอย่างที่เป็นเหตุเป็นผล ไร้ข้อสงสัยหลังจบเรื่อง โดยในหนัง 3 องค์ตัวละครจะเป็นคนที่มีพลังอำนาจในการกุมชะตากรรมชีวิตของตนแม้ว่าพวกเขาจะต้องตัดสินใจผิดในตอนแรก แต่ในท้ายที่สุดก็จะได้เรียนรู้และเลือกทางออกอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวเองได้หรือสามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างชัดเจนเสมอ โดยอาจสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เหล่านี้ให้ความสำคัญกับ *แรงผลักดัน* ของตัวละครมากกว่า *ผลกระทบ* ที่เขาได้รับจากการกระทำของตน ส่วนภาพยนตร์ที่เรียกได้ว่าเป็นลักษณะหนึ่งของการไม่เป็นไปตามหรือไม่ยึดในกฎ 3 องค์นี้คือ ภาพยนตร์ที่มีโครงสร้างของภาพยนตร์แบบที่ไม่ได้ใช้สื่อความหมาย ทำให้ไม่อาจเข้าใจสิ่งที่หนังพยายามบอกได้ด้วยการคาดหวังจากโครงสร้างของมัน แต่ต้องคาดเดาเอาเองจากสิ่งอื่นๆ ประกอบกับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมเองเพื่อให้เข้าใจเรื่องราวและซาบซึ้งกับเนื้อหาของมันในที่สุด ส่วนภาพยนตร์ที่เรียกได้ว่าเป็นลักษณะหนึ่งของการไม่เคารพตามกฎแบบ 3 องค์ก็คือ ภาพยนตร์ที่มี

โครงสร้างของหนังไม่ได้สื่อความหมาย ไม่อาจเข้าใจสิ่งที่หนังกำลังพยายามบอกได้ด้วยการคาดหวังจากโครงสร้างของมัน แต่เราต้องคาดเดาเอาเองจากสิ่งอื่นๆที่ปรากฏในเรื่อง

สำหรับภาพยนตร์เรื่อง *The Park* นั้น ค่อนข้างยึดแนวทางของสูตร 3 องค์ของหนังไม่เน้นในประสบการณ์พิเศษและการตระหนักรู้ภายในจิตใจที่ตัวละครจะได้รับเป็นสำคัญนัก แต่มีการดำเนินโครงเรื่องเป็นไปตามรูปแบบของเรื่องเล่าคลาสสิกของฮอลลีวูด (Classic Hollywood Cinema) และมีเนื้อหา รวมทั้งรูปแบบที่ค่อนข้างเป็นไปตามแนวทางของหนังสยองขวัญกระแสหลักทั่วไป แนวที่ใช้ความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่นเป็นปัจจัยผลักดันให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง แต่อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็ได้สร้างการคลี่คลายของโครงเรื่องที่แตกต่างออกไปมากขึ้น นั่นก็คือ แม้ว่าตัวละครหลักทั้งหมดในเรื่องจะต้องตายเพราะพายุแพ้อัศวัยในเรื่องแต่ก็ยังยอมรับการตายของตนนั้นอย่างมีความสุข ไม่เคียดแค้น หรือเสียดสีกับชะตากรรมของตน ซึ่งเป็นไปตามการแสวงหาทางออกที่ดีกว่าตามแนวคิดของโลกตะวันออกนั่นเอง

เราสามารถอธิบายถึงภาวะปัญหาหรือประสบการณ์ที่ตัวละครเอกได้พบ และนำไปสู่การคลี่คลายของโครงเรื่อง (the plot solution) ได้ด้วยการปรากฏชัดแจ้งของบางสิ่งบางอย่างที่สำคัญต่อความรู้สึกนึกคิดหรือการตระหนักรู้ของตัวละครเอกซึ่งทำให้ภาวะปัญหาภายในจิตใจคลายลงได้ถึงแม้ว่าหนังเรื่องนั้นจะไม่ได้จบแบบสุกนาฏกรรม (happy ending) ก็ตามแต่ตัวเอกก็ยังรู้สึกถึงความสงบสุขภายในจิตใจได้ด้วยการยอมรับมันซึ่งสามารถสรุปภาวะการณ์ตามที่พบในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 39 สรุปการคลี่คลายโคลงเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ชื่อภาพยนตร์	การคลี่คลายของโครงเรื่อง (plot solution) : การปรากฏชัดแจ้งหรือตระหนักรู้ในสิ่งที่ได้รับจากประสบการณ์
1. <i>จัน ดารา</i>	โศกนาฏกรรมทั้งหลายที่เกิดขึ้นได้ทำให้ตัวเอกเกิดความสังเวชใจและละอายต่อความผิดบาปหรือยอมรับในผลกรรมที่ตนได้ก่อไว้ จนยุติพฤติกรรมที่เลวร้ายทั้งการล่าสอนทางเพศและการแก้แค้นในที่สุด
2. <i>Three</i> 2.1 <i>Memories</i>	ตัวเอกหญิงทำใจยอมรับในชะตากรรมการตายของตนในที่สุดไม่คิดแก้ไยชะตาชีวิตหรือพยายามแก้แค้นคนที่ฆ่าเธอ
2.2 <i>Going Home</i>	ตัวเอกได้ตระหนักว่าความตายไม่ใช่ศัตรูของเขาอีกต่อไปเพราะความตายได้ทำให้เขาได้อยู่พร้อมหน้ากับคนรักในครอบครัวทั้งเมียและลูกสาวที่ตายไปก่อนหน้านี้ได้อย่างมีความสุขในโลกของชีวิตหลังความตาย

2.3 <i>The Wheel</i>	เรื่องราวเล่าร้ายทั้งหลายนั้นจะไม่เกิดขึ้นหากตัวละครเอกทั้งสองไม่คิดโลกใน ทรัพย์สินสมบัติที่หวังใช้สร้างความมั่งคั่ง และการให้การยอมรับต่ออำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติของศิลปะนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยด้วยความเคารพ
3. <i>The Eye</i>	เธอยอมรับในชะตากรรมที่ตนประสบด้วยการพยายามใช้ชีวิตแบบคนตาบอดอย่างเป็นปกติสุขในสังคมโดยมีคนรักอยู่เคียงข้างคอยให้กำลังใจ
4. <i>Nothing To Lose</i>	การหลุดพ้นจากพันธนาการในจิตใจของตัวเอกทั้งสองทำให้ทั้งคู่ไม่กลัวที่จะตายและเห็นการฆ่าตัวตายเป็นวิถีแห่งความสุขสงบที่ตนทั้งคู่จะได้รับเพราะหมดเรื่องที่กำลังค้างใจแล้ว
5. <i>Last Life In The Universe</i>	ตัวเอกไม่รู้สึกโดดเดี่ยวอีกแล้ว เขารู้จักที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมและใช้ชีวิตให้เป็นสุขกับโลกใบนี้
6. <i>The Park</i>	การยอมรับในความพ่ายแพ้ต่อสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติของภูติผี และชะตากรรมการตายของตนทำให้จิตใจสงบสุขไม่ทุกข์เศร้า

โดยสรุปแล้ว โครงเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทยเอเชียัน ได้มีการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดเกี่ยวกับโลกและการใช้ชีวิตแบบตะวันออก ตามที่ได้จากการวิเคราะห์ถึงลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏของโครงเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การแก้ไขปัญหา หรือการสร้างภาวะการณ์คลี่คลายของโครงเรื่องนั้นเป็นไปตามแนวทางแห่งสันติสุขหรือมุ่งเน้นความสงบสุขแห่งจิตใจ แม้ต้องเผชิญชะตากรรมร้ายในตอนจบก็ตาม ไม่ว่าจะเป็น ชะตากรรมการตาย การมีอาจมีร่างกายสมบูรณ์เป็นปกติเหมือนคนอื่น เป็นต้น นับว่าเป็นไปตามวิถีทางแห่งตะวันออกที่ในเมื่อคนเราไม่อาจเป็นศูนย์กลางแห่งโลกนี้ได้ ศักยภาพของมนุษย์มีจำกัดทำให้มีอาจเอาชนะเพื่อกำหนดชะตากรรมของตนตามต้องการ ได้เสมอไปแต่อย่างน้อยการทำตัวให้กลมกลืนกับสิ่งที่มีนัยสำคัญอยู่รอบตัวให้กับสภาวะแวดล้อมรอบตัว ยอมรับกับชะตากรรมของตนได้ก็สร้างความสุขอันจริงที่เป็นความสงบสุขแห่งจิตใจหรือจิตวิญญาณให้บังเกิดขึ้นนั่นเอง หรือกล่าวได้ว่าแนวทางเช่นนี้ล้วนสอดคล้องกับแนวคิดแบบตะวันออกที่เน้นให้ใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับโลกและจักรวาล (Cosmocentric and Harmony being) และ แนวทางแห่งพุทธปรัชญาแห่งโลกตะวันออก

2. แก่นความคิดที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

2.1 ประเภทของแก่นความคิดหลักที่พบในภาพยนตร์

จากการศึกษาภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมีการสื่อสารแนวคิดหลักหรือแก่นความ

คิดหลักในเรื่องที่สามารถจัดเป็นประเภทต่างๆได้ดังต่อไปนี้

2.1.1 แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรม พบในภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวได้แก่เรื่อง *จัน ดารา* ทั้งนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอกชายที่ประพฤติดศีลธรรมทางเพศหรือข่มเหงทางเพศต่อผู้หญิงในครอบครัวของตนจนทำให้เกิดเรื่องราวโศกนาฏกรรมต่างๆขึ้น

2.1.2 แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel* ที่ชี้ให้เห็นว่าความ โลกยึดติดในทรัพย์สมบัติทำให้ชีวิตพบกับหายนะจากอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ , การปล่อยให้ความ โลกความ หึงหวงครอบงำทำให้ตัวเอกชายในเรื่อง *Memories* ฆ่าคนที่รักได้ และธรรมชาติของวัยรุ่นอย่างตัวเอกในเรื่อง *The Park* นำพาชีวิตไปสู่หายนะที่เกิดจากอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ

2.1.3 แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับชีวิต พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง *Going Home* โดยประเมินสภาพการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ระหว่างความเป็นมนุษย์ทางกายเนื้อ กับ ความเป็นมนุษย์ทางจิตวิญญาณ และเรื่อง *The Eye* ตั้งคำถามเกี่ยวกับความสุขที่แท้จริงของชีวิตมนุษย์ระหว่างความสุขที่เกิดจากความสมบูรณ์ทางร่างกายหรือกายภาพ กับ ความสุขภายในจิตใจ

2.1.4 แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม ในกรณีนี้คือการวิพากษ์สังคมยุค โลกาภิวัตน์ พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง *Nothing to Lose* ที่ตัวเอกทั้งสองในเรื่องยึดติดกับความ สุขจากการบริโภควัตถุ และถือเงินตราเป็นใหญ่มากจนเกินไป จนนำพาชีวิตสู่หายนะ และในเรื่อง *Last Life In The Universe* นั้นตัวเอกก็เบียดเบียนกับชีวิตที่ยึดติดกับวัตถุและพึ่งพิงกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอย่างมาก โดยเฉพาะความวุ่นวายสับสนของโลกที่การสื่อสารไร้พรมแดน จนคิดหนีสังคมด้วยการฆ่าตัวตาย

ตารางที่ 40 สรุปประเภทแก่นความคิดหลักที่พบในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ประเภท แก่น ความคิด ชื่อภาพยนตร์	ศีลธรรม	ธรรมชาติของ มนุษย์	ชีวิต	วิพากษ์สังคม	หมายเหตุ
1. <i>จัน ดารา</i>	✓			✓	การผิดศีลธรรมทาง เพศ
2. <i>The Wheel</i>		✓			ความ โลก
3. <i>Memories</i>		✓			ความรักและความ หึงหวง

4. <i>Going Home</i>			✓		ประเมินสภาพมนุษย์ ตั้งคำถามเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์
5. <i>The Eye</i>			✓		ประเมินสภาพมนุษย์ ตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ และความสุขที่แท้จริงของมนุษย์
6. <i>Nothing To Lose</i>				✓	วิพากษ์สังคมโลกาภิวัตน์ที่เน้นวัตถุนิยม ถือเป็นเงินเป็นใหญ่ และพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีมาก
7. <i>Last Life In The Universe</i>				✓	วิพากษ์สังคมโลกาภิวัตน์ที่เน้นวัตถุนิยม และพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีมาก
8. <i>The Park</i>		✓			ความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่น

จากตารางพบว่า มีการใช้แก่นแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์มากที่สุด โดยเฉพาะปัจจัยทางจิตของมนุษย์ ได้แก่ ความโลภ ความอยากรู้อยากเห็น และความรักความหึงหวง ที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง ทั้งนี้ช่วยสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ให้ความสำคัญกับเรื่องของจิตใจมากกว่าด้านอื่นๆ ซึ่งก็สอดคล้องกับแนวคิดของตะวันออก โดยเฉพาะแนวคิดของตะวันออกที่ว่า ความทุกข์หรือความสุขนั้นล้วนเกิดและดับที่จิตใจ สำหรับแก่นแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตนั้นก็ประเมินความสุขหรือทุกข์ในการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์เช่นกันซึ่งก็สัมพันธ์กับเรื่องของจิตใจเช่นกัน

นอกจากนี้ยังใช้แก่นความคิดในการวิพากษ์สังคมตะวันออกยุคใหม่ที่ได้รับอิทธิพลแนวคิดของโลกตะวันตกอยู่มาก แบบสังคมโลกาภิวัตน์ ที่เน้นวัตถุนิยมและพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีมาก อดีที่ดี แก่นแนวคิดเกี่ยวกับการผิดศีลธรรมทางเพศ ที่พบในภาพยนตร์ร่วมสร้างเรื่อง *จัน ดารา* นั้น ก็ช่วยสะท้อนให้เห็นข้อเสียของสังคมตะวันออกยุคเก่าซึ่งในที่นี้ก็คือ ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมีลำดับชั้นไม่เท่าเทียมที่ให้อ่านาชายเป็นใหญ่

ของสังคมไทยยุคศักราชซึ่งก็ได้สื่อสารแก่นความคิดที่มุ่งวิพากษ์สังคมแบบตะวันออกที่ไม่เท่าเทียมเช่นกัน กรณีนี้คือ ตัวเอกชายที่ใช้อำนาจทางเพศข่มเหงผู้หญิงในปกครองตน

2.2 การถ่ายทอดแนวคิดลักษณะตะวันออก และตะวันตกอื่นๆผ่านแก่นความคิดในภาพยนตร์

โดยส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีการใช้แก่นความคิดเพื่อสื่อสารถึงแนวคิดแบบโลกตะวันออก กับโลกตะวันตก ดังต่อไปนี้

2.2.1 การชี้ให้เห็นข้อเสียของแนวคิดแบบตะวันตก ได้แก่

- ศักยภาพของมนุษย์ และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆในสังคมยุคปัจจุบันมีจำกัดไม่สามารถใช้จัดการ หรือควบคุมเพื่อกำหนดชะตาชีวิตให้เป็นไปตามความต้องการได้
- ศักยภาพของมนุษย์ และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆในสังคมยุคปัจจุบันมีจำกัดไม่สามารถจัดการหรือต่อสู้กับอำนาจของโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาติได้ เช่น โลกของวิญญาณ อำนาจของสิ่งศักดิ์ อำนาจของภูติผีปีศาจ เป็นต้น
- การยึดมั่นถือมั่นในตนเอง และยึดมั่นในความเท่าเทียมกันของผู้หญิงและผู้ชายที่มากเกินไปของกลุ่มสตรียุคปัจจุบันตามแนวคิดเสรีประชาธิปไตยไม่รู้จักประนีประนอมกันก่อให้เกิดความแตกร้างและโศกนาฏกรรมในครอบครัวได้
- สังคมยุคใหม่ที่ยึดถือแนวคิดวัตถุนิยม เห็นอำนาจเงินเป็นใหญ่ โลกแห่งข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน และฟุ้งฟิงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่างๆในการดำรงชีวิตอยู่มาก อีกความเจริญก้าวหน้าของสังคมก็มีการพลวัตเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาทำให้ผู้คนในยุคนี้ต้องใช้ชีวิตอย่างดิ้นรนและยากลำบากเพื่อให้อยู่รอด
- การใช้ชีวิตแบบยึดถือแนวคิดวัตถุนิยม และถืออำนาจเงินเป็นใหญ่ที่มากเกินไปจนขาดจิตสำนึกรู้ผิดชอบชั่วดีจะนำทุกข์มาให้

2.2.2 การชี้ให้เห็นข้อเสียของแนวคิดแบบตะวันออก

ในกรณีนี้ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้สะท้อนผ่านภาพยนตร์แนวย้อนยุค 2 เรื่องได้แก่ *จัน ดารา* และ *The Wheel* โดยภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้ชี้ให้เห็นข้อเสียของแนวคิดแบบตะวันออกในสังคมไทยยุคศักราชในอดีตที่มีลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบมี

ลำดับชั้นไม่เท่าเทียม มีการเคารพกฎผู้อาวุโส และนับถือระบบชายเป็นใหญ่ที่คนในอุปถัมภ์มัก ย้ำเกรงและให้ความเคารพอย่างมาก จากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวนั้นชายผู้เป็นใหญ่ในครอบครัวได้ ประพฤติมิชอบจนนำพาตนเองและคนในครอบครัวหรือในปกครองของตนต้องประสบกับ โศกนาฏกรรมต่างๆไปด้วย

3. ความขัดแย้งที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย พบความขัดแย้งประเภท ต่างๆดังต่อไปนี้

3.1 ความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร มีลักษณะดังนี้

- ขัดแย้งระหว่างจิตสำนึกในด้านดี กับจิตสำนึกในด้านชั่ว
- ขัดแย้งในเรื่องความเชื่อที่มีอยู่เดิม กับประสบการณ์ใหม่ที่ได้พบหรือได้ตระหนักถึง ที่ทำให้ได้คำตอบที่ตรงข้ามกับความเชื่อนั้นๆ

3.2 ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร

ความขัดแย้งของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย โดยส่วนใหญ่แล้วไม่มีความขัดแย้งในทาง ดีหรือชั่ว หรือเป็นแบบขั้วตรงข้ามอย่างชัดเจน ได้แก่ลักษณะดังต่อไปนี้

- ตัวละครที่ต่างแก้แค้นด้วยการทำความประทุษร้ายต่อกัน
- ตัวละครที่ต่างมีความยึดมั่นถือมั่นในตัวตนเป็นใหญ่ และเชื่อมั่นในสิทธิความเท่าเทียมกันจึงพยายามเอาชนะกันอย่างไม่ประนีประนอม
- ตัวละครที่มีความเชื่อศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ อย่างภูติ ผี วิญญาณนั้น จะมีพฤติกรรมแสดงออกซึ่งความเชื่อนั้น ในขณะที่ตัวละครอีกฝ่ายจะคอยขัดแย้งและ แสดงพฤติกรรมความคิดที่ไม่เชื่อออกมา
- ตัวละครที่มีพฤติกรรมมิชอบ ถูกจิตสำนึกฝ่ายชั่วครอบงำ คอยแต่สร้างความสะดวกอื่นให้ แก่ตัวเองและผู้อื่นในสังคม จะถูกขัดขวางหรือตักเตือนโดยตัวละครที่มีจิตใจดีกว่า หรือถูกติดตาม โดยตัวละครผู้ทำหน้าที่พิทักษ์สันติราษฎร์ของสังคม เช่นตัวละครบทบาทตำรวจ
- การต่อสู้ระหว่างตัวละครที่มีผลประโยชน์ขัดแย้งกัน

3.3 ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอก ในลักษณะดังนี้ ได้แก่

- ตัวละครเป็นคนที่ยึดมั่นในการใช้ชีวิตแบบเฉพาะของตน ปฏิเสธสังคมที่ตนดำรงอยู่

หรือปฏิเสธการใช้ชีวิตแบบพึ่งพาวัตถุและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆของโลกยุคนี้

- ตัวละครเป็นผู้ยึดมั่นในความคิดความเชื่อแบบจำเพาะของตนที่แปลกแยกแตกต่างกับความคิดความเชื่อที่เป็นบรรทัดฐานของสังคมโลกยุคนี้ ตัวอย่างในกรณีนี้ได้แก่ ตัวละครเอกในเรื่อง *Going Home* ใช้ชีวิตแบบชาวจินยุคเก่า ยึดถือในความรู้เรื่องการแพทย์แผนจีนที่สามารถทำให้คนตายแล้วฟื้นได้ซึ่งเป็นเรื่องลึกลับที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ในทางวิทยาศาสตร์ของโลกตะวันตกที่ผู้คนทั่วโลกต่างเชื่อถือ เขาจึงถูกปฏิเสธจากคนอื่นๆในสังคม

- ตัวละครที่เป็นคนรุ่นใหม่ เชื่อถือในในหลักเหตุผลและความศักยภาพทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆ และไม่เชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติหรือโลกอื่นที่เหนือการควบคุมของมนุษย์ แต่ต้องมาประสบกับเหตุการณ์ลึกลับเหนือธรรมชาติที่เลวร้ายและยากจะควบคุม เช่น โลกของชีวิตหลังความตาย โลกของภูติผี เป็นต้น

- ตัวละครเป็นผู้มีญาณวิเศษและเชี่ยวชาญในเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ แต่ต้องดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่ยึดถือในหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ที่ไม่เชื่อถือกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ

- ตัวละครถือตัวเองเป็นใหญ่ ปล่อยให้อีกเลส หรือ ความต้องการของตัวเองครอบงำจนประพฤติดิถีศีลธรรม หรือบรรทัดฐานของสังคมสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นไปทั่ว

จากการศึกษาความขัดแย้งในแต่ละประเภทของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย พบว่า การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียส่วนใหญ่แล้วไม่ได้มุ่งไปที่การเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครบทบาทศัตรู ที่นำมาซึ่งภาวะปัญหาและก่อเกิดผลลัพธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับตัวละครเอกแต่เน้นไปที่การขบขันเรื่องราวตามภาวะอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครหรือประสบการณ์ที่เข้ามาในชีวิตตัวละครมากกว่าด้วยการต่อสู้กับปัญหาที่เกิดจากความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นสำคัญ ไม่เน้นการเผชิญหน้ากันระหว่างคนกับคน หรือไม่ก็แสดงให้เห็นถึงผลร้ายที่เกิดจากการเผชิญหน้ากันด้วยความขัดแย้งอย่างซึ่งหน้า นอกจากนี้ยังพบว่า ภาพรวมของความขัดแย้งต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นสามารถสรุปเพื่อชี้ให้เห็นถึงลักษณะความขัดแย้ง ของ แนวคิดแบบตะวันออก และแบบตะวันตก ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 41 ความขัดแย้งของแนวคิดตะวันออก กับตะวันตกในภาพยนตร์ร่วมสร้าง
ไทย-เอเชีย

แนวคิดตะวันตก (ด้านลบ)	แนวคิดตะวันออก (ด้านบวก)
<ul style="list-style-type: none"> - การยึดมั่นถือมั่นในแนวคิดของตนเป็นใหญ่ - ความคิดแก่แก้นจองแวง ทำทุกอย่างแม้ในสิ่งที่ผิดศีลธรรม - ความคิดวัตถุนิยม บริโภคนิยม และถือเงินเป็นใหญ่ - เชื่อมั่นในศักยภาพของมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆ ในการจัดการหรือควบคุมสิ่งต่างๆ ให้เป็นไปตามต้องการได้ - เชื่อว่ามนุษย์สามารถต่อสู้กำหนดชะตากรรมตามต้องการได้ - ความไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งเกิดจากแนวคิดสมัยใหม่ที่ยึดถือหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นสำคัญ - ไม่เชื่อในเรื่องโลกอื่นที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์และวิทยาศาสตร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน - การให้อภัยและละอายต่อบาปจึงละเลิกความแค้น - ความคิดต่อต้านวัตถุนิยม หรือความคิดแบบประนีประนอมไม่ยึดมั่นแต่ก็ไม่ละประโยชน์สุขจากแนวคิดวัตถุนิยมนี้จนสุดโต่ง - เชื่อว่าศักยภาพของมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆ มีอยู่จำกัดไม่สามารถจัดการหรือควบคุมสิ่งต่างๆ ดังใจต้องการได้ - นอกจากใช้ชีวิตแบบสอดประสานกลมกลืนกับโลกและสิ่งแวดล้อม รวมถึงโลกอื่นที่ดำรงอยู่ - มนุษย์ไม่สามารถกำหนดชะตากรรมตนได้ - นอกจากยอมรับในชะตากรรมของตนอย่างสงบสุข - ความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา - เชื่อในเรื่องโลกอื่นที่มีอำนาจเหนือมนุษย์หรือการดำรงอยู่ของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ เช่น โลกของชีวิตหลังความตาย ภูตผี

ทั้งนี้แนวคิดที่ได้จากความขัดแย้งของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ถูกนำเสนอมากที่สุด ก็คือ การชี้ให้เห็นข้อดีของแนวคิดเกี่ยวกับโลกและการใช้ชีวิตแบบตะวันออก นั่นก็คือ การดำรงชีวิตแบบสอดประสานกลมกลืนเป็นหนึ่งในเดียวต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว (รวมถึงโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาติที่ดำรงอยู่ในจักรวาลนี้ด้วย เช่น โลกของชีวิตหลังความตาย โลกของภูตผี วิญญาณ) และการยอมรับในสถานภาพความเป็นอยู่หรือยอมรับในชะตากรรมของตนที่กำหนดไว้แล้วไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งการปฏิบัติตามแนวคิดดังกล่าวนี้จะไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งที่สร้างปัญหาให้ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้เลย

4. ตัวละครที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

จากการศึกษาตัวละครของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย- เอเชีย นั้นพบว่า ส่วนใหญ่แล้วมีการสร้างลักษณะของตัวละครแบบสมจริง(round character) นั่นคือ มีลักษณะทั้งดีและชั่ว อยู่ในคนเดียวกัน หรือ มีจิตสำนึกรู้จักบาปบุญคุณโทษ หรือ ไม่มีบุคลิกภาพแบบเป็นกลาง ทั้งนี้ลักษณะ

บุคลิกภาพของแต่ละตัวละครแต่ละตัวมีความแปรผันเปลี่ยนแปลงไปตามอารมณ์ ความรู้สึกสำนึก หรือสถานการณ์ที่ตัวละครได้พบในเรื่อง โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้

- ตัวละครหญิงที่เคยถูกผู้ชายทำร้ายมาก่อนจึงโกรธเกลียดชังเพศชายและสังคม ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อต้านสังคม ก่อความเดือดร้อนให้ผู้อื่นในสังคมเพื่อปิดกั้นความรู้สึกเจ็บปวดภายในใจ

- ตัวละครชายที่มีปมปัญหาในจิตใจหรือปมเกลียดพ่อ จึงทำทุกอย่างเพื่อแก้แค้นแม่กระทั่งการประทุพติพิศตรมทางเพศมุ่งเหงผู้หญิงจนเกิด โศกนาฏกรรมต่อคนที่แวดล้อมตัวเอง แต่ต้องมาก็หยุดกระทำชั่วเพราะเกิดมีความรู้สึกสำนึกในความผิดชอบ หรือเกิดละอายต่อบาปขึ้นมา

- ตัวละครชายที่ไม่เคยใช้ชีวิตแบบมีสาระหรือแก่นสารใดมาก่อน คอยแต่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นแต่ก็มีสำนึกในความผิดบาปที่ตนกระทำไว้

- ตัวละครชายที่อ่อนแอแต่ต่อมาก็มีสถานการณ์ที่ทำให้เขากลายเป็นเข้มแข็งกล้าหาญได้

- ตัวละครที่ไม่เคยเชื่อในเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติมาก่อน ไม่เชื่อฟังคำเตือนของแม่ในสิ่งเหล่านี้จนกระทั่งได้มาประสบพบกับสิ่งเหล่านี้ด้วยตัวเองแล้วเปลี่ยนความคิดในที่สุด

