

สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์
ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน

นายวิษณุตม์ ปุจฉิตากร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

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

CROSSMEDIA AND TRANSCULTURAL INTERTEXTUALITY OF “RING” IN NOVEL, FILM,
TELEVISION DRAMA AND MANGA

MR. WICHAYUT PUCHITAKORN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication Arts
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2013
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง "ริง" ใน
นวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน

โดย

นายวิษณุ ตันตติยากร

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ธีรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัย
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ธีรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโภคิน)

วิชชุดมภ์ ปูชิตาการ : สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย
 ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน. (CROSSMEDIA AND
 TRANSCULTURAL INTERTEXTUALITY OF “RING” IN NOVEL, FILM, TELEVISION
 DRAMA AND MANGA) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์, 376
 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์
 ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน รวมถึงวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์
 ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด อีกทั้งวิเคราะห์ลักษณะเด่นของสัมพันธบททั้ง 2 ลักษณะ การ
 วิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยแนวคิดต่างๆ เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่อง
 แนวคิดประเภทของสื่อ แนวคิดสัมพันธบทและการดัดแปลง รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการ
 สื่อสาร

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และ
 หนังสือการ์ตูน มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบ ทั้งคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน และปรับเปลี่ยน โดยการ
 ดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์ มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องและโครงเรื่องเป็นลำดับ ก่อให้เกิด เปลี่ยน
 จากเรื่องแนวลึกลับสยองขวัญแบบพลังเหนือธรรมชาติ เป็นแบบภูตผีปีศาจเต็มตัว ซึ่งทำให้มีการปรับเปลี่ยน
 เพิ่มเติมโครงเรื่องให้ซับซ้อนความสยองขวัญมากขึ้นด้วย การดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ มีการปรับเปลี่ยน
 เพิ่มเติมตัวบท โดยการผสมผสานเนื้อหาในนวนิยายเล่มแรกกับเล่มที่สองไว้ด้วยกัน ส่วนหนังสือการ์ตูนที่
 ดัดแปลงจากทั้งนวนิยาย/เรื่องสั้นและภาพยนตร์ มีการดัดแปลงในลักษณะที่ยังคงตัวบทไว้ตามต้นฉบับเป็นส่วน
 ใหญ่ ขณะที่ลักษณะสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์
 ฮอลลีวูด ก็มีการดัดแปลงตัวบทในหลายรูปแบบเช่นกัน อีกทั้งดัดแปลงตัวบทที่เป็นบริบททางสังคมและ
 วัฒนธรรมร่วมด้วย

สัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอให้เข้ากับ
 ธรรมชาติของสื่อที่ใช้นำเสนอ อีกทั้งมีการดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อเหล่านั้น เช่นเมื่อ
 ดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ ก็มีการเพิ่มเติมรายละเอียดให้ผู้ชมที่มีความหลากหลายเข้าใจตรงกัน ส่วน
 สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึง
 ดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป เช่นเมื่อดัดแปลงเป็น
 ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบทแวดล้อมให้เป็นตะวันตก มีการผสมผสานความเชื่อเกี่ยวกับ
 ภูตผีปีศาจแบบชาตาน อย่างไรก็ตาม ต่างก็รักษาภาพจำร่วมกันอันกลายเป็นเอกลักษณ์ของเรื่องไว้

สาขาวิชา..... นิเทศศาสตร์..... ลายมือชื่อนิสิต.....
 ปีการศึกษา..... 2556..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

5484693528 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS : INTERTEXTUALITY / CROSSMEDIA / TRANSCULTURAL / NOVEL / FILM / TELEVISION DRAMA / MANGA

WICHAYUT PUCHITAKORN : CROSSMEDIA AND TRANSCULTURAL
INTERTEXTUALITY OF “RING” IN NOVEL, FILM, TELEVISION DRAMA AND
MANGA. ADVISOR : ASSOC. PROF. THIRANAN ANAWAJSIRIWONGS, 376 pp.

This research aims to analyze the cross-media intertextuality of “Ring” in novel, film, television drama and manga and to analyze the transcultural intertextuality of “Ring” in Japanese film, Korean film and Hollywood film included with analysis of critical aspects of 2 types of intertextuality. This research used the qualitative research by applying the following concepts as the guidelines for analysis: narrative, media type, intertextuality and adaptation, and communication in society and culture.

The research has found that the cross-media intertextuality of “Ring” in novel, film, television drama and manga was maintained, extended, reduced and modified. In the case of book-to-film adaptation, it was mainly modified plot and genre. Then book-to-television drama was adapted from two novel. Furthermore, book-to-manga and film-to-manga were maintained the text like original source. On the other hand, the transcultural intertextuality of “Ring” in Japanese film, Korean film and Hollywood film were maintained, extended, reduced and modified included with the concept of adapted social and cultural context.

The critical aspect of the cross-media intertextuality of “Ring” was adapted in the form of presentations which depend on media nature and was adapted in text which depend on target group. On the other hand, the critical aspects of the transcultural intertextuality of “Ring” were adaptation in social and cultural context and text which depended on target group of each country.

Field of Study : Communication Arts Student's Signature.....

Academic Year : 2013 Adviser's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลือของ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้กรุณาให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆ อันเป็นประโยชน์แก่การทำวิจัย รวมถึง ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์ ประธานกรรมการ และอาจารย์กิตติศักดิ์ สุวรรณโภคิน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้เสนอความเห็นต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ ที่นี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
สารบัญแผนภาพ.....	ณ
สารบัญตาราง.....	ด
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 ปัญหาวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	9
1.4 นิยามศัพท์.....	9
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	9
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง.....	11
2.2 แนวคิดประเภทของสื่อ.....	18
2.3 แนวคิดสัมพันธ์บทและการดัดแปลง.....	36
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร.....	44
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	56
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	61
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	64
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
3.4 การนำเสนอผลการวิจัย.....	66

บทที่ 4 สัมพันธบทในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีนวนิยาย	
ริง คำสาป/มรณะ เป็นต้นฉบับ.....	67
4.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง ในตัวบทที่มีนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ เป็นต้นฉบับ....	69
4.2 วิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น เกาหลี	
และฮอลลีวูด.....	139
บทที่ 5 สัมพันธบทในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีนวนิยาย	
สไปรลด์ พันธุ์อาถรรพ์ เป็นต้นฉบับ.....	152
5.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง ในตัวบทที่มีนวนิยาย สไปรลด์พันธุ์ อาถรรพ์	
เป็นต้นฉบับ.....	154
5.2 วิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นและฮอลลีวูด.....	233
บทที่ 6 สัมพันธบทในภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีหนังสือรวมเรื่องสั้น	
เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย เป็นต้นฉบับ.....	242
6.1 สัมพันธบทในตัวบทที่มีเรื่องสั้น โดงศพกลางฟ้า เป็นต้นฉบับ.....	243
6.2 สัมพันธบทในตัวบทที่มีเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ เป็นต้นฉบับ.....	261
บทที่ 7 ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”.....	311
7.1 ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง”.....	311
7.2 ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”.....	337
บทที่ 8 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	349
8.1 สรุปผลการวิจัย.....	349
8.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	360
8.3 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	368
8.4 ข้อเสนอแนะ.....	369
รายการอ้างอิง.....	371
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	376

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 หนังสือชุด “ริง” ที่ใช้ในการวิจัย.....	62
3.2 หนังสือการ์ตูนที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ.....	62
3.3 ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ.....	63
3.4 ภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ.....	64
3.5 ละครโทรทัศน์ที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ.....	65
4.1 เด็กสองคนคุยกันเรื่องวิดีโอคำสาปในตอนเปิดเรื่อง.....	70
4.2 ลูกของตัวละครเอกนำวิดีโอคำสาปมาเปิดดู.....	72
4.3 อชาคาว่าเห็นภาพนิมิต ซึ่งเป็นภาพเหตุการณ์ที่ซีสึโกะถูกรุมประณาม.....	72
4.4 รูปภาพบนผนังที่ทำให้ตัวละครเอกได้เบาะแสในการค้นหาวิธีแก้คำสาป.....	72
4.5 ตัวละครเอกพบโครงกระดูกของตัวร้ายในบ่อน้ำที่ตัวร้ายเสียชีวิต.....	75
4.6 ตำรวจมาที่บ้านพักรับช่วงต่อจากตัวละครเอกที่พบศพของตัวร้ายในบ่อน้ำ.....	76
4.7 ตัวร้ายคลานออกมาจากจอโทรทัศน์ แล้วเข้ามาเอาชีวิตตัวละครรอง.....	77
4.8 วิดีโอคำสาปและม้วนเทปปี ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	82
4.9 ฉากที่ซีสึโกะกำลังทดลองพลังจิต ซึ่งส่งผลให้เธอถูกผู้คนประณาม.....	85
4.10 อชาคาว่า คະສິຍຸກີ ตัวละครเอก ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	88
4.11 อชาคาว่า เรโกะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	89
4.12 อชาคาว่า เรโกะ ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน <i>The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง</i>	90
4.13 ฮง ซอนจู ตัวละครเอก ในภาพยนตร์เกาหลี <i>The Ring Virus</i>	90
4.14 เรเซล ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring</i>	91
4.15 เจค ตัวละครเอก ในภาพยนตร์สั้น <i>Rings</i>	93
4.16 ยอล ซอย ตัวละครรอง ในภาพยนตร์เกาหลี <i>The Ring Virus</i>	97
4.17 ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	98
4.18 ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน <i>The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง</i>	99
4.19 โนอาห์ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring</i>	100
4.20 โยชิโนะ ตัวละครรอง ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	101
4.21 ทาคายามะ ริวจิ ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	102

ภาพที่	หน้า
4.22 เดีดี ตัวละครรอง ในภาพยนตร์สั้น <i>Rings</i>	102
4.23 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	105
4.24 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน <i>The Ring</i> คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง.....	108
4.25 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	109
4.26 ปาร์ค อีนซอ ตัวร้าย ในภาพยนตร์เกาหลี <i>The Ring Virus</i>	109
4.27 ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring</i>	111
4.28 ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์สั้น <i>Rings</i>	112
4.29 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น <i>Sadako</i>	112
4.30 ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	123
4.31 ฉากบ่อน้ำ ในหนังสือการ์ตูน <i>The Ring</i> คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง.....	123
4.32 ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ <i>The Ring</i>	124
4.33 ฉากบ่อน้ำ ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	124
4.34 ห้วงความรู้สึกของชะตะโกะที่เป็นภานามธรรม ในการ์ตูนสั้น <i>Sadako</i>	125
4.35 ฉากห้องของตัวละครรองที่ปกคลุมด้วยความมืดตลอดเวลา ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	126
4.36 คลื่นสีดำเข้มที่แผ่กระจายออกมาแทนบรรยากาศอันชั่วร้ายโดยรอบ.....	127
4.37 ฉากห้องทาคายามะ ในละครโทรทัศน์และในภาพยนตร์เกาหลี.....	127
4.38 ฉากห้องของตัวละครรองที่เป็นห้องโถงเปิดโล่ง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring</i>	128
4.39 ฉากบ้านของตัวละครเอกที่ปกคลุมด้วยความมืดตลอดเวลา ในภาพยนตร์สั้น <i>Rings</i>	128
4.40 สัญลักษณ์ “น้ำทะเล” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	130
4.41 สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring</i>	132
4.42 สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์สั้น <i>Rings</i>	132
4.43 สัญลักษณ์ “จิ๊กซอว์” สื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลา ในภาพยนตร์เกาหลี.....	134
4.44 สัญลักษณ์ “โทรทัศน์” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	135
4.45 ตัวละครรองอยู่ในฐานะที่ตกเป็นเหยื่อ เมื่อถูกคุกคามจากตัวร้าย.....	138
4.46 ตัวร้ายเข้ามาประจันหน้าผู้ชม ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตกเป็นเหยื่อไปด้วย.....	139
4.47 บ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	140
4.48 ฉากห้องและบ้านโบราณปรับเปลี่ยนเป็นแบบสมัยใหม่ ในภาพยนตร์เกาหลี.....	141
4.49 บ้านโบราณแบบเกาหลี ในภาพยนตร์เกาหลี <i>The Ring Virus</i>	141

ภาพที่	หน้า
4.50 ฉากอพาร์ทเมนต์และห้องของตัวละครเอก ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu</i>	142
4.51 ฉากอพาร์ทเมนต์และห้องของตัวละครเอกที่ดูทันสมัยกว่า ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	142
4.52 บ้านในชนบทแบบตะวันตกซึ่งมีปล่องไฟอยู่บนหลังคา ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	142
4.53 การแต่งกายแบบญี่ปุ่น ในชุดกิโมโนและเครื่องแบบนักเรียน ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น.....	143
4.54 การแต่งกายแบบเกาหลี ในชุดฮันบก ในภาพยนตร์เกาหลี.....	143
4.55 การแต่งกายของเด็กนักเรียนในตะวันตก ที่ไม่ต้องใส่เครื่องแบบนักเรียน.....	144
4.56 ลักษณะของผีญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu</i>	148
4.57 ลักษณะของผีเกาหลีที่ถอดแบบมาจากผีญี่ปุ่น.....	149
4.58 ลักษณะของตัวร้ายที่ผสมผสานตำนานผีญี่ปุ่นกับความเชื่อแบบซาตาน.....	151
4.59 ลักษณะของ เดเมียน ที่หยิบยืมมาใช้กับ ซามาร่า.....	151
5.1 อันโดจะกรีดข้อมือตัวเองเพราะหมดอาลัยตายอยากกับชีวิต.....	156
5.2 อันโดกับชะตะโกะมาเจอกันในลิฟต์โดยบังเอิญ ในหนังสือการ์ตูน.....	159
5.3 ชะตะโกะเข้ามาโถมเลียอันโดแล้วก็หายไปแล้วก็หายไป.....	160
5.4 อันโดเห็นภาพหลอน ซึ่งเป็นภาพของคนที่เสียชีวิตไปแล้วในอดีต.....	161
5.5 ชะตะโกะใช้พลังซึ่งทำให้อันโดมาโผล่ที่บ่อน้ำ.....	162
5.6 ลูกของอันโดกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง แล้วอันโดก็พาเขาเดินไปตามชายหาด.....	164
5.7 ทาคาชิมาดูศพของชะตะโกะ ทุกคนแปลกใจเมื่อรู้ว่าชะตะโกะเพิ่งเสียชีวิต.....	166
5.8 มาซามิมีพลังงานบางอย่างแฝงอยู่ จึงถูกจับมาทดลอง.....	167
5.9 ซิสึโกะปรากฏกายออกมาให้เห็นเพียงชั่วขณะหนึ่งแล้วก็หายไป.....	168
5.10 เรเซลเห็นเอเดนเป็นซามาร่า จึงพยายามจับเขาคดน้ำจนภาพซามาร่าหายไป.....	169
5.11 ชะตะโกะประจันหน้ากับไมฆะป็นขึ้นมาจากบ่อน้ำ.....	170
5.12 เรเซลกระโดดลงจากหน้าผาเพื่อที่จะได้กลับไปเจอลูกอีกครั้ง.....	171
5.13 โอคาซากิถูกวิญญาณของคานาเอะตามหลอกหลอน.....	172
5.14 ทาคายามะนำเลือดที่มีแอนติไวรัสของตนมาสัมผัสที่แผลอาซาคาว่า.....	176
5.15 ไวรัสรูปร่างวงแหวนและเส้นเชือก.....	179
5.16 ไวรัสที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนซึ่งเกิดจากการดูวิดีโอคำสาป.....	181
5.17 ไวรัสที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนโดยสมบูรณ์จะขาดออก ถ้าเหยื่อได้รับยาแอนติไวรัส.....	182
5.18 ผีชะตะโกะหลายตนขึ้นมาจากสระว่ายนํ้า แล้วเข้ามาเอาชีวิตของทาคาชิ.....	184

ภาพที่	หน้า
5.19 เมื่อเอเดนถูกรวบงำจากซามาร่า เขาสามารถใช้พลังบังคับให้หมอฆ่าตัวตายได้.....	184
5.20 อันโด มิจิโอะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ <i>Rasen</i>	190
5.21 อันโด มิจิโอะ ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus</i>	190
5.22 มียาซิตะ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ <i>Rasen</i>	192
5.23 มียาซิตะ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus</i>	193
5.24 มียาซิตะ ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	194
5.25 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus</i>	196
5.26 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในรูปลักษณะปกติและรูปลักษณะที่เหมือนไม.....	196
5.27 ทาคานโอะ ไม ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ <i>Ringu 2</i>	199
5.28 ทาคานโอะ ไม ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2</i>	200
5.29 ทาคานโอะ ไม ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	200
5.30 อาซากาว่า ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น และ เรเซล ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	201
5.31 โอคาศากิ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ <i>Ringu 2</i>	203
5.32 โอคาศากิ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2</i>	204
5.33 แม็กซ์ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring Two</i>	204
5.34 ยามะมูระ ชะตะโกะตัวร้าย ในวัยเด็กและโครงหน้าที่ปั้นจากดินน้ำมัน ในภาพยนตร์.....	205
5.35 ยามะมูระ ชะตะโกะตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2</i>	207
5.36 ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring Two</i>	207
5.37 ฉากห้องชันสูตรศพ สถานที่ทำงานของอันโด ในภาพยนตร์ <i>Rasen</i>	219
5.38 ฉากห้องชันสูตรศพที่ขั้บเน้นความน่ากลัวโดยการใช้น้ำสีดำตัดกับสีขาวชัดเจน.....	219
5.39 ฉากโรงพยาบาลที่มาซามิพักรักษาตัว ในภาพยนตร์ <i>Ringu 2</i>	220
5.40 ฉากโรงพยาบาล ในหนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2</i>	220
5.41 ฉากโรงพยาบาลโรคประสาทที่เอเวอลีนพักรักษาตัว ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	221
5.42 ฉากโรงพยาบาลทั่วไปที่เอเดนพักรักษาตัว ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	221
5.43 ฉากสถานพยาบาล ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	222
5.44 ฉากโรงพยาบาล ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	222
5.45 ฉากช่องระบายอากาศที่ไม่เสียชีวิต ในภาพยนตร์ <i>Rasen</i>	224
5.46 ฉากช่องระบายอากาศที่ไม่เสียชีวิต ในหนังสือการ์ตูน.....	224

ภาพที่	หน้า
5.47 ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ <i>Ringu 2</i>	225
5.48 ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ <i>The Ring Two</i>	226
5.49 สัญลักษณ์ “วงแหวน” สื่อถึงการเกิดใหม่ ในหนังสือการ์ตูน.....	227
5.50 สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ <i>Ringu 2</i>	229
5.51 สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	230
5.52 มุมมองแบบผู้ช่วยเหลือ ซึ่งสะท้อนผ่านตัวละครที่ช่วยเหลือดูแลผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ.....	233
5.53 บ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu 2</i>	234
5.54 บ้านแบบตะวันตกที่มักมีห้องใต้ดิน ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring Two</i>	234
5.55 บ้านแบบญี่ปุ่นของอาซาคาว่า ที่มีห้องแบบนั่งพื้น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น.....	235
5.56 บ้านแบบตะวันตกของเรเชล ที่มีห้องใต้หลังคา ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	235
5.57 การแต่งกายแบบญี่ปุ่น ในชุดกิโมโน ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu 2</i>	236
5.58 รูปลักษณะของผีญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่หยิบยืมมาใช้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	239
5.59 ฉากที่รถถูกจู่โจมจากสัตว์ ในภาพยนตร์ <i>The Omen</i> และภาพยนตร์ <i>The Ring Two</i>	241
6.1 ไม่ยืนอยู่ท่ามกลางผู้คน รู้สึกเหมือนว่ามีใครมองเธออยู่.....	244
6.2 ไม่ดูวิดีโอคำสาปที่ห้องทาคายามะ จากนั้นเธอก็รู้สึกถึงความผิดปกติภายในร่างกาย.....	245
6.3 ฉากที่ตัดสลับไปอย่างรวดเร็ว สื่อถึงความสับสนภายในจิตใจของไม.....	246
6.4 หวังความรู้สึกลึกซึ้งนึกคิดของไมตอนที่ตัวตนของเธอถูกกำจัดโดยชะตะโกะ.....	247
6.5 หวังความรู้สึกลึกซึ้งนึกคิดที่แสดงถึงตัวตนที่หายไป.....	248
6.6 ทาคานะ ไม ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น <i>โรงศพบนท้องฟ้า</i>	251
6.7 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้ายที่ไม่เห็นเป็นภาพหลอน ในการ์ตูนสั้น <i>โรงศพบนท้องฟ้า</i>	253
6.8 ฉากที่เป็นนามธรรมซึ่งสื่อถึงการสูญเสียตัวตน ในการ์ตูนสั้น <i>โรงศพบนท้องฟ้า</i>	258
6.9 สัญลักษณ์ “โรงศพ” ที่ลอยอยู่บนท้องฟ้า สื่อถึงความตาย ในการ์ตูนสั้น.....	260
6.10 ไทยามะเดินเข้าไปในโรงแรมก่อนที่จะนอนฝันร้าย.....	264
6.11 ชะตะโกะเข้าไปกอดจูบไทยามะเพื่อคลายความหึงหวง.....	265
6.12 ไทยามะเดินไปตามทางโดยไม่มีจุดหมาย.....	267
6.13 ชะตะโกะเข้ามาประคองไทยามะ จากนั้นไทยามะก็เสียชีวิตลง.....	268
6.14 เด็กผู้หญิงฝันเห็นบ้านร้างในตอนต้นเรื่อง.....	270
6.15 ไอโกะเสียชีวิตหลังจากเห็นผู้หญิงในชุดขาวเดินเข้ามาหา.....	271

ภาพที่	หน้า
6.16 ภาพในอดีตที่ชะตะโกะเห็น ซึ่งเป็นภาพตอนที่ชิสึโกะแม่ของเธอถูกผู้คนประณาม.....	272
6.17 ชะตะโกะถูกชะตะโกะคนที่สองครอบงำ ทำให้มีบุคลิกลักษณะเปลี่ยนไป.....	274
6.18 อิคุมะใช้มีดพร้าฟาดไปที่ศรีชะตะโกะ แล้วจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ.....	275
6.19 เด็กผู้หญิงนำวิดีโอคำสาปมาเปิดดูในตอนท้ายเรื่อง.....	276
6.20 ความเคียดแค้นของชะตะโกะ ทำให้เธอแยกออกมาเป็นสองคน.....	278
6.21 อิคุมะคร่ำครวญหลังจากทิ้งชะตะโกะลงบ่อน้ำ.....	278
6.22 โทยามะ ตัวละครเอกในวัยกลางคนและวัยหนุ่ม ในการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	283
6.23 โยชิโนะ ตัวละครรอง ในการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	284
6.24 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	285
6.25 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	287
6.26 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: <i>The Ring 0</i>	288
6.27 ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น <i>The Curse of Yamamura Sadako</i>	289
6.28 โทยามะ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	290
6.29 โทยามะ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: <i>The Ring 0</i>	290
6.30 ยามะมูระ ชะตะโกะ คนที่สอง ตัวร้าย ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	291
6.31 ยามะมูระ ชะตะโกะ คนที่สอง ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน.....	292
6.32 ฉากโรงละคร ในการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	300
6.33 ฉากโรงละคร ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	301
6.34 ฉากห้องซ้อมละคร ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	301
6.35 ฉากห้องซ้อมละครที่ปกคลุมด้วยความมืด เมื่อมีบรรยากาศที่น่ากลัวของขวัญ.....	302
6.36 ฉากบ้านอิคุมะ ซึ่งเป็นบ้านกลางป่า ที่มีบ่อน้ำอยู่ใกล้ๆ ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	303
6.37 ฉากบ้านอิคุมะ ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: <i>The Ring 0</i>	304
6.38 ฉากบ้านอิคุมะ ในการ์ตูนสั้น <i>The Curse of Yamamura Sadako</i>	304
6.39 สัญลักษณ์ “สายสะดือ” สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ ในการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	306
6.40 สัญลักษณ์ “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทพเสียง” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ.....	308
7.1 ฉากห้องของทาเคยามะที่ปกคลุมด้วยความมืด ในภาพยนตร์ <i>Ringu</i>	313
7.2 ตัวละครเอกแสดงความรู้สึกหวาดกลัวหลังรับโทรศัพท์ลึกลับ.....	314
7.3 ตัวละครเอกแสดงความรู้สึกหวาดกลัวเมื่อต้องประจันหน้ากับตัวร้ายในบ่อน้ำ.....	315

ภาพที่	หน้า
7.4 เหตุการณ์ที่ชะตะโกะคลานออกมาจากโทรทัศน์ แล้วเข้ามาคุกคามทาคายามะ.....	315
7.5 ตัวละครเอกซึ่งเป็นเพศหญิง.....	318
7.6 ตัวร้ายซึ่งเป็นเพศหญิง.....	318
7.7 ทาคายามะ ริวจิ ในละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	320
7.8 ฉากบ่อน้ำที่ทำให้รู้สึกถึงความลึกและคับแคบ ในละครโทรทัศน์.....	321
7.9 ยามะมูระ ชะตะโกะ ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์.....	324
7.10 ทาคายามะ ชูเมะคาเนตะขณะออกโทรทัศน์ ในละครโทรทัศน์.....	325
7.11 ตำรวจนายหนึ่งพยายามไล่ล่าสืบหาทาคายามะ ในละครโทรทัศน์.....	325
7.12 รูปลักษณะการแต่งกายที่เรียบง่ายของโทยามะ ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น.....	327
7.13 หน้าตาอันเข้มข้มของโยชิโนะ ตัวละครรอง ในการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	327
7.14 รูปลักษณะของมียาซึตะ ตัวละครรอง.....	328
7.15 ฉากโรงละครและห้องควบคุมเสียง.....	329
7.16 ความรู้สึกนึกคิดของโทยามะที่มีการรวบรัดตัดทอนลง ในการ์ตูนสั้น.....	330
7.17 การใช้ภาพอุปสรรคมและนามธรรมแทนความรู้สึกนึกคิดของไม.....	331
7.18 อาซาคาว่า เวกะ ตัวละครเอก คู่อ่อนเยาว์ลง.....	332
7.19 ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครเอก คู่อ่อนเยาว์ลง.....	332
7.20 ฉากบ้านอิคูมะที่มีการลดทอนรายละเอียดลง.....	333
7.21 ชะตะโกะแสดงสีหน้าตกใจและวิ่งออกไปจากห้อง ในภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	333
7.22 การใช้บัลลูนบรรยายความรู้สึกนึกตอนที่เธอร่วงออกจากห้องของโทยามะ.....	334
7.23 ชะตะโกะแต่งกายเรียบง่ายขึ้น และแสดงออกด้วยการกอดจูบก้นธรรมดาเท่านั้น.....	337
7.24 บ้านพ่อแม่ของตัวละครเอกที่เปลี่ยนเป็นบ้านแบบตะวันตก.....	339
7.25 ห้องของตัวละครรองที่เปลี่ยนมาตกแต่งในแบบตะวันตกโมเดิร์น.....	339
7.26 ฉากที่ตัวร้ายคลานออกมาจากโทรทัศน์.....	340
7.27 ยามะมูระ ชะตะโกะ ซึ่งเป็นต้นแบบของ ซามาร่า มอร์แกน.....	343
7.28 เดเมียน ซึ่งเป็นต้นแบบของ ซามาร่า มอร์แกน.....	343
7.29 หน้าตาของตัวละครรองที่เปลี่ยนมาเป็นสภาพที่ละอะสะดยอย่างชัดเจน.....	346
7.30 เรเซลเห็นเอเดนเป็นซามาร่าจึงพยายามจับเอเดนกอดน้ำ.....	346
7.31 ฉากที่ตัวร้ายปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำ.....	347

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
4.1	โครงเรื่องในแต่ละช่วงในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ และตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ...79
4.2	การสร้างตัวละคร ซะตะโกะ ตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่น Ringu..... 148
4.3	การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด The Ring..... 150
5.1	โครงเรื่องในแต่ละช่วง ในนวนิยาย สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ และตัวบทที่มี นวนิยายเป็นต้นฉบับ..... 164
5.2	เปรียบเทียบโครงเรื่องในแต่ละช่วง ระหว่างโครงเรื่องในภาพยนตร์ญี่ปุ่น Ringu 2 กับภาพยนตร์ฮอลลีวูด The Ring Two..... 173
5.3	การดัดแปลงโครงเรื่อง ในละครโทรทัศน์ Ring: The Final Chapter..... 178
5.4	การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด The Ring 2..... 240
6.1	โครงเรื่องในแต่ละช่วง ในเรื่องสั้น โลงศพกลางฟ้า และการ์ตูนสั้น โลงศพบนท้องฟ้า..... 248
6.2	โครงเรื่องแต่ละช่วง ในเรื่องสั้น หัวใจซะตะโกะ และการ์ตูนสั้น Lemon Heart..... 268
6.3	โครงเรื่องในภาพยนตร์ Ringu 0 และหนังสือการ์ตูน คำสาป/มรณะ ตอน: The Ring 2... 276
7.1	การดัดแปลงโครงเรื่องของละครโทรทัศน์ Ring: The Final Chapter..... 323
7.2	การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด The Ring..... 344
7.3	การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด The Ring Two..... 344
7.4	เปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด..... 348

สารบัญญัตราสาร

ตารางที่	หน้า
4.1 เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะตัวละครเอก ในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ กับตัวบทที่มี นวนิยายเป็นต้นฉบับ.....	94
4.2 เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะตัวละครรอง ในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ กับตัวบทที่มี นวนิยายเป็นต้นฉบับ.....	103
4.3 เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะตัวร้าย ในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ กับตัวบทที่มี นวนิยายเป็นต้นฉบับ.....	113
4.4 เปรียบเทียบแก่นเรื่อง ระหว่างนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ กับตัวบทที่มีนวนิยาย เป็นต้นฉบับ.....	118
4.5 เปรียบเทียบการใช้สัญลักษณ์ ในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ กับตัวบทที่มีนวนิยาย เป็นต้นฉบับ.....	136
5.1 เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในนวนิยาย <i>สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์</i> และตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ.....	197
5.2 เปรียบเทียบบทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในนวนิยาย <i>สไปรัล</i> <i>พันธุ์อาถรรพ์</i> กับตัวบทที่มีการการสลับสับเปลี่ยนบทบาทหรือปรับเปลี่ยน บุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก.....	209
5.3 เปรียบเทียบแก่นเรื่อง ในนวนิยาย <i>สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์</i> กับตัวบทที่มีนวนิยาย เป็นต้นฉบับ.....	214
5.4 เปรียบเทียบสัญลักษณ์ในนวนิยาย <i>สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์</i> กับตัวบทที่มีนวนิยาย เป็นต้นฉบับ.....	230
6.1 เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในเรื่องสั้น <i>โรงศพกลางฟ้า</i> กับการ์ตูนสั้น <i>โรงศพบนท้องฟ้า</i>	253
6.2 เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในเรื่องสั้น <i>หัวใจชะตะโกะ</i> กับการ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	286
6.3 เปรียบเทียบบทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในเรื่องสั้น <i>หัวใจชะตะโกะ</i> กับภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>	293
6.4 เปรียบเทียบแก่นเรื่องในเรื่องสั้น <i>หัวใจชะตะโกะ</i> กับตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ.....	296

ตารางที่	หน้า
6.5	เปรียบเทียบสัญลักษณ์ในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ กับตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ.....308
7.1	สรุปองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เกาหลี <i>The Ring Virus</i> ว่าองค์ประกอบใด คล้ายคลึงกับนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ องค์ประกอบใดคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ ญี่ปุ่น <i>Ringu</i>341

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

“ริง คำสาปมรณะ” ขายได้มากกว่าล้านเล่มแล้ว”

“ล้านเล่ม...”

“แถมยังจะเอาไปสร้างเป็นหนังอีกด้วย”

“สร้างเป็นหนัง... ริง คำสาปมรณะ” นะหรือ”

ข้อความข้างต้นเป็นบทสนทนาของตัวละครในนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* ของ ชูสุกิ โคจิ ซึ่งเป็นนวนิยายเล่มที่ 2 ของหนังสือชุด “ริง” ภาคต่อจากเรื่อง ริง คำสาปมรณะ นวนิยายเรื่องดังกล่าวบอกเล่าถึงคำสาปของ “ยามะมูระ ซะตะโกะ” ผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ โดยคำสาปของเธอเริ่มต้นจากการผนึกอยู่ในม้วนวีดีโอ ต่อมาย้ายไปอยู่ในนวนิยาย และกำลังจะไปสู่ภาพยนตร์ในอนาคต แสดงให้เห็นถึงการแพร่กระจายของคำสาปที่ยากจะหยุดยั้ง บทสนทนาที่ยกมาในข้างต้นเป็นคำทำนายในโลกจินตนาการของหนังสือ ซึ่งตรงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง กล่าวคือหนังสือชุด “ริง” ขายได้มากกว่าล้านเล่มในญี่ปุ่น และได้มีการดัดแปลงหนังสือชุดนี้เป็นสื่อต่างๆ ตั้งแต่ภาพยนตร์ ละครวิทยุ ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน รวมถึงวิดีโอเกม อีกทั้งยังมีการหยิบยืมมาสร้างสรรคในรูปแบบอื่นอีกมากมาย การแพร่กระจายของคำสาปสู่รูปแบบต่างๆ ในนวนิยาย ก็เสมือนเป็นการยั่วล้อกับการดัดแปลงหนังสือชุด “ริง” ออกเป็นสื่อต่างๆ อย่างแพร่หลาย

“ริง” (Ring) เป็นหนังสือชุดของญี่ปุ่น บอกเล่าเรื่องราวแนวลึกลับ สยองขวัญ สืบสวน สอบสวน ไซไฟ (Sci-Fi) แฝงเนื้อหาเกี่ยวกับอภิปรัชญาหรือความจริงของโลกและชีวิต ประกอบด้วยหนังสือ 5 เล่ม โดยมี 3 เล่มหลัก คือ ริง คำสาปมรณะ (Ring), *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* (Spiral) และ *ลูป พิศวงโลกเหนือจริง* (Loop) และอีก 2 เล่มต่อมาเป็นภาคเสริม คือ หนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* (Birthday) และ 5 นวนิยายเล่มล่าสุด หนังสือทั้ง 5 เล่มบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครที่ชื่อ “ยามะมูระ ซะตะโกะ” ผู้มีอำนาจเหนือธรรมชาติ หลังจากทีซะตะโกะถูกจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ความอาฆาตแค้นของเธอได้แปรเปลี่ยนเป็นคำสาปมาผนึกอยู่ในม้วนวีดีโอ ซึ่งคำสาปดังกล่าวจะทำให้ผู้ที่เปิดดูวีดีโอเสียชีวิตภายใน 7 วัน นักข่าวคนหนึ่งตามสืบ

หาสาเหตุการเสียชีวิตอันแปลกประหลาดของเด็ก 4 คน โดยหาว่าไม่ว่ามันทำให้เขาต้องเข้ามา พัวพันกับวิดีโอคำสาปของชะตะโกะ และได้พบกับความจริงที่เหนือความคาดหมาย

เรื่องราวในหนังสือแต่ละเล่ม โดยเฉพาะ 3 เล่มแรก จะนำเสนอผ่านแนวเรื่องที่แตกต่างกัน ไป จากแนวลึกลับ พลังเหนือธรรมชาติ ในเล่มแรก เปลี่ยนเป็นแนววิทยาศาสตร์ ชีววิทยา ในเล่ม สอง และเปลี่ยนเป็นเรื่องของโลกเสมือนจริงที่เกี่ยวกับไวรัสคอมพิวเตอร์ในเล่มสาม อย่างไรก็ตาม ทั้ง 3 เล่ม ก็มีแนวเรื่องร่วมกันคือ แนวสืบสวนสอบสวน

หนังสือชุด “ริง” เป็นผลงานของ ซุซูกิ โคจิ (Suzuki Koji) ผู้ซึ่งสำเร็จการศึกษาด้านวรรณคดีฝรั่งเศสจากมหาวิทยาลัยเคโอ (Keio University) ทำงานทั้งเขียนบทและกำกับละครเวทีเป็นเวลาหลายปี กระทั่งมีงานเขียนเป็นนวนิยายเรื่องแรกชื่อ *แดนสวรรค์ (Paradise)* ซึ่งทำให้เขาเป็นที่รู้จักในทันที เนื่องจากนวนิยายเรื่องนี้ได้รับรางวัลยอดเยี่ยมในการประกวดนวนิยายแฟนตาซีแห่งประเทศญี่ปุ่น (Japan Fantasy Novel Award) ประจำปี 1990 ผลงานชิ้นถัดมาคือ *ริง คำสาปมรณะ* หนังสือเล่มแรกในหนังสือชุด “ริง” เผยแพร่ในปี 1991 เป็นผลงานที่เขียนขึ้นก่อน แต่ได้รับการตีพิมพ์หลัง *แดนสวรรค์* ประมาณครึ่งปี *ริง คำสาปมรณะ* ได้เข้าชิงรางวัล โยโกมิโซ ไชชิ (Yokomizo Seishi Prize) ซึ่งเป็นรางวัลที่ให้กับนักเขียนเรื่องลึกลับสยองขวัญที่โดดเด่น ต่อมาปี 1995 เขาก็มีผลงานภาคต่อชื่อว่า *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* นวนิยายเรื่องนี้ชนะเลิศในการประกวดรางวัล โยชิกาวา เอจิ ในฐานะนักเขียนหน้าใหม่ (Yoshikawa Eiji Young Writer Award) กระทั่งปี 1998 *ดูป พิศวงโลกเหนือจริง* ภาคที่สามของหนังสือชุดนี้ก็ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ และเพียงหนึ่งปีถัดมาซุซูกิก็ออกหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* เป็นภาคขยายของนวนิยายทั้ง 3 เล่ม จากนั้นก็เว้นช่วงไปกว่าสิบปี กระทั่งปี 2012 เขาก็มีผลงานออกมาใหม่ชื่อ *S* ซึ่งเป็นนวนิยายภาคต่อเล่มล่าสุดของหนังสือชุด “ริง” นอกจากหนังสือชุดดังกล่าวแล้ว ซุซูกิ โคจิ ยังมีผลงานอื่นๆ อีกมากมาย เช่น *Dark Water, Promenade of the Gods* และ *Edge* เป็นต้น

จากผลงานทั้งหมดของ ซุซูกิ โคจิ หนังสือชุด “ริง” น่าจะเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ทั้งๆ ที่ตอนที่นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* วางแผงครั้งแรก ดูจากหน้าปกแล้วไม่น่าจะเป็นหนังสือที่ขายดีมากนัก เห็นได้จากการที่นักวิจารณ์ท่านหนึ่งกล่าวถึงความทรงจำเมื่อแรกเห็นหนังสือเล่มนี้ไว้ว่า “หน้าปกเป็นภาพรูปม้วนวิดีโอเทปเรียบๆ ไม่มีอะไรสะดุดตาเลย แต่ไม่รู้เหมือนกันว่าทำไมมือฉันถึงถูกดึงดูดให้เอื้อมหยิบมัน” อย่างไรก็ตาม แม้หน้าปกจะไม่น่าสนใจ แต่ด้วยเนื้อหาที่ลึกลับน่ากลัวและแปลกใหม่ ก็ทำให้นวนิยายเรื่องนี้กลายเป็นที่นิยมชมชอบของผู้อ่านอย่างรวดเร็ว นำไปสู่การตีพิมพ์ซ้ำเป็นฉบับปกอ่อนในอีก 2 ปีถัดมา นอกจากนี้ในปีเดียวกัน

สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ นวนิยายภาคสองของ ริง คำสาปมรณะ ก็เผยแพร่สู่สาธารณะ และด้วยความนิยมสืบเนื่องมาจากเล่มที่แล้ว ก็ทำให้นวนิยายเรื่องนี้กลายเป็นหนังสือเล่มแรกของซูซูกิที่จำหน่ายได้ถึงล้านเล่ม (คำนำผู้แปล ในนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ)

นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ และ สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ ได้รับคำวิจารณ์ในทางบวกมากมาย บางคนถึงกับกล่าวยกย่องว่า “เป็นสุดยอดนวนิยายสยองขวัญแห่งศตวรรษใหม่” ปัจจุบันนวนิยายทั้งสองเล่มมียอดขายสูงกว่า 2 ล้านเล่ม ทำลายสถิตินวนิยายแนวเดียวกันในญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังทำให้เกิดกระแสนิยมเรื่องเขย่าขวัญแบบ ซูซูกิ โคจิ (Suzuki horror) ซึ่งกลายเป็นกระแสต่อเนื่องมาเป็นความนิยมในนวนิยายแนว ไซโค ฮอโรร์ (Psychological horror) เรื่องเล่าเขย่าขวัญเชิงจิตวิทยาแบบญี่ปุ่นในปัจจุบัน (คำนำผู้แปล ใน ริง คำสาปมรณะ) หรือเรียกอย่างย่อว่า J-Horror

ด้วยเหตุที่นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ ได้รับความนิยมอย่างสูง จึงมีการนำนวนิยายเรื่องนี้ไปสร้างเป็นภาพยนตร์ชื่อ *Ringu* ซึ่งภาพยนตร์ดังกล่าวก็ประสบความสำเร็จจนโด่งดังไปจนถึงต่างประเทศ และความโด่งดังนี้เองก็ส่งผลให้หนังสือชุด “ริง” ได้รับความนิยมไปด้วย โดยมีการแปลหนังสือชุดนี้เป็นภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาอังกฤษ จีน เกาหลี รวมถึงภาษาไทย ซึ่งแต่ละประเทศก็มีกระแสตอบรับที่ดีเช่นเดียวกัน ในตะวันตก ซูซูกิ โคจิ เจ้าของผลงานได้รับการยกย่องว่าเป็น “สตีเฟ่นคิง แห่งญี่ปุ่น” เป็นนวนิยายที่ติดอันดับต้นๆ ของหนังสือขายดีในประเทศเกาหลี ส่วนในประเทศไทย ริง คำสาปมรณะ มียอดขายกว่า 1 แสนเล่ม ในเวลาเพียง 3 ปี นับตั้งแต่ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 2545 ทำลายสถิตินวนิยายแปลสยองขวัญทั้งหมดที่มีในตลาด (คำนำสำนักพิมพ์ ใน ริง คำสาปมรณะ) นอกจากนี้ยังมีการแปลหนังสือภาคต่ออีก 3 เล่มเป็นภาษาไทย จนครบชุด (S นวนิยายเล่มล่าสุดยังไม่มีมีการแปลเป็นภาษาไทย) โดยทุกเล่มมีการตีพิมพ์มากกว่า 10 ครั้ง โดยเฉพาะเล่มแรกเพียงเล่มเดียว มียอดตีพิมพ์ถึง 28 ครั้ง แสดงให้เห็นว่าหนังสือชุด “ริง” ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย

ตัวชี้วัดความสำเร็จของหนังสือชุด “ริง” นอกจากจะดูผ่านยอดการจำหน่ายของหนังสือแล้ว ยังจะเห็นได้จากการนำหนังสือชุดนี้มาดัดแปลงเป็นสื่อต่างๆ มากมายด้วย นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ มีการสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรกในปี 1995 ชื่อว่า *Ring* โดยเป็นภาพยนตร์ฉายทางโทรทัศน์ ออกอากาศทางสถานี Fuji TV ของญี่ปุ่น ต่อมาจัดทำเป็นวีดีโอและเลเซอร์ดิสก์ ใช้ชื่อว่า *Ringu: Kanzenban (Ring: The Complete Edition)* โดยมีการเพิ่มฉากไปเปลือยให้มากกว่าตอนฉายทางโทรทัศน์

ในปี 1998 มีการดัดแปลงนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* เป็นภาพยนตร์อีกครั้ง ในชื่อ *Ringu* (*Ring*) กำกับโดย Nakata Hideo ครั้งนี้เข้าฉายตามโรงภาพยนตร์ทั่วไป และประสบความสำเร็จอย่างสูง อีกทั้งภาพยนตร์ยังได้สร้างตัวละครที่กลายเป็นสัญลักษณ์หรือภาพแทนของเรื่อง “ริง” ทั้งหมดคือ ตัวละครที่ชื่อว่า ยามะมูระ ซะตะโกะ ซึ่งมีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง ผมหยาว สวมชุดสีขาว นอกจากนี้ยังมีฉากจำเป็นฉากที่ผีชะตะโกะคลานออกมาจากโทรทัศน์ด้วย และในช่วงที่ *Ringu* เข้าฉาย *Rasen* (*Spiral*) ภาพยนตร์ภาคต่อที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* ก็เข้าฉายเช่นกัน แต่กลับไม่ประสบความสำเร็จเท่าภาคแรก ต่อปี 1999 ได้มีการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อขึ้นมาใหม่อีกครั้งชื่อ *Ringu 2* (*Ring 2*) โดยครั้งนี้แต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่เกือบทั้งหมด ดัดแปลงมาจากหนังสือเพียงบางส่วนเท่านั้น และภาพยนตร์ก็ประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับภาคแรก

นอกจากจะดัดแปลงนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* และ *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* เป็นภาพยนตร์แล้ว ในปี 2000 ก็มีการนำเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ซึ่งอยู่ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนา* ของผู้สูญหาย มาสร้างเป็นภาพยนตร์เช่นกัน โดยใช้ชื่อว่า *Ring 0: Birthday* โดยเป็นภาคต่อบอกเล่าเหตุการณ์ที่เป็นจุดเริ่มต้น หรือเป็นภาคต่อแบบ Prequel และล่าสุด ในปี 2012 ก็มีการนำ S นวนิยายเล่มล่าสุดของหนังสือชุดนี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์ชื่อ *Sadako 3D* โดยมีการนำเสนอในระบบ 3 มิติด้วย

แน่นอนว่าการสร้างเป็นภาพยนตร์ไม่ว่าฉบับใดก็ตาม ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหาให้แตกต่างไปจากนวนิยายไม่มากก็น้อย เนื่องจากบอกเล่าผ่านสื่อที่มีรูปแบบการนำเสนอไม่เหมือนกัน กล่าวคือ หนังสือเล่าเรื่องผ่านตัวอักษรให้ผู้อ่านได้จินตนาการ ส่วนภาพยนตร์บอกเล่าผ่านทั้งภาพและเสียง รวมถึงมีการนำเสนอที่หลากหลายมากกว่า ถึงกระนั้นก็ไม่สามารถบอกเล่ารายละเอียดได้เท่าหนังสือ ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์ จึงต้องดัดแปลงเนื้อหาไม่มากก็น้อย เพื่อให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อที่ใช้นำเสนอ นวนิยายแนว J-Horror จึงถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์แนว J-Horror โดยมีภาพยนตร์ *Ringu* เป็นหมุดหมายที่สำคัญในการจุดกระแสภาพยนตร์แนวนี้

Richard Hand (2005 อ้างถึงใน Thy Phu, 2010: 44) ได้ระบุถึงลักษณะเฉพาะของ J-Horror ในภาพยนตร์ว่า เป็นลักษณะของภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องอย่างไม่ซับซ้อน (Spares Style) มีบรรยากาศอึมครึมเต็มไปด้วยเมฆฝน ฝีมือขาวซีดตามแบบผีในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับการแก้แค้นของหญิงสาวที่มีผมดำรุงรังปกคลุมในสภาพที่ขึ้นและ นอกจาก

ข้อสังเกตดังกล่าวแล้ว Thy Phu (2010: 44) คิดว่าภาพยนตร์แนวนี้ยังมีการเล่าเรื่องที่มีบทสนทนาไม่มากนัก ภายใต้วเวลา สถานที่ และสภาพแวดล้อมอันจำกัดเพียงไม่กี่แห่ง

เรียกได้ว่าภาพยนตร์ *Ringu* เป็นต้นแบบของภาพยนตร์แนว J-Horror เนื่องจากมันส่งผลให้เกิดการสร้างภาพยนตร์แนวนี้ต่อมาอีกมากมาย อาทิ *Pulse*, *Ju-On*, *Dark Water* และ *One Miss Called* เป็นต้น และอาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ *Ringu* ไม่เพียงแค่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ญี่ปุ่นเท่านั้น แต่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สยองขวัญสมัยใหม่ทั่วโลกด้วย โดยเฉพาะเกาหลีและฮอลลีวูดที่ได้นำภาพยนตร์ *Ringu* ไปสร้างใหม่ (Remake) ให้เป็นแบบฉบับของตัวเอง

The Ring Virus เป็นภาพยนตร์เกาหลีที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย รัง คำสาป/มรณะ และภาพยนตร์ *Ringu* ของญี่ปุ่น กำกับโดย Kim Dong-bin เข้าฉายในปี 1999 อย่างไรก็ตาม แม้ผู้สร้างภาพยนตร์เกาหลีจะยืนยันว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดัดแปลงมาจากนวนิยายโดยตรง ถึงกระนั้นภาพยนตร์เกาหลีก็มีส่วนที่คล้ายคลึงภาพยนตร์ญี่ปุ่นอยู่ไม่น้อย นอกจากนี้ ทั้งภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* และ *Ringu 2* ของญี่ปุ่น ก็มีการสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดในปี 2002 และ 2005 โดยใช้ชื่อ *The Ring* กำกับโดย Gore Verbinski ส่วน *The Ring Two* กำกับโดย Nakata Hideo นอกจากนี้ยังมีการสร้างเป็นภาพยนตร์สั้น *Rings* เพื่อเชื่อมเรื่องราวระหว่างภาคแรกกับภาคสองด้วย

การนำภาพยนตร์ไปสร้างใหม่ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหาบางอย่างให้ต่างไปจากต้นฉบับ เพื่อให้เข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแวดล้อมของผู้ชม ไม่ว่าจะ เป็น ชื่อตัวละคร ฉาก เรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อทางจิตวิญญาณ ฯลฯ

ในตะวันตก เรื่องราวสยองขวัญสมัยใหม่มีรากฐานมาจากนิยายหรือวรรณกรรมแบบโกธิค (Gothic fiction) มีลักษณะเด่นคือการผสมผสานเรื่องราวที่สะเทือนใจตามแบบนิยายชนวนฝัน (Romance novels) เข้ากับเรื่องราวอันน่าสยดสยอง (Horror fiction) นวนิยายโกธิคที่โด่งดังและเป็นที่ยกย่องมาถึงปัจจุบัน ได้แก่ *Frankenstein* ของ Mary Wollstonecrafe และ *Dracula* ของ Bram Stoker เป็นต้น ต่อมาวรรณกรรมแนวนี้ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์และส่งผลอิทธิพลต่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญต่อมาอีกหลายเรื่องกระทั่งภายหลังปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา ภาพยนตร์สยองขวัญกระแสหลักจากตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากฮอลลีวูด มีเนื้อหาที่สามารถจำแนกออกได้เป็นสองแนวทางใหญ่ คือ 1. เน้นภาพความรุนแรงอย่างเต็มที่แบบหนังทุนต่ำในยุคก่อน 2. มีรูปแบบที่เรียบง่ายแต่ได้มาก (Less is more) ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญของญี่ปุ่นที่มีการ

นำมาสร้างใหม่โดยกระบวนการทำให้เป็นอเมริกัน (Americanization) เช่น *The Ring* (วิสิฐ อรุณรัตน์ นานนท์, 2552: 4, 28)

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ประสบความสำเร็จอย่างมาก เนื่องจากสามารถทำรายได้ทั่วโลกไปมากกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ก่อให้เกิดกระแสการนำภาพยนตร์สยองขวัญของเอเชียมาสร้างใหม่ในฉบับฮอลลีวูดอีกมากมาย เช่น จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ju-on* เป็น *The Grudge*, ภาพยนตร์ไทย *ชุดเตอร์ กตติวิญญาน* เป็น *Shutter* หรือจากภาพยนตร์เกาหลี *A Tale of Two Sisters* เป็น *The Uninvited* ฯลฯ ซึ่งเนื้อหาในฉบับสร้างใหม่มักมีการดัดแปลงจากฉบับเดิมไม่มากนักน้อย เป็นการผสมผสานทางสังคมและวัฒนธรรมระหว่างตะวันออกกับตะวันตก โดยการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนกันผ่านทางภาพยนตร์

นอกจากการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์แล้ว หนังสือชุด “ริง” ยังมีการสร้างเป็นละครโทรทัศน์ถึง 2 ครั้งด้วยกัน คือ *Ring: The Final Chapter* ละครโทรทัศน์ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ออกอากาศทางสถานี Fuji TV ของญี่ปุ่น หลังการเข้าฉายของ *Ringu* ฉบับภาพยนตร์เพียงหนึ่งเดือน ละครชุดนี้ได้รับเสียงตอบรับที่ดีเช่นกัน อีกทั้งยังเคยนำมาออกอากาศทางสถานีไอทีวี (ITV) ของประเทศไทย ในชื่อว่า *ปมปริศนา* ด้วย ส่วนละครโทรทัศน์อีกเรื่องคือ *The Spiral* ออกอากาศหลังจากภาคแรกจบไปแล้ว 4 เดือน อาศัยเค้าโครงเรื่องจากนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์*

ในประเทศญี่ปุ่น สื่อบันเทิงใดที่ได้รับความนิยม ก็มักนำมาดัดแปลงเป็นสื่ออื่นที่ต่างออกไป เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายและมากขึ้น สังเกตได้จากหนังสือการ์ตูนหรือ “มังงะ” (Manga) เรื่องใดที่ได้รับความนิยม ก็มักจะนำสร้างเป็นภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ ทั้งในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันและคนแสดง เช่น หนังสือการ์ตูน *20th Century Boys*, *Gantz*, *Liar Game* และ *Death Note* มีการดัดแปลงเป็นทั้ง ภาพยนตร์ แอนิเมชัน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย ในทางกลับกัน ก็มีการดัดแปลงสื่อบันเทิงอื่นเป็นหนังสือการ์ตูนด้วย เช่น *Goth* และ *Dark Water* ซึ่งดัดแปลงจากนวนิยายเป็นหนังสือการ์ตูน สำหรับหนังสือชุด “ริง” ก็เช่นเดียวกัน

หนังสือชุด “ริง” ดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูนครั้งแรกในปี 1996 โดยอิงเนื้อหาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยตรง ต่อมาปี 1999 หลังจากภาพยนตร์ *Ringu* เข้าฉาย 1 ปี และเป็นปีเดียวกันกับที่ *Ring 2* เข้าฉาย ก็มีการดัดแปลงภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องเป็นหนังสือการ์ตูน ไม่ได้อิงจากนวนิยายเหมือนเล่มที่แล้ว กระทั่งปี 2000 ที่ภาพยนตร์ *Ring 0* เข้าฉาย ก็มีการนำภาพยนตร์เรื่องนี้มาดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูนเช่นกัน ถึงกระนั้น ก็ยังมีการ์ตูนที่แปลงมาจากหนังสือโดยตรง

อีก 2 เล่ม โดยอิงจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* และรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* นอกจากนี้ยังมีการทำเป็นการ์ตูนสั้นอยู่ใน *The Sadako* หนังสือแนะนำภาพยนตร์ (Book guide) ด้วย

นอกจากนี้ หนังสือชุด “ริง” ยังมีการดัดแปลงเป็นสื่ออื่นอีก เช่น ละครวิทยุ ออกอากาศในประเทศญี่ปุ่นเมื่อปี 1996 ต่อมาได้บันทึกอยู่ในรูปแบบซีดี ละครวิทยุภาคย์โครงเรื่องจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ซึ่งผู้ฟังคนหนึ่งได้วิจารณ์ว่า “ฉันไม่เคยดูภาพยนตร์มาก่อน แต่ละครวิทยุเรื่องนี้ก็เล่าได้น่ากลัวไม่น้อยเลยทีเดียว” หรือในปี 2000 ก็มีการดัดแปลงไปเป็นวิดีโอเกม ได้แก่ *Ring: Infinity* เล่นกับเครื่อง WonderSwan ดำเนินเรื่องโดยการตอบโต้กับตัวละครต่างๆ (Visual novel) วางขายเฉพาะในญี่ปุ่นเท่านั้น และอีกเกมคือ *The Ring: Terror's Realm* เล่นกับเครื่อง Dreamcast ของ Sega แต่กลับถูกวิจารณ์ว่ามีคุณภาพไม่ดีพอ และเป็นการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ ไม่ได้อิงมาจากนวนิยาย จึงไม่ได้รับความนิยมมากนัก

จากความสำเร็จของหนังสือชุด “ริง” ทั้งจากตัวหนังสือเองและจากสื่อที่ดัดแปลงไป ก็ทำให้เรื่อง “ริง” ได้นำมาสร้างสรรคดีใหม่อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะรูปลักษณะของผีชะตะโกะที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นผีผู้หญิงผิวขาวซีด ผมหยาว อยู่ในชุดคลุมสีขาว ซึ่งได้กลายเป็นภาพแทนของผีญี่ปุ่น รวมถึงผีเอเซียด้วย และกลายเป็นภาพจำของคนทั่วโลกเมื่อพูดถึงเรื่อง “ริง” ซึ่งการหยิบยืมเรื่อง “ริง” มาสร้างสรรคดีใหม่ก็ได้แก่ การจัดงานศพจำลองให้ชะตะโกะ ที่พิพิธภัณฑ์ลาฟอเร็ต (Laforet museum) ใน ฮาราจูกุ โตเกียว, เป็นภาพยนตร์ล้อเลียนใน *Scary Movie 3* และในภาพยนตร์อีกหลายเรื่อง, มีการนำตัวละครชะตะโกะมาขวางลูกเบสบอลในสนามเพื่อโปรโมทภาพยนตร์ *Sadako 3D* หรือในโฆษณากล่องดาวเทียม GMM Z ของไทย ที่ใช้ตัวละครในภาพยนตร์มาโฆษณา ก็มีผีชะตะโกะรวมอยู่ด้วย ฯลฯ

จะเห็นได้ว่า หนังสือชุด “ริง” มีการดัดแปลงไปเป็นสื่อที่อยู่ในรูปแบบต่างๆ มากมาย ตั้งแต่ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครวิทยุ หนังสือการ์ตูน จนถึงวิดีโอเกม อีกทั้งในสื่อเดียวกันอย่างภาพยนตร์ ก็ยังมีการนำไปสร้างใหม่ในแบบฉบับอื่นอีก คือ จากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์เกาหลี และจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายในการดัดแปลงของนวนิยายชุดนี้

การดัดแปลงในรูปแบบต่างๆ ย่อมมีการคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน หรือปรับเปลี่ยน เนื้อหาที่เป็นต้นฉบับ หรือเรียกว่าการถ่ายโยงความหมายระหว่างตัวบทต้นทางกับตัวบทปลายทาง ซึ่งเป็น

ลักษณะของสัมพันธภาพ (Intertextuality) โดยจะพบว่า การดัดแปลงหนังสือชุด “จริง” มีสัมพันธภาพใน 2 ลักษณะ คือ สัมพันธภาพข้ามสื่อและสัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม

สัมพันธภาพข้ามสื่อ เป็นลักษณะของการดัดแปลงตัวบทจากสื่อหนึ่งสู่อีกสื่อหนึ่ง โดยการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบบางอย่างจากตัวบทต้นทางสู่ตัวบทปลายทาง เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการนำเสนอหรือธรรมชาติของสื่อหนึ่งๆ แต่ก็ยังมีองค์ประกอบเดิมที่คงไว้ เพื่อให้ผู้รับมีความคุ้นเคยมากพอที่จะเข้าใจตัวบท และสามารถเชื่อมโยงตัวบทปลายทางกับตัวบทต้นทางได้ (อุมาพร มะโรณีย์, 2551: 3) ส่วนลักษณะสัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม เป็นลักษณะของการดัดแปลงตัวบทจากสื่อในวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง โดยการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตัวบทหนึ่งให้มาอยู่ในอีกบริบทหนึ่ง เพื่อผู้ชมกลุ่มใหม่ ซึ่งตัวบทของภาพยนตร์สามารถแปลข้ามจากภาษาและวัฒนธรรมหนึ่งไปยังอีกภาษาและวัฒนธรรมหนึ่งได้ โดยสามารถข้ามทั้งเส้นแบ่งของเวลา สถานที่ และขอบเขตของสื่อ แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของการไร้เส้นแบ่ง อันเป็นธรรมชาติของตัวบททางวัฒนธรรม (Mazdon, 2004 อ้างถึงใน สุเมธ โพธิ์โสภณ, 2551: 5)

ด้วยเหตุที่การดัดแปลงทั้งหมดของหนังสือชุด “จริง” มีสัมพันธภาพทั้ง 2 ลักษณะ จึงน่าสนใจศึกษาว่า สัมพันธภาพข้ามสื่อ กล่าวคือ นวนิยายต้นฉบับกับตัวบทหลังดัดแปลงเป็น ภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน มีลักษณะอย่างไร และสัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม กล่าวคือ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับกับภาพยนตร์เกาหลีและฮอลลีวูดสร้างใหม่มีลักษณะอย่างไร อีกทั้งศึกษาลักษณะเด่นของสัมพันธภาพทั้ง 2 ลักษณะ โดยวิเคราะห์ว่าการดัดแปลงข้ามสื่อแต่ยังอยู่ในวัฒนธรรมเดิม กับการดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมแต่ยังอยู่ในสื่อเดิม มีลักษณะเด่นอย่างไร โดยการศึกษาวิจัยนี้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดประเภทของสื่อ แนวคิดสัมพันธภาพและการดัดแปลง และแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร เป็นกรอบในการวิเคราะห์

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. สัมพันธภาพข้ามสื่อ เรื่อง “จริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีลักษณะอย่างไร
2. สัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีลักษณะอย่างไร
3. ลักษณะเด่นของสัมพันธภาพข้ามสื่อและสัมพันธภาพข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ข้ามสื่อ เรื่อง “จริง” ใน นวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด
3. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเด่นของสัมพันธ์ข้ามสื่อและสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “จริง”

1.4 นิยามศัพท์

หนังสือชุด “จริง”	หมายถึง หนังสือที่บอกเล่าเรื่อง “จริง” ทั้งหมด ประกอบด้วย หนังสือ 5 เล่ม คือ <i>ริง คำสาปมรณะ</i> , <i>สไปรด์</i> <i>พันธุ์อาถรรพ์</i> , <i>ลูปพิศวงโลกเหนือจริง</i> , <i>เบิร์ธเดย์</i> <i>ปริศนาของผู้สูญหาย</i> และ <i>S</i> โดย การวิจัยนี้จะศึกษาเฉพาะหนังสือที่มีการดัดแปลงเป็นสื่ออื่น ซึ่ง ได้แก่ <i>ริง คำสาปมรณะ</i> , <i>สไปรด์</i> <i>พันธุ์อาถรรพ์</i> และ <i>เบิร์ธเดย์</i> <i>ปริศนาของผู้สูญหาย</i>
สัมพันธ์ข้ามสื่อ	หมายถึง ลักษณะที่เนื้อหาหรือตัวบทในสื่อหนึ่ง มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกับเนื้อหาหรือตัวบทในอีกสื่อหนึ่ง ซึ่งในการวิจัยนี้ จะศึกษาการดัดแปลงในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน
สัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม	หมายถึง ลักษณะที่เนื้อหาหรือตัวบทที่อยู่ในวัฒนธรรมหนึ่ง มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกับเนื้อหาหรือตัวบทในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ซึ่งในการวิจัยนี้ ศึกษาการดัดแปลงจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1.5 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ ศึกษาวิเคราะห์สัมพันธ์ เรื่อง “จริง” จากนวนิยายต้นฉบับ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. หนังสือ 3 เล่ม ได้แก่ นวนิยายริง คำสาปมรณะ, นวนิยาย สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ และหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ทเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย ซึ่งประกอบด้วยเรื่องสั้น โลงศพกลางฟ้า และ หัวใจชะตะโกะ
2. ภาพยนตร์
 - 2.1 ภาพยนตร์ญี่ปุ่น 4 เรื่อง ได้แก่ Ringu, Rassen, Ringu 2 และ Ring 0
 - 2.2 ภาพยนตร์เกาหลี 1 เรื่อง ได้แก่ The Ring Virus
 - 2.3 ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 3 เรื่อง ได้แก่ The Ring, Rings (ภาพยนตร์สั้น) และ The Ring Two
3. ละครโทรทัศน์ Ring: The Final Chapter จำนวน 12 ตอน
4. หนังสือการ์ตูน 7 เล่ม ได้แก่ The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง (มี 2 เล่ม), คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2, คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus, คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0, คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday และ The Curse of Sadako (การ์ตูนสั้นที่อยู่ในหนังสือแนะนำภาพยนตร์)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องสัมพันธ์ทวิภาคสื่อ และสัมพันธ์ทวิภาควัฒนธรรม อันเนื่องมาจากการดัดแปลงหรือการถ่ายทอดเนื้อหาจากตัวบทหนึ่งสู่ตัวบทใหม่
2. ก่อให้เกิดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์บันเทิงคดีที่มีแนวเรื่องผสมผสานกัน คือแนวสยองขวัญสืบสวนสอบสวน และแนวสยองขวัญไซไฟ ซึ่งน่าจะสร้างความน่าสนใจและแปลกใหม่ให้กับงานบันเทิงคดีไม่มากนัก
3. เป็นแนวทางสำหรับผู้สร้างสรรค์สื่อบันเทิงที่ต้องการดัดแปลงสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการดัดแปลงจากสื่อหนึ่งสู่อีกสื่อหนึ่ง หรือดัดแปลงจากสื่อในวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง
4. ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการปลูกฝัง/ถ่ายทอด/กล่อมเกลாதงสังคมระหว่างคนที่อยู่ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะระหว่างคนญี่ปุ่น เกาหลี และอเมริกัน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยวิจัยเรื่อง สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีการใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีเป็นแนวทางในการศึกษา วิเคราะห์ ดังนี้

1. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)
2. แนวคิดประเภทของสื่อ
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนวนิยาย
 - 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์
 - 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์
 - 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน
3. แนวคิดสัมพันธบทและการดัดแปลง (Intertextuality and Adaptation)
4. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร
 - 4.1 แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม
 - 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการข้ามวัฒนธรรม

2.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

Fisher (1984) ได้กล่าวถึงกระบวนทัศน์ของการเล่าเรื่อง (Narrative paradigm) โดยอธิบายถึง “การเล่าเรื่อง” ไว้ว่า การเล่าเรื่องคือการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสามารถถ่ายทอดผ่านวิธีการต่างๆ เช่น นวนิยาย บทละคร บทกวี และการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น โดยวิธีการเหล่านี้ นับว่าเป็นการสร้าง ความหมายและความจริงเกี่ยวกับโลก ไม่ว่าจะเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่องเอง หรือเกี่ยวกับผู้อื่นก็ได้ โดยการดำเนินเนื้อเรื่อง การคลี่คลายของเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่อง อาจแตกต่างกันออกไป ซึ่งการเล่าเรื่องทั้งหมดนี้ล้วนสะท้อนถึงสภาพแวดล้อมและความเป็นจริงของมนุษย์

“เรื่อง” หรือสารที่มนุษย์สื่อถึงกันในทุกระดับของการสื่อสาร อาจจำแนกได้กว้างๆ เป็น 2 ประเภท คือ จินตคติและสารสนเทศคติ จินตคติหมายถึงสารที่มุ่งให้ผลในด้านอารมณ์ความรู้สึก เป็นสำคัญ ได้แก่งานประเภทศิลปะและบันเทิงคดีต่างๆ ในระดับพื้นฐานที่สุดคือให้ความเพลิดเพลิน ในระดับสูงขึ้นไปคือให้ความเจริญใจ ทำหน้าที่พัฒนาคุณภาพทางจิตใจให้แก่สังคม ส่วนสารสนเทศคติ หมายถึงสารประเภทที่มุ่งให้รับรู้ข่าวสารต่างๆ ได้แก่ สารคดี และการโฆษณา ทำหน้าที่สั่งสมความรู้ให้แก่สังคม แต่ไม่ว่าจะเป็นจินตคติหรือสารสนเทศคติ ก็ล้วนผ่านกระบวนการ “นำเสนอ” หรือ “การเล่า” ทั้งสิ้น (ทริแนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคนอื่นๆ, 2543: 23-24)

ในการศึกษาวิจัยนี้ จะมุ่งเน้นไปที่จินตคติประเภทบันเทิงคดีผ่านสื่อ นวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ซึ่งบันเทิงคดีดังกล่าวยึดโยงการเล่าเรื่อง ด้วยการสื่อสารทางอารมณ์ (Emotional) และสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle) เพื่อการกระตุ้นความคิด (Intellectual) โดยการเล่าเรื่องนั้นต้องมีองค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่ แก่นเรื่อง (Theme) โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Characters) ปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร/บทสนทนา (Interaction/Dialogue) เวลา และสถานที่เกิดเหตุการณ์หรือฉาก (Setting) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) และ ท่วงทำนองในการนำเสนอ (Style and tone) (อ้างแล้ว, 2543: 24) ซึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สำคัญมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

E.M. Forster ได้ให้คำนิยามของ “โครงเรื่อง” ไว้ว่า โครงเรื่องคือ “เหตุการณ์สำคัญในเรื่องสั้นหรือนวนิยายที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลาและเป็นเหตุเป็นผลกัน” ต้องตอบให้ได้ว่า เมื่อเหตุการณ์แรกเกิดขึ้นแล้ว ทำไมเหตุการณ์ที่สองถึงเกิดขึ้น ถ้าตอบได้ก็แสดงว่าเป็นโครงเรื่อง โดยประเด็นที่ช่วยทำให้การเล่าเรื่องได้ผลคือ ความขัดแย้ง ความตึงเครียด และความระทึกขวัญ เป็นต้น ซึ่งประเด็นเหล่านี้จะช่วยเร่งเร้าความกระหายใคร่รู้ให้กับผู้ชมอีกด้วย โครงเรื่องสามารถแบ่งเป็น 5 ชั้น คือ (อ้างถึงใน ทองสุก เกตุโรจน์, 2539: 60, ทศพร กรกิจ, 2550: 10)

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง โดยการแนะนำตัวละคร สถานที่ หรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้น อาจมีกลวิธีในการเริ่มเรื่องได้หลายแบบ เช่น เปิดด้วยการบรรยาย เปิดด้วยฉาก เปิดด้วยการกระทำของตัวละคร อย่างไรก็ตาม

การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเปิดด้วยช่วงกลางหรือท้ายเรื่องก่อนก็ได้

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising action) เป็นช่วงที่มีปมปัญหาหรือความขัดแย้งเข้มข้นมากขึ้นเป็นลำดับ ตัวละครอาจกำลังตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก ซึ่งอาจดำเนินเรื่องตามลำดับเวลา เล่าแบบย้อนหลัง (Flash back) หรือดำเนินเหตุการณ์และสถานที่สลับกันไปมาก็ได้
3. ภาวะวิกฤต (Climax) เป็นช่วงที่ความขัดแย้งขึ้นถึงจุดสูงสุด ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยหลังเหตุการณ์นี้ทุกอย่างจะเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง
4. ภาวะคลี่คลาย (Falling action) เป็นช่วงที่ภาวะวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เนื่องจากเงื่อนไขต่างๆ ได้รับการเปิดเผย หรือปมปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ถูกแก้ไข
5. การยุติเรื่องราว (Ending) เป็นช่วงสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด อาจมีกลวิธีในการปิดเรื่องได้หลายรูปแบบ เช่น จบแบบสุขนานุกรม จบแบบโศกนาฏกรรม จบแบบเป็นปริศนาคาใจ หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง หมายถึง ปมปัญหาที่ตัวละครจะต้องแก้ไข เป็นเสมือนตัวขับเคลื่อนให้เรื่องดำเนินต่อไป ซึ่ง ปริญญา เกื้อหนุน (2537 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 12) ได้ให้ความเห็นว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของโครงเรื่องในการสร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 286) คือ

1. ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร โดยตัวละครจะรู้สึกสับสนวุ่นวาย หรือลำบากใจในการตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง
2. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน หรือระหว่างกลุ่มบุคคล คือความขัดแย้งที่แสดงให้เห็นถึงความไม่ลงรอยกันระหว่างตัวละครสองตัว หรือสองกลุ่ม

3. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม คือความขัดแย้งระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ระเบียบ โครงสร้างทางสังคม ซึ่งคู่ตรงข้ามของบุคคลจะมีอำนาจมากกว่าผู้ขัดแย้งในประเภทที่สอง
4. ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก คือความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังธรรมชาติ เช่น ภัยพิบัติต่างๆ หรือพลังเหนือธรรมชาติ เช่น ภูติ ผี ปีศาจ จิตวิญญาณ ฯลฯ

3. ตัวละคร (Character)

Berger ได้นิยามไว้ว่า ตัวละคร คือ “ผู้คนที่ปรากฏตัวในเรื่อง และเป็นผู้ซึ่งกระทำการใดๆ ที่ทำให้เรื่องคลี่คลาย” หรืออีกแง่หนึ่งคือทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ ตัวละครมักเป็นผู้ที่มีปมขัดแย้งและพยายามที่จะเปลี่ยนสถานะตนเอง เป็นผู้ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งในภาวะวิกฤติของเรื่อง (ก้อง พาหุรักษ์, 2548)

Laurence Perrine (1978 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 14-15) ได้นิยามตัวละครไว้ว่า ตัวละครคือ “บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเหตุการณ์ในเรื่องเล่า... นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะตัวละครด้วย” โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน สามารถพิจารณาได้จากหน้าตา ความคิด พฤติกรรม หรือบทสนทนา ฯลฯ องค์ประกอบของตัวละครจะประกอบด้วย 2 ส่วน (Dwight V Swain, 1982 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 15) คือ

1. ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) หมายถึง ความคิดและจิตใจของตัวละคร ซึ่งขึ้นอยู่กับภูมิหลัง ความเป็นมา หรือประสบการณ์ของตัวละครนั้นๆ
2. ส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) หมายถึง การกระทำที่เป็นผลมาจากความคิดและจิตใจของตัวละคร

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งประเภทของตัวละครตามแนวคิดเรื่อง Paradigmatic structure ของ Vladimir Propp ออกได้เป็น 6 - 7 ประเภท คือ พระเอก นางเอก ผู้ร้าย-นางร้าย ผู้ให้ ผู้นำสาร ผู้ช่วยเหลือ พระเอกจอมปลอม เป็นต้น สำหรับวิธีการแบ่งนี้ เมื่อนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างความหมายก็น่าสนใจว่า ตัวละครแบบใด (เช่น เพศใด ชนชาติใด อายุเท่าไร ภูมิลำเนาไหน ฯลฯ)

ที่จะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครประเภทต่างๆ เช่น เพราะเหตุใดผู้ร้ายในภาพยนตร์ชุด James Bond จึงเริ่มจาก “คนชาติรัสเซีย” ในอดีต แต่ปัจจุบันกลับเป็นคนมุสลิม/อาหรับ/คนจีน เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 273)

4. แก่นเรื่อง (Theme)

Hurtik & Yarber (1971 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 16) ให้ความหมายของแก่นเรื่องไว้ว่า แก่นเรื่องคือ “ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” โดยเราสามารถเข้าใจแก่นเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้แก่นเรื่องก็ยังสามารถแยกเป็นแนวคิดย่อยๆ ลงไปอีก ซึ่งสนับสนุนความคิดหลักแตกต่างกันไป และถึงแม้จะมีแนวคิดปลีกย่อยอยู่หลายความคิด แต่ความคิดย่อยเหล่านั้นก็จะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกัน

Boggs (1978 อ้างถึงใน วรทพร ศรีจันทร์, 2551: 12) ได้แบ่งแก่นเรื่องออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม จูงใจให้คนสนใจในเรื่องของศีลธรรม
2. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต นำเสนอความจริงของชีวิต วิพากษ์ และประเมินสภาพของมนุษย์
3. แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ โดยนำเสนอพฤติกรรมมนุษย์ของคนหนึ่ง เพื่อมาเป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
4. แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม นำเสนอภาพสะท้อนสังคม ผ่านการวิพากษ์เสียดสี เพื่อให้เกิดการปฏิรูป
5. แก่นเรื่องเกี่ยวกับปรัชญา โดยการตั้งคำถาม-คำตอบในเชิงปรัชญา

5. ฉาก (Setting)

ฉาก หมายถึง สภาพแวดล้อมรวมถึงช่วงเวลา ซึ่งรองรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในการบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง อีกทั้งมีอิทธิพลต่อความคิดหรือพฤติกรรมของตัวละครด้วย (ปริญาญา เกื้อหนุน, 2537 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 17)

Boggs (2003 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 282-283) ได้แบ่งประเภทของฉากออกเป็น 2 หมวดใหญ่ๆ คือ ลักษณะทางด้านกายภาพ (Physical dimension) และลักษณะทางด้านสังคม-วัฒนธรรม (Socio-Cultural aspect) ซึ่งสามารถแยกย่อยได้อีกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเวลา (Temporal factors) คือช่วงเวลาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้น แบ่งได้ 2 แบบ คือ
 - ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์
 - ระยะเวลา เช่น เรื่องที่เกิดขึ้นในเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี ฯลฯ
2. ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic factors) คือสถานที่ทางกายภาพ ซึ่งอาจเป็นลักษณะธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ฯลฯ รวมถึงสถานที่และสภาพภูมิอากาศ หรืออาจเป็นสถานที่ที่เกิดจากการตกแต่ง เช่น ฉากในห้องอาหาร ในบาร์ หรือกลางถนน ฯลฯ
3. ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม (Prevailing social structure and economic factors)
4. ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral attitude, custom and codes of behaviors)

สำหรับปัจจัยข้อ 3 และ 4 นี้ จะเกี่ยวข้องกับฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ฉากในชนบทกับฉากในเมือง ก็จะมี ความแตกต่างในเรื่องอาคารสถานที่ ความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นต้น

6. สัญลักษณ์ (Symbols)

Kelley Griffith (2002: 57) ได้นิยามคำว่าสัญลักษณ์ไว้ว่า สัญลักษณ์หมายถึง สิ่งที่มีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง โดยสิ่งนั้นมักจะเป็นวัตถุ ส่วนความหมายจะเป็นนามธรรม ตัวอย่างเช่น “ไฟ” อาจหมายถึงการทำลายล้าง ตัณหาราคะ หรือนรกอเวจีก็ได้ ส่วน ปัทมวดี จารูวร (2528: 164) ได้อธิบายไว้ว่า “Symbol คือ การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปแบบของคำพูดและภาพ” โดยสัญลักษณ์ที่มักพบในภาพยนตร์มี 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

1. สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ หรือการลำดับภาพก็ได้เช่นกัน
2. สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เป็นการใช้เสียงเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละครหรือเรื่องราวของภาพยนตร์

การศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทั้งภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์ ก็จะช่วยทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนักว่าความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

มุมมองในการเล่าเรื่อง หมายถึง การเล่าเรื่องผ่านมุมมองในลักษณะหนึ่งๆ ซึ่งส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม โดย Louise Giannetti (1988 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 19) ได้จำแนกมุมมองในการเล่าเรื่องออกเป็น 4 ประเภท

1. มุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The first-person narrator) คือการเล่าเรื่องโดยตัวละครเอก สังเกตได้จากตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ มีข้อดีคือทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ก็มีข้อเสียคืออาจมีอคติปะปนอยู่ในการเล่าเรื่อง

2. มุมมองบุคคลที่สาม (The third-person narrator) คือการเล่าเรื่องกล่าวถึงตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ตนพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย
3. มุมมองที่เป็นกลาง (The objective) คือการเล่าเรื่องจากผู้สังเกตการณ์ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง โดยพยายามสร้างความเป็นกลาง ไม่มีอคติในการนำเสนอ แต่ก็ส่งผลให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เป็นเพียงการสังเกตการณ์ที่ปล่อยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเอง
4. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) คือการเล่าเรื่องแบบไม่มีข้อจำกัดใดๆ สามารถเข้าไปสำรวจความคิดและจิตใจของตัวละครได้ทุกตัว ก้าวข้ามข้อจำกัดทั้งด้านเวลาและสถานที่ กล่าวคือสามารถย้ายเหตุการณ์สถานที่ หรือย้ายช่วงเวลาไปอดีตหรืออนาคตก็ได้

นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังสามารถนำเสนอผ่านมุมมองอื่นได้อีก เช่น มุมมองที่ให้ตัวละครรองเป็นผู้เล่า (The first-person narrator as a minor character) โดยวิธีนี้ใช้มุมมองแบบบุคคลที่หนึ่งเช่นเดียวกับประเภทแรก ต่างกันตรงที่ให้ตัวละครรองเป็นผู้เล่าแทนตัวละครเอก โดยตัวละครรองมักจะติดสอยห้อยตามตัวละครเอกไป เพื่อที่จะสามารถเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเอกได้ (ทองสุข เกตุโรจน์, 2542: 15-16)

2.2 แนวคิดประเภทของสื่อ

ในงานวิจัยนี้จะศึกษาจากสื่อทั้งหมด 4 ประเภท คือ นวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน โดยแนวคิดเกี่ยวกับสื่อแต่ละประเภทมีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับนวนิยายและเรื่องสั้น

นวนิยาย คือ บันเทิงคดี (Fiction) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งบันเทิงคดีหมายถึง งานเขียนประเภทร้อยแก้วที่เขียนเลียนแบบหรือจำลองชีวิตจริงได้อย่างมีศิลปะ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นส่วนใหญ่ ในความหมายกว้าง บันเทิงคดีมีหลายรูปแบบ ได้แก่ นวนิยาย เรื่องสั้น และ

บทละคร แต่โดยทั่วไปหนังสือบันเทิงคดีจะหมายถึงนวนิยายและเรื่องสั้น (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2550: 216)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 564) ได้ให้คำนิยามของ นวนิยายไว้ว่า นวนิยายคือ บันเทิงคดีร้อยแก้วขนาดยาวรูปแบบหนึ่ง มีตัวละคร โครงเรื่องเหตุการณ์ในเรื่อง และสถานที่ ที่ทำให้เนื้อเรื่องมีความสมจริง เช่นเรื่องหญิงคนชั่ว ของ ก. สุรางคนางค์ เรื่องผู้ชนะสิบทิศ ของ ยาขอบเรื่องสี่แผ่นดิน ของ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช เรื่องเรื่อมนุษย์ ของกฤษณา อโศกสิน, ถ้ามีขนาดสั้น เรียกว่า นวนิยายขนาดสั้น เช่นเรื่องดรwxนีนาง ของอิงอร

Gilbert Highet (อ้างถึงใน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2540: 49) ได้อธิบายลักษณะของนวนิยายไว้ว่า “นวนิยายคือเรื่องเล่าขนาดยาวที่เกี่ยวกับบุคคลที่ไม่มีตัวตนจริง นวนิยายเป็นทั้งเรื่องจริงและเรื่องเท็จ กล่าวคือ แม้ว่าบุคคลและพฤติกรรมต่างๆ จะไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่ตัวละครในนวนิยายนั้นก็เป็นที่ยอมรับว่าเป็นแบบฉบับของบุคคลที่มีชีวิตจริง และพฤติกรรมของตัวละครก็สอดคล้องกับลักษณะความเป็นไปที่ปรากฏขึ้นจริงในสถานที่และยุคสมัยนั้นๆ”

ส่วนเรื่องสั้นก็มีองค์ประกอบเช่นเดียวกับนวนิยาย เพียงแต่มีขนาดสั้นกว่า โดยในต่างประเทศจะกำหนดไว้ว่า เรื่องสั้นเป็นงานเขียนตั้งแต่ 1,000 - 10,000 คำ ส่วนของไทยกำหนดไว้ว่าประมาณ 5 - 8 หน้าหนังสือปกอ่อน เรื่องสั้นยังมีเรื่องสั้นขนาดยาว เช่น ยาว 4 ตอนจบ และเรื่องสั้น-สั้น คือประมาณ 1 หน้ากระดาษ ดังนั้นจึงไม่มีการกำหนดตายตัวว่าควรมีความยาวเท่าไร แต่ก็มีมักจะไม่วายมากนัก เพราะมิฉะนั้นจะกลายเป็นนวนิยายไป (อ้างแล้ว, 2540: 65)

นวนิยายสามารถจำแนกประเภทตามที่ใช้กันในระบบห้องสมุดทั่วไปได้ 9 ประเภท (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2550: 216) ดังนี้

1. นวนิยายรัก
2. นวนิยายสะท้อนสังคม หรือนวนิยายแสดงข้อคิดหรือปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม
3. นวนิยายผจญภัย หรือนวนิยายเกี่ยวกับเหตุการณ์
4. อาชญาวิทยา คือ นวนิยายเกี่ยวกับการสืบสวนคดีต่างๆ
5. หัสนิยาย เป็นนวนิยายที่มีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายอารมณ์
6. นวนิยายอิงประวัติศาสตร์
7. นวนิยายการเมือง
8. นวนิยายอิงศาสนา

9. นวนิยายเชิงวิทยาศาสตร์ เป็นนวนิยายที่ใช้ความรู้ในสาขาวิทยาศาสตร์ ประกอบในการวางโครงเรื่อง

จากการจำแนกดังกล่าว นวนิยายชุด “ริง” น่าจะจัดอยู่ประเภท อาชญานิยายหรือนวนิยายสืบสวนสอบสวน และนวนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งนวนิยายทั้งสองประเภทดังกล่าวมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

นวนิยายสืบสวนสอบสวน

ในหนังสือ A Handbook to Literature ซึ่งเขียนโดย C. Hugh Holman และ William Harmon ได้ระบุถึงลักษณะของนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนไว้ว่า เป็นวรรณกรรมหลีกหนี (Escape literature) ประเภทหนึ่ง มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนาน เพราะเป็นเรื่องราวที่มีความลึกลับ น่าตื่นเต้น ในการสืบสวนคดี ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ หลุดออกจากโลกแห่งความเป็นจริง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรม ส่วนใหญ่มักจะเป็นการฆาตกรรมที่ไม่รู้ตัวฆาตกร จากนั้นเรื่องราวจะถูกคลี่คลายโดยนักสืบ ซึ่งจะเป็นผู้พิจารณาและตีความเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามพยานหลักฐานและหลักเหตุผล (อังคณา สุขวิเศษ, 2544: 4, 6)

Tzvetan Torodov (1977 อ้างถึงใน อังคณา สุขวิเศษ, 2544: 9-12) ได้แบ่งนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. นวนิยายสืบสวนสอบสวนแบบคลาสสิก (Classical detective story) มีลักษณะเด่นคือ บอกเล่าเรื่องราวของอาชญากรรมที่จบลงไปแล้ว และตามมาด้วยการเริ่มต้นของการสืบสวน กล่าวคือ นวนิยายประเภทนี้จะประกอบด้วยเรื่อง 2 เรื่อง คือ เรื่องที่ 1 มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรมซึ่งไม่ปรากฏให้เห็นในตัวบท เพราะมันได้เกิดขึ้นและจบลงไปแล้ว ผู้อ่านจะไม่สามารถรู้รายละเอียดของเรื่องในส่วนนี้ เนื่องจากผู้เขียนไม่ได้เล่าไว้อย่างตรงไปตรงมา เพราะจะเป็นการเฉลยปริศนาของเรื่อง ส่วนเรื่องที่ 2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสืบสวน เพื่อเปิดเผยว่าใครอยู่เบื้องหลังการสร้างวลีความลึกลับทั้งหมด ซึ่งเรื่องส่วนนี้จะปรากฏชัดเจนในตัวบท โดยนักสืบจะรวบรวมข้อมูลต่างๆ ผ่านคำให้การของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ และแสดงมุมมองที่แตกต่างกันไปต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น เรื่องส่วนนี้จึงเป็นเอกเทศ แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงถึงความเป็นมาของอาชญากรรมซึ่งเป็นเรื่องเรื่องที่ 1 และไม่ปรากฏในตัวบทโดยตรง

2. นวนิยายมีด (มาจากคำว่า “Serie noire”) (Thriller) เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการสืบสวนสอบสวนเช่นเดียวกัน แต่ไม่มีเหตุการณ์อาชญากรรมเกิดขึ้นและจบลงในตอนต้นเหมือนนวนิยายประเภทแรก คดีอาชญากรรมจะเกิดขึ้นและดำเนินไปพร้อมกับเหตุการณ์ในเรื่อง มีกลวิธีการเล่าเรื่องโดยการนำเสนอผ่านมุมมองของนักสืบ ซึ่งต้องเข้าไปเผชิญกับทุกเหตุการณ์ที่อาจเสี่ยงกับภัยอันตราย กลวิธีนี้ถือว่าการจำกัดมุมมองของเรื่องที่จะเล่า เพื่อรักษาความลับไว้นานที่สุด และทำให้เกิดความสมจริง

3. นวนิยายระทึกขวัญ (Suspense novel) เป็นนวนิยายที่ผสมผสานลักษณะสำคัญของนวนิยายสองประเภทแรก คือมีอาชญากรรมเกิดขึ้นแล้วจึงมีการสอบสวนเหมือนนวนิยายสอบสวนแบบคลาสสิก ซึ่งนักสืบจะต้องออกไปเสี่ยงภัยตามสถานที่ต่างๆ เหมือนนวนิยายมีด นวนิยายระทึกขวัญสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. นวนิยายนักสืบเสี่ยงภัย (Hard-Boiled detective story) มีเนื้อหาเกี่ยวกับนักสืบที่ต้องเข้าไปสัมผัสกับเหล่าอาชญากรโดยตรง และจะต้องเสี่ยงชีวิตโดยการเผชิญกับภัยอันตรายทุกรูปแบบ
2. นวนิยายจำเลย-นักสืบ (Suspect-as-Detective) มีเนื้อหาเกี่ยวกับนักสืบผู้ตกเป็นผู้สงสัยในคดีอาชญากรรม ทำให้เขาต้องออกตามหาอาชญากรตัวจริง เพื่อพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตนเอง ตัวเอกในนวนิยายประเภทนี้จึงเป็นทั้ง นักสืบผู้ต้องหา จำเลย และเหยื่อของอาชญากรตัวจริง

นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science fiction)

Herald (1995, อ้างถึงใน มลณี นิลมาลี, 2540: 17) ได้กล่าวถึงลักษณะของนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ว่า เป็นวรรณกรรมที่เกี่ยวกับ “ถ้าหากว่าเกิด...” เช่น ถ้าหากว่ามีสิ่งมีชีวิตอยู่บนดาวดวงอื่น ถ้าหากว่ามีใครเดินทางได้เร็วกว่าแสง เรื่องราวเหล่านี้คือจินตนาการที่ไร้ขอบเขต อาจเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นและเป็นไปได้ในอนาคตอันใกล้ หรืออาจเป็นเรื่องในอนาคตหรืออดีตที่แทบจะเป็นไปไม่ได้เลย นอกจากนี้ Herald ยังอ้างถึง Rosenberg ซึ่งให้ความเห็นว่า นวนิยายวิทยาศาสตร์เป็นนวนิยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความจริงทางวิทยาศาสตร์ของมนุษย์ หรือมนุษย์กับธรรมชาติหรือจักรวาล ความขัดแย้งของมนุษย์ โดยเฉพาะการแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์มากกว่าสร้าง

สิ่งมีชีวิตที่เป็นตัวร้ายจริงๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่านวนิยายแนวนี้จะนำเสนอถึงความเชื่อมั่นศรัทธาในความฉลาด อัจฉริยะ และจิตใจที่ดั่งงามของมนุษย์ โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือ

นวนิยายวิทยาศาสตร์มีลักษณะพิเศษซึ่งแตกต่างจากนวนิยายทั่วไป (เถกิง พันธุ์เถกิงอมร, 2541: 56) ดังนี้

1. เรื่องราวไม่ได้กำหนดด้วยตัวละคร แต่กำหนดด้วยภาวะแวดล้อม
2. เรื่องราวไม่ได้เกิดจากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งของตัวละคร แต่เกิดจากภาวะแวดล้อม
3. ผู้อ่านจะไม่สนใจการกระทำหรือบุคลิกภาพของตัวละคร แต่สนใจความน่าอัศจรรย์ของภาวะแวดล้อม อันเกิดจากสิ่งที่ไม่เคยรู้เคยเห็นมาก่อน
4. ผู้เขียนจะเขียนเรื่องที่ไม่เคยเห็นมาก่อน ถ้าเป็นเรื่องที่ผู้อ่านเคยรู้เห็น หรือมีประสบการณ์มาก่อน ก็จะไม่ใช้นวนิยายวิทยาศาสตร์
5. ผู้เขียนจะเน้นการรวบรวมข้อมูลทางวิทยาศาสตร์และความอัศจรรย์ ที่อาจจะมีส่วนการกระทำและบุคลิกภาพของบุคคลเป็นเรื่องรอง
6. ภูมิหลังที่ผู้คนรู้จักมักคุ้นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนวนิยายชีวิต แต่ภูมิหน้าที่ผู้คนยังไม่เคยรู้เห็น เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับนวนิยายวิทยาศาสตร์

นวนิยายวิทยาศาสตร์มีแนวเรื่องได้หลายประเภท ซึ่งสามารถพิจารณาได้ 2 ระดับ คือ แนวเรื่องระดับทั่วไป เช่น แฟนตาซี สืบสวนสอบสวน อาชญากรรม ลึกลับ ฯลฯ และแนวเรื่องเจาะเฉพาะ โดยแนวเรื่องหลังนี้สามารถจำแนกได้เป็น 5 แนวใหญ่ๆ (อ้างแล้ว, 2541: 63-64) ดังนี้

1. การเดินทางไปในอวกาศ ระหว่างดวงดาว ระบบสุริยะ กาแล็กซี่ การบุกเบิกอวกาศ ดาวเคราะห์ต่างๆ ในจักรวาล รวมทั้งการเผชิญหน้ากับสิ่งมีชีวิตมีปัญญาจากโลกอื่นหรือในโลกอื่น
2. การเดินทางไปกับเวลาสู่นาคตหรืออดีต
3. การเปลี่ยนแปลงทางชีววิทยาและทางจิตวิทยาของมนุษย์ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือธรรมชาติ

4. เกี่ยวกับพลังทางกายหรือทางจิตเหนือมนุษย์ธรรมดา อันเป็นผลมาจากความก้าวหน้า หรืออุบัติเหตุทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
5. เกี่ยวกับผลกระทบจากการประยุกต์วิทยาศาสตร์โดยตรงหรือทางอ้อม ต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ทั้งในด้านสร้างสรรค์และทำลาย

ตัวอย่างนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่คล้ายคลึงกับ *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* นวนิยายเล่มที่ 2 ของหนังสือชุด "ริง" ซึ่งเกี่ยวข้องกับไวรัส เช่น *The Andromeda Strain* ของ Michael Crichton เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับไวรัสซึ่งติดมากับยานอวกาศที่กลับมายังโลก แล้วทำให้เกิดโรคระบาดร้ายแรง แต่ก็มีบางคนคือ เด็กทารกและคนขี้เมา ที่ไม่แสดงอาการใดๆ นักวิทยาศาสตร์จึงต้องพยายามหาวิธีต่อสู้กับไวรัสเหล่านี้ให้สำเร็จ และอีกเรื่องคือ *The Puppet Masters* ของ Robert A. Heinlein เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการรุกรานของสิ่งมีชีวิตจากต่างดาว ซึ่งดำรงชีวิตแบบพาราไซต์ (Parasite) หรือกาฝาก เจริญเติบโตด้วยตนเองไม่ได้ จึงต้องอาศัยอยู่ในร่างกายมนุษย์ อีกทั้งยังสามารถควบคุมทั้งร่างกายและจิตใจของผู้เป็นเหยื่อได้อีกด้วย

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์มักถูกมองใน 2 สถานะ คือ ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่อกับภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะ มีผู้ให้ความหมายของภาพยนตร์ทั้งสองสถานะอย่างกว้างๆ ว่า ภาพยนตร์ในฐานะสื่อสารมวลชนหมายถึง สื่อที่กำหนดความรู้ ทศนคติ ทักษะ และความบันเทิงแก่ผู้ชม ส่วนภาพยนตร์ในฐานะศิลปะหมายถึง การประยุกต์ศิลปะการออกแบบ ศิลปะการแสดง ศิลปะการดนตรี และศิลปะด้านอื่นๆ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์สู่ผู้ชม (วรวิณี สำราญเวทย์, 2537 อ้างถึงใน สุพิชชา ศรีหงส์, 2545: 12)

แม้ว่าสถานะภาพของภาพยนตร์จะคาบเกี่ยวกันอยู่ในหลายลักษณะ แต่สิ่งหนึ่งที่เป็นลักษณะเด่นเฉพาะตัวคือ การเป็นสื่อบันเทิง ซึ่งเป็นภาพที่คนทั่วไปเข้าใจและนึกถึง ด้วยเหตุนี้เอง ภาพยนตร์จึงมักถูกมองว่าเป็นสื่อเพื่อการบันเทิงมากกว่า ทำให้ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่อสารมวลชนถูกลืมหรือมองข้ามไป ดังนั้นปรัชญาแห่งวิชาชีพภาพยนตร์จึงเกี่ยวข้องกับเรื่องของความบันเทิงเป็นหลัก ภายใต้อกรอบของธุรกิจการค้า ส่วนสาระ ความรู้ และแง่คิดต่างๆ จะเป็นเรื่องสำคัญรองลงไป ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่คิดว่าตนกำลังทำหน้าที่สื่อมวลชน แต่มีหน้าที่ในการ

สร้างฝันหรือจินตนาการ ผ่านเรื่องราวที่แต่งขึ้นหรือสร้างจากเรื่องจริง เพื่อให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ปัทมาวดี จารุวรรณ, 2550: 339)

อย่างไรก็ตาม แม้ภาพยนตร์จะเป็นสื่อที่รวบรวมศิลปะหลายแขนงมานำเสนอภายในสื่อเดียว แต่ภาพยนตร์เองก็ยังมีรูปแบบที่เป็นลักษณะเด่นเฉพาะตัว (Casty, 1971 อ้างถึงใน สุพิชชา ศรีหงส์, 2545: 15-16) คือ

1. ความเป็นปัจจุบันขณะ (Presentness) เนื่องจากคุณสมบัติที่สามารถนำเสนอได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว จึงทำให้รู้สึกเสมือนว่าเหตุการณ์กำลังเกิดขึ้นในขณะนั้นจริงๆ
2. มีอิสระในการเปลี่ยนเวลาและสถานที่ได้อย่างไม่จำกัด เนื่องจากสามารถตัดภาพเปลี่ยนจากที่หนึ่งมาสู่อีกที่หนึ่ง หรือจากเวลาหนึ่งมาสู่อีกเวลาหนึ่ง ได้เพียงเสี้ยววินาทีโดยไม่ขัดต่อความรู้สึกหรือการรับรู้แต่อย่างใด
3. มีการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระและต่อเนื่อง คือมีความต่อเนื่องทั้งด้านภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ทำให้ก้าวข้ามข้อจำกัดของสื่ออื่น เช่น จิตรกรรมที่เป็นเพียงภาพนิ่ง หรือนวนิยายที่ต้องอ่านข้อความหนึ่งๆ ก่อน จึงจะเกิดความเข้าใจและอารมณ์คล้อยตาม แต่ภาพยนตร์สามารถทำได้ในทันที
4. มีความสมจริง คือสามารถเลียนแบบความจริงได้เสมือนจริงมากที่สุด ถือได้ว่าเป็นการก้าวข้ามข้อจำกัดของศิลปะอื่นๆ หรือทำให้สิ่งที่ศิลปะแขนงอื่นทำไม่ได้

นอกจากนี้ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546: 15) ยังได้อธิบายถึงธรรมชาติของภาพยนตร์ในฐานะสื่อมวลชนซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวไว้ว่า ภาพยนตร์มีภาษาเฉพาะของตัวเองที่พิเศษไม่เหมือนใคร คือ

1. มีการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ ต้องเลือกภาพและลำดับภาพที่สัมพันธ์กัน
2. ภาษาของการเคลื่อนไหวซึ่งทำได้หลายทาง โดยมาจากทั้งผู้แสดงและกล้อง
3. ภาษาของเวลา การย้อนเหตุการณ์กลับไปกลับมา ซึ่งแสดงถึงความนึกคิดของตัวละคร

4. ภาษาของพื้นที่ซึ่งสามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ทุกแห่งหน ซึ่งยังทำให้ผู้ชมสามารถยอมรับและเข้าใจได้
5. ภาษาของสี แสดงถึงความหมายต่างๆ เพื่อสะท้อนและสร้างอารมณ์ของภาพยนตร์ในแต่ละฉาก
6. เสียงดนตรี ภาษาพูด เสียงตามธรรมชาติ ซึ่งก่อให้เกิดความหมายที่ชัดเจนขึ้น

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์มีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้อะไรเป็นเกณฑ์ เช่น เนื้อหา ระบบการสร้าง มาตรฐานการสร้าง หรือตระกูลภาพยนตร์ โดยการแบ่งประเภทที่ถือว่าเป็นทางการตามหลักวิชาการของการศึกษาภาพยนตร์คือ การแบ่งตามตระกูล (Genre) โดยใช้ลักษณะเด่นของภาพยนตร์แต่ละประเภทมาเป็นเกณฑ์ เช่น ความคล้ายคลึงกันของตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ สถานที่เค้าโครงเรื่อง เป็นต้น (ปัทมาวดี จารุวร, 2550: 344) ตัวอย่างตระกูลภาพยนตร์ที่สำคัญ ได้แก่

1. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก หรือภาพยนตร์คาวบอย (Western film)
2. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster film)
3. ภาพยนตร์เมโลดราม่า (Melodrama)
4. ภาพยนตร์ตลก (Comedy)
5. ภาพยนตร์เพลง (Musical)
6. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)
7. ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Science fiction)
8. ฟิล์มโนัวร์ (Film noir)

ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายชุด “ริง” มักสร้างเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ แต่ก็มีบางฉบับที่เป็นทั้งภาพยนตร์สยองขวัญและวิทยาศาสตร์ผสมผสานกัน นอกจากนี้บางเรื่องก็ยังแฝงแนวเรื่องแบบเมโลดราม่าเข้าไปด้วย ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสามประเภทดังกล่าวมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

ภาพยนตร์สยองขวัญ คือ ภาพยนตร์ที่มีการออกแบบและสร้างขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นตระหนกตกใจ ความรู้สึกหวาดกลัว ขวัญผวา ให้แก่ผู้ชม ขณะเดียวกันก็จะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน โดยการสร้างประสบการณ์หวาดผวาให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นตัวเองกำลังตกอยู่ในสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยความน่ากลัวและสยดสยอง (วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์, 2552: 19) ภาพยนตร์ตระกูลนี้มีลักษณะร่วมและได้รับอิทธิพลมาจากตระกูลอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ แฟนตาซี สัตว์ประหลาด ลึกลับตื่นเต้น (Mystery and suspense) และเขย่าขวัญ ภาพยนตร์เหล่านี้มีลักษณะร่วมกันคือ สร้างความตื่นเต้นในระดับต่างๆ ให้กับผู้ชม (ปัทมาวดี จารูวร, 2550: 349)

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2556, 2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2543: 39-41) ได้แบ่งองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญออกเป็น 4 ประการ คือ

1. ช่วงระทึกขวัญ (Moments of suspense) คือช่วงที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นระทึกใจหรือทำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวสุดขีด ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อโดยการถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
2. ตัวละครที่ช่วยตัวเองไม่ได้ (Helpless character) คือตัวละครที่ผู้ชมเอาใจช่วยมากเป็นพิเศษ เพราะรู้สึกผูกพันมากกว่าตัวละครอื่น เช่น เด็ก ผู้หญิง คนแก่ และคนพิการ
3. สถานการณ์จมนม (Trapped situation) คือลักษณะที่ตัวละครตกอยู่ในสภาวะจมนมอก ไม่มีที่ไป เช่น อยู่ในสถานที่ที่ติดอัดคับแคบและไม่รู้ทางออก หรือถูกสถานการณ์บีบบังคับรอบด้าน ซึ่งเป็นภาวะที่นำไปสู่ช่วงระทึกขวัญในที่สุด
4. องค์ประกอบทางจิตวิทยา (Psychic element) คือเหตุผลทางจิตวิทยาของตัวละคร ส่วนใหญ่มักเฉพาะเจาะจงไปที่ตัวละครที่เป็นฆาตกรหรือผู้กระทำเป็นหลัก

ตัวอย่างงานวิจัยของ ทศพร กรกิจ (2550: 211, 259) ซึ่งศึกษาเรื่อง การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังสือ” อเมริกัน เกาหลี และไทย โดยวิเคราะห์จากภาพยนตร์ของแต่ละประเภทหนึ่งในตัวอย่างคือเรื่อง *The Omen* ซึ่งมีตัวละครที่ช่วยตัวเองไม่ได้คือ เคท โดยวิเคราะห์ว่าเคทเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้ชมเห็นว่ามนุษย์ไม่สามารถต่อกรกับความเลวร้ายของปีศาจ

ได้ หรือตัวอย่างอีกเรื่องหนึ่งคือ *A Tale of Two Sisters* แม้จะมีตัวละครที่มักปรากฏกายออกมาสร้างความน่าสะพรึงกลัว แต่ก็มีลักษณะของผู้ถูกกระทำ (Passive character) โดยสามารถวิเคราะห์ตามเหตุผลทางจิตวิทยาได้ว่า ตอนที่ผีเป็นมนุษย์ เธอถูกทำร้ายทั้งร่างกายและจิตใจมาก่อน วิญญาณจึงยังวนเวียนอยู่ไม่ไปไหนหลังจากที่เธอเสียชีวิต

Thy Phu (2010: 48) ได้วิเคราะห์จากโคลแม็กซ์ของเรื่อง *Ringu* และ *The Ring* ที่มีความคล้ายคลึงกัน คือช่วงที่ผีตัวร้ายคลานออกมาจากโทรทัศน์ มาหาตัวละครตัวหนึ่งซึ่งอยู่ในสถานการณ์จนมุมหนีไปไหนไม่ได้ ซึ่งเป็นช่วงที่ระทึกขวัญที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยวิเคราะห์ว่าถึงแม้ผู้ชมจะเป็นเพียงผู้เอาใจช่วยตัวละครนั้น แต่พอเปลี่ยนการนำเสนอเป็นมุมมองแทนสายตาของตัวละครตอนที่ผีเข้ามาประจันหน้า จอภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนจอโทรทัศน์ในเรื่อง ดังนั้นจึงไม่ได้มีเพียงตัวละครเท่านั้นที่ถูกคุกคามช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ แต่รวมถึงผู้ชมก็รู้สึกจนมุมและเป็นเหยื่อไปด้วย จะเห็นว่าการเล่าเรื่องโดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ทั้งมุมมอง การสร้างความระทึกขวัญ สถานการณ์จนมุม บางครั้งก็สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนว่าตัวเองกำลังเป็นตัวละครที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย

ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ คือ ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความก้าวหน้าของสังคม รวมถึงหายนะต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงความสับสนของความเป็นมนุษย์ที่อยู่ในโลกแห่งเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า โดยสร้างโลกของจินตนาการอันน่าอัศจรรย์ซึ่งไม่มีใครเคยพบเจอ (Sobchack, 1995 อ้างถึงใน มลณี นิลมาลี, 2540: 18) เสน่ห์หรือจุดเด่นของภาพยนตร์แนวนี้คือ ความแปลกใหม่ของเรื่องราวที่ไม่ธรรมดา และเอฟเฟกต์พิเศษ (Special effect) อันน่าตื่นเต้นและชวนพิศวง โดยไม่ถูกตีกรอบด้วยมิติของสถานที่และเวลา ดังนั้นเรื่องราวต่างๆ จึงสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งบนโลก ดาวอังคาร หรือในกาแล็กซีอื่น ส่วนตัวละครก็สามารถโลดแล่นได้ในมิติเวลาปัจจุบัน ย้อนอดีต หรืออนาคต (ชัยวัฒน์ คุประกุล, 2545: 15)

กฤษดา เกิดดี (2543: 18) ได้อธิบายลักษณะของภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ไว้ว่า ภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะมีเนื้อหาพาดพิงถึงจิตวิทยาของปัจเจกบุคคล และสถานการณ์ของบุคคล มากกว่าที่จะเป็นเรื่องของวิกฤตการณ์ของสังคมและความเป็นไปในสาธารณะ โดยมีบ่อเกิดและวิวัฒนาการมาจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งความเจริญก้าวหน้าในด้าน

ต่างๆ นี้ ได้เข้ามามีส่วนสอดรับและสนับสนุนภาพยนตร์ทั้งในแง่ของเนื้อหาและกลวิธีในการนำเสนอ

กาญจนา แก้วเทพ (2553: 277) ให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์มักจะมีโครงเรื่องที่เป็นแบบฉบับคือ มักเริ่มต้นด้วยการที่มนุษย์ได้ทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์บางอย่าง จนเกิดความผิดพลาดขึ้น และความผิดพลาดนี้ก็ส่งผลกระทบต่อจนกลายเป็นหายนะต่างๆ ทำให้มนุษย์ต้องพยายามค้นหาวิธีต่อสู้หรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น แม้สุดท้ายแล้วมนุษย์จะชนะ ทว่าก็เป็นชัยชนะเพียงชั่วคราว เพราะจะยังมีหายนะครั้งใหม่ๆ เกิดขึ้นได้เสมอ ซึ่งการวางโครงเรื่องดังกล่าวเป็นกระบวนการสร้างความหมายให้แก่ส่วนประกอบย่อยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น

- ความหมายเกี่ยวกับมนุษย์ มนุษย์รู้จักทำผิดพลาด มีความอ่อนแอใจเวลา มีความเพียรพยายาม ต้องรู้จักอ่อนน้อมถ่อมตนต่อธรรมชาติ ฯลฯ
- ความหมายเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ โดยการบ่งบอกถึงข้อจำกัดของวิทยาศาสตร์ ด้านมืดของวิทยาศาสตร์ เป็นต้น
- ความหมายเกี่ยวกับธรรมชาติหรือสิ่งอื่นๆ ที่ไม่ใช่มนุษย์

ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์อยู่ในกลุ่มเดียวกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ คือมีเรื่องราวที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม ดังที่กล่าวไปในข้างต้น ดังนั้นจึงมีภาพยนตร์บางเรื่องที่ผสมผสานทั้งสองแนวทางออกมาเป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์สยองขวัญ เช่น *Franken Stein* และ *The Invisibleman* เป็นต้น แต่ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาใกล้เคียงกันคือ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภัยคุกคามมนุษยชาติที่มาจากภายนอก ไม่ว่าจะเป็นการรุกรานของสิ่งมีชีวิตจากต่างดาว หรือการกลายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตทั้งมนุษย์ พืช หรือแมลงต่างๆ เป็นสิ่งมีชีวิตแปลกประหลาดที่โหดร้ายอันตราย (วิสิฐอรุณรัตน์, 2552: 19-20)

ตัวอย่างภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกับภาพยนตร์เรื่อง *Rasen* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อภรรพ์* เช่น *The Andromeda Strain* กับ *The Puppet Masters* ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็ดัดแปลงมาจากนวนิยายเช่นเดียวกัน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับไวรัสหรือพาหุโรคที่แพร่ระบาดและครอบงำมนุษย์ ดังที่กล่าวไว้แล้วในส่วนของนวนิยายวิทยาศาสตร์ โดยทั้งสองเรื่องนี้ก็นำเสนอทั้งความสยองขวัญและความเป็นวิทยาศาสตร์ผสมผสานกัน

อย่างไรก็ตาม การนำเสนออสูรกายหรือมนุษย์ในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ กับ ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ ก็มีเงื่อนไขและองค์ประกอบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยภาพยนตร์แนวสยองขวัญจะมีลักษณะของการเร้าอารมณ์ที่มุ่งเน้นความหวาดผวาและสยดสยองให้กับผู้ชม ส่วนภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์จะเน้นไปที่ความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยีหรือสังคม โดยที่การดำรงอยู่ของอสูรกายหรือมนุษย์เหล่านั้นไม่ได้ใช้เพื่อปลุกเร้าอารมณ์ความหวาดกลัว และสำหรับ ภาพยนตร์ที่ผสมผสานแนวสยองขวัญกับวิทยาศาสตร์ ก็ต้องพิจารณาว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นให้ความสำคัญกับแนวทางใดมากกว่ากัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The War of the Worlds* เกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวบุกโลก ซึ่งนำเสนออาวุธและเทคโนโลยีจากต่างดาวมากกว่าความน่ากลัวของมนุษย์ต่างดาว ก็ถือว่าเป็นแนววิทยาศาสตร์ หรือ *Alien* ที่เกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวเช่นเดียวกัน แต่จะเน้นไปที่ความน่ากลัวมากกว่าเทคโนโลยี ก็ถือว่าเป็นแนวสยองขวัญ (วิสิฐ อรุณรัตน์ นานนท์, 2552: 35-36)

ภาพยนตร์เมโลดราม่า (Melodrama)

ภาพยนตร์เมโลดราม่า หมายถึง ภาพยนตร์ชีวิตที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว ความรัก ความผูกพัน ความผิดหวัง ความสมหวัง ฯลฯ หรือมีเนื้อหาที่เรียกว่า Feminine narrative กล่าวคือ ล้วนนำเสนอเรื่องใกล้ตัวที่เรียกร้องความสนใจจากกลุ่มผู้ชมเพศหญิงโดยเฉพาะ โดยเนื้อเรื่องลักษณะนี้พัฒนามาจากละครเวทีในศตวรรษที่ 19 ซึ่งนำเสนอความขัดแย้งระหว่างความดีกับความชั่ว ในรูปแบบสะท้อนอารมณ์ และจบลงด้วยน้ำตา โดยแฝงแง่คิดและคติธรรมไว้เป็นการเตือนสติผู้ชม (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550: 346)

Pam Cook (1985 อ้างถึงใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550: 346) ได้เสนอการแบ่ง ภาพยนตร์เมโลดราม่าออกเป็นประเภทย่อยๆ (Sub-genre) ได้แก่

1. Family melodrama ภาพยนตร์ดราม่าที่เน้นชีวิตครอบครัวชนชั้นกลาง ความแตกต่างทางชนชั้น เพศ และปัญหาของสตรีท่ามกลางสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่
2. Psychological melodrama ภาพยนตร์ดราม่าที่เน้นความผิดปกติทางจิตใจของตัวละคร

3. Crime melodrama ภาพยนตร์ดราม่าที่มีเรื่องของกาการก่ออาชญากรรมเป็นเนื้อหาหลัก
4. Romantic drama ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก
5. Women's film ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิงโดยเฉพาะ อาจสร้างโดยผู้หญิง เพื่อกลุ่มผู้ชมเป้าหมายที่เป็นผู้หญิง ภาพยนตร์ประเภทนี้มักตกเป็นเป้าของการวิเคราะห์วิจารณ์ด้วยทฤษฎีสตรีนิยม (Feminism)

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์

โทรทัศน์ เป็นสื่อมวลชนที่มีลักษณะเด่นและได้เปรียบมากกว่าสื่ออื่น ตรงที่โทรทัศน์สามารถนำเอาทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง มาเผยแพร่สู่ประชาชนได้เป็นจำนวนมาก โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในที่จำเพาะอย่างในโรงภาพยนตร์หรือโรงละคร เพียงแค่มีโทรทัศน์ก็สามารถรับชมได้แม้จะนั่งอยู่ที่บ้าน จากคุณลักษณะเด่นดังกล่าว ทำให้โทรทัศน์มีสถานะเสมือนสื่อที่รวมเอาสื่อประเภทอื่นมาอยู่ในสื่อเดียวกัน ได้แก่ วิทยุ ภาพยนตร์ และหนังสือพิมพ์ กล่าวคือสามารถให้ทั้งความรู้ ข่าวสาร สารบันเทิง ผ่านการนำเสนอด้วยภาพ แสง สี และการเคลื่อนไหว ฯลฯ (อลิสสา วิทวัสกุล, 2549: 24)

ละครเป็นบันเทิงคดีประเภทเรื่องแต่ง (Fiction/Imagination) มีเรื่องราวซึ่งประกอบด้วยโครงเรื่องที่ชวนติดตาม โดยการสร้างความขัดแย้ง (Conflict) และพัฒนาความขัดแย้งนั้นไปสู่จุดสูงสุด (Climax) ก่อนสู่การจบหรือของสรุปของเรื่อง (Resolution) ละครต่างจากนวนิยาย คือต้องมีองค์ประกอบสำคัญที่นวนิยายไม่มี นั่นคือ การสื่อสารด้วย "ศิลปะการแสดง" (Acting or performing arts) ประกอบด้วย การแสดงของนักแสดง สิ่งประกอบการแสดงและประกอบฉากเสียงต่างๆ ที่ได้ยินทั้งหมด รวมถึงความเงียบ (ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์, 2555: 87)

สำหรับละครที่นำเสนอผ่านโทรทัศน์ ในฐานะที่โทรทัศน์เป็นสื่อทางตา (Visual medium) ศิลปะการแสดงนั้นจะสื่อถึงผู้ชมได้ด้วยภาษาของโทรทัศน์ ซึ่งเป็นภาษาของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ แต่ธรรมชาติของผู้รับสารที่ชมละครโทรทัศน์อยู่ที่บ้าน จะแตกต่างจากผู้ชมภาพยนตร์ในโรง ซึ่งมีลักษณะเป็นผู้ชมที่มีความตั้งใจและถูกกำหนดให้ชม (Captive audience) (อ้างแล้ว, 2555: 87)

รูปแบบ (Format) ของรายการโทรทัศน์ จัดตามรูปแบบของการนำเสนอ ซึ่งพิจารณาจากลักษณะของความยาวและความต่อเนื่องของการออกอากาศ โดยรายการประเภทละคร สามารถจำแนกออกได้ตาม Format ของการนำเสนอแพรวภาพออกอากาศ (อ้างแล้ว, 2555: 43) ดังนี้

1. รายการชุดขนาดยาว (Series) เช่น ละครหรือภาพยนตร์ที่มีตัวละครชุดเดียวกัน นำเสนอแบบจบในตอน
2. รายการชุดขนาดสั้น (Mini-series) เช่น ละครหรือภาพยนตร์หลายตอนจบ ความยาวประมาณ 3 - 5 ตอน
3. รายการเรื่องยาวเป็นตอนๆ (Serial) เช่น ละครโทรทัศน์ไพรม์ไทม์ (หลังข่าว) เรื่องยาวต่อเนื่องกันเป็นตอนๆ ความยาวประมาณ 15 - 30 ตอนจบ
4. รายการเรื่องสั้นๆ ที่มีตัวละครต่างชุดกัน แต่อยู่ภายใต้แนวคิดเดียวกัน (Anthology) มักเป็นเรื่องจบในตอน

R. Kilborn (1992 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 430-432) ได้สรุปลักษณะสำคัญของวิธีการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ออกมา 10 ประการ ดังนี้

1. ในเรื่องๆ หนึ่งจะประกอบด้วยเรื่องย่อยๆ หลายๆ เรื่อง มีตัวละครหลายตัว/หลายคู่ และนำเสนอคู่ขนานกันไป หรืออาจจะมีบางช่วงที่เรื่องราวของหลายๆ เรื่องย่อยมาบรรจบกัน
2. มักมีตัวละครหญิง (Matriarchal figure) เป็นตัวละครนำ
3. เรื่องราวส่วนใหญ่มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่ชีวิตครอบครัว
4. ความขัดแย้งมักเกิดจากความเข้าใจผิดเป็นสำคัญ
5. เป็นเรื่องราวที่มีปมทางอารมณ์ (Emotional crisis) นำเสนอแบบบีบคั้นอารมณ์
6. ฉากส่วนใหญ่จะอยู่ในบ้านหรือภายในชุมชน
7. โครงสร้างของวิธีการเล่าเรื่องจะแบ่งออกเป็นตอนๆ และทุกครั้งที่จบของแต่ละตอน จะต้องมียุทธการที่ทำให้ผู้ชมต้องลุ้นระทึกกว่าจะเกิดอะไรขึ้นในตอนต่อไป (Cliffhanger ending)

8. การพัฒนาการดำเนินเรื่องสามารถจะยืด/หดเรื่องราวที่อยู่ตรงกลางได้ตลอดเวลา
9. เป็นเรื่องราวแบบไม่รู้จักจบ
10. มีลักษณะสุนทรียะแบบสตรี คือเน้นความละเอียดอ่อนของจิตใจ การร้องอน/การให้อภัย การเสียสละ ฯลฯ

ละครโทรทัศน์สามารถแบ่งประเภทตามที่มาของบทละครได้ดังนี้

1. ละครโทรทัศน์ต้นฉบับ (Original) คือ ละครโทรทัศน์ที่เขียนบทขึ้นมาใหม่ เพื่อผลิตเป็นละครโทรทัศน์โดยตรง โดยไม่ได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงมาจากบทละครเดิมหรือสื่อบันเทิงอื่น
2. ละครโทรทัศน์ดัดแปลง (Adaptation) คือ ละครโทรทัศน์ที่เขียนบทขึ้นมาจากกา
นำ นวนิยาย เรื่องสั้น ภาพยนตร์ ฯลฯ มาผลิตเป็นละครโทรทัศน์

งานวิจัยนี้สนใจศึกษาเฉพาะละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ซึ่งในการผลิตละครที่สร้างจากนวนิยายนั้น Somerset Maugham ให้ความเห็นไว้ว่า ในกรณีที่ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ ผู้กำกับการแสดง มีความต้องการดัดแปลงนวนิยาย โดยการขยายเนื้อหาหรือการดำเนินเรื่องเพิ่มเติมจากบทประพันธ์เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ต้องทำในแง่ที่สร้างสรรค์ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้รับสารเกิดอารมณ์ในการชมมากยิ่งขึ้น (บรรจง บรรเจิดศิลป์, 2538 อ้างถึงใน ศศิวิมล สันติราษฎร์ ภัคดี, 2539: 19) หรือมีการรื้อสร้าง (Deconstruction) โดยการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและความหมายบางส่วนในนวนิยายซึ่งไม่เข้ากับยุคสมัย โดยการสร้างเนื้อหาและความหมายใหม่ใส่ลงไปให้เหมาะกับยุคปัจจุบัน ทว่าก็ยังคงมีความสอดคล้องกลมกลืนกับเนื้อหาในนวนิยาย (อ้างแล้ว, 2539: 19) แม้จะเป็นงานเขียนเหมือนกัน แต่บทละครก็เป็นรูปแบบงานเขียนที่แตกต่างจากนวนิยาย กล่าวคือ บทละครเขียนขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อนำมาแสดงเป็นหลัก ทั้งแสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและแสดงการกระทำของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทสนทนา ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของบทละคร ดังนั้นบทละครจึงมีรูปแบบเฉพาะตนซึ่งแตกต่างจากนวนิยาย (อุมาพร มะโรณีย์, 2551: 40)

2.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) หมายถึง ภาพซึ่งเขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง หรือเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งจนเกินจริง ซึ่งจะเป็นการเขียนเพียงเส้นหยาบๆ ไม่มีรายละเอียดมากนัก แค่ออกให้รู้ว่าเป็นรูปอะไรเท่านั้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อทำให้เกิดอารมณ์ขันด้วยการล้อเลียนหรือประชดประชัน แต่ก็ยังคงแฝงไว้ซึ่งความเป็นจริง ดังนั้น การ์ตูนจึงเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดความเข้าใจและความรู้สึกด้วยรูปภาพ (อุมาพร มะโรณี, 2551: 31)

“การ์ตูน” เป็นคำกว้างๆ ที่ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ ซึ่งเป็นคำที่คนไทยใช้เรียกแทนหนังสือการ์ตูนโดยตรง แต่สำหรับภาษาอื่นจะเรียกต่างกันออกไป โดยการ์ตูนในภาษาอังกฤษจะเรียกว่า “คอมิกส์” (Comics) ส่วนในภาษาญี่ปุ่นจะเรียกว่า “มังงะ” (Manga) (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546) โดยระหว่างคอมิกส์กับมังงะมีความสัมพันธ์กันคือ มังงะหรือการ์ตูนญี่ปุ่นพัฒนาขึ้นมาโดยได้รับอิทธิพลเบื้องต้นมาจากคอมิกส์ของตะวันตก แต่ระหว่างการพัฒนาตัวเอง ศิลปินญี่ปุ่นได้สร้างสรรค์แนวทางเป็นของตัวเอง ซึ่งแตกต่างไปจากคอมิกส์ของตะวันตก ทั้งการเล่าเรื่อง การเรียงกรอบภาพ การใช้ลายเส้น การแสดงกิริยาอาการของตัวละคร และอารมณ์ขัน เป็นต้น และความแตกต่างดังกล่าวจึงทำให้มีศัพท์เรียกการ์ตูนของตัวเองว่า “มังงะ” (ปรีดา อัครจันทโชติ, 2554: 159)

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคอมิกส์กับมังงะจะเห็นว่า คอมิกส์จะใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่าง (Caption) ก็ได้ อาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนา (Balloon) ก็ได้ ด้วยนิยามนี้ จึงหมายรวมตั้งแต่การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบ หรือมากกว่าที่เรียกว่าคอมมิกสตริป (Comic strip) ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่าคอมิกบุค (Comic book) ซึ่งเมื่อพิจารณการ์ตูนยุโรปซึ่งมีจุดเด่นที่ตัดขอบคมชัด (Clear line) หรืออเมริกันซูเปอร์ฮีโรที่มีลักษณะทะลุหลุดออกจากกรอบ (Hyperkinetic) และมีระยะชัดลึกที่ชัดเจน จะพบว่าทั้งสองตระกูลจำเป็นต้องใช้คำบรรยายหรือบัลลูน (Balloon) ประกอบ มิฉะนั้นจะอ่านไม่ค่อยรู้เรื่อง (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546: 14, 62)

ส่วนการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะนั้น โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นสมัยใหม่ซึ่งมี Tezuka Osamu เป็นบิดาผู้ให้กำเนิด มีจุดเด่นตรงที่การใช้เทคนิคของการถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematic style) กล่าวคือ เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพและเทคนิคการตัดต่อ เส้นนำสายตาและเส้นเคลื่อนไหว สปิด

ไลน์และชาร์ตเอฟเฟกต์ ความหมายของภาพและความหมายระหว่างภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้มีความมีความสำคัญมากกว่าคำบรรยายและบัลลูน (อ้างแล้ว, 2546: 64, 69)

นอกจากรูปแบบและกลวิธีการเขียนที่ต่างกันแล้ว มังงะมักจะมีขนาดยาว ใช้เวลาหลายปีกว่าจะจบ หรือเขียนไปเรื่อยๆ ไม่ยอมจบ อีกทั้งยังมีเรื่องการตลาดที่ต้องตีพิมพ์ลงนิตยสารก่อนรวมเล่ม และอีกประเด็นที่แตกต่างคือการดำเนินเรื่อง โดยการ์ตูนตะวันตกจะมีแก่นเรื่อง (Theme) ที่ชัดเจน และจะดำเนินเรื่องไปตามนั้น อาจมีเรื่องปลุกย่อย (Subplot) บ้างแต่ก็ไม่มากนักและยังอยู่ในประเด็นหลัก ส่วนมังงะแม้จะมีแก่นเรื่องเช่นกัน แต่ก็มักถูกลืมนำไปในตอนกลางเรื่อง และยังมีเรื่องย่อยๆ อีกมากมาย ซึ่งบางเรื่องก็ไม่เกี่ยวกับประเด็นหลักเลย (อ้างแล้ว, 2546: 66-67)

ในหนังสือ การประชุมปฏิบัติการและนิทรรศการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก และ การ์ตูน: วันเดอร์ฟูลมีเดีย (2523, 2532 อ้างถึงใน เอนก รัตนจิตบรรจง, 2548: 8-9) ได้รวบรวมลักษณะเด่นของการ์ตูน ซึ่งสามารถเปรียบกับสื่ออื่นๆ ได้ ดังนี้

1. การ์ตูนในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic art) การเขียนภาพการ์ตูนต้องอาศัยฝีมือและความสามารถอย่างมากเพื่อให้ภาพออกมาสวยงาม นอกจากนี้ยังต้องใช้ความคิดสติปัญญาในการจัดวางเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมและคล้อยตาม ดังนั้นจึงถือได้ว่าการ์ตูนเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น
2. การ์ตูนในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อที่ดำเนินเรื่องโดยใช้การเล่าเรื่อง โดยสามารถให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ในพื้นที่ที่จำกัด เปรียบได้กับงานวรรณกรรมที่นำเสนอผ่านตัวหนังสือ เพียงแต่การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก
3. การ์ตูนในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนมีการใช้บทสนทนาตอบโต้ระหว่างตัวละคร เพื่อสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก อุนิสัย รวมถึงเล่าเหตุการณ์ หรือแม้กระทั่งบอกถึงแก่นเรื่องหรือความคิดหลักของเรื่อง นอกจากนี้ยังนำเสนอผ่านการดำเนินเรื่องและท่าทางการแสดง เช่นเดียวกับศิลปะการแสดงของละครเวที
4. การ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon and picture) การ์ตูนมีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์มากที่สุด คือพยายามที่จะเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหว นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจะถูกสร้างเป็นภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์เองก็ส่ง

อิทธิพลต่อการนำเสนอในการ์ตูนด้วยเช่นกัน ผ่านการใช้เทคนิคต่างๆ เช่น แสง มุมกล้อง การตัดต่อ และการลำดับเรื่อง เป็นต้น

ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมการ์ตูนที่แข็งแกร่งมาก จึงมีหนังสือการ์ตูนหลายร้อยเรื่อง และหลากหลายแนว ให้คนเลือกอ่าน ซึ่งมีผู้สำรวจและแบ่งแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้คร่าวๆ (จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544: 511) ดังนี้

1. การ์ตูนวิทยาศาสตร์ (SF manga)
2. การ์ตูนรักๆ ใคร่ๆ ในสถาบันศึกษา (Gakuen manga)
3. การ์ตูนผีสิงหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki manga)
4. การ์ตูนสงคราม (Senki manga)
5. การ์ตูนจักรๆ วงศ์ๆ (Jidai manga)
6. การ์ตูนสาวรุ่น (Shojo manga)
7. การ์ตูนอีโรติก (Ero manga)

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนแนวอื่นอีกมากมาย เช่น แนวอิงประวัติศาสตร์ แนวตลก แนวนักสืบ แนวเมโลดราม่า เป็นต้น โดยการ์ตูนแต่ละแนวจะเกิดขึ้นและได้รับความนิยมตามแต่ยุคสมัย (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546: 69-72) ซึ่งการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” รวมถึงการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ที่สร้างมาจากหนังสือชุด “ริง” ส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนแนวผีสิง สยองขวัญและวิทยาศาสตร์

กช ช่างชูวงศ์ (2546: 26-30) ได้แบ่งลักษณะการ์ตูนออกเป็น 19 ประเภท รวมถึงการ์ตูน สยองขวัญและวิทยาศาสตร์ด้วย โดยระบุว่า การ์ตูนสยองขวัญระทึกขวัญเป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับวิญญาณ ปีศาจ หรือประสบการณ์เฉียดตาย การ์ตูนประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมีสีทึมๆ ดูน่ากลัว แต่หลายเรื่องก็ใส่ความเป็นแฟนตาซีเข้าไปด้วย ส่วนการ์ตูนวิทยาศาสตร์ก็จะกล่าวถึงเทคโนโลยีของโลก ส่วนใหญ่เล่าถึงยุคอนาคต การออกแบบจึงมีความแฟนตาซีสูงแต่ต้องอยู่ภายใต้ความลึกลับและทันสมัย

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์มากที่สุด โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเสนอแบบการถ่ายทำภาพยนตร์ ทำให้การดำเนินเรื่องและองค์ประกอบต่างๆ ไม่แตกต่างจากภาพยนตร์มากนัก ดังนั้นเรื่องราวแนวสยองขวัญและวิทยาศาสตร์ในการ์ตูน จึงมีการนำเสนอ

เช่นเดียวกับเรื่องราวแนวสยองขวัญและวิทยาศาสตร์ในภาพยนตร์ ดังที่กล่าวไปแล้วในส่วนของแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งน่าจะสามารถประยุกต์ใช้ประกอบกันได้

2.3 แนวคิดสัมพันธ์บทและการดัดแปลง (Intertextuality and Adaptation)

Intertextuality (สัมพันธ์บท) เป็นคำที่ใช้ขึ้นในปี ค.ศ. 1966 โดย Julia Kristeva เพื่ออธิบายการเชื่อมโยงหรือถ่ายโอนความหมายระหว่าง “ตัวบท” (Text) โดยได้แนวคิดมาจากนักคิด 2 ท่าน คือ Ferdinand de Saussure และ Bakhtin โดย Saussure อธิบายว่า “สัญญะ” ต่างๆ ต้องมีการอ้างอิงซึ่งกันและกันจึงจะเกิดความหมายขึ้นมาได้ ซึ่งตัวบทก็เช่นเดียวกัน กล่าวคือตัวบทหนึ่งต้องอ้างอิงกับตัวบทอื่นอยู่เสมอ ซึ่งหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท/สัญญะที่เรียกว่า “สัมพันธ์บท” นั่นเอง ส่วน Bakhtin ก็ได้เปลี่ยนข้อตกลงพื้นฐานที่ว่า “ตัวบท” ต้องอิงกับ “บริบท” โดยเสนอว่าตัวบทได้หนึ่งห่างหรือไม่มีความเชื่อมโยงกับบริบท แต่มาเชื่อมโยงหรืออ้างอิงระหว่างตัวบทกันเอง โดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับบริบทที่แวดล้อม ซึ่งเขาได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธ์บทโดยเปรียบกับการสนทนาไว้ว่า เมื่อใดที่มีการพูด สิ่งที่ถูกพูดนั้นก็เชื่อมโยงกับสิ่งที่ถูกพูดไปแล้วในอดีต และคำพูดนั้นก็อาจจะถูกนำมาพูดอีกครั้งในอนาคตก็ได้ และถ้านำความคิด ความเข้าใจ ความรู้สึก และเคลื่อนย้ายถ่ายถอดจากคำพูดนั้นมาสู่เนื้อหา ก็จะสามารถเข้าใจได้ถึงสัมพันธ์บทอย่างแท้จริง จึงถือได้ว่า สัมพันธ์บทเป็นรากฐานของการสนทนายวาทกรรม (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 322-327)

นอกจากนี้ Bakhtin ยังได้เสนอแนวคิดเรื่อง “พหุโฆษะ” (Polyphony) โดยอธิบายว่า ตัวบทของนวนิยายเรื่องหนึ่งๆ เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ “ภาษา” ของคนกลุ่มต่างๆ จากหลากหลายฐานะอาชีพ และเพศวัย ได้มาปะทะสังสรรค์กันอย่างมีพลวัต เกิดเป็นเสียงอันแข็งแรงแสดงทัศนะในงานชิ้นเดียว ซึ่งจากแนวคิดเรื่องความเป็น “พื้นที่เปิด” ของตัวบทวรรณกรรมนี้เอง ก็ทำให้ Kristeva พิจารณาต่อไปถึงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทวรรณกรรมหนึ่งๆ กับตัวบทวรรณกรรมด้วยกันเอง ซึ่งเขาได้กล่าวว่า ตัวบททุกบทล้วนประกอบสร้างขึ้นจากการยกเอาข้อความจากแหล่งอื่นๆ มาปะติดปะต่อเข้าไว้ด้วยกัน ตัวบททุกบทเป็นการดูดกลืน (Absorb) และแปรรูป (Transform) ตัวบทอื่นทั้งสิ้น ดังนั้นแนวคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท” (Intertextuality) จึงเข้ามาแทนที่แนวคิดเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างเอกัตบุคคล” (Intersubjective) และภาษาของกวีนิพนธ์จึงสามารถอ่านได้อย่างน้อยในสองระดับเสมอ (นพพร ประชากุล, 2552: 335-336)

Kristeva ได้ประสานแนวคิดของ Saussure และ Bakhtin เข้าไว้ด้วยกัน และได้บัญญัติศัพท์ขึ้นมาเป็นคำว่า “intertextuality” โดยนำแนวคิดดังกล่าวมาขยายเพื่อใช้วิเคราะห์งานสื่อสารมวลชนประเภทต่างๆ นอกเหนือจากงานด้านภาษาศาสตร์และวรรณกรรม (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 328) ส่วนในหนังสือ S/Z ของ Roland Barthes (1970, อ้างถึงใน นพพร ประชากุล, 2552: 336) ก็ได้นำแนวคิดสัมพันธ์มาขยายสู่การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทวรรณกรรมกับวาทกรรมประเภทอื่นๆ ที่ไม่ใช่วรรณกรรม เช่น สุภาชิต วิชากร ตำนานต่างๆ ที่ถูกดัดแปลงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวบทวรรณกรรม

นพพร ประชากุล (2552: 329-336) ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะสัมพันธ์ในงานวรรณกรรม โดยยกตัวอย่างความเชื่อมโยงระหว่างโคลงสองบทในกำสรวลศรีปราชญ์และโคลงของสมเด็จพระนารายณ์กับศรีปราชญ์ ซึ่งเป็นโคลงในสมัยอยุธยา กับบทหนึ่งในนิราศนรินทร์ ซึ่งเป็นโคลงสมัยรัตนโกสินทร์ พบว่านิราศนรินทร์ได้นำองค์ประกอบต่างๆ จากโคลงสมัยอยุธยามาใช้ได้อย่างลงตัว ถือได้ว่าเป็นการทำให้ดีกว่าเดิม ซึ่งมีเนื้อเรื่องแปลกในยุคสมัยนั้นที่มีการดัดแปลงจากงานที่มีอยู่เดิม นพพรได้ให้ความเห็นไว้ว่า สัมพันธบท แม้จะมีได้ฉายแสงให้เห็นการทำงานของตัวบทได้อย่างทะลุปรุโปร่งครบถ้วนเสมอไป แต่ก็ย้ำเตือนให้เราสำนึกเห็นว่า วรรณกรรมมักสนทนากับวรรณกรรม มากกว่าที่จะสนทนากับโลกของความจริง

กลวิธีการถ่ายทอดเชื่อมโยงระหว่างตัวบท อาจพิจารณาได้ใน 2 มิติ มิติแรกคือการวัดในเชิงปริมาณ โดยเปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่า มีการตัด เพิ่ม หรือลด ไปมากน้อยเพียงใด และอีกมิติคือการวัดในเชิงคุณภาพ โดยเปรียบเทียบเส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลัง ซึ่งอาจจะเป็นไปในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น การตีความใหม่ การดัดแปลงของเก่า หยิบของเก่ามาใช้โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจหรือจงใจปิดบัง การซ่อนเร้นว่ามีการเชื่อมโยงบางส่วนหรือซ่อนจนไม่รู้ว่ามีเชื่อมโยงกัน โดยการถ่ายทอดเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลัง ที่อาจจะมีแบบแผนของสัมพันธบททั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ สามารถวิเคราะห์ได้จากการเปรียบเทียบว่าจากตัวบทแรกถึงตัวบทหลังนั้น มีอะไรบ้างที่เพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ อะไรบ้างที่ถูกตัดทอนลงไป และอะไรบ้างที่ถูกปรับเปลี่ยนไป เพราะอะไร ทำไม และอย่างไร ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 327-328)

- การขยายความ (Extension) หมายความว่า ในตัวบทหลังมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทแรกไม่มีบ้าง เพิ่มด้วยเหตุผลอะไร และส่วนที่เพิ่มเข้ามามีความ

เชื่อมโยงกับตัวบทที่แล้วอย่างไร หรือเพื่อทำหน้าที่อะไร การขยายความมีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนไปหรือไม่

- การตัดทอน (Reduction) หมายความว่า ในตัวบทหลังมีการตัดทอนเนื้อหาอะไร จากตัวบทแรกลงไปบ้าง ตัดทอนด้วยเหตุผลอะไร และการตัดทอนนี้ส่งผลต่อความหมายของตัวบทหรือไม่
- การปรับเปลี่ยน (Modification) หมายความว่า ในตัวบทหลังมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาอะไรจนทำให้ตัวบทแรกมีรูปลักษณ์แตกต่างไปจากเดิม

Fiske (1987 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 335-350) ได้จำแนกลักษณะของสัมพันธ์บทออกเป็น 2 ประเภท คือ สัมพันธบทแนวนอนและสัมพันธบทแนวตั้ง

1. สัมพันธบทแนวนอน (Horizontal Intertextuality)

สัมพันธบทแนวนอน เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary text) คือระหว่างฝ่ายผู้ส่ง/ผู้ผลิตที่จะหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆ ของอีกตัวบทหนึ่ง เช่น การถ่ายทอดเนื้อหา ระหว่าง เนื้อหา ตัวละคร นักแสดง หรือประเภทของสื่อ (Genres) อาทิการดัดแปลงนวนิยายสู่ภาพยนตร์ เป็นต้น โดยอาจจะมองเห็นอย่างชัดเจนว่ามีการหยิบยืมหรือไม่ก็ได้

เนื่องจากสัมพันธบทเป็นเรื่องของการถ่ายโยงองค์ประกอบต่างๆ ของตัวบทแรกไปยังตัวบทที่สอง ดังนั้น หากทั้งสองตัวบทอยู่ใน Genres ที่มีองค์ประกอบหลักๆ คล้ายคลึงกัน การกระโดดข้ามระหว่าง Genres นั้นย่อมเกิดขึ้นได้โดยง่าย เพราะฉะนั้น Genres ที่เป็นเรื่องแต่ง (Fiction) เช่น นวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ จึงมีลักษณะสัมพันธบทระหว่างกันเสมอ เนื่องจากมีคุณลักษณะเหมือนกัน คือ มีโครงเรื่อง ตัวละคร เวลา สถานที่ ความขัดแย้ง เป็นต้น งานศึกษาวิจัยส่วนใหญ่จึงมักจะอยู่ภายใต้ขอบเขตของสื่อทั้ง 3 ประเภทนี้ โดยอาจจะใช้คำว่า “การดัดแปลง” (Adaptation) ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่มีมาก่อนคำว่า “สัมพันธบท” (อ้างแล้ว, 2553: 340)

การดัดแปลง (Adaptation) คือการดัดแปลงงานสร้างสรรค์รูปแบบหนึ่งสู่อีกรูปแบบหนึ่ง โดยการ เติม-ตัด-ทอน-ขยาย-ยุบ หรือสลับลำดับจาก นาฏการ ตัวละคร สถานที่ และบทสนทนา เช่นการทำวรรณกรรมเพื่อการอ่านให้เป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดงหรือบทละคร โดย Kenneth Portnoy (1998) ได้ให้ความเห็นว่า การดัดแปลงเนื้อหา ไม่ได้หมายถึงการลอกแบบหรือ

ทำสำเนาให้เหมือนกับต้นฉบับ แต่หมายถึงการสร้างสรรคงานศิลปะชิ้นใหม่ขึ้นมา (วรัทพร ศรีจันทร์, 2551: 16, 19)

โดยการดัดแปลงเนื้อหาข้ามสื่อ เช่น จากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ ก็ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อที่ถูกเปลี่ยนไป เนื่องจากรูปแบบหรือประเภท (Form/Genre) ของสื่อมี “ตรรกะ” ของตนโดยเฉพาะตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ไวยากรณ์ของสื่อ และธรรมชาติในการสื่อสารนั้นๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ รูปแบบหรือประเภทของสื่อเกิดขึ้นจากการผสมผสานของเนื้อหาสาร (Message) กับ ตัวสื่อ (Channel) อันเป็นความหมายของคำว่า “สื่อ” (Media) (ถิรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์ และคนอื่นๆ, 2543: 25)

รื่นฤทัย สัจจพันธ์ (2538 อ้างถึงใน อูมาพร มะโรณี, 2551: 50) กล่าวถึงการดัดแปลงตัวบท โดยยกตัวอย่างกรณีการนำนวนิยายไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไว้ว่า สื่อทั้งสองประเภทมีศาสตร์เฉพาะตัวที่แตกต่างกัน กล่าวคือ นวนิยายจะใช้วรรณศิลป์สร้างจินตนาการ ในขณะที่ละครหรือภาพยนตร์ใช้ทัศนศิลป์ ดังนั้นเมื่อมีการนำไปสร้างเป็นละครหรือภาพยนตร์ จึงจำเป็นต้องมีการดัดแปลงเปลี่ยนไปจากต้นฉบับที่เป็นนวนิยายบ้าง อย่างไรก็ตาม ก็ควรเป็นการสร้างสรรค์เพื่อเสริมส่วนที่พ่วงไปจากวรรณกรรม มากกว่าเบี่ยงเบนจุดประสงค์หลักของงานประพันธ์นั้น

โดยเหตุผลและความจำเป็นที่ทำให้วรรณกรรมเพื่อการแสดงหรือบทละคร ต้องมีการดัดแปลงให้แตกต่างจากต้นเรื่องซึ่งเป็นวรรณกรรมเพื่อการอ่าน คือ (จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2544 อ้างถึงใน วรัทพร ศรีจันทร์, 2551: 16-17)

1. ผู้จัดทำบทจำเป็นต้องจินตนาการเพิ่มเติม เพราะบางครั้งนวนิยายไม่ได้เขียนหรือนำเสนอไว้ หรือเพราะเหตุการณ์ในเรื่องมีน้อยมาก จึงจำเป็นต้องสร้างเรื่องเพิ่มเติมเข้าไปให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ ก็อาจเป็นเพราะวรรณกรรมต้นเรื่องมีข้องโหว่ ขาดความเป็นเหตุเป็นผล จึงต้องพยายามหาเหตุผลมาใส่เพื่อความสมจริง
2. ผู้จัดทำบทจำเป็นต้องประเมินความชอบ ความชัง และรสนิยมของผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย กล่าวคือ ถ้าผู้ชมต้องการจะเห็นอะไรในการแสดง ผู้จัดทำก็จำเป็นต้องตอบสนองความต้องการนั้นๆ

ซึ่งการดัดแปลงเรื่องเล่าจากต้นฉบับไปยังรูปแบบอื่นๆ ต้องคำนึงถึงความสำคัญ ดังนี้

1. การพบทประพันธ์เดิม คือ การจับหัวใจของเรื่องให้ได้ ไม่ใช่จะต้องทำตามตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว
2. การดัดแปลงเนื้อหาใหม่ชนิดการหนังสือเขียน อาจทำให้ไม่ประสบความสำเร็จเมื่อนำไปถ่ายทำเป็นภาพยนตร์
3. บทภาพยนตร์ต้องมีความชัดเจนอย่างมาก เพราะภาพยนตร์นำเสนอด้วยภาพ ไม่สามารถอธิบายรายละเอียดได้เท่าหนังสือ
4. ควรลืมรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ทิ้งให้หมด แล้วจินตภาพขึ้นใหม่
5. ต้องมีการปรับแก้บทสนทนาในภาพยนตร์ให้เหมาะแก่การแสดง การเคารพทประพันธ์โดยการนำบทพูดมาจากหนังสือทุกวรรคทุกตอน ก็ถือว่าเป็นการดัดแปลงที่ล้มนเหลว

ตัวอย่างงานวิจัยของ วรภัทร ศรีจันทร์ (2551) ซึ่งได้ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เทรนด์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย พบว่าในแต่ละสื่อมีการคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน และดัดแปลง ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือจากหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นตัวบทแรกสู่แอนิเมชัน มีเนื้อหาใกล้เคียงกับตัวบทแรกมาก ตัดทอนออกเพียงบางส่วนเท่านั้น ส่วนภาพยนตร์มีการตัดเนื้อหาออกไปเป็นส่วนใหญ่แล้วปรับแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมา ส่วนนวนิยายนั้นเป็นการแต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมดโดยไม่อิงกับเนื้อเรื่องในการ์ตูน อิงเพียงบุคลิกลักษณะของตัวละครหลักเท่านั้น จะเห็นได้ว่าเนื้อหาในแต่ละสื่อย่อมถูกปรับเปลี่ยนไปได้ในหลายลักษณะ แต่ก็ยังถือได้ว่ามีเนื้อบางอย่างที่ร่วมกันจนสามารถชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างสื่อแต่ละประเภทได้ ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ฉาก หรือตัวละคร

อุมาพร มะโรณี (2551) ได้ศึกษา สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย โดยวิเคราะห์จากเรื่อง *ดั่งดวงหฤทัย* และ *Full House สะดุดรักที่ปักใจ* ซึ่งนอกจากศึกษาสัมพันธบทแล้ว ยังหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการดัดแปลงด้วย การศึกษาพบว่า ลักษณะสัมพันธบทในสื่อแต่ละประเภทมีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และดัดแปลง โดยสัมพันธบทของเรื่องแรก เริ่มจากการ์ตูนซึ่งเป็นตัวบทแรกสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยาย มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาโดยเน้นการตัดทอนและดัดแปลง ส่วนสัมพันธบทเรื่องหลัง เริ่มจากนวนิยายซึ่งเป็นตัวบทแรกสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ เน้นการขยายความองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ทั้งนี้เนื่องมาจาก ปัจจัยด้านธรรมชาติของสื่อ ปัจจัยด้านธุรกิจและการตลาด ปัจจัยการผลิต และปัจจัย

ด้านสังคม จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนเนื้อหาในแต่ละสื่อไม่ได้มีเหตุแต่เพียงเพราะปัจจัยทางด้านการผลิตอย่างเดียว แต่รวมถึงความต้องการของตลาดหรือผู้ชมด้วย

2. สัมพันธบทแนวตั้ง (Vertical Intertextuality)

สัมพันธบทแนวตั้ง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ กับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างกันออกไปโดยมีการอ้างอิงอย่างชัดเจน สัมพันธบทแนวตั้งแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ

1. ตัวบทระดับปฐมภูมิ (Primary text) หมายถึง ตัวบทเริ่มแรก เช่น รายการข่าว รายการเพลง ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น
2. ตัวบทระดับทุติยภูมิ (Secondary text) หมายถึง ตัวบทที่เกิดมาจากการอ่านตัวบทแรกแล้ววนมาเสนอเป็นตัวบทที่สอง เช่น คอลัมน์วิจารณ์ รายการข่าวบันเทิง การโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น
3. ตัวบทระดับตติยภูมิ (Tertiary text) หมายถึง ขั้นตอนสุดท้ายที่เกิดขึ้นจากการอ่านของผู้รับสาร ซึ่งอาจจะเปิดรับได้ทั้งตัวบทปฐมภูมิและตัวบททุติยภูมิ และได้สร้างตัวบทที่เป็นปฏิกิริยาต่อตัวบททั้งสองระดับแรก เช่น การนำมาพูดคุยในหมู่เพื่อน การส่งข้อความสั้น (SMS) ไปแสดงความคิดเห็นในรายการ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การถ้อยเนื้อหาไม่ว่าจะเป็นสัมพันธบทแนวนอนหรือแนวตั้ง ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่งหรือเกือบทั้งหมด อันเนื่องมาจากปัจจัยหลากหลายด้าน นอกจากธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท (Genres) ที่มีความแตกต่างกันในการนำเสนอแล้ว ยังรวมถึงปัจจัยด้านวัฒนธรรมอีกด้วย ซึ่ง Berger (1991, อ้างถึงใน อุมภาพร มะโรณี, 2551: 16) ได้กล่าวว่า แนวคิดเรื่องสัมพันธบทถูกนำมาใช้ในการวิจารณ์วัฒนธรรม กล่าวคือ สิ่งปรากฏในเนื้อหาหนึ่งจะมีความสัมพันธ์กับอีกเนื้อหาหนึ่งเสมอในระดับที่แตกต่างกัน เนื่องจากสาเหตุของการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม

Barthes (1975 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 343) ก็ได้ให้ความเห็นว่า วัฒนธรรมของเราล้วนมีลักษณะสัมพันธบทอย่างมาก จนอาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมของเราคือเครือข่าย (Network) ของสัญญาณและตัวบทต่างๆ ที่ต่างก็อ้างอิงซึ่งกันและกัน และต่างไม่อ้างอิงกับ “ความเป็นจริง” ระหว่างสัญญาณและตัวบทเหล่านี้จะมี “รหัส” (Code) เป็นสะพานเชื่อมต่อเอาไว้ โดย

Barthes ได้ประยุกต์ต่อไปว่า การที่จะทำความเข้าใจรายการโทรทัศน์สักรายการหนึ่ง เราก็ต้องดูความสัมพันธ์ระหว่างรายการนั้นกับรายการอื่นๆ เสมอ เช่น เราจะไม่เข้าใจ “ความหมายของการตบหน้าพระเอกของนางเอก” เลย ถ้าไม่เคยดูฉาก “ตบๆ” แบบนี้จากละครเรื่องแรก ดังนั้น Barthes จึงได้สรุปว่า ทั้งในฝ่ายผู้ผลิตและฝ่ายผู้รับสารล้วนมี “ความรู้เชิงวัฒนธรรม” (Cultural knowledge) ที่มาจากตัวบทก่อนๆ ทั้งสิ้น

จากการนำตัวบทเดิมมาอ้างอิงในตัวบทใหม่นี้เอง Hall (1996 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 356-357) จึงได้เรียกสถานที่เก็บความทรงจำซึ่งถูกเรียกขึ้นมาเพื่ออ้างอิงกับตัวบทใหม่ว่า “คลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม” (Cultural image bank) กล่าวคือ เมื่อเวลาเห็นตัวบทที่ประกอบด้วยความหมายอันหลากหลาย (Polysemy) เราก็จะเบิกเอาความทรงจำจากคลังแห่งนั้นออกมาใช้ตีความหมายตัวบทใหม่นี้ ดังนั้น หากในคลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเราไม่มีความทรงจำเก็บไว้ เราก็จะไม่สามารถตีความหมายตัวบทใหม่ๆ ได้เลย ด้วยเหตุนี้ เมื่อเวลาหยิบตัวบทใหม่ๆ มาอ่านทุกครั้ง เราก็จะนำเอาความหมายที่เคยมีอยู่ในคลังแห่งภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเรา ไปเชื่อมโยงกับความหมายใหม่ที่มีอยู่ในตัวบทใหม่เสมอ

เหตุผลของการตัดแปลงจากตัวบทเดิมไปเป็นตัวบทใหม่นั้น ส่วนหนึ่งมาจากเหตุผลทางการตลาด ซึ่งแสดงถึงบทบาทหน้าที่ทางเศรษฐกิจของสัมพันธบท เห็นได้จากปรากฏการณ์ที่มีการหมุนเวียนนำละครโทรทัศน์เรื่องเดิมๆ ภาพยนตร์เรื่องเดิมๆ มาสร้างใหม่ (Remake) อีกครั้งหนึ่ง โดยที่การสร้างตัวบทใหม่จากตัวบทเดิมนั้น จะมีส่วนทั้งที่เป็น “ขนบเหมือนเดิม” (Convention) เช่น เนื้อเรื่อง ฉาก หรือบทสนทนาแบบเดิม และส่วนที่เป็น “ความแปลกใหม่” (Invention) เช่น ตัวแสดงคนใหม่ บุคลิกของตัวละครที่เปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งเหตุผลของการนำมาสร้างใหม่คือ เป็นการประกันความเสี่ยงของผลงานชิ้นใหม่ กล่าวคือ เนื่องจากบทประพันธ์เดิมนั้นเคยได้รับความนิยมมาแล้ว จึงสามารถสร้างหลักประกันทั้งในด้านตัวบทและผู้ชมได้ว่า ตัวบทนั้นมีเสน่ห์ที่จะดึงดูดผู้ชมทุกกลุ่มได้ และยังมีผู้ชมกลุ่มเดิมที่เคยดูแล้ว และน่าจะหวนกลับมาดูอีกครั้ง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 365)