- ตัวละครที่เชื่อมั่นในศักยภาพของมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆในการจัดการหรือควบคุมสิ่งต่างๆรอบตัวหรือกำหนดชีวิตตามต้องการได้ จึงพยายามต่อสู้กับชะตากรรมหรืออำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติกระทั่งตระหนักกับความพ่ายแพ้และยอมรับกับชะตากรรมของตนไม่คิดที่จะต่อสู้หรือเปลี่ยนแปลงอะไรอีก

- ตัวละครที่เป็นคนที่มีสถานภาพทางสังคมสูง ผู้คนต่างให้ความเคารพยกย่อง แต่ก็กลับปล่อยให้เกิดเลสในจิตใจครอบงำจนประทุพติชั่วได้ในที่สุด

- ตัวละครที่มีความคิดต่อต้านวัตถุนิยมและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีของโลกยุคปัจจุบันจนคิดอยากหนีด้วยการฆ่าตัวตาย แต่ต่อมาก็พบกับประสบการณ์ที่ทำให้ต้องเปลี่ยนใจเพราะเขาได้เรียนรู้ที่จะอยู่กับโลกนี้อย่างเป็นสุข รู้จักที่จะแสวงหาความสุขจากวัตถุหรือเทคโนโลยีของโลกยุคนี้

- ตัวละครที่ทำทุกอย่างเพื่อครอบครัวอันเป็นที่รักแม้จะต้องกระทำผิดต่อผู้อื่นก็ตาม

นอกจากนี้ก็มีลักษณะตัวละครที่มีลักษณะเหนือมนุษย์ทั่วไป ได้แก่ตัวละครที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านวิญญูณ หรือหมอผี สามารถช่วยแก้ไขปัญหของตัวละครในเรื่องที่ประสบกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติได้ ทั้งนี้ตัวละครเหล่านี้มีความรู้ความศรัทธาในพุทธศาสนาหรือความเชื่อในเรื่องวิญญูณแบบภูมิปัญญาตะวันออก อย่างไรก็ตามก็ยังมีภาพยนตร์ที่สร้างตัวละครแบบมีลักษณะในอุดมคติได้ชัดเจนอยู่เพียงเรื่องเดียว ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* ที่สร้างให้ทั้งตัวละครเอกชายและตัว

ละครเอกหญิงมีลักษณะแบบพระเอกนางเอกในอุดมคติ นั่นคือ ตัวเอกชายมีบุคลิกภาพหน้าตาดี มีฐานะการงานมั่นคง เป็นคนดีไม่มีบกพร่อง และคอยช่วยเหลือนางเอกอยู่เสมอ

จากการวิเคราะห์ตัวละครของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย นั้นพบว่า ส่วนใหญ่แล้วมีการสร้างตัวละครที่มีบทบาทสมจริง โดยเฉพาะบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกที่มีความรู้ลึกซึ้งซับซ้อน ชาญฉลาดในจิตสำนึกของตนแต่การแสดงพฤติกรรมว่าจะดีหรือไม่ดีอย่างไรก็แปรผันตามปัจจัยทางจิตหรือสถานการณ์ที่ตัวละครได้รับมากกว่า ถือได้ว่า การสร้างตัวละครที่มีบทบาทสมจริงดังกล่าวจัดเป็นความพยายามหนึ่งที่ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียใช้ข้อนี้เพื่อสื่อให้ตัวละครมีลักษณะเป็นตัวแทนของผู้ชมหรือคนทั่วไป โดยเฉพาะชาวเอเชีย ซึ่งช่วยสร้างให้เกิดความเชื่อถือในเรื่องราวที่ภาพยนตร์ต้องการถ่ายทอดอีกด้วย นอกจากนี้ยังสะท้อนแนวคิดความเชื่อทางพุทธศาสนาของภูมิปัญญาตะวันออกที่ส่วนใหญ่ให้การนับถือ นั่นก็คือ ความเชื่อในเรื่องบาปบุญคุณโทษ การดำรงชีวิตอยู่แบบประนีประนอมไม่เบียดเบียนผู้อื่น เป็นต้น นอกจากนี้เรื่องการคัดเลือกนักแสดงก็เป็นที่น่าสนใจเพราะมีการใช้ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงร่วมกันจากแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างถือเป็นวิธีการดึงดูดผู้ชมหรือขยายตลาดหลักอย่างน้อยก็ในกลุ่มประเทศผู้ร่วมสร้างได้อย่างน่าสนใจ

5. ฉากที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีการใช้ฉากเป็นองค์ประกอบการเล่าเรื่องอย่างสำคัญ เพื่อบอกเรื่องราวของตัวละคร ซึ่งรวมถึงการใช้ฉากที่มีส่วนกำหนด ความนึกคิด ความขัดแย้ง และลักษณะทางพฤติกรรมหรือจิตใจของตัวละครในเรื่อง ที่แตกต่างกันตามฉากที่แสดงบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงนั้นอีกด้วย

จากการวิเคราะห์ฉากภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียโดยสรุปแล้วประกอบไปด้วยฉากดังต่อไปนี้

0. ฉากยุคสมัยหรือฉากหลักที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยใช้ฉากจากประเทศหนึ่งประเทศใดที่เป็นผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ หรือไม่ก็ใช้ฉากของทุกประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ พิจารณาได้จากสรุปในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 42 สรุปการใช้ฉากหลักของประเทศผู้ร่วมสร้างในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ชื่อภาพยนตร์	ประเทศผู้ร่วมสร้าง	ฉากประเทศที่ใช้ถ่ายทำ
1. <i>จัน ดารา</i>	ไทยและฮ่องกง	ไทย
2. <i>Three</i>	เกาหลี ,ไทยและฮ่องกง	เกาหลี ,ไทยและฮ่องกง
3. <i>The Eye</i>	ไทยและฮ่องกง	ไทยและฮ่องกง(เน้นฮ่องกงมากกว่า)
4. <i>Nothing to Lose</i>	ไทยและสิงคโปร์	ไทย
5. <i>Last Life In The Universe</i>	ไทย ญี่ปุ่น เนเธอร์แลนด์ สิงคโปร์ ฯลฯ	ไทยและญี่ปุ่น(เน้นไทยมากกว่า)
6. <i>The Park</i>	ไทยและฮ่องกง	ไทย

2. ฉากที่ใช้ในการสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อ ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมทั้งลักษณะโดยรวมแบบ โลกตะวันออก และลักษณะที่จำเพาะเจาะจงของแต่ละประเทศตะวันออกที่เป็นประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชียเรื่องอื่นๆ เช่น การถ่ายทอดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของไทย จีน ญี่ปุ่น เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์บางเรื่องที่ใช้ฉากที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของแนวหรือตระกูลของภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่น่าสนใจ ได้แก่ การถ่ายทอดฉากที่สร้างบรรยากาศของภาพยนตร์แนวสยองขวัญและแนวเขย่าขวัญสั่นประสาท (Horror and Suspense-Thriller film) พบในเรื่อง *The Eye, The Park ,The Wheel* และ *Memories*

6. สัญลักษณ์พิเศษที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่สามารถจำแนกได้เป็นสัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ รวมถึงการใช้สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศหญิง-ชาย ดังต่อไปนี้

6.1 สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึก ถูกใช้เพื่อถ่ายทอดความหมายต่างๆที่เป็นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครให้ผู้ชมได้ตีความโดยนัย ได้แก่ ความรู้สึกเหงาโดดเดี่ยว ความสุข ความต้องการ ความมั่นคงทางจิตใจ ความรัก ความรู้สึกผิดบาป เป็นต้น สะท้อนให้เห็นถึงการสื่อความหมายลักษณะตะวันออกที่อ้อมค้อมและผู้คนไม่ชอบมีปฏิสัมพันธ์แบบเปิดเผยต่อกันหรือไม่ชอบแสดงความรู้สึกแบบซึ่งหน้า ทั้งนี้ความรู้สึกเหงาโดดเดี่ยว และความรู้สึกต้องการความมั่นคงทางจิตใจที่

พบนั้นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบันที่สับสนวุ่นวายและต่างคนต่างอยู่ได้เป็นอย่างดี รวมถึงมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวในระดับต่ำ

6.2 สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรม เพื่อถ่ายทอดชะตากรรมของตัวละครในเรื่องให้ผู้ชมได้รับทราบโดยสรุปในภาพรวมแล้วเป็นการถ่ายทอดความหมายเกี่ยวกับ

- ความสัมพันธ์ของครอบครัวที่เป็นสุข และแตกร้าง
- ความตาย หรือ ชะตากรรมการตาย
- การยอมรับชะตากรรมและความสุขที่เกิดจากการหลุดพ้น
- ความไร้ระเบียบยุ่งเหยิงของชีวิต
- ชะตากรรมร้ายที่เกิดจากภาวะปัญหาที่สั่งสม
- ชีวิตใหม่ที่ดีกว่า

ทั้งนี้สัญลักษณ์พิเศษแทนชะตากรรมที่ถูกรับมากที่สุดก็คือ ชะตากรรมการตาย ซึ่งช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเรื่อง โลกอื่นหรือโลกของชีวิตหลังความตายของชาวตะวันออกได้เป็นอย่างดี และนอกจากนี้ที่น่าสนใจก็คือ การใช้สัญลักษณ์ชนิดนี้เพื่อถ่ายทอดให้เห็นถึงชะตากรรมของชีวิตผู้คนในสังคมยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยปัญหา หรือสับสนวุ่นวาย และให้ความสำคัญกับครอบครัวในระดับต่ำ

6.3 สัญลักษณ์พิเศษแทนเพศหญิง-ชาย ถูกพบในภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอประเด็นทางเพศ และศีลธรรมทางเพศที่ไม่ต้องการจะสื่อความหมายนัยตรงถึงสัญลักษณ์ที่มีความหมายถึง การร่วมเพศของชายและหญิง (ได้แก่ภาพยนตร์เพียง 2 เรื่อง *จัน ดารา* และ *Nothing To Lose*)

6.4 สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค ถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

- การเสียดสีแนวคิดวัตถุนิยม และบริโภคนิยมของสังคมยุคปัจจุบัน
- การเสียดสีสื่อมวลชนในโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่ข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน
- การเสียดสีถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมการผลิตภาพยนตร์แบบฮอลลีวูดที่มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อของคนทั่วโลก
- การเปรียบเทียบบุคลิกภาพระหว่างตัวละคร
- การเปรียบเทียบระหว่างความดีกับความชั่ว หรือ ธรรมะกับอธรรม
- การสะท้อนลักษณะทางสังคมวัฒนธรรม ซ่อนนี้เป็นวัตถุประสงค์ที่สำคัญ

ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มากที่สุด ที่น่าสนใจก็คือ การสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกโดยเฉพาะลักษณะจำเพาะทางสังคมวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาขึ้น นอกจากนี้ก็ยังมีลักษณะตะวันออกของประเทศอื่นๆ ที่ถูกถ่ายทอดอย่างสำคัญในภาพยนตร์อีกด้วย ได้แก่แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายของพุทธศาสนานิกายวัชรยาน ประเทศริเบตที่พบอยู่มากในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ศึกษานี้ สำหรับแนวคิดลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะนั้น สามารถสรุปเรื่องที่พบได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 43 ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย
: ลักษณะไทย

ลักษณะไทย	ชื่อภาพยนตร์
•ความสัมพันธ์ทางสังคมแบบชนชั้นและศักดินาสยาม	จัน ดารา , <i>The Wheel</i>
•ประเพณีไทย ได้แก่ การแต่งงาน , ทำบุญขึ้นบ้านใหม่	จัน ดารา
•บ้านเรือนแบบสยาม(ไทย) : เรือนไทยภาคกลาง	<i>The Wheel</i>
•โขน ละคร โขนนั่งราว โขนกลางแปลง และโขนหน้าไฟ	<i>The Wheel</i>
•การบรรเลงดนตรีเพื่องานศพ	<i>The Wheel</i>
•หุ่นละครเล็ก	<i>The Wheel</i>
•การครอบครุ โขนละคร	<i>The Wheel</i>
•การเล่นไทย ได้แก่ รี่ข้าวสาร	<i>The Park</i>
•ศาลพระภูมิและความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ	<i>Last Life In the Universe</i>

ตารางที่ 44 ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย
: ลักษณะจีน

ลักษณะจีน	ชื่อภาพยนตร์
•บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวจีน	<i>Going Home , The Eye , The Park</i>
•ความเชื่อเรื่องวิญญาณและ	<i>Going Home , The Park, The Eye</i>

ความตายแบบจีน เช่น การตายคือ การเกิดใหม่, หมอผี, วิญญาณใน กระจกเงา และทูตแห่งความตาย เป็นต้น	
• พิธีเกี่ยวเนื่องกับความตาย ได้แก่พิธีศพจีน การบรรจุศพ การ เคารพศพ	<i>The Eye , The Park</i>
• การไหว้เจ้า เทพเจ้า และภูตผี	<i>The Eye , The Park</i>
• การแพทย์แผนจีน	<i>Going Home</i>
• วัฒนธรรมเรื่องผีของจีน	<i>Going Home</i>

ตารางที่ 45 ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย

: **ลักษณะญี่ปุ่น**

ลักษณะญี่ปุ่น	ชื่อภาพยนตร์
• บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ทาง สังคมของชาวญี่ปุ่น	<i>Last Life In the Univers</i>
• ยาภูเขา และความสัมพันธ์กับรอย สัก	
• เรื่องของชา กับปรัชญาแห่งชา	

ตารางที่ 46 ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย

: **ลักษณะตะวันออกอื่นๆ**

ลักษณะตะวันออกอื่นๆ	ชื่อภาพยนตร์
• ความเชื่อเรื่องความตายและชีวิต หลังความตาย ตามพุทธปรัชญา นิกาย วัชรยาน ประเทศ ธิเบต	<i>Memories , Going Home , Last Life In the Universe , The Eye , The Park</i>
• กามสูตรอิทธิพลศาสนาฮินดู/คัมภีร์ ตันตระ ประเทศอินเดีย	<i>จัน ดารา</i>

โดยสรุปแล้ว การใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียนั้น ถูกพบอยู่มากและอย่างสำคัญ ทั้งนี้ลักษณะการสื่อสารที่มุ่งเน้นการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์พิเศษ เช่นนี้สอดคล้องกับลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกที่สื่อสารแบบอ้อมค้อม ไม่ตรงไปตรงมา เน้นให้ผู้ชม ได้ตีความเพื่อเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด ทั้งนี้หน้าที่ที่สำคัญของสัญลักษณ์พิเศษใน

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็คือ การใช้สัญลักษณ์พิเศษที่ช่วยในการสื่อความหมายถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้เพื่อถ่ายทอดความหมายของลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมแบบจำเพาะของแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ที่ควรค่าแก่การศึกษา

7. มุมมองการเล่าเรื่องที่สะท้อนความเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ในการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยแบ่งมุมมองการเล่าเรื่องออกเป็นสองลักษณะ คือ การเล่าเรื่องที่แบ่งตามมุมมองบุรุษพจน์ ซึ่งได้แก่ มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่ 1 บุรุษที่ 2 บุรุษที่ 3 และจากมุมมองแบบรู้รอบด้าน อีกทั้งยังพิจารณามุมมอง โดยดูจากเพศของผู้เล่าประกอบด้วย ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 47 มุมมองการเล่าเรื่องตามบุรุษพจน์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

บุรุษ เรื่อง	บุรุษที่ 1	บุรุษที่ 3	มุมมองที่เป็น กลาง	มุมมองแบบรู้ รอบด้าน
1. <i>จัน ดารา</i>	✓	✓		✓
2. <i>Three</i>				
2.1 <i>The Wheel</i>		✓	✓	✓
2.2 <i>Memories</i>	✓	✓		✓
2.3 <i>Going Home</i>	✓	✓		✓
3. <i>The Eye</i>	✓	✓		✓
4. <i>Nothing To Lose</i>	✓	✓		✓
5. <i>Last Life In the Universe</i>	✓			✓
6. <i>The Park</i>				✓

ตารางที่ 48 มุมมองการเล่าเรื่องแบ่งตามเพศผู้เล่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ร่วมสร้าง
ไทย - เอเชีย

เรื่อง \ เพศ	ชาย	หญิง
1. <i>จัน ดารา</i>	✓	
2. <i>Three</i>		
2.1 <i>The Wheel</i>	✓	
2.2 <i>Memories</i>		✓
2.3 <i>Going Home</i>	✓	
3. <i>The Eye</i>		✓
4. <i>Nothing To Lose</i>	✓	
5. <i>Last Life In The Universe</i>	✓	
6. <i>The Park</i>		✓

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย นั้น พบว่า โดยส่วนใหญ่แล้วมีการเล่าเรื่องจากมุมมองแบบรู้รอบด้าน (the Omniscient) เป็นหลักซึ่งชี้ให้เห็นว่าไม่มี ความแตกต่างกับภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปเพราะภาพยนตร์เหล่านี้ต่างใช้มุมมองนี้เป็นวิธีการหลักในการเล่าเรื่องเหมือนกัน ซึ่งจากความไม่แตกต่างกันนี้วิเคราะห์ได้ว่า มุมมองแบบรู้รอบด้าน นั้นถือได้ว่าเป็นเทคนิคในการเล่าเรื่องอย่างหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการเล่าเรื่องทางภาพยนตร์ เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดในการนำเสนอเรื่องราวต่อผู้ชม และสามารถเล่าเรื่องได้ตามความต้องการของผู้สร้างทุกประการ ทั้งนี้มีภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel* (ส่วนของประเทศไทยในภาพยนตร์ร่วมสร้างเรื่อง *Three*) ที่ใช้มุมมองที่เป็นกลางทั้งนี้ถูกใช้เพื่อ สื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจและรู้จักถึงลักษณะทางวัฒนธรรมแบบจำเพาะของไทย ในกรณีนี้คือ ประวัติ ทาง นาฏศิลป์ไทยของหุ่นละครเล็ก และ โขน ที่แสดงเป็นบทบรรยายตอนเปิดเรื่องซึ่งช่วยทำให้ผู้ชมได้ เข้าใจเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มากยิ่งขึ้นด้วย

สำหรับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ที่มักใช้การเล่าเรื่องโดยการผสมผสานจากหลายๆมุมมองที่แตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่ส่วนใหญ่เล่าเรื่องโดยอาศัย มุมมองการเล่าเรื่องเพียงชนิดใดชนิดหนึ่งเท่านั้น การเล่าเรื่องแบบผสมผสานหลายมุมมองนั้นช่วย

ทำให้เรื่องเล่ามีความน่าสนใจมากขึ้นเป็นการย้ายจุดสนใจของผู้ชมไปสู่เรื่องใหม่ในแต่ละมุมมองของตัวละครที่เปลี่ยนไปทั้งยังคิดต่อการสร้างความเข้าใจของผู้ชมที่ทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ที่มีเวลาอันสั้นอย่างหนึ่งของแต่ละชาติผู้ร่วมสร้างในในภาพยนตร์เรื่อง *Three* นอกจากนี้ยังใช้มุมมองของเพศชายในการเล่าเรื่องมากกว่าเพศหญิงอีกด้วย

โดยสรุปแล้ว พบว่า ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกที่มีลักษณะที่อ้อมค้อม แฝงด้วยความหมาย และเน้นการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแบบองค์รวม (total communication) ทั้งนี้มุ่งให้ความสำคัญกับผู้รับสารมากกว่า (Receiver oriented) สืบเนื่องมาจากการที่ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียส่วนใหญ่ที่ศึกษานั้นมีการเล่าเรื่องแบบหลากหลายมุมมองในการสื่อสารเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวโดยทั้งหมด และนอกจากนี้ยังช่วยสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมแบบตะวันออกที่ให้ความสำคัญกับเพศชายมากกว่าเพศหญิงซึ่งสืบเนื่องมาจากการที่ใช้มุมมองของเพศชายในการเล่าเรื่องมากกว่าเพศหญิงนั่นเอง

สรุปความหมายที่ได้จากการวิเคราะห์ลักษณะภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียจากองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

ความหมายที่พบจากการวิเคราะห์ลักษณะภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียจากแต่ละองค์ประกอบโครงสร้างการเล่าเรื่อง ประกอบด้วยเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

0. ให้ความสำคัญกับจิตใจ และจิตวิญญาณ

ภาพยนตร์ทุกเรื่องให้ความสำคัญกับจิตใจ และจิตวิญญาณเป็นสิ่งสำคัญ โดยเห็นเป็นสิ่งที่กำหนดชี้แนะทางชีวิตให้เป็นสุข หรือทุกข์ได้

0. การปรับตัวเพื่อแก้ไข หรือหาทางออกที่ดีกว่าให้กับความขัดแย้งต่างๆ

ที่ประสบ

ภาพยนตร์ทุกเรื่องได้ชี้ให้เห็นว่า สภาพความเป็นมนุษย์เป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน และชะตากรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่กำหนดไม่ได้ ดังนั้นทางออกที่ดีกว่าจึงขึ้นอยู่กับปรับตัวเพื่อยอมรับกับปัญหา และหาหนทางเพื่อใช้ชีวิตที่ดีกว่าด้วยการแก้ไขข้อขัดแย้งภายในจิตใจที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตามก็มีภาพยนตร์อยู่หนึ่งเรื่องที่ตัวละครหาทางออกด้วยการฆ่าตัวตายซึ่งก็ไม่ใช่วิธีแก้ปัญหา

หรือหาทางออกของปัญหาที่คืนแก่แม้ว่าตัวละครเอกจะหลุดพ้นจากความทุกข์หรือพ้นจากการ
ในจิตใจ รวมถึงรู้สึกผิดชอบชั่วดีแล้วก็ตาม (ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose*)

3. การเผชิญหน้ากับความกดดันเพื่อใช้ชีวิตให้อยู่รอดในโครงสร้างทางสังคมยุค โลกาภิวัตน์

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียทุกเรื่องที่ยุคสมัยของเหตุการณ์ในเรื่องเป็นบริบท
สังคมในยุคปัจจุบันนั้นก็จะมีภาระสะท้อนให้เห็นถึงความยุ่งยากลำบากในการใช้ชีวิตให้อยู่รอดใน
สังคมแบบโลกาภิวัตน์ที่มีแนวคิดแบบวัตถุนิยม บริโภคนิยม โลกการค้าเสรี โลกแห่งข้อมูลข่าวสาร
ไร้พรมแดน และฟังก์ชันวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆในการดำเนินชีวิตอยู่มาก เนื่องจากชีวิตไม่
อิสระต้องพึ่งพิงวัตถุอยู่มาก ตามที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ตัวละครบางตัวที่มีความเชื่อมั่นในการ
ใช้ชีวิต หรือแนวคิดความรู้ต่างๆแบบตะวันตกก็จะเกิดความขัดแย้งกับสังคมที่พึ่งพิงยึดหลัก
ความรู้ที่พิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์เป็นสำคัญ หรือบางคนต้องการใช้ชีวิตแบบสงบสุขในจิตใจ
มากกว่าแสวงหาความสุขจากวัตถุเพราะเหน็ดเหนื่อยที่ต้องวิ่งไล่ตามวิทยาการความรู้ต่างๆในยุค
โลกาภิวัตน์ที่มีอยู่มากมายและพลวัตอยู่ตลอดเวลาซึ่งถ้าใครตามไม่ทันก็จะใช้ชีวิตลำบากขึ้นไม่
สอดคล้องกับคนอื่นๆในสังคม รวมถึงมีการสะท้อนให้เห็นตัวละครผู้เป็นผลผลิตในยุคโลกาภิวัตน์
ที่ยึดถือการแสวงหาความสุขจากการบริโภควัตถุต่างๆ ถือเงินเป็นใหญ่อีกด้วยแต่สุดท้ายด้วยความ
ความคิดที่ยึดติดในสิ่งเหล่านี้มากเกินไปก็นำภาวะปัญหาหามาสู่ตัวละครในที่สุด อย่างไรก็ตาม
ภาพยนตร์ที่พยายามจะชี้แนะแนวทางที่จะอยู่บน โลกโลกาภิวัตน์เช่นนี้ให้เป็นสุขให้ได้

3. การเรียนรู้ซึมซับข้ามผ่านวัฒนธรรม

ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการชี้ให้เห็น การเรียนรู้ซึมซับข้ามผ่านวัฒนธรรมในกรณี
ระหว่างลักษณะวัฒนธรรมแบบตะวันตกดั้งเดิมของชาวตะวันตก กับแบบตะวันตกที่เข้ามารุก
พื้นที่ทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก ตลอดจนการซึมซับข้ามผ่านวัฒนธรรมระหว่างชาว
เอเชียด้วยกันเอง

3. ภูมิปัญญาตะวันออก และวัฒนธรรมต่างๆของตะวันออก

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้ทำหน้าที่สำคัญในการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม
และภูมิปัญญาตะวันออกที่กำลังจะค่อยๆเลือนหายไปกับกาลเวลา นอกจากนี้บางเรื่องก็มี
ศักยภาพไม่แพ้ภูมิปัญญาของโลกตะวันตกที่คนส่วนใหญ่ทั่วโลกทุกวันนี้ยึดถือ หรือมี
สุนทรียศาสตร์งดงามทรงคุณค่าที่ไม่สามารถพบได้ในภูมิปัญญาของโลกตะวันตก เช่น การแพทย์
แผนจีน คัมภีร์เทศศาสตร์ อักษรประดิษฐ์จีน เป็นต้น

3. ความเชื่อเรื่องโลกนี้โลกหน้า รวมถึงโลกของชีวิตหลังความตาย

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการปรากฏความคิดความเชื่อตามอิทธิพลทางศาสนาเกี่ยวกับ ความเชื่อเรื่อง ตายแล้วเกิดใหม่ รวมถึงโลกของชีวิตหลังความตายด้วย ทั้งที่ปรากฏเป็นเหตุการณ์ต่างๆในโลกหน้า ของตัวละครในเรื่อง รวมถึงการปรากฏผ่านความนึกคิดหรือความเชื่อของตัวละคร

7. มายาคติ หรือค่านิยม ปรัชญา ความเชื่อต่างๆ

พบมายาคติ หรือค่านิยม ปรัชญา ความเชื่อต่างๆของชาวตะวันตกออกปรากฏอยู่ใน ภาพยนตร์หลายๆเรื่อง เช่น มายาคติเกี่ยวกับบุคลิกภาพชาวจีน มายาคติเกี่ยวกับบุคลิกภาพชาวญี่ปุ่น ปรัชญาแห่งชา การปรากฏตัวของวิญญาณผ่านกระจกเงา ฯลฯ อีกทั้งยังมีการสะท้อนมายาคติแบบ คนยุคใหม่ในปัจจุบันที่ถูกครอบงำโดยมายาคติของยุคโลกาภิวัตน์ที่ผู้คนเชื่อมั่นในศักยภาพของ ความรู้ความเชื่อแบบตะวันตก หรือ วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆ รวมถึงมายาภาพของโลกาภิวัตน์ ที่มุ่งหาความสุขจากการบริโภควัตถุเป็นสำคัญและถือเงินเป็นใหญ่

7. ลักษณะโครงสร้างทางสังคมที่ให้อำนาจผู้ชายเป็นใหญ่

ภาพยนตร์ได้มีการสะท้อนให้เห็นภาพแนวคิดชายเป็นใหญ่ที่ทรงอิทธิพลอยู่ใน โครงสร้างสังคมของชาวตะวันตกส่วนใหญ่ โดยเฉพาะสังคมตะวันตกในยุคศักดินา หรือแม้แต่ ในปัจจุบันก็ยังมีร่องรอยการข่มเหงผู้หญิงอยู่ เช่น ใช้อำนาจทำร้ายร่างกาย หรือข่มเหงทางเพศ แม้ว่า ตัวละครหญิงในเรื่อง โดยเฉพาะที่เหตุการณ์ในเรื่องเป็นยุคสมัยปัจจุบันจะได้แสดงให้เห็นถึงความ พยายามที่จะให้เกิดสิทธิความเท่าเทียมกันนี้อยู่ ด้วยการสร้างให้ตัวละครผู้หญิงมีความมั่นใจ มี อิสระทางความคิดเป็นของตัวเอง ฟังฟังตัวเองได้

7. เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ

ในภาพยนตร์หลายเรื่องได้มีการปรากฏให้เห็นถึงสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่สร้างความแตกต่างแปลกแยกแก่คนบนโลกนี้ โดยเฉพาะคนในยุคปัจจุบันที่มักไม่เชื่อในสิ่งต่างๆเหล่านี้ เช่นเวทมนตร์คาถา ญาณวิเศษ อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรืออำนาจของภูตผี นอกจากนี้ภาพยนตร์บาง เรื่องยังได้มีการสร้างตัวละครที่มีอำนาจวิเศษหยั่งรู้เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติด้วย

10. ความเชื่อเรื่องเวรกรรม

ความเชื่อเรื่องเวรกรรมตามอิทธิพลทางพุทธศาสนาของชาวตะวันตกก็มี ปรากฏให้เห็นอยู่ในภาพยนตร์หลายเรื่องเช่นกัน ได้แก่การชี้ให้เห็นเรื่องกรรมกงเกวียน ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว การทำชั่วล้นเกล้าให้เกิดทุกข์แม้ไม่เกิดทุกข์ทางกายก็เกิดทุกข์ทางใจ

จากการศึกษาพบว่า ความหมายเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับจิตใจ และจิตวิญญาณ สามารถพบได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง และความหมายลำดับรองลงมาก็คือ การปรับตัวเพื่อแก้ไขหรือหาทางออกที่ดีกว่าให้กับความขัดแย้งต่างๆที่ประสบซึ่งพบได้ใน ภาพยนตร์แทบทุกเรื่องยกเว้นเพียงเรื่องเดียวคือ เรื่อง *Nothing To Lose* เนื่องจากมีการแก้ปัญหาที่ไม่วิธีการที่ถูกต้องเป็นที่ยอมรับนักแม้ว่าจะเป็นการจบแบบสุขนานุกรมภายในจิตใจของตัวละครเอกในเรื่องก็ตาม เนื่องจากเขาเลือกที่จะหาทางออกให้กับปัญหาด้วยการฆ่าตัวตาย ทั้งนี้ความหมายดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดตะวันออกที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับเรื่องของจิตใจ และจิตใจ รวมถึงการมุ่งเน้นให้ผู้คนแก้ปัญหอย่างสติ หรือพยายามปรับตัวเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาโดยไม่ทุกข์ร้อนใจ ตารางที่ 49 สรุปความหมายที่พบจากภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

ความหมายที่พบ	รายชื่อภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย							
	จัน ดารา	Memories	The Wheel	Going Home	The Eye	Nothing To Lose	Last Life in The Universe	The Park
1.ให้ความสำคัญกับจิตใจและจิตวิญญาณ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2.การปรับตัวเพื่อแก้ไขหรือหาทางออกที่ดีกว่าให้กับความขัดแย้งต่างๆที่ประสบ	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
3.การเผชิญหน้ากับความกดดันเพื่อให้อยู่รอดในโครงสร้างทางสังคมยุคโลกาภิวัตน์		✓		✓	✓	✓	✓	✓
4.การเรียนรู้ซึมซับข้ามผ่านวัฒนธรรม	✓	✓			✓	✓	✓	✓
5.ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมต่างๆของตะวันออก	✓	✓	✓	✓	✓			✓
6.ความเชื่อเรื่องโลกนี้โลกหน้า		✓	✓	✓	✓		✓	✓
7.มายาคติ หรือค่านิยมปรัชญาความเชื่อต่างๆ			✓	✓	✓	✓	✓	✓

8.ลักษณะโครงสร้างทางสังคมผู้ชายเป็นใหญ่	✓	✓	✓	✓		✓	✓	
9.เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ		✓	✓	✓	✓			✓
10.ความเชื่อเรื่องเวรกรรม	✓		✓		✓	✓		

นอกจากนี้ จากการพิจารณาความหมายทั้ง 10 ประการ ดังกล่าวแล้วข้างต้น โดยสรุปในภาพรวมของความหมายทั้งหมดนั้น จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้มีความพยายามที่จะถ่ายทอดความหมายที่มีแนวความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของมนุษย์ในโลกนี้นั่นเอง โดยเฉพาะผู้คนชาวไทย และชาวเอเชียทั้งหลายที่เป็นตัวแทนของโลกตะวันออก โดยได้ชี้ให้เห็นในลักษณะของข้อตรงข้ามของแนวทางการใช้ชีวิตแบบเชิงบวก กับเชิงลบ สามารถสรุปแนวความคิดรวบยอดเกี่ยวกับแนวทางการใช้ชีวิตของตะวันออกได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 50 สรุปแนวความคิดรวบยอดเกี่ยวกับแนวทางการใช้ชีวิตของชาวตะวันออก

แนวทางการใช้ชีวิตของชาวตะวันออก	
เชิงบวก	เชิงลบ
<ul style="list-style-type: none"> - การใช้ชีวิตแบบสอดประสานกลมกลืนกับโลกหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมถึงโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาติ ด้วยความประนีประนอม ไม่ขัดแย้งจะทำให้ชีวิตสงบสุข - การเต็มใจยอมรับชะตากรรมชีวิตที่ถูกกำหนดไว้แล้วและหลีกเลี่ยงไม่ได้ - การปฏิบัติรักษาภูมิปัญญา ความรู้ความเชื่อ หรือวัฒนธรรมต่างๆดั้งเดิมของชาวตะวันออกที่ดั้งเดิมมีคุณค่าให้คงอยู่ 	<ul style="list-style-type: none"> - การใช้ชีวิตแบบยึดถือตนเองเป็นใหญ่ เห็นแต่เฉพาะประโยชน์ส่วนตน โดยไม่คำนึงถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว หรือโลกอื่นที่ลึกลับเหนือธรรมชาติ จนอาจสร้างความขัดแย้งที่ก่อทุกข์ได้ - การพยายามจัดการหรือควบคุมชะตากรรมชาติให้เป็นดังใจต้องการ - มุ่งสนใจยึดติดอยู่กับภูมิปัญญาความรู้ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีของโลกสมัยใหม่ยุคโลกาภิวัตน์

วิเคราะห์อัตลักษณ์ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *จัน ดารา*, *Three* (ประกอบไปด้วยเรื่อง *Memories*, *The Wheel* และ *Going Home*) , *The Eye* , *Nothing To Lose*, *Last Life In The Universe* และ *The Park* ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะเฉพาะตัวหรืออัตลักษณ์ในภาพรวมของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ได้ดังต่อไปนี้

1. อัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง

สำหรับผลการศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นพบว่า โครงสร้างด้านต่างๆของภาพยนตร์มีการสะท้อนถึงอัตลักษณ์ในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับชาวเอเชีย ด้วยการสร้างตัวละครที่มีบทบาทสมจริง มีลักษณะเป็นตัวแทนของผู้ชม หรือคนทั่วไปโดยเฉพาะชาวเอเชีย สำหรับภาวะการณ์ปัญหาและการแก้ไขปัญหาของตัวละครก็มักเป็นเรื่องของการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจซึ่งส่วนใหญ่มักจบเรื่อง หรือเรื่องราวคลี่คลายไปสู่ภาวะสงบสุขแห่งจิตใจได้ ด้วยการยอมรับในชะตากรรมของตัวละครเอกในเรื่อง หรือเรียนรู้ที่จะอยู่อย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกหรือสิ่งแวดล้อมที่ตนดำรงอยู่ให้ได้ ภาวะการณ์ของโครงเรื่องส่วนใหญ่ไม่เรียงลำดับตามภาวะการณ์จาก *ภาวะสงบสุข ภาวะปัญหา ภาวะการแก้ไขปัญหา ภาวะกลับสู่ภาวะสงบสุขอีกครั้ง* และไม่ยึดตามแนวทางของโครงสร้าง 3 องค์ที่เริ่มด้วย *การปูเรื่อง การเผชิญหน้า และการคลี่คลายปัญหา* ตามแบบฉบับเหมือนหนังกระแสหลักส่วนใหญ่หรือหนังฮอลลีวูด นอกจากนี้ยังเน้น ไปถึงการให้ความสำคัญกับกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อให้น่าสนใจชวนติดตาม และแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป เพื่อไม่ให้สามารถคาดเดาเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้โดยง่ายหรือตามแบบฉบับ การดำเนินเรื่องไม่ได้มุ่งไปที่การเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครบทบาทศัตรู ที่นำมาซึ่งภาวะปัญหา และก่อเกิดผลลัพธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับตัวละครเอกแต่เน้นไปที่การขบเน้นเรื่องราวตามภาวะอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร หรือประสบการณ์ที่เข้ามาในชีวิตตัวละครมากกว่าด้วยการต่อสู้กับปัญหาที่เกิดจากความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นสำคัญ ไม่เน้นการเผชิญหน้ากันระหว่างคนกับคนหรือไม่ก็แสดงให้เห็นว่าการเผชิญหน้ากันซึ่งหน้า (face-to-face) จะนำมาซึ่งผลร้ายโดยเรื่องที่เน้นการเผชิญหน้าในแบบความขัดแย้งระหว่างคนกับคนนี้อย่างชัดเจนที่สุด ได้แก่ *จัน ดารา*

สำหรับวิธีการสื่อสารในภาพยนตร์ที่ทำการศึกษานั้น พบว่า มักสื่อสารในลักษณะวิธีแบบตะวันออก คือมีลักษณะอ้อมค้อมและแฝงด้วยความหมาย (Indirect and Implicit) ให้ความสำคัญกับผู้รับสารในการพยายามสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์ให้ผู้ชมค่อยๆรับรู้ และทำความเข้าใจได้จากการตีความของตัวผู้ชมเองโดยไม่ยึดเหนี่ยวด้วยการใช้สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ จำนวนไม่น้อยเพื่อสื่อสารถึงความรู้สึก ชะตากรรม รวมถึงวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมของชาวตะวันออก รวมถึงการไม่เล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ และใช้มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) ที่หลากหลายผสมผสานกัน

ในภาพรวมนี้ ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียโดยส่วนใหญ่จะไม่เน้นการดำเนินเรื่องตามรูปแบบของภาพยนตร์มีตระกูลหรือแนวหนัง (Non-genre approach) และไม่เน้นการดำเนินเรื่องยึดตามโครงสร้าง 3 องค์ ที่ผู้ชมส่วนใหญ่คุ้นเคยจนสามารถคาดเดาเหตุการณ์ได้ถึงแม้ว่าจะมีภาพยนตร์บางเรื่อง โดยเฉพาะแนวสยองขวัญ หรือ เขย่าขวัญ (Horror and Suspense-Thriller genre) อาจมีความจำเป็นต้องยึดการดำเนินเรื่อง หรือฉาก หรือองค์ประกอบตามแนวภาพยนตร์ชนิดนี้อยู่บ้างเพื่อยึดเป็นหลักในการสร้างความตื่นเต้นสยองขวัญต่อผู้ชมก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างบรรยากาศที่ชวนลึกลับ ชวนสงสัย ชวนตื่นเต้น แบบแนวเขย่าขวัญสั้นประสาท หรือกระทั่งความน่าสะพรึงกลัวจากฉากที่มีการฆ่ากันเลือดสาดตามแนวสยองขวัญ เช่น การสร้างช่วงเวลาแห่งความตื่นเต้นเขย่าขวัญ (Moment of suspense), การสร้างสถานการณ์บีบบังคับหรือกับดัก (Trap situation), การสร้างให้ตัวละครไร้การช่วยเหลือ (Helpless character) และโดยมีปัจจัยทางจิต (Psychic element) เป็นตัวผลักดันให้ตัวละครต้องประสบกับเหตุการณ์ร้าย

แต่อย่างไรก็ดี ก็ยังมีการสร้างข้อแตกต่างจากแนวเดิมๆด้วยการใส่ลักษณะจำเพาะที่สัมพันธ์กับลักษณะของชาวตะวันออก เป็นปัจจัยผลักดันเหตุการณ์ในเรื่อง หรือการคลี่คลายของโครงเรื่องที่แตกต่างจากเดิม ได้แก่การสร้างสถานการณ์ชวนตื่นเต้นสยองขวัญให้กับตัวละครด้วยประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายตามความเชื่อทางพุทธศาสนา หรือการสะท้อนเรื่องเวรกรรม หรือการสร้างให้ความรู้หรือภูมิปัญญาแบบตะวันออกดูเป็นเรื่องชวนลึกลับเหนือธรรมชาติ เช่น วิธีการรักษาแบบแพทย์แผนจีนที่สามารถทำให้คนตายแล้วฟื้นได้ เป็นต้น รวมถึงการคลี่คลายโครงเรื่องตามแนวคิดแบบตะวันออกซึ่งการที่ตัวเองจะแพ้ หรือเอาชนะอุปสรรคได้ไม่ใช่สิ่งสำคัญ แต่สำคัญที่การคลี่คลายปัญหาในจิตใจต่างหาก เช่น ตัวอย่างใน *The Park* ถึงแม้ตัวละครหลักในเรื่องต้องตายเพราะผีร้ายแต่ก็กลับยอมรับชะตากรรมการตาย และใช้ชีวิตหลังความตายอย่างปกติสุข หรืออย่าง *The Eye* ตัวเอกหญิงในเรื่องแม้พ่ายแพ้ต่ออำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติแต่ก็ยอมรับชะตากรรมของตนอย่างเป็นสุข

2. ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกอื่น โดยเฉพาะกับโลกตะวันตก

ลักษณะร่วมของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ก็คือ การเน้นการสร้างขนบในการสื่อความหมายของการเล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม หรือที่อาจเรียกกันว่า Cultural conventions หรือ Cultural codes ด้วยรหัสทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นขนบหรือข้อตกลงทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสมจริงให้กับเรื่องเล่า ทั้งนี้ได้สร้างความสมจริงตามสถานการณ์ในเรื่องโดยอิงอยู่กับความคิดความเชื่อ หรือมายาคติต่างๆ ตัวอย่างเช่น การคลี่คลายโครงเรื่องของภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็เน้นการคลี่คลายปัญหาในจิตใจ และการยอมรับชะตากรรมตามแนวทางการใช้ชีวิต และการหาทางออกของปัญหาแบบชาวตะวันออก

ทั้งนี้ลักษณะสำคัญของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็คือ มีการถ่ายทอดเรื่องราวหรือสื่อความหมายที่มีลักษณะแบบยึดถือวัฒนธรรมตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Ethnocentrism) ในที่นี้คือ ลักษณะทางวัฒนธรรมแบบเอเชีย หรือชาวตะวันออก และเน้นวิพากษ์ (Criticism approach) เปรียบเทียบกับลักษณะวัฒนธรรมอื่น โดยเฉพาะการสร้างโลกตะวันตกให้เป็นคู่เปรียบเทียบ

การสร้างอัตลักษณ์ของตนแบบยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลางนี้มีทั้งแบบที่เป็นการมองวัฒนธรรมอื่นๆ จากเกณฑ์ทางวัฒนธรรมของชาวเอเชียเอง และการสร้างความหมายเพื่อวิพากษ์ว่า ลักษณะทางวัฒนธรรม หรือความรู้ ความเชื่อแบบตะวันออกนั้นดีกว่า เหนือกว่าแบบของโลกตะวันตก รวมทั้งการนำเสนอภูมิปัญญาตะวันออกในเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจ ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในโลกตะวันตกทุกวันนี้ ได้แก่ อักษรประดิษฐ์จีน แพทย์แผนจีน (เช่นการแทงเข็ม โภชนาการบำบัด) คัมภีร์เพศศาสตร์กามาสูตรราชของศาสนาฮินดู รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับพุทธปรัชญาเรื่อง การเจริญมรณานุสติ และการเจริญมรณสติ (ศึกษาประกอบได้จาก ภัทรพร สิริกาญจน, 2533) โดยเฉพาะอย่างยิ่งพุทธปรัชญาเรื่องเกี่ยวกับความตาย และชีวิตหลังความตายตามความเชื่อในกายวัชรยาน ประเทศริเบคที่เป็นที่แพร่หลายอยู่ในโลกตะวันตกทุกวันนี้

ทั้งนี้มีการวิพากษ์ในเรื่องต่างๆ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- แนวคตินิยมในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติของโลกตะวันออก (*The Eastern Mysticism*)

บทบาทสำคัญของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ก็คือ การสร้างความสมจริงให้กับความรู้ ความเชื่อทางวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาของชาวตะวันออกที่ลึกลับเหนือธรรมชาติในเรื่องต่างๆ ให้กลายเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่จริงในโลก เช่น การสร้างให้แพทย์แผนจีนสามารถรักษาคนที่ตายแล้วให้ฟื้นได้จริงในขณะที่แพทย์แผนตะวันตกยังต้องประหลาดใจ เห็นได้จากเรื่อง *Going Home*, การสร้างให้อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางพุทธศาสนามีอยู่จริงสามารถจัดการกับภูติผีปีศาจ ได้ดีกว่าไม้กางเขนที่เป็นตัวแทนของคริสต์ศาสนาตามภูมิปัญญาจากโลกตะวันตก เห็นได้จากเรื่อง *The Park*, การสร้างให้เรื่องการปรากฏของวิญญาณผ่านกระจกเงาตามความเชื่อแบบจำเพาะของชาวจีนเป็นเรื่องจริงเห็นได้ใน *The Eye*, การสร้างให้ประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายมีอยู่จริงและมีรูปแบบของการดำรงอยู่ที่สอดคล้องตามแต่ละขั้นตอนของประสบการณ์ตามความเชื่อของพุทธศาสนา นิกายวัชรยาน ประเทศทิเบต ที่ชัดเจนและสอดคล้องในเชิงรายละเอียดมากที่สุดได้แก่ *Memories* เป็นต้น

การสร้างให้เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติให้กลายเป็นเรื่องที่ดำรงอยู่จริงเหล่านี้ ถือเป็นความพยายามหนึ่งที่จะปฏิเสธ หรือค้านเป็นข้อตรงข้ามกับความรู้แบบวิทยาศาสตร์ของตะวันตกที่เชื่อว่าเป็นความรู้แบบครอบจักรวาลสามารถตอบ หรือควบคุมจัดการกับทุกปรากฏการณ์ในโลกนี้ได้ ตามหลักการความคิดนิยมในเชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific rationalism) หรือการพยายามค้านต่อแนวคิดนิยมในเรื่องความจริงแห่งสากลโลก (Universalism) ของโลกตะวันตกนั่นเองซึ่งวาทกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดดังกล่าวนี้ก็จะเป็นการประกอบสร้างองค์ความรู้ต่างๆที่มีความสัมพันธ์แบบรวบยอด โดยเป็นความคิดความเชื่อที่ถูกอ้างว่าเป็นความจริงแท้ทั้งมวลแห่งสากลโลกนี้ อันเป็นแนวคิดตามวิถีของจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรมตะวันตก (Western cultural imperialism) ซึ่งในทางหนึ่งนั้น ก็เพื่อระงับยับยั้งความแตกต่างทางวัฒนธรรมของโลกอื่นนั่นเอง

- การเสียดสีแนวคิดการใช้ชีวิตแบบสังคมโลกาภิวัตน์

ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมีการสื่อความหมายให้เห็นถึงสภาพการใช้ชีวิตอย่างยากลำบากในสังคมเมืองยุคโลกาภิวัตน์ของแต่ละครในภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่แตกต่างกันอยู่เอาตัวรอดในสังคมวัตถุนิยม บริโภคนิยม และรวมถึงความกดดันจากความขัดแย้งระหว่างความเชื่อดั้งเดิมของตะวันออกกับความเชื่อตามหลักการวิทยาศาสตร์ของตะวันตก หรือตัวละครที่เกิดความเครียด ความกดดันมากเนื่องจากใช้ชีวิตตามกระแสการเปลี่ยนแปลงอันทันสมัยของโลกยุคนี้ไม่ทัน บางคนก็เครียดจนเกิดเป็นโรคร้ายต่างๆที่คนในยุคปัจจุบันนับแต่ศตวรรษที่ 20 เจ็บป่วยกันมาก เช่น มะเร็ง โรคระบบทางเดินหายใจ โรคระบบทางเดินอาหาร เป็นต้น หรือบางคนก็รู้สึกพ่าย

แพ้อสังคมนตรีคิดสั้นหรือหนีออกจากสภาพความเป็นจริงของสังคมด้วยการเล่นการพนัน เสพ ยา หรือแม้แต่การฆ่าตัวตาย รวมถึงโลกที่ยึดติดกับวัตถุนิยมมองข้ามการให้ความสำคัญกับจิตใจ ไป ผู้คนมักคิดถึงแต่ตัวเองมากกว่า และให้ความสำคัญกับครอบครัวในระดับต่ำ พิจารณาได้จาก ภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่เน้นการวิพากษ์ตามแนวคิดต่างๆ ดังกล่าวนี้ได้แก่ *Going Home, Last Life In The Universe, Nothing To Lose, Memories*

จากคำกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้พยายามที่จะชี้ให้เห็นข้อเสียของแนวคิดความเชื่อในระบบเศรษฐกิจเสรีแบบตะวันตก (The Western economic system) ที่มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของผู้คนในโลกยุคปัจจุบัน โดยแนวคิดดังกล่าวได้สร้างองค์ความรู้ที่อ้างว่าเป็นข้อเท็จจริงสัมบูรณ์ไม่สามารถแปรผันเปลี่ยนแปลงได้ซึ่งสามารถบริหารจัดการ ควบคุมทรัพยากรต่างๆ ในโลกเพื่ออำนวยความสะดวกแก่มนุษย์ ทั้งนี้เน้นถึงการบริโภคเป็นสำคัญ หรือแนวคิดบริโภคนิยม (Consumption) ซึ่งถือเป็นจุดจบเพียงอย่างเดียวของทรัพยากรต่างๆ ในโลกนี้ และเป็นวัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ดังนั้นมาตรฐานของชีวิต (standard of living) จะถูกวัดด้วยการบริโภค และเพื่อการบริโภคที่มากขึ้นโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อมนุษย์ และทรัพยากรที่ถูกทำลายลงไปอย่างกว้างขวาง

ทั้งนี้แนวคิดขั้วเปรียบเทียบกับเศรษฐกิจแบบตะวันตกที่ถูกยกมาอ้างอิงก็คือ มุมมองทางศาสนา หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นหลักเศรษฐกิจแบบพุทธ (Buddhist economic) ที่ไม่เน้นการบริโภคเพื่อทำลายทรัพยากรต่างๆ เพียงอย่างเดียวโดยไม่มีการทดแทน หรือใช้ชีวิตแบบยึดติดกับการบริโภควัตถุที่มากเกินไปอันจะเป็นหนทางที่ก่อให้เกิดทุกข์ได้ (ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็ได้แก่พฤติกรรมของตัวเอกทั้งชายและหญิงใน *Nothing To Lose*) หรือพยายามที่จะใช้ชีวิตอย่างสมดุลสอดประสานกับทุกสิ่งทุกอย่างที่แวดล้อมรอบตัวด้วยความเคารพ แนวทางแห่งพุทธปรัชญาได้นำเสนอทางออกที่ดีกว่าที่แตกต่างอย่างมากต่อทฤษฎี และการปฏิบัติในทางเศรษฐกิจอย่างแพร่หลายทั่วโลกในปัจจุบันซึ่งนั่นคือ การแนะนำให้ใช้ชีวิตแบบทางสายกลางไม่ปล่อยตัวปล่อยใจไปกับกระแสวัตถุนิยมที่มากเกินไปแต่ก็ไม่ปฏิเสธอย่างสุดโต่งเกินจนก่อให้เกิดทุกข์ในการดำรงชีวิต หรือเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่นในสังคม

การเสียดสีโลกยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน และอำนาจสื่อมวลชนครอบโลก ถูกวิพากษ์ถึงอย่างชัดเจนที่สุดในภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe* และ *Nothing To Lose* ในภาพยนตร์เรื่องแรกนั้นตัวละครเอกญี่ปุ่นในเรื่องมีความเบื่อหน่ายในโลกแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารมากมายและพัฒนาอย่างพลวัตตลอดเวลาซึ่งคนในยุคปัจจุบันต่างต้องพึ่งพิง และติดตามกระแสดังกล่าวให้ทันเพื่อจะใช้ชีวิตได้อย่างสอดคล้องกับวิถีของสังคม

ทั้งนี้ตัวละครเอกชายในเรื่องนี้รู้สึกเหน็ดเหนื่อย เบื่อหน่าย รู้สึกไม่อิสระและความสงบสุขในจิตใจที่จะต้องใช้ชีวิตแบบพืงพืงกับเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารต่างๆที่มากเกินไป แม้แต่โทรศัพท์เองก็ถือเป็นสิ่งที่คุกคามความสุขของเขา จัดเป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้คนอื่นหรือสังคมภายนอกมาติดต่อเขาได้ ซึ่งแนวคิดความเกลียดชังโลกข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนดังกล่าวนี้ถูกถ่ายทอดผ่านบทบรรยายความรู้สึกของตัวเอกชายนี้ได้อย่างชัดเจน

“...หนังสือหลายเล่มบอกว่า ความตายก็เหมือนกับการพักผ่อน คุณรู้ไหมครับ ไม่ต้องติดตามข่าวสาร ไม่ต้องวิ่งตามแฟชั่น ไม่ต้องตอบอี-เมลล์ ไม่ต้องรับโทรศัพท์ คงเหมือนการพักผ่อนนะครับ ก่อนจะตื่นขึ้นมาในชาติหน้าด้วยความสดชื่น”

สำหรับภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose* นั้นก็ปรากฏ การเสียดสีโลกยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน และอำนาจสื่อมวลชนครอบโลกด้วยเช่นกัน เห็นได้จากฉากที่ตำรวจพร้อมด้วยนักข่าวเข้าไปสืบสวนคดีที่เกิดเหตุในเหตุการณ์ที่ตัวเอกชายและหญิงได้ฆ่าเจ้าของบ่อนกับพวกตายนักข่าวก็ต่างเร่งรีบแย่งกันทำข่าวเพื่อจะนำเสนอข่าวต่อผู้ชมให้เร็วที่สุดโดยเฉพาะการออกอากาศสดทางโทรทัศน์โดยที่ไม่รับผิดชอบและไม่คำนึงถึงข้อเท็จจริงใดๆ และนักข่าวก็เป็นตัวการสำคัญที่สร้างภาวะปัญหายุ่งยากมาสู่ตัวละครเอกทั้งคู่ด้วยการสร้างระเบียบวาระ หรือโหมกระพือข่าวให้ทั้งคู่กลายเป็นอาชญากรร้ายของสังคมจนตำรวจต้องคอยตามไล่ล่าจับกุมตัว ทั้งที่จริงแล้วคนทั้งคู่ก่อคดีฆ่าคนตายเพื่อป้องกันตัวเองจากการถูกรังแกของพวกเจ้าของบ่อนนั่นเอง

นอกจากนี้ก็มีการเสียดสีถึง *วัฒนธรรมการผลิตแบบฮอลลีวู้ด* ซึ่งเป็นภาพยนตร์กระแสหลักที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก โดยถูกวิพากษ์ผ่านภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียว่ามีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อของผู้คนทั่วโลก รวมถึงความคิดความเชื่อของชาวตะวันออกเองทั้งที่มีความแตกต่างกันด้านชาติพันธุ์ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ รวมถึงวัฒนธรรมความคิดความเชื่อ ดังนั้นเราไม่สามารถจะประเมินสถานการณ์ต่างๆหรือความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมเอเชียด้วยแนวคิดแบบตามแบบฉบับหรือตามความสามารถในการประกอบสร้างความเป็นจริงตามเหตุและผลของลักษณะการผลิตแบบฮอลลีวู้ดได้ เช่นในเรื่อง *Nothing To Lose* ตัวละครที่คอยสืบคดีของตัวละครเอกทั้งสองในเรื่องได้ใช้วิธีการสืบสวนโดยมีสมมติฐานตามแบบฉบับของหนังสือสืบสวนของฮอลลีวู้ดแทนที่จะสืบสวนตามหลักเหตุผลข้อเท็จจริงอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมจนทำให้คนที่อาจทำผิดคดีเล็กน้อยและด้วยความไม่ตั้งใจกลายเป็นอาชญากรร้ายต่อสังคมไปได้ ทั้งนี้ นายตำรวจผู้นี้ถูกสร้างให้มีบุคลิกมั่นใจและภาคภูมิใจในตนเองอย่างมากที่ตนเรียนจบด้านการสืบสวนมาจากประเทศมหาอำนาจโลกอย่าง *สหรัฐอเมริกา* ซึ่งประเด็นนี้อาจถูกสร้างขึ้นเพื่อวิพากษ์เสียดสีประเทศมหาอำนาจดังกล่าวนี้ว่าเป็นประเทศที่ชอบทำอะไร โดยมีบรรทัดฐานแบบหนังสือฮอลลีวู้ดก็

เป็นได้ หรืออย่างกรณีตัวละครประกอบตัวหนึ่งในเรื่องที่ว่าเห็นเหตุการณ์ที่ตัวเองทั้งสองในเรื่องฆ่าเจ้าของบ่อนกับพวกตายนั้น ทั้งที่ไม่ได้เห็นเหตุการณ์จริงแต่กลับเล่าเรื่องของคนทั้งสองแบบเกินจริงให้คนทั้งคู่เป็นวีรบุรุษที่คอยปราบปรามผู้ร้ายเหมือนอย่างหนังฮอลลีวู้ดไป สำหรับเรื่อง *The Park* นั้นก็มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อเสียดสีถึงการผลิตหนังแนวสยองขวัญของฮอลลีวู้ดเช่นกัน เห็นได้จากฉากพิพิภพณ์ท์ในบ้านผีสิง ด้วยการกล่าวถึงตัวละครสัตว์ประหลาด ผีร้ายหรือฆาตกรโรคจิตที่ฮอลลีวู้ดได้สรรสร้างขึ้นในหนังแนวสยองขวัญจนได้รับความนิยมไปทั่วโลก ได้แก่ มัมมี่ แฟรงเคนสไตน์ เฟรดดี้ โดยถูกวิพากษ์เปรียบเทียบกับผีดิบจีน (ศึกษาประกอบได้จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษใน *The Park*)

- บรรทัดฐาน และค่านิยมในการชีวิตแบบชาวตะวันออก

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมีการสร้างบรรทัดฐาน และค่านิยมในการใช้ชีวิตแบบชาวตะวันออก ดังต่อไปนี้

ชาวตะวันออกที่ปฏิบัติตามแนวทางต่อไปนี้จะทำให้ชีวิตเป็นสุขได้แก่ ความไม่ยึดมั่นถือมั่นตัวตน การปฏิเสธหรือไม่ยึดมั่นแนวคิดวัตถุนิยม ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ ยอมรับในศักยภาพอันจำกัดของมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆ มนุษย์ควรยอมรับชะตากรรมของตน และการใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกหรือสภาพแวดล้อมรอบตัว

ขณะที่การปฏิบัติที่ตรงข้ามจะนำมาซึ่งความทุกข์ หรือความขัดแย้งต่างๆต่อชีวิต เช่นการยึดมั่นถือมั่นตัวเอง แนวคิดวัตถุนิยม เชื่อมมั่นในศักยภาพของมนุษย์และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เป็นต้นซึ่งล้วนแต่เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับวิถีทางของโลกตะวันตก

การสร้างแนวคิดเหล่านี้ขึ้นมาก็เพื่อจะชี้ให้เห็นข้อเสียดังกล่าวเสมือนดังเป็นการวิพากษ์ เพื่อเรียกร้องให้ชาวตะวันออกในปัจจุบันหันมาสนใจในบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตตามวิถีทางของตะวันออก รวมถึงการเชื่อถือในภูมิปัญญาต่างๆของโลกตะวันออกด้วย (กรณีนี้คือกลุ่มประเทศเอเชีย)

ทั้งนี้ในภาพรวมแล้วภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมุ่งสร้างระบบค่านิยม (Value system) ของหมู่ชาวตะวันออกหรือชาวเอเชีย โดยมุ่งให้คุณค่าแก่ค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับการตอบสนองความพึงพอใจของบุคคลในเชิงสังคมเป็นหลัก ได้แก่การสร้างค่านิยมต่างๆเช่น ความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ โลกแห่งสันติสุข ความเป็นพี่น้อง ครอบครัว ความรัก เสรีภาพส่วนบุคคล รวมถึงความงามในสุนทรียศาสตร์ที่ทรงคุณค่าทางภูมิปัญญาหรือวัฒนธรรมต่างๆของโลกตะวันออก เป็นต้น โดยเสนอให้ชาวเอเชียได้ยึดถือปฏิบัติมากกว่าค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับการ

ตอบสนองความพึงพอใจในด้านความสำเร็จ เช่น ความพยายามต่อสู้เอาชนะชะตาชีวิต ความทะเยอทะยานอยาก การมีประสิทธิภาพก้าวไปข้างหน้า ความกล้าหาญกล้าเสี่ยงผจญภัยในสิ่งต่างๆ เป็นต้น อาจเนื่องมาจากแนวคิดของชาวตะวันออกที่มุ่งให้ความสำคัญกับคุณค่าด้านจิตใจมากกว่า

- *อำนาจครอบงำโลกด้วยบทบาทความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของตะวันตก*

ในเรื่องบทบาทความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้น มันมีบทบาทในฐานะเป็นกลไกสำคัญต่อการครอบงำวัฒนธรรม ทั้งๆที่ในยุคแรกเริ่มของสื่อสมัยใหม่นั้น เคยมีความคาดหวังว่าเทคโนโลยีจะนำความเจริญทางวัตถุมาสู่โลกที่สามเหมือนดังเช่นที่เกิดกับกลุ่มประเทศโลกที่หนึ่งที่ก้าวหน้า แต่ประสบการณ์ที่เป็นจริงกลับพบว่า ผู้เป็นเจ้าของเทคโนโลยีล้วนเป็นคนต่างชาติ และเทคโนโลยีที่นำเข้าไปใช้ในโลกรที่สามนั้น ก็ไม่เคยแก้ปัญหาพื้นฐานของโลกที่ 3 ได้เลย และยังกลับเป็นอุปสรรคต่อการพึ่งตนเองของกลุ่มประเทศในโลกรที่สามอีกด้วย สำหรับตัวอย่าง เช่น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารนับตั้งแต่การปฏิวัติทรานซิสเตอร์ในปี 1960 การมีเทปบันทึกเสียง เครื่องบันทึกวิดีโอซีดีใช้โดยทั่วไป กระทั่งถึงยุคคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ความก้าวหน้าเหล่านี้กลับดูเหมือนจะเพิ่มการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural hegemony) มากขึ้น อีกทั้งยังเกาะเกี่ยวเป็นพันธมิตรการให้กับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนอีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ดังที่เห็นได้ในภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe* ที่ตัวเอกชายในเรื่องมีพฤติกรรมที่ปฏิเสธความก้าวหน้าทางการสื่อสารนี้อย่างชัดเจนจนอยากจะหนีออกจากสังคมแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนนี้ด้วยการฆ่าตัวตาย นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง *The Eye* ก็สะท้อนให้เห็นถึงการปล่อยให้ความเจริญทางเทคโนโลยี และทางวัตถุนิยมในโลกยุคนี้ครอบงำชีวิตมากเกินไปแทนที่พ่อแม่จะให้ความรักความอบอุ่นแก่ลูกอย่างเอาใจใส่ดูแลอยู่เสมอก็กลับตอบสนองความสุขแก่ลูกด้วยวัตถุแทน เช่น วิทยุของเด็กรายเพื่อนบ้านหม่านที่กระโดดตีฆ่าตัวตายนั่น แต่เด็กรักใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังและหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมสัเพราะพ่อแม่ทำแต่งงานจนไม่มีเวลาให้ และยังคงดันลูกเรื่องการเรียนอีกจนเป็นผลให้เด็กเครียดจนฆ่าตัวตายในที่สุด อย่างไรก็ตามก็ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็ไม่ได้มุ่งให้ปฏิเสธวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีต่างๆที่เดียวแต่มุ่งให้ใช้ชีวิตแบบเดินทางสายกลางไม่ยึดติดกับสิ่งเหล่านี้มากเกินไป นอกจากนี้ยังนำเสนอสิ่งประดิษฐ์ที่ผนวกเอาภูมิปัญญาของทั้งโลกตะวันตก กับโลกตะวันออกมาประยุกต์ใช้ด้วย เช่น กล้องถ่ายรูปคู่ควิณญาณที่ใช้ในการปราบวิณญาณร้ายและปลดปล่อยวิณญาณสู่สุคติในเรื่อง *The Park*

3. การใช้วิธีการสื่อสารแบบตะวันออกในการถ่ายทอดเรื่องราวและสื่อความหมายต่างๆ

ลักษณะการสื่อสารของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียส่วนใหญ่มีลักษณะ อ้อมค้อมไม่สื่อความหมายโดยตรง โดยเน้นให้ผู้ชมตีความเพื่อเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดเป็นสำคัญ สังเกตได้จากโครงเรื่องที่ส่วนใหญ่ไม่เน้นการเรียงลำดับเหตุการณ์ หรือครบตามเหตุการณ์ต่างๆ และมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในการสื่อความหมายอยู่มากมาย รวมถึงการใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่ หลากหลายด้วย โดยสรุปแล้วลักษณะการสื่อสารดังกล่าวจะสอดคล้องกับลักษณะการสื่อสารแบบ ตะวันออกที่เรียกว่า วัฒนธรรมการสื่อสารแบบ High context นั่นเอง ทั้งนี้ กลุ่มวัฒนธรรมแบบนี้ นั้น จะยึดถือความเชื่อที่ว่า ข้อมูลส่วนมากจะอยู่ในบริบททางด้านกายภาพ หรือแฝงอยู่ในตัวบุคคล ในขณะที่ข้อมูลเพียงเล็กน้อยจะอยู่ในข่าวสารที่ถูกส่งมาแบบชัดเจนหรือมีรหัส ทั้งนี้เพราะ ความหมายจากข่าวสารนั้นจะตีความได้ก็ต้องอาศัยการตีความจากบริบททั้งหมดประกอบ

กรณีตัวอย่างที่พบในภาพยนตร์เช่น

- ใน *Memories* เป็นภาพยนตร์ที่เน้นการถ่ายทอดด้วยภาพให้ผู้คนได้คาดเดาเรื่องราวเป็นหลัก โดยตีความจากบริบททั้งหมด สัญลักษณ์พิเศษทั้งหมดในเรื่องถูกใช้เพื่อถ่ายทอดชะตากรรม การตาย หรือประสบการณ์การตายของตัวละครเอกหญิงในเรื่อง รวมถึงการถ่ายทอด ความรู้สึกนึกคิด และภูมิหลังในอดีต ทั้งนี้การเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับตามเหตุการณ์ยัง ได้ช่วย สร้างความน่าตื่นเต้นชวนสงสัยในการติดตามเรื่องราวทั้งหมดของผู้ชมอีกด้วย

- ใน *Last Life In The Universe* ก็เป็นภาพยนตร์ที่เน้นการถ่ายทอดด้วยภาพ และ เน้นให้ผู้ชม ได้ตีความจากการสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์พิเศษอยู่มาก โดยมีทั้งการถ่ายทอด ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ไม่เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา การเปรียบเทียบบุคลิกภาพระหว่างตัวละครในเรื่อง ภูมิหลังในอดีต รวมถึงการถ่ายทอดลักษณะที่สัมพันธ์กับสังคมวัฒนธรรมของตัวละครในเรื่อง โดยเฉพาะลักษณะญี่ปุ่น

เป็นต้น

4. การสร้างให้เห็นความแตกต่างระหว่างชาวตะวันออกด้วยกัน

การสร้างให้เห็นความแตกต่างในหมู่ชาวเอเชียด้วยกันเอง อย่างในกรณีของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียนี้ เสมือนเป็นความพยายามหนึ่งเพื่อบ่งบอกถึงความมีลักษณะจำเพาะอันแตกต่างหลากหลายท่ามกลางหมู่ชาวเอเชียด้วยกัน หรือเพื่อแสดงให้เห็นถึงการธำรงไว้ซึ่งเอกสิทธิ์ ในความเป็นวัฒนธรรมของตัวเองอยู่ (Cultural autonomy) หรือเพื่อปฏิเสธแนวคิดที่จะสร้างให้ชาว ตะวันออกมีลักษณะแบบตายตัวแน่นอน (stereotype /typed character) ก็เป็นไปได้

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดก็คือ เรื่องของบุคลิกภาพของชาวเอเชียชาติต่างๆที่มีความแตกต่างกัน เช่น บุคลิกภาพชาวจีน บุคลิกภาพชาวญี่ปุ่น บุคลิกภาพชาวไทยยุคศักดินา บุคลิกภาพชาวไทยยุคปัจจุบัน บุคลิกภาพชาวเกาหลียุคปัจจุบัน ที่สัมพันธ์กับความคิดความเชื่อ หรือมายาคติที่แตกต่างกันตามบริบทสังคมวัฒนธรรมในแบบที่ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียแต่ละเรื่องต้องการถ่ายทอด

นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทอดลักษณะจำเพาะทางวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกันด้วย ไม่ว่าจะเป็น วัฒนธรรมทางวัตถุ วัฒนธรรมทางการกระทำ และวัฒนธรรมทางความรู้ ความเชื่อ รวมถึงทางด้านสังคม ทั้งของลักษณะไทย ลักษณะจีน ลักษณะญี่ปุ่น ลักษณะเกาหลี เป็นต้น (ตามที่ได้สรุปไว้แล้วในท้ายบทที่ 4 ส่วนของบทวิเคราะห์ลักษณะภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย จากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง) ทั้งนี้สัญลักษณ์พิเศษมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม หรือการใส่รหัสทางวัฒนธรรม (Cultural coding) ให้แก่ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ทั้งนี้มีการนำเสนอลักษณะจีนให้เป็นผู้นำทางภูมิปัญญาของโลกตะวันออก โดยการให้คุณค่าเพื่อวิพากษ์เปรียบเทียบกับภูมิปัญญาของโลกตะวันตกที่เด่นชัดที่สุดกว่าลักษณะตะวันออกอื่นๆ โดยเฉพาะภูมิปัญญาของจีนในประเด็นที่กำลังได้รับความสนใจทั่วโลก เช่น การชี้ให้เห็นว่า การรักษาตามแพทย์แผนจีน เป็นแพทย์ทางเลือกใหม่ดีกว่า แบบแพทย์ตะวันตกหรือแผนสมัยใหม่ที่ทั่วโลกต่างยึดถือ หรือการนำเสนอศาสตร์อักษรประดิษฐ์จีนที่ทรงคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ยาวนานนับหลายพันปี อีกทั้งยังเป็นที่ได้รับความสนใจในหมู่นักวิชาการตะวันตกร่วมสมัยอีกด้วย และยิ่งถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของเกมสัตัวอักษรปริศนาประลองปัญญาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายใน โลกตะวันตกอีกด้วยซึ่งรวมทั้งในประเทศอเมริกาโดยเกมส์ชนิดนี้เรียกว่า *Ambigram* เป็นต้น ซึ่งการมุ่งนำเสนอลักษณะจีนดังกล่าวอาจด้วยเห็นว่าภูมิปัญญาจีนเป็นภูมิปัญญาที่ถือเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ และทรงคุณค่าของวัฒนธรรมของแต่ละประเทศในเอเชีย อีกทั้งยังได้รับความสนใจในหมู่นักวิชาการตะวันตกอีกด้วย

5. การให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว

ผลจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเป็นไปของสังคมกล่าวคือ มีการประเมินค่าการกระทำของตัวละคร โดยคำนึงถึงกระแสเรียกร้องของสังคม เช่น ที่สภาวะการณ์ในปัจจุบันของสังคมได้มีการเรียกร้องให้คุณ

หันมาสนใจครอบครัวมากขึ้น โดยในภาพยนตร์ที่ศึกษาได้มีการสร้างเรื่องราวและตัวละครเพื่อแสดงคุณค่าของครอบครัว สะท้อนภาพความสัมพันธ์ในครอบครัวให้เห็น ประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวที่พบได้แก่

5.1 ประเด็นในเรื่องการมอบความรักความอบอุ่นสายสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว ถึงแม้ว่าครอบครัวจะไม่สมบูรณ์เนื่องจากสมาชิกในครอบครัวที่ขาดไปอย่างการหย่าขาดของพ่อแม่ก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น

- ใน *The Eye* ถึงแม้ว่าครอบครัวจะแตกแยกพ่อแม่แยกทางกันแต่ตัวเอกหญิงก็ไม่เกิดปัญหาทางจิตใจที่รู้สึกขาดเรื่องของความรักความอบอุ่นเพราะมีคนที่รักคอยดูแลห่วงใยเธอไม่ห่าง นั่นคือ ยา และ พี่สาว รวมทั้งพ่อที่ถึงแม้จะไม่อยู่ที่ห้องงกับเธอก็ไม่ได้ทอดทิ้งเธอยังติดตามเรื่องการผ่าตัดและคิดอยากจะทำให้เธอและครอบครัวที่นี้ย้ายไปอยู่ที่แคนาดาเพราะเป็นห่วงในเรื่องสวัสดิภาพการใช้ชีวิตของตัวเอกหญิงที่นี้

- ใน *The Park* ได้แสดงความรักของครอบครัวที่มีให้ต่อกันถึงแม้จะเป็นครอบครัวที่ขาดพ่ออย่างครอบครัวของตัวเอกหญิงในเรื่องเห็นได้จากความรักความผูกพันที่มีให้แกกันตอนที่อยู่กันพร้อมหน้าก่อนที่พี่ชายของตัวเอกหญิงจะหายตัวไปซึ่งถ่ายทอดให้เห็นผ่านสัญลักษณ์ทางภาพได้แก่รูปถ่ายครอบครัว และภาพในความรู้สึกนึกคิดของตัวเอกหญิงเองที่เต็มไปด้วยความรักความอบอุ่น รวมทั้งการถ่ายทอดให้เห็นความรักความเสียสละที่แม่มีให้กับลูกของตน

- ใน *Going Home* ความรักของตัวเอกชายที่ยึดมั่นต่อภรรยา รวมทั้งลูกของตนแม้จะสูญเสียทั้งเมียและลูกไปก็ยังเฝ้าเพียรดูแลเมียของตนไม่ขาด อีกทั้งยังกล่าวถึงลูกที่จากไปด้วยความอาลัยรัก แม้ว่าครอบครัวของเขาไม่เหลือใคร ตัวเอกชายต้องใช้ชีวิตแบบโดดเดี่ยวเพียงลำพังเพราะความตายได้มาพรากคนรักไปหมด แต่สายใยแห่งความรักในครอบครัวก็ไม่ได้เสื่อมสลายไปเลยแม้แต่น้อย อีกทั้งเขายังมีความรัก ความกตัญญูต่อพ่อแม่ที่อยู่ห่างไกลถึงประเทศบ้านจีนบ้านเกิดอีกด้วย

5.2 ประเด็นในการสะท้อนภาพความแตกร้างของครอบครัวแบบเดี่ยวในยุคปัจจุบัน ที่ถึงแม้สมาชิกในครอบครัวจะอยู่ด้วยกันพร้อม แต่ไร้ซึ่งความรัก ความอบอุ่น หรือครอบครัวล่มสลาย

กรณีนี้เห็นได้ชัดเจนจากเรื่อง *Memories* โศกนาฏกรรมของขวัญที่สามมีภรรยาของตน ด้วยความมีทิฐิต่างคนต่างถือตนเป็นใหญ่ไม่ยอมประนีประนอมกันซึ่งก็ส่งผลกระทบต่อภาวะจิตใจของลูกด้วยทำให้กลายเป็นเด็กที่เสียบขรึม นิ่งเฉย ไร้อารมณ์ความรู้สึก

5.3 การสะท้อนภาพของครอบครัวใหญ่หรือครอบครัวขยายในสังคมไทยในอดีต

ที่มีชายเป็นหัวหน้าครอบครัวที่มีอำนาจสูงสุดในบ้านหรือระบบชายเป็นใหญ่แต่กลับนำพาคนทั้งครอบครัวไปสู่หายนะหรือโศกนาฏกรรมน่าสะเทือนใจ เห็นได้จากภาพยนตร์ 2 เรื่องที่ใช้ฉากในการถ่ายทำทั้งหมดในประเทศไทยภายใต้บริบทในอดีต ได้แก่เรื่อง *จัน ดารา* และ *The Wheel* ภาพยนตร์ไทยใน *Three*

- กรณี *จัน ดารา* : การหมกมุ่นแต่ในเรื่องเพศของผู้เป็นใหญ่ในบ้านได้แก่คุณหลวงและละเลยต่อการให้ความรักการเอาใจใส่อย่างบริสุทธิ์แท้จริงต่อลูกของตนไม่ว่าจะเป็นลูกเลี้ยงหรือลูกแท้ๆ การทำให้บรรยากาศในบ้านคละคลุ้งไปด้วยเรื่องเพศทำให้เด็กที่เติบโตเรียนรู้การใช้ชีวิตในแบบที่ไม่ถูกต้อง รวมทั้งการเลี้ยงดูด้วยความเกลียดชังการแสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดส่งผลต่อการเติบโตและหล่อหลอมชีวิตของจัน ซึ่งรวมถึงชีวิตของคุณแก้วด้วย เธอขาดความรักความอบอุ่นจากแม่การดูแลแบบเอาใจมากเป็นพิเศษแต่ไม่ได้ดูแลอย่างใกล้ชิดแท้จริงของคุณหลวงที่มีให้แก่เธอและในที่สุดพ่อแท้ๆก็ยังทำลายเธอด้วยการข่มขืนเพราะปล่อยให้ความมั่งมากในกามครอบงำจิตใจ

- กรณี *The Wheel* : การกระทำที่ไม่ถูกต้องดิงาม โดยเฉพาะความโลภในการครอบครองหุ่นละครเล็กของครูเต่าและครูทองนำมาซึ่งความหายนะของคนครอบครัว

5.4 การสะท้อนภาพของการใช้ชีวิตของผู้คนในยุคร่วมสมัย กับความสัมพันธ์ของพวกเขาที่มีต่อครอบครัวภายใต้ฉากของสังคมเมืองในยุคปัจจุบันแบบสังคมโลกาภิวัตน์ ได้แก่เรื่อง *Nothing To Lose* และ *Last Life In The Universe* ลักษณะที่พบในตัวละครหลักของทั้งสองเรื่องรวมทั้งลักษณะต่างๆที่สะท้อนให้เห็นในเรื่องเป็นไปตามลักษณะอย่างที่ย่าง โคว-ซู (อ้างถึงในยิปซี, 2541) ได้ทำการศึกษาไว้ โดยเขาได้สรุปถึงลักษณะที่เป็นผลสะท้อนด้านจิตวิทยาที่ว่าด้วยการเบนเข้าหากันของสังคมที่เกิดขึ้นกับทุกๆประเทศในโลกยุคปัจจุบันหรือยุคโลกาภิวัตน์นี้ที่เป็นการเบนเข้าหากัน หรือผสมผสานลักษณะตะวันตกและตะวันออกเพื่อมุ่งสู่จุดหมายเดียวกันคือ การพัฒนาให้ไปสู่ความทันสมัย ได้แก่ความรู้สึกลับขี้ใจในตัวเอง(การต่อต้านลัทธิเคารพพ่อแม่ในที่นี้รวมถึงบุคคลอื่นในครอบครัวด้วย) การรักอิสระหรือพึ่งตนเองไม่พึ่งพิงครอบครัว ความสามัคคีทางสังคมกับญาติๆในระดับต่ำ เป็นต้น

เห็นได้ว่าตัวละครเอกในเรื่องใช้ชีวิตอิสระสูงไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัว นอกจากนี้ยังมีความเชื่อในเรื่องความเท่าเทียมกันทางเพศสูงด้วย เช่นตัวเอกหญิงกล้าที่จะแสดงออกถึงความต้องการทางเพศต่อหน้าตัวเอกชาย และกล้าที่จะต่อสู้กับอำนาจเพศชายที่มาข่มเหงในเรื่อง *Last Life In The Universe* หรือในเรื่อง *Nothing To Lose* ก็เช่นกันตัวเอกหญิงมีความพยายามที่จะเรียกร้องสิทธิสตรีอยู่มาก มีความคิดเป็นของตัวเองสูง เป็นผู้นำให้แก่ตัวเอกชายในทุกเรื่อง และกล้าที่จะต่อสู้กับผู้ชายที่มาข่มเหงเธอด้วย

หรือในอีกทางหนึ่งนั้นภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้สะท้อนลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมโดยสามารถจัดกลุ่มลักษณะความสัมพันธ์ของครอบครัวตามแต่ละประเทศหรือบริบททางสังคมวัฒนธรรม และยุคสมัยที่แตกต่างได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 51 ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

กลุ่มภาพยนตร์	บริบทสังคมวัฒนธรรม / ยุคสมัย	ลักษณะความสัมพันธ์ครอบครัว
กลุ่มที่ 1: <i>Going Home, The Eye, The Park</i>	บริบทสังคมวัฒนธรรมแบบจีนยุคร่วมสมัย (กรณีชาวฮ่องกง ชาวจีนแผ่นดินใหญ่อพยพทั้งในไทยและฮ่องกง)	ครอบครัวชาวจีนที่เต็มไปด้วยความสัมพันธ์รักอันอบอุ่นเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันให้ความสำคัญกับบุพการีและญาติผู้ใหญ่สูง ตามแบบธรรมเนียมดั้งเดิม
กลุ่มที่ 2: <i>จัน ดารา, The Wheel</i>	บริบทสังคมวัฒนธรรมแบบไทยยุคศักดินา	ครอบครัวขยาย ยึดมั่นในระบบชายเป็นใหญ่ในบ้าน มีความเคารพในกฎผู้อาวุโส
กลุ่มที่ 3: <i>Nothing To Lose, Last Life In The Universe</i>	บริบทสังคมวัฒนธรรมแบบไทยยุคร่วมสมัย หรือสังคมแบบโลกาภิวัตน์	ครอบครัวเดี่ยวแบบสังคมยุคใหม่ มีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับต่ำ
กลุ่มที่ 4: <i>Memories</i>	บริบทสังคมวัฒนธรรมแบบเกาหลียุคร่วมสมัย แบบประเทศผู้นำอุตสาหกรรมและสังคมยุคโลกาภิวัตน์	ครอบครัวเดี่ยวแบบสังคมยุคใหม่ เน้นความเท่าเทียมกันระหว่างสามีภรรยาสูง ให้ความสำคัญกับความรักความอบอุ่นในครอบครัวต่ำ

6. การถ่ายทอดประเด็นคดขี่ทางเพศ และเรียกร้องความเท่าเทียมกันในความเป็นมนุษย์

นอกจากเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวแล้ว เรายังพบประเด็นในเรื่องของ

การกดขี่ และความทัดเทียมกันของเพศชาย-หญิงอีกด้วยที่เห็นได้ชัดและดูเป็นข้อตรงข้ามกันก็คือ ประเด็นเรื่องสิทธิความเท่าเทียมกันของเพศชาย-หญิงในบริบทสังคมในยุคอดีต กับปัจจุบันนี้ดังต่อไปนี้