Mazdon (2004 อ้างถึงใน สุเมธ โภธิโสภณ, 2551: 5) ให้ความเห็นว่า การสร้างใหม่คือการตัดแปลงในรูปแบบของการนำตัวบทหนึ่งมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงใหม่ให้อยู่ภายใต้อีกบริบทหนึ่ง เพื่อผู้ชมกลุ่มใหม่ ตัวบทของภาพยนตร์สามารถแปลข้ามจากภาษาและวัฒนธรรมหนึ่ง ไปยังอีกภาษาและอีกวัฒนธรรมหนึ่งได้ โดยสามารถข้ามทั้งเส้นแบ่งของเวลา สถานที่ และขอบเขตของสื่อ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของการไร้เส้นแบ่ง อันเป็นธรรมชาติของตัวบททางวัฒนธรรม

ตัวอย่างงานวิจัยของ ซูเมธ โพรธิโสภณ (2551: 14, 82) ซึ่งศึกษา ลักษณะสัมพันธ์ทวิระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ กับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่ โดยยกตัวอย่างปัจจัยทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อสัมพันธ์ทวิไว้ว่า ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครมีก็มีลักษณะเฉพาะตัวคือเป็นผู้หญิงหน้าขาวซีดมีผมยาวรุงรังปิดใบหน้า เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ ซึ่งลักษณะแบบนี้ก็ได้กลายเป็นแม่แบบให้ตัวละครอื่นๆ ทั้งในญี่ปุ่นเองและทั้งเอเชีย และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างญี่ปุ่นกับฮอลลีวูดจะพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือในฮอลลีวูดจะมีหน้าตาดีกว่าของญี่ปุ่น จึงอาจทำให้ผู้ชมภาพยนตร์อเมริกาไม่รู้สึกรอคอยตัวละครของญี่ปุ่นก็เป็นได้ ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และตัวอย่างการดัดแปลงที่เขาได้ศึกษาคือการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาหลายส่วน ส่วนหนึ่งคือการเปลี่ยนคาแรกเตอร์ของผีที่เป็นวิญญาณล้างแค้นแบบญี่ปุ่นเป็นแม่มด เพื่อให้เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมของอเมริกา

Kelly Hansen (2010: 31-32) ซึ่งได้ศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* ที่ถูกดัดแปลงเป็น *The Ring* โดยฮอลลีวูด ให้ความเห็นว่าเมื่อเปรียบเทียบ *Ringu* กับ *The Ring* พบว่า ของฮอลลีวูดมีเนื้อเรื่องที่ย่างและชัดเจนกว่า เพื่อให้สอดคล้องกับรสนิยมการชมภาพยนตร์แบบตะวันตกที่ต้องการคำอธิบายที่ชัดเจนแน่นอน ส่วนคาแรกเตอร์ผี ของญี่ปุ่นจะโยงกับความเชื่อท้องถิ่นเกี่ยวกับผีผู้หญิงที่ตามล้างแค้น แต่ของฮอลลีวูดจะเป็นลักษณะของปีศาจ โดยผีที่ปรากฏในต้นฉบับจะมีความสอดคล้องกับเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีญี่ปุ่นที่ชื่อว่า ยูเร ซึ่งเป็นผีผู้หญิง ผมสีดำยาวรุงรัง ในชุดสีขาว ซึ่งเป็นการแต่งกายของศพก่อนจะฝัง วนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ไม่ไปผุดไปเกิด จนกว่าจะได้แก้แค้นอย่างสาสม แต่สำหรับฮอลลีวูด ผีจะมีลักษณะของความเป็นปีศาจร้ายในตัวเองก่อนตายอยู่แล้ว กล่าวคือมีความชั่วร้ายติดตัวมาแต่กำเนิด ดังนั้นลักษณะของผีฮอลลีวูดจึงต่างจากผีญี่ปุ่นตรงที่ไม่ได้เป็นจิตวิญญาณที่กลับมาล้างแค้น แต่เป็นปีศาจหรืออสูรกาย ซึ่งคล้ายกับข้อค้นพบของ ซูเมธ โพรธิโสภณ (2551) ในเรื่องของการเปลี่ยนคาแรกเตอร์ของผี จะเห็นได้ว่าในสื่อประเภทเดียวกัน ในกรณีนี้คือภาพยนตร์ แม้จะมีธรรมชาติของสื่อเหมือนกัน แต่เมื่อถูกสร้างในบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ต่างกัน ก็ต้องมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับบริบทแวดล้อมเหล่านั้น ทว่าก็ยังคงเห็นความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันระหว่างบทต้นฉบับกับบทที่ถูกดัดแปลงไป

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร

2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

อมรา พงศาพิชญ์ (2547: 25) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น กำหนดขึ้น มีใช้สิ่งที่มีมนุษย์ทำตามสัญญาตัญญาณ อาจเป็นการประดิษฐ์วัตถุสิ่งของขึ้นใช้ หรืออาจเป็นการกำหนดพฤติกรรมและ/หรือความคิด ตลอดจนวิธีการหรือระบบการทำงาน ฉะนั้น วัฒนธรรมก็คือ ระบบในสังคมมนุษย์ที่มีมนุษย์สร้างขึ้น มีใช้ระบบที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติตามสัญญาตัญญาณ”

Marsella (1994 อ้างถึงใน จุฑาพวรรณ์ ผดุงชีวิต, 2550: 4) กล่าวว่า วัฒนธรรมคือ พฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันซึ่งสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งมายังอีกรุ่นหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนการดำเนินชีวิตของบุคคลและสังคม การปรับตัว การเจริญเติบโตและพัฒนาการ วัฒนธรรมเป็นตัวแทนทั้งสิ่งที่อยู่ภายนอก เช่น บทบาทของสถาบัน และสิ่งที่อยู่ภายใน เช่น ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ เป็นต้น

ศรีศักร วัลลิโภดม (2537 อ้างถึงใน มลธิณี นิลมาลี, 2540: 26) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรมเกิดขึ้นจากความเป็นมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอยู่ร่วมกันจึงจะสามารถดำรงอยู่ได้ และการอยู่ร่วมกันก็ต้องมีการสร้างอะไรบางอย่าง และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการดำรงอยู่ร่วมกันให้ได้ นั่นคือสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรม ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละสังคม”

ยศ สันตสมบัติ (2540: 11-13) ได้เสนอลักษณะพื้นฐานที่เป็นความหมายร่วมของวัฒนธรรม ดังนี้

1. วัฒนธรรมเป็นความคิดร่วมของมนุษย์ในสังคมหนึ่งๆ
2. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นและสามารถเรียนรู้จากกันและกันได้ สืบทอดโดยผ่านกระบวนการทางวัฒนธรรมทั้งในด้านวิถีคิดและวิถีปฏิบัติ จากมนุษย์รุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง วัฒนธรรมจึงไม่ใช่สิ่งที่สืบทอดอันทางสายโลหิตหรือทางชีวภาพพันธุกรรม
3. วัฒนธรรมมีพื้นฐานมาจากการสื่อสารผ่านระบบสัญลักษณ์ เช่น ภาษา พิธีกรรม ศิลปะ

4. วัฒนธรรมเป็นผลรวมขององค์ความรู้และภูมิปัญญา
5. วัฒนธรรมคือกระบวนการที่มนุษย์กำหนดนิยามความหมายให้กับชีวิตและสิ่งต่างๆ รอบตัว
6. วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง มีพลวัตร เคลื่อนไหว ปรับตัว และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

สำหรับเกณฑ์ในการแบ่งประเภทของวัฒนธรรมมีมากมายหลากหลาย แต่ก็สามารถแบ่งได้อย่างกว้างๆ ออกเป็น วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Material culture) ได้แก่สิ่งของหรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร บ้านเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ เป็นต้น และวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Non-Material culture) วัฒนธรรมประเภทนี้จะเป็นสิ่งที่ไม่ใช้รูปธรรมหรือเป็นนามธรรม (Abstract) เช่น ภาษา ศาสนา ค่านิยม ความคิด ประเพณี เป็นต้น (เมตตา วิวัฒน์านุกูล, 2548: 52)

นอกจากนี้ การแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังกล่าว ก็ยังสามารถจำแนกออกมาได้อีกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. วัฒนธรรมทางด้านวัตถุ (Material)
2. วัฒนธรรมทางด้านความคิด (Idea) เช่น ความเชื่อทางศาสนา เรื่องลึกลับ นิยาย ปริ้มปรา วรรณคดี ความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น
3. วัฒนธรรมทางด้านบรรทัดฐาน (Norm) เป็นเรื่องของกฎปฏิบัติปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่มีการวางไว้ โดยจะเป็นลายลักษณ์อักษรหรือไม่ก็ตาม

ในแต่ละประเทศหรือแต่ละท้องถิ่นย่อมมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแตกต่างกันไป ทั้งด้านวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม ประเพณี ค่านิยม ฯลฯ ซึ่งงานวิจัยนี้จะศึกษาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเฉพาะประเทศที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu* คือ ประเทศญี่ปุ่นที่เป็นต้นฉบับ ประเทศเกาหลีและประเทศอเมริกาที่มีการสร้างใหม่ โดยบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ มีรายละเอียด ดังนี้

สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีรากฐานมาจากลัทธิชินโตซึ่งหมายถึงวิถีแห่งเทพเจ้า โดยเชื่อว่ามนุษย์สืบเชื้อสายมาจาก “คามิ” หรือเทพเจ้าของชินโต วัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นจึงเป็นลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคามิ นับถือเทพเจ้า ดวงวิญญาณบรรพบุรุษ และธรรมชาติ ต่อมาศาสนาพุทธนิกายเซนได้เผยแพร่เข้าไปในญี่ปุ่น และแทรกซึมเข้าไปในวัฒนธรรม แต่ก็ยังคงความเชื่อแบบชินโตอยู่ นอกจากนี้สังคมญี่ปุ่นยังมีรากฐานมาจากลัทธิ “บูชิโด” หรือ “วิถีแห่งนักรบ” ซึ่งเป็นหลักการและแนวปฏิบัติของซามูไร มีจุดกำเนิดมาจากการผสมผสานความเชื่อทางพุทธศาสนานิกายเซน ขงจื้อ และลัทธิชินโต แนวคิดเหล่านี้ยังสืบทอดมาสู่สังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน (สุเมธโพธิ์โสภณ, 2551: 27-28)

ยูพา คลังสุวรรณ (2547 อ้างถึงใน สุเมธ โพธิ์โสภณ, 2551: 29) ได้กล่าวถึงลักษณะทางสังคมและวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นไว้ดังนี้

1. ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม สังคมญี่ปุ่นมีลักษณะอิงกลุ่ม ไม่แสดงความเป็นปัจเจกชนนิยม เนื่องจากมีการจัดลำดับชั้นทางสังคมและระบบอาวุโส คนญี่ปุ่นมีพันธะหน้าที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด จากระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศ เพื่อสร้างความกลมเกลียวและอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข อีกทั้งยังมีพันธะที่ต้องตอบแทนผู้มีพระคุณหรือผู้ให้ความช่วยเหลือ สังคมญี่ปุ่นจึงเป็นสังคมแห่งการตอบแทนและพึ่งพา นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อกลุ่มมาก ทำให้นึกถึงความคิดของกลุ่มมากกว่าของตน ดังนั้นจึงเป็นสังคมที่รับคนนอกเข้ากลุ่มยาก
2. ลักษณะความสัมพันธ์ของครอบครัว ครอบครัวญี่ปุ่นเมื่อก่อนจะประกอบด้วยสมาชิก 3 รุ่น อาศัยอยู่ร่วมกัน คือ พ่อแม่ ลูก และหลาน โดยมีสามีเป็นหัวหน้าครอบครัว แต่ต่อมาสถานภาพของภรรยาสูงขึ้นมาก จนมีสถานะเท่าเทียมกับสามี
3. สถานภาพทางสังคม สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ ดังนั้นสถานภาพของผู้หญิงจึงอยู่ต่ำกว่า และยังคงคิดว่าผู้หญิงมีหน้าที่ต้องดูแลสมาชิกในครอบครัว ส่วนผู้หญิงในชนบทยังมีบทบาทสำคัญมากกว่าและมีสถานภาพสูงกว่าผู้หญิงในเมือง

ส่วนทางด้านศิลปวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนั้น ได้รับอิทธิพลมาจากพุทธศาสนานิกายเซ็นมากที่สุด ความงามหรือสุนทรีย์ยะคือความงามของธรรมชาติ ดังนั้นหลักสำคัญในการเข้าถึงศิลปะญี่ปุ่น

ที่แท้จริงก็คือการเข้าถึงธรรมชาติ หากไม่สามารถเข้าถึงได้ ก็มักจะสร้างเลียนแบบหรือสร้างสิ่งที่ทำให้ระลึกถึงธรรมชาติแทน ส่วนวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน ชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่สังเกตและใช้ชีวิตเชื่อมโยงกับธรรมชาติ เมื่อเปลี่ยนฤดูกาลก็ต้องมีการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายและอาหารการกิน (นับทอง ทองใบ, 2548: 37)

สำหรับเรื่องของความเชื่อทางจิตวิญญาณของญี่ปุ่นนั้น พวกภูติ ผี ปีศาจทั้งหลายจะมีชื่อเรียกโดยรวมว่า ยูเร (Yūrei) ซึ่งสามารถแบ่งได้อีกตามสาเหตุของการตายหรือความรู้สึกนึกคิดก่อนการตาย ยูเรมีลักษณะเด่น 4 ประการ คือ 1. สวมชุดขาว ซึ่งมักเป็นชุดกิโมโนที่ใส่ให้กับศพ 2. ผมยาวสีดำ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงคาบูกิ ที่ตัวละครมักสวมวิกผมยาวเสมอ 3. มือและเท้ามักจะไม่มีเรียวแรง บ้างไม่มีขา ลอยสูงจากพื้น มีความผิดปกติบริเวณข้อต่อของร่างกาย หรือเคลื่อนไหวได้อย่างยากลำบาก 4. อาจแปลงกายเป็นดวงไฟซึ่งมีสีต่างๆ ได้ (Michiko Iwasaka and Barre Toelken, 1995 อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ, 2550: 321)

Hansen (2010: 32) ซึ่งได้ศึกษาลักษณะทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* ให้ความเห็นว่า ผีชะตะโกะที่ปรากฏในเรื่องมีความสอดคล้องกับเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีของญี่ปุ่นที่ชื่อว่า ยูเร ซึ่งเป็นผีผู้หญิง ผมสีดำยาวรุงรัง ในชุดสีขาว เป็นสภาพของการแต่งกายของศพก่อนจะฝัง เป็นผีที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ไม่ไปผุดไปเกิด จนกว่าจะได้แก้แค้นอย่างสาสม ลักษณะของผียูเร ซึ่งเป็นที่รู้จักโดยทั่วไปตนหนึ่งมีชื่อว่า โอคิคุ (Okiku) เธอเป็นหญิงสาวที่ถูกขามูโงะจับโยนลงบ่อน้ำ เพราะปฏิเสธที่จะรับรักจากเขา หลังจากเสียชีวิต โอคิคุก็กลับมาหลอกหลอนผู้ที่ฆ่าเธอ จะเห็นได้ว่า โอคิคุมีลักษณะคล้ายคลึงกับชะตะโกะ ซึ่งเป็นผีผู้หญิงผมยาวในชุดขาวที่กลับมาล้างแค้นตามคำสาปในวีดีโอ

เรื่องเล่าของโอคิคุข้างต้น มีชื่อเรียกว่า Bancho Sarayashiki หรือ ผีนับจาน ซึ่งเป็นเรื่องเล่าที่มีชื่อเสียงอย่างมากในตำนานผีของญี่ปุ่น อีกทั้งยังมีหลากหลายสำนวนด้วย อย่างไรก็ตามแต่ละสำนวนก็จะมีเนื้อหาใกล้เคียงกันคือ เป็นเรื่องราวความรักระหว่างหญิงสาวกับชายหนุ่ม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการนับจาน และบ่อน้ำ โดยเนื้อหาในตำนานดั้งเดิมเป็นเรื่องราวของหญิงสาวที่ปฏิเสธความรักของชายหนุ่มซึ่งเป็นเจ้านายของเธอ

โอยามะ เทซซัน หลงรัก โอคิคุ หญิงสาวที่เป็นคนรับใช้ แต่ทำอะไรเธอก็ไม่ยอมรับรักเขาเสียที โอยามะจึงนำจานของตระกูลไปซ่อน และหลอกว่าเธอทำงานหายไปไหนจากสิบใบ ไม่ว่าจะโอคิคุจะนับกี่ครั้ง เธอก็นับได้เพียงเก้าใบ โอยามะจึงเสนอว่าถ้าเธอรับรักเขา เขาก็จะไม่เอาผิด แต่เธอกลับปฏิเสธอีกครั้ง โอยามะจึงบันดาลโทษโดยการจับเธอทิ้งลงบ่อน้ำจนถึงแก่ความตาย

จากนั้นโอดิคุก็กลายเป็นผีกลับมาหลอกหลอน โดยการนับจานทุกคืน และพอนับถึงใบที่เก้าเธอก็จะกรี๊ดร้องออกมาอย่างโหยหวน เพราะคิดว่าตัวเองทำหายไปหนึ่งใบ กระทั่งวันหนึ่งก็มีผู้มาจัดการไม่ให้โอดิคุกลับมาหลอกหลอนได้อีก เขามานั่งเฝ้าที่บ่อน้ำรอให้เธอออกมานับจานอีกครั้ง พอเธอออกมานับถึงใบที่เก้า เขาก็ตะโกนไปว่า “สิบ” โอดิคุคิดว่ามีคนพบจานที่หายไปแล้ว จึงไม่กลับมาหลอกหลอนอีกเลย นอกจากนี้ บางสำนวนยังเล่าว่าโอดิคุไม่ได้นับจานอย่างเดียว แต่ปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำแล้วจ้องมองชายหนุ่มอย่างจงดลึงจงซัง บางสำนวนก็เล่าว่าเธอกลับมาในสภาพที่ยังเป็นสาวสวย ทำให้ชายผู้นั้นยอมฆ่าตัวตายเพื่อตามไปอยู่กับเธอ

สุเมธ โปธิโสภณ (2551: 82) ซึ่งได้ศึกษาภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* เช่นกัน พบว่า ตัวละครชะตะโกะที่เป็นผีมีการเข้ารหัสทางวัฒนธรรม คือเป็นผีในลักษณะของ อนเรียว (Onryō) หรือผีประเภทหนึ่งในยูเรเช่นเดียวกัน กล่าวคือเป็นวิญญาณของผู้ตายที่ยังมีความเคียดแค้นอยู่ จึงยังไม่ไปสู่สุคติและกลับมาล้างแค้น ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่เคยทำร้ายตนหรือผู้บริสุทธิ์ก็ตาม โดยสังเกตจากลักษณะของชะตะโกะตอนปรากฏตัวที่เป็นหญิงสาว สวมชุดยาวสีขาว ผมยารปิดใบหน้า ดวงตาเคียดแค้น และทำร้ายทุกคนไม่ว่าจะเป็นใครก็ตาม สอดคล้องกับลักษณะของอนเรียวที่มักปรากฏตัวโดยสวมชุดกิโมโนสีขาว ซึ่งเป็นชุดที่สวมให้ศพ ผมยารรุงรัง ใบหน้าขาวซีด ลักษณะดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแต่งการของละคร คาบูกิ อีกทีหนึ่ง

Patsy Zettler ได้วิเคราะห์เปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* กับ *The Ring* โดยยกตัวอย่างการออกแบบภาพและองค์ประกอบ พบว่าฉากใน *Ringu* จะถูกนำเสนอในลักษณะที่เรียกว่า มินิมอลลิสต์ (Minimalist) ซึ่งบ่งบอกว่าผู้ชมชาวญี่ปุ่นมักจะสนใจที่ตัวละครมากกว่าฉากหรือเหตุการณ์ที่อยู่เบื้องหลัง โดยเขาวิเคราะห์ว่า เนื้อหาที่ต่างกันระหว่างสองฉบับดังกล่าวสะท้อนถึงลักษณะเฉพาะของสังคมในประเทศนั้นๆ สอดคล้องกับการวิเคราะห์ของ Richard Hand โดยยกตัวอย่างการปรากฏตัวของผีชะตะโกะในภาพยนตร์ว่ามีความเกี่ยวข้องกับความคิดของคนญี่ปุ่นอย่างยิ่ง เนื่องจากลักษณะของผีผู้หญิงส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น มักถูกนำเสนอให้เป็นผีที่มีผมดำยาวอยู่เสมอ (Holm, 2011: 185-186)

สังคมและวัฒนธรรมเกาหลี

จากเอกสารของทางราชการที่เผยแพร่โดย องค์การบริการข่าวสารของเกาหลี (Korean overseas information service) ระบุลักษณะของคนเกาหลีไว้ว่า เกาหลีเป็นชนชาติที่มี

ประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีเหตุการณ์ที่สร้างความเจริญทางสังคมและวัฒนธรรมมากมาย ในขณะเดียวกันก็มีเหตุการณ์ขมขื่นอันเป็นผลมาจากปัจจัยภายนอก ดังนั้นคนเกาหลีจึงรู้สึกผูกพันฝังใจกับเรื่องราวในอดีต สามารถปรับตัวได้ดี และมีวินัยสูง นอกจากนี้ยังเป็นคนชอบการแข่งขัน ไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ อย่างไรก็ตามก็ยังคงมีความโอบอ้อมอารี มีน้ำใจ คนเกาหลีจะมีการดำเนินชีวิตที่เน้นภาพลักษณ์ภายนอกที่ดี คือเป็นคนสุภาพ ยึดความเป็นทางการ รักษาหน้าให้ดูดีเสมอ ผู้ชายจะมีอำนาจโดดเด่นเหนือกว่าผู้หญิงซึ่งมักจะยอมโอนอ่อนผ่อนตามและอดทนอดกลั้น (ดำรงคดี, 2544: 216, 248)

ความสัมพันธ์ของสังคมของคนเกาหลี จะอยู่ภายใต้กฎระเบียบทางจริยธรรมของขงจื้อ ที่เน้นความสูงต่ำทางสังคม มีมารยาททางสังคมมาก และยกย่องผู้ชายให้เป็นผู้นำครอบครัวและสังคม ซึ่งตามลัทธิขงจื้อ ครอบครัวถือว่าเป็นแบบแผนสำคัญของความสัมพันธ์ โดยเชื่อว่าทั่วทั้งจักรวาลมีครอบครัวใหญ่ครอบครัวหนึ่ง ทุกสิ่งมีความเกี่ยวข้องกัน และมีลำดับสูงต่ำ จากต่ำสุดคือมนุษย์ขึ้นไปจนถึงสวรรค์ ซึ่งเป็นแหล่งรวมของทุกอย่างและเป็นบรรพบุรุษของทุกสรรพสิ่งในพื้นที่พิภพ ดังนั้นมนุษย์จึงต้องขึ้นอยู่กับสวรรค์และต้องประพฤติตนตามฟ้าลิขิต จากบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในครอบครัว ถือว่าองค์จักรพรรดิเป็นหัวหน้าครอบครัวของชาติ เช่นเดียวกันกับสมาชิกในครอบครัวต้องเคารพเชื่อฟังหัวหน้าครอบครัว ซึ่งจากคำสอนของลัทธิขงจื้อดังกล่าว ทำให้ครอบครัวเกาหลีเป็นไปตามระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะการเคารพนับถือบิดามารดา จะปรากฏเด่นชัดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่น้อยมาก (อ้างแล้ว, 2544: 216, 235-236)

ชนชั้นสูงที่มีฐานะจะมีการจัดตั้งสมาคมเครือญาติหรือที่เรียกว่า “ซองเฮ” เพื่อทำหน้าที่จัดงานพิธีไหว้บรรพบุรุษเป็นประจำทุกปี ตลอดจนให้คนสกุลเดียวกันในรุ่นหลังได้รู้จักและรวมตัวเป็นกลุ่มสายเลือดเดียวกัน ดังนั้นสมาชิกในสมาคมจึงประกอบไปด้วยคนจากหลายชั้นอายุที่สืบเชื้อสายจากฝ่ายชายหรือพ่อ ส่วนชนชั้นกลางและสามัญชนทั่วไป จะมีการนับญาติที่มาจากสายสกุลเดียวกัน 4 ชั้นอายุ เพื่อมารวมตัวกันในงานไหว้บรรพบุรุษ แต่การศึกษาวิจัยพบว่า คนสมัยใหม่ได้ลดการนับถือญาติลงเหลือเพียงการกราบไหว้พ่อแม่และปู่ย่าที่ตนเองมีความสัมพันธ์และเคารพโดยตรงเท่านั้น นอกจากนี้ คนที่มีการศึกษาสูงและชนชั้นล่าง มักจะไม่สนใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกของสมาคมซองเฮเลย (อ้างแล้ว, 2544: 241-242)

เนื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วของสังคมและวัฒนธรรม ทำให้การยึดหลักของขงจื้อและการยอมรับอำนาจของบิดามีการปรับเปลี่ยนไปบ้างตามยุคสมัย โดยศาสตราจารย์ ฮอง

ซังซิค แห่งมหาวิทยาลัยเกาหลีได้ให้ความเห็นว่า ทศนคติต่อการเคารพเชื้อพืงพ่อแม่มีลดลง ขณะเดียวกัน ต่างคนก็ต่างคำนึงถึงการแสวงหาความสุขสบายให้ครอบครัวตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ทศนคติต่อการดูแลพ่อแม่ในยามแก่ชราก็มีแนวโน้มลดลงอย่างเห็นได้ชัด โดยอาจสรุปได้ว่า ปัจจุบัน คนเกาหลีมีความเป็นปัจเจกชนมากขึ้น หรือคิดถึงตนเองและครอบครัวของตน มากกว่าพ่อแม่และญาติพี่น้อง นอกจากการเปลี่ยนแปลงภายในประเทศแล้ว คนเกาหลีก็ยังได้รับ อิทธิพลจากประเทศอื่นด้วย โดยเฉพาะเพื่อนบ้านอย่างญี่ปุ่น โดยอิทธิพลญี่ปุ่นได้หลั่งไหลเข้าไป ในเกาหลีหลังจากประธานาธิบดี คิม เดจุง ประกาศยกเลิกการห้ามนำเข้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1998 ดังนั้น ชาวเกาหลีสมัยใหม่จึงรับเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการ ดำรงชีวิต (อ้างแล้ว, 2544: 220, 238)

ส่วนความเชื่อเรื่องจิตวิญญาณของคนเกาหลีนั้น จะเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่อง “คนทรง” หรือเรียกว่า “มูดัง” โดยคนทรงจะรับใช้ผีกว่าหนึ่งหมื่นชนิด มีทั้งผีดีและร้าย โดยแยกเป็นผีของ สวรรค์ ผีของโลกมนุษย์ ผีมนุษย์ และผีอื่นๆ เชื่อว่าเมื่อคนตายไปก็จะกลายเป็นผี แต่ถ้าตายโดย อุบัติเหตุก็จะกลายเป็นผีร้าย หรือเรียกว่า “ยองชาน” ซึ่งผีที่ร้ายกาจที่สุดตามความเชื่อก็คือผีที่ตาย จากความโศกเศร้า (ดำรงศ์ ฐานดี, 2552: 84, 86)

นอกจากนี้ยังมีตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับภูตผีปีศาจที่ชื่อว่า อารัง (Arang) หรือที่คนเกาหลี เรียกกันว่า ซอนยอ กวีชิน เป็นวิญญาณเด็กสาวพรหมจรรย์ที่ไม่ไปสู่สุคติ โดยมีรูปลักษณะเป็นผี ผู้หญิง ผอมยาว หน้าตาซีดเซียว สวมชุดฮันบกสีขาว ตำนานเล่าว่า อารังเป็นผู้หญิงมีรูปโฉมงดงาม ต่องตาต่องใจแบคกาซึ่งเป็นข้าราชการชั้นผู้น้อย แบคกาสารภาพรักกับอารัง แต่เด็กสาวกลับ ปฏิเสธ เขาจึงพยายามขึ้นใจ ทว่าเธอก็พยายามดิ้นรนต่อสู้ สุดท้ายแบคกาพลั้งมือแทงอารังจน เสียชีวิต และฝังศพของเธอในป่าไฟ จากนั้นวิญญาณของเด็กสาวก็มาปรากฏตัวเพื่อร้องขอให้เจ้า เมืองช่วยเหลือ แต่เจ้าเมืองก็คนต่อที่คนก็กลับตกลใจกลัวจนหัวใจวายเสียชีวิต กระทั่งวันหนึ่งอั้ง ซาถูกส่งตัวมาประจำตำแหน่ง เมื่ออารังปรากฏตัวขึ้น เขาก็ไม่ตกใจเหมือนคนอื่น และรับฟังเธอ อย่างตั้งใจ จากนั้นอั้งซาก็ไปสืบสวนจับกุมแบคกา และขุดหาร่างของอารังขึ้นมาทำพิธีศพพร้อม ทั้งสร้างศาลให้ หลังจากนั้นวิญญาณของอารังก็ไม่มาปรากฏให้เห็นอีกเลย (Friends, 2555)

อย่างไรก็ตาม เมื่อผีเกาหลีถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ กลับมีลักษณะคล้ายคลึงกับผีญี่ปุ่น โดย Zack Davission (2007 อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ: 1) มีความเห็นว่า K-Horror หรือภาพยนตร์ สยองขวัญแบบเกาหลี มีแก่นเรื่องและเนื้อเรื่องใกล้เคียงกับ J-Horror แต่ก็มีข้อแตกต่างใน รายละเอียดด้านสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์เกาหลี

มักจะมีฉากที่แสดงถึงความเจ็บปวดทุกข์ทรมานและความเศร้าโศกเสียใจของตัวละครมากกว่า ภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น นอกจากนี้ ทศพร กรกิจ (2550: 321-322) ซึ่งได้ศึกษาการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย ก็ยังพบว่า ในหนังผีของเกาหลี รูปลักษณ์ของผีจะได้รับอิทธิพลมาจากผีญี่ปุ่นหรือยูเร คือ รูปลักษณ์ของผีหญิงสาว ผมดำยาว อีกทั้งยังสอดแทรกคติความเชื่ออื่นๆ เข้าไปด้วย เช่น ความเชื่อเรื่องการขอพรจากจิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์ และการเล่นผีถ้วยแก้ว ซึ่งความเชื่อเหล่านี้ ผู้ชมที่ไม่ได้เป็นคนเกาหลีหรือมีพื้นเพทางวัฒนธรรมต่างกันก็อาจยากที่จะเข้าใจ

สังคมและวัฒนธรรมอเมริกา

Hall (1990 อ้างถึงใน สุเมธ โพธิ์โสภณ, 2551: 32) อธิบายถึงวัฒนธรรมของชาวอเมริกันว่า แม้สังคมอเมริกันจะมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม แต่วัฒนธรรมหลักนั้นเป็นรากฐานของวัฒนธรรมในยุโรปตอนเหนือ (Anglo-Saxon culture) ส่งผลให้ชาวอเมริกันเป็นคนที่ให้ความสำคัญกับเวลา (Monochronic culture) กล่าวคือมีการวางแผนอย่างเป็นระบบระเบียบ และไม่ค่อยให้ความสำคัญกับบริบทรอบข้าง (Low context) กล่าวคือเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับเนื้อหาสาระมากกว่าตัวบุคคลหรือบริบทรอบข้าง จึงมักนิยมการสื่อสารแบบตรงไปตรงมา มีรายละเอียดชัดเจน ดังนั้นชาวอเมริกันจึงมักคาดหวังให้คู่สนทนาให้รายละเอียดมากเพียงพอว่าต้องการจะบอกอะไร

วัฒนธรรมอเมริกันให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจก (Individualism) อย่างมาก โดย Gannon (2001 อ้างถึงใน จุฑาพวรรณ์ ผดุงชีวิต, 2550: 75-76) กล่าวถึงความเป็นปัจเจกนิยมของชาวอเมริกันไว้ว่า “ความเท่าเทียมกันทางโอกาส การเป็นอิสระแก่ตนเอง การมีความคิดริเริ่ม กล้าคิดกล้าทำ และการพึ่งพาตนเอง เป็นค่านิยมพื้นฐานบางประการที่ยังคงเป็นอุดมคติหรืออุดมการณ์ของชาวอเมริกันมาตลอดประวัติศาสตร์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงปัจเจกบุคคลอย่างสูง” ซึ่ง จุฑาพวรรณ์ ผดุงชีวิต (2550: 76) ได้สรุปไว้ว่า ชาวอเมริกันเชื่อว่า แต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังนั้นมนุษย์จึงควรอยู่เพื่อใช้ชีวิตตามที่ตนเองปรารถนา และด้วยความเชื่อมั่นในระบบประชาธิปไตย พวกเขาจึงยอมทำสงครามปกป้องอิสรภาพ และดำรงไว้ซึ่งปัจเจกชนนิยม

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ไม่ว่าจะป็นในครอบครัวหรือการทำงาน คนอเมริกันจะให้ความสำคัญกับความเสมอภาค (Equality) เป็นอันดับแรก อย่างเช่นในครอบครัว ผู้ใหญ่จะ

ปฏิบัติต่อบุตรหลานเสมือนพวกเขาเป็นผู้ใหญ่คนหนึ่ง และเปิดกว้างทางความคิดในการแสดงออกของพวกเขา ส่วนในองค์กรหรือการทำงานจะพบว่า เพื่อนร่วมงานส่วนใหญ่จะปฏิบัติต่อกันโดยไม่สนใจว่าใครจะมีตำแหน่งสูงหรือต่ำกว่า เช่น นายกับลูกน้องสามารถแสดงความคิดเห็น หรือแสดงความขัดแย้งได้อย่างเท่าเทียมและเสมอภาคกัน (จุฑาพรรษ์ ผดุงชีวิต, 2550: 77-78)

ส่วนเรื่องความเชื่อทางภูตผีปีศาจของชาวตะวันตกนั้น แม้ประเทศอเมริกาประกอบด้วยคนหลายเชื้อชาติ มีความเชื่อทางศาสนาที่หลากหลาย แต่ส่วนใหญ่ยังนับถือศาสนาคริสต์ซึ่งเชื่อว่าพระเจ้าเป็นผู้สร้างทุกสรรพสิ่งและเป็นตัวแทนของความดี ส่วนสิ่งชั่วร้ายต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นผลมาจากการกระทำของซาตาน (สุเมธ โพธิ์โสภณ, 2551: 30) ซึ่งความชั่วร้ายดังกล่าวจะมาจากตัวตนของตัวเองโดยกำเนิด ไม่ได้มาจากการถูกทำร้ายจนเสียชีวิต แล้วตามมาล้างแค้นแบบผีผู้เรของญี่ปุ่น

โดย Hansen (2010: 32) ได้ชี้ให้เห็นความแตกต่างของตัวละครผีในภาพยนตร์ *Ringu* กับ *The Ring* โดยกล่าวว่าใน *Ringu* ผีชะตะโกะก่อนตายเป็นเพียงผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งที่ถูกฆ่าโดยไม่รู้อิโหนอิเหน่ จึงยังวนเวียนเพื่อกลับมาล้างแค้นตามตำนานโอคิคุ แต่สำหรับ *The Ring* แม้ผีซามาร่าจะเสมือนว่าเป็นเด็กผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งเช่นเดียวกัน แต่ความจริงแล้วเธอมีลักษณะของความ เป็นปีศาจร้ายในตัวเองก่อนตายอยู่แล้ว กล่าวคือมีความชั่วร้ายติดตัวมาแต่กำเนิด ดังนั้น ซามาร่าจึงต่างจากชะตะโกะตรงที่ไม่ใช่จิตวิญญาณที่กลับมาล้างแค้น แต่เป็นปีศาจหรืออสูรกาย (Monster) ซึ่งเทียบได้กับภาพของเด็กผู้หญิงที่กลายเป็นปีศาจร้ายในภาพยนตร์ตะวันตก อย่างเช่นเด็กผู้หญิงผู้ถูกขานตาเข้าสิงในเรื่อง *The Exorcist*

งานวิจัยของ สุเมธ โพธิ์โสภณ (2551: 33) ได้นำแนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมมาใช้วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะสัมพันธ์ในภาพยนตร์ผี ระหว่างเอเชียกับฮอลลีวูด โดยยกตัวอย่างของตัวละครที่เป็นผี ซึ่งพบว่าผีเอเชียมักเป็นเพียงวิญญาณ จับต้องและทำร้ายผู้อื่นโดยตรงไม่ได้ แต่ในฮอลลีวูด ตัวละครผีจะจับต้องได้มากขึ้น และสามารถทำร้ายผู้อื่นได้โดยตรง เนื่องจากความเชื่อของตะวันตกที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์มากกว่า ตัวผีจึงต้องมีลักษณะทางกายภาพด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะสังคมและวัฒนธรรมของผู้ชมชาวตะวันตก

เปรียบเทียบสังคมนิยมและวัฒนธรรมของตะวันตกกับตะวันออก

ด้วยลักษณะทางสังคมนิยมและวัฒนธรรมของตะวันตกกับตะวันออก มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ในบทความวิจัยเรื่อง Cultural Identity and Modes of Communication ของ Jean Servaes (1989 อ้างถึงใน มลิตินี นิลมาลี, 2540: 27-28) จึงได้สรุปลักษณะทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างตะวันตกกับตะวันออกไว้ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับโลก ในวัฒนธรรมตะวันตกมีเชื่อในเรื่องของอำนาจในการควบคุม ในขณะที่ตะวันออกจะมีความเชื่อเรื่องความเป็นหนึ่งเดียวกับโลกและจักรวาล (Harmony)
2. แนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคล ในวัฒนธรรมตะวันตกให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ ส่วนบุคคลเป็นสำคัญ มีจุดยืนเป็นของตัวเอง (I) แต่ในตะวันออกจะคำนึงถึงบทบาทของกลุ่มมากกว่า (We)
3. ความสัมพันธ์ทางสังคมนิยม ในวัฒนธรรมตะวันตก การสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นไปในแนวนอน (Horizontal) มีความเท่าเทียมกัน (Equal relationship) แต่ในตะวันออกความสัมพันธ์จะเป็นลำดับชั้น
4. วิธีการสื่อสาร ในวัฒนธรรมตะวันตกมีการสื่อสารกันอย่างตรงไปตรงมา ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนความคิด โน้มน้าวด้วยเหตุผล ให้ความสำคัญกับสารที่ส่งออกไป ในขณะที่ตะวันออกมีลักษณะอ้อมค้อม แฝงไปด้วยความหมาย ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ เพื่อรักษาความสัมพันธ์และความรู้สึก และให้ความสำคัญกับผู้รับสารมากกว่า

นอกจากนี้ลักษณะของการสื่อสาร ระหว่างสังคมนิยมญี่ปุ่นและเกาหลี กับสังคมนิยมอเมริกา ยังมี ความแตกต่างกันตรงที่การตีความหมายจากตัวสารหรือบริบท ซึ่ง Edward T. Hall (อ้างถึงใน เมตตา วิวัฒนานุกูล, 2548: 54-55) ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง (High-Context culture) วัฒนธรรมนี้เชื่อว่าคำพูดเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้เราตีความหมายสารได้ทั้งหมด แต่ต้องดูความหมายจากท่าทางการแสดงออกและบริบทแวดล้อมต่างๆ เช่น สีหน้า ท่าทาง โดยในประเทศญี่ปุ่น เกาหลี และประเทศอื่นๆ ในเอเชียมักจะเป็น

วัฒนธรรมแบบอิงบริบทสูง คือ พูดอ้อมค้อม ไม่ยอมเข้าประเด็น หลีกเลี่ยงความขัดแย้ง ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ โดยดูตามความเหมาะสมกับบุคคล กาลเทศะ และโอกาส

2. วัฒนธรรมแบบอิงบริบทต่ำ (Low-Context culture) เป็นวัฒนธรรมที่สื่อสารแบบตรงไปตรงมาตามคำพูด ความหมายของสารชัดเจนในตัวเอง ซึ่งเป็นความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อไปยังผู้รับสารโดยตรง ทำให้คำพูดตรงประเด็นที่ต้องการจะสื่อ ส่วนการแสดงท่าทางก็จะแสดงออกมาอย่างเปิดเผย ตัวอย่างสังคมที่มีวัฒนธรรมประเภทนี้ เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา เยอรมนี กลุ่มประเทศในสแกนดิเนเวีย เป็นต้น

2.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับการข้ามวัฒนธรรม (Transcultural)

แนวคิดการข้ามวัฒนธรรม (Transculturalism) กำเนิดขึ้นในแวดวงมานุษยวิทยาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1940 ก่อนได้รับการเผยแพร่เข้าสู่สาขาวิชาอื่นในเวลาต่อมา กระทั่งกลายเป็นแนวคิดใหม่ของการศึกษาเรื่องการสื่อสารและวัฒนธรรมศึกษา แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่าโลกาภิวัตน์และแนวคิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมไม่เพียงพต่อการอธิบายปรากฏการณ์การสื่อสารในปัจจุบันที่มีการก้าวข้ามแทรกแซงไปสู่วัฒนธรรมอื่น ไม่ว่าจะในระดับปัจเจกบุคคลหรือวัฒนธรรม จึงทำให้เกิดแนวคิดนี้ขึ้นเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าว (ปรีดา อัครจันทโชติ, 2554: 150)

แนวคิดการข้ามวัฒนธรรม หมายถึง การก้าวข้ามจากวัฒนธรรมหนึ่ง ไปสู่วัฒนธรรมอื่นๆ การข้ามวัฒนธรรมแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรม โดยมีหลักการซึ่งเน้นที่การแทรกแซงซึ่งกันและกัน (Interference) ของแต่ละวัฒนธรรม (อึ้งแล้ว, 2554: 157) ซึ่งการพบปะแทรกแซงกันระหว่างวัฒนธรรมย่อมเกิดขึ้นในการสื่อสารด้วย

จะเห็นได้ว่าสื่อในปัจจุบัน ไม่ได้เป็นเพียงสมบัติของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง แต่ยังสามารถพัฒนาผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมอื่นด้วย และการไหลของวัฒนธรรมก็ไม่มีที่แน่นอน ซึ่งจะเห็นได้จากการซื้อลิขสิทธิ์รายการหรือภาพยนตร์ต่างๆ ไปผลิตซ้ำ/สร้างใหม่ในรูปแบบของตน หรือเรียกว่าการผลิตซ้ำข้ามวัฒนธรรม เช่น การซื้อรายการ Got Talent ของอังกฤษ มาทำเป็น America's Got Talent ในฉบับอเมริกัน หรือ Thailand's Got Talent ของไทย หรือภาพยนตร์อย่าง Infernal Affairs ของฮ่องกง ก็ถูกนำมาสร้างใหม่เป็น The Departed โดยฮอลลีวูด เป็นต้น

ซึ่งการการผลผลิตทางวัฒนธรรมหนึ่งไปผลิตซ้ำในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ย่อมมีความแตกต่างจากต้นฉบับไม่มากนักน้อย แม้จะมีสัญญาณที่ต้องรักษาเอกลักษณ์เอาไว้ แต่ก็มิได้หมายความว่าผลผลิตที่ออกมาในแต่ละประเทศจะเหมือนกัน หรือเหมือนต้นฉบับเลย ด้วยเหตุที่ผู้คนและสังคมของแต่ละวัฒนธรรมมีความแตกต่างกัน (อ้างแล้ว, 2554: 159-160)

Paul S.N. Lee (อ้างถึงใน มิตรภรณ์ อยู่สถาพร, 2541: 101-102) ได้แบ่งรูปแบบการซิมซับและดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมไว้ 4 รูปแบบ โดยการใช้การเปรียบเทียบ ดังนี้

1. แบบนกแก้ว (Parrot pattern) เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบการพูดคุยของมนุษย์ โดยปราศจากความเข้าใจในสิ่งที่ตนกำลังเลียนแบบอยู่
2. แบบอะมีบา (Ameba pattern) เปรียบเสมือนอะมีบาที่มักเปลี่ยนรูปร่างภายนอกอยู่เสมอ เช่นเดียวกับการนำภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์จากต่างประเทศ มาดัดแปลงให้เข้ากับรสนิยมของคนท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหาของรายการไว้
3. แบบปะการัง (Coral pattern) เปรียบเสมือนปะการังที่คงรูปเดิมไว้เสมอ แม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้วก็ตาม เหมือนกับบางรายการที่เปลี่ยนแต่เนื้อหาภายใน มิได้เปลี่ยนรูปแบบรายการจากภายนอก
4. แบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) เปรียบเสมือนการเจริญเติบโตของผีเสื้อที่กินเวลานาน ตั้งแต่เป็นดักแด้จนเปลี่ยนเป็นผีเสื้อ เหมือนรูปแบบการซิมซับวัฒนธรรมที่ใช้ระยะเวลาช่วงหนึ่ง และเมื่อมีวัฒนธรรมใหม่เข้ามาก็ไม่มีใครสามารถแยกออกว่า ระหว่างวัฒนธรรมต้นฉบับกับวัฒนธรรมใหม่มีที่มาจากแหล่งเดียวกัน เนื่องจากลักษณะต่างๆ อาจไม่เหมือนกันเลย อย่างเช่น ภาพยนตร์ฮ่องกงที่นำเอาโครงเรื่องของ James Bond มาดัดแปลงโดยตัดความเป็นตะวันตก และใส่ความเป็นตะวันออกลงไป จนกลายเป็นแบบฉบับเฉพาะตัวซึ่งแตกต่างจากต้นฉบับเดิม

ตัวอย่างงานวิจัยของ ชีรภัทร์ เพิ่มประยูร (2550: 100) ซึ่งได้ศึกษา ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่สร้างใหม่ จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ของเกาหลี โดยวิเคราะห์จากเรื่อง *My Boss, My Hero*, *Hotelier* และ *Christmas in August* พบว่า ภาพยนตร์และละครที่สร้างขึ้นใหม่ในฉบับญี่ปุ่น มีการซิมซับวัฒนธรรมจากเกาหลีในรูปแบบผีเสื้อ เนื่องจากภาพยนตร์และละครเกาหลีได้ออกฉายก่อนหน้าที่จะมีการสร้างใหม่เป็นระยะเวลาอันยาวนาน ลักษณะทางวัฒนธรรมแบบ

เกาหลีจึงถูกซึมซับด้วยวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยยังมีการคงโครงเรื่องหลักไว้ แต่มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติม และสอดแทรกคุณธรรม พฤติกรรม และความคิดแบบญี่ปุ่นเข้าไปด้วย อย่างเรื่อง *Christmas in August* ก็ได้นำเสนอวิถีชีวิตชาวญี่ปุ่นในฤดูร้อน พิธีศพ อาชีพครู และการแต่งกายของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบทข้ามสื่อ

นิธน์นาวิน จุลละพราหมณ์ (2554) ได้ศึกษา สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยวิเคราะห์จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ทั้งรูปแบบเก่าและแบบร่วมสมัย ผลการศึกษาพบว่า สัมพันธบทจากแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่ร่วมสมัย มีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และปรับเปลี่ยน ที่ชัดเจนที่สุดคือ โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก โดยเฉพาะตัวละครเอกจากแนวร่วมสมัย มีการเชื่อมโยงจากตัวละครแวมไพร์รุ่นก่อน โดยมีลักษณะเป็นผู้ที่ประสบกับวิกฤตอัตลักษณ์ หรือเป็นลักษณะดาร์ก-ฮีโร ที่ถ่ายทอดมาจากนวนิยายอเมริกันสมัยก่อน โดยผสมกับภาพความเป็นชายในอุดมคติ จนกลายเป็นตัวละครแนวร่วมสมัยดังกล่าว

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) ได้ศึกษา การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธไนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบเรื่องเล่าและการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง เดธไนต์ เป็นสื่อต่างๆ พบว่า การเล่าเรื่องส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกัน โดยแต่ละรูปแบบจะให้ความสำคัญกับโครงเรื่องย่อยที่ประกอบด้วยคติความและการคลี่คลายคดีแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับตัวละครนำในเรื่อง ส่วนการดัดแปลงนั้น แอนิเมชันมีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด ส่วนภาพยนตร์แม้จะตัดตัวละครบางตัวออกแต่ก็รวบบทบาทที่ถูกตัดไปเพิ่มให้แก่ตัวละครที่เหลืออยู่ ขณะที่นวนิยายมีเพียงตัวละครหลักบางตัว นอกนั้นเป็นตัวละครใหม่ทั้งหมด

อุมาพร มะโรจน์ย์ (2551) ได้ศึกษา สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย โดยเลือกวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทการเล่าเรื่องจากเรื่อง *ดั่งดวงหฤทัย* และ *Full House สะดุดรักที่ฟ้าใจ* และเปรียบเทียบลักษณะการถ่ายโยงเนื้อหาที่ต่างกันระหว่างสองเรื่อง ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะสัมพันธบทมีทั้งการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และ

ดัดแปลง โดยจะคงเดิมองค์ประกอบหลักไว้ ได้แก่ แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ลักษณะเด่นของตัวละคร ฯลฯ แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดปลีกย่อยของแต่ละองค์ประกอบ โดยลักษณะสัมพันธ์ของ 2 เรื่องมีความแตกต่างกัน คือ เรื่องแรกเริ่มจากการ์ตูนซึ่งเป็นตัวบทแรกสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยาย มีการตัดทอนและดัดแปลงมากกว่า ส่วนเรื่องหลังเริ่มจากนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ จะเน้นการขยายความขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง

วรางคณา จันลา (2545) ได้ศึกษา การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์ เรื่อง “จัน ดารา” โดยวิเคราะห์ลักษณะการถ่ายโยงเนื้อหาจากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ รวมทั้งปัจจัยที่ส่งผลถึงการถ่ายโยง พบว่า เนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ยังคงตามนวนิยาย มีการเพิ่มเติม ปรับเปลี่ยน และตัดทอนในระดับที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งสาเหตุของการดัดแปลงนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ส่งผลต่อการถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศ เช่น เทคนิคทางภาพยนตร์ การใช้สัญลักษณ์ บรรทัดฐานของสังคมไทย กฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์ รวมถึงคุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท กล่าวคือนวนิยายจะใช้วรรณศิลป์ ส่วนภาพยนตร์จะใช้ภาพและเสียงในการถ่ายทอดเนื้อหาเป็นหลัก เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ ส่วนภาพยนตร์จะมีข้อได้เปรียบในการนำเสนอที่หลากหลายมากกว่า จึงสามารถใช้เทคนิคในการถ่ายทอดอารมณ์ได้หลายวิธี

2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม

สุเมธ โปธิโสภณ (2551) ได้ศึกษา ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทย ต้นฉบับ กับภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวู้ดสร้างใหม่ โดยวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างหนังญี่ปุ่นและไทย กับหนังเรื่องเดียวกันที่ถูกสร้างใหม่โดยฮอลลีวู้ด จำนวน 9 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะสัมพันธ์ที่มีการคงเดิม ดัดแปลง ตัดทอน และเพิ่มเติมได้ในทุกองค์ประกอบ โดยจุดเด่นเฉพาะของภาพยนตร์ที่มีการคงเดิมไว้มากที่สุด คือ รูปแบบของผีที่มักจะปรากฏตัวในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ใช้ช่องทางการหลอกหลอนผ่านเทคโนโลยี ซึ่งเป็นการผสมผสานลักษณะของผีแบบดั้งเดิมกับรูปแบบสังคมสมัยใหม่ โดยมีปัจจัยสำคัญที่กำหนดลักษณะสัมพันธ์คือ บริบททางสังคมและวัฒนธรรม สัญญาการซื้อขายลิขสิทธิ์ และการเปิดโอกาสและสนับสนุนให้มีการดัดแปลงไปจากต้นฉบับ