เรื่องสิทธิความเท่าเทียมกันของชาย-หญิงในบริบทยุคเก่าถูกสะท้อนผ่านบริบทของสังคมไทยในอดีตช่วงประมาณรัชกาลที่ 6 ผู้ชายเป็นผู้นำมีอำนาจสูงสุดปกครองคนทั้งหมดในบ้านสามารถสั่งการให้คนทำอะไรตามความคิดเห็นหรือตามใจตนโดยไม่มีใครกล้าขัดคำสั่งได้ ซึ่งบางครั้งก็ใช้อำนาจของตนไปในทางมิชอบแก่ครอบครัว เห็นได้จากคุณหลวงผู้พิชิตธรรมทางเพศใช้อารมณ์ในการปกครองเป็นที่ตั้งจนนำมาซึ่งหายนะในครอบครัว ใน *จัน ดารา* และใน *The Wheel* ครูเฒ่าตัวเอกชายในเรื่องผู้โลกในหุนละครเล็กสมบัติของตนไม่ยอมให้ใครได้ไปครอบครองจึงสั่งให้เมียและลูกนำหุนไปทิ้งน้ำจนทำให้เมียและลูกโดนอำนาจของหุนละครเล็กทำให้จมน้ำตายในที่สุด ส่วนครูทองตัวเอกชายอีกตัวหนึ่ง ผู้มีความโลกในสมบัติที่ไม่ใช่ของตนนำหุนของครูเฒ่ามาครอบครองและศึกษามันทำหุนออกแสดง ไม่มีคนในคณะโขนของแกทักทานได้แล้วสุดท้ายคนในครอบครัวและคณะก็ถูกอำนาจร้ายของหุนเล่นงาน

ในอีกทางหนึ่ง โดยเปรียบเทียบ ก็มีภาพยนตร์ที่น่าเสนอประเด็นดังกล่าวแต่ในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะในสังคมไทยบริบทร่วมสมัยที่พยายามจะสื่อให้เห็นว่าเป็นสังคมแห่งความเท่าเทียมกันถึงแม้ว่ามันจะมีร่องรอยให้เห็นถึงการกดขี่ของเพศชายที่มีต่อเพศหญิงอยู่บ้างได้แก่ *โกโก้* และ *น้อยกับนิด* ตัวเอกหญิงในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง อย่างที่พบใน *Nothing To Lose* และ *Last Life In The Universe* แต่ภาพยนตร์ก็แสดงให้เห็นว่าเธอทั้งหมดไม่ได้ยอมรับในชะตากรรมของเพศหญิงที่ถูกกระทำแต่กลับพยายามต่อสู้ด้วยตัวของเธอเองอาจไม่ได้ด้วยกำลังแต่ก็ด้วยการแสดงพฤติกรรมแบบต่อต้านประชดประชันสังคมของเธอในเรื่อง เธอพยายามต่อสู้กับการคุกคามของเพศชายด้วยตัวเธอเอง หรืออย่างในเรื่อง *Last Life In The Universe* นี้ยังได้สะท้อนภาพความสัมพันธ์ในเรื่องครอบครัวกับการกดขี่ทางเพศไว้ด้วย เห็นได้ชัดจากบทสนทนาของเพื่อนพี่ชายตัวเอกชายของเรื่องในฉากในไนท์คลับญี่ปุ่นที่แสดงให้เห็นว่าถ้าเป็นลูกสาวเขาลูกสาวมาเพียถูกย่ำยีเขายังทนไม่ได้จะต้องแก้แค้นชายพวกนั้นอย่างสาสม ในขณะที่ก็ได้เปรียบเทียบให้เห็นการทำงานของหญิงสาวในไนท์คลับญี่ปุ่นนั้นเช่นอย่างนิด ซึ่งเธอก็เป็นลูกสาวของใครสักคนแต่พ่อแม่หรือครอบครัวกลับไม่ดูแลเอาใจใส่ให้เงินเธอต้องขายบริการแก่ชายเพื่อเลี้ยงชีพ

7. การถ่ายทอดลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบอุปถัมภ์ของชาวเอเชีย

แนวคิดเรื่องโครงสร้างทางสังคมแบบระบบอุปถัมภ์นี้ พบว่า ปราชญ์แนวคิดดังกล่าวอย่างสอดคล้องกันของลักษณะโครงสร้างทางสังคมของแต่ละชาติผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย โดยถูกสะท้อนผ่านพฤติกรรม หรือบุคลิกภาพของตัวละครเป็นสำคัญ

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่แตกต่างกันในฐานะตำแหน่งเป็นแบบที่มีความสำคัญยิ่งในการจัดระเบียบทางสังคม ในด้านพฤติกรรมความสัมพันธ์ที่สำคัญและเห็นได้ง่ายก็คือ ความสัมพันธ์แบบผู้ใหญ่-ผู้น้อย หรือความสัมพันธ์แบบลูกพี่-ลูกน้อง ซึ่งเป็นลักษณะความสัมพันธ์ที่ตั้งอยู่บนรากฐานของความไม่เสมอภาคในการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์กัน ไม่ว่าจะเป็นผลประโยชน์ในด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือสังคมก็ตาม โดยลักษณะความสัมพันธ์เช่นนี้ถูกเรียกว่า ความสัมพันธ์แบบผู้อุปถัมภ์ และผู้รับอุปถัมภ์ (ศึกษาเพิ่มเติมได้จาก อมรา พงศาพิชญ์และปรีชา คุวินทร์พันธุ์, 2534)

ความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์นี้เป็นความสัมพันธ์ในแนวคิดที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ที่มีทรัพยากรต่างกัน ทรัพยากรในที่นี้ไม่ได้หมายถึงทรัพย์สินเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายรวมถึงอย่างอื่นด้วย เช่น การให้ความคุ้มครอง หรืออาจจะเป็นอำนาจทางการเมือง หรือสิทธิพิเศษทางสังคม เป็นต้น โดยผู้อุปถัมภ์จะอยู่ในฐานะที่เป็นเจ้าของทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด และเป็นที่ต้องการของผู้ที่ขอรับอุปถัมภ์ ทั้งนี้ สมาชิกที่มีสถานภาพสูงจะจัดหาผลประโยชน์ช่วยเหลือให้แก่ผู้ที่อยู่ในสถานภาพที่ต่ำกว่าเพื่อแลกเปลี่ยนกับการนับถือยกย่อง และการยินยอม ซึ่งเท่ากับเป็นการช่วยเหลือผู้มีฐานะสูงในการแข่งขันเพื่อจะได้อยู่ในตำแหน่งหรือฐานะที่สำคัญตามต้องการ

ประเด็นที่น่าสนใจในเรื่องของโครงสร้างทางสังคมแบบระบบอุปถัมภ์ ตามที่ปรากฏอย่างสำคัญในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ประกอบไปด้วย

ก.) ระบบอุปถัมภ์แบบเป็นทางการ : ระบบศักดินาขุนนางสยาม

ตัวอย่างของระบบอุปถัมภ์แบบเป็นทางการ : ระบบศักดินาขุนนางสยาม พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง **จัน ดารา** กรณีของตัวละคร **คุณหลวง** ที่ครอบครองกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินสมบัติต่างๆ แล้วมีบ่าวไพร่มาขอพึ่งพาในการอุปถัมภ์จำนวนมากซึ่งรวมทั้งการรับอุปถัมภ์ผู้หญิงในปกครองจำนวนมากด้วยทั้งนี้เป็นไปในลักษณะของการแลกเปลี่ยนกันระหว่างทรัพยากรหรือผลประโยชน์กันอย่างไม่เท่าเทียมโดยตัวละคร **คุณหลวง** ในเรื่อง (หรือแม้กระทั่งการถ่ายโอนอำนาจเช่นนี้มาสู่ตัวละครเอกที่ชื่อ **จันเอง** ที่ในตอนท้ายได้กลายเป็นผู้ครอบครองกรรมสิทธิ์ทั้งหมดในบ้าน) จะเป็นผู้คุ้มครองดูแลเรื่องสวัสดิภาพชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีให้แก่พวกบ่าวไพร่และผู้หญิงในอุปถัมภ์ทั้งนี้คนเหล่านี้จะต้องคอยทำหน้าที่ปรนนิบัติรับใช้ให้ความสะดวกสบาย หรือแม้แต่การบำเรอทางเพศให้แก่ชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านให้ได้รับความสุข

ลักษณะดังกล่าวปรากฏอย่างสอดคล้องกับเรื่องของระบบอุปถัมภ์และการแบ่งชนชั้นในสังคมไทยมีรากฐานนับแต่อดีต เป็นผลมาจากปัญหาในเรื่องกำลังคน กำลังคนในอดีตนั้นเป็นทรัพยากรที่หาได้ยากมาก การควบคุมกำลังคนไม่เพียงแต่นำมาซึ่งความร่ำรวยเท่านั้น ยังนำมาซึ่งอำนาจทางการเมืองอีกด้วย ดังนั้นหน้าที่สำคัญทางการเมืองก็คือ การควบคุมกำลังคนซึ่งในแนวทางตามขนบประเพณีแล้วพระเจ้าแผ่นดินจะเป็นผู้พระราชทานกำลังคนให้แก่ข้าราชการตามศักดินา กำลังคนที่อยู่ได้บังคับบัญชาของคนๆหนึ่งก็คือการขึ้นอยู่กับศักดินาของคนผู้นั้น ศักดินาจึงเป็นเครื่องกำหนดการแบ่งชั้นวรรณะที่มีอยู่จริงในสังคม โดยสังคมไทยดูเหมือนว่าจะประกอบไปด้วยลำดับชั้นความสำคัญของระบบอุปถัมภ์ ที่มีอยู่ 2 ระดับได้แก่ *ไพร่กับนาย* ไพร่จะเป็นผู้อยู่ในความอุปการะของนายซึ่งนายคนหนึ่งอาจมีไพร่รวมทั้งคนรับใช้มากมายไว้คอยดูแลหากนายผู้นั้นมีอำนาจในเชิงวัตถุหรือทรัพยากรต่างๆที่สมบูรณ์ต่อการให้ผู้ที่พักพิงได้อยู่ดีกินดีหรือมีอำนาจสามารถคุ้มครองปกป้องคนในความดูแลได้ ส่วนสถานะของไพร่นั้นถูกจัดเป็นกลุ่มชนชั้นระดับล่างสำหรับชนชั้น *นายหรือพวกขุนนาง* นั้น ก็จะเป็นผู้ที่อยู่ในความอุปการะของพระเจ้าแผ่นดินที่เป็นผู้มีชนชั้นสูงสุด ซึ่งในลักษณะเช่นนี้ระบบอุปถัมภ์จึงฝังลึกอยู่ใน โครงสร้างทางชนชั้นของสังคมไทย

ข.) การยึดถือระบบอาวุโส (seniority) ทั้งในครอบครัวและสังคมทั่วไป

อย่างเรื่อง *The Wheel* ส่วนของประเทศไทยใน *Three* ก็เห็นความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้ได้จากในความสัมพันธ์ในระบบครอบครัวทำให้ความเคารพนับถือตามลำดับอาวุโสของเครือญาติแบบปู่ย่าตายายพี่น้อง และระหว่างอาจารย์กับศิษย์ รวมทั้งการมีบริวารมากมายในความดูแลของผู้รับอุปถัมภ์อย่างครูทอง ครูเต่าตัวเอกทั้งสองของเรื่อง รวมถึงการเคารพเชื่อฟังแก่ผู้ที่มีอายุสูงสุดในบ้านและมีอำนาจเอกสิทธิ์ครอบครองบ้านอย่าง *คุณหลวง* แห่งบ้านวิสนันท์ใน *อันดารา* หรืออย่างกรณีของ *Last Life In the Universe* อย่างกรณีความสัมพันธ์ที่บรรดาผู้เป็นน้องอย่างกรณีพี่สาว-น้องสาว (น้อย-นิด) จะเคารพเกรงใจพี่ของตนแม้จะต้องกระทำอะไรในสิ่งที่ไม่พอใจก็ตามก็ยินยอมโดยไม่ปริปากบ่น ทั้งหมดล้วนสะท้อนบริบททางโครงสร้างสังคมของไทยที่สอดคล้องตามลักษณะแบบอุปถัมภ์

จากการศึกษาพบว่า มีข้อสรุปเรื่อง โครงสร้างทางสังคมไทยที่สอดคล้องกับลักษณะดังกล่าวข้างต้น โดยนักวิชาการที่ชื่อ *เคมพ์* และ *แสงส์* เห็นด้วยตรงกันว่า *สังคมไทยมีการยึดถือระบบอาวุโสอย่างชัดเจน* ไม่มีคู่ความสัมพันธ์ใดที่มีความสัมพันธ์อย่างเท่าเทียมกัน สังคมไทยมีการจัดระเบียบของบุคคลตามฐานะสูงต่ำ ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจที่ว่า ลักษณะของ

ความสัมพันธ์ตามฐานะตำแหน่งเป็นลักษณะเดียวกันกับการจัดระเบียบทางสังคมแบบอุปถัมภ์ ซึ่งในแง่ทฤษฎีเรื่องความสัมพันธ์ส่วนตัวที่ไม่เป็นทางการ ต้องแยกจากความสัมพันธ์ที่เป็นทางการ นอกจากนี้ยังมีคำกล่าวที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง 2 อย่างที่สำคัญอย่างใกล้ชิด ในวิถีชีวิตของคนไทย ได้แก่คำว่า สูง และคำว่า ต่ำ เชื่อแน่ว่าคงมีคนไทยเพียงน้อยนิดที่จะไม่รู้จักรับประโยคที่ว่า “ไม่รู้จักระดับที่สูง” หรือ “หัดรู้จักระดับที่สูงเสียดฟ้า” เป็นต้น ไม่ว่ามันจะถูกเอ่ยถึงในมิติใด สถานการณ์ใดก็ตาม ประโยคในลักษณะเดียวกับที่กล่าวแล้วนี้นั้นมีความหมายอย่างลึกซึ้งที่ช่วยเปิดทางในการทำความเข้าใจและศึกษาถึงลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมที่เป็นแบบจำเพาะตัวของสังคมไทยได้อย่างน่าสนใจ หากเป็นเรื่องของร่างกายก็จะมีการแบ่งแยกให้ศรัทธาเป็นของสูงและให้เท่าแทนของต่ำ ซึ่งในรูปแบบความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นการแสดงถึงความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีการแบ่งแยกระหว่างผู้ใหญกับผู้เยาว์ ทั้งในระดับวัยวุฒิและคุณวุฒิ เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กผู้ใหญ่ในที่นี้คือคนที่โตแล้วด้วยวัยวุฒิหรือเชิงกายภาพ แต่เมื่อเปรียบกับผู้เยาว์แล้ว ผู้ใหญ่ก็จะหมายถึงผู้ที่สูงกว่าหรือเหนือกว่านั้นคือทางคุณวุฒิ ซึ่งในอดีตนั้นความสัมพันธ์ดังกล่าวนี้จะขึ้นอยู่กับจำนวนศักดิ์นาที่ได้อธิครอบครอง และสังคมไทยก็ได้กำหนดแบบฉบับของการเคารพนบอนุ

ผู้เยาว์ควรประพฤติปฏิบัติต่อผู้ใหญ่ 3 ประการ ได้แก่ *เคารพ เชื่อฟัง และเกรงใจ* คำว่า “ความเคารพ” อาจแสดงออกทั้งทางกริยา ท่าทางและคำพูด คำว่า “เชื่อฟัง” หมายถึงการว่านอนสอนง่ายทำตามความประสงค์ของผู้ใหญ่ “ความเกรงใจ” หมายถึงไม่กล้าที่จะทำสิ่งใดให้ไม่เป็นที่พอใจแก่ผู้อื่น การไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานนี้จะถูกประณามว่าเป็นการดูถูกหรือดูหมิ่น จะต้องถูกต่อต้านอย่างรุนแรงและทันที เสมือนเป็นข้อบังคับแก่ผู้เยาว์ โดยปกติผู้เยาว์จะไม่กระทำการใดๆ ที่ผู้ใหญ่ไม่ต้องประสงค์ โดยปกติผู้เยาว์ควรหลีกเลี่ยงความประพฤติที่ไม่เหมาะสม ผู้เยาว์ไม่ควรโต้เถียงผู้ใหญ่หรือไม่ยอมรับฟังตามคำแนะนำที่มีเหตุผลของผู้ใหญ่ ทั้งนี้ความแตกต่างระหว่างผู้ใหญ่กับผู้เยาว์มีขนาดทั่วไปในสังคมไทย ซึ่งมีสาระสำคัญอยู่ที่ *การอาศัยพึ่งพากัน*

สำหรับบริบททางโครงสร้างสังคมของจีน นั้นก็เน้นถึงระบบอุปถัมภ์ประเภทนี้อยู่ในทุกเรื่องที่มีสัมพันธ์กับบริบทสังคมวัฒนธรรมของจีน เชื่อในสถานภาพเชิงอำนาจของบุคคลที่มีความแตกต่างไม่เท่าเทียม เด็กต้องเคารพเชื่อฟังผู้ที่อาวุโสกว่าโดยเฉพาะต่อพ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ และศิษย์พี่เคารพอาจารย์ ทั้งนี้สอดคล้องกับความคิด ความเชื่อตามอิทธิพลของลัทธิขงจื้อที่เชื่อว่า *ผู้ค้อยาวุโส และผู้อาวุโสจะมีลำดับชั้นของตน* พบได้ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ที่ใช้ฉากหลักเป็นประเทศฮ่องกง หรือในบริบททางสังคมวัฒนธรรมของชนชาติจีน ได้แก่เรื่อง *The Eye, Going Home* และ *The Park*

โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน *The Park* ที่ปรากฏแนวคิดดังกล่าวอย่างสำคัญต่อตัวเรื่องนั้น

คือ ในชั่วชีวิตแข็ง อันเป็นความขัดแย้งกัน ระหว่างความเชื่อถือในระบบอาวุโสในที่นี้คือความอาวุโสของคนภายในครอบครัวของโลกตะวันออก กับ โลกตะวันตกในเรื่องการยึดมั่นถือมั่นเชื่อในตัวเองเป็นสำคัญอย่างเด็กวัยรุ่นที่ไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่

นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชียที่ศึกษาเรื่องอื่นๆ ก็ได้พบลักษณะที่แสดงถึงอิทธิพลหรือบทบาทของการเคารพในระบบอาวุโสเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการเคารพหรือการแสดงความให้เกียรติเคารพบนอบของผู้น้อยที่กระทำต่อผู้ใหญ่ในทางวิวุฒิและคุณวุฒิ ทั้งที่ปรากฏกับคนในครอบครัว หรือคนภายนอก

ค.) ระบบอุปถัมภ์แบบเจ้าพ่อ กับ ลูกน้อง

คำว่า *เจ้าพ่อ* ก็เป็นการแสดงถึงความสัมพันธ์แบบผู้อุปถัมภ์และผู้รับอุปถัมภ์เช่นกัน ซึ่งมักจะใช้อำนาจไปในทางที่ไม่ถูกต้องต่อสาธารณชน พวกนี้จะมีลูกน้องที่อาจจะจะเป็นนักเลงหรือมือปืนที่เป็นผู้รับอุปถัมภ์ที่พร้อมที่จะรับใช้นายคือ *เจ้าพ่อ* เพื่อการแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบ หรือก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อประชาชนที่อยู่ในท้องถิ่นที่ได้ ซึ่งความสัมพันธ์แบบเจ้าพ่อนั้น ถึงแม้จะมีความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์กับคนที่เป็นลูกน้องคนเท่านั้น โดยทั่วไปชาวบ้านมักจะถูกเอารัดเอาเปรียบ โดยเฉพาะในกรณีของอิทธิพลของบ่อนการพนัน และสถานเริงรมย์ต่างๆที่มีการเรียกค่าคุ้มครอง *เจ้าพ่อ* จะได้รับการคุ้มครองจากเจ้าหน้าที่บ้านเมืองด้วย ทำให้การเอารัดเอาเปรียบประชาชนเป็นไปอย่างกว้างขวางมากขึ้น

ตัวอย่างในกรณี *Nothing To Lose* ได้แก่การคุกคาม กดขี่ด้วยการใช้อำนาจในฐานะเจ้าหน้าที่ผู้มีอิทธิพลของเจ้าของบ่อนเข้าทำร้ายร่างกายเลจิดใจของ *สมชาย โกโก้* และแม่แต่พี่ชายของ *สมชาย* ที่โดนข่มขู่ทางเพศ และ *Last Life In The Universe* การใช้อำนาจของกลุ่มผู้มีอิทธิพลเข้าทำร้ายและตัดสินชีวิตคนว่าจะอยู่หรือตายได้อย่างกรณีของ *จอน* ที่ทำตัววางอำนาจคอยควบคุมสาว ๆ ในความดูแล และใช้ชีวิตด้วยเอาตัวเองเป็นที่ตั้งกระทำตามใจตัวเองแม้เป็นสิ่งผิดกฎหมาย

นอกจากนี้ *สังคมนิยม* นั้นชาวญี่ปุ่นยึดมั่นถือมั่นในความเชื่อเรื่องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มอย่างยิ่งเพราะไม่เช่นนั้นจะไม่สามารถอยู่รอดได้หากต้องถูกกันออกนอกกลุ่ม เรื่องร้ายแรงอาจเกิดขึ้นถึงขนาดฆ่าตัวตายเลยก็มีหากรู้สึกรู้สีกว่าตนมีความแตกต่างจากผู้อื่น คนที่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนั้นจะต้องทำทุกอย่างเพื่อกลุ่มช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ไม่มีความสำเร็จเพียงเฉพาะสำหรับปัจเจกชนคนเดียวแต่ต้องเป็นความสำเร็จของทั้งกลุ่ม ไม่มีความลับภายในกลุ่มตน และสิ่งที่จะทำให้กลุ่มรวมอยู่เป็นหนึ่งเดียวกันได้ก็คือการใช้ระบบอาวุโส (*seniority*) เคารพเชื่อฟังหัวหน้า รุ่นพี่

หรือผู้อาวุโสในกลุ่มที่คนญี่ปุ่นยึดถือกันมากหากไม่เชื่อฟังอาจได้รับการลงโทษอย่างรุนแรง หรือโดนกันออกจากกลุ่ม แนวคิดเรื่องระบบอาวุโส (seniority) เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับเรื่องของระบบอุปถัมภ์ (patronage) ดังได้กล่าวไปแล้วข้างต้นซึ่งนอกจากจะพบในสังคมญี่ปุ่นทั่วไปแล้วยังพบได้ในระบบอุปถัมภ์แบบเจ้าพ่อหรือมาเฟีย หรือที่เรียกกันในแบบญี่ปุ่นว่า ยาคุซ่า ที่จะมีความยึดถือความเป็นรุ่นพี่รุ่นน้องภายในแก๊ง การยอมตัวสละสิ้นทุกอย่างของสมาชิกแก๊งหรือ โโกบุน ให้แก่นายหรือหัวหน้าแก๊งที่เรียกว่า โอยามุน ซึ่งโอยามุนจะต้องทำหน้าที่ให้ความคุ้มครอง อุปถัมภ์สมาชิกในแก๊งอย่างดีเช่นกัน

ลักษณะดังกล่าวเหล่านี้ปรากฏอย่างสอดคล้องในภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe* ที่กล่าวถึง อิทธิพลของแนวคิดเรื่องระบบอุปถัมภ์ของญี่ปุ่นในเรื่องของการเคารพเชื่อฟังผู้อาวุโสในครอบครัว อย่างกรณี พี่ชายเคนจิ กับ เคนจิ และกรณีการจงรักภักดีของสมาชิกภายในกลุ่ม อิทธิพลที่เป็นลักษณะของระบบอุปถัมภ์แบบหนึ่ง นั่นคือ ระบบเจ้าพ่อมาเฟีย กรณีแก๊งยาคุซ่าจากโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่นที่มาแสดงอิทธิพลของตนภายใต้บริบทสังคมไทย

8. การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์

แนวคิดที่เป็นลักษณะร่วมสำคัญในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็คือ การสร้างสถานการณ์ที่เป็นสภาวะความไม่เที่ยงทั้งหลายของทุกสิ่งบนโลกนี้ แม้แต่สภาวะความเป็นมนุษย์ให้ตัวละครเอกในเรื่องได้ประสบเป็นภาวะปัญหาที่สำคัญ ซึ่งนั่นก็สอดคล้องกับพุทธปรัชญาที่เรียกว่า กฎไตรลักษณ์ นั่นเอง

ทั้งนี้ไตรลักษณ์ (The Three Characteristics of Existence) นั้นเป็น สามัญลักษณะของสิ่งทั้งหลายทั้งปวง กล่าวโดยย่อคือ สรรพสิ่งทั้งหลายทั้งที่เป็นนามธรรม และเป็นรูปธรรม มีความไม่เที่ยง ไม่คงที่ ไม่ยั่งยืนถาวร มีความเสื่อมสลาย (หรือ อนิจจตา...Impermanance) ความเป็นทุกข์ ถูกบีบคั้นด้วยการเกิดขึ้น และการสลายลงไป มีความกดดัน ผืน และขัดแย้ง (หรือ ทุกขตา...Stress and Conflict) เพราะปัจจัยที่ปรุงแต่งให้มีสภาพอย่างนั้นมีการเปลี่ยนแปลงทำให้ไม่สามารถรักษา หรือคงอยู่ในสภาพเดิม เป็นภาวะที่ไม่สมบูรณ์ มีความบกพร่องภายในตัว ไม่ให้ความสมอยากที่แท้จริง ไม่สร้างความพึงพอใจให้ผู้ที่ยากด้วยค้นหาได้ตลอดไป จึงก่อให้เกิดทุกข์แก่ผู้ที่เข้าไปอยาก ไปยึดด้วยตัณหาอุปาทาน (สุวัณน์ จันทรวงศ์, 2540)

พุทธพจน์ยังกล่าวด้วยว่า สังขารทั้งหลายไม่เที่ยง มีความเกิดขึ้นและเสื่อมสลายไปเป็นธรรมดา เกิดขึ้นแล้วดับไป ความสงบวางแห่งสังขารเหล่านั้นเป็นสุข ในข้อนี้ได้ชี้ให้เห็นคุณค่าในด้านการวางใจต่อสังขาร คือ โลก และชีวิต พุทธศาสนาสอนให้รู้เท่าทันว่า สิ่ง

ทั้งหลายนั้นเป็นเพียงสภาพปรุงแต่ง ล้วนแต่ไม่เที่ยง ไม่ยั่งยืนปรวนแปรตลอดเวลา หากมนุษย์หมั่นระลึกและมองเห็นในหลักอนิจจัง อุปาทานยึดติดในอัตตาที่เชื่อว่ามีตัวเรา ของเรา ก็จะลดลงได้ จิตก็ไม่ถูกรอบงำ บีบคั้น หรือถูกทำลายด้วยความหลงใหลในวัตถุตามอำนาจกิเลสที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมอันแสดงออกถึงความเห็นแก่ตัวจนเป็นที่รังเกียจของสังคม ใจก็ปลอดโปร่ง ผ่องใส ด้วยปัญญาที่รู้เท่าทัน หลุดพ้นเป็นอิสระจากกิเลสตัณหาทั้งหลาย เป็นการยกระดับจริยธรรมในจิตใจให้สูงส่ง

ตัวอย่างจากภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่สอดคล้องกับหลักพุทธปรัชญาดังกล่าวได้แก่

- **จัน ดารา** : การยึดมั่นในอำนาจ และทรัพย์สินสมบัติต่างๆ ไม่ได้ทำให้ตัวเองได้รับความสุขที่แท้จริง จนสุดท้ายเขาก็คิดได้และเลิกยึดมั่นถือมั่นในเรื่องดังกล่าว และยุติการแก้แค้นเพื่อเอาชนะ

- **Memories** : การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวควรเป็นไปอย่างประณีตระนอมไม่ยึดมั่นถือมั่นในความคิดความต้องการของตนจนเกินไป เพราะจะนำทุกข์มาให้ รวมถึงชีวิตของมนุษย์ก็ไม่มีที่แน่นอน มีโอกาสที่จะดับสลายไปได้อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นควรที่จะมีสติไม่เกรงกลัวต่อความตายที่มาเยือน

- **The Wheel** ความมีกิเลส โลกในทรัพย์สินสมบัติจนขาดสำนึกผิดชอบชั่วดียอมนำทุกข์มาให้

- **Going Home** และ **The Park** : การยอมรับในชะตากรรมการตายอย่างมีสติ โดยเห็นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่ง รวมทั้งชีวิตก็ไม่มีที่แน่นอนมนุษย์ไม่อาจจัดการทุกอย่างตามใจต้องการได้เพราะอาจมีตัวแปรอื่นมาส่งผลกระทบต่อชีวิต เช่น อำนาจของสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ

- **The Eye** : การยอมรับในชะตากรรมชีวิตของตนไม่คิดจัดการ หรือควบคุมจะนำความสงบสุขในจิตใจมาให้ รวมถึงชีวิตของมนุษย์ก็ไม่มีที่แน่นอนอาจจะประสบกับชะตากรรมการตาย หรืออาจต้องเผชิญหน้ากับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ

- **Nothing To Lose** : การหลงมัวเมาในอำนาจวัตถุที่ครอบงำแม้จะเป็นสุขแต่ก็ไม่ใช้ความสงบที่ยั่งยืนแท้จริงอีกทั้งยังอาจนำทุกข์มาให้ด้วยหากหลงมัวเมาจนขาดจิตสำนึกผิดชอบชั่วดี

- **Last Life In The Universe** : ชีวิตไม่มีอะไรที่แน่นอน มั่นคง ความสงบสุข หรือทุกข์ของชีวิตจะเกิดขึ้นได้ก็ด้วยจิตใจเป็นตัวกำหนด อย่างตัวเอกชายในเรื่องไม่มีความสุขกับการใช้ชีวิตในสังคมจนคิดฆ่าตัวตาย แต่เมื่อเขาได้พบกับนางเอกทัศนคติในการมองโลกและชีวิตที่ดีขึ้นทำให้ชีวิตเขาเป็นสุข และไม่คิดฆ่าตัวตายอีก

บทที่ 6

บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเพื่อค้นหาอัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ระหว่างปี 2544 – 2546 โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ผ่านแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จำนวน 6 เรื่องนั้น ได้ผลสรุป ดังนี้คือ

6.1 อัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย - เอเชีย

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียจำนวน 6 เรื่อง เราสามารถสรุปลักษณะเฉพาะตัวหรืออัตลักษณ์ในภาพรวมของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้ดังต่อไปนี้

1. อัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง

แต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีการสะท้อนถึงอัตลักษณ์ในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับชาวเอเชีย ด้วยการสร้างตัวละครที่มีบทบาทสมจริง มีลักษณะเป็นตัวแทนของผู้ชมหรือคนทั่วไป โดยเฉพาะชาวเอเชีย สำหรับภาวะการณ์ปัญหาและการแก้ไขปัญหาของตัวละครก็มักเป็นเรื่องของการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจซึ่งส่วนใหญ่มักจบเรื่องหรือเรื่องราวคลี่คลายไปสู่ภาวะสงบสุขแห่งจิตใจได้ด้วยการยอมรับในชะตากรรมของตัวเอง หรือเรียนรู้ที่จะอยู่อย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกหรือสิ่งแวดล้อมที่ตนดำรงอยู่ให้ได้ ภาวะการณ์ของโครงเรื่องส่วนใหญ่ไม่เรียงลำดับตามภาวะการณ์ ตามแบบฉบับเหมือนหนังกระแสหลักส่วนใหญ่ หรือหนังฮอลลีวูด การสร้างสถานการณ์ต่างๆในเรื่องที่ตัวละครต้องเผชิญนั้น ไม่ว่าจะแพ้ หรือเอาชนะอุปสรรคได้ไม่ใช่สิ่งสำคัญ แต่สำคัญที่การคลี่คลายปมปัญหาในจิตใจต่างหาก

นอกจากนี้ยังเน้น ไปถึงการให้ความสำคัญกับกลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อให้น่าสนใจ ชวนติดตามและแตกต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป เพื่อไม่ให้สามารถคาดเดาเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้โดยง่ายหรือตามแบบฉบับ การดำเนินเรื่อง ไม่ได้มุ่งไปที่การเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครบทบาทศัตรู ที่นำมาซึ่งภาวะปัญหาและก่อให้เกิดผลลัพธ์อย่างใดอย่างหนึ่งกับตัวละครเอกแต่เน้นไปที่การขบแค้นเรื่องราวตามภาวะอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร หรือ

ประสบการณ์ที่เข้ามาในชีวิตตัวละครมากกว่าด้วยการต่อสู้กับปัญหาที่เกิดจากความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นสำคัญ เน้นการสื่อสารแบบอ้อมค้อม และแฝงด้วยความหมายที่ผู้ชมจะเข้าใจได้จากการตีความบริบทแวดล้อมทั้งหมดตามที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดความหมายผ่านการใช้สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ จำนวนไม่น้อยเพื่อสื่อสารถึงความรู้สึก ชะตากรรม รวมถึงวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมของชาวตะวันออก รวมถึงการไม่เล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ และใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลายผสมผสานกันด้วยซึ่งลักษณะการสื่อสารดังกล่าวเป็นลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกที่เน้นการตีความจากบริบทที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเพื่อสรุปความหมาย หรือทำความเข้าใจกับเรื่องราวในภาพยนตร์

2. ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกอื่น โดยเฉพาะกับโลกตะวันตก

ลักษณะร่วมของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ก็คือ การเน้นการสร้างขนบในการสื่อความหมายของการเล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรม หรือที่อาจเรียกกันว่า Cultural conventions หรือ Cultural codes ด้วยรหัสทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นขนบหรือข้อตกลงทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความสมจริงให้กับเรื่องเล่าที่สร้างความสมจริงตามสถานการณ์ในเรื่อง โดยอิงอยู่กับความคิดความเชื่อ หรือมายาคติต่างๆตามแบบของตะวันออก

ทั้งนี้ลักษณะสำคัญของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็คือ มีการถ่ายทอดเรื่องราวหรือสื่อความหมายที่มีลักษณะแบบยึดถือวัฒนธรรมตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Ethnocentrism) คือ ลักษณะทางวัฒนธรรมแบบเอเชีย หรือชาวตะวันออก และเน้นวิพากษ์ (Criticism approach) เปรียบเทียบกับลักษณะวัฒนธรรมอื่น โดยเฉพาะการสร้างโลกตะวันตกให้เป็นคู่เปรียบเทียบ ซึ่งมีทั้งแบบที่เป็นการมองวัฒนธรรมอื่นๆผ่านมุมมองของชาวตะวันออกเอง และการสร้างความหมายเพื่อวิพากษ์ว่าลักษณะวัฒนธรรม หรือความรู้ความเชื่อแบบตะวันออกนั้นดีกว่า เหนือกว่าแบบของโลกตะวันตกอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอภูมิปัญญาตะวันออกที่กำลังได้รับความสนใจได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในโลกตะวันตกทุกวันนี้ด้วยเช่น การแพทย์แผนจีน อักษรประดิษฐ์จีน คัมภีร์เทศศาสตร์ กามาสูตราของฮินดู การเจริญมรณสติหรือการเตรียมตัวยอมรับความตายอย่างมีสติแบบพุทธศาสนา

สำหรับการวิพากษ์เกี่ยวกับแนวคิดในเรื่องต่าง ๆ นั้น ได้แก่ แนวคิดนิยมในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติของโลกตะวันออกที่ค้ำกับแนวความคิดแบบวิทยาศาสตร์ของตะวันตก การเสียดสีแนวคิดการใช้ชีวิตแบบสังคมโลกาภิวัตน์ การสร้างบรรทัดฐานและค่านิยมในการใช้ชีวิตแบบชาวตะวันออก และการวิพากษ์อำนาจครอบงำโลกด้วยบทบาทความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีของตะวันตก

ในเรื่องการสร้างบรรทัดฐาน และค่านิยมในการใช้ชีวิตนั้น ก็มีার্ชี้ให้เห็นแนวทางแก่ชาวตะวันออกที่ปฏิบัติตามจะทำให้ชีวิตเป็นสุข ทั้งนี้ในภาพรวมภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมุ่งสร้างระบบค่านิยมให้แก่ค่านิยมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการตอบสนองความพึงพอใจของบุคคลในสังคมเป็นหลัก เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้เป็นสุข นอกจากนี้ยังวิพากษ์เพื่อชี้ให้เห็นถึงการใช้ชีวิตในแบบที่ตรงข้ามกับค่านิยม หรือบรรทัดฐานต่างๆของชาวตะวันออกซึ่งเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับแนวคิดแบบตะวันตกนั้นจะทำให้ชีวิตเป็นทุกข์ หรือสร้างความขัดแย้งที่เป็นปัญหาต่างๆแก่ชีวิตได้

3. การใช้วิธีการสื่อสารแบบตะวันออกในการถ่ายทอดเรื่องราว และสื่อความหมายต่างๆ

ลักษณะการสื่อสารของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียส่วนใหญ่ มีลักษณะอ้อมค้อมไม่ตรงไปตรงมา เน้นให้ผู้ชมตีความเพื่อเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดเป็นสำคัญ สังเกตได้จากโครงเรื่องที่ส่วนใหญ่ไม่เน้นการเรียงลำดับภาวการณ์ หรือครบตามภาวการณ์ต่างๆ และมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในการสื่อความหมายอยู่มากมาย รวมถึงการใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย ด้วย โดยสรุปแล้วอาจเรียกได้ว่า สอดคล้องกับลักษณะการสื่อสารแบบตะวันออกที่เรียกว่า วัฒนธรรมการสื่อสารแบบ High context ที่เชื่อว่าความหมายจากข่าวสารนั้นจะตีความ และเข้าใจได้ต้องอาศัยการพิจารณาบริบททั้งหมด

4. การสร้างให้เห็นความแตกต่างระหว่างชาวตะวันออกด้วยกัน

การสร้างให้เห็นความแตกต่างในหมู่ชาวเอเชียด้วยกันเอง อย่างในกรณีของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียนี้ ถือเป็นความพยายามที่จะบ่งบอกถึงควมมีลักษณะจำเพาะอันแตกต่างหลากหลายของหมู่ชาวตะวันออกด้วยกัน หรือปฏิเสธแนวคิดที่จะสร้างให้ชาวตะวันออกมีลักษณะแบบตายตัวแน่นอน (stereotype /typed character) โดยมีการถ่ายทอดลักษณะจำเพาะทางวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น วัฒนธรรมทางวัตถุ วัฒนธรรมทางการกระทำ และวัฒนธรรมทางความรู้ ความเชื่อต่างๆ รวมถึงทางด้านบริบทสังคม ทั้งของลักษณะไทย ลักษณะจีน ลักษณะญี่ปุ่น

ลักษณะเกาหลี เป็นต้น ทั้งนี้สัญลักษณ์พิเศษมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม หรือการใส่ *รหัสทางวัฒนธรรม* (Cultural coding) ให้แก่ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

5. การให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว

ผลจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเป็นไปของสังคม กล่าวคือมีการประเมินค่าการกระทำของตัวละคร โดยคำนึงถึงกระแสเรียกร้องของสังคม เช่นที่สภาวะการณ์ในปัจจุบันของสังคมได้มีการเรียกร้องให้คนหันมาสนใจครอบครัวมากขึ้น โดยในภาพยนตร์ที่ศึกษาได้มีการสร้างเรื่องราวและตัวละครเพื่อแสดงคุณค่าของครอบครัว สะท้อนภาพความสัมพันธ์ในครอบครัวต่างๆให้เห็นเพื่อให้ชาวเอเชียได้ตระหนักถึงการให้ความสำคัญกับครอบครัวมากขึ้นด้วยการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างประนีประนอมเสมอภาค และเป็นสุขของสมาชิกในครอบครัว เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภายในครอบครัว หรือในสังคมตามมา ทั้งนี้ยังได้สะท้อนลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวที่สะท้อนแตกต่างตามบริบทสังคมวัฒนธรรมของแต่ละชาติในเอเชียในประเด็นต่างๆที่ต้องการนำเสนออีกด้วย ได้แก่ลักษณะครอบครัวตามบริบทสังคมวัฒนธรรมแบบจีนร่วมสมัย ลักษณะครอบครัวไทยทั้งในยุคศักดินาและบริบทร่วมสมัย และลักษณะครอบครัวในบริบทสังคมวัฒนธรรมแบบเกาหลียุคร่วมสมัย

โดยสรุปภาพรวมของครอบครัวแต่ละชาติเป็นดังนี้ ครอบครัวในบริบทยุคศักดินาพบเพียงชาติเดียวคือประเทศไทยนั้น จะเน้นแนวคิดแบบพ่อเป็นใหญ่ดูแลปกครองคนในบ้านที่สมาชิกที่อยู่ในความดูแลทุกคนต้องเคารพยำเกรง เชื่อฟังอย่างเคารพ แต่ในลักษณะครอบครัวไทยร่วมสมัยนั้นจะถูกถ่ายทอดผ่านลักษณะของครอบครัวคนเมืองที่ส่วนใหญ่ใช้ชีวิตอิสระ เป็นลักษณะครอบครัวเดี่ยว และมีความสัมพันธ์กับครอบครัวในระดับต่ำ สำหรับประเทศเกาหลีบริบทร่วมสมัยก็มีลักษณะครอบครัวของสังคมเมืองเช่นเดียวกับลักษณะครอบครัวไทยร่วมสมัยเช่นกัน ซึ่งนั่นก็สอดคล้องกับการใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์ที่ไม่มีความแตกต่างกันนัก ยกเว้นลักษณะความสัมพันธ์ครอบครัวชาวจีนที่ถึงแม้จะอยู่ในบริบทร่วมสมัยที่มีความเจริญอยู่มากก็ตาม แต่ครอบครัวชาวจีนก็ยังยึดคติ ความเชื่อดั้งเดิมที่เน้นการให้ความสำคัญกับครอบครัว การรักใคร่กลมเกลียวของสมาชิกในครอบครัว การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ การให้ความสำคัญและกตัญญู กตเวทิต่อบุพการี รวมถึงญาติผู้ใหญ่ก็ยังคงมีอยู่แม้ว่าลูกๆที่โตแล้วจะแยกตัวออกมาตั้งครอบครัวของตนเองแล้วก็ตาม ก็ต้องหมั่นคอยดูแลเลี้ยงดูบุพการี หรือญาติผู้ใหญ่อยู่เพื่อแสดงความกตัญญู กตเวทิต่อ

6. การถ่ายทอดประเด็นกคจีทางเพศ และเรียกร้องความเท่าเทียมกันในความเป็นมนุษย์

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้สะท้อนประเด็นเกี่ยวกับลักษณะความสัมพันธ์ของชายกับหญิง ว่าด้วยสิทธิความเท่าเทียมกัน และการกคจีทางเพศ พบว่า ในบริบทสังคมอดีตหรือยุคศักดินา (บริบทอดีตมีการถ่ายทอดเฉพาะบริบทสังคมไทยยุคศักดินา) นั้นชายและหญิงไม่มีความเท่าเทียมกันอย่างเห็นได้ชัด โดยชายจะมีอำนาจเหนือหญิง ผู้หญิงผู้เป็นภรรยาหรือคนในบ้านต้องให้ความเคารพเชื่อฟังหัวหน้าครอบครัว หรือสามีตน ผู้หญิงส่วนใหญ่ก็มีบุคลิกภาพเป็นผู้ตามอย่างสมยอมกับใช้ชีวิตพึ่งพิงผู้ชายเป็นหลัก สำหรับบริบทสังคมยุคใหม่ไม่ว่าจะเป็นชาวจีน หรือชาวไทยก็มีความเท่าเทียมกันตามสังคมเสรีประชาธิปไตย ผู้หญิงส่วนใหญ่ก็มีอิสระ เสรี มีความคิดเป็นตัวของตัวเองสูง สามารถพึ่งพาเลี้ยงดูตัวเองได้ ไม่ยินยอมตกอยู่ในอำนาจของชาย แต่อย่างไรก็ดีก็ยังมีร่องรอยของการกคจีข่มเหงเพศหญิงอยู่ เช่นการใช้อำนาจของชายผู้เป็นสามีข่มเหงภรรยา การที่ผู้ชายเห็นผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศไม่ว่าจะเป็นการใช้อำนาจข่มเหงผู้หญิงด้วยการแอบมองจ้องดูสตรีระวางกาย การใช้กำลังเข้าทำร้ายร่างกาย รวมถึงการบังคับขืนใจเพื่อตอบสนองอารมณ์ทางเพศของชาย

7. การถ่ายทอดลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบอุปถัมภ์ของชาวเอเชีย

แนวคิดเรื่องโครงสร้างทางสังคมแบบระบบอุปถัมภ์นี้ พบว่า ปรากฏแนวคิดดังกล่าวอย่างสอดคล้องกันของลักษณะโครงสร้างทางสังคมของแต่ละชาติผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียโดยถูกสะท้อนผ่านพฤติกรรม หรือบุคลิกภาพของตัวละครเป็นสำคัญซึ่งช่วยสะท้อนถึงโครงสร้างสังคมแบบอุปถัมภ์ของชาวไทย ชาวจีน และชาวญี่ปุ่น โดยสามารถสรุปลักษณะความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์ได้เป็น 3 ประเภทตามที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ได้แก่ ระบบอุปถัมภ์แบบเป็นทางการ การยึดถือระบบอาวุโสทั้งในครอบครัวกับสังคมทั่วไป และระบบอุปถัมภ์แบบเจ้าพ่อ กับลูกน้อง

8. การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์

แนวคิดที่เป็นลักษณะร่วมสำคัญในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียก็คือ การสร้างสถานการณ์ที่เป็นสภาวะความไม่เที่ยงทั้งหลายของทุกสิ่งบนโลกนี้ แม้แต่สภาวะความเป็นมนุษย์ให้ตัวละครเอกในเรื่องได้ประสบเป็นภาวะปัญหาที่สำคัญ ซึ่งนั่นก็สอดคล้องกับพุทธปรัชญาที่เรียกว่า กฎไตรลักษณ์ นั่นเอง ทั้งนี้มีความต้องการที่จะให้ชาวตะวันออก หรือเอเชียนี้มีสภาพจิตใจที่เป็น กลาง ไม่ยึดติดกับกิเลสต่างๆ ไม่ยึดติดกับการแสวงหาความสุขทางวัตถุ กระทั่งไม่ยึดติดกับสภาพร่างกายหรือสภาพชีวิตของมนุษย์ โดยเน้นให้เต็มใจยอมรับชะตากรรมชีวิตของตนที่ถูก

กำหนดไว้แล้วไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ และใช้ชีวิตอย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกนี้ กับสภาพแวดล้อมสังคมที่แวดล้อมรอบตัว หรือแม้กระทั่งดำรงอยู่อย่างประนีประนอมและเคารพต่อโลกอื่นที่ลี้ลับเหนือธรรมชาติเพื่อจะได้ไม่ต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งใดๆที่ก่อทุกข์ และจะได้ใช้ชีวิตอย่างสงบสุขทางจิตใจที่จริงจังยิ่งยั้งกว่าความสุขจากทางกายภาพ หรือทางวัตถุใดๆ

6.2 โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย สามารถสรุปลักษณะที่พบได้ดังต่อไปนี้

1. **โครงเรื่อง** ไม่เน้นการเรียงลำดับตามเหตุการณ์ และมีโครงสร้างเรื่องเล่าที่มีลักษณะจำเพาะของตัวเองก็คือ ตัวเอกมีปมปัญหาในจิตใจที่ต้องการแก้ไข แต่เมื่อใช้พลังความสามารถของตนพยายามแก้ไขแล้วก็ไม่สำเร็จ หรือไม่ก็ยิ่งทำให้เกิดปัญหามากขึ้นจนในที่สุดเรื่องราวก็คลี่คลายเมื่อตัวเอกยอมรับ และเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัญหาจนกระทั่งเกิดความสงบสุขในใจ โดยสรุปก็คือ เน้นการคลี่คลายโครงเรื่องด้วยการคลี่คลายปมปัญหาในจิตใจของตัวเอกเป็นหลัก
2. **แก่นความคิด** สามารถจัดประเภทของแก่นความคิดหลักที่พบได้ 4 ประเภท ได้แก่ แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับชีวิตหรือประเมินสภาพชีวิตของมนุษย์ และแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม ทั้งนี้ยังประกอบด้วยแนวคิดอื่นๆอีกโดยหลักแล้ว ประกอบด้วยแนวคิดที่ชี้ให้เห็นข้อเสียของแนวคิดตะวันตกที่มีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อของชาวตะวันตกในบริบทร่วมสมัยยุคโลกาภิวัตน์ และการชี้ให้เห็นข้อเสียของแนวคิดแบบตะวันออกแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดเรื่องระบบชายเป็นใหญ่ (patriarchy) ด้วยการวิพากษ์เกี่ยวกับการกดขี่ทางเพศที่ชายมีต่อเพศหญิง
3. **ความขัดแย้ง** เน้นความขัดแย้งในจิตใจเป็นสำคัญ โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างความเชื่อแบบดั้งเดิมของชาวตะวันออก กับความเชื่อของคนรุ่นใหม่ที่ยึดถือหลักการตามวิทยาศาสตร์มากกว่า
4. **ตัวละคร** เน้นการสร้างตัวละครที่มีลักษณะแบบสมจริงเพื่อเป็นตัวแทน หรือภาพสะท้อนลักษณะของชาวเอเชียโดยทั่วไป นอกจากนี้ยังมีการสร้างตัวละครที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ทั่วไปอีกด้วย เช่น หมอผี ผู้มีญาณวิเศษหยั่งรู้เรื่องวิญญาณ หรือสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ

5. ฉาก เน้นการถ่ายทอดฉากที่แสดงให้เห็นถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมของชาติชาว ตะวันออก โดยเฉพาะการถ่ายทอดบริบททางสังคมวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศร่วมสร้างชาวเอเชีย เป็นสำคัญ

6. สัญลักษณ์พิเศษ สามารถจัดประเภทของสัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย ได้ทั้งหมด 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์เพื่อสื่อความ หมายถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกเป็นสำคัญ โดยเฉพาะลักษณะทางสังคม วัฒนธรรมของชาติผู้ร่วมสร้างชาวเอเชียที่มีลักษณะแตกต่างหลากหลายตามแต่ละพื้นที่ทาง วัฒนธรรม

7. มุมมองการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลายในภาพยนตร์ แต่ละเรื่อง และใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดย ภาพยนตร์แต่ละเรื่องเน้นการเล่าเรื่องผ่านมุมมองการเล่าเรื่องหลายบุรุษพจน์

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาเรื่อง “ อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ” พบว่า ลักษณะอัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียนั้น มีการ ถ่ายทอดแนวคิดลักษณะตะวันออก และลักษณะตะวันตก อย่างสอดคล้องตามเกณฑ์การ วิเคราะห์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของ Jan Servaes ที่ได้อ้างอิงแนวคิดนี้ไว้ในบทที่ 2 ทั้งนี้มีการ แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 2 ระบบ คือ 1.ระบบสังคมวัฒนธรรม (Socio-cultural system) 2.ระบบ วิธีการสื่อสาร (Mode of communication) ทำให้สามารถระบุถึงอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชียที่ศึกษาได้โดยการอธิบายลักษณะวัฒนธรรมของตะวันออกและตะวันตกที่ถูกสร้างขึ้น ตามที่พบในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียได้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับโลก

1.1 ลักษณะตะวันออก : ซึ่งให้เห็นผลดีของการใช้ชีวิตตามแนวทางแบบตะวันออก นั่นคือ การใช้ชีวิตอย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกและสิ่งแวดล้อมรอบตัวซึ่งรวมถึงโลกอื่นด้วย เช่น โลกที่ลึกลับเหนือธรรมชาติของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือ ภูต ผี วิญญาณ มีความเชื่อว่าศักยภาพของ มนุษย์และวัตถุมิจำกัดไม่สามารถจัดการหรือควบคุมทุกอย่างตามต้องการได้ และยอมรับในชะตา กรรมชีวิตของตนที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ เช่นยอมรับที่ร่างกายไม่สมบูรณ์เป็นปกติเหมือนคนอื่นใน

สังคม ขอมรับในสภาพสังคมที่ไม่เป็นตามใจต้องการ ขอมรับในชะตากรรมการตายที่มาถึง รวมถึงการเน้นการแสวงหาความสุขแห่งจิตใจเป็นหลัก

1.2 ลักษณะตะวันตก : ซึ่ให้เห็นผลเสียของผู้คนชาวตะวันออกในสังคมยุคปัจจุบัน ที่ได้รับอิทธิพลทางความคิด ความเชื่อ ตามอิทธิพลตะวันตกแบบสังคมโลกาภิวัตน์ วัตถุนิยม นั่นคือซึ่ให้เห็นว่า ศักยภาพของมนุษย์และเทคโนโลยีมีจำกัดไม่อาจใช้จัดการหรือควบคุมสิ่งต่างๆหรือชะตากรรมของตนตามต้องการได้, การใช้ชีวิตแบบพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีมากเกินไปทำให้ชีวิตไม่อิสระและเป็นทุกข์, ความสุขทางวัตถุหรือทางกายภาพเป็นสิ่งที่ไม่ยั่งยืนนาน และการมุ่งแสวงหาความสุขที่ยึดติดวัตถุมากเกินไปก็อาจนำทุกข์หรือหายนะมาสู่ชีวิตได้

2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคล

2.1 ลักษณะตะวันออก : ซึ่ให้เห็นข้อดีของการ ไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวเอง และใช้ชีวิตปฏิบัติตามแนวทางหรือบรรทัดฐานของสังคมแล้วชีวิตจะเป็นปกติสุข

2.2 ลักษณะตะวันตก : ซึ่ให้เห็นผลเสียของผู้คนชาวตะวันออกในสังคมยุคปัจจุบันที่มีความยึดมั่นถือมั่นในตัวเองสูง เช่น คนที่ถูกแนวคิดวัตถุนิยม และเห็นเงินเป็นใหญ่ครอบงำจึงทำทุกอย่างเพื่อให้ได้สิ่งเหล่านี้มาแม้ว่าจะผิดต่อกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานของสังคมก็ตามจนนำพาชีวิตไปสู่หายนะในที่สุดเพราะไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม และการยึดมั่นถือมั่นในตัวเองมากเกินไปไม่รู้จักใช้ชีวิตร่วมกันกับผู้อื่นอย่างประนีประนอมจะทำให้เกิดทุกข์

3. ความสัมพันธ์ทางสังคม

3.1 ลักษณะตะวันออก : มีการซึ่ให้เห็นผลเสียของลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมของชาวตะวันออกยุคศักดินาที่มีลำดับชั้นไม่เท่าเทียมทำให้ผู้ชายที่เป็นใหญ่ในบ้านใช้อำนาจมีชอบข่มเหงผู้อื่น หรือไม่ก็ยึดติดในความคิดความเชื่อของตนจนนำพาชีวิตคนในปกครองของตนไปสู่หายนะ และความสัมพันธ์ที่ไม่เท่าเทียมของชายกับหญิงเพราะยึดมั่นกับแนวคิดชายเป็นใหญ่ เช่น ภรรยาต้องเคารพเชื่อฟังสามี เป็นต้น

3.2 ลักษณะตะวันตก : มีการเรียกร้องให้เกิดความเท่าเทียมกันระหว่างชายกับหญิงในสังคมโดยเฉพาะสังคมยุคปัจจุบันที่ผู้หญิงมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงและพึ่งพิงตัวเองได้ นอกจากนี้ ก็ยังมีการซึ่ให้เห็นถึงผลเสียที่คนตะวันออกรุ่นใหม่ในสังคมยุคปัจจุบัน ไม่เคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่จนนำพาชีวิตไปสู่หายนะ โดยเฉพาะการปฏิเสธในภูมิปัญญาดั้งเดิมของโลกตะวันออกที่คนตะวันออกรุ่นใหม่ไม่มีเพราะยึดถือหลักการตามวิทยาศาสตร์เป็นสำคัญ