ทศพร กรกิจ (2550) ได้ศึกษา การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย โดยวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างความน่ากลัวในหนังผีของแต่ละประเทศ ที่เข้าฉายในประเทศไทยจำนวน 50 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความน่า

สะพริงกั้วในหนังสือประกอบด้วย 1. ตัวละครผี โดยของอเมริกันจะมีความเกี่ยวข้องกับการต่อต้านพระคริสต์ ของเกาหลีมักเป็นเป็นผู้หญิงที่ได้รับอิทธิพลมาจากญี่ปุ่น ส่วนของไทยมีทั้งผีดั้งเดิมที่ถูกต้องความใหม่กับผีที่ได้รับมาจากวัฒนธรรมอื่น 2. รหัส ได้แก่ รหัสทั่วไป และรหัสทางวัฒนธรรม โดยของอเมริกันจะใช้รหัสเกี่ยวกับศาสนา เกาหลีใช้รหัสเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ และไทยใช้ทั้งรหัสศาสนาและภูตผีปีศาจ 3. ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง แต่ละประเทศไม่มีความแตกต่างกันมากนัก ส่วนกลวิธีในการสร้างความกลัวนั้น แต่ละประเทศมีความคล้ายคลึงกันคือ 1. ใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อปกปิดข้อเท็จจริงบางอย่างแล้วมาเฉลยในตอนท้าย 2. การทำให้ผู้ชมสับสนโดยล่อลวงให้เกิดความเข้าใจผิด 3. การทำให้สมจริงให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับหนัง

ธีรภัทร์ เพิ่มประยูร (2550) ได้ศึกษา *การศึกษากาพย์ยนตร์ และละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่สร้างใหม่ จากสื่อภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของเกาหลี* โดยวิเคราะห์การเล่าเรื่องและวัฒนธรรมที่ปรากฏในสื่อดังกล่าว ซึ่งศึกษาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เรื่อง *My Boss, My Hero, Hotelier* และ *Christmas in August* การศึกษาพบว่า ในฉบับของญี่ปุ่นสร้างใหม่ มีโครงเรื่องที่ทั้งเหมือนและต่างจากต้นฉบับเกาหลี โดยในส่วนของวัฒนธรรมที่ปรากฏนั้น ไม่ว่าจะโครงเรื่องจะเหมือนหรือต่างจากเดิม ฉบับญี่ปุ่นสร้างใหม่ก็ได้มีการปรับเปลี่ยน ดัดแปลง ความเป็นเกาหลีให้กลายเป็นแบบญี่ปุ่นโดยสมบูรณ์ โดยการสอดแทรก ค่านิยม และรสนิยมร่วมสมัยลงไป เนื่องจากต้องการให้มีความกลมกลืนและสอดคล้องกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และเพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์สร้างใหม่มากที่สุด

มลินี นิลมาลี (2540) ได้ศึกษา *การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตก จากสื่อนวนิยายและสื่อภาพยนตร์เรื่อง "กาเหว่าที่บางเพลง" และ "Village of the Damned"* โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบนวนิยายเรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* ของไทย และ *The Midwich Cuckoos* ของตะวันตก ซึ่งมีเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน และเปรียบเทียบการดัดแปลงนวนิยายสองเรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ด้วย ผลการศึกษาพบว่า นวนิยายทั้งสองเรื่องมีลักษณะทางวัฒนธรรมที่คล้ายกันคือ อธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ความรักของแม่ และแนวคิดเรื่องผลของการกระทำ แต่ก็ยังมีความต่างกันตรงที่ลักษณะไทยจะเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางพุทธศาสนา แต่ลักษณะตะวันตกจะสื่อถึงการยึดตัวตนเป็นหลัก ส่วนการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ของไทยยังคงรูปแบบและเนื้อหาทางวัฒนธรรมไว้ แต่ของอเมริกันจะมีการปรับเปลี่ยนทั้งการเล่าเรื่องและชื่อเรื่อง ทว่ายังคงแนวคิดเรื่องความเสียสละไว้อยู่

2.6.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์บทเรื่อง “ริง”

Nicholas Holm (2011) ในบทความ *Ex(or)casing the Spirit of Japan: Ringu, The Ring, and the Persistence of Japan* ได้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง *Ringu* ต้นฉบับของญี่ปุ่น กับ *The Ring* ที่ถูกสร้างใหม่ของฮอลลีวูด พบว่าด้วยลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างกัน ทำให้ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่มีโครงเรื่องเดียวกัน แต่ก็ต่างกันในเรื่องละเอียด โดยเฉพาะความสัมพันธ์ของตัวละครที่ในฉบับสร้างใหม่จะให้ความสำคัญว่า กล่าวคือ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก ไม่ว่าจะเป็นตัวละครเอกกับลูกชาย หรือพี่ซามารากับผู้เป็นแม่ ถูกขบเน้นมากขึ้นใน *The Ring* ผิดกับ *Ringu* ที่ไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก และนอกจากการดัดแปลงทางด้านเนื้อหาแล้ว เทคนิคการนำเสนออีกที่ถูกปรับเปลี่ยนไปด้วย เช่น การออกแบบองค์ประกอบภาพที่ต้นฉบับจะเน้นที่ตัวละคร ไม่เน้นรายละเอียดในฉากหลังมากนัก ซึ่งต่างจากฉบับสร้างใหม่

Kelly Hansen (2010) ในบทความ *Japanese Horror: The Last Hold-Out in the Globalization of Japanese Pop Culture* ได้ศึกษาลักษณะภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลต่อตะวันตก ผ่านหนังเรื่อง *Ringu* ของญี่ปุ่นที่ดัดแปลงเป็น *The Ring* โดยฮอลลีวูด เริ่มจากการให้นิยามเกี่ยวกับหนังสยองขวัญ ซึ่ง *Ringu* จะเป็นแนว J-Horror หรือเรื่องสยองขวัญแบบญี่ปุ่น ในแบบที่เรียกว่า *Kaidan* หรือวิญญาณที่ตามล้างแค้น และเมื่อมีการสร้างใหม่เป็นฉบับสร้างใหม่ ก็ยังสามารถคงความเป็นต้นฉบับได้อย่างดี แต่ก็มีมีการดัดแปลงบ้างโดยให้มีเนื้อหาที่ดูง่ายและชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนคาแรคเตอร์ของผีจากต้นฉบับที่เป็นผีที่ตามล้างแค้น เป็นผีในลักษณะของปีศาจ ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากบริบททางสังคมการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน

Thy Phu (2010) ในบทความ *Horrifying adaptations: Ringu, The Ring, and the cultural contexts of copying* ได้ศึกษาเปรียบเทียบการดัดแปลงภาพยนตร์เรื่อง *Ringu* ของญี่ปุ่น เป็น *The Ring* ของอเมริกา โดยให้เหตุผลของการนำมาสร้างใหม่ว่ามาจากปัจจัยด้านการตลาด ซึ่งทำได้ดีแล้วก็ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมอย่างมากในตะวันตก โดยบทความนี้ได้อธิบายถึงมุมมองของตะวันตกต่อญี่ปุ่นผ่านภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ ในอดีตที่เป็นภาพของบุคคลภายนอกมองเข้ามา แต่ต่อมาด้วยกระแส J-Horror หรือเรื่องสยองขวัญแบบญี่ปุ่น ทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อตะวันตกมากขึ้น โดยยกตัวอย่างเรื่อง *Ringu* ของญี่ปุ่นที่ถูกนำมา

สร้างใหม่โดยฮอลลีวูด ซึ่งแม้ว่าจะคงเนื้อหาหลักตามต้นฉบับไว้ แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมด้วย

จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า งานวิจัยที่ผ่านมาศึกษาสัมพันธบทและการดัดแปลงในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเท่านั้น กล่าวคือ ศึกษาสัมพันธบทข้ามสื่อเพียงอย่างเดียว หรือศึกษาสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง “ริง” ที่ผ่านมาก็เป็นการวิเคราะห์สื่อประเภทภาพยนตร์เท่านั้น โดยเฉพาะการดัดแปลงจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* เป็นฮอลลีวูดเรื่อง *The Ring* อย่างไรก็ตาม มีบางงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบททั้ง 2 รูปแบบ คืองานวิจัยของมลินี นิลมาลี (2540) ที่วิเคราะห์นวนิยายและภาพยนตร์เรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* และ *Village of the Damned* ทว่างานวิจัยนี้เน้นไปที่การเปรียบเทียบลักษณะไทยกับลักษณะตะวันตก มากกว่าการศึกษาเปรียบเทียบตัวบทระหว่างสื่อแต่ละประเภท

จะเห็นได้ว่า งานศึกษาวิจัยที่ผ่านมา ยังไม่มีการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาที่มีลักษณะของสัมพันธบททั้ง 2 รูปแบบ คือ ทั้งสัมพันธบทข้ามสื่อ และสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงสนใจศึกษาสัมพันธบทเรื่อง “ริง” เนื่องจาก เรื่องดังกล่าวมีการดัดแปลงจากต้นฉบับที่เป็นนวนิยาย สู่อะนิเมะ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน อีกทั้งยังมีการดัดแปลงจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์ฉบับเกาหลีและฮอลลีวูดด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาว่า สัมพันธบทข้ามสื่อและสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” มีลักษณะอย่างไร และสัมพันธบทแต่ละรูปแบบมีลักษณะเด่นอย่างไร

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ในการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทข้ามสื่อ และ สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่นำมาศึกษาคือ สื่อต่างๆ ที่สร้างสรรค์หรือดัดแปลงมาจากเรื่อง “ริง” ทั้งหมด แต่ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยไม่สามารถหาข้อมูลดังกล่าวมาได้อย่างครบถ้วน เนื่องจากข้อมูลบางแหล่งไม่มีเผยแพร่ในประเทศไทย หรือไม่มีการแปลเป็นภาษาอังกฤษ เช่น *Ringu: Kanzenban* ภาพยนตร์ เรื่องแรกที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* หรือ *The Spiral* ละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) คือเลือกเฉพาะสื่อที่มีเผยแพร่ในประเทศไทย หรือมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งได้มาเป็นกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

1. ประเภทเอกสาร

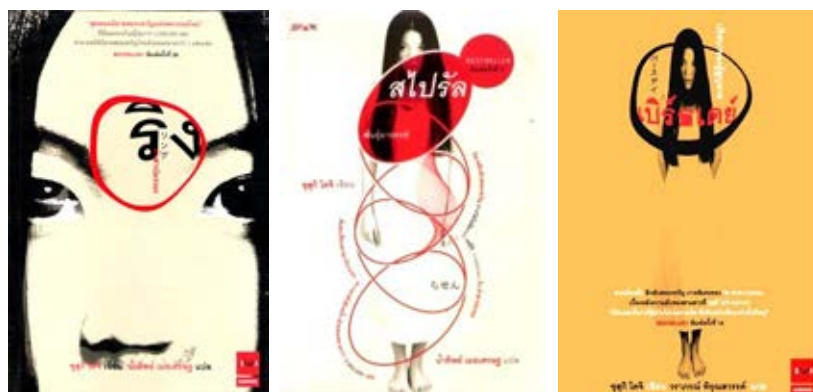
1.1 หนังสือ จำนวน 3 เล่ม ได้แก่

- ริง คำสาปมรณะ
- สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์
- เบิร์ชเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย หนังสือรวมเรื่องสั้น 3 เรื่อง แต่เลือกมาเฉพาะ 2 เรื่องที่มีการดัดแปลงเป็นสื่ออื่น คือเรื่อง *โงศพกลางฟ้า* และ *หัวใจชะตะโกะ*

1.2 หนังสือการ์ตูน จำนวน 7 เล่ม ได้แก่

- *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง (มี 2 เล่ม)
- คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 2*

- คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus
- คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0
- คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday หนังสือรวมการ์ตูนสั้น 3 เรื่อง ได้แก่ โลงศพบนท้องฟ้า, Lemon Heart และ Sadako
- The Curse of Yamamura Sadako (การ์ตูนสั้นที่อยู่ในหนังสือแนะนำภาพยนตร์)



ภาพที่ 3.1 : หนังสือชุด “ริง” ที่ใช้ในการวิจัย



ภาพที่ 3.2 : หนังสือการ์ตูนที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ

2. ประเภทวีดิทัศน์

2.1 ภาพยนตร์ญี่ปุ่น จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่

- *Ringu* : รিং คำสาปมรณะ
- *Rasen*
- *Ringu 2* : อภรรพ์ วิญญาณ พยาบาท
- *Ringu 0: Basudei* : กำเนิดอภรรพ์ วิญญาณ พยาบาท

2.2 ภาพยนตร์เกาหลี จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ *The Ring Virus*

2.3 ภาพยนตร์ฮอลลีวูด จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

- *The Ring* : เดอะริง คำสาปมรณะ
- *Rings* (ภาพยนตร์สั้น)
- *The Ring Two* : เดอะริง คำสาปมรณะ 2

2.4 ละครโทรทัศน์เรื่อง *Ring: The Final Chapter* หรือ *ปมปริศนา* จำนวน 12 ตอน



ภาพที่ 3.3 : ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ



ภาพที่ 3.4 : ภาพยนตร์เกาหลี 1 เรื่อง และภาพยนตร์ฮอลลีวูด 3 เรื่อง ที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ



ภาพที่ 3.5 : ละครโทรทัศน์ที่มีเรื่อง “ริง” เป็นต้นฉบับ

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประเภทเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือชุด “ริง” และหนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากเรื่อง “ริง” โดยการอ่านและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษาอย่างละเอียด โดยเน้นไปที่องค์ประกอบในการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ
2. ประเภทวีดิทัศน์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแผ่นดีวีดีและภาพยนตร์ออนไลน์ในอินเทอร์เน็ต โดยการชมและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษาอย่างละเอียด โดยเน้นไปที่องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเป็นสำคัญ

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์สัมพันธภาพเรื่อง “ริง” จะวิเคราะห์แยกตามต้นฉบับที่เป็นหนังสือ ซึ่งได้แก่นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ, นวนิยาย สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ และหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ดเคย์ปริศนาของผู้สูญหาย ซึ่งประกอบด้วยเรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า และ หัวใจชะตะโกะ โดยการวิเคราะห์ดังกล่าวจะเป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบทที่เป็นต้นฉบับ กับตัวบทหลังการดัดแปลง โดยแยกตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น วิเคราะห์ว่าโครงเรื่องในนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นอย่างไร แล้ววิเคราะห์เปรียบเทียบว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีการดัดแปลงโครงเรื่องอย่างไร ถัดมาก็วิเคราะห์ว่าความขัดแย้งในนวนิยายเป็นอย่างไร และตัวบทอื่นมี

การดัดแปลงความขัดแย้งอย่างไร ส่วนตัวบทที่มีการดัดแปลงข้ามวัฒนธรรม ก็จะใช้วิเคราะห์เปรียบเทียบบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในตอนท้ายด้วย

การวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งเป็น 3 ส่วนตามต้นฉบับที่เป็นหนังสือ โดยในส่วนแรกจะเป็นการวิเคราะห์การดัดแปลงตัวบทที่เกี่ยวข้องหรือมีนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นต้นฉบับ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จากนั้นจึงวิเคราะห์ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ *Ringu*, ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*, การ์ตูนสั้น *Sadako* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* บางส่วน แล้ววิเคราะห์ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* อีกที ซึ่งได้แก่ หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* (มี 2 เล่ม), ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*, ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings*

ในส่วนที่สองจะเป็นการวิเคราะห์การดัดแปลงตัวบทที่เกี่ยวข้องหรือมีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้นฉบับ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จากนั้นจึงวิเคราะห์ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ *Rasen*, ภาพยนตร์ *Ringu 2*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* บางส่วน จากนั้นก็วิเคราะห์ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 2* อีกที ซึ่งได้แก่ หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ในส่วนที่สามจะเป็นการวิเคราะห์การดัดแปลงตัวบทที่เกี่ยวข้องหรือมีหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ทเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* เป็นต้นฉบับ โดยวิเคราะห์แยกตามเรื่องสั้นที่มีการดัดแปลงคือ *โงศพกลางฟ้า* และ *หัวใจชะตะโกะ* โดยเริ่มจากการวิเคราะห์เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* แล้ววิเคราะห์ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นคือ การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* จากนั้นก็วิเคราะห์เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* และตัวบทที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น ซึ่งได้แก่ การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* และภาพยนตร์ *Ringu 0* จากนั้นก็วิเคราะห์ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* อีกที นั่นคือการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

ส่วนสุดท้ายจะเป็นการสังเคราะห์เนื้อหาในสามส่วนแรก เพื่อหาลักษณะเด่นในสัมพันธ์บท เรื่อง “ริง” ทั้งลักษณะเด่นในสัมพันธ์บทข้ามสื่อ และลักษณะเด่นในสัมพันธ์บทข้ามวัฒนธรรม

3.4 การนำเสนอผลการวิจัย

งานวิจัยนี้นำเสนอข้อมูลและผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาอย่างเป็นระบบ (Analysis description) โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นบทดังนี้

บทที่ 4 สัมภาษณ์ในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีนวนิยาย *ริง* คำสาปมรณะ เป็นต้นฉบับ

บทที่ 5 สัมภาษณ์ในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีนวนิยาย *สไปรด์* พันธุ์อาถรรพ์ เป็นต้นฉบับ

บทที่ 6 สัมภาษณ์ในภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ทเดย์* ปรีศนาของผู้สูญหาย เป็นต้นฉบับ

บทที่ 7 ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

บทที่ 8 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะจากการศึกษาวิจัย

บทที่ 4

สัมพันธบทในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นต้นฉบับ

นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ นวนิยายเล่มแรกในหนังสือชุด “ริง” เป็นต้นฉบับที่มีการดัดแปลงเป็นดัดแปลงเป็นดัดแปลงที่หลายหลาย กล่าวคือ มีการสร้างเป็นภาพยนตร์ *Ringu* ในปี 1998 ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* และการ์ตูนสั้น *Sadako* ในปี 1999 ต่อมาในปีเดียวกันก็มีการนำภาพยนตร์ *Ringu* มาดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* จัดจำหน่ายในปี 1999 อีกทั้งยังได้นำภาพยนตร์เรื่องนี้มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ในปี 1999 และ 2002 ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการสร้างเป็นการ์ตูนสั้น *Rings* โดยเผยแพร่ผ่านแผ่นดีวีดีภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ซึ่งจัดจำหน่ายในปี 2005

การวิเคราะห์ในบทนี้ จะเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาหรือตัวบทที่มีความเกี่ยวข้องกับนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ หรือมีนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นต้นฉบับ ซึ่งประกอบด้วย

ภาพยนตร์ 4 เรื่อง ได้แก่

- ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*
- ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*
- ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*
- ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *Rings* (การ์ตูนสั้น)

ละครโทรทัศน์ 1 เรื่อง ได้แก่ ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

หนังสือการ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่

- หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*
- การ์ตูนสั้น *Sadako* (หนึ่งในการ์ตูนสั้นที่รวมอยู่ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *Ring Birthday*)

จะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นต้นฉบับ มีทั้งการดัดแปลงข้ามสื่อ จากนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน และดัดแปลงข้ามวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งหัวข้อการ วิเคราะห์ในบทนี้ออกเป็น 2 หัวข้อ คือ

1. วิเคราะห์การเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องแต่ละ องค์ประกอบ ควบคู่กับการเปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นฉบับกับตัวบท ปลายทางด้วย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธ์บท
2. วิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการวิเคราะห์บริบททางสังคมและ วัฒนธรรมต่างๆ ควบคู่กับการเปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นฉบับที่อยู่ใน วัฒนธรรมหนึ่ง กับตัวบทปลายทางที่อยู่ในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธ์บทข้ามวัฒนธรรมโดยเฉพาะ

เรื่องย่อของนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ

อาซาคาวา คะสึยุกิ ผู้สื่อข่าว สงสัยถึงสาเหตุการเสียชีวิตของเด็กนักเรียน 4 คน ที่บังเอิญ เสียชีวิตในเวลาเดียวกัน อาซาคาวาสืบหาจนทราบว่าเด็กทั้งสี่คนเป็นเพื่อนกัน และเคยไปพักที่ รีสอร์ทแห่งหนึ่ง ในบังกะโลบีสี่ พออาซาคาวาไปที่บังกะโลแห่งนี้ เขาก็พบกับม้วนวิดีโอที่มีภาพ ทั้งนามธรรมและรูปธรรมปะติดปะต่อกันยากที่จะเข้าใจ และตอนท้ายของวิดีโอก็มีข้อความขึ้นมา ว่า “ผู้ที่ดูภาพเหล่านี้ จะต้องตายในเวลาเดียวกันของสัปดาห์หน้า ถ้าไม่อยากตาย จงทำตามคำสั่ง ต่อไปนี้ นั่นคือ...” เขาก็คาดว่าวิดีโอที่น่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กสี่คนเสียชีวิต

อาซาคาวาพยายามหาวิธีแก้คำสาปที่ถูกลบไป โดยอาศัยความช่วยเหลือจาก ทาคายามะ ริวจิ เพื่อนสมัยมัธยม ทาคายามะนำวิดีโอมาดูและร่วมกันสืบหาที่มาที่ไปของภาพที่ปรากฏใน วิดีโอ ทว่าต่อมาชิสึโกะและโยโกะ ภรรยาและลูกของอาซาคาวา ได้นำวิดีโอม้วนนั้นมาดูโดย รู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้อาซาคาวาเดือดเนื้อร้อนใจเร่งหาวิธีแก้คำสาป อาซาคาวาและทาคายามะ สืบจนรู้ว่าวิดีโอไม่น่าได้บันทึกโดยกล้อง แต่บันทึกจากกระแสความรู้สึกนึกคิดของผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งภายหลังทราบข้อมูลว่าเธอชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ ผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ และเคยอยู่ที่ เกาะอิสึชิมะ อาซาคาวาและทาคายามะจึงเดินทางไปเกาะแห่งนั้นเพื่อหาคำตอบ

พอไปถึงที่เกาะ อาซาคาว่าและทาคายามะได้ทราบประวัติของชะตะโกะจากคำบอกเล่าของญาติชะตะโกะ และจากการสืบของโยชิโนะเพื่อนรุ่นพี่ของอาซาคาว่า ซึ่งได้ความว่า ชะตะโกะเป็นลูกของ ยามะมูระ ชิสีโกะ ผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ กับ อิคุมะ เฮอะชิโร่ อาจารย์มหาวิทยาลัย ทั้งสองคนเป็นที่รู้จักเนื่องจากอิคุมะเคยจัดการทดลองเกี่ยวกับพลังจิต โดยให้ชิสีโกะเป็นตัวทดลอง แต่กลับถูกกล่าวหาว่าเป็นการโกหกหลอกลวง จากนั้นชิสีโกะก็ฆ่าตัวตายโดยการกระโดดปล่องภูเขาไฟ ส่วนอิคุมะก็ป่วยเป็นวัณโรค ทว่าสุดท้ายก็ไม่พบเบาะแสใดๆ เกี่ยวกับชะตะโกะเพิ่มเติม

จากความช่วยเหลือของโยชิโนะ ทำให้พวกเขาทราบว่า วีรสตรีที่เด็กทั้งสองคนเคยเข้าพักเคยเป็นที่ตั้งของสถานพยาบาลมาก่อน และทราบอีกว่า นางาโอะ โจทาโร่ เคยเป็นแพทย์ประจำอยู่ที่นั่นและยังมีชีวิตอยู่ พวกเขาจึงแวะไปหาแล้วพบว่า นางาโอะคือผู้ชายที่ปรากฏอยู่ในวิดีโอ นางาโอะสารภาพว่า ในอดีตชะตะโกะมาเยี่ยมพ่อที่ป่วยเป็นประจำ ส่วนเขาก็ป่วยจากไข้ทรพิษด้วยความหลงใหลในความงามของชะตะโกะ เขาจึงเข้าไปชมชื่นเธอ ทำให้ชะตะโกะเป็นผู้ติดเชื้อไข้ทรพิษไปด้วย จากนั้นนางาโอะก็เข้าไปบีบคอชะตะโกะแล้วจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ ซึ่งบ่อน้ำดังกล่าวก็อยู่ใต้บังกะโลปีสีนี้เอง

อาซาคาว่าและทาคายามะกลับไปยังบังกะโลปีสีอีกครั้ง และลงไปงมในบ่อน้ำเพื่อควานหาร่างของชะตะโกะ อาซาคาว่าพยายามควานหาระทั่งเจอกะโหลกของชะตะโกะในท้ายที่สุด เขานำกระดูกชะตะโกะขึ้นมาแล้วนำไปให้ญาติบำเพ็ญกุศล อาซาคาว่าและทาคายามะคิดว่าคำสาปได้ถูกแก้ไขแล้ว แต่ต่อมาทาคายามะกลับเสียชีวิตลงตามกำหนดเวลาตาย ทำให้อาซาคาว่าคิดว่า ตนเป็นเพียงคนเดียวที่ได้แก้คำสาป นั่นคือการกอบกู้ชีวิตโอให้ทาคายามะดู ดังนั้นอาซาคาว่าจึงคิดที่จะให้ภรรยาและลูกของตนก็อบกู้ชีวิตโอแล้วให้พ่อตาแม่ยายดูเพื่อลบล้างคำสาป

4.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง ในตัวบทที่มีนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ เป็นต้นฉบับ

1. โครงเรื่อง

การเริ่มเรื่อง : เปิดด้วยความตายของเด็กผู้หญิง

นวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ เปิดเรื่องด้วยการเสียชีวิตของเด็กสองคน คนหนึ่งคือเด็กผู้หญิงที่ชื่อโทโมโกะ โดยระหว่างที่โทโมโกะอยู่ในบ้านเพียงลำพัง เธอรู้สึกเหมือนว่ามีอะไรบางอย่างเข้ามาคุกคาม และสิ่งนั้นก็ทำให้เธอเสียชีวิตในท้ายที่สุด ส่วนอีกคนเป็นเด็กผู้ชายที่ชื่อ

มอเตอร์ไซด์ โดยระหว่างที่เขากำลังจอตกรอไฟแดง เขาก็ล้มลงบนถนนแล้วเสียชีวิตต่อหน้าคนขับรถแท็กซี่

การเริ่มเรื่องด้วยเหตุการณ์ดังกล่าว ยังคงบอกเล่าไว้ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* เพียงแต่ละครได้เพิ่มเติมการบอกเล่าถึงเหตุการณ์เมื่อ 3 เดือนก่อน ตอนที่คนงานก่อสร้างขุดเจอบ่อน้ำเข้ามาเป็นฉากแรกในการเปิดเรื่อง ทว่าหลังจากนั้น ละครก็ดำเนินเรื่องคล้ายคลึงกับนวนิยาย คือบอกเล่าถึงการเสียชีวิตของเด็กผู้หญิงที่ชื่อโทโมโกะ โดยละครได้เพิ่มเติมให้โทโมโกะได้โทรศัพท์พูดคุยกับเพื่อนเรื่องกำหนดเวลา 13 วันก่อนเสียชีวิตด้วย นอกจากนี้ ละครยังได้ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ตอนที่คนขี่มอเตอร์ไซด์เสียชีวิต จากเดิมที่ล้มลงบนถนนแล้วเสียชีวิตต่อหน้าคนขับรถแท็กซี่ เป็นเสียชีวิตต่อหน้าอาชาคาว่าตัวละครเอกและโยอิชิลูกของเขา โดยเพิ่มเติมเรื่องราวตอนที่อาชาคาว่าไปปรับลูกเข้ามาด้วย

เช่นเดียวกับภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ซึ่งมีการเปิดเรื่องเหมือนในนวนิยาย คือบอกเล่าถึงการเสียชีวิตของเด็กผู้หญิงที่อยู่ในบ้านเพียงลำพัง เพียงแต่ไม่บอกเล่าถึงเรื่องราวการเสียชีวิตของเด็กที่ขี่มอเตอร์ไซด์

ส่วนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แม้จะยังคงบอกเล่าถึงการเสียชีวิตของเด็กผู้หญิงเช่นกัน แต่มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเล็กน้อย กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้เพิ่มตัวละครที่เป็นเพื่อนของโทโมโกะเข้ามา เพื่อให้มีการสนทนาเกี่ยวกับข่าวลือของวิดีโอคำสาป และได้ตัดทอนเรื่องราวการเสียชีวิตของตัวละครที่ขี่มอเตอร์ไซด์ออก ซึ่งในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ก็เริ่มเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* แทบทุกประการ



ภาพที่ 4.1 : เด็กสองคนคุยกันถึงเรื่องวิดีโอคำสาปในตอนเปิดเรื่อง ในภาพยนตร์ *Ringu* และหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*

การพัฒนาเหตุการณ์ : สืบหาวิธีแก้คำสาป

หลังจากที่นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* บอกเล่าถึงการเสียชีวิตของโทโมโกะ นวนิยายก็มาบอกเล่าถึงตัวละครเอกคือ อาซาคาว่า คะสึยุกิ ซึ่งสืบทราบว่ามีโทโมโกะหลานของเขา เสียชีวิตพร้อมกับเพื่อนอีก 3 คน และทราบอีกว่าพวกเขาเคยไปพักที่รีสอร์ทแห่งหนึ่ง อาซาคาว่าจึงเดินทางไปพักที่รีสอร์ทแห่งนั้น ซึ่งทำให้พบกับวิดีโอคำสาปที่มีข้อความขึ้นในตอนท้ายว่า “ผู้ที่ดูภาพเหล่านี้จะต้องตายในเวลาเดียวกันของสัปดาห์หน้า ถ้าไม่อยากตาย จงทำตามคำสั่งต่อไปนี้ นั่นคือ...” จากนั้นอาซาคาว่าก็ไปขอความช่วยเหลือจาก ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครรอง โดยก็อบปีวิดีโอให้เขาอีกหนึ่งม้วน ต่อมาซีสึโกะและโยโกะ ภรรยาและลูกของอาซาคาว่า ได้นำวิดีโอคำสาปมาดูโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

อาซาคาว่าและทาคายามะสืบทราบภาพในวิดีโอบันทึกจากกระแสมารู้สึกนึกคิดของ ยามะมูระ ซะตะโกะ ตัวร้าย ผู้ซึ่งมีพลังเหนือธรรมชาติ พวกเขาจึงเดินทางไปเกาะโอชิมะ บ้านเกิดของเธอเพื่อหาคำตอบ แต่เมื่อไปถึง กลับไม่พบเบาะแสใดๆ ในการแก้คำสาป พวกเขาจึงกลับออกจากเกาะ ทว่าต่อมาพบข้อมูลว่าซะตะโกะถูกฆาตกรรมหนึ่งชั่วโมงก่อนบ่อน้ำ ซึ่งบ่อน้ำดังกล่าวก็ตั้งอยู่ตรงบ้านพักในรีสอร์ท อาซาคาว่าและทาคายามะจึงกลับไปพักที่รีสอร์ทแห่งนั้นอีกครั้ง

การพัฒนาเหตุการณ์ในนวนิยาย ยังคงมีการบอกเล่าไว้ในทุกสื่อที่ดัดแปลงไป ถึงกระนั้นก็มีการรวบรัดตัดทอนและปรับเปลี่ยนไปบ้าง โดยภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* มีการดำเนินเรื่องที่คล้ายคลึงกับนวนิยายมากที่สุด เพราะบอกเล่าเรื่องราวตามนวนิยายแทบทุกฉากทุกเหตุการณ์ แต่ก็มีปรับเปลี่ยนไปบ้างเล็กน้อย อย่างตอนที่คนในครอบครัวของตัวละครเอกนำวิดีโอคำสาปมาดู ในนวนิยาย คนที่เปิดดูคือภรรยาและลูกของตัวละครเอก แต่ในภาพยนตร์เกาหลี คนที่เปิดดูมีเพียงลูกเท่านั้น ซึ่งฉากนี้อาจมองได้อีกว่า เป็นการดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เนื่องจากเป็นลูกของตัวละครเอกที่เปิดดูวิดีโอคำสาปเหมือนกัน นอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มเติมให้ตัวละครเอกและตัวละครรองเข้าไปสำรวจในบ้านของตัวร้าย และพบเบาะแสเป็นภาพของตัวร้ายบนผนังด้วย ซึ่งภาพดังกล่าวก็นำไปสู่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตของตัวร้าย

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เกาหลีก็มีการดัดแปลงโครงเรื่องบางช่วงบางตอนมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ด้วย เช่น เหตุการณ์ที่ตัวละครเอกได้พูดคุยกับญาติของตัวร้าย หรือตอนที่ตัวละครเห็นภาพนิมิตเป็นเหตุการณ์ในอดีตตอนที่ตัวร้ายยังมีชีวิตอยู่



ภาพที่ 4.2 : ลูกของตัวละครเอกนำวิดีโอคำสาปมาเปิดดู ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ขณะที่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แม้จะยังคงเค้าโครงเรื่องไว้เหมือนเดิม แต่ก็มีกรรหวัดตัดทอนและปรับเปลี่ยนไปพอสมควร อย่างการเปลี่ยนให้ลูกของตัวละครเอกดูวิดีโอคำสาปเพียงคนเดียว ดังที่กล่าวไว้ในย่อหน้าที่แล้ว ตัดทอนตอนที่อาซาคาว่าและทาเคยามะไปสืบหาข้อมูลของชะตะโกะที่พิพิธภัณฑสถาน โดยให้มาหาข้อมูลจากข่าวในหนังสือพิมพ์แทน นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนการบอกเล่าถึงประวัติของชะตะโกะด้วย โดยในนวนิยาย ข้อมูลของชะตะโกะได้มาจากการสืบหาโดยตรง แต่ในภาพยนตร์ได้มาจากภาพนิมิตที่อาซาคาว่าและทาเคยามะเห็น และเมื่อกลับมาถึงบ้านพักและเจอบ่อน้ำ พวกเขาได้เห็นภาพนิมิตว่าชะตะโกะถูกพ่อตัวเองจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ไม่ใช่หมอบเหมือนในนวนิยาย

สาเหตุที่มีการใช้ภาพนิมิตเพื่อบอกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับชะตะโกะ ก็น่าจะเป็นเพราะภาพยนตร์ไม่สามารถดำเนินเรื่องราวตามนวนิยายได้ทั้งหมด เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลาในการนำเสนอ จึงต้องมีการรวบรัดตัดทอนฉากที่ตัวละครต้องไปสืบหาข้อมูลตามสถานที่ต่างๆ โดยเปลี่ยนมาบอกเล่าผ่านภาพที่ตัดเข้ามาแทน และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพลังเหนือธรรมชาติอยู่แล้ว การตัดภาพเข้ามาแบบเป็นภาพนิมิตจึงน่าจะสอดคล้องกับเรื่องราวดังกล่าว อีกทั้งยังเป็นการเน้นย้ำถึงความเหนือธรรมชาติให้มากยิ่งขึ้นด้วย



ภาพที่ 4.3 : อาซาคาว่าเห็นภาพนิมิต ซึ่งเป็นภาพเหตุการณ์ที่ชิสึโกะถูกรุมประณาม ในภาพยนตร์ *Ringu*

ส่วนการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง แม้จะบอกเล่าเรื่องราวตามภาพยนตร์ *Ringu* เป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มีการเพิ่มเติมเรื่องราวที่บอกเล่าไว้ในนวนิยายเข้ามาด้วย อย่างการสืบหาประวัติของชะตะโกะ หนังสือการ์ตูนใช้กลวิธีการดำเนินเรื่องใกล้เคียงกับนวนิยายมากกว่า คือเล่าเรื่องผ่านการสืบหาของตัวละคร ต่างจากภาพยนตร์ที่เล่าผ่านภาพนิมิต นอกจากนี้ ยังให้อาสาควาและทาคายามะไปหาหมอนางาโอะ เพื่อสอบถามเหตุการณ์ในอดีตเหมือนในนวนิยายด้วย

สาเหตุที่การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ ได้เพิ่มเติมเรื่องราวหรือปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วนให้เหมือนในนวนิยาย อาจเป็นเพราะภาพยนตร์ได้รวบรัดตัดทอนจนเกินไป ทำให้เรื่องราวบางช่วงบางตอนดูไม่เป็นเหตุเป็นผลนัก เช่น ในภาพยนตร์พ่อของชะตะโกะเป็นคนจับชะตะโกะทิ้งลงในบ่อน้ำโดยไม่ได้บอกเล่าถึงสาเหตุหรือแรงจูงใจใดๆ ทำให้หนังสือการ์ตูนเลือกที่จะอธิบายเรื่องราวส่วนนี้ตามนวนิยาย เพื่อให้เนื้อหามีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็ยังคงเค้าโครงเรื่องตามภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่มีการเพิ่มเติมและปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปพอสมควร เช่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครเอกกับตัวละครรองไปสืบหาข้อมูลของตัวร้ายบนเกาะด้วยกัน แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ให้ตัวละครรองแยกไปสืบหาประวัติของตัวร้ายโรงพยาบาลโรคประสาท และได้เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกเจอกับม้าที่บ้าคลั่งขณะขึ้นเรือไปยังเกาะ นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกและตัวละครรองเข้าไปสืบหาข้อมูลในบริเวณบ้านของตัวร้าย จนพบกับภาพต้นไม้บนผนัง ซึ่งภาพนี้ก็นำพวกเขากลับมายังบ้านพักอีกครั้ง อย่างไรก็ตาม ฉากที่พบภาพบนผนังก็อาจเป็นการดัดแปลงมาจากภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ก็ได้ เนื่องจากตัวละครได้พบภาพที่เป็นเบาะแสบนผนังเหมือนกัน แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนจากภาพของตัวร้ายเป็นต้นไม้แทน



ภาพที่ 4.4 : รูปภาพบนผนังที่ทำให้ตัวละครเอกได้เบาะแสในการค้นหาวิธีแก้คำสาป ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

สื่อที่มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเนื้อหาช่วงการพัฒนาเหตุการณ์มากที่สุด คือละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* เนื่องจากละครสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาเท่าในภาพยนตร์ อีกทั้งยังต้องดำเนินเรื่องราวที่หลากหลาย เพื่อสร้างความน่าสนใจให้ผู้ชมติดตามโดยตลอด ละครโทรทัศน์จึงมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมในหลากหลายเหตุการณ์ด้วยกัน โดยเรื่องราวที่มีการปรับเปลี่ยนไป เช่น ตอนที่ครอบครัวของอาซาคาว่าได้ดูวิดีโอคำสาป ในนวนิยาย ภรรยาและลูกของอาซาคาว่านำวิดีโอมาดูด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ส่วนในละคร โยชิโนะเพื่อนร่วมงานของอาซาคาว่านำวิดีโอมาเปิดอย่างจงใจ ซึ่งทำให้ลูกของอาซาคาว่าบังเอิญเห็นไปด้วย หรือตอนที่ไปสืบหาข้อมูลที่คณะละครฮิโตะ ในนวนิยาย โยชิโนะไปสืบหาข้อมูลของชะตะโกะที่คณะละคร ระหว่างที่อาซาคาว่าอยู่บนเกาะโอชิมะ ส่วนในละคร อาซาคาว่าไปสืบหาที่คณะละครด้วยตัวเองหลังจากที่เขากลับมาจากเกาะโอชิมะ

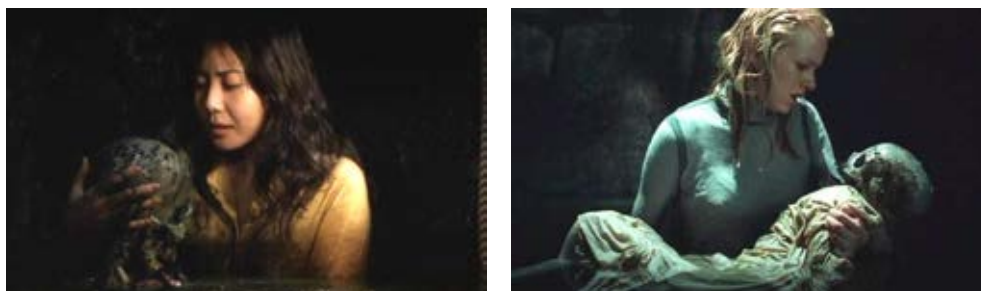
ส่วนเหตุการณ์ที่เพิ่มเติมเข้ามาก็จะเป็นโครงเรื่องรองที่ใช้เสริมโครงเรื่องหลัก เช่น เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ทาเคยามะไปเป็นแขกรับเชิญในรายการโทรทัศน์ แล้วทำทนายความคะวะงะใช้คำสาปฆ่าเขาภายใน 3 วัน ซึ่งสุดท้ายคะวะงะก็เสียชีวิตตามกำหนดเวลา เหตุการณ์ที่หม่อมมียาชิตะพยายามสืบหาที่มาที่ไปของไวรัสที่พบในหนูทดลอง หรือฉากที่ญาติของชะตะโกะจับอาซาคาว่าและโยชิโนะขังไว้ในบ้านแล้วจุดไฟเผา

ภาวะวิกฤต : ต้องลงไปใบบ่อน้ำ

ในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* บอกเล่าภาวะวิกฤตในช่วงที่ใกล้ถึงกำหนดเส้นตายของอาซาคาว่า โดยหลังจากที่อาซาคาว่าและทาเคยามะทราบว่า ชะตะโกะถูกทิ้งลงในบ่อน้ำที่ตั้งอยู่ตรงบ้านพัก พวกเขาทั้งสองก็กลับมายังบ้านพักแห่งนั้น แล้วลงไปใบบ่อน้ำ โดยทาเคยามะลงไปก่อนแล้ว ลักพักก็สลับให้อาซาคาว่าลงไปแทน จากนั้นอาซาคาว่าก็พบโครงกระดูกของชะตะโกะ และอาซาคาว่าก็ยังคงมีชีวิตอยู่ แม้จะเลยกำหนดเส้นตายมาแล้ว

เนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใบบ่อน้ำเป็นเหตุการณ์สำคัญ เพราะบอกเล่าถึงความเป็นความตายของตัวละครเอกในเรื่อง อีกทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ของเรื่อง “ริง” ด้วย เพราะใครที่อ่านนวนิยายหรือชมภาพยนตร์เรื่อง “ริง” ก็จะต้องนึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใบบ่อน้ำเป็นอันดับต้นๆ ดังนั้น ภาพยนตร์ *Ringu*, การ์ตูน *The Ring คำสาป/มรณะ ภาคหนึ่ง* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* จึงยังคงบอกเล่าเรื่องราวในขั้นภาวะวิกฤตเหมือนในนวนิยายทุกประการ ส่วน

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีการปรับเปลี่ยนไปเล็กน้อย โดยหลังจากที่ตัวละครเอกและรองพบ บ่อน้ำตรงใต้ถุนบ้าน ก็มีพลังบางอย่างที่ทำให้พื้นบ้านถล่มลงมา ส่งผลให้ตัวละครเอกตกลงไปใน บ่อน้ำ แต่สุดท้ายก็พบโครงกระดูกของตัวร้ายเหมือนกัน



ภาพที่ 4.5 : ตัวละครเอกพบโครงกระดูกของตัวร้ายในบ่อน้ำที่ตัวร้ายเสียชีวิต ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ส่วนละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* แม้จะลงไปบ่อน้ำเช่นกัน แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเรื่องราวไปพอสมควร โดยในละครโทรทัศน์ ทาคายามะกระโดดลงไปบ่อน้ำเพื่อฆ่า ตัวตาย จากนั้นอาซาคาวาก็ตามลงไปช่วย พอลงไปถึงก้นบ่อ ทาคายามะก็ให้เลือดของตัวเองที่มี แอนติไวรัสสัมผัสกับแผลของอาซาคาวา ทำให้อาซาคาวารอดชีวิตแม้จะเลยกำหนดเส้นตาย มาแล้ว ซึ่งเรื่องราวส่วนนี้น่าจะเป็นการดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธูอาภรรพ์* โดยจะมี การวิเคราะห์ต่อไปในบทที่ 5

ภาวะคลี่คลาย : คิดว่าคำสาปถูกแก้ไขแล้ว

ในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* หลังจากทีอาซาคาวาพบโครงกระดูกของชะตะโกะ เขาก็นำ กระดูกนั้นไปให้ญาติชะตะโกะบำเพ็ญกุศล ส่วนทาคายามะก็กลับบ้านไปทำงานตามเดิม และด้วย เหตุที่อาซาคาวาไม่เสียชีวิต ก็ทำให้พวกเขาคิดว่าคำสาปน่าจะถูกแก้ไขเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ภาพยนตร์ *Ringu* ได้ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ในขั้นภาวะคลี่คลายเล็กน้อย โดยหลังจากที่ พบโครงกระดูกของชะตะโกะ อาซาคาวาและทาคายามะก็ปล่อยให้เป็นที่ของตำรวจจัดการ กับโครงกระดูกต่อ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ก็ยังคงให้พวกเขาคิดว่าตัวเองได้แก้คำสาปเป็นที่ เรียบร้อยแล้ว ซึ่งการ์ตูน *The Ring คำสาป/มรณะ ภาคหนึ่ง*, ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็ยังคงคลี่คลายเรื่องราวเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* คือปล่อยให้ ตำรวจเป็นผู้ดำเนินการต่อ และคิดว่าคำสาปถูกแก้ไขแล้ว



ภาพที่ 4.6 : ตำรวจมาที่บ้านพักรับช่วงต่อจากตัวละครเอกที่พบศพของตัวร้ายในบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *Ringu* และหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*

ตรงข้ามกับละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ที่มีการปรับเปลี่ยนจนแตกต่างไปจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยสิ้นเชิง เนื่องจากเนื้อหาในช่วงคลี่คลายเรื่องราวของละครดัดแปลงมาจากเนื้อหาในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ต่อไปในบทที่ 5

การยุติเรื่องราว : ตัวละครรองต้องตาย

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จบเรื่องแบบปลายเปิด ให้ผู้อ่านได้คิดว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรต่อไป นวนิยายบอกเล่าถึงช่วงเวลาที่ใกล้ถึงกำหนดเส้นตายของทาเคยามะ โดยระหว่างที่ทาเคยามะทำงานอยู่ เขารู้สึกถึงความผิดปกติภายในร่างกายแล้วก็เสียชีวิตในที่สุด ซึ่งทำให้อาสาควารู้ได้ในทันทีว่าคำสาปยังไม่ถูกแก้ไข และคิดว่าตัวเองได้แก้คำสาปไปแล้วโดยไม่รู้ตัว นั่นคือการก๊อปปี้วิดีโอให้ทาเคยามะดู นอกจากนี้ ยังทราบข้อเท็จจริงที่ว่าชะตะโกะได้รวมตัวกับไวรัสใช้ทรพิษแล้วให้กำเนิดสิ่งใหม่ขึ้นมาซึ่งอยู่ในรูปของคำสาปในวิดีโอ วิธีแก้คำสาปคือต้องก๊อปปี้วิดีโอให้คนอื่นดู เหมือนการแพร่กระจายของไวรัส เขาจึงขับรถไปหาภรรยาและลูกซึ่งอยู่กับพ่อตาแม่ยาย โดยนำวิดีโอและเครื่องเล่นไปด้วย

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ยังคงจบแบบปลายเปิดเช่นเดียวกัน แต่มีการปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ตอนที่โทยามะเสียชีวิต โดยในนวนิยายบอกเล่าเพียงความรู้สึกเจ็บปวดและหวาดกลัวของทาเคยามะก่อนที่เขาจะเสียชีวิต แต่ในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นเป็นภาพชัดเจนว่า ความรู้สึกหวาดกลัวและสาเหตุการเสียชีวิตของทาเคยามะเกิดจากการเข้ามาเอาชีวิตของผีชะตะโกะ โดยในช่วงที่ใกล้ถึงกำหนดเส้นตายของทาเคยามะ ภาพชะตะโกะได้ปรากฏขึ้นในจอโทรทัศน์ จากนั้นชะตะโกะก็คลานออกมาจากโทรทัศน์ แล้วเข้ามาเอาชีวิตทาเคยามะ ซึ่งทำให้เขาเสียชีวิตตามกำหนดเวลาตาย

ส่วนเหตุการณ์หลังจากนั้นยังคงไว้ตามนวนิยาย คืออาซาคาวานึกได้ว่าตัวเองได้แก้คำสาปไปแล้วโดยการถือปวีติโอให้ทาเคยามะดู จึงคิดว่าวิธีแก้คำสาปคือต้องถือปวีติโอแล้วให้คนอื่นดูต่อไป ภาพยนตร์ได้ตัดทอนการบอกเล่าถึงเรื่องราวที่ชะตะโกะรวมตัวกับใช้ทรพิษออก นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนฉากสุดท้ายอีกเล็กน้อย โดยในนวนิยาย ตัวเอกจะให้พ่อตาแม่ยายดูวีติโอเพื่อแก้คำสาปให้ภรรยาและลูกของตน ส่วนในภาพยนตร์ ตัวเอกจะให้พ่อของตัวเองดูเพื่อแก้คำสาปให้ลูกของตน

เช่นเดียวกับเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกลงไปในห้องน้ำ ฉากที่ตัวร้ายคลานออกมาจากจอโทรทัศน์ ก็เป็นฉากสำคัญและเป็นสัญลักษณ์ของเรื่อง “ริง” เช่นกัน แต่ครั้งนี้ไม่ได้ตัดแปลงมาจากนวนิยาย ทว่ามาจากการสร้างสรรค์ใหม่ของผู้สร้างภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยช่วงที่ภาพยนตร์ *Ringu* เข้าฉาย ภาพที่ติดตามผู้ชมและถูกกล่าวขวัญถึงมากที่สุดคือ ภาพของชะตะโกะกำลังคลานออกมาจากจอโทรทัศน์ เข้ามาเผชิญหน้ากับตัวละครรอง รวมถึงเผชิญหน้ากับผู้ชมภาพยนตร์ ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu* เป็นสื่ออื่นหรือนำมาสร้างใหม่ ผู้สร้างจึงยังคงฉากนี้ไว้ ทั้งเหตุการณ์คลานออกมาจากจอโทรทัศน์ และมุมมองหรือมุมนกมองที่ให้ตัวร้ายเข้ามาประจันหน้ากับผู้ชมโดยตรง เพื่อให้ผู้ชมยังรู้สึกถึงความเป็น “ริง” ตามภาพยนตร์ต้นฉบับ

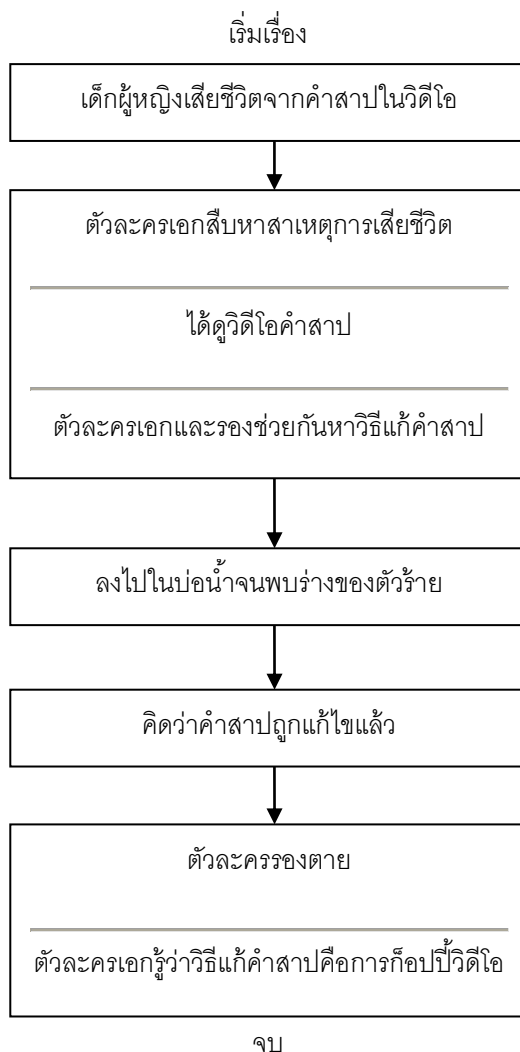


ภาพที่ 4.7 : ตัวร้ายคลานออกมาจากจอโทรทัศน์ แล้วเข้ามาเผชิญตัวละครรอง ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*, หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*, ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด

หนังสือการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง, ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* หรือแม้แต่ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ก็ล้วนบอกเล่าเรื่องราวในตอนที่ว่าตัวละครองเสียชีวิตเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* แต่ในภาพยนตร์เกาหลีและ ฮอลลีวูดมีการปรับเปลี่ยนฉากสุดท้ายเพียงเล็กน้อย โดยในภาพยนตร์เกาหลี ตัวละครเอกจะนำวิดีโอไปให้แม่ของตัวเองดู ต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ให้พ่อดูและนวนิยายที่ให้พ่อตากับแม่ยายดู ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวละครเอกให้ลูกของตัวเองก็อบปีวิดีโอไว้อีกม้วน แต่ไม่ระบุว่าจะให้ใครดู

ส่วนละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* เป็นการดัดแปลงเพียงฉบับเดียวที่เปลี่ยนมาจบแบบปลายปิด นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนเรื่องราวในตอนท้ายด้วย โดยละครโทรทัศน์นี้ให้อาชาคาวารู้มาก่อนทาคายามะเสียชีวิตแล้วว่า การก็อบปีวิดีโอคือการแก้คำสาป เขาจึงต้องการให้ลูกของตัวเองก็อบปีวิดีโอให้ปู่กับย่าดู แต่ลูกกลับไม่ยอมทำตาม อาชาคาว่าจึงพามาโรงพยาบาลเพื่อเสี่ยงรับวัคซีนต่อต้านไวรัสที่เกิดจากวิดีโอแทน ส่งผลให้ลูกของอาชาคาว่ารอดชีวิตจากคำสาปในท้ายที่สุด โดยเรื่องราวเกี่ยวกับวัคซีนต่อต้านไวรัสนี้ เป็นการดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ต่อไปในบทที่ 5

แผนภาพที่ 4.1 : โครงเรื่องในแต่ละช่วง ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นต้นฉบับ ยังคงเค้าโครงเรื่องหลักไว้เหมือนในนวนิยาย เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติม/ตัดทอน รายละเอียดบางอย่างตามความเหมาะสมของการดัดแปลงในแต่ละตัวบท

การ์ตูนสั้น *Sadako* : ดัดแปลงเรื่องราวช่วงหนึ่งในนวนิยายมาทำเป็นการ์ตูน

สำหรับการ์ตูนสั้น *Sadako* สามารถวิเคราะห์เทียบเคียงได้เพียงบางช่วงบางตอนของนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เนื่องจากการ์ตูนบอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งในนวนิยายเท่านั้น คือบอกเล่าเฉพาะเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชะตะโกะเท่านั้น โดยการ์ตูนยังคงเรื่องราวชีวิตของ

ชะตะโกะเหมือนนวนิยายทุกประการ คือยังคงให้ ยามะมูระ ชะตะโกะ เป็นลูกของ ยามะมูระ ชิสีโกะ ผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ กับ อิคุมะ เฮสะชิโร่ อาจารย์มหาวิทยาลัย วันหนึ่งอิคุมะได้จัดการทดลองเพื่อพิสูจน์ถึงการดำรงอยู่ของพลังจิต โดยใช้ชิสีโกะเป็นตัวทดลอง ทว่าชิสีโกะไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ จึงถูกประณามว่าเป็นคนโกหกหลอกลวง กระทั่งกลายเป็นโรคประสาท แล้วฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา ส่วนอิคุมะก็ป่วยเป็นวัณโรคต้องเข้ารักษาตัวที่โรงพยาบาล

เมื่อชะตะโกะเรียนจบชั้นมัธยมศึกษา เธอก็มาเข้าคณะละครฮิโตะที่โตเกียว ซึ่งทำให้ชะตะโกะได้พบกับโทยามะ ทั้งสองรักใคร่ชอบพอกัน แต่เมื่อชิเงะโมริรู้ถึงความสัมพันธ์ของทั้งคู่ เขาก็ไปหาชะตะโกะที่ห้อง จากนั้นชะตะโกะก็ออกจากคณะละคร โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น ต่อมาชะตะโกะได้กลับมาเยี่ยมพ่อที่โรงพยาบาล แต่แล้วเธอก็ถูก นางาโอะ โจทาโร่ ผู้ที่ป่วยเป็นไข้ทรพิษข่มขืนแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ จากนั้นพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะได้ผสานกับพลังของไวรัสไข้ทรพิษ ทำให้ชะตะโกะกลายเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ และกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง

อย่างไรก็ตามในตอนจบเรื่องของ การ์ตูนสั้น *Sadako* ก็มีการตัดทอนเรื่องราวในตอนท้ายของนวนิยายที่บอกเล่าว่า สิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ปรากฏอยู่ในรูปของคำสาปในม้วนวิดีโอ นอกจากนี้การ์ตูนยังได้เพิ่มเติมเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ด้วย โดยตัดตอนมาแค่ตอนท้ายของเรื่องที่บอกเล่าว่า ชะตะโกะได้กลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง ผ่านการตั้งกรรมของ ทาคานะ ไม

ภาพยนตร์สั้น *Rings* : หยิบยืมเค้าโครงคร่าว ๆ มาจากนวนิยายต้นฉบับ

สำหรับภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูดเรื่อง *Rings* ไม่สามารถวิเคราะห์เทียบเคียงโครงเรื่องกับนวนิยายหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ได้ เพราะไม่ได้ดัดแปลงมาจากนวนิยายหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยตรง แต่เป็นการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยหยิบยืมมาเฉพาะโครงเรื่องเกี่ยวกับวิดีโอคำสาป เพื่อบอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งเท่านั้น ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวขยับขยายมาจากโครงเรื่องหลักในภาพยนตร์ *The Ring* และ *The Ring Two* หรือเรียกว่า Side story คือบอกเล่าเหตุการณ์หลังจากที่ภาพยนตร์ *The Ring* จบลง หรือเป็นเหตุการณ์ก่อนที่ภาพยนตร์ *The Ring Two* จะเริ่มขึ้น

ภาพยนตร์สั้น *Rings* บอกเล่าเรื่องราวของกลุ่มเด็กวัยรุ่น ที่ตั้งกลุ่มแลกเปลี่ยนประสบการณ์การดูวิดีโอคำสาป ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะแลกเปลี่ยนกันดูวิดีโอคำสาป โดย

หลังจากที่ตัวละครเอกได้ดูวิดีโอ เขาก็เห็นภาพหลอนเป็นภาพของตัวร้าย จากนั้นตัวละครเอกก็พยายามหาคนมาดูวิดีโอต่อเพื่อแก้คำสาป แล้วสุดท้ายเขาก็หลอกล่อเพื่อนมาได้คนหนึ่ง

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ยังคงอาศัยโครงเรื่องหลักจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* คือโครงเรื่องเกี่ยวกับวิดีโอคำสาป ซึ่งใครที่เปิดดูก็จะเสียชีวิตภายใน 7 วัน วิธีแก้คือต้องก๊อปปี้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดูต่อ และแม้จะบอกเล่าเรื่องราวไม่เหมือนกัน แต่ก็มีเหตุการณ์ช่วงหนึ่งที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* คือตอนที่ตัวร้ายเข้ามาคุกคามตัวละครเอก โดยภาพยนตร์ *Rings* ยังคงให้ตัวร้ายปรากฏตัวอยู่ในจอโทรทัศน์เหมือนกัน แต่ได้ปรับเปลี่ยนตอนที่ตัวร้ายออกมาจากจอโทรทัศน์ จากที่คลานออกมา เป็นพุ่งผ่านออกมาจากจอแทน อีกทั้งยังเพิ่มเติมให้ตัวร้ายสามารถยื่นมือออกมาจากจอกำลังขณะที่ตัวละครเอกบันทึกวิดีโอไว้ได้ด้วย

2. ความขัดแย้ง

นวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* มีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกเป็นความขัดแย้งหลัก และมีความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมเป็นความขัดแย้งรอง ซึ่งตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับก็ยังคงความขัดแย้งดังกล่าวไว้เหมือนเดิม เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดมากบ้างน้อยบ้างแล้วแต่ประเด็นความขัดแย้งที่ตัวบทนั้นๆ ต้องการนำเสนอ

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก

นวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* บอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ เป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง โดยพลังดังกล่าวเป็นคำสาปที่อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาปซึ่งเข้ามาคุกคามชีวิตผู้คนโดยการทำให้คนที่เปิดดูเสียชีวิตภายใน 7 วัน เว้นแต่จะแก้คำสาปโดยการก๊อปปี้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดู วิดีโอดังกล่าวเกิดจากพลังความเคียดแค้นของชะตะโกะ ผสานเข้ากับความอาฆาตของไวรัสใช้ทรพิษ โดยความเคียดแค้นของชะตะโกะ มีสาเหตุมาจากเหตุการณ์ที่ชิสึโกะแม่ของเธอถูกสังคมประณามว่าเป็นคนโกหกหลอกหลวง ส่งผลให้ชิสึโกะมีอาการทางประสาทแล้วฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา จึงกลายเป็นปมที่ทำให้ชะตะโกะมีความเกลียดชังต่อสาธารณชนอย่างมาก ส่วนความอาฆาตของไวรัสใช้ทรพิษ มีสาเหตุมาจากกรณีที่ใช้ทรพิษกำลังถูกทำให้สูญพันธุ์ด้วยฝีมือมนุษย์ และเมื่อนางาโอะผู้ที่ติดเชื้อใช้ทรพิษคนสุดท้ายในญี่ปุ่น เข้าไป

ข่มขืนชะตะโกะแล้วจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ ความเคียดแค้นของชะตะโกะ จึงผสมเข้ากับ ความอาฆาตของไวรัสใช้ทรพิซ ก่อเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ที่อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงบอกเล่าถึงความขัดแย้งเหมือนในนวนิยาย คือเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะที่อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป ซึ่งใครที่เปิดดูจะต้องตายภายใน 7 วัน ถึงกระนั้นก็มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียด จากความขัดแย้งระหว่างคนกับผู้ที่ มีพลังเหนือธรรมชาติ เป็นคนกับภูตผีปีศาจที่มีพลังเหนือธรรมชาติ โดยในนวนิยาย วิดีโอคำสาปเกิด จากพลังความเคียดแค้นของชะตะโกะ รวมเข้ากับความอาฆาตของเชื้อใช้ทรพิซ คร่าชีวิตผู้คนด้วย ลักษณะที่ไม่ชัดเจนนัก เหมือนเป็นเชื้อโรคร้ายที่กักกินจากภายใน ซึ่งทำให้เหยื่อรู้สึกทุกข์ทรมาน จนเสียชีวิต แต่ในภาพยนตร์ วิดีโอคำสาปเกิดจากพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะเพียงอย่างเดียว คร่าชีวิตผู้คนโดยการที่ชะตะโกะปรากฏกายออกมาในลักษณะของภูตผีปีศาจ แล้วเข้ามา เอาชีวิตเหยื่อ และด้วยเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนที่มาที่ไปของวิดีโอคำสาป ทำให้เหตุผลในการก๊อปปี้ วิดีโอเปลี่ยนไปด้วย กล่าวคือ ในนวนิยายอธิบายไว้ว่า สาเหตุที่ต้องก๊อปปี้วิดีโอก็เพราะมันเป็น ธรรมชาติของไวรัสที่ต้องขยายจำนวนต่อไปเรื่อยๆ แต่ในภาพยนตร์ไม่ได้ให้เหตุผลใดๆ ทำไปเพื่อ แก่คำสาปเท่านั้น



ภาพที่ 4.8 : วิดีโอคำสาปและม้วนก๊อปปี้ ในภาพยนตร์ *Ringu*

รายละเอียดของความขัดแย้งในภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงมีการบอกเล่าไว้ในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* กล่าวคือ บอกเล่าถึง ความขัดแย้งคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้ายที่อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ โดยตัดทอน เรื่องราวเกี่ยวกับไวรัสใช้ทรพิซออกทั้งหมด เหลือไว้แต่เพียงความอาฆาตแค้นของตัวร้ายที่ส่งผลให้ เกิดวิดีโอคำสาปเท่านั้น

ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ ยังคงมีการบอกเล่าไว้ใน ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* โดยมีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์ *Ringu* มากกว่า

นวนิยาย กล่าวคือ ละครให้วิดีโอคำสาปเกิดจากพลังอำนาจของชะตะโกะเพียงอย่างเดียว และให้ชะตะโกะออกมาหลอกหลอนผู้คนได้ อย่างไรก็ตาม ก็มีการปรับเปลี่ยนผลของคำสาปและวิธีแก้คำสาป โดยในละคร คนที่เปิดดูจะเสียชีวิตภายใน 13 วัน วิธีแก้คือต้องก้อปวีดีโออีก 2 ม้วนแล้วให้คนอื่นดูอีก 2 คน นอกจากนี้ ละครยังเพิ่มเติมให้ชะตะโกะสามารถถ่ายทอดความเคียดแค้นไปสู่ลูกได้ด้วย

สำหรับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* แม้จะยังคงความขัดแย้งไว้เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่ก็มีปรับเปลี่ยนรายละเอียดของพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวร้ายมีพลังเหนือธรรมชาติที่น่าจะได้รับถ่ายทอดมาจากผู้เป็นแม่ และพลังนั้นก็เปลี่ยนเป็นพลังที่ชั่วร้ายเมื่อเธอเห็นแม่ถูกกล่าวหาจากสาธารณชน พอตัวร้ายถูกจับทิ้งลงบ่อน้ำพลังอำนาจของเธอก็แปรเปลี่ยนมาเป็นคำสาปอยู่ในม้วนวิดีโอ ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวร้ายเหมือนมีพลังเหนือธรรมชาติมาแต่กำเนิด ไม่ได้ถ่ายทอดมาจากผู้เป็นแม่ และตัวร้ายก็นำพาความเลวร้ายมาสู่คนรอบข้าง ทั้งในตอนที่ยังเป็นมนุษย์และหลังจากเสียชีวิตในบ่อน้ำ อย่างไรก็ตาม หลังจากเสียชีวิต พลังของตัวร้ายก็กลายเป็นคำสาปที่อยู่ในม้วนวิดีโอเช่นกัน

รวมถึงภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ที่แม้จะไม่ได้บอกเล่าประวัติความเป็นมาของวิดีโอคำสาป แต่ก็สามารถคาดเดาได้ว่าน่าจะเหมือนกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* เพราะบอกเล่าเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันมา ส่วนผลพวงจากการดูวิดีโอคำสาป ก็มีการปรับระดับความรุนแรงให้เพิ่มมากขึ้น โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เหลือถูกหลอกหลอนจากภาพนิมิตและภาพหลอนในบางครั้ง ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *Rings* เหลือจะถูกหลอกหลอนรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ จนถึงขั้นคุกคามเข้ามาในโลกของความเป็นจริง

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาที่มีการดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* ล้วนยังคงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะที่อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาปไว้ เนื่องจากความขัดแย้งนี้เป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเรื่อง “ริง” เห็นได้จากการที่ตัวละครเอกในแต่ละเรื่องต้องเข้ามาพัวพันกับวิดีโอคำสาป ผลักดันให้เขาต้องออกไปสืบหาวิธีแก้คำสาปตลอดทั้งเรื่องส่วนสาเหตุที่มีการตัดทอนเรื่องราวเกี่ยวกับไวรัสใช้ทรพิษออกนั้น น่าจะเป็นเพราะเรื่องราวดังกล่าวทำให้เนื้อหามีความซับซ้อนและยากเกินความเข้าใจโดยทั่วไป

ถึงกระนั้น การดัดแปลงเป็นการตีความสั้น *Sadako* กลับยังมีการบอกเล่าถึงไวรัสใช้ทรพิษ เนื่องจากการตีความเรื่องนี้พยายามคงเนื้อหาในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* ไว้ แต่ก็ไม่มีการพูดถึงเรื่องวิดีโอคำสาป เพราะการตีความบอกเล่าเหตุการณ์เพียงช่วงหนึ่งในนวนิยายเท่านั้น ซึ่งเป็นเหตุการณ์

ก่อนที่จะมีวิดีโอคำสาปเกิดขึ้น แต่ถึงจะไม่มีเรื่องวิดีโอคำสาป การ์ตูนก็ยังคงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะไว้เหมือนเดิม เพียงแต่เป็นการใช้พลังของชะตะโกะโดยตรง ไม่ได้อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป ทว่าการตูนกลับนำเสนอพลังของชะตะโกะไม่ชัดเจนเท่าไรนัก เนื่องจากบอกเล่าแค่เพียงว่าชะตะโกะมีความต้องการที่จะใช้พลังทำร้ายผู้คน แต่ก็ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าทำอะไร เห็นได้จากตอนที่ชิเงะโมริเจอกับชะตะโกะสองต่อสอง การ์ตูนก็แค่ให้เขาทำท่าตกใจกลัว โดยไม่มีการบอกเล่าเหตุการณ์หลังจากนั้น ขณะที่นวนิยาย หลังจากชิเงะโมริไปหาชะตะโกะ เขาก็เสียชีวิตด้วยโรคหัวใจ เหมือนบอกเป็นนัยๆ ว่า การเสียชีวิตของชิเงะโมริเกิดจากพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ

2.2 ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม

นอกจากความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกแล้ว เรื่อง “ริง” ยังนำเสนอความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมเป็นความขัดแย้งรองด้วย โดยความขัดแย้งส่วนนี้มีความสำคัญตรงที่เป็นบ่อเกิดของความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก

นวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ บอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างชะตะโกะกับสาธารณชน ชะตะโกะมีความเคียดแค้นสาธารณชน เนื่องจากเธอเป็นฝ่ายที่ถูกสังคมกระทำต่างๆ นานา เห็นได้จากเหตุการณ์ที่ชิสึโกะแม่ของชะตะโกะทำการทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ด้วยเหตุที่ชิสึโกะไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นได้ว่าตนเป็นผู้มีพลังจิต สื่อมวลชนจึงพากันประโคมข่าวความล้มเหลว ซึ่งทำให้สังคมคล้อยตามและรุมประณามว่าเป็นการโกหกหลอกลวง ส่งผลให้ชิสึโกะมีอาการทางประสาทและฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา ส่วนอิคูมะพ่อของชะตะโกะผู้ริเริ่มจัดการทดลอง ก็ป่วยเป็นวัณโรคและต้องเข้ารักษาตัวที่สถานพยาบาล นอกจากนี้ ในตอนที่ชะตะโกะไปเยี่ยมอิคูมะ เธอก็ยังถูกชายคนหนึ่งข่มขืนแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ด้วยเหตุนี้ชะตะโกะจึงรู้สึกเคียดแค้นสาธาณะชนอย่างมาก และน่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้พลังของเธอแปรเปลี่ยนไปเป็นคำสาปที่ผนึกอยู่ในวิดีโอเพื่อกลับมาเอาชีวิตของผู้คน

ความขัดแย้งระหว่างชะตะโกะกับสาธารณชน ยังคงมีการบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ *Ringu* แต่ก็ได้ปรับเปลี่ยนและเพิ่มเติมเรื่องราวบางอย่างเข้าไปเพื่อเพิ่มระดับความรุนแรง โดยในนวนิยาย ชิสึโกะไม่สามารถพิสูจน์ว่าตัวเองมีพลังจิตได้ เนื่องจากผู้สังเกตการณ์อยากเห็นความล้มเหลวของการทดลอง ความคิดของพวกเขาจึงขัดขวางพลังจิตของเธอ ทว่าในภาพยนตร์ แม้ชิสึโกะจะ

สามารถพิสูจน์ให้เห็นได้จริง แต่เธอก็ยังถูกรุมประณาม นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังเพิ่มเติมให้ ชะตะโกะใช้พลังของตัวเองทำร้ายคนที่มีกล่าวหาคนหนึ่งจนเสียชีวิต ส่งผลให้ผู้คนคิดว่าชิสึโกะ เป็นปีศาจร้ายไปอีก เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง ซึ่งได้ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดความขัดแย้งดังกล่าวตามภาพยนตร์ทุกประการ (เพราะการ์ตูนเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์โดยตรง)



ภาพที่ 4.9 : ฉากที่ชิสึโกะกำลังทดลองพลังจิต ซึ่งส่งผลให้เธอถูกผู้คนประณาม ในภาพยนตร์ *Ringu* และหนังสือการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง

สำหรับละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ก็มีการเพิ่มเติมระดับความรุนแรงเช่นกัน ทว่าไม่ได้ให้ชะตะโกะใช้พลังทำร้ายคนจนเสียชีวิตในการทดลองเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* แต่ให้ใช้พลังทำร้ายคนตอนที่เธออยู่ในคณะละครแทน กล่าวคือตอนที่ชะตะโกะเป็นนักแสดงอยู่ในคณะละคร เธอถูกเพื่อนในคณะหลอกให้ใช้พลังทำร้ายคนเพื่อปล้นเงิน ซึ่งส่งผลให้เขาเสียชีวิต และเมื่อชะตะโกะรู้ความจริงในภายหลัง เธอก็รู้สึกเสียใจอย่างมาก ในกรณีของละครโทรทัศน์ต่างจากภาพยนตร์คือ ละครโทรทัศน์ ชะตะโกะไม่ได้โกรธเกลียดผู้ตาย แต่โกรธเกลียดเพื่อนในคณะที่หลอกใช้มากกว่า ซึ่งแสดงให้เห็นระดับของความขัดแย้งที่เพิ่มขึ้นไปอีก

ส่วนภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* แม้เนื้อหาบางส่วนจะดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่สำหรับความขัดแย้ง ภาพยนตร์เกาหลีน่าจะดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มากกว่า เพราะไม่มีคนเสียชีวิตในการทดลองพลังจิตเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น นอกจากนี้ ภาพยนตร์เกาหลีได้เพิ่มคูร์ณีในความขัดแย้ง นอกเหนือจากตัวร้ายกับสาธารณชนด้วย กล่าวคือมีการเพิ่มความขัดแย้งระหว่างชายชราที่รู้จักกับแม่ของตัวร้ายกับสื่อมวลชนเข้ามา โดยชายชรา รู้สึกโกรธแค้นสื่อมวลชนที่กล่าวหาแม่ของตัวร้าย และเป็นต้นเหตุที่ทำให้เธอต้องฆ่าตัวตาย ชายชราจึงรู้สึกเกลียดชังสื่อมวลชนมาตั้งแต่นั้น ดังนั้นเมื่อตัวละครเอกซึ่งเป็นนักข่าวมาขอความช่วยเหลือ เขาก็แสดงความไม่พอใจพร้อมทั้งปฏิเสธอย่างไม่ไยดี

ความขัดแย้งระหว่างคนกับสื่อมวลชนยังมีบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ด้วย ซึ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูดน่าจะหยิบยืมเนื้อหาความขัดแย้งดังกล่าวมาจากภาพยนตร์เกาหลี เนื่องจากมีตัวละครที่เกลียดชังสื่อมวลชนเหมือนกัน โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ริชาร์ด พ่อเลี้ยงของตัวร้ายรู้สึกเกลียดชังสื่อมวลชน เนื่องจากสื่อมาประโคมเรื่องราวอันเลวร้ายที่เกิดขึ้นในคอกม้าของเขา จนกลายเป็นข่าวโด่งดัง ทำให้เขาารู้สึกรังเกียจสื่อมวลชนมาตั้งแต่บัดนั้น ซึ่งริชาร์ดก็ได้เปรียบเทียบสื่อมวลชนว่าเหมือนกับเชื้อโรคที่มักแพร่กระจายสิ่งเลวร้ายไปให้ผู้อื่น

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ได้ตัดทอนความขัดแย้งระหว่างตัวร้ายกับสาธารณชนออก เนื่องจากไม่มีการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่มีการทดลองเกี่ยวกับพลังจิต อีกทั้งภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังได้เปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวร้ายให้มีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด ดังอธิบายไว้แล้วในความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก ตัวร้ายในเรื่องนี้จึงไม่มีปมความเกลียดชังใดๆ ต่อผู้คนหรือสาธารณชน เพียงแต่มีความต้องการทำร้ายผู้คนโดยไม่มีสาเหตุ ซึ่งลักษณะดังกล่าวของตัวร้ายก็ถ่ายทอดมาสู่ภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ด้วย ดังนั้นภาพยนตร์สั้น *Rings* จึงไม่มีความขัดแย้งระหว่างตัวร้ายกับสาธารณชนเช่นกัน และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์สั้นบอกเล่าเรื่องราวของคนเพียงกลุ่มหนึ่ง ทำให้ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมถูกตัดทอนออกไปด้วย

นวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* มีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติเป็นความขัดแย้งหลัก และมีความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมเป็นความขัดแย้งรอง ดังนั้นตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย จึงยังคงลำดับความสำคัญของความขัดแย้งเหมือนในนวนิยาย ทว่าการ์ตูนสั้น *Sadako* กลับสลับให้ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคมเป็นความขัดแย้งหลักแทน เพราะการ์ตูนเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากเรื่องราวช่วงหนึ่งในนวนิยาย ซึ่งเป็นตอนที่ชิสึโกะทำการทดลองเกี่ยวกับพลังจิต และตอนที่ชะตะโกะพยายามแก้แค้นสังคมโดยการเป็นนักแสดง ดังนั้นความขัดแย้งระหว่างชะตะโกะกับสาธารณชน จึงกลายเป็นความขัดแย้งหลักในการขับเคลื่อนเรื่องราวที่เกิดขึ้น

3. ตัวละคร

ตัวบทที่มีนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* เป็นต้นฉบับ มีการดัดแปลงตัวละครหลักของเรื่องในหลากหลายรูปแบบ โดยตัวละครเอกมีการปรับเปลี่ยนเพศจากชายเป็นหญิงเป็นส่วนใหญ่ แต่ยังคงมีบุคลิกลักษณะเหมือนในนวนิยาย ตัวละครรองปรับเปลี่ยนสถานะความสัมพันธ์กับตัวเอก

และบุคลิกลักษณะ แตกต่างไปในแต่ละตัวบท ส่วนตัวร้ายปรับเปลี่ยนจากคนที่มีพลังพิเศษเป็น ภูตผีปีศาจเต็มตัว

3.1 ตัวละครเอก : เปลี่ยนจากชายเป็นหญิง

ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีตัวละครเอกชื่อ อาซาคาวา คะสึยูกิ แม้จะเป็นตัวละครเอกของเรื่อง แต่นวนิยายกลับแทบไม่ได้บรรยายถึงรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครนี้เลย อาจเป็นเพราะกลวิธีการเล่าเรื่องที่ใช้มุมมองของตัวละครนี้เป็นหลัก เสมือนว่าตัวละครเป็นคนเล่าเรื่อง ทำให้ไม่มีการบรรยายลักษณะของตัวเองมากนัก ดังนั้นจึงต้องวิเคราะห์จากบริบทแวดล้อม ซึ่งนอกจากเพศที่บ่งบอกชัดเจนว่าเป็นเพศชายแล้ว ยังสังเกตได้จากพูดคุยกับตัวละครอื่น เช่น เมื่ออาซาคาวาขึ้นรถแท็กซี่แล้วบอกปลายทางเสร็จ คนขับก็ถามกลับว่า “จะไปทำข่าวหรือครับ” ก็สามารถบอกได้ว่าอาซาคาวามีรูปลักษณ์เหมือนนักข่าว ทำงานภาคสนามออกนอกพื้นที่ จึงน่าจะแต่งกายแบบกึ่งทางการ แต่ยังคงดูทะมัดทะแมง ส่วนอายุน่าจะอยู่ในวัยทำงาน สังเกตได้จากการงานและครอบครัวที่เพิ่งมีลูกวัยขวบครึ่ง และอาจเทียบกับทาคายามะเพื่อนของเขา ซึ่งน่าจะมีอายุไล่เลี่ยกัน คือประมาณ 32 ปี โดยบ่งบอกอยู่ในบทสนทนาของทาคายามะที่ว่า “สิบห้าปีที่แล้ว... ปีที่เราอายุสิบเจ็ด”

อาซาคาวาเป็นผู้สื่อข่าวทำงานให้กับนิตยสารแห่งหนึ่ง มีหน้าที่สัมภาษณ์คนที่มีชื่อเสียง แล้วมาเขียนลงคอลัมน์ ด้วยเหตุที่เป็นนักข่าว จึงติดนิสัยสงสัยใคร่รู้เหตุการณ์ผิดปกติที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะการเสียชีวิตของเด็กทั้งสี่คน ทำให้เขาต้องเข้าไปพัวพันกับคดีโศกสาป อาซาคาวาเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ เมื่อพบกับสิ่งที่ขัดกับสามัญสำนึกของตน เขาก็พยายามที่จะหาคำอธิบายที่เป็นเหตุเป็นผลมาสนับสนุน เช่น มองว่าการเสียชีวิตพร้อมกันของเด็ก 4 คน น่าจะเกิดจากไวรัสมากกว่าพลังเหนือธรรมชาติ และมักหาเหตุผลมารับเพื่อการจัดการกับความรู้สึกผิด อย่างตอนที่อาซาคาวาจะให้คนอื่นดูวิดีโอคำสาป เขาก็ให้เหตุผลว่า ทาคายามะเป็นคนที่อยากเห็นจุดจบของโลกอยู่แล้ว ตายไปคงไม่มีใครสนใจ หรือคิดเข้าข้างตัวเองว่าพ่อตาแม่ยายของตนน่าจะยินดีดูวิดีโอคำสาป เพื่อที่จะได้ช่วยชีวิตลูกและหลานของตัวเอง

อาซาคาวาอาศัยอยู่กับภรรยาและลูกสาววัยขวบครึ่ง แต่ด้วยหน้าที่การงานทำให้เขาไม่ค่อยมีเวลาให้กับครอบครัวมากนัก ทว่าก็ยังคงมีความเป็นห่วงเป็นใยครอบครัวอยู่ไม่น้อย เห็นได้จากการที่อาซาคาวาตั้งความฝันว่าจะขายห้องคอนโดที่อยู่ในปัจจุบันเพื่อไปชำระหนี้ แล้วจะไปอยู่

ด้วยกันในบ้านหลังใหม่แถวชานเมือง หรือตอนไปห้องสมุดเพื่อหาข้อมูล พอได้เห็นครอบครัวหนึ่ง วิ่งเล่นกันในสนาม เขาก็คิดถึงภรรยาและลูกขึ้นมาทันที และด้วยความรักที่มีต่อครอบครัวอย่างมาก ทำให้อาซาคาวารู้สึกโกรธจนอยากจะลงไม้ลงมือกับภรรยา เมื่อรู้ว่าเธอนำวีดีโอค่าสามบาทมาเปิดให้ลูกดู แต่สุดท้ายก็ยั้งมือไว้ แล้วก็หันมาโทษตัวเองว่าเก็บไว้ไม่ดีเอง ซึ่งความรักที่อาซาคาวามีต่อครอบครัว ยังเห็นได้อย่างชัดเจนในตอนท้ายของเรื่อง ที่อาซาคาวาตัดสินใจเลือกที่จะให้ภรรยาและลูกก็อปวีดีโอให้พ่อตาแม่ยายดูต่อ โดยไม่สนใจว่าพวกเขาจะเป็นอย่างไร และโลกจะเผชิญกับอะไรในอนาคต

การดัดแปลงตัวละครเอกที่ยังคงบุคลิกลักษณะของตัวละครได้เหมือนกับนวนิยายมากที่สุด คือการดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* โดยละครโทรทัศน์ยังคงให้ตัวละครเอกชื่อ อาซาคาวา คะสึยุกิ มีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 30 - 35 แต่งกายสุภาพเรียบร้อยดูเป็นนักข่าวภาคสนาม ซึ่งน่าจะสอดคล้องกับรูปลักษณ์ในนวนิยาย ถึงกระนั้น ก็มีการปรับเปลี่ยนหน้าที่การงาน จากที่เขียนคอลัมน์ลงในนิตยสาร เป็นนักหนังสือพิมพ์แทน นอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย โดยในละครโทรทัศน์ อาซาคาวาอาศัยอยู่กับลูกชายอายุประมาณ 5 ปี ส่วนภรรยาเสียชีวิตไปแล้ว อย่างไรก็ตาม ละครก็ยังคงให้อาซาคาวามีลักษณะนิสัยเหมือนในนวนิยาย กล่าวคือเป็นคนที่รักครอบครัวมาก แต่ไม่ค่อยมีเวลาให้กันสักเท่าไรหรอก อีกทั้งยังเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ ถ้าไม่มีเหตุผลมารองรับเพียงพอ



ภาพที่ 4.10 : อาซาคาวา คะสึยุกิ ตัวละครเอก ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ขณะที่ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชายเหมือนนวนิยาย แต่ในภาพยนตร์ *Ringu* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเช่นกัน กลับเปลี่ยนให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิง พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น เรโกะ ทว่ายังคงใช้นามสกุล อาซาคาวา เหมือนเดิม ส่วนรูปลักษณ์ภายนอกก็ยังเป็นผู้ใหญ่วัยทำงาน อายุประมาณ 30 ปี แต่งกายสุภาพเรียบร้อย

ทะมัดทะแมงเหมาะสำหรับลงพื้นที่ ซึ่งน่าจะยังสอดคล้องกับรูปลักษณ์ในนวนิยาย เพียงแต่เปลี่ยนจากเสื้อผ้าผู้ชายเป็นผู้หญิงเท่านั้น



ภาพที่ 4.11 : อชาคาวา เรโกะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ *Ringu*

แม้ภาพยนตร์ *Ringu* จะคงอาชีพการงานของตัวละครเอกไว้เหมือนเดิม แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเล็กน้อย จากนักข่าวที่สัมภาษณ์ผู้คนเพื่อมาเขียนคอลัมน์ลงนิตยสาร เป็นนักข่าวที่ สัมภาษณ์ทางโทรทัศน์ ซึ่งสาเหตุที่เปลี่ยนมาสัมภาษณ์ทางโทรทัศน์ น่าจะเป็นเพราะภาพยนตร์ ต้องการเน้นย้ำถึงจอโทรทัศน์ เห็นได้จากการที่โทรทัศน์มักปรากฏในฉากสำคัญๆ เสมอ อย่างตอนที่ ตัวละครเอกดูวิดีโอคำสาป หรือตอนที่ชะตะโกะคลานออกมาจากจอโทรทัศน์

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้ปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย โดยในนวนิยาย ตัว เอกอยู่กับภรรยาและลูกวัยขวบครึ่ง และมีตัวละครรองเป็นเพื่อนสนิท แต่ในภาพยนตร์ ตัวละคร เอกและตัวละครรองเป็นอดีตสามีภรรยากัน และมีลูกด้วยกันหนึ่งคน อายุประมาณ 7 ปี โดย ปัจจุบันตัวละครเอกอาศัยอยู่กับลูกเพียงสองคนอย่างรักใคร่ตาม ภาพยนตร์ก็ยังคงให้ตัวละครเอกมี ความรักครอบครัวอย่างมาก แม้จะไม่ค่อยมีเวลาให้กันมากนัก

หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิงที่ชื่อว่า อชาคาวา เรโกะ และมีรูปลักษณ์ภายนอก บุคลิกลักษณะ รวมถึงความสัมพันธ์ในครอบครัว เหมือนในภาพยนตร์ทุกประการ แต่ด้วยเหตุที่ภาพในการ์ตูนเป็น ลายเส้นแบบง่าย ๆ ทำให้หน้าตาของตัวละครดูเด็กลง ส่วนอาชีพการงานก็ยังคงเหมือนเดิม คือเป็น นักข่าว เพียงแต่เปลี่ยนจากที่สัมภาษณ์ทางโทรทัศน์ เป็นสัมภาษณ์ตัวต่อตัวแล้วบันทึกเสียงเครื่อง บันทึกลงเสียงแทน ซึ่งน่าจะสอดคล้องกับตัวละครเอกในนวนิยายมากกว่า เพราะมีการสัมภาษณ์ ผู้คนตัวต่อตัวเช่นกัน



ภาพที่ 4.12 : อาซาคาว่า เรโกะ ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง

สำหรับตัวละครเอกในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* มีทั้งเหมือนภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ทั้งเหมือนนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และยังมีลักษณะบางอย่างที่ต่างไปจากเดิมด้วย โดยสิ่งที่ยังคงเหมือนภาพยนตร์ญี่ปุ่น คือการให้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอก แต่ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำและเข้าฉายในประเทศเกาหลี จึงมีการปรับเปลี่ยนชื่อของตัวละคร เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเกาหลีด้วย โดยเปลี่ยนเป็นชื่อ ฮงซอนจู ถึงกระนั้นก็ยังคงรูปลักษณะเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น คือเป็นผู้หญิงแต่งกายสุภาพเรียบร้อย เพียงแต่ดูน่าสยмыและหลากหลายมากกว่า ซึ่งอาจเป็นเพราะสภาพอากาศที่เอื้อต่อการแต่งกายได้หลายแบบ นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนการแต่งหน้าแต่งตาในฉากสุดท้ายของภาพยนตร์ จากที่แต่งบางๆ เป็นแต่งแบบจัดจ้าน เขียนคิ้วเขียนตาทาปากสีแดงเข้ม แลดูน่ากลัว แต่การแต่งหน้าดังกล่าวก็ปรากฏเพียงฉากสุดท้ายเพียงฉากเดียวเท่านั้น ซึ่งน่าจะสะท้อนภาวะทางจิตใจของตัวละครที่เต็มไปด้วยความมุ้งม้าย



ภาพที่ 4.13 : ฮงซอนจู ตัวละครเอก ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

นอกจากจะให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิงเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นแล้ว ความสัมพันธ์ในครอบครัวก็คล้ายคลึงกันด้วย โดยภาพยนตร์เกาหลียังคงให้ตัวละครเอกอยู่กับลูกวัย 7 ปีสองคน เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนเป็นลูกสาวให้เหมือนกับนวนิยาย ส่วนความสัมพันธ์กับตัวละครรอง ก็มีการปรับเปลี่ยนจนต่างไปจากทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น กล่าวคือ ในภาพยนตร์เกาหลี ตัวละครเอกกับตัวละครรองไม่เคยมีความสัมพันธ์ใดๆ กันมาก่อน พวกเขาเพิ่งรู้จักกันหลังตัวละครเอกเข้ามาพัวพันกับคดีโศกเศร้า ส่วนเรื่องราวเกี่ยวกับสามีของตัวละครเอก ก็ถูกตัดทอนออกไป ไม่มีการบอกเล่ากล่าวถึงแต่อย่างใด นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนลักษณะนิสัย จากที่ดูอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่น เป็นคนที่สามารถดูแลตัวเองได้

เช่นเดียวกับภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนลักษณะของตัวละครให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมเช่นกัน แม้จะยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิงเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นภาพยนตร์ตะวันตก จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนชื่อและหน้าตาของตัวละคร ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมตะวันตกด้วย โดยเปลี่ยนเป็นชื่อ เรเชล มีหน้าตาเป็นผู้หญิงตะวันตก ผมสีบลอนด์ทอง แต่ก็ยังคงมีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิงวัยทำงาน อายุประมาณ 30 ปีเหมือนเดิม



ภาพที่ 4.14 : เรเชล ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกเป็นผู้หญิงที่มีความมั่นใจสูง ทำให้การแต่งกายเปลี่ยนไปด้วย คือสวมเสื้อผ้าแบบวัยรุ่นทั่วไป เช่น เสื้อเข้ารูป เน้นสัดส่วนความเป็นผู้หญิงพอสมควรก็ยังมี การแต่งหน้าแต่งตาจัดจ้าน ชับเน้นความเป็นผู้หญิงอย่างชัดเจน และเนื่องจากสภาพอากาศที่หนาวเหน็บในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีลักษณะที่หนาวเย็นกว่า การแต่งกายออกไปนอกสถานที่จึงดูรุ่มร่าม ไม่ทะมัดทะแมงมากนัก เพราะต้องสวมเสื้อหลายชั้น ทับด้วยเสื้อกันหนาวขนาดใหญ่

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงให้ตัวละครเอกมีอาชีพเป็นนักข่าว แต่ปรับเปลี่ยนจากนักข่าวที่สัมผัสภาษณ์ักคนทางโทรทัศน์ เป็นนักข่าวที่ทำงานในสำนักงาน ไม่ได้บ่งบอกถึงตำแหน่งหน้าที่ชัดเจน นอกจากนี้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังได้ปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกจากผู้หญิงสุขภาพเรียบร้อย เป็นผู้หญิงก้าวร้าว หยาดกระด้าง ตรงไปตรงมา เห็นได้จากการพูดจาที่มักมีคำสบถหยาดคายหลุดออกมาเสมอ สวมบุหรืร่วมกับกลุ่มนักเรียน หรือเล่าเรื่องของตัวเองเสพยาในตอนวัยรุ่น ถึงกระนั้นภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ยังคงความสัมพันธ์ภายในครอบครัวไว้เหมือนเดิม คืออาศัยอยู่กับลูกสองคน แต่ไม่ค่อยมีเวลาในกันมากนัก และมีอดีตคนรักเป็นตัวละครรอง ทว่าอยู่ในลักษณะของคนเคยคบหากัน มากกว่าเคยลงหลักปักฐานเป็นครอบครัวแบบในภาพยนตร์ญี่ปุ่น

จะเห็นได้ว่า ตัวละครเอกที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* เกือบทั้งหมด มีการปรับเปลี่ยนเพศจากผู้ชายเป็นผู้หญิง ซึ่งสาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนดังกล่าว น่าจะเป็นเพราะผู้ชมมักเอาใจช่วยผู้หญิงที่ตกเป็นเหยื่อมากกว่าผู้ชาย เนื่องจากค่านิยมของคนส่วนใหญ่มักคิดว่าผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ และต้องการความช่วยเหลือ นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่การดัดแปลงเป็นภาพยนตร์นำเสนอความสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ การเปลี่ยนเพศของตัวละครเอกเป็นผู้หญิง ซึ่งมักเป็นตัวละครที่ช่วยตัวเองไม่ได้ (Helpless character) จึงยิ่งขับเน้นองค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย ด้วยเหตุนี้เองทำให้การดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu* ไปเป็นหนังสือการ์ตูน หรือภาพยนตร์ฉบับอื่นๆ จึงยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิงเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu*

แม้ตัวละครเอกที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* จะมีการปรับเปลี่ยนไปบ้าง แต่ถึงอย่างไรการดัดแปลงดังกล่าวก็ยังคงลักษณะบางอย่างไว้เหมือนเดิม ซึ่งลักษณะนั้นก็เป็จุดเชื่อมโยงที่ทำให้ผู้ชมหรือผู้อ่านระลึกได้ว่าเป็นตัวละครเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น เรเซลในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เป็นตัวละครเดียวกับ อาซากาวา เรโกะ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น เพราะตัวละครทั้งสองตัวเป็นนักข่าวที่เข้ามาพัวพันกับวิดีโอคำสาปเหมือนกัน ทว่าสำหรับภาพยนตร์สั้น *Rings* และการ์ตูนสั้น *Sadako* กลับไม่มีจุดเชื่อมโยงดังกล่าว เพราะมีการใช้ตัวละครเอกต่างออกไป

เนื่องจากภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* เป็นการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งเท่านั้น ดังนั้นจึงมีโครงเรื่องและตัวละครเอกแตกต่างจากนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยสิ้นเชิง โดยในภาพยนตร์สั้น *Rings* มีตัวละครเอกที่ชื่อ เจค มีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายอายุประมาณ 20 ปี อยู่ในวัยเรียน แต่งกายด้วยชุดแบบวัยรุ่นทั่วไป เจคเป็นคนที่อยากรู้ อยากลอง แต่เมื่อเห็นว่าสิ่งที่ทำไปอาจนำความเลวร้ายมาสู่ตนเอง เขาก็พร้อมที่จะทำทุกวิถีทางเพื่อหลีกเลี่ยงจากความเลวร้ายดังกล่าว กล่าวคือ ในตอนแรกเจคอยากลองสัมผัสประสบการณ์ที่

เป็นผลมาจากการดูวิดีโอคำสาป เขาจึงไปเข้ากลุ่มของ เอ็ดดี้ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีการเวียนดูวิดีโอคำสาปกันเป็นทอดๆ และหลังจากที่เจคดูวิดีโอ ระยะเวลาแรกเขารู้สึกตื่นตาตื่นใจกับภาพหลอนที่เห็น แต่ต่อมาภาพต่างๆ เริ่มรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ เขาก็รู้สึกหวาดกลัวและพยายามหาคนมาดูวิดีโอต่อเพื่อแก้คำสาป ทว่าทุกคนกลับปฏิเสธ สุดท้ายเจคก็หนีถึง เอมิลี เพื่อนที่โรงเรียน เขาจึงล่อลวงให้เธอมาดูวิดีโอ โดยไม่สนใจว่าเธอจะเป็นตายร้ายดีอย่างไร จะเห็นได้ว่าบุคลิกลักษณะของเจค ไม่ตรงกับตัวละครใดในนวนิยายหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่นเลย ดังนั้นตัวละครเอกในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ จึงไม่ใช่ตัวละครเดียวกันกับนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่เป็นการสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 4.15 : เจค ตัวละครเอก ในภาพยนตร์สั้น *Rings*

ส่วนการ์ตูนสั้น *Sadako* แม้จะใช้ตัวละครเอกที่ต่างออกไป ทว่าตัวละครเอกในการ์ตูนก็ยังดัดแปลงมาจากตัวละครหนึ่งในนวนิยาย เพียงแต่สลับสับเปลี่ยนบทบาทกันเท่านั้น กล่าวคือในนวนิยาย มีตัวร้ายชื่อ ยามะมูระ ซะตะโกะ ทว่าในการ์ตูนสั้น ได้สลับสับเปลี่ยนให้ ซะตะโกะ เป็นตัวละครเอกของเรื่อง โดยสาเหตุที่มีการสับเปลี่ยนดังกล่าว ก็เนื่องมาจากการ์ตูนสั้นบอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งในนวนิยาย ซึ่งเป็นช่วงที่กล่าวถึงชีวิตความเป็นมาและเป็นไปของซะตะโกะ ดังนั้นการ์ตูนสั้น *Sadako* จึงมีซะตะโกะเป็นตัวละครเอกในการดำเนินเรื่อง ซึ่งบุคลิกลักษณะของซะตะโกะ จะมีการวิเคราะห์ต่อไปในส่วนของตัวละครที่เป็นตัวร้าย

ตารางที่ 4.1 : เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะตัวละครเอก ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* กับตัวบทที่มี นวนิยายเป็นต้นฉบับ

ตัวละครเอก		บุคลิกลักษณะและประวัติความเป็นมา							
	ชื่อ	ชาย	หญิง	อายุ 30 - 35	อยู่กับภรรยา	มีลูกสาว	มีลูกชาย	รักครอบครัว	ไม่มีเวลาให้ลูก
นวนิยาย	อาซาคาว่า คะสึยูกิ	✓		✓	✓	✓		✓	✓
ละครโทรทัศน์	อาซาคาว่า คะสึยูกิ	✓		✓			✓	✓	✓
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น	อาซาคาว่า เรโกะ		✓	✓			✓	✓	✓
หนังสือการ์ตูน	อาซาคาว่า เรโกะ		✓	✓			✓	✓	✓
ภาพยนตร์เกาหลี	ฮง ซอนจู		✓	✓		✓		✓	✓
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	เรเชล		✓	✓			✓	✓	✓

หมายเหตุ ภาพยนตร์สั้น *Rings* และการ์ตูนสั้น *Sadako* ดำเนินเรื่องด้วยตัวละครเอกที่แตกต่างออกไป ทำให้ไม่สามารถนำมาเทียบเคียงได้

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกไปพอสมควร โดยเฉพาะการเปลี่ยนจากชายเป็นหญิง และเปลี่ยนจากที่มีลูกสาวเป็นลูกชาย และยังสังเกตได้ว่า ตัวบทที่ดัดแปลงหลังจากการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น มีลักษณะที่ดำเนินรอยตามภาพยนตร์ญี่ปุ่นแทบทั้งหมด แสดงได้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีอิทธิพลต่อการดัดแปลงครั้งต่อๆ มาอย่างมาก

3.2 ตัวละครรอง : เปลี่ยนสถานะความสัมพันธ์และบุคลิกลักษณะ

ไม่ใช่เพียงแค่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครรองจะเปลี่ยนไปเท่านั้น รูปลักษณ์และบุคลิกลักษณะของตัวละครรองก็เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน

ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีตัวละครรองชื่อ ทาคายามะ ริวจิ มีสถานะเป็นเพื่อนของ อาศาคาคว่า ทาคายามะเป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 32 ปี โดยในนวนิยายได้บรรยาย รูปลักษณ์ของเขาไว้อย่างชัดเจนว่า เขาเป็นผู้ชายที่มีใบหน้าเหลี่ยมบึก แต่งกายด้วยเสื้อเชิ้ตแขน ยาวลายทาง ตัดกระดุมจนถึงคอ ผูกเนกไทแน่นจนทำให้เนื้อรอบต้นคอปูดขึ้นมาเป็นชั้นๆ ดูแล้วน่า อึดอัด และน่าจะเป็นผู้ชายตัวเตี้ย เพราะตอนที่ทาคายามะยื่นข้างลูกศิษย์ที่เป็นผู้หญิงคนหนึ่ง ก็มี การบรรยายว่า “ยามเย็นเคียงกัน ร่างเธอสูงกว่าริวจิเป็นสิบเซนติเมตร” นอกจากนี้เมื่อวิเคราะห์ จากบริบทแวดล้อม ซึ่งบอกแล้วว่าทาคายามะเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย ก็สามารถคาดเดาได้ว่า เขาน่าจะแต่งกายเรียบร้อยเป็นทางการ

ทาคายามะ ริวจิ เป็นเพื่อนอาศาคาคว่ามาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมปลาย โดยปัจจุบันเป็น อาจารย์พิเศษที่ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเค มีความสัมพันธ์ที่คลุมเครือ กับลูกศิษย์สาวที่ชื่อ ทาคาโนะ ไม ซึ่งภายหลังไม่เฉลยว่าเป็นเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น และแม้ว่า ทาคายามะจะสอนอยู่ที่คณะอักษรฯ แต่เขากลับมีความคิดเป็นในทางวิทยาศาสตร์ อีกทั้งยังมีความ สนใจและศึกษาเรื่องจิตวิญญาณอย่างลึกซึ้ง โดยเขาเห็นว่า “ไสยศาสตร์ต่างหากที่เป็น กฎแห่งลึกลับดอกหนึ่งในการไขปริศนากลไกของพิภพ” นอกจากนี้ ยังเป็นคนที่มีความคิดสุดโต่ง เห็นได้จากคำให้สัมภาษณ์ที่ว่า เขาอยากเป็นพยานเฝ้าดูเสียชีวิตวินาทีที่มนุษย์ชาติสูญพันธุ์ โดยมี เป้าหมายในอนาคตคือการได้ยืนอยู่บนเนินเขา มองดูภาพเหตุการณ์ที่มนุษย์ชาติประสบความสำเร็จ หายนะ พร้อมกับขุดหลุมบนพื้น ฉีดน้ำอสุจิใส่ในหลุมนั้นครั้งและครั้งเล่า อีกทั้งทาคายามะยังเคย เล่าวีรกรรมที่ได้ไปข่มขืนนักศึกษาสาวสมัยเรียนอยู่ชั้น ม.5 ให้อาศาคาคว่าฟังโดยไม่รู้สึกผิดอะไร