4. วิธีการสื่อสาร

สำหรับการสื่อสารของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย – เอเชีย พบว่า มีความสอดคล้องตามลักษณะการสื่อสารของโลกตะวันออกที่อ้อมค้อมไม่ตรงไปตรงมา เน้นการสื่อสารแบบโดยนัยให้ผู้ชมค่อยๆรับรู้ถึงความรู้สึกแห่งจิตใจของตัวละครมากกว่าที่จะมุ่งสื่อสารแบบนัยตรง ส่วนใหญ่มักใช้การสื่อสารแบบให้ผู้ชมตีความหรือ ถอดรหัส เองเป็นสำคัญเพื่อทำความเข้าใจกับเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ทำการศึกษานั้น ได้มีการถ่ายทอดความหมายเกี่ยวกับลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก ผ่านแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง ทั้ง 7 ประการที่สามารถจัดได้เป็นประเภทต่างๆคือ ลักษณะวัฒนธรรมเชิงวัตถุ ลักษณะวัฒนธรรมทางการกระทำ และลักษณะวัฒนธรรมทางความรู้ความเชื่อ ทั้งนี้ได้มีการให้ความหมายในลักษณะของกลุ่มตรงข้ามระหว่างแนวคิดหรือลักษณะทางวัฒนธรรมแบบตะวันออก กับแบบตะวันตก โดยถ่ายทอดผ่านความขัดแย้ง (Conflict) และลักษณะตัวละครมากที่สุด (Character) ส่วนมากแล้วจะเปรียบเทียบให้เห็นระหว่างลักษณะทางสังคมวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาความรู้ ความเชื่อแบบดั้งเดิมของชาวตะวันออก กับ ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาแบบโลกตะวันตกที่เข้ามา มีอิทธิพลอยู่มากต่อความคิด ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชาวตะวันออกในปัจจุบัน ทั้งนี้มุ่งชี้ให้เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมของตะวันออกที่สูงค่ากว่าของตะวันตก มีการชี้ให้เห็นข้อเสียของโลกยุคโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันที่ยึดติดกับแนวคิดค่านิยมในการใช้ชีวิตแบบตะวันตกมาก

ผลการวิเคราะห์ พบว่า ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีการถ่ายทอดให้เห็นถึงอัตลักษณ์และความหมายของชาวตะวันออกร่วมกันในแนวคิดต่างๆดังต่อไปนี้คือ แนวคิดเกี่ยวกับโลก แนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคล และแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะที่สำคัญร่วมกันที่พบมากที่สุดก็คือการให้ค่านิยมแก่แนวคิดเรื่องการใช้ชีวิตแบบสอดประสานกลมกลืนกับโลกและจักรวาล หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว และการยอมรับในชะตากรรมชีวิตที่มีอาจหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งนั่นก็คือ การมุ่งเน้นวิพากษ์เกี่ยวกับสถานะความเป็นมนุษย์นั่นเอง เพื่อให้เกิดสถานะมนุษย์ที่สมบูรณ์พร้อมทั้งทางกายภาพ และทางจิตวิญญาณ แต่กระนั้น ก็ยังมีการสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่มีความจำเพาะเจาะจง แตกต่างกัน ตามภูมิปัญญาดั้งเดิมของแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างด้วย เช่น ความเชื่อเรื่องวิญญาณของจีน แนวคิดของชาวญี่ปุ่นเกี่ยวกับการต้องการการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม แก่งอิทธิพลยาภูเขา วัฒนธรรมเรื่องสีของจีน การแสดงศิลปะนาฏศิลป์ของไทย ประเพณีไทย แพทย์แผนจีน สังคมเมืองแบบเกาหลียุคใหม่ ฯลฯ ซึ่งข้อสรุปดังกล่าวนี้สอดคล้องกับข้อสันนิษฐาน ทั้งนี้ภูมิปัญญาต่างๆของชาวจีนถูกหยิบยกขึ้นมาวิพากษ์เป็น

คู่เปรียบเทียบเชิงคุณค่ากับภูมิปัญญาของโลกตะวันตกอย่างชัดเจนที่สุด และถูกถ่ายทอดมากกว่าภูมิปัญญาหรือวัฒนธรรมของประเทศอื่นๆ ในเอเชีย โดยเฉพาะการเปรียบเทียบกับภูมิปัญญาความรู้เชิงเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ (Science rationalism) ของตะวันตกอาจด้วยเพราะภูมิปัญญาของประเทศจีนนั้นเป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่สำคัญของแต่ละประเทศในทวีปเอเชีย เช่นเดียวกับภูมิปัญญาของประเทศอินเดียนั่นเอง

ในประเด็นการถ่ายทอดลักษณะทางวัฒนธรรมนั้น ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียเน้นถ่ายทอดมายาคติ ภูมิปัญญา หรือความเชื่อต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ (Mysticism) และจิตวิญญาณเป็นสำคัญ (Mind and spiritual approach) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเหตุผลทางด้านการตลาดที่เห็นว่า เรื่องดังกล่าวนี้สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายกว่าการถ่ายทอดลักษณะวัฒนธรรมแบบจำเพาะเรื่องอื่นๆ ที่ยากแก่การเข้าใจ โดยเฉพาะการถ่ายทอดเรื่องราวดังกล่าวต่อผู้ชมในกลุ่มตลาดระดับระหว่างประเทศ (International market) ที่ไม่ใช่กลุ่มประเทศในเอเชีย

ความหมายต่างๆ ของตัวบทที่พบจากการวิเคราะห์ในแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่องนั้นเป็นการปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม (Socio-cultural practice) ที่ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ที่แวดล้อมเหตุการณ์หรือเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้แก่ บริบททางการเมือง บริบททางด้านเศรษฐกิจ บริบททางด้านสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลายตามยุคสมัยและประเทศที่ถูกใช้เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้ สอดคล้องตามแนวคิดเกี่ยวกับวาทกรรมที่ได้ทำการรวบรวมศึกษาไว้

สำหรับบริบทที่ถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียมากที่สุดได้แก่ บริบททางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก โดยเฉพาะลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมตามภูมิปัญญาดั้งเดิมของแต่ละประเทศเอเชียผู้ร่วมสร้าง เช่น ลักษณะไทย ลักษณะจีน เป็นต้น ทั้งนี้ได้มีการสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมตามยุคสมัย เช่น บริบทสังคมไทยยุคศักดินาได้มีการสะท้อนให้เห็นถึงด้วยลักษณะความไม่เท่าเทียมกันของคนในสังคม ผู้ชายเป็นใหญ่เหนือหญิง และยังเป็นระบบอุปถัมภ์ที่มีอำนาจยศศักดิ์หรือมีฐานะดีก็จะรับเอาคนมาอยู่ในอุปถัมภ์มาก , บริบทสังคมเมืองยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นของประเทศเอเชียชาติใดก็ตามต่างก็เป็นลักษณะของสังคมแบบเดียวกันที่มีความเจริญรุดหน้าตามอย่างโลกตะวันตกหรือสังคมยุคโลกาภิวัตน์ ในภาพยนตร์ก็จะมีการสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของผู้คนได้อย่างสอดคล้องกับบริบทดังกล่าวด้วยเช่น ผู้คนชาวตะวันออกยุคนี้ยึดมั่นในแนวคิดวัตถุนิยม บริโภคนิยม ถือเงินเป็นใหญ่ เป็นโลกแห่งข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน ยึดถือและใช้ชีวิตแบบพึ่งพิงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอันทันสมัยต่างๆ อยู่มาก เป็นต้น

นอกจากนี้ หากพิจารณาตามแนวคิดสกุลหลังอาณานิคม (Postcolonialism) ที่ว่าด้วยชุดขององค์ความรู้ของชาวตะวันตกที่พยายามจะประดิษฐ์ภาพเหมารวมของโลกตะวันออกให้เป็นแบบชั่วคราวข้าม โดยถือชาวตะวันออกว่าเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีสถานะต่ำกว่า หรือแยกว่าชาวตะวันตกที่ถือตนว่าเป็นผู้มีอารยะและมีภูมิปัญญาความรู้ต่างๆแบบตะวันตกที่สูงค่ายิ่งกว่านั้นพบว่า ผลจากการศึกษาภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย นั้น ได้ชี้ให้เห็นถึงการปฏิเสธแนวคิดดังกล่าวข้างต้น เนื่องจากไม่สามารถที่สรุปภาพหรืออัตลักษณ์ของชาวตะวันออกให้เป็นแบบภาพตายตัวหรือเหมารวมได้อย่างสมบูรณ์แบบ เพราะแค่เพียงในหมู่มวลชาวเอเชียด้วยกันเองก็ยังมีลักษณะจำเพาะทางสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลายที่สอดคล้องตามข้อสันนิษฐานการวิจัย เช่น ลักษณะจีน ลักษณะไทย ลักษณะญี่ปุ่น ลักษณะเกาหลี เป็นต้น นอกจากนี้ภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย ยังได้ให้คุณค่าแก่อัตลักษณ์ทางสังคมวัฒนธรรมในแบบของโลกตะวันออกเอง หรือแบบจำเพาะของชาติชาวเอเชียที่เราทำการศึกษาให้มีความสูงค่าสูงกว่าของโลกตะวันตกอีกด้วย ทั้งในด้านของการยกให้เห็นคุณค่าทางศาสตร์หรือภูมิปัญญาแบบตะวันออกและของชาติเอเชียผู้ร่วมสร้างนั้นๆ เช่น อักษรประดิษฐ์จีน คัมภีร์เทศศาสตร์กามาสูตราของอินเดีย ศิลปะนาฏศิลป์ของไทย ปรัชญาชาของญี่ปุ่น แพทย์แผนจีน เป็นต้นที่ทรงคุณค่าแก่มวลมนุษยชาติไม่แพ้ภูมิปัญญาของโลกตะวันตก และนอกจากนี้ยังยกคุณค่าให้แก่แนวคิดเกี่ยวกับใช้ชีวิตแบบโลกตะวันออกที่เป็นแนวทางที่คิดว่าแนวทางของโลกตะวันตกที่ยึดถือตัวตนและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากจะทำให้การดำรงชีวิตอยู่บนโลกนี้มีแต่ความสุขภายใต้สังคมโลกที่สับสนวุ่นวาย และเต็มไปด้วยความขัดแย้งต่างๆมากมาย ได้แก่ การใช้ชีวิตแบบสอดคล้องประสานกลมกลืนกับโลกและจักรวาลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวนี้ (harmony being) นั่นเอง อีกทั้งยังมีการชี้ให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดจากการที่ผู้คนในโลกตะวันออกยุคปัจจุบันที่ปล่อยให้ความคิด ความเชื่อ หรือวัฒนธรรมของตะวันตกมาครอบงำอีกด้วย เช่น การประกอบสร้างความจริงหรือการจัดระเบียบวาระของโลกที่น่าเชื่อถือของวัฒนธรรมการผลิตแบบฮอลลีวูด และจากสื่อมวลชนยุคของข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดนตามอิทธิพลโลกตะวันออกที่อาจสร้างความคิด ความเชื่อต่างๆแก่ชาวโลกตะวันออกที่ไม่เหมาะสมหรือสอดคล้องกับสภาพบริบททางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกที่แตกต่าง รวมทั้งการชี้ให้เห็นโทษของแนวคิดวัตถุนิยม เป็นต้น ทั้งหมดนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นภัยคุกคามแบบจักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม (cultural hegemony) หรือเกิดเป็นอาณานิคมทางวัฒนธรรมขึ้นมาทั้งๆที่หมดยุคอาณานิคมทางการเมืองในศตวรรษที่ 19 ไปแล้ว

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชียถือเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการต่อสู้ช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรมในยุคที่ทั่วทั้งโลกแทบจะหาความแตกต่างกันไม่ได้ เนื่องจากแต่ละสังคมทั่วโลกพยายามจะผลักดันตัวเองให้ก้าวไปสู่ความทันสมัย ความมีอารยะที่เป็นอิทธิพลจาก

กลไกในการสร้างสรรค์ให้เป็นแบบเดียวกันอย่างตะวันตก (Western synchronization) ที่ทำให้เราเห็นความสำคัญและความจำเป็นในการกระทำตามสมัยนิยมจนบางครั้งอาจหลงลืมในอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนที่แท้จริงของตนไป หรือไม่ก็เป็นการทำให้สังคมหรือประเทศของตนนั้นตกอยู่ในสถานะแบบอาณานิคมด้วยตัวของตัวเอง (auto-colonization) ภายใต้อิทธิพลของการครอบงำทางวัฒนธรรม (hegemony) ทั้งที่เกิดขึ้นด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ความพยายามหนึ่งในการหาทางออกที่จะกระทำได้อีกคือการมุ่งเน้นในการตระหนักถึงอัตลักษณ์ของตน (identity awareness) หรือเป็นวิถีทางที่มุ่งเน้นความสำคัญทางชาติพันธุ์ (ethocentrism) ที่มีความแตกต่างหลากหลายแม้ในกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน ภายใต้โลกที่มีความเหมือนเป็นอย่างเดียวกันหมดด้วยกระแสโลกาภิวัตน์ (globalisation)

โดยอีกนัยหนึ่งนั้น มันถือเป็นความพยายามของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เพื่อวิพากษ์ความเป็นตัวตนแบบจำเพาะหรืออย่างมีเอกลักษณ์ของชาวตะวันออกเองให้โลกได้รับรู้ นอกเหนือจากการวิพากษ์โดยทั่วไปอย่างที่มีอยู่ในแวดวงวิชาการตะวันตกที่มุ่งวิพากษ์ความเป็นตัวตนของชาวตะวันออกแบบภาพตายตัวเพื่อทัดทานกับการนำเสนอของอำนาจสื่อต่างๆ ในโลกตะวันตก เช่นภาพลักษณ์ชาวตะวันออกในภาพยนตร์ฮอลลีวูด หรือวรรณกรรมที่มุ่งวิพากษ์ระหว่างภาพลักษณ์ชาวตะวันออกที่ชาวตะวันออกให้นิยามตัวเอง กับภาพลักษณ์จีนที่ฮอลลีวูดสร้างให้เป็นหรือนำเสนอด้วยความเข้าใจแบบมีอคติ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ลักษณะตะวันออกที่กล่าวถึงก็เป็นเพียงลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมหรือตัวตนของชาวตะวันออกเพียงชาติใดชาติหนึ่ง เช่นภาพลักษณ์จีนแต่กระนั้นก็ยังถูกชาวตะวันตกเหมารวมให้เป็นตัวแทนความเป็นตะวันออกทั้งหมด ทั้งที่มีความหลากหลายที่เป็นลักษณะจำเพาะทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศทั้งหลายในกลุ่มชาติตะวันออกอยู่

อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้ก็ไม่ได้มุ่งเน้นที่จะประเมินค่าโดยเปรียบเทียบว่า ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมหรือองค์ความรู้แบบโลกตะวันออก กับโลกตะวันตกนั้น ของใครจะมีคุณค่าที่สูงส่งกว่ากัน แต่ผู้วิจัยมีความต้องการให้ผลที่ได้จากการศึกษาภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียในงานวิจัยนี้เป็นหนทางหนึ่งให้ผู้ชมจะได้ตระหนักถึงการเลือกรับเอาสิ่งที่เป็นภูมิปัญญาของทั้งโลกตะวันตก และตะวันออกมาปรับประยุกต์ใช้ร่วมกันอย่างประนีประนอมและก่อประโยชน์ เช่นการใช้ชีวิตอย่างสอดคล้องประสานกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกับทุกสรรพสิ่งบนโลกใบนี้รวมทั้งเคารพในทุกสรรพสิ่งนั้นด้วยอันเป็นวิถีแบบตะวันออกภายใต้โลกยุคสมัยใหม่นี้ แทนที่จะมุ่งทำลายทรัพยากรเพื่อหาประโยชน์สุขในโลกนี้เป็นสำคัญตามแนวคิดแบบระบบเศรษฐกิจทุนนิยมของโลกตะวันตกเป็นสำคัญ

ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการเท่านั้น โดยไม่ได้วิเคราะห์องค์ประกอบด้านอื่นๆของภาพยนตร์ เช่น รูปแบบ หรือสไตล์ ของภาพยนตร์ หรือเทคนิคการผลิต
2. เนื่องจากเวลามีจำกัดผู้วิจัยไม่อาจเข้าถึงตัวผู้ร่วมสร้างภาพยนตร์ไทย-เอเชียได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งส่วนใหญ่แล้วไม่ต้องการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทนี้ ไม่ว่าจะเป็นด้านการผลิตหรือด้านธุรกิจ โดยส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นความลับทางธุรกิจ และเกรงจะผิดต่อสัญญากับผู้ร่วมสร้างชาติอื่นๆเนื่องจากการเขียนข้อสัญญาเรื่องผลประโยชน์ชัดเจน
3. ในการทำวิจัยเรื่องนี้ พบลักษณะวัฒนธรรมประเภทต่างๆอยู่มากซึ่งถูกถ่ายทอดอย่างสำคัญในเนื้อหาภาพยนตร์ ได้แก่ ลักษณะวัฒนธรรมทางวัตถุ ทางการกระทำ และความรู้ความเชื่อ แต่เนื่องด้วยเวลามีจำกัดจึงอาจทำให้ข้อมูลในเรื่องดังกล่าวนี้อาจไม่สมบูรณ์เพียงพอที่จะสรุปหาความหมายที่แท้จริงทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออก หรือของแต่ละชาติเอเชียผู้ร่วมสร้างได้อย่างชัดเจน หรือมีความเที่ยงตรงโดยสมบูรณ์แบบได้ แต่อย่างไรก็ดีผู้วิจัยก็ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางสังคม ความรู้ ความคิด ความเชื่อ รวมถึงวัฒนธรรมต่างๆทั้งเนื้อหา บริบทที่เกี่ยวข้องโดยศึกษาในเชิงประวัติศาสตร์ด้วย ประกอบกับความรู้หรือผลจากงานวิจัยของผู้วิจัยท่านอื่น ๆ ก่อนหน้านี้ด้วยทั้งชาวไทย และต่างประเทศ ก่อนที่จะตีความค้นหาความหมายในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ทำการศึกษาเพื่อให้ความถูกต้องสอดคล้องกับข้อเท็จจริงมากที่สุดอย่างสุดความสามารถเท่าที่จะทำได้

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. ผลการวิจัยได้เป็นภาพสะท้อนถึงลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมในภาพรวมของชาวตะวันออกและลักษณะจำเพาะตัวของแต่ละชาติเอเชียผู้ร่วมสร้าง รวมถึงการเผชิญหน้ากับรูปแบบสังคมวัฒนธรรม หรือความรู้ ความคิดแบบโลกตะวันตกที่ทรงอิทธิพลต่อผู้คนทั่วโลก และชาวตะวันออกยุคใหม่อย่างมาก
2. สำหรับคนในสังคมไทย ควรรับรู้และตระหนักถึงศิลปวัฒนธรรม ความรู้ความเชื่อต่างๆ และภูมิปัญญาของไทยที่ทรงคุณค่าเพื่อรักษาให้คงอยู่ต่อไป

3. สำหรับผู้ที่มีอำนาจและมีส่วนเกี่ยวข้องกับการดูแลสังคมวัฒนธรรมควรให้ความใส่ใจและส่งเสริมให้เกิดจิตสำนึกให้คนไทย และคนเอเชียด้วยกัน ได้ตระหนักถึงศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาของโลกตะวันออกที่ทรงคุณค่าเพื่อรักษาให้คงอยู่ต่อไป หรือรู้จักประยุกต์นำข้อดีมาปรับใช้กับแนวคิดหรือภูมิปัญญาของโลกตะวันตกที่ทรงอิทธิพลต่อคนทั่วทั้งโลกรวมถึงคนตะวันออกอย่างในปัจจุบันนี้ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับสื่อในฐานะที่ช่วยสร้างสรรค์เผยแพร่วัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้ทั่วโลกได้รับรู้

4. สำหรับผู้สร้างหรือผู้ผลิตภาพยนตร์ ควรส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางสังคมวัฒนธรรมผ่านสื่อภาพยนตร์อย่างมีนัยสำคัญไม่ใช่เป็นเพียงแค่การปรากฏลักษณะทางวัฒนธรรมอย่างไร้ความหมายหรือขาดหลักการเหตุผลที่น่าเชื่อถือ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทย และกลุ่มผู้สร้างชาวเอเชียชาติอื่นที่เป็นพันธมิตรในการร่วมสร้างภาพยนตร์ของไทยและเอเชีย ทั้งนี้เพื่อให้ได้ใช้ประโยชน์หรือกำหนดบทบาทหน้าที่ให้แก่สื่อภาพยนตร์อย่างมีคุณค่าแท้จริงต่อการสร้างพื้นที่ทางสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกหรือหมู่ชาวยุโรปเอเชียให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางต่อสังคมโลกทั่วไป โดยเฉพาะควรส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดถึงแนวคิดหรือภูมิปัญญาของโลกตะวันออกแต่ดั้งเดิมที่ดั้งเดิมควรค่าแก่การรักษา และขณะเดียวกันก็วิพากษ์ให้เห็นถึงข้อเสียของแนวคิดหรือภูมิปัญญาของโลกตะวันออกบางประการที่ไม่อาจใช้ได้อย่างเหมาะสมนักกับบริบทยุคร่วมสมัย หรือสังคมยุคใหม่ในปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อหาหนทางที่ประนีประนอมกันระหว่างแนวคิดของโลกตะวันออก และโลกตะวันตกต่อไป

5. สำหรับนักวิจัยในอนาคต ควรนำผลการศึกษาวิจัยวิจัยเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวนี้ไปเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาทางด้านสังคมวัฒนธรรมของชาวตะวันออกในแนวทางอื่นๆต่อไป

ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต

1. ควรทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ ในด้านวัตถุประสงค์ ผลดีผลเสียหรือกลยุทธ์ต่างๆในการรวมกลุ่มเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ รวมถึงในแง่ของกลยุทธ์ในการผลิตหรือสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันของกลุ่มผู้สร้างชาวไทยกับเอเชียที่มีต่อภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย - เอเชียที่ทำการศึกษาเพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์มากขึ้น

2. ควรทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้รับสารในเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้ความหมาย และอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย - เอเชีย ต่อไป

3. ควรมีการวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านอื่นๆของภาพยนตร์เพิ่มเติม เช่น เทคนิคการถ่ายทำทางภาพยนตร์ หรือ องค์ประกอบที่สัมพันธ์กับตระกูล (genre) ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ทำการศึกษาในแต่ละเรื่อง เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงจุดร่วมและจุดที่แตกต่างระหว่างภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย – เอเชีย กับ ภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่ยึดตามแบบฉบับหรือแนวทางของตระกูล (genre) ต่างๆของภาพยนตร์
4. ควรทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบ และเนื้อหาของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย กับ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด หรือ ภาพยนตร์ไทยที่ปรากฏในช่วงเวลาเดียวกันเพื่อศึกษาหาความเหมือน หรือ ความแตกต่างที่พบ เพื่อจะให้เห็นถึงภาพสะท้อนของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ว่ามีการพัฒนา หรือมีคุณค่าต่อวงการภาพยนตร์ไทย และวงการภาพยนตร์เอเชียอย่างไร
5. ควรทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้ แนวคิด รวมถึงบริบทต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสังคม วัฒนธรรมของชาวตะวันออก โดยเฉพาะลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศผู้ร่วมสร้างไทย-เอเชีย เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ถูกต้องและสอดคล้องกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กองการสังคีตศิลป์. พิธีไหว้ครูตำราครอบโขนละคร. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2503.

กนกวรรณ ไม้สนธิ์. การต่อรองอำนาจของผู้หญิงจากการนำเสนอเรือนร่างผ่านสื่อนิยายสารไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่สอง. กรุงเทพฯ : เอดิชั่น เพรสโปรดักส์, 2542.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรสโปรดักส์, 2544.

เกลดน เอช มุลลิน. มรดกสติแบบชิเบต พุทธวิธีเพื่อต้อนรับความตาย .แปลโดย ภัทรพร สิริกาญจน. กรุงเทพฯ : ศูนย์-ไทย-ชิเบตศึกษา, 2533.

จิตรา ก่อันทเกียรติ. เฮง-เฮง-ฮง-ชก(ธรรมเนียมนี้คือคำพร). พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ:

อัมรินทร์พรินดีงแอนด์พับลิชชิง จก.(มหาชน), 2541.

จินดา จำเริญ. สารานุกรมเกี่ยวกับเกาหลี. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สถาบันเอเชียศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2545.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน . วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ชนิดร ภู่กาญจน์. แก่นแท้ดนตรีไทย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ, 2544.

ชัย เรื่องศิลป์. การละเล่นของเด็กไทย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฝันอ้อ, 2531.

ทองเพียร สารมาศ (อนุสรณ์พระราชทานเพลิงศพพระอานวยสังฆนันต์). พิธีต่างๆในศาสนาสมเด็จ. กรุงเทพฯ: เจริญธรรม, 2520.

ทวีป วรดิลก. การเมืองทมิฬ ตอน อาณาจักรยาภูเขา. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุภาพใจ, 2539.

เทพชู ทับทอง. กรุงเทพฯในอดีต. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุภาพใจ, 2540.

น. ณ ปากน้ำ. แบบแผน บ้านเรือนในสยาม:เรือนไทย เรือนปั้นหยา เรือนมะนิลา เรือนขนมปังจิง.

พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ด้านสุทธาการพิมพ์, 2535

นงค์นุช ไพโรพิบูลยกิจ.เรือนไทย. กรุงเทพฯ: เอส.ที.พี.เวิลด์ มีเดีย จก., 2542

นพพร สุวรรณพานิช.มมญี่ปุ่น.พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: พีราบ, 2541

นิตยา (พลพิพัฒน์พงศ์)ชวี.วัฒนธรรมจีน. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สุริยาสาสน์, 2544

นิธิ เอียวศรีวงศ์. ว่าด้วย ความคิด ตัวตน และอคติทางเพศ ผู้หญิง เกย์ เพศศึกษาและกามารมณ์.

พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2545.

นิภาภัทร อภิภัทรพานิชย์. ตะวันออกในตะวันตก ภาพลักษณ์ความเป็นจีนในนวนิยายของนักเขียนสตรีอเมริกันเชื้อสายจีน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ บัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

นุกูล ชมภูนิช. บ้านไทยเอกลักษณ์ของชาติ. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: โอ.เอ.พรินต์ติ้งเฮาส์, 2530. บันทึกโหรหลวง. จุลสารวิมานเมฆ2, 11(ก.พ.-มี.ค. 2542)

ประยงค์ อนันตวงศ์. ศาลพระภูมิ. วารสาร วิทยุสราญรมย์4, 13(ต.ค.-ธ.ค. 2544), หน้า125-131

ประสาน ต่างใจและชนพรรณ สิทธิสุนทร(บรรณาธิการ). มุมมองเรื่องความตายและภาวะใกล้ตาย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ:โครงการจัดพิมพ์คืบไฟ มูลนิธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา, 2539.

ประสิทธิ์ สวาสดิ์ญาติ. ระบบเครือญาติและการจัดระเบียบสังคม. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ผะ อป โปษะกฤษณะ, ฐะปนี นาคทรพร และศิวพร สุคนธพงเฒ่า. การละเล่นของเด็กภาคกลาง. โครงการเผยแพร่-เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ, 2522.

พิงพิศ เทพปฏิมา. การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

ไพโรจน์ แสงจันทร์. สถาปัตยกรรมบ้านพักอาศัย. กรุงเทพฯ: กรมการฝึกหัดครู, 2536.

ภัทริยา กัลยานาม. ตำนานและศาสนาใน วอด คริมส์ เมย์ คัม : การศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายกับภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาอักษรศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

มลณี นิลมาลี. การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตก จากสื่อนิยายและสื่อภาพยนตร์ เรื่อง “กาเหว่าที่บางเพลง” และ “Village of the Damned”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

ไมเคิล แฮร์ริส บอนด์. ไปรษณีย์ชาวจีน. แปลโดย ยิปซี. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว, 2541.