อย่างไรก็ตาม ภายใต้อาการความหยาบช้านั้นก็มีส่วนที่ดีแฝงอยู่ เห็นได้จากการแสดงความ เป็นห่วงเป็นใยให้กำลังใจอาศาคาคว่า และช่วยตามสืบหาข้อมูลโดยไม่สนใจว่าตัวเองจะต้องเข้าไปเสี่ยง ชีวิตด้วย เช่นตอนที่อาศาคาคว่ารู้สึกเป็นห่วงลูกและภรรยาเพราะกลัวว่าตัวเองจะไม่รอดจากคำสาป ทาคายามะก็บอกว่า “แน่นอน... เชื้อใจฉันเถอะ ฉันจะช่วยเมียกับเบบี๋ของนายเอง” หรือตอนที่ อาศาคาคว่าไม่กล้าลงไปจับน้ำ ทาคายามะก็กระตุ้นโดยการตบหน้าเขาไปสามครั้งแล้วพูดว่า “ว่า ไง หายบ้าหรือยัง หนอย...ทำเป็นไม่กล้า...พูดหมาๆ...มีคนใกล้ตายที่ไหนบ้างวะ ที่รู้ว่ามีหนทาง รอดตายอยู่ข้างหน้าแล้วงอมืองอเท้าไม่ทำอะไร...แบบนี้มันเศษสวะชัดๆ”

นอกจากนี้ ทาคายามะยังเป็นคนที่มีความคิดและการกระทำที่ขัดแย้งในตัวเองสูง จึงมี เหตุให้คิดได้ว่า ทาคายามะพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่เต็มไปด้วยความหยาบช้าขึ้นมาเพื่อกลบ เกลือณสิ่งที่อยู่ในจิตใจของตนเห็นได้จากตอนที่พูดคุยกับ ทาคาโนะ ไม ลูกศิษย์สาวซึ่งเป็นเพื่อน

สนิทของทาคายามะเขาพูดจาสุภาพเรียบร้อย ไม่มีร่องรอยความต่ำช้าเหลืออยู่เลย หรือหลังจากที่ทาคายามะเสียชีวิต ไมก็ได้มาอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับทาคายามะว่าเป็นแค่เพื่อนสนิท และไม่เคยมีอะไรกัน โดยยังบอกอีกว่าทาคายามะยังบริสุทธิ์อยู่ ซึ่งขัดกับเรื่องที่ว่าทาคายามะเล่าว่าเขาเคยไปชมขี้นหญิงสาวคนหนึ่ง และก็ยังบอกอีกว่า “ต่อหน้าดิฉัน อาจารย์ทำตัวราวกับเป็นเด็กสิบขวบ พอมีคนอื่นอยู่ด้วย จะทำตัวเป็นสุภาพบุรุษ แต่ตอนอยู่กับคุณอาชาคาวาคางจะแสดงบทบาทเป็นคนเลวแน่ๆ ไซ่ใหม่คะ... ถ้าไม่ทำเช่นนั้น... ถ้าไม่แสดงบทบาทแบบนี้... อาจารย์คงมีชีวิตในสังคมนี้ไม่ได้” การกระทำที่ขัดแย้งดังกล่าวของทาคายามะน่าจะเป็นการปกปิดความรู้สึกนึกคิดบางอย่างก็เป็นได้

การดัดแปลงตัวละครลงในแต่ละสื่อ มีความหลากหลายแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนรูปลักษณ์ เปลี่ยนทั้งรูปลักษณ์และบุคลิก หรือเปลี่ยนตัวละครไปเลย โดยสื่อที่ยังคงให้ตัวละครองมีลักษณะคล้ายคลึงนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* มากที่สุด น่าจะเป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ยังคงให้ตัวละครองมีบุคลิกลักษณะเหมือนในนวนิยาย เพียงแต่ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกและความสัมพันธ์กับตัวละครเอก โดยภาพยนตร์เกาหลีได้เปลี่ยนชื่อให้เป็นแบบเกาหลี คือใช้ชื่อว่า ยอด ซอย และมีการปรับเปลี่ยนรูปร่างหน้าตาให้ไม่ดูน่าเกลียดเท่าในนวนิยาย คือเป็นผู้ชายหน้าตาปกติ สวมแว่นในบางครั้ง ซึ่งทำให้เหมือนนักวิชาการ นอกจากนี้ยังได้เปลี่ยนอาชีพการงาน จากอาจารย์ในมหาวิทยาลัย เป็นหมอชันสูตรศพ ซึ่งการปรับเปลี่ยนนี้ไม่น่าจะดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* แต่น่าจะดัดแปลงมาจากตัวละครเอกที่ชื่อ อันโด ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มากกว่า เพราะมีอาชีพเป็นหมอชันสูตรศพเหมือนกัน อย่างไรก็ตาม บุคลิกลักษณะของซอยก็ยังคงคล้ายคลึงกับทาคายามะในนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* เหมือนเดิม



ภาพที่ 4.16 : ยอล ซอย ตัวละครรอง ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ส่วนความสัมพันธ์กับตัวละครเอกก็มีการปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน โดยในภาพยนตร์เกาหลี ตัวละครรองกับตัวละครเอกเพิ่งรู้จักกันเป็นครั้งแรก โดยตัวละครรองเป็นคนเดียวที่คิดว่าน่าจะมีสาเหตุมาจากพลังเหนือธรรมชาติบางอย่าง ตัวเอกจึงเข้าไปปรึกษาผู้ช่วยถึงสาเหตุของการเสียชีวิตดังกล่าว ซึ่งสถานะที่เปลี่ยนไป ก็ทำให้ความสัมพันธ์แตกต่างกันด้วย โดยในภาพยนตร์เกาหลี ตัวเอกและผู้ช่วยเพิ่งรู้จักกัน ทำให้ความสัมพันธ์ในช่วงแรกไม่ค่อยราบรื่นนัก เนื่องมาจากความหยابคายและไม่เป็นมิตรของผู้ช่วย ทว่าต่อมาก็เกิดการเรียนรู้และเข้าใจซึ่งกันและกัน

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เกาหลีจะปรับเปลี่ยนลักษณะของตัวละครรองหลายต่อหลายอย่าง แต่ก็ยังคงให้ตัวละครนี้มีความคิดและทัศนคติบางอย่างเหมือนตัวละครรองในนวนิยาย นั่นคือเป็นคนที่มีความคิดแปลกแยก มีพฤติกรรมที่น่ารังเกียจ หยابคาย ไม่เป็นมิตร แต่ในส่วนลึกภายในจิตใจแล้วก็ยังคงเป็นคนที่จิตใจดีงาม เพียงแต่ไม่ค่อยแสดงออกเท่านั้น คล้ายคลึงกับในนวนิยายที่มีเหตุให้คิดได้ว่า สาเหตุที่ตัวละครแสดงพฤติกรรมที่หยابคายออกมา ก็เพื่อที่จะปกปิดความรู้สึกนึกคิดบางอย่างไม่ให้คนอื่นล่วงรู้

ในขณะที่ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ปรับเปลี่ยนเพียงรูปลักษณ์และความสัมพันธ์กับตัวละครเอก ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* กลับปรับเปลี่ยนทั้งรูปลักษณ์ ความสัมพันธ์ รวมถึงบุคลิกนิสัยทั้งหมด คงไว้แค่เพียงชื่อและสถานะที่เป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือตัวละครเอกเท่านั้น

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงให้ตัวละครรองชื่อ ทาคายามะ ริวจิ เหมือนในนวนิยาย แต่มีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอก โดยในนวนิยาย ทาคายามะมีอายุไล่เลี่ยกับอาซากาวา รูปร่างหน้าตาไม่ค่อยดีนัก ทว่าในภาพยนตร์ ทาคายามะน่าจะมีอายุมากกว่า คือประมาณ 35 - 40 รูปร่างหน้าตาดี ไร้หนวดเคราพอประมาณ ดูสง่างามมีฐานะ ถึงกระนั้นก็ยังคงให้ทาคายามะเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย เพียงแต่ไม่ได้บอกรายละเอียดว่าสอนอยู่ที่คณะใดเหมือนในนวนิยาย

ส่วนความคิดที่คนคิดก็ปรับเปลี่ยนจากคนที่มีความคิดสุดโต่ง หยาบคาย ชัดแย้งในตัวเองสูง เป็นคนที่สุภาพเรียบร้อย สุขุมรอบคอบ ดูน่าเชื่อถือสมเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 4.17 : ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ *Ringu*

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ *Ringu* ยังได้ปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครรองด้วย กล่าวคือ เปลี่ยนจากความสัมพันธ์แบบเพื่อน เป็นแบบอดีตคู่สามีภรรยา ที่มีลูกด้วยกันหนึ่งคน ซึ่งการปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ดังกล่าว นอกจากจะเป็นการรวบรัดตัดทอนตัวละครแล้ว ยังทำให้ภาพยนตร์สามารถเล่นประเด็นความขัดแย้งภายในครอบครัว ซึ่งส่งผลให้เรื่องราวน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วย กล่าวคือ ในนวนิยาย ตัวละครเอกอยู่ในครอบครัวที่มีพ่อแม่ลูก ส่วนตัวละครรองเป็นเพียงเพื่อนสนิทกัน ทว่าในภาพยนตร์ *Ringu* ได้รวบรัดให้ตัวละครเอกและตัวละครรองเป็นครอบครัวเดียวกัน แต่แยกทางกัน ซึ่งทำให้เรื่องราวน่าสนใจมากขึ้น

เนื่องจากภาพยนตร์ *Ringu* ได้เพิ่มเติมเรื่องราวความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเข้ามา ทำให้ตัวละครรองมีบุคลิกลักษณะเพิ่มขึ้นไปอีก คือเป็นคนที่ยังคงรักและห่วงใยภรรยาและลูกเสมอ แม้ต้องแยกทางกันก็ตาม อย่างตอนที่ทาคายามะมาที่บ้านอาซาคาว่า ทาคายามะก็ถามถึงโยอิชิลูกของเขาและเธอเป็นอันดับแรก หรือเมื่อเห็นอาซาคาว่ากลับบ้านดึก เขาก็เป็นห่วงว่าโยอิชิจะอยู่คนเดียวได้หรือเปล่า แต่ก็มีช่วงหนึ่งที่ทาคายามะและอาซาคาว่าทะเลาะกัน เนื่องจากอาซาคาว่ารู้สึกสิ้นหวัง คิดว่าตัวเองคงไม่มีชีวิตรอดจากคำสาป จึงฝากฝังให้เขาช่วยดูแลโยอิชิแทน ทว่าทาคายามะกลับไม่พอใจทำที่ดังกล่าว และได้หลุดปากออกมาว่า “เราคงจะตายไปด้วยกันทั้ง 3 คนนี่แหละ” และ “เราไม่น่ามีลูกเลย” แม้เหตุการณ์นี้จะบ่งบอกถึงความบาดหมางในอดีตระหว่างเขาทั้งสองคน ถึงกระนั้นทาคายามะก็ยังช่วยเหลืออาซาคาว่าอย่างเต็มใจและสุดความสามารถ ซึ่งแสดงถึงความผูกพันที่ยังมีให้กันอยู่

ส่วนหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ที่แม้จะดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* โดยตรง แต่กลับมีเพียงความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเท่านั้นที่ยังคงเหมือนในภาพยนตร์ ส่วนลักษณะอื่นๆ ของตัวละคร บ้างก็เหมือนในนวนิยาย บ้างก็ปรับเปลี่ยนใหม่

หนังสือการ์ตูนยังคงให้ตัวละครรองชื่อ ทาคายามะ ริวจิ แต่มีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ จากผู้ชายไว้หนวดเครา ดูภูมิฐาน น่าเชื่อถือ อย่างในภาพยนตร์ เป็นผู้ชายหน้าตาเกลี้ยงเกลา ดูอ่อนเยาว์ลงอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งอาจเป็นเพราะการ์ตูนใช้ลายเส้นง่ายๆ จึงทำให้ตัวละครดูเด็กลง อย่างไรก็ตาม แม้หน้าตาจะคล้ายวัยรุ่น แต่ก็ยังคงเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเหมือนเดิม นอกจากนี้ การ์ตูนยังคงให้ทาคายามะเป็นคนที่มีความคิดสุดโต่ง ไม่เป็นมิตรมากนัก แต่ก็ลดทอนความรุนแรงให้น้อยกว่าในนวนิยาย เช่น ไม่มีการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่ทาคายามะไปข่มขืนนักศึกษาสาวคนหนึ่ง



ภาพที่ 4.18 : ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*

ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างทาคายามะกับอาซาคาว่า ก็ยังคงไว้เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น คือมีความสัมพันธ์เป็นอดีตสามีภรรยา ที่มีลูกด้วยกันหนึ่งคน ซึ่งแม้จะแยกกันอยู่ แต่ทาคายามะก็ยังเป็นห่วงเป็นใยภรรยาและลูกเสมอ แต่ก็มี การตัดทอนเรื่องราวที่บ่งบอกถึงความบาดหมางในอดีตออก กล่าวคือ ในภาพยนตร์ ตอนที่อาซาคาว่ารู้สึกสิ้นหวัง คิดว่าตัวเองจะต้องเสียชีวิตจากคำสาปในวิดีโอเธอก็ฝากฝังให้ทาคายามะดูแลลูกต่อไป แต่ทาคายามะกลับไม่พอใจเท่าที่ดังกล่าวจึงระเบิดอารมณ์ออกมา ซึ่งเหตุการณ์นี้น่าจะบ่งบอกถึงความบาดหมางในอดีตระหว่างพวกเขาทั้งสองคน แต่ในหนังสือการ์ตูน ในเหตุการณ์เดียวกัน ทาคายามะไม่ได้แสดงความโกรธเคืองใดๆ แต่กลับมาปลอบโยนอาซาคาว่าแทน

เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็มีการปรับเปลี่ยนลักษณะอื่นๆ ของตัวละครรอง แต่ยังคงความสัมพันธ์ในครอบครัวเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนชื่อตัวละครให้เป็นแบบตะวันตก คือใช้ชื่อว่า โนอาห์ มีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 30 ปี เหมือนเดิม แต่แตกต่างกันตรงที่มีหน้าตาเหมือนคนตะวันตก ไว้หนวดเคราหยาบๆ แต่งกายในชุดลำลอง ไม่เรียบร้อยมากนัก ขณะที่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นจะไว้หนวดเคราเรียบร้อย แต่งกายสุภาพดูน่าเชื่อถือมากกว่า นอกจากนี้ ด้วยสภาพอากาศที่หนาวจัด ประกอบกับมีฝนตลอดเวลา ทำให้ตัวละครตัวนี้ต้องสวมชุดที่ดูรุ่มร่าม ซึ่งประกอบด้วยชุดลำลอง เสื้อกันหนาวตัวใหญ่ แล้วทับด้วยชุดกันฝนอีกที จึงดูไม่เรียบร้อยและไม่ทะมัดทะแมงเท่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.19 : โนอาห์ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ได้ปรับเปลี่ยนอาชีพของตัวละครรอง จากอาจารย์มหาวิทยาลัย เป็นคนที่ทำงานเกี่ยวกับภาพถ่าย รวมถึงเปลี่ยนบุคลิกจากคนที่ดูสุขุมเรียบร้อย เป็นคนที่ไม่ค่อยจริงจังกับชีวิตมากนัก ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ยังคงสถานะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครรองไว้เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่เป็นลักษณะของอดีตคนรักมากกว่าอดีตสามีภรรยา เห็นได้จากตอนที่โนอาห์สารภาพกับลูก เขาบอกว่าที่ตอนนั้นทิ้งลูกไป ก็เพราะเขาคิดว่าตัวเองยังเด็ก ไม่น่าจะเป็นพ่อที่ดีได้ ซึ่งคำสารภาพดังกล่าวน่าจะสะท้อนถึงความสัมพันธ์ในอดีตระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครรองที่เป็นไปในลักษณะที่ฉาบฉวย อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ขบเน้นความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกได้มากกว่า เห็นได้จากการที่โนอาห์ยังเป็นห่วงเป็นใย ฝ้าติดตามและถ่ายรูปของลูกเก็บไว้อยู่เสมอ และเห็นได้อย่างชัดเจนในตอนที่โนอาห์บอกกับลูกว่า เขายังอยากที่จะกลับมาทำหน้าที่พ่ออีกครั้ง

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังสะท้อนความบาดหมางในอดีต ผ่านเหตุการณ์ในปัจจุบันเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่นำเสนอในลักษณะที่ต่างกัน โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่นนำเสนอตอนที่อาซาคาวารู้สึกสิ้นหวังกับชีวิต ดังที่กล่าวไปแล้วในข้างต้น ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

นำเสนอในตอนที่เราจะไม่พอใจที่โนอาห์ไม่เชื่อเรื่องวิดีโอคำสาป ประกอบกับเห็นว่าโนอาห์กำลังมีคนรักใหม่ เราเชลกับโนอาห์จึงมีปากเสียงกันอย่างรุนแรง โดยตอนหนึ่งเรเชลได้กล่าวโทษว่า เขาไม่เคยทำอะไรสำเร็จเลยในชีวิต และบอกให้โตเป็นผู้ใหญ่เสียที ซึ่งน่าจะสะท้อนถึงความสัมพันธ์ในอดีตที่ไม่ค่อยราบรื่นเท่าไรนัก

สำหรับละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ภาพยนตร์สั้น *Rings* และการ์ตูนสั้น *Sadako* ไม่ได้ให้ ทาคายามะ ริวจิ เป็นตัวละครรองเหมือนในนวนิยายหรือภาพยนตร์ *Ringu* ทว่ามีการปรับเปลี่ยนบทบาทตัวละครใหม่ โดยในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ได้สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครรองจากทาคายามะเป็นโยชิโนะ ซึ่งตัวละครที่ชื่อโยชิโนะในนวนิยายกับละคร แม้จะเป็นเพื่อนร่วมงานของอาซาคาว่าเหมือนกัน แต่ก็มีรูปลักษณ์และบุคลิกลักษณะแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ ในนวนิยาย โยชิโนะมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชาย น่าจะมีอายุใกล้เคียงกับอาซาคาว่าคือ 30 - 35 ปี โยชิโนะเข้ามาช่วยเหลืออาซาคาว่า เพราะอาซาคาว่าร้องขอด้วยเหตุจำเป็นจริงๆ ส่วนในละคร โยชิโนะมีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง อายุประมาณ 20 - 25 ปี อาซามาช่วยเหลืออาซาคาว่าด้วยตัวเอง นอกจากนี้ยังแอบชอบอาซาคาว่าอยู่ด้วย



ภาพที่ 4.20 : โยชิโนะ ตัวละครรอง ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ส่วนตัวละครที่ชื่อ ทาคายามะ ริวจิ ในละครโทรทัศน์ แม้จะเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลืออาซาคาว่าเหมือนเดิม แต่ก็มีปรับเปลี่ยนบทบาทลง นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์และลักษณะนิสัยด้วย คือมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชาย อายุประมาณ 30 ปี แต่มีรูปร่างหน้าตาดีกว่าที่บรรยายไว้ในนวนิยายมาก ส่วนบุคลิกลักษณะก็เปลี่ยนไปเป็นคนที่ดีกลับ ไม่น่าไว้ใจ ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ในบางครั้ง มีลักษณะของตัวละครที่เป็นตัวร้าย เนื่องจากทาคายามะในละครโทรทัศน์เป็นลูกชายของตัวร้ายหรือชะตะโกะ ทำให้ชะตะโกะถ่ายทอดความเคียดแค้นชิงชังมาสู่

ทาคายามะได้ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างโทยามะกับชะตะโกะ ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งจะมีการอธิบายเพิ่มเติมในบทที่ 5



ภาพที่ 4.21 : ทาคายามะ ริวจิ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ส่วนตัวละครรองในภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ก็เป็นไปในลักษณะเดียวกันกับตัวละครเอก คือมีการปรับเปลี่ยนเป็นตัวละครใหม่ที่ไม่ใช่ในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น เนื่องจากภาพยนตร์สั้น *Rings* เป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อบอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งเท่านั้น โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครรองชื่อ เอ็ดดี้ มีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายอยู่ในวัยเรียน อายุประมาณ 20 ปี ไขมันสั้น มีหนวดเคราหยาบๆ แต่งกายด้วยชุดลำลองธรรมดาเหมือนวัยรุ่นทั่วไป



ภาพที่ 4.22 : เอ็ดดี้ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์สั้น *Rings*

เอ็ดดี้ เป็นเพื่อนของเจค ตัวละครเอกของเรื่อง แต่ภาพยนตร์ไม่ได้บอกเล่าว่ากำลังศึกษาอยู่หรือมีอาชีพการงานอะไร เอ็ดดี้เป็นคนที่อยากรู้อยากลอง และยอมให้คนอื่นเข้ามาเสี่ยงชีวิตเพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากลองของตน กล่าวคือ เอ็ดดี้เหมือนเป็นหัวหน้ากลุ่มที่มีการเวียนดูวิดีโอคำสาปกันเป็นทอดๆ เขาเคยสัมผัสประสบการณ์หลอนจากการดูวิดีโอคำสาปจนถึงวันที่ 6 ทว่าเขาก็ยังอยากรู้อต่อว่า จะเป็นอย่างไร ถ้าเราลองจนถึงกำหนดเส้นตาย 7 วัน และเมื่อเจคเข้า

มาร่วมกลุ่ม เอ็ดดี้ก็เลยให้เจคดูวิดีโอคำสาป และบอกให้เขาบันทึกสิ่งที่ตัวเองเห็นไว้ในวิดีโอ ตลอดเวลา โดยไม่ยอมเตือนว่าจะเกิดอะไรขึ้นหลังจากดู จะเห็นได้ว่าตัวละครนี้ไม่ได้ดัดแปลงมาจากตัวละครใดในนวนิยายหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นจึงไม่สามารถวิเคราะห์ที่เทียบเคียงเหมือน การดัดแปลงอื่นๆ ได้

ในขณะที่เรื่องราวในนวนิยาย ภาพยนตร์ การ์ตูน และละครโทรทัศน์ มีตัวละครรองในการ ดำเนินเรื่อง ทว่าในการ์ตูนสั้น Sadako กลับตัดทอนตัวละครนี้ออกไป เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็น การ์ตูนสั้น อีกทั้งบอกเล่าเรื่องราวของชะตะโกะเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงมีชะตะโกะเป็นตัวละครเด่นอยู่ ตัวเดียว ส่วนตัวละครอื่นๆ แม้จะมีส่วนในการดำเนินเรื่องบ้าง แต่ก็ไม่เด่นพอที่จะเป็นตัวละครรอง ของเรื่อง

ตารางที่ 4.2 : เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะตัวละครรอง ในนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ กับตัวบทที่มี นวนิยายเป็นต้นฉบับ

ตัวละครรอง	ชื่อ	บุคลิกลักษณะและประวัติความเป็นมา							
		ชาย	อายุ 30 - 35	อายุ 35 - 40	เป็นเพื่อน ตัวเอก	เพิ่งรู้จัก ตัวเอก	อดีตคนรัก ของตัวเอก	สุดโต่ง ไม่เป็นมิตร	สูญม
นวนิยาย	ทาคายามะ ริวจิ	✓	✓		✓			✓	
ละครโทรทัศน์	ทาคายามะ ริวจิ	✓	✓			✓		✓	
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น	ทาคายามะ ริวจิ	✓		✓			✓		✓
หนังสือการ์ตูน	ทาคายามะ ริวจิ	✓	✓				✓	✓	
ภาพยนตร์เกาหลี	ยอล ซอย	✓	✓			✓		✓	
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	โนอาห์	✓	✓				✓		

หมายเหตุ ทาคายามะ ริวจิ ในละครโทรทัศน์ ไม่ได้เป็นตัวละครรองในละครโทรทัศน์ แต่ก็สามารถเทียบเคียงกับ ตัวละครรองในตัวบทอื่นได้ ส่วนภาพยนตร์สั้น Rings และการ์ตูนสั้น Sadako ดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่ แตกต่างออกไป ทำให้ไม่สามารถนำมาเทียบเคียงได้

จากตารางจะเห็นได้ว่า การดัดแปลงตัวละครองมีลักษณะที่หลากหลายกว่าตัวละครเอกมาก โดยเฉพาะความสัมพันธ์กับตัวละครเอก ที่เป็นทั้งเพื่อน คนที่เพิ่งรู้จัก หรือเป็นอดีตคนรักกัน มีเพียงเพศของตัวละครเท่านั้นที่ยังคงเป็นเพศชายเหมือนเดิม

3.3 ตัวร้าย : เปลี่ยนจากคนที่มีพลังเหนือธรรมชาติเป็นภูตผีปีศาจเต็มตัว

ตัวร้ายในเรื่อง “ริง” ในภาพจำของบุคคลทั่วไปมีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง ผอมยาว สวมชุดสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจที่มีความน่ากลัวสยดสยอง ทว่าในนวนิยายต้นฉบับ กลับไม่ได้อยู่ในลักษณะดังกล่าว ตัวร้ายเป็นเพียงมนุษย์ผู้หนึ่งที่มีพลังเหนือธรรมชาติเท่านั้น

ในนวนิยาย ริง *คำสาป/มรณะ* ตัวละครที่เป็นตัวร้ายของเรื่องชื่อ ยามะมูระ ซะตะโกะ อายุประมาณ 18 ปี มีรูปลักษณ์เป็นกะเทยที่มีรูปร่างหน้าตาสะสวยกว่าผู้หญิงทั่วไป โดยมีเต้านมอวัยวะเพศหญิง ช่องคลอด แต่ไม่มีมดลูก และมีลูกอัณฑะงอกติดอยู่ตรงอวัยวะเพศ ส่วนการแต่งกาย นวนิยายไม่ได้บรรยายถึงเสื้อผ้าการแต่งกายของซะตะโกะเลย แต่ถ้าสังเกตจากลักษณะนิสัยที่เป็นคนสุภาพไม่ค่อยยุ่งกับใคร เธอก็น่าจะแต่งกายเรียบร้อย

ซะตะโกะเป็นผู้ที่มีพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเป็นลูกของ ยามะมูระ ชิสีโกะ ผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ กับ อิคูมะ เฮฮะชิโร่ นักวิจัยเกี่ยวกับพลังจิต ซะตะโกะเป็นคนฉลาด มีไหวพริบ แต่มีปัญหาด้านบุคลิกภาพซะตะโกะมีความเคียดแค้นสาธารณชนอย่างมาก เนื่องจากชิสีโกะแม่ของซะตะโกะถูกสาธารณชนรุมประณามว่าเป็นคนโกหกหลอกลวง เพราะไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นได้ว่าเธอเป็นผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งส่งผลให้ชิสีโกะกลายเป็นโรคประสาทและกระโดดปล่องภูเขาไฟฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา ส่วนอิคูมะผู้จัดการทดลองก็ป่วยเป็นวัณโรค ต้องเข้ารักษาตัวที่สถานพยาบาล ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ซะตะโกะมีปมที่เกลียดชังสาธารณชนอย่างมหาศาล

หลังจากชิสีโกะเสียชีวิต ซะตะโกะก็ไปอยู่ในคณะละครฮิโตะที่โตเกียว โดยตอนที่อยู่ในคณะละคร เธอได้ลองใช้พลังพิเศษของตัวเอง และพบว่าพลังดังกล่าวสามารถถ่ายทอดเข้าสู่โทรทัศน์ โดยทำให้โทรทัศน์เปิดขึ้นมาทุกๆ ที่ไม่ได้เสียบปลั๊ก นอกจากนี้ยังสามารถใช้พลังในการฆ่าคนได้อีกด้วย กล่าวคือ ตอนที่เธอถ่ายทอดพลังเข้าสู่โทรทัศน์ มีชายคนหนึ่งมาเห็นแล้วไปเล่าให้ ชิเงะโมริ ผู้ก่อตั้งคณะฟัง ชิเงะโมริมีท่าทีสนใจ แต่ด้วยความมั่นใจ เขาจึงประกาศกับทุกคนว่าจะบุกไปที่คอนโดของซะตะโกะ จากนั้นก็ไม่มีใครรู้ว่าเขาไปจริงหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ในวันถัดมา ชิเงะโมริ

กลับเปลี่ยนไปเป็นคนละคน และหัวใจวายเสียชีวิตในที่สุด ส่วนชะตะโกะก็ลาออกจากคณะละคร ไป แม้นวนิยายจะไม่ได้บอกเล่าว่าชะตะโกะทำให้ชิเงะโมริเสียชีวิตได้อย่างไร แต่ก็ทำให้สงสัยได้ว่าชะตะโกะน่าจะใช้พลังจัดการกับชิเงะโมริ

หลังจากชะตะโกะลาออกจากคณะละคร เธอก็กลับมาเยี่ยมมิคุมะที่สถานพยาบาล แต่แล้ววันหนึ่ง ชะตะโกะถูก นางาโอะโจทาโร่ ผู้ติดเชื้อใช้ทริพิษคนสุดท้ายในญี่ปุ่น ช่มชืดและจับทิ้งลงบ่อน้ำ จากนั้นพลังเหนือธรรมชาติและความเคียดแค้นของเธอก็มีต่อสาธารณชน ก็ผสานเข้ากับ ความอาฆาตของไวรัสใช้ทริพิษที่ถูกมนุษย์ทำลายจนเกือบจะสูญพันธุ์ ก่อเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ ซึ่งอยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป โดยใครที่เปิดดูก็จะเสียชีวิตภายใน 7 วัน เว้นแต่จะแก้คำสาป โดยการถือปวีติโอให้คนอื่นดูต่อไป

จะเห็นได้ว่า รูปลักษณ์ของตัวร้ายในนวนิยายเป็นเพียงคนธรรมดาที่มีพลังเหนือธรรมชาติ แต่เมื่อมีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Ringu* ภาพยนตร์ก็ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวร้ายเสียใหม่ จนกลายเป็นภาพจำของคนทั่วโลก

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงให้ตัวร้ายชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ อายุประมาณ 18 ปี แต่ได้ปรับเปลี่ยนเพศจากกะเทยเป็นผู้หญิงปกติ ส่วนรูปร่างหน้าตาของชะตะโกะ ในนวนิยายนำเสนอในลักษณะของมนุษย์ปกติ เป็นกะเทยที่เหมือนผู้หญิงรูปร่างหน้าตาดี ส่วนในภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนให้ชะตะโกะอยู่ลักษณะของภูตผีปีศาจที่แสดงถึงความน่ากลัวสยดสยอง โดยเป็นผีผู้หญิง มีผมยาวรุงรังปิดใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังมีการนำเสนอรูปลักษณ์ในวัยเด็กในช่วงสั้นๆ โดยเป็นเด็กอายุประมาณ 7 ปี ซึ่งอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจเช่นกัน



ภาพที่ 4.23 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในภาพยนตร์ *Ringu*

สาเหตุของการปรับเปลี่ยนเพศของตัวร้ายจากกะเทยเป็นผู้หญิง น่าจะเป็นเพราะการบอกเล่าว่าชะตะโกะเป็นกะเทยมีความซับซ้อนและยุ่งยากเกินไป เนื่องจากต้องมีการอธิบายเพิ่มเติมว่าเป็นเพราะเหตุใด และส่งผลต่อเรื่องราวอย่างไร ซึ่งในนวนิยายบอกเล่าว่า การที่ชะตะโกะเป็นกะเทย ทำให้เธอไม่สามารถมีลูกได้ เธอจึงให้กำเนิดลูกออกมาในรูปแบบอื่น คือเป็นวิตีโศคำสาป จะเห็นได้ว่า การใส่คำอธิบายดังกล่าวลงไป จะทำให้เรื่องราวมีความซับซ้อนเกินความจำเป็น และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของชะตะโกะจากคนธรรมดาเป็นภูตผีปีศาจ ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนลักษณะอื่นๆ ให้สอดคล้องกับความคุ้นชินของผู้ชม ซึ่งภูตผีปีศาจที่เป็นผู้หญิงก็น่าจะทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินมากกว่าภูตผีปีศาจที่เป็นกะเทย

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงให้ชะตะโกะมีความเคียดแค้นต่อสาธารณชน เนื่องมาจากเหตุการณ์ที่ชีสึโกะแม่ของชะตะโกะถูกสาธารณชนรุมประณามว่าเป็นคนโกหกหลอกลวง แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ในช่วงนี้เล็กน้อย โดยในนวนิยาย ชีสึโกะไม่สามารถพิสูจน์ว่าตัวเองมีพลังจิตได้ และไม่มีใครเสียชีวิตจากการทดลอง ส่วนในภาพยนตร์ ชีสึโกะสามารถพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ แต่ก็ยังถูกรุมประณาม และก็มีคนเสียชีวิตจากพลังของชะตะโกะ ทำให้ผู้คนกล่าวหาชีสึโกะอีกว่าเธอเป็นปีศาจร้าย จากนั้นก็ดำเนินเรื่องเหมือนนวนิยาย คือชีสึโกะกลายเป็นโรคประสาทและฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา

ภาพยนตร์ได้ตัดทอนเรื่องราวตอนที่ชะตะโกะอยู่ในคณะละครฮิโซ จึงไม่มีการบอกเล่าถึงการเสียชีวิตของชีเงะโมริด้วย นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนเรื่องราวตอนที่ชะตะโกะเสียชีวิตด้วย โดยในนวนิยาย ชะตะโกะถูกนางาโอะหมอบระจำสถานพยาบาลข่มขืนแล้วจับทิ้งลงบ่อน้ำ ส่วนภาพยนตร์ ชะตะโกะถูกอิคูมะพ่อของตัวเองทำร้ายแล้วจับทิ้งลงบ่อน้ำ โดยไม่ได้อธิบายเหตุจูงใจว่าอิคูมะฆ่าเธอด้วยสาเหตุใด อีกทั้งยังมีการบอกเล่าเพิ่มเติมว่าชะตะโกะกับอิคูมะอาจไม่ใช่พ่อลูกกันจริงๆ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ภาพยนตร์ยังคงไว้เหมือนในนวนิยายคือ สุตท้ายชะตะโกะต้องถูกจับทิ้งลงบ่อน้ำ จากนั้นพลังอำนาจของเธอก็ได้กลายเป็นคำสาปที่ฝังอยู่ในม้วนวิดีโอ

ภาพยนตร์ได้ตัดทอนเรื่องราวที่เกี่ยวกับใช้ทรพิษออก โดยในนวนิยายบอกเล่าว่า ตัวร้ายถูกแพทย์หนุ่มซึ่งเป็นคนที่ติดเชื่อใช้ทรพิษคนสุดท้ายในญี่ปุ่นข่มขืนแล้วจับทิ้งลงบ่อน้ำ ความอาฆาตแค้นของเชื้อไวรัส และพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้ายจึงรวมตัวกันแปรเปลี่ยนเป็นสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่ที่อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป ส่วนในภาพยนตร์บอกเล่าแค่เพียงว่าวิดีโอคำสาปเกิดจากพลังของความเคียดแค้นของชะตะโกะเท่านั้น ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ก็ยังคงเนื้อหาของคำสาปที่ว่า ใครเปิดดูก็จะเสียชีวิตภายใน 7 วัน เว้นแต่จะแก้คำสาปโดยการถือปวีวิดีโอให้คนอื่นดู

การปรับเปลี่ยนที่สำคัญในภาพยนตร์ *Ringu* ซึ่งกลายเป็นภาพจำของเรื่องราวเกี่ยวกับ “ริง” ทั้งหมด คือการปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ตอนที่เหยื่อเสียชีวิต ในนวนิยาย ผู้ที่ดูวิดีโอคำสาปเสียชีวิตด้วยความเจ็บปวดทุกข์ทรมานที่เกิดขึ้นภายในร่างกาย แต่ในภาพยนตร์ ได้ปรับเปลี่ยนให้ผู้ดูวิดีโอคำสาปเสียชีวิตจากการตามมาเอาชีวิตของชะตะโกะ กล่าวคือ ตอนที่เหยื่อถึงกำหนดเส้นตาย โทรทัศน์ในห้องก็จะเปิดขึ้นมาเอง โดยมีภาพของชะตะโกะกำลังปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำปรากฏในจอ จากนั้นชะตะโกะก็คลานออกมาจากจอโทรทัศน์ แล้วเข้ามาเอาชีวิตผู้ที่ดูวิดีโอคำสาป ซึ่งรูปลักษณะชะตะโกะที่ปรากฏก็อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ คือเป็นผู้หญิง ผมยาวปิดใบหน้า สวมชุดสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ

ด้วยเหตุที่รูปลักษณะของตัวร้ายในภาพยนตร์ *Ringu* กลายเป็นภาพจำของผู้ชม ทำให้การดัดแปลงต่อๆ มา ยังคงรูปลักษณะดังกล่าวไว้ ไม่ว่าจะดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และ *Rings* เพียงแต่มีการบอกเล่าประวัติของตัวร้ายแตกต่างกันไป

ในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ยังคงให้ตัวร้ายชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ โดยมีรูปลักษณะที่ถอดแบบมาจากภาพยนตร์ *Ringu* ทั้งหมด คืออยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ทว่าการ์ตูนก็มีการดัดแปลงรูปลักษณะมาจากนวนิยายด้วย คือเป็นผู้หญิงหน้าตาสะสวย อยู่ในลักษณะของมนุษย์ธรรมดา เพียงแต่ไม่บอกเล่าว่าเธอเป็นกะเทยที่มีสองเพศ ส่วนประวัติความเป็นมาของตัวร้ายก็เป็นการผสมผสานจากทั้งในภาพยนตร์ *Ringu* และนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยเรื่องราวที่ยังคงไว้ตามภาพยนตร์คือ เหตุการณ์ที่ชะตะโกะใช้พลังทำร้ายคนเสียชีวิต ในตอนที่ชิสึโกะทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ส่วนเรื่องราวที่คงไว้ตามนวนิยายคือ เหตุการณ์ที่ชะตะโกะถูกนางาโอะจับทิ้งลงในบ่อน้ำ เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนเล็กน้อย โดยในนวนิยาย นางาโอะหลงใหลในความงามของชะตะโกะ เขาจึงเข้าไปชมขึ้นแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ แต่ในหนังสือการ์ตูน นางาโอะถูกอิคุมะร้องขอให้จัดการชะตะโกะ เนื่องจากเห็นว่าเธอเป็นตัวอันตราย นางาโอะจึงทำตามคำร้องนั้นโดยไม่ได้มีการชมขึ้นแต่อย่างใด



ภาพที่ 4.24 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*

ทำนองเดียวกับหนังสือการ์ตูน ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ก็ถอดแบบบุคลิกของตัวร้ายที่อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจมาจากภาพยนตร์ *Ringu* และก็มี การปรับเปลี่ยนประวัติความเป็นมาของตัวร้ายเช่นกัน

ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ยังคงให้ตัวร้ายชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ โดยมีบุคลิกที่เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* คือเป็นผู้หญิงที่อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ส่วนประวัติความเป็นมาของชะตะโกะ ละครโทรทัศน์กลับดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มากกว่า แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนไปพอสมควร โดยในนวนิยาย หลังจากที่แม่ของชะตะโกะฆ่าตัวตาย ชะตะโกะได้เข้าไปเป็นนักแสดงในคณะละครฮิโตะ แต่หลังจากที่ทำให้ผู้ก่อตั้งคณะเสียชีวิต เธอก็ลาออกมาแล้วกลับไปเยี่ยมพ่อที่ป่วยเป็นวัณโรคที่สถานพยาบาล ส่วนในละครโทรทัศน์ เมื่อชะตะโกะเข้าคณะละคร เธอก็ถูกคนในคณะหลอกให้ใช้พลังจิตเพื่อปล้นเงิน ซึ่งทำให้คนถือเงินเสียชีวิต จากนั้นชะตะโกะก็มีความรักกับคนในคณะ และตามคนรักที่ป่วยเป็นโรคปอดมาอยู่ที่สถานพักฟื้น อย่างไรก็ตาม ละครก็ยังคงให้ชะตะโกะถูกนางาโอะ หมอที่ประจำอยู่ในสถานพยาบาลข่มขืนแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำเหมือนเดิม



ภาพที่ 4.25 : ยามะมูระ ซะตะโกะ ตัวร้าย ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ละครโทรทัศน์ยังคงเรื่องราวการก่อกำเนิดของวิดีโอคำสาปเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* กล่าวคือ หลังจากที่ซะตะโกะเสียชีวิต พลังของเธอได้แปรเปลี่ยนมาเป็นคำสาปที่ฝังอยู่ในม้วนวิดีโอ โดยไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับไวรัสใช้ทรพิษหรือสิ่งมีชีวิตรูปแบบใหม่แต่อย่างใด แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนผลจากคำสาปและวิธีแก้คำสาป โดยในภาพยนตร์ *Ringu* ผู้ที่ดูวิดีโอจะต้องเสียชีวิต ภายใน 7 วัน เว้นแต่จะแก้คำสาปโดยการถือป้ายวิดีโอแล้วให้คนอื่นดูอีกหนึ่งม้วน ส่วนในละครโทรทัศน์ ผู้ที่ดูวิดีโอจะเสียชีวิตภายใน 13 วัน เว้นแต่จะแก้คำสาปโดยการถือป้ายวิดีโออีก 2 ม้วน แล้วให้คนอื่นอีก 2 คนดู นอกจากนี้ยังมีเนื้อหามบางส่วนที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรล ฟันธุ์ อากรรพ์* ด้วย ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ต่อไปในบทที่ 5

ส่วนภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* มีการปรับเปลี่ยนชื่อตัวละครให้เป็นแบบเกาหลี คือใช้ชื่อว่า ปาร์ก อึนซอ โดยยังคงรูปลักษณ์เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น คือเป็นผู้หญิงผมยาว ในชุดคลุมสีขาว อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ แต่ก็ยังคงรูปลักษณ์ในนวนิยายไว้ด้วย คือให้ตัวร้าย เป็นกะเทย ซึ่งอยู่ในลักษณะของมนุษย์ปกติ



ภาพที่ 4.26 : ปาร์ก อึนซอ ตัวร้าย ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ภาพยนตร์เกาหลีมีการปรับเปลี่ยนประวัติของตัวร้าย แต่ยังคงโครงเรื่องหลักไว้ โดยยังคงให้ตัวร้ายเป็นผู้มีพลังเหนือธรรมชาติ และมีปมเกลียดชังสาธารณชน อันเนื่องมาจากเหตุการณ์ที่แม่ของเธอฆ่าตัวตายเพราะถูกสาธารณชนกล่าวหาว่าเป็นพวกโกหกหลอกลวง โดยภาพยนตร์เกาหลีเปลี่ยนจากกระโดดปล่องภูเขาไฟ เป็นกระโดดหน้าผาฆ่าตัวตายแทน ส่วนเหตุการณ์หลังจากนั้น ภาพยนตร์เกาหลีได้ดัดแปลงมาจากนวนิยาย คือยังคงให้ตัวร้ายไปทำงานในเมือง แต่เปลี่ยนจากนักแสดงในคณะละคร เป็นทำงานที่ไนต์คลับ ซึ่งตอนที่ทำงานก็มีผู้ชายคนหนึ่งเสียชีวิตด้วยพลังจิตของตัวร้ายเช่นกัน เพียงแต่มีรายละเอียดที่แตกต่างกัน โดยในนวนิยายผู้ก่อตั้งคณะละครบุกไปที่ห้องของตัวร้าย แล้วก็เสียชีวิตในวันรุ่งขึ้น ส่วนในภาพยนตร์เกาหลี สมาชิกในไนต์คลับคนหนึ่งแอบดูตัวร้ายอาบน้ำ จากนั้นเขาก็เสียชีวิตทันที

ส่วนเหตุการณ์ตอนที่ตัวร้ายเสียชีวิต ก็ยังคงดัดแปลงมาจากนวนิยายเช่นกัน แต่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเล็กน้อย โดยในนวนิยาย ตัวร้ายถูกหมอประจำสถานพยาบาลข่มขืนแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ส่วนในภาพยนตร์เกาหลี ตัวร้ายมีความสัมพันธ์กับชายผู้เป็นลูกพี่ลูกน้องโดยสมยอม แต่ก็ยังคงเนื้อหาที่สำคัญไว้ คือเมื่อเขารู้ว่าตัวร้ายเป็นกะเทย เขาก็จับตัวร้ายทิ้งลงในบ่อน้ำ จากนั้นพลังของตัวร้ายก็กลายเป็นคำสาปที่มาฉีกอยู่ในม้วนวิดีโอ ในนวนิยายบอกเล่าว่า สาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดวิดีโอคำสาปคือความอาฆาตแค้นของเชื้อใช้ทรพิษ ซึ่งในภาพยนตร์เกาหลีก็มีการพูดถึงใช้ทรพิษเช่นกัน กล่าวคือ ให้ตัวร้ายมีความสัมพันธ์กับคนที่ติดเชื้อใช้ทรพิษเหมือนในนวนิยาย แต่ภาพยนตร์เกาหลีกลับไม่มีการอธิบายว่าใช้ทรพิษส่งผลให้เกิดวิดีโอคำสาปอย่างไร แต่ผลจากคำสาปก็ยังคงเหมือนเดิม คือทำให้ผู้ที่เปิดดูเสียชีวิตภายใน 7 วัน เว้นแต่จะแก้คำสาปโดยการถือปวีวิดีโอ อย่างไรก็ตาม ตอนที่เหยื่อเสียชีวิต ภาพยนตร์เกาหลีได้ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยยังคงให้ตัวร้ายคลานออกมาจากโทรทัศน์แล้วเขามาเอาชีวิตของผู้ที่ดูวิดีโอ

ในขณะที่การดัดแปลงนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ยังคงเค้าโครงประวัติของตัวร้ายไว้บ้างพอสมควร แต่เมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* กลับปรับเปลี่ยนประวัติของตัวร้ายจนแทบไม่เหลือเค้าโครงเดิมเลย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีการปรับเปลี่ยนชื่อตัวละครให้เป็นแบบตะวันตก คือใช้ชื่อ ซามาร่า มอร์แกน ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้ตัวร้ายเสียชีวิตตั้งแต่เด็ก ดังนั้นจึงมีการตัดทอนรูปลักษณะวัยผู้ใหญ่ออก แต่ยังคงรูปลักษณะวัยเด็กไว้ โดยอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะเป็นเด็กผู้หญิงที่เหมือนถูก

พลังชั่วร้ายบางอย่างเข้าสิงมากกว่า สังเกตได้จากผิวที่ซีดจนเห็นเส้นเลือด อย่างไรก็ตาม ในตอนที่มาเอาชีวิตเหยื่อ ตัวร้ายก็ปรากฏกายออกมาในลักษณะที่เป็นภูตผีปีศาจเต็มตัวเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.27 : ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนประวัติของตัวร้ายจนแทบไม่เหลือเค้าโครงเดิม โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวร้ายมีพลังเหนือธรรมชาติเหมือนกับผู้เป็นแม่ และมีความเกลียดชังสาธารณชนอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ที่แม่ของตนถูกรุมประณามจากผู้คน หลังจากนั้นตัวร้ายก็ถูกพ่อของตัวเองทำร้ายแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวร้ายเป็นเด็กผู้หญิงที่ถูกรับมาเลี้ยง และมีพลังเหนือธรรมชาติมาแต่กำเนิด โดยพลังดังกล่าวก็นำพาความเลวร้ายมาสู่ผู้คนรอบข้าง ทำให้แม่บุญธรรมของตัวร้ายตัดสินใจฆ่าเธอโดยการจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ความชั่วร้ายของตัวร้ายเกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ที่แม่เธอถูกกล่าวหา ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ความชั่วร้ายนั้นติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ยังคงเหมือนกันคือการก่อกำเนิดและผลของวิดิโอคำสาปกล่าวคือ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงให้พลังอำนาจของตัวร้ายแปรเปลี่ยนเป็นคำสาปที่มาผนึกอยู่ในม้วนวิดิโอ โดยทำให้ผู้ที่เปิดดูเสียชีวิตภายใน 7 วันเว้นแต่จะแก้คำสาปโดยการก๊อปปี้วิดิโออีกม้วนให้คนอื่นดู ถ้าใครไม่ทำตามก็จะถูกตัวร้ายซึ่งคลานออกมาจากจอโทรทัศน์เข้ามาเอาชีวิต

ส่วนภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ก็ยังคง ชื่อ รูปลักษณ์ และบุคลิกลักษณะของตัวร้าย เหมือนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* แต่เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง *Rings* เป็นภาพยนตร์สั้น จึงไม่มีการบอกเล่าถึงประวัติความเป็นมาของตัวร้าย อย่างไรก็ตาม ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และ *The Ring Two* ดังนั้นจึงสามารถอ้างอิงประวัติของตัวร้ายได้จากภาพยนตร์สองเรื่องดังกล่าว



ภาพที่ 4.28 : ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์สั้น *Rings*

ดังที่กล่าวไปในข้างต้นว่า การ์ตูนสั้น *Sadako* บอกเล่าเรื่องราวช่วงหนึ่งในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ดังนั้นตัวละครแต่ละตัวจึงมีการสับเปลี่ยนบทบาทกัน ไม่เหมือนในนวนิยาย ตัวร้ายก็เช่นกัน กล่าวคือ ในนวนิยายมีชะตะโกะเป็นตัวร้าย เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวตอนที่ผู้คนเป็นฝ่ายถูกรักษาจากพลังของชะตะโกะ ส่วนในการ์ตูนได้สับเปลี่ยนให้สาธารณชนเป็นตัวร้ายแทน เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวตอนที่ชะตะโกะเป็นฝ่ายถูกรักษาจากสาธารณชน ซึ่งในการ์ตูนสั้น *Sadako* ก็ยังคงบุคลิกลักษณะของตัวละครเหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* คือเป็นกะเทยที่มีรูปร่างหน้าตาดีเหมือนผู้หญิง



ภาพที่ 4.29 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น *Sadako*

สาธารณชนเป็นตัวละครที่เป็นตัวร้ายของเรื่อง ประกอบด้วยสื่อมวลชนและนักวิชาการต่างๆ โดยกลุ่มคนดังกล่าวพยายามโจมตีงานวิจัยเรื่องพลังจิตของอิคูมะ ว่าน่าสงสัยและลวงโลก อิคูมะจึงจัดการทดลองเพื่อพิสูจน์ถึงการดำรงอยู่ของพลังจิต โดยใช้ชิสึโกะเป็นตัวทดลอง แต่เนื่องจากผู้คนที่เข้ามาสังเกตการณ์มาด้วยความคิดที่เป็นอคติ อยากรเห็นการทดลองล้มเหลว ทำให้พลังของชิสึโกะถูกขัดขวาง จนไม่สามารถพิสูจน์ให้เห็นจริงได้ เหล่าสื่อมวลชนและนักวิชาการจึง

รุมประณามว่าเป็นการโกหกหลอกลวง ส่งผลให้ชีสโกะสติเลอะเลือนและฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา ส่วนนิกุมะก็ป่วยเป็นวัณโรคและต้องเข้ารักษาตัวที่โรงพยาบาล ซึ่งเหตุการณ์นี้ก็กลายเป็นปมที่ทำให้ชะตะโกะมีความเคียดแค้นสาธาณชน

ตารางที่ 4.3 : เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะตัวร้าย ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* กับตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ

ตัวร้าย		บุคลิกลักษณะและประวัติความเป็นมา							
	ชื่อ	กะเทย	หญิง	เป็นคนที่มีพลังพิเศษ	เป็นผู้หญิงผมยว	ถูกแพทย์หนุ่มฆ่า	ถูกคนรักฆ่า	ถูกพ่อฆ่า	ถูกแม่ฆ่า
นวนิยาย	ยามะมูระ ชะตะโกะ	✓		✓		✓			
ละครโทรทัศน์	ยามะมูระ ชะตะโกะ		✓	✓	✓	✓			
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น	ยามะมูระ ชะตะโกะ		✓	✓	✓			✓	
หนังสือการ์ตูน	ยามะมูระ ชะตะโกะ		✓	✓	✓			✓	
ภาพยนตร์เกาหลี	ปาร์ก อินซอ	✓		✓	✓		✓		
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ซามาร่า มอร์แกน		✓	✓	✓				✓
ภาพยนตร์สั้นฮอลลีวูด	ซามาร่า มอร์แกน		✓	✓	✓				✓

หมายเหตุ การ์ตูนสั้น *Sadako* ดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่เป็นตัวร้ายที่แตกต่างออกไป ทำให้ไม่สามารถนำมาเทียบเคียงได้

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นต้นฉบับ มีการปรับเปลี่ยนให้ตัวร้ายมีลักษณะเป็นภูตผีปีศาจเต็มตัว และส่วนใหญ่ก็มีการปรับเปลี่ยนเพศจากกะเทยเป็นผู้หญิงด้วย ขณะที่ผู้ที่เป็นต้นเหตุของการเสียชีวิตจะแตกต่างกันไป ทั้งถูกฆ่าโดยแพทย์หนุ่ม คนรัก พ่อ และแม่

4. แก่นเรื่อง : สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์เป็นหลัก

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ล้วนแล้วแต่มีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เป็นหลัก โดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความกลัว แต่ก็ก็มีรายละเอียดที่แตกต่างกันไป ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

4.1 ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์

“ความกลัวอันเป็นธาตุแท้ที่แฝงอยู่ในสัญชาตญาณมนุษย์ทุกคน” (ทาเคยามะ ริวจิ ใน นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 152)

ข้อความข้างต้นเป็นคำพูดของ ทาเคยามะ ริวจิ ตัวละครรองซึ่งสามารถสะท้อนเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ได้อย่างครบถ้วน นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ โดยชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ผลักดันให้มนุษย์ทำทุกวิถีทางเพื่อเอาชีวิตรอด” นวนิยายนำเสนอแก่นเรื่องดังกล่าวผ่านการดำเนินเอาชีวิตรอดจากวิบัติโศกของอาชาคาวา โดยหลังจากที่อาชาคาวาได้ดูวิดีโอคำสาป เขาก็กลัวว่าตัวเองจะต้องเสียชีวิต จึงไปร้องขอให้ทาเคยามะช่วย แม้ตอนแรกจะไม่ต้องการให้ทาเคยามะดูวิดีโอคำสาปเพราะเห็นว่ามันอันตราย แต่เมื่อพิจารณาแล้วว่าตัวเองได้ประโยชน์ อีกทั้งคิดว่าถ้าคนอย่างทาเคยามะตายไปก็คงไม่มีใครสนใจ อาชาคาวาก็ยอมให้ทาเคยามะเข้ามาเสี่ยงชีวิตด้วยการให้เขาดูวิดีโอคำสาป นอกจากนี้ การดำเนินเรื่องเพื่อเอาชีวิตรอดยังเห็นได้อย่างชัดเจนในตอนท้าย เมื่ออาชาคาวารู้ว่าวิธีแก้คำสาปคือการกอบกู้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดู เขาก็ยอมให้พ่อตาเมียยายดูวิดีโอคำสาปต่อเพื่อช่วยภรรยาและลูกของตนเอง อีกทั้งยังเป็นการปล่อยให้วิดีโอคำสาปแพร่กระจายต่อไป แม้จะคาดเดาได้ว่าวิดีโอชิ้นนี้อาจส่งผลร้ายต่ออนาคตของโลก แต่เขาก็ไม่สนใจ อาชาคาวามีความกลัวว่าตัวเองอาจจะสูญเสียชีวิตหรือคนที่ตนรักไป ทำให้เขายอมเอาคนอื่นเข้ามาเสี่ยงชีวิตด้วย โดยไม่สนใจว่าเขาจะเป็นอย่างไร ซึ่งความคิดและการกระทำดังกล่าวของตัวละครก็สะท้อนถึงแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี

เมื่อเปรียบเทียบแก่นเรื่องในสื่อต่างๆ ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* พบว่าการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* น่าจะยังคงแก่นเรื่องที่คล้ายคลึงกับนวนิยายมากที่สุด เพียงแต่นำมาให้เฉพาะเจาะจงมากขึ้นกว่าเดิมเท่านั้น

“ความกลัวความตายเป็นสัญชาตญาณพื้นฐาน ยากที่จะเพิกเฉยได้” (ชอย ในภาพยนตร์
The Ring Virus)

ภาพยนตร์เรื่อง *The Ring Virus* มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์ แต่ไม่ได้เป็นความกลัวโดยทั่วไปเหมือนในนวนิยาย ทว่าเฉพาะเจาะจงไปที่ความกลัวความตาย โดยชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวความตายเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์” เห็นได้จากความรู้สึกหวาดกลัวของเด็กคนหนึ่งหลังจากได้ดูวิดีโอคำสาป ซึ่งเขาได้ถ่ายทอดความรู้สึกดังกล่าวผ่านข้อความในเพจเจอร์ว่า “เราไม่น่าดูมันเลย” หรือความรู้สึกหวาดกลัวของซอนจู ซึ่งเกิดจากการที่เธอรู้ตัวว่าตัวเองจะต้องเสียชีวิตในไม่ช้าหลังจากดูวิดีโอ นอกจากนี้ ความหวาดกลัวความตายของซอนจูยังเห็นได้ชัดเจนในตอนที่เราร้องขอให้เพื่อนร่วมงานช่วย ซอนจูร้องขอให้เพื่อนร่วมงานช่วยหาข้อมูล แต่เขาอดอดไม่อย่างทำซอนจูจึงแสดงความไม่พอใจออกมา และบอกด้วยความโกรธเกรี้ยวว่าตัวเองมีชีวิตเหลืออีกแค่ 2 วันเท่านั้น

ในขณะที่ภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* แม้จะเป็นการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ มีโครงเรื่องต่างจากในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แต่ภาพยนตร์สั้น *Rings* ก็ยังคงแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์เหมือนในนวนิยาย โดยสะท้อนผ่านท่าทีของตัวละครต่างๆ ที่แสดงความหวาดกลัวต่อบางสิ่งบางอย่างที่เกิดจากการดูวิดีโอคำสาป เจลลองดีโดยการดูวิดีโอคำสาป แต่เมื่อภาพหลอนเริ่มปรากฏชัดขึ้นเรื่อยๆ เขาก็รู้สึกหวาดกลัวและพยายามหาคนมาดูต่อเพื่อแก้คำสาป ทิมมีถูกวางตัวให้เป็นคนที่จะต้องดูวิดีโอต่อจากเจค แม้ตอนตอนแรกเขาจะอยากลองเช่นกัน แต่เมื่อเห็นเจคเหมือนกลายเป็นคนเสียสติ เขาก็ไม่อยากจะดูมันอีกต่อไป หรือแม้แต่เ็ดดีซึ่งเป็นหัวใจในเรื่องนี้ แม้ว่าเขาต้องการรู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นถ้าถึงกำหนดเส้นตาย 7 วัน แต่เขาก็ไม่กล้าไปถึงจุดนั้น และหยุดไว้ในวันที่ 6

4.2 ความกลัวเป็นบ่อเกิดของข่าวลือ

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เกาหลียังคงแก่นเรื่องไว้เหมือนในนวนิยาย ทว่าในการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์ฮอลลีวูด และหนังสือการ์ตูน แม้จะยังคงแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์ไว้ แต่ก็มีปรับเปลี่ยนไปนำเสนอในคนละแง่มุม

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์เหมือนนวนิยาย ทว่ามีปรับเปลี่ยนไปนำเสนอในคนละแง่มุมกัน โดยในนวนิยายชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณ

พื้นฐาน ที่ผลักดันมนุษย์ให้เอาตัวรอด” ส่วนในภาพยนตร์ ซีซีให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นบ่อเกิดของข่าวลืออันเลวร้าย” สอดคล้องกับบทสนทนาตอนหนึ่งของทาคายามะที่ว่า

“อะไรก็ตามที่ทำให้ทุกคนรู้สึกกลัวหรือเป็นกังวล มันก็จะกลายเป็นข่าวลือและเริ่มแพร่กระจายออกไป” (ทาคายามะ ริวจิ ในภาพยนตร์ *Ringu*)

ซึ่งเรื่องราวภาพยนตร์ *Ringu* ก็สามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “ความกลัวผลักดันให้มนุษย์พร้อมที่จะแพร่กระจายข่าวลืออันเลวร้ายเสมอ” เห็นได้จากการต่อยอดถึงข่าวลือที่มาจากความกลัวในฉากต่างๆ ตั้งแต่การพูดคุยระหว่างโทโมโกะกับเพื่อนตอนเปิดเรื่อง ที่พูดคุยกันถึงข่าวลือเรื่องวิดีโอคำสาปที่ใครดูแล้วจะต้องตายภายใน 7 วัน ฉากที่อาสาคว่ำกำลังทำข่าวเกี่ยวกับข่าวลือดังกล่าว โดยการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนที่ได้ยินมาว่ามีคนเสียชีวิตจากการดูวิดีโอ หรือแม้แต่การสนทนาระหว่างเพื่อนนักเรียนถึงการเสียชีวิตของโทโมโกะ ก็ทำให้เกิดข่าวลือว่าเธอเสียชีวิตจากวิดีโอคำสาป นอกจากนี้ จุดเริ่มต้นที่นำไปสู่การฆ่าตัวตายของซีซีโกะ ก็มาจากการปล่อยข่าวลือว่าเธอมีพลังพิเศษ มากไปกว่านั้น ยังสามารถวิเคราะห์ตีความได้ว่า การแก้คำสาปโดยการถือปวีวิดีโอแล้วให้คนอื่นดูต่อ ก็เปรียบเสมือนกับการแพร่ข่าวลืออันเลวร้ายออกไปอย่างไม่สิ้นสุด

ส่วนหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* ก็ยังคงมีแก่นเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ คือเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวที่เป็นบ่อเกิดของข่าวลือ โดยซีซีให้เห็นว่า “ความกลัวผลักดันให้มนุษย์เผยแพร่เรื่องราวหรือข่าวลืออันเลวร้ายเสมอ” ซึ่งสาเหตุที่ทำให้หนังสือการ์ตูนมีแก่นเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ เป็นเพราะหนังสือการ์ตูนดัดแปลงโครงเรื่องส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ เช่น มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับข่าวลือเรื่องวิดีโอคำสาป และสามารถตีความได้เหมือนในภาพยนตร์ว่า การแก้คำสาปโดยการถือปวีวิดีโอแล้วให้คนอื่นดู ก็เปรียบได้กับการบอกเล่าข่าวลืออันเลวร้ายต่อไปไม่สิ้นสุด ดังนั้นจึงมีแก่นเรื่องไม่ต่างกัน

4.3 สื่อคือสิ่งชั่วร้าย

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* จะยังคงบอกเล่าเรื่องราวการแพร่กระจายข่าวลือของมนุษย์เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะปรับเปลี่ยนเน้นย้ำที่ความชั่วร้ายของสื่อที่แพร่กระจายข่าวมากกว่า คือซีซีให้เห็นว่า “สื่อคือสิ่งที่ชั่วร้าย” เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอแง่มุมต่างๆ ที่เกี่ยวกับสื่อ เช่น เรเชลมีอาชีพเป็นนักข่าว โนอาห์ทำงาน

เกี่ยวกับภาพถ่าย การนำเสนอภาพของโทรทัศน์ในลักษณะที่ลึกลับน่ากลัวหลายต่อหลายครั้ง และแสดงให้เห็นความชั่วร้ายของสื่อ อย่างการที่หนังสือพิมพ์เผยแพร่เรื่องราวอันเลวร้ายที่เกิดในคอกม้ามอร์แกน เช่นการเสียชีวิตของม้าในคอก หรือการที่แอนนาเจ้าของคอกมาฆ่าตัวตาย นอกจากนี้ ม้วนวิดีโอคำสาปก็เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่เผยแพร่ความเลวร้ายไปสู่คนอื่นเช่นกัน จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอภาพของสื่อในลักษณะชั่วร้าย ซึ่งริชาร์ดตัวละครในเรื่อง ก็ได้วิพากษ์สื่อที่มีลักษณะดังกล่าวในตอนหนึ่งว่า

“พวกนักข่าวชอบเอาเรื่องที่เลวร้ายของคนอื่นไปยึดเยียดให้คนทั้งโลกได้รับรู้ไม่ต่างไปกับการแพร่กระจายของเชื้อโรคร้าย” (ริชาร์ด มอร์แกน ในภาพยนตร์ *The Ring*)

4.4 ความเกลียดชังให้กำเนิดความเกลียดชัง

ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ยังคงแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ ทว่ามีการปรับเปลี่ยนไปนำเสนอคนละแง่มุม โดยในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์ ทว่าในละครโทรทัศน์เป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความเกลียดชังของมนุษย์ โดยชี้ให้เห็นว่า “ความเกลียดชังให้กำเนิดความเกลียดชัง” เห็นได้จากการถ่ายทอดความเกลียดชังของตัวละคร ทั้งของชะตะโกะและคนทั่วไป ชะตะโกะมีความเกลียดชังต่อผู้คน จึงพยายามแก้แค้นโดยการสร้างวิดีโอคำสาป ซึ่งทำให้คนที่เปิดดูเสียชีวิตภายใน 13 วัน วิธีแก้คือต้องก๊อปปี้ให้คนอื่นดูต่ออีก 2 ม้วน การเกิดขึ้นของวิดีโอคำสาปส่งผลให้คนในสังคมรู้สึกหวาดระแวงไม่เป็นมิตรต่อกัน เพราะกลัวว่าจะมีคนหลอกให้ดูวิดีโอดังกล่าว และสุดท้ายก็จะลงเอยด้วยความเกลียดชังกันอย่างรุนแรง นอกจากนี้ ชะตะโกะก็ยังถ่ายทอดความเกลียดชังให้กับทาเคยามะ ลูกของเธอทาเคยามะดำเนินแผนการแก้แค้นสังคมต่อจากชะตะโกะ โดยการนำไวรัสริงมาเพาะพันธุ์เพื่อเตรียมแพร่กระจายสู่ผู้คน จะเห็นได้ว่า ชะตะโกะถ่ายทอดความเกลียดชังออกมาเป็นวิดีโอคำสาป ซึ่งทำให้คนหวาดระแวงซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังถ่ายทอดความเกลียดชังให้กับทาเคยามะ ซึ่งส่งผลให้เขามีความเกลียดชังต่อสังคมด้วย ดังนั้นละครโทรทัศน์เรื่องนี้จึงสะท้อนถึงแก่นเรื่องที่ว่า “ความเกลียดชังให้กำเนิดความเกลียดชัง”

4.5 ความทุกข์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต

การ์ตูนสั้น *Sadako* มีการปรับเปลี่ยนแก่นเรื่อง จากที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ เป็นสะท้อนถึงธรรมชาติของชีวิตที่เกี่ยวกับความทุกข์ของมนุษย์ ซึ่งสาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนก็เนื่องมาจากการ์ตูนบอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งในนวนิยายเท่านั้น โดยเป็นช่วงที่ชะตะโกะต้องประสบเคราะห์กรรมต่างๆ นานาในชีวิต ทำให้แก่นเรื่องเปลี่ยนมาเกี่ยวข้องกับชีวิตของชะตะโกะแทน โดยการ์ตูนได้ชี้ให้เห็นว่า “ความทุกข์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต” ซึ่งสะท้อนผ่านความทุกข์ทรมานที่ชะตะโกะต้องเผชิญในทุกช่วงชีวิต ตั้งแต่วัยเด็กที่ต้องเจ็บปวดใจกับเหตุการณ์ที่แม่ของเธอฆ่าตัวตายเนื่องจากถูกกล่าวหาว่าร้าย หน้าซ้ำพ่อของเธอก็ต้องออกจากงานและป่วยเป็นวัณโรค และเมื่อชะตะโกะโตขึ้น เธอก็ต้องทุกข์ทรมานกับความรักที่เป็นไปไม่ได้ เนื่องจากเธอเป็นผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ อีกทั้งยังเป็นกะเทยด้วย นอกจากนี้ ในช่วงสุดท้ายของชีวิต ชะตะโกะก็ยังมีรู้สึกเจ็บปวดจากการที่เธอถูกชายคนหนึ่งข่มขืนและจับทิ้งลงในบ่อน้ำจะเห็นได้ว่า การ์ตูนเรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมานที่ชะตะโกะต้องเผชิญในทุกช่วงชีวิตดังนั้นจึงสามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “ความทุกข์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต”

ตารางที่ 4.4 : เปรียบเทียบแก่นเรื่อง ระหว่างนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* กับตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ

แก่นเรื่อง	ความกลัว		สื่อ	ความเกลียด	ความทุกข์
	เป็นสัญลักษณ์ของมนุษย์	เป็นปฏิกิริยาของชาวสื่อ	สื่อคือสิ่งชั่วร้าย	ความเกลียดซึ่งใจกำเนิดความเกลียดซึ่ง	ความทุกข์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต
นวนิยาย	√				
ละครโทรทัศน์				√	
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น		√			
หนังสือการ์ตูน		√			
ภาพยนตร์เกาหลี	√				
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด			√		
ภาพยนตร์สั้นฮอลลีวูด	√				
การ์ตูนสั้น <i>Sadako</i>					√

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่ดัดแปลงส่วนใหญ่มีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงความกลัวของมนุษย์ เหมือนในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ ต้นฉบับ ถึงกระนั้นก็มีรายละเอียดที่แตกต่างกันบ้าง ยกตัวอย่างเช่น ในนวนิยายจะชี้ให้เห็นว่าความกลัวเป็นสัญชาตญาณหลักของมนุษย์ ส่วนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* จะชี้ให้เห็นว่าความกลัวเป็นป่อเกิดของข่าวลือ

5. ฉาก

5.1 เวลา

ตัวบทที่มีนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ เป็นต้นฉบับ ยังคงใช้ช่วงเวลาในอดีตเหมือนในนวนิยาย แต่มีการปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันให้ทันสมัยขึ้น ปรับเปลี่ยนระยะเวลาให้สั้นลง

ช่วงเวลาในปัจจุบัน : ปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น

ช่วงเวลาในปัจจุบันในนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ คือช่วงที่อาชาคาว่าและทาคายามะสืบหาวิธีแก้คำสาป โดยในนวนิยายไม่ได้ระบุไว้ว่าอยู่ในช่วงเวลาใดจึงต้องสังเกตจากบริบทแวดล้อม อย่างการใช้โทรศัพท์บ้านและโทรศัพท์สาธารณะในการติดต่อสื่อสาร หรือสังเกตจากวันเดือนปีเกิด และเวลาเสียชีวิตของตัวละคร ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ช่วงเวลาในปัจจุบันน่าจะอยู่ประมาณปี 1989

นวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ ได้ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Ringu* เมื่อปี 1998 ซึ่งห่างจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นในนวนิยายถึง 9 ปี ดังนั้นจึงต้องปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันให้มีความทันสมัยมากขึ้น เพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยภาพยนตร์ *Ringu* ได้ปรับเปลี่ยนช่วงเวลาปัจจุบันให้ใกล้เคียงกับปีที่ภาพยนตร์เข้าฉายคือปี 1998 และเมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu* เป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาป/มรณะ ภาคหนึ่ง* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ก็ยังคงช่วงเวลาปัจจุบันไว้เหมือนเดิมคือประมาณปี 1998 - 1999 ส่วนละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* แม้จะไม่ได้ดัดแปลงจากภาพยนตร์ *Ringu* แต่ก็มีมีการปรับเปลี่ยนให้มีความทันสมัยขึ้นเช่นกัน คืออยู่ในปี 1999 ซึ่งตรงกับช่วงที่ละครออกอากาศ โดยความแตกต่างระหว่างยุคสมัย เห็นได้อย่างชัดเจนจากการติดต่อสื่อสาร โดยในนวนิยายตัวละครยังใช้ตู้โทรศัพท์สาธารณะ แต่ในภาพยนตร์ ละคร และหนังสือการ์ตูน มีการใช้โทรศัพท์มือถือแล้ว

ส่วนช่วงเวลาในปัจจุบันของภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และภาพยนตร์สั้น *Rings* ก็มีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นมาอีก เนื่องจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* เข้าฉายในปี 2002 หลังจากที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเข้าฉาย 4 ปี จึงมีการปรับเปลี่ยนช่วงเวลาปัจจุบันเป็นปี 2002 ส่วนในภาพยนตร์สั้น *Rings* น่าจะอยู่ในช่วงปี 2002 - 2005 เพราะบอกเล่าเรื่องราวหลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ *The Ring* ซึ่งความแตกต่างต่างระหว่างยุคสมัยก็เห็นได้จากการสืบหาข้อมูล กล่าวคือในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการสืบหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตด้วย

อย่างไรก็ตาม สำหรับการดูสั้น *Sadako* กลับปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันให้ย้อนไปในอดีต เนื่องจากการดูสั้นเรื่องนี้ดัดแปลงมาจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตของนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ดังนั้นช่วงเวลาปัจจุบันของการดูจึงเป็นช่วงเวลาในอดีตของนวนิยาย ทำให้ต้องเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาในปัจจุบันของการดูกับช่วงเวลาในอดีตของนวนิยาย ซึ่งพบว่าการดูยังคงดำเนินเรื่องในช่วงเวลาเดิมคืออยู่ในทศวรรษที่ 1940 - 1960

ช่วงเวลาในอดีต : คงไว้เหมือนเดิม

ช่วงเวลาในอดีตของนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* คือช่วงที่ชะตะโกะและชิสึโกะมีชีวิตอยู่ ซึ่งอยู่ในทศวรรษที่ 1940 - 1960 และเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายไปเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ก็พบว่าการดัดแปลงต่างๆ ยังคงช่วงเวลาในอดีตไว้เหมือนเดิม คืออยู่ในทศวรรษที่ 1940 - 1960 เว้นแต่การ์ตูนสั้น *Sadako* และภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ที่ตัดทอนช่วงเวลาในอดีตออกไป เนื่องจากการดู *Sadako* ดัดแปลงมาจากช่วงเวลาในอดีตของนวนิยายอยู่แล้วดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น จึงไม่มีการบอกเล่าถึงช่วงเวลาในอดีตซ้ำอีก ส่วนภาพยนตร์สั้น *Rings* เป็นเรื่องราวที่แต่งเพิ่มเติมขึ้นมาบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเพียงสั้นๆ เท่านั้น จึงไม่มีการบอกเล่าถึงช่วงเวลาในอดีตเช่นกัน

ระยะเวลา : ปรับลดลง

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีการระบุวันเวลาไว้อย่างชัดเจน นับตั้งแต่การเสียชีวิตของเด็ก 4 คน ในตอนเริ่มเรื่องคือ วันที่ 5 กันยายน จนถึงการเสียชีวิตของทาคายามะในตอนจบเรื่องคือ วันที่ 21 ตุลาคม ดังนั้นนวนิยายเรื่องนี้จึงใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง 47 วัน แต่เมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์ *Ringu* กลับปรับลดระยะเวลาลงเหลือเพียง 18 วัน ซึ่งการ

ดัดแปลงต่อมาๆ ทั้งหนังสือการ์ตูน ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ยังคงระยะเวลาในการดำเนินเรื่องใกล้เคียงกับภาพยนตร์ *Ringu* คือประมาณครึ่งเดือน ส่วนการดัดแปลงที่บอกเล่าเรื่องราวเพียงช่วงเวลาหนึ่งๆ อย่างในการ์ตูนสั้น *Sadako* และภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ก็มีการปรับเปลี่ยนแตกต่างกันไป

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *Sadako* ดัดแปลงมาจากตอนหนึ่งในนวนิยาย *คำสาปมรณะ* ดังนั้นระยะเวลาในการดำเนินเรื่องจึงแตกต่างกัน โดยการ์ตูนดัดแปลงมาเฉพาะเรื่องราวตอนที่ชะตะโกะยังมีชีวิตอยู่ ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเสียชีวิตด้วยวัย 18 ปี ดังนั้นการ์ตูนเรื่องนี้จึงระยะเวลาในการดำเนินประมาณ 18 ปี

ส่วนภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* เป็นภาพยนตร์แต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่ในช่วงเวลาหนึ่งเพียงสั้นๆ คือตั้งแต่ตัวละครดูดีโอคำสาป จนถึงกำหนดเส้นตายคือวันที่ 7 ดังนั้นระยะเวลาในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ 7 วัน

5.2 สถานที่

ด้วยเหตุที่เรื่อง “ริง” ดำเนินเรื่องราวที่มีความลึกลับสยองขวัญ ดังนั้นจึงมีการเล่นกับพื้นที่โดยการใช้อวกที่เป็นพื้นที่จำกัด อย่างบ่อน้ำและภายในห้อง เพื่อขับเน้นความอึดอัดคับแคบ ไร้ทางออก ซึ่งสามารถเสริมบรรยายกาศอันน่ากลัวสยองขวัญได้เป็นอย่างดี

ฉากสถานที่แคบ : บ่อน้ำ

นอกจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จะดำเนินเรื่องราวที่เต็มไปด้วยความลึกลับน่ากลัวแล้ว ฉากต่างๆ โดยเฉพาะฉากสำคัญของเรื่อง ก็ขับเน้นความลึกลับน่ากลัวเช่นกัน นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ได้ใช้ฉากบ่อน้ำเพื่อดำเนินเรื่องราวในจุดวิกฤตของเรื่อง เนื่องจากบ่อน้ำมีพื้นที่คับแคบและปกคลุมด้วยความมืดมิด จึงสามารถสร้างบรรยากาศของความสยองขวัญได้อย่างเต็มที่ ซึ่งความสยองขวัญน่ากลัวนี้เองก็ทำบ่อน้ำกลายเป็นฉากที่เป็นสัญลักษณ์ของเรื่อง “ริง” นอกจากนี้บ่อน้ำก็ยังเป็นฉากที่สื่อถึงชื่อเรื่อง “ริง” ด้วย กล่าวคือ ลักษณะของบ่อน้ำที่เป็นวงกลมก็เหมือนวงแหวนตามชื่อเรื่อง

บ่อน้ำเป็นสถานที่อาชาคาว่าลงไปมกระดูชชะตะโกะขึ้นมาเพื่อบำเพ็ญกุศล ตั้งอยู่ตรงใต้
 ภูบ้านพักที่อาชาคาว่าเคยเข้าพักและได้ดูวิถีโศค้ำสาป ในอดีตบริเวณนี้เคยมีบ้านร้างและ
 สถานพยาบาลตั้งอยู่ใกล้ๆ บ่อน้ำก่อขึ้นมาจากพื้นด้วยหินซ้อนทับกันเป็นตารางหยาบๆ ด้านบน
 ปิดทับไว้ด้วยฝาคอนกรีต มีต้นหญ้าออกเงยขึ้นรกรงรังจากช่องว่างระหว่างก้อนหินและจากรอย
 แตกของคอนกรีต มีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 1 เมตร ลึก 4 - 5 เมตร ระยะห่างระหว่างขอบบ่อ
 กับพื้นใต้ถุนกว้างเพียง 50 เซนติเมตร นวนิยายได้บรรยายความรู้สึกประหลาดประหลาดของ
 อาชาคาว่าตอนที่เขาเปิดบ่อออกมาว่า

“กลิ่นอับชื้นปะปนกับไอน้ำลอยขึ้นมาจากเบื้องล่าง บรรยากาศ ณ จุดนั้นเข้มข้นจนรู้สึกได้ว่า
 แค่เพียงปล่อยมือนิดเดียวจะถูกดูดกลืนเข้าไป” (นวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* หน้า 215)

“พอดวงตาเริ่มชินกับความมืด ก็เริ่มเห็นตะไคร่น้ำซึ่งปกคลุมผนังด้านในบ่อชัดเจนขึ้น บน
 ผนังหินได้แสงสีส้มของไฟ ฉายให้เห็นเป็นรูปตากลมปากกลอยผุดขึ้นมา เมื่อจับจ้องมองอยู่
 เช่นนั้นนานๆ ลวดลายบนพื้นหินก็จะกลายเป็นภาพใบหน้าบูดเปื่อยของคนใกล้ตายที่กำลังร่ำ
 ร้องอย่างทุกขุทรมาน เหล่าดวงวิญญาณนับไม่ถ้วนล่องลอยกระเพื่อมไหวดุจดั่งสาหร่าย
 ทะเล พวกเขายื่นมือไขว่คว้าหาทางออก” (นวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* หน้า 217)

และเมื่ออาชาคาว่าลงไปใบบ่อ นวนิยายก็ได้บรรยายด้วยความน่ากลัวของขวัญว่า

“จังหวะนั่นเอง ดินนี้มึนๆ ได้พื้นน้ำก็อ่อนตัววบ ดูดเท้าของเขาจมลงไป อาชาคาว่าเกาะเชื้อไว้
 รู้สึกราวกับมีมือมากมายโผล่จากใต้ดินดูดลากร่างของตนให้จมลง เขาแตกตื่นจนแทบเสียดสี
 ผนังบ่อปีบริดจากทุกด้าน พลางส่ายยิ้มขู่ที่ไม่มีทางหนีไปได้หรอก” (นวนิยาย ริง *คำสาป/
 มรณะ* หน้า 221-222)

จะเห็นได้ว่าฉากบ่อน้ำเป็นฉากสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็นฉากที่ใช้บอกเล่าเหตุการณ์
 ในช่วงที่เป็นจุดวิกฤต ซึ่งนวนิยายก็ได้ใช้ฉากนี้ช่วยขับเน้นความน่ากลัวของขวัญของเรื่องราวให้
 มากยิ่งขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย จึงยังคง
 ฉากบ่อน้ำไว้เป็นฉากสำคัญของเรื่องเหมือนเดิม โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเพียงเล็กน้อย
 เท่านั้น

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงมีฉากบ่อน้ำเหมือนในนวนิยาย แต่ไม่มีการบอกเล่าว่าแต่เดิม
 บริเวณนี้เคยเป็นอะไรมาก่อน ถึงกระนั้นปัจจุบันบ่อน้ำก็ตั้งอยู่ตรงใต้ภูบ้านพักเหมือนกัน แม้ฉาก
 บ่อน้ำภาพยนตร์จะดูลึกลับน่ากลัว แต่ก็ไม่ได้ให้ความรู้สึกอึดอัดเท่าในนวนิยาย เนื่องจากใต้ถุน
 ที่ตั้งของบ่อน้ำมีเพดานสูง และพื้นที่กว้างพอสมควร ส่วนบ่อน้ำก็มีขนาดใหญ่กว่า

เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2- 3 เมตร โดยสาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนจากบ่อน้ำ ก็อาจเป็นเพราะข้อจำกัดในการจัดหาสถานที่ เนื่องจากผู้สร้างภาพยนตร์ไม่สามารถหาสถานที่ที่ลึกกลับสยองขวัญเหมือนในนวนิยายได้ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ก็ได้เพิ่มเติมความน่ากลัวบางอย่างเข้าไปแทน กล่าวคือ ให้ตัวละครเจอเล็บของชะงะโกะติดอยู่ตรงผนังบ่อ ซึ่งให้ความรู้สึกสยองขวัญว่า ตอนที่ชะงะโกะถูกทิ้งลงมาในบ่อ เธอยังไม่เสียชีวิต และพยายามตะเกียกตะกายขึ้นไป



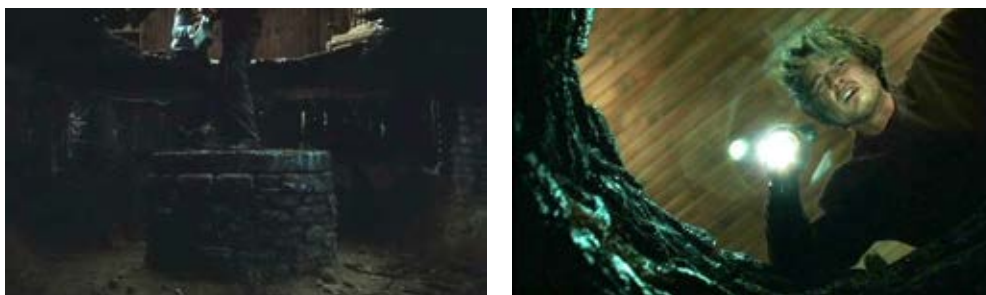
ภาพที่ 4.30 : ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *Ringu*

ส่วนหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* แม้จะถอดแบบฉากบ่อน้ำมาจากภาพยนตร์ *Ringu* แทบทุกประการ คือมีบ่อน้ำขนาดใหญ่อยู่ข้างใต้ของใต้ถุนสูง แต่ภาพยนตร์เกาหลีปรับเปลี่ยนจากใต้ถุนบ้านพัก เป็นใต้ถุนอาคารขนาดใหญ่ นอกจากนี้ยังมีบอกเล่าเพิ่มเติมว่า บริเวณนี้แต่เดิมเคยเป็นสถานพยาบาลมาก่อน ซึ่งสอดคล้องกับฉากบ่อน้ำในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เพียงแต่ภาพยนตร์เกาหลีไม่ได้บอกเล่าว่าบ้านร้างอยู่ใกล้ๆ เท่านั้น



ภาพที่ 4.31 : ฉากบ่อน้ำ ในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*

ขณะเดียวกัน ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็ยังคงฉากนี้เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* คือเป็นบ่อน้ำที่ตั้งอยู่ใต้ถุนบ้านพัก และไม่ได้ระบุว่าแต่เดิมเคยเป็นอะไรมาก่อน แต่มีการปรับเปลี่ยนลักษณะของบ่อน้ำเล็กน้อย จากที่ลึกประมาณ 4 - 5 เมตร เป็นลึกกว่า 10 เมตร ซึ่งขั้บเน้นความอึดอัดคับแคบ และทำให้รู้สึกน่ากลัวสยองขวัญมากขึ้นกว่าเดิม



ภาพที่ 4.32 : ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *The Ring*

ขณะที่ภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูนยังคงให้บ่อน้ำอยู่ใต้ถุนบ้านพักเหมือนในนวนิยาย *ริง ค่ำซาปมรณะ* แต่บ่อน้ำในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* กลับอยู่ใต้พื้นโรงเก็บของของโรงเรียน โดยเป็นพื้นที่ยกสูงเล็กน้อย วิธีเข้าถึงบ่อน้ำคือต้องเปิดพื้นโรงเรียนขึ้นมา ซึ่งการปรับเปลี่ยนให้บ่อน้ำมาอยู่ในโรงเรียนแทน ก็เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวในละครที่บอกเล่าว่า ชาวลือเรื่องวิดีโอค่ำซาปเริ่มต้นมาจากโรงเรียนแห่งนี้ อย่างไรก็ตาม ละครก็ยังคงบอกเล่าว่าที่ตั้งบ่อน้ำ แต่เดิมเคยเป็นสถานพยาบาลมาก่อน เพียงแต่ไม่มีบ้านร้างตั้งอยู่ใกล้ๆ เท่านั้น



ภาพที่ 4.33 : ฉากบ่อน้ำ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

สำหรับการตูนสั้น *Sadako* แม้จะมีฉากบ่อน้ำเหมือนกัน แต่ก็ไม่ได้ขบเน้นความอึดอัดคับแคบของฉากนี้เลย เนื่องจากการตูนสั้นดำเนินเรื่องอยู่ในบริเวณบ่อน้ำเป็นสำคัญ คือตอนที่นางาโอะซึมึซึนชะตะโกะข้างบ่อน้ำ และเมื่อชะตะโกะถูกทิ้งลงในบ่อน้ำ การตูนก็บอกเล่าถึงห้วงความรู้สึกนึกคิดของชะตะโกะ ซึ่งนำเสนอออกมาเป็นภาพนามธรรมเรียงร้อยต่อกันโดยไม่มี ความหมาย ไม่ได้แสดงให้เห็นความน่ากลัวของขวัญของบ่อน้ำแต่อย่างใด



ภาพที่ 4.34 : ห้วงความรู้สึกของชะตะโกะที่เป็นภาพนามธรรม ในการ์ตูนสั้น Sadako

ฉากพื้นที่จำกัด : ภายในห้อง

นอกจากจะใช้ฉากบ่อน้ำช่วยขับเน้นความสยองขวัญแล้ว นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ยังใช้ฉากที่เป็นพื้นที่จำกัดหนึ่งๆ อย่างภายในห้องช่วยทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความสยองขวัญด้วย โดยฉากที่สำคัญคือห้องภายในบ้านของโทโมโกะและห้องของทาคายามะตัวละครรอง เนื่องจากเป็นสถานที่ที่ตัวละครทั้งสองตัวเสียชีวิต

บ้านของโทโมโกะเป็นบ้านเดี่ยวสองชั้น ลักษณะเหมือนบ้านธรรมดาซึ่งพบเห็นได้ทั่วไป ภายในก็ประกอบด้วยห้องต่างๆ ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องครัว ฯลฯ จะเห็นได้ว่าทั้งภายในและภายนอกบ้านก็เหมือนบ้านปกติ ไม่มีอะไรลึกลับน่ากลัว แต่ตอนที่โทโมโกะเสียชีวิตกลับมีบรรยากาศที่แตกต่างออกไป กล่าวคือ เมื่อโทโมโกะออกมาจากห้องนอนแล้วลงมายังห้องครัว นวนิยายก็บรรยายบรรยากาศภายในห้องอย่างน่ากลัวสยองขวัญว่า

“เบื้องหลังมีกลิ่นอายของอะไรบางอย่าง... สิ่งนั้นไม่มีทางจะเป็นมนุษย์ไปได้ เหมือนกับกลิ่นเนื้อเหม็นเน่าที่ละลายแทรกซึมไปในอากาศค่อยๆ ห่อตัวเข้ามา... ไม่ใช่สิ่งที่มีตัวตนอย่างแน่นอน” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 20)

“ไฟ 15 วัตต์เหนืออ่างล้างชามเด่นกะพริบเหมือนจะขาดใจ ทั้งที่หลอดยังใหม่อยู่ ช่างเป็นลำแสงริบหรี่น่าใจหาย” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 20)

ส่วนห้องของทาคายามะเป็นห้องที่ตั้งอยู่ในอพาร์ทเมนต์กลางเมือง ภายในประกอบด้วยห้องทำงาน ห้องครัว และห้องนั่งเล่นขนาดหกเสื่อ ซึ่งมีหนังสือจัดวางเรียงรายเต็มผนังทั้งสี่ด้าน และโทรทัศน์พร้อมเครื่องเล่นวิดีโอตั้งอยู่ในห้อง จะเห็นได้ว่าห้องของทาคายามะก็เป็นห้องปกติ

ทั่วไปเช่นกัน ไม่มีความลึกซึ้งน่ากลัวแต่อย่างใด แต่ตอนที่ทาคายามะเสียชีวิต บรรยายอากาศภายในห้องกลับเปลี่ยนไป โดยนวนิยายได้บรรยายไว้ว่า

“ห้องสว่างไสวด้วยแสงจากหลอดนีออนขาวและโคมไฟตั้งโต๊ะ แต่เขากลับรู้สึกว่ามันยังสว่างไม่พอ...นี่คือความหวาดหวั่นต่อความมืดตามสัญชาตญาณ” (นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ หน้า 235)

“กลิ่นอายของวิญญาณอันไร้รูปรอยเวียนวนทั่วบริเวณ...ความเยือกเย็นแห่งรัตติกาลและความชื้นซึ่งเกาะจับผิวหนังหนึบหนับ กลับกลายเป็นเงาทะมึนคุกคามใกล้เข้ามา จังหวะการเต้นของหัวใจเร่งเร็วขึ้นเรื่อยๆ จนถึงกระชั้นกว่าเข็มนาฬิกาที่ส่งเสียงเดินดังตึกๆ กลิ่นอายของสิ่งนั้นบีบคั้นทรวงอกให้อึดอัด” (นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ หน้า 236)

นวนิยายได้ใช้ฉากดังกล่าวในตอนเปิดและปิดเรื่อง ซึ่งบ่งชี้ว่าฉากนี้เป็นฉากสำคัญในการดำเนินเรื่อง ดังนั้นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ฯลฯ ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย จึงยังคงฉากนี้ไว้เหมือนเดิมเพียงแต่มีการปรับรายละเอียดเล็กน้อย

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงฉากที่เป็นพื้นที่จำกัดเหมือนในนวนิยาย กล่าวคือ มีฉากบ้านของโทโมโกะและห้องของทาคายามะ โดยตอนที่ตัวละครเสียชีวิต บรรยายอากาศภายในห้องก็เปลี่ยนไปเช่นกัน ภาพยนตร์นำเสนอความน่ากลัวในบ้านของโทโมโกะผ่านฉากห้องรับแขกที่ปกคลุมด้วยความมืดมิด มีเพียงแสงจากโทรทัศน์ที่เปิดอยู่เท่านั้น ส่วนห้องของทาคายามะก็มีชอกหลืบที่เป็นมุมมืดต่างๆ ให้ความรู้สึที่น่ากลัว แม้จะมีแสงสว่างส่องมาทางหน้าต่างก็ตาม



ภาพที่ 4.35 : ฉากห้องของตัวละครรองที่ปกคลุมด้วยความมืดตลอดเวลา ในภาพยนตร์ *Ringu*

และเมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์เป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ* ภาคหนึ่ง การ์ตูนก็ยังคงใช้ความมืดเพื่อขบเน้นความสยองขวัญเหมือนเดิม แต่การ์ตูนสามารถเพิ่มเติมภาพที่ให้ความรู้สึที่น่าสะพรึงกลัวเข้าไปได้ด้วย อย่างภาพที่เป็นเหมือนคลื่นของความชั่วร้ายซึ่งแผ่ออกมาจากด้านข้างของภาพ



ภาพที่ 4.36 : คลื่นสีดำเข้มที่แผ่กระจายออกมาแทนบรรยากาศอันชั่วร้ายโดยรอบ ในหนังสือการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง

ส่วนละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* และภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ก็ยังคงมีฉากบ้านของเด็กผู้หญิงคนหนึ่งเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* กล่าวคือ เป็นฉากในบ้านซึ่งปกคลุมด้วยความมืดมิด มีเพียงแสงจากโทรทัศน์ที่เปิดอยู่เท่านั้น ทว่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* กลับไม่เล่นกับความมืดมากนัก เพราะทุกห้องมีแสงสว่างส่องอย่างทั่วถึง อย่างไรก็ตามฉากภายในบ้านก็ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ *Ringu* แต่สำหรับฉากห้องของตัวละครรองกลับมีการปรับเปลี่ยนแตกต่างกันไป

ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* เปลี่ยนลักษณะที่อยู่อาศัยของทาคายามะจากในอพาร์ทเมนต์มาอยู่ในบ้านเดี่ยว แต่ก็มีการตกแต่งที่ลึกลับน่ากลัวเหมือนเดิม เพราะภายในมีข้าวของจัดวางอยู่อย่างไม่เป็นระเบียบ และไม่ค่อยมีแสงสว่างมากนัก ทำให้ในบ้านเต็มไปด้วยมุมมืดที่ดูลึกลับ ส่วนในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* มีการปรับเปลี่ยนการตกแต่งห้องจากในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ที่เป็นห้องขนาดเล็ก ใช้โทนสีน้ำตาลเข้มดูลึกลับโบราณ เปลี่ยนเป็นห้องขนาดใหญ่ ตกแต่งแบบโมเดิร์น ใช้สีสว่างหลากหลาย แต่ตอนที่ตัวละครรองเสียชีวิตก็นำเสนอความน่ากลัวผ่านความมืดในห้องเหมือนกัน



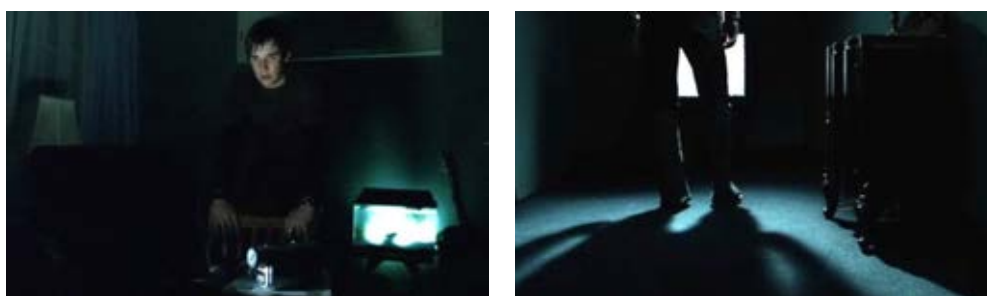
ภาพที่ 4.37 : ฉากห้องทาคายามะ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ที่ดูลึกลับโบราณ ผิดกับห้องของตัวละครรองในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ที่ดูเปิดโล่งทันสมัย

ในขณะที่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เน้นความน่ากลัวผ่านพื้นที่จำกัด ภายในห้องที่ปกคลุมด้วยความมืดมิด แต่สำหรับภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับนำเสนอแตกต่างออกไป โดยเปลี่ยนห้องของตัวละครรอง จากห้องเล็กๆ อยู่ในอพาร์ทเมนต์ เป็นห้องโถงขนาดใหญ่เหมือนอยู่ในโกดังเก็บของ ซึ่งเต็มไปด้วยข้าวของวางระเกะระกะมากมาย และในช่วงที่ตัวละครรองเสียชีวิต บรรยากาศภายในห้องก็ไม่ต่างจากเดิมมากนัก คือเปิดโล่งและมีแสงสว่างทั่วทั้งห้อง เหมือนภาพยนตร์ฮอลลีวูดพยายามสร้างความน่ากลัวของขวัญผ่านลักษณะของตัวร้ายโดยตรง ไม่ผ่านฉากแวดล้อมใดๆ



ภาพที่ 4.38 : ฉากห้องของตัวละครรองที่เป็นห้องโถงเปิดโล่ง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

แต่เชื่อว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะไม่เล่นกับความมืดเลย เพราะในภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ก็ยังคงใช้ความมืดเพื่อขบเน้นความสยองขวัญ โดยฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ในภาพยนตร์สั้น *Rings* เป็นฉากภายในบ้านของตัวละครเอก ปกคลุมด้วยความมืดมิดเกือบทั้งหมด มีเพียงแสงจากคอมพิวเตอร์หรือตู้ปลาเท่านั้น ส่วนช่วงที่เป็นจุดวิกฤตของเรื่อง หรือตอนที่ตัวละครเอกเผชิญหน้ากับตัวร้าย ก็มีเพียงแสงจากโทรทัศน์ที่เปิดขึ้นมาเอง ซึ่งตั้งอยู่ในห้องแคบๆ ให้ความรู้สึกอึดอัดและน่ากลัว



ภาพที่ 4.39 : ฉากบ้านของตัวละครเอกที่ปกคลุมด้วยความมืดตลอดเวลา ในภาพยนตร์สั้น *Rings*

6. สัญลักษณ์

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ส่วนใหญ่ใช้น้ำเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยสื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย อย่างไรก็ตาม บางตัวบทก็มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียด หรือมีการเพิ่มเติมสัญลักษณ์เข้ามาใหม่ด้วย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

6.1 “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ โดยนวนิยายเน้นย้ำถึง “น้ำ” ในลักษณะดุ๊กดิ๊กน่ากลัว และเกี่ยวข้องกับพลังอำนาจบางอย่างในหลายฉากหลายเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงไปยังพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะด้วย เช่นการบรรยายภาพของน้ำในลักษณะที่ดุ๊กดิ๊กในตอนเปิดเรื่องว่า

“ทะเลซึ่งปนเปื้อนไปด้วยน้ำมัน สะท้อนแสงไฟจากโรงงานเป็นประกายแวบแวม... หมูโรงงานทอดเงาดำลงบนทะเลที่มีมิติเดียวกัน” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 17)

ส่วนความเชื่อมโยงระหว่างน้ำกับพลังอำนาจบางอย่าง บอกเล่าไว้ในตอนที่ชิสึโกะแม่ของชะตะโกะไปงมหาอุปสลับหินในทะเล โดยในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทหารอเมริกันได้นำรูปสลักหินผู้บำเพ็ญกรรมบนเกาะไปทิ้งในทะเล เมื่อชิสึโกะได้ยินเสียงเรียกจากรูปสลักดังกล่าว เธอก็ลงไปงมหาขึ้นมา แต่หลังจากนั้น ชิสึโกะกลับมีอาการปวดหัว เห็นภาพอนาคตปรากฏขึ้นมาในสมอง ซึ่งทำให้เธอกลายเป็นผู้มีพลังพิเศษ โดยพลังพิเศษนี้ก็ถ่ายทอดสู่ชะตะโกะด้วย และความเชื่อมโยงระหว่างน้ำกับชะตะโกะก็ยิ่งเห็นได้จากคำพูดของหญิงชราที่อยู่ในวิดีโอคำสาป ที่พูดว่า

“ถ้าแมวแต่เล่นน้ำละก็ ระวังผีจะมากินหัวเอานะ” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 123)

ซึ่งในนวนิยาย ชะตะโกะก็เสียชีวิตอยู่ในบ่อน้ำ เหมือนแมวแต่เล่นน้ำตามคำพูดของหญิงชรา มากไปกว่านั้น การที่ชะตะโกะเสียชีวิตในบ่อน้ำ ก็เป็นเหตุที่ทำให้เธอยังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ไม่ไปผุดไปเกิด เห็นได้จากคำอธิบายของทาคายามะที่ว่า

“วิญญาณพยาบาลจะหลงเหลือในโลกนี้ได้ต้องมีเงื่อนไขสามอย่าง สถานที่ปิดสนิท น้ำ และระยะเวลาจนถึงวินาทีที่สิ้นใจ หมายถึงการค่อยๆ ตายอย่างช้าๆ ในสถานที่ถูกปิดล้อมและมีน้ำ จิตวิญญาณอาฆาตพยาบาลของผู้ตายจึงจะสิงสถิตอยู่ ณ ที่นั่นได้” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 221-220)

จะเห็นได้ว่า “น้ำ” ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้ายของชะตะโกะ เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับความลึกลับ พลังอำนาจบางอย่าง และตัวชะตะโกะ ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง แสดงให้เห็นว่าน้ำมีความสำคัญอย่างมากต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นในนวนิยาย เพราะฉะนั้น ภาพยนตร์หรือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเรื่องนี้ จึงยังคงให้น้ำเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเช่นกัน เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนความหมายและกลวิธีในการสื่อความหมายเล็กน้อย

ภาพยนตร์ *Ringu* ยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของตัวร้าย แต่ก็แตกต่างกันในรายละเอียด โดยนวนิยายกล่าวถึงน้ำโดยทั่วไปส่วนภาพยนตร์จะเฉพาะเจาะจงไปที่ “น้ำทะเล” มากกว่า อย่างไรก็ตาม ทั้งสองสัญลักษณ์ก็ยังคงมีความหมายที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้ายเหมือนกัน



ภาพที่ 4.40 : สัญลักษณ์ “น้ำทะเล” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ *Ringu*

ภาพยนตร์ *Ringu* ใช้ “น้ำทะเล” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ โดยนำเสนอผ่านภาพน้ำในลักษณะที่ลึกลับน่ากลัวหลายฉากหลายเหตุการณ์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ ภาพยนตร์นำเสนอภาพ “น้ำทะเล” ตั้งแต่ฉากแรกของเรื่อง ซึ่งเป็นภาพคลื่นทะเลสะท้อนกับแสงในความมืดมิด และนำเสนออีกครั้งในตอนนี้อาซาฮาระและทาเคยามะนั่งเรือไปยังเกาะโอชิมะ โดยเป็นภาพของทะเลภายใต้ท้องฟ้าที่มีดครึ้มดูน่ากลัว อีกทั้งในตอนฉากกลับออกจากเกาะ น้ำทะเลก็แปรปรวนตามกระแสคลื่นลมเหมือนมันพยายามขัดขวางไม่ให้พวกเขากลับไปแก้คำสาป

ภาพยนตร์ยังคงบอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างน้ำกับความลึกลับบางอย่าง ผ่านคำพูดที่ได้ยินในวิดีโอเหมือนกัน โดยในภาพยนตร์บอกเล่าไว้คล้ายคลึงกับในนวนิยายว่า “ถ้าคุณลงไปเล่นทะเล ปีศาจก็จะมาเอาตัวคุณไป” นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้ปรับเปลี่ยนการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างน้ำกับตัวร้าย โดยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างน้ำทะเลกับพลังอำนาจของชะตะโกะผ่าน