ยุค ศรีอาริยะ. มายาโลกาภิวัดน์. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2544.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ประเภทบันเทิงเพื่อการส่งออก: กรณีศึกษา ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

วรางคณา จันลา. การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

- วิไลลักษณ์ สายเสน่ห์. การศึกษาเปรียบเทียบทฤษฎีเกี่ยวกับการตายและการเกิดใหม่ในพุทธศาสนานิกายเถรวาทกับนิกายวัชรยาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาอักษรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.
- วิสูตร พุฒวลักษณ์. กรรมการบริษัท ไทย เอนเตอร์เทนเมนท์. สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2547.
- เชอเกียม ตรุงปะ รินโปเช. คัมภีร์มรณศาสตร์. แปลโดย อนุสรณ์ ตีปยานนท์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิโกมล คีมทอง, 2534.
- ส. พลายน้อย. ขุนนางสยาม. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2537.
- ส. พลายน้อย. เล่าเรื่องเมืองญี่ปุ่น. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: แพรวพิทยา, 2512.
- ส. ศิวรักษ์. จริยธรรมทางเพศในสังคมพุทธ. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: ส่องสยาม, 2538.
- สมักร บุราวาศ. วิชาปรัชญา. พิมพ์ครั้งที่สี่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม, 2544.
- สุนทร ณ รังสี. พุทธปรัชญาจากพระไตรปิฎก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- สุวัฒน์ จันทระจาง. ความเชื่อของมนุษย์เกี่ยวกับปรัชญาและศาสนา. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุขใจ, 2540.
- เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ และรศ. วุฒิชัย มูลศิลป์. กินเพื่ออายุวัฒนะ: วิถีสุขภาพด้วยอาหารตามแบบจีน. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: แพรวพิทยา, 2532.
- อภิชัย ชัยจรุณ, วิทวัส วัฒนาวินบูลและเผด็จ เอี่ยมแสงธรรม. แทงเข็ม. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: ยินหยาง, 2544.
- อมรา กล้าเจริญ. สุนทรียนาฏศิลป์ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2542.
- อมรา พงศาพิชญ์และปรีชา คุวินทร์พันธุ์(บรรณาธิการ). ระบบอุปถัมภ์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- อวยชัย สังสนา. วาทกรรมสื่อความหมายของ นิวัตติ กองเพียร นู้ดคอลัมน์ ในหนังสือพิมพ์รายวันและนิตยสารรายสัปดาห์มติชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาวารสารสนเทศ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- อารตี อภิวงษ์งาม. ความแตกต่างระหว่างค่านิยมของคนไทยและคนญี่ปุ่น เข้าใจคนญี่ปุ่น โดยผ่านทางวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อและศาสนา. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์, 2542.
- อีฟหลิน ลิป. ศาสตร์ลับเกี่ยวกับความเชื่อและไสยศาสตร์จีน. แปลโดย บรรยง บุญฤทธิ. พิมพ์ครั้งแรก: สำนักพิมพ์น้องใหม่, 2535.
- เอกรงค์ ภาณุพงษ์. ขอโทษที่รักเธอเป็นเลสเบี้ยน. พิมพ์ครั้งที่หนึ่ง. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์, 2546.

ภาษาอังกฤษ

- Bordwell, David, Staiger, Janet, and Thompson, Kristin. The Classical Hollywood Cinema: film style and mode of production to 1960. New York: Columbia University Press, 1985.
- Cees J.Hamelink. The Relationship Between cultural Identity and Modes of communication. Communication yearbook12, 1989: 417-425.
- Clarke, J.J. Oriental Enlightenment : the Encounter Between Asian and Western Thought. First published. London : Routledge, 1997.
- Dick, Bernard F. Anatomy of film. Third published. New York: St.Martin's Press, 1998.
- Fairclough, Norman. Discourse and social change. First published. Cambridge: Polity Press, 1992.
- Jame Monaco. HOW TO READ A FILM. Second published. New York: Oxford University Press, 1977.
- Kwok-kan Tam. Taoism and the Chinese View of Literary Communication. Communication Theory : The Asian persrective. 1989: 105-123.
- Linda C. Ehrlich &Naomi Tonooka. The Individual in Japanese Discourse : the Artist as Speaker. Communication Theory : The Asian Persrective. 1989:139-147.
- Louise Giannetti. Understanding Movies. Fifth edition.New Jersey : Prentice-Hall Inc., 1972.
- Mary Murray. The Law of the Father?:Patriarchy in the transition from feudalism to capitalism. First pulished.London: Routledg,1995.
- Michael Allen. Contemporary US Cinema. First pulished: Pearson Education Limited, 2003.
- Muneo Jay Yoshikawa. Japanese and American Modes of Communication and Implications for Managerial and Organisational Behavioys. Communication Theory : The Asian Persrective. 1989: 150-181.
- Parichat Phromyothi . INFLUENCES OF HOLLYWOOD MOVIES ON CONTEMPORARY THAI FILMS : OF ACTION-THRILLER AND HORROR GENRES. Master's Thesis, Department of Thais Studies.Faculty of Arts.Chulalongkorn University, 2000.
- Schatz, Thomas. Hollywood genres:formulas, filmmaking,and the studio system. First pulished. New York: Mcgraw-Hill, 1981.
- Servaes Jan . Cultural Identity and Modes of Communication. Communication yearbook12 . 1989: 383-416.

Sogyal Rinpoche. the Tibetan Book of Living and Dying. Edited by Patrick Gaffney and Andrew Harvey: Bookmarque , 2002.



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่องย่อภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย

1. ภาพยนตร์เรื่อง *จัน ดารา*

จัน ดารา ได้ถือกำเนิดขึ้นมาจากความผิดพลาด และความเกลียดชัง โดย ดารา ผู้เป็นแม่ของจันนั้น เธอเป็นเศรษฐินีสาวสวยที่เคยถูกจอมคู่รักของน้ำวาด พร้อมทั้งลูกสมุนจุดไปข่มขืนเมื่อครั้งที่เดินทางไปเมืองพิจิตร บิดาของเธอจึงว่าจ้างให้ คุณหลวงแต่งงานกับดารา เพื่อแลกเปลี่ยนกับกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สิน และบ้าน แต่แล้วดารา ก็เสียชีวิตทันทีที่คลอดจัน ทำให้คุณหลวงโกรธเกลียดจันมากและไม่สนใจเลี้ยงดูเขา คุณหลวงตั้งชื่อให้เขาว่า จัน หรือ จัญไร วิสนันท์

ด้วยความที่ไม่มีใครต้องการจัน น้ำวาดจึงลงมาจากพิจิตรเพื่อรับเลี้ยงจัน เป็นการไถ่บาปให้แก่ดารา แม้ว่าน้ำวาดต้องยอมสละตนยอมเป็นเมียของคุณหลวง และเมื่อครั้งที่จันอายุได้ 4 ปี กลางดึกคืนหนึ่งคุณหลวงมานอนกับน้ำวาดโดยไม่เกรงต่อสายตาดันเลย จนต่อมาไม่นาน น้ำวาดก็ให้กำเนิดคุณแก้ว หรือวิไลเรข วิสนันท์ เธอผู้นี้เป็นลูกรักของคุณหลวง และเป็นคู่รักของจัน

ในช่วงเวลานับตั้งแต่ ดาราเสียชีวิต จนมาช่วงน้ำวาดตั้งท้องนั้นคุณหลวงก็เริ่มใช้ชีวิตสำล่อนหาความสุขกับผู้หญิงในบ้านอย่างไม่เกรงต่อสายตาใคร คุณหลวงถูกกิเลสเรื่องกามครอบงำ แม้กระทั่งข่มขืนคุณแก้วลูกสาวตนจนท้อง

เนื่องจากจันเติบโตมาพร้อมกับความเกลียดชังของคุณหลวง และมักโดนคุณหลวงบันดาลโทสะหรือทำร้ายโดยการลงโทษอย่างรุนแรงเสมอ จันจึงชิงชังคุณหลวงมากคิดแก้แค้นทุกวิถีทางที่ทำได้ ไม่ว่าจะเป็นการพยายามยึดเอาทุกอย่างมาเป็นของตน และได้เมียของคุณหลวงมาเป็นของตนด้วย เช่นคุณบุญเลี้ยง ผู้เป็นมารดาแห่งกามโลกีย์ของจันตั้งแต่วัยหนุ่ม กระทั่งบ่าวไพร่ผู้หญิงในบ้านวิสนันท์ รวมถึงการทำร้ายคุณแก้วด้วยการข่มขืนจนท้องเป็นการแก้แค้นแต่ต่อมาเธอก็ฆ่าลูกคนนั้นของเธอด้วยตนเอง แม้คุณหลวงจะพ่ายแพ้ไม่อาจแสดงอำนาจข่มเหงจันได้อีก เขาเป็นอัมพาต และทรัพย์สินทั้งหมด รวมทั้งบ้านก็ตกเป็นของจัน แต่จันก็ไม่ได้มีความสุขกับสิ่งเหล่านี้เลย การกระทำของเขาทำให้เกิด โศกนาฏกรรมต่างๆมากมาย สุดท้ายเขาจึงยุติการแก้แค้นต่างๆลงด้วยตัวเองเพราะสังเวชใจในการกระทำของตน และชาติกำเนิดของตนเองที่ในที่สุดแล้วหลังจากที่จันได้ไปสืบหาความจริงที่พิจิตรเขาก็ได้รับรู้ว่า จอมไม่ไช้พ่อของเขา เพราะหลังจากที่จอมข่มขืนดาราแล้วเขาก็โดนลูกสมุนฆ่าตาย และชายมากมายต่างข่มขืนดาราแม่ของจัน จนไม่อาจรู้ได้ว่าใครคือพ่อที่แท้จริงของเขา

2. ภาพยนตร์เรื่อง *Three : อารมณ์ อารรพ อามาต*

2.1 ภาพยนตร์เรื่อง *Memories*

ณ ประเทศเกาหลี ชายคนหนึ่งสูญเสียความทรงจำหลังจากการสูญหายไปของภรรยา เขาพอจะจำได้แต่เพียงว่า ความสัมพันธ์ของเขากับเธอไม่ค่อยราบรื่นนัก นอกจากนี้หลังการจากไปของภรรยา ก็ปรากฏว่ามีเหตุการณ์แปลกประหลาดต่างๆ เกิดขึ้นกับเขามากมาย รวมถึงฝันร้ายต่างๆ ซึ่งทั้งหมดทำให้เขานึกไปถึงว่าอาจเกิดเหตุการณ์ร้ายกับภรรยาของเขาก็เป็นไปได้

ขณะเดียวกันหญิงสาวคนหนึ่ง เธอตื่นขึ้นมาที่ถนนสายหนึ่งพร้อมกับความงุนงง สับสน และสูญเสียความทรงจำ ไม่รู้แม้แต่ภูมิลำเนาของตน ดังนั้นเธอจึงคิดออกเดินทางเพื่อกลับบ้านของเธอตามร่องรอยหลักฐานที่พอมืออยู่ และภาพในมโนสำนึกของเธอที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้น ขณะเดินทาง เธอต้องพบเจอกับเรื่องราวประหลาดและน่าสะพรึงกลัวต่างๆ มากมาย ต่อมาเธอก็ได้เดินทางมาถึงบ้านสำเร็จ และความทรงจำทั้งหมดก็กำลังกลับคืน ในเวลาเดียวกันนั้นเองที่ชายคนผู้สูญเสียภรรยาคนนั้นก็กำลังเริ่มจะฟื้นคืนความทรงจำทั้งหมดกลับมา สุดท้ายแล้วความจริงที่เป็นภูมิหลังของชายและหญิงคู่นี้ก็เป็นเรื่องเดียวกัน คนทั้งคู่เป็นสามีภรรยา กัน แต่เป็นเรื่องที่น่าเศร้าอย่างมาก เมื่อหญิงสาวผู้นั้นพบกับความจริงที่ว่า ขณะนี้เธอตายไปแล้ว โดยสามีเป็นผู้ฆ่าเธอเอง และประสบการณ์แปลกประหลาดอันน่าสะพรึงกลัวทั้งหลายที่เธอได้ประสบมาทั้งหมดก่อนหน้านี้ก็เป็นประสบการณ์ของชีวิตหลังความตายนั่นเอง

2.2 ภาพยนตร์เรื่อง *The Wheel*

ครูเต่าเจ้าของคณะหุ่นละครเล็ก ที่แต่ก่อนเคยมีฐานะมั่นคงจากการออกแสดงหุ่นเลี้ยวชีพ แต่แล้วคำเล่าลือเรื่องคำสาปของหุ่นละครเล็กก็ปรากฏ เมื่อครูเต่าเริ่มล้มป่วยจนมีอาเจียน แสดงได้เช่นเดิมจนคนในคณะหนีหาย และต้องล้มเลิกคณะในที่สุด ด้วยความที่เกรงกลัวต่อคำสาป และไม่ยอมให้ใครนำหุ่นละครเล็กไปเป็นสมบัติของตน ครูเต่าจึงสั่งให้เมียและลูกของตนนำหุ่นละครเล็กไปทิ้งแม่น้ำ สุดท้ายก็โดนอำนาจคำสาปของหุ่นละครเล็กทำให้ตายทั้งครอบครัว

ครูทอง ผู้ได้รับรู้ถึงการล่มสลายถึงขณะหุ่นละครของครูเต๋า แต่ด้วยจิตใจคิดโลกจึงอยากเอาหุ่นของครูเต๋ามาไปครอบครอง แม้ว่าก้านเด็กในคณะของครูเต๋าคือเพื่อนเรื่องอำนาจคำสาปของมัน หรือแม้แต่ภาพในมโนสำนึกที่ปรากฏต่อครูทองก็ได้แสดงให้เห็นแล้วว่าหากครูทองคิดนำหุ่นไปเป็นของตนก็จะต้องพบกับหายนะด้วยอำนาจของมันจนต้องตายทั้งครอบครัวก็ตาม

2.3 ภาพยนตร์เรื่อง *Going Home*

ณ ประเทศฮ่องกง นายตำรวจชางก๊วกไว พร้อมลูกชาย ได้ย้ายเข้ามาอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์ที่เกือบร้างผู้คนแห่งหนึ่ง เขามีเพื่อนบ้านเพียงครอบครัวเดียวก็คือ ครอบครัวหุย หมอจิ้นที่อพยพมาอยู่ฮ่องกง ซึ่งหุย เป็นคนที่ชอบเก็บเนื้อเก็บตัว ไม่ชอบยุ่งกับใคร อยู่แต่ในห้องพักของตัวเอง ใช้ชีวิตไปวันๆหนึ่งอยู่กับการรักษาภรรยาที่ตายแล้วของเขาให้ฟื้นคืนชีพด้วยยาเงินด้วยความทุกข์ทรมาน และความหวัง ต่อมาวันหนึ่งลูกชายของชางก๊วกไวได้หายตัวไปอย่างลึกลับ เขาจึงออกตามหา แต่ก็ไม่พบ ด้วยความสงสัยว่า หุยอาจจับตัวลูกชายเขาไว้ในห้อง เขาจึงลอบเข้าไปห้องของหุย จนได้เห็นกับสิ่งที่น่าประหลาดใจก็คือ หุยใช้ชีวิตอยู่กับภรรยาที่ตายแล้ว แต่เขาก็กังขังปฏิบัติตัวกับเธอเหมือนเธอยังมีชีวิตอยู่ เมื่อหุยรู้ว่านายตำรวจชางก๊วกไวเข้ามาตนก็เข้าทำร้ายแล้วจับตัวเขากักไว้ในห้องของตนเพื่อรอวันเห็นความสำเร็จของเขา นั่นก็คือ วันที่ครบกำหนดที่ภรรยาเขาจะฟื้นคืนชีวิต จนเมื่อถึงวันครบกำหนด ภรรยาหุยกลับไม่ฟื้น และหุยก็ถูกตำรวจจับในคดีที่กักตัวนายตำรวจชางไว เขาจึงหนีการจับกุมจนโดนรถชนตาย สุดท้ายทั้งหุยและภรรยาก็ไม่อาจมีชีวิตอยู่บนโลกนี้ได้ แต่เขาก็ได้ไปใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขกับภรรยา และลูกสาวที่ตายไปก่อนหน้านี้ในโลกของชีวิตหลังความตาย ส่วนเด็กชางชางนั้นก็เดินทางกลับบ้านของตนหลังจากที่ได้ไปสัมผัสกับโลกของชีวิตหลังความตายที่อยู่ใกล้ๆกับอพาร์ทเมนต์นั้น โดยวิญญาณลูกสาวของหุยเป็นผู้นำพาไปนั่นเอง

3. ภาพยนตร์เรื่อง *The Eye : คนเห็นผี*

ณ ประเทศฮ่องกง หญิงสาวชื่อหม่านเธอตาบอดมาตั้งแต่อายุสองขวบ ลิบแปดปีต่อมาเธอเข้ารับการรักษาการผ่าตัด และสามารถกลับมามองเห็น ได้อีกครั้ง อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์แปลกๆที่เกิดขึ้นตามมาหลายเหตุการณ์ ทำให้เธอเชื่อว่า ยังมีอะไรอีกมากมายที่อยู่เหนือการมองเห็นของเธอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การปรากฏตัวของร่างเงาคำที่มากคอยรับคนตาย ทำให้เธอล่วงรู้ถึงชะตากรรมการตายของผู้คนในอนาคตได้ รวมถึงการมองเห็นภูติ ผี เหตุผลของเหตุการณ์ร้ายน่าสะพรึงกลัวต่างๆ

นั้นได้รับความกระจ่างขึ้น เมื่อเธอมองตัวเองในกระจกเงาแล้วพบว่า ภาพที่สะท้อนออกมา ไม่ใช่เธอแต่เป็นวิญญาณของหญิงสาวชาวจีนในไทยที่ชื่อหลิง ผู้บริจาคดวงตาให้เธอนั่นเอง

ภาพฝันร้ายต่างๆทำให้ห่านประสาทเสีย และรู้สึกแปลกแยกจากผู้อื่นมาก ดังนั้นเธอจึงตัดสินใจไปประเทศไทยพร้อมกับหมอลอซึ่งเป็นจิตแพทย์หนุ่มที่คอยดูแลเธอ การเดินทางครั้งนี้ไปเพื่อปลดปล่อยวิญญาณหลิง โดยหวังว่าเธอจะไม่เห็นเหตุการณ์ร้ายอีก และมีดวงตาที่เห็นเป็นปกติเท่ากับคนทั่วไป

อย่างไรก็ดี แม้ว่าเธอจะปลดปล่อยวิญญาณของหลิงสู่สுகติแล้ว แต่ในที่สุดเธอก็ยังคงมีชะตากรรมเหมือนหลิงเช่นเดิมไม่ว่าจะเป็นการเห็นภูติผี และชะตากรรมการตายของผู้คน กระทั่งเธอกลับมาตาบอดอีกครั้งในเหตุการณ์แก๊สระเบิดที่ถนนสายหนึ่งในเมืองไทย ขณะที่เธอกำลังจะช่วยเตือนผู้คนบนท้องถนนให้รอดพ้นจากความตาย กระนั้นเธอก็กลับมาใช้ชีวิตอย่างเป็นปกติสุขอีกครั้งแม้ว่าเธอจะตาบอดก็ตาม โดยมีหมอลอคอยดูแลอยู่เคียงข้าง

4. ภาพยนตร์เรื่อง *Nothing To Lose* : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นสูญ

ที่ประเทศไทย ณ บณขอดตึกแห่งหนึ่ง สมชาย และหญิงสาวชื่อ โโกโก้ ได้พบกันโดยบังเอิญ ขณะที่กำลังจะกระโดดตึกฆ่าตัวตายที่นั่น สมชายคิดฆ่าตัวตายเพราะหนี้สินจากการพนัน และโกโก้อยากฆ่าตัวตายเพื่อหนีชีวิตที่ไม่มีคนรักคนไหนเห็นค่าของเธอ กับหนีคดีฆ่าคนตาย แต่ในที่สุดทั้งคู่เกิดเปลี่ยนใจ และต่างคิดที่จะทำอะไรเพื่อตอบสนองความต้องการ และความสุขของคนก่อนที่จะฆ่าตัวตาย ไม่ว่าจะทดลองทำในสิ่งที่ทั้งคู่ชื่นชอบ เช่น เสพยเสพติด เล่นการพนัน ลักขโมย ชื่อสินค้า และใช้บริการต่างๆฟรีโดยไม่จ่ายเงิน ทำร้ายร่างกายหรือทรัพย์สินผู้อื่นเพื่อประชดสังคม ฯลฯ จนกระทั่งคิดหนีพนัน และโดนเจ้าของบ่อนพนันจับตัวไปทำร้ายเพื่อบังคับให้ใช้หนี้ ทั้งโกโก้และสมชายต่างใช้ชีวิตแบบนอกกฎเกณฑ์ของสังคมอย่างมาก สุดท้ายทั้งคู่กลายเป็นอาชญากรร้ายที่ก่อคดีทั้งปล้นและฆาตกรรม แต่ทั้งคู่ยังมีความหวังครั้งสุดท้ายที่จะเปลี่ยนชีวิตให้ดีขึ้น พวกเขาจึงตัดสินใจปล้นเงินจากธนาคาร เพื่อหวังนำเงินก้อนโตไปสร้างเนื้อสร้างตัว และเริ่มต้นชีวิตใหม่ อย่างไรก็ตามเขาก็ถูกตำรวจล้อมจับไว้ได้ แต่แทนที่พวกเขาจะยอมมอบตัว พวกเขากลับกระโดดตึกฆ่าตัวตายเพราะไม่มีอะไรจะเสียอีกแล้ว

5. ภาพยนตร์เรื่อง *Last Life In The Universe* : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล

เคนจิ ชายชาวญี่ปุ่นที่มาทำงานอยู่ในกรุงเทพฯ เขาใช้ชีวิตวันๆหนึ่งอย่างเรียบง่าย และ

หมกมุ่นอยู่กับการฆ่าตัวตาย ด้วยเห็นว่าความตายคือ ความสวยงาม เขาพยายามที่จะค้นหา ความหมายของการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์ ต่อมาในคืนหนึ่ง เขาปลั่งมือไปฆ่าเพื่อนพี่ชายผู้ซึ่งเป็น สมาชิกแก๊งยาสูบที่ฆ่าพี่ชายของเคนจิตาย และคืนนั้นเองเขาก็พบกับการตายของนิด หญิงสาว วัยรุ่นที่ทำงานบริการอยู่ในบาร์ญี่ปุ่นแห่งหนึ่ง หลังจากที่เขาทะเลาะกับพี่สาวที่ชื่อน้อยแล้วเธอก็ ประสบอุบัติเหตุถูกรถชนตาย เคนจิเป็นพยานผู้รู้เห็นเหตุการณ์ร่วมกับน้อย พวกเขาได้รู้จักกัน และมีโอกาสได้ใช้ชีวิตร่วมกัน น้อยได้นำความวุ่นวายมายังชีวิตที่ราบเรียบของเคนจิ และเหมือนมี พรหมลิขิตมาช่วยสร้างความรู้สึกลึกๆที่มีต่อกันของทั้งคู่ จนพวกเขาต่างหวังถึงความรักอยู่ลึกๆในใจ ถึงแม้ในที่สุดทั้งคู่ต้องพรากจากกันอีกครั้งเพื่อไปใช้ชีวิตตามทางของตนเอง น้อยไปสร้างชีวิตใหม่ ที่คิดว่าในญี่ปุ่น ส่วนเคนจิลบพบปัญหายุ่งยากจากการตามรังควานของชายผู้เป็นแฟนเก่าของน้อย และพวกแก๊งยาสูบ รวมถึงคดีอาชญากรรมที่เขาได้ก่อไว้

6. ภาพยนตร์เรื่อง *The Park : คนเห็นผี*

ที่ประเทศไทยเมื่อ 14 ปีก่อน เด็กผู้หญิงคนหนึ่งตกลงมาจากชิงช้าสวรรค์ในสวนสนุกแห่ง หนึ่ง เธอสิ้นใจทันที ด้วยเหตุนี้สวนสนุกจึงถูกสั่งปิด วันหนึ่งเจน และเพื่อนๆ ได้กลับมาสวนสนุก แห่งนี้เพื่อตามหาพี่ชายของเจนที่หายตัวไป

จอห์น ผู้เป็นพี่ชายของเจน เขาหายตัวไปอย่างลึกลับนานถึง 6 ปี หลังจากที่เขาแอบเข้าไปใน สวนสนุกร้างแห่งนั้น แม่ของเธอเป็นผู้เป็นหมอผีรู้วิจิตรด้วยกล้องดูวิญญาณ เชื่อว่าลูกชายของเธอ ได้เสียชีวิตแล้ว แต่เจนไม่เชื่อในพลังลึกลับเหนือธรรมชาติที่แม่มีอยู่ และมั่นใจว่าพี่ชายของตนยังมี ชีวิต จึงคิดไปสวนสนุกแห่งนี้เพื่อตามรับพี่ชายกลับบ้าน

เจน และเพื่อนๆ มาถึงสวนสนุกแล้ว ต่อมาแม่แก่ที่เฝ้าสวนสนุกแห่งนั้นก็ปรากฏตัวขึ้น พร้อมกับเตือนเรื่องผีร้ายที่สิงอยู่ที่สวนสนุกแห่งนี้ และห้ามไม่ให้พวกเขาเข้าไป แต่พวกเขาไม่เชื่อ กลับลอบเข้าไปกลางดึก กระทั่งเรื่องราวแปลกๆเริ่มเกิดขึ้น เพื่อนๆของเจนค่อยๆตายไปอย่างลึกลับ ทีละคนๆ หลังจากทีเจนได้ประสบกับเหตุการณ์ร้ายต่างๆทำให้เธอเริ่มเชื่อในอำนาจของผีร้าย ณ ที่ แห่งนี้ที่คอยคร่าชีวิตผู้คน ในขณะที่แม่แก่ผู้ถูกผีร้ายเข้าถึงกำลังจะเข้ามาทำร้ายเจนนั้น แม่ของเจน ก็ได้ปรากฏตัวขึ้น และช่วยชีวิตเธอไว้ได้ด้วยกล้องดูวิญญาณ กระนั้นเธอก็ได้สูญเสียแม่ของตนไป แต่ในที่สุดก็ได้พบกับวิญญาณของพี่ชายด้วย

เจน และชั้นสามารถหนีรอดมาจากสวนสนุกแห่งนั้นได้ แต่หลังจากที่เจนได้ทำพิธีตาม
ความเชื่อของแม่เพื่อปลดปล่อยวิญญาณของแม่ พี่ชาย เพื่อนๆ และวิญญาณอื่นๆให้ไปสู่สุคติ แล้ว
เรื่องราวทั้งหลายก็กำลังจะคลี่คลายไปสู่สภาวะสงบสุข แต่แล้ววิญญาณร้ายก็กลับฟื้นคืนชีพอีกครั้ง
เพื่อมาตามฆ่าเจน และชั้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสุวิมล วงศ์รัก เกิดเมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2523 ที่จังหวัด กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์ สาขา วิชา คณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ในปีการศึกษา 2543 และเริ่มเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญา มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี 2544 ทั้งนี้ในระหว่างศึกษาต่อได้หาประสบการณ์ในการทำงาน โดยเริ่มทำงานที่สำนักพัฒนา อุตสาหกรรมสนับสนุน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม เมื่อมีนาคม ปี 2545 ถึง เดือนสิงหาคม ปี 2546 ในตำแหน่งของผู้ประสานงานโครงการชุบชีวิตธุรกิจไทย(Invigorating Thai Bussiness) และโครงการพันธมิตรอุตสาหกรรม(Cluster) ต่อจากนั้นได้เริ่มงานเอกชนครั้งแรกที่ บริษัท โฟร์ลีโอส โปรดัคชั่น ในตำแหน่งผู้ประสานงานการตลาด



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย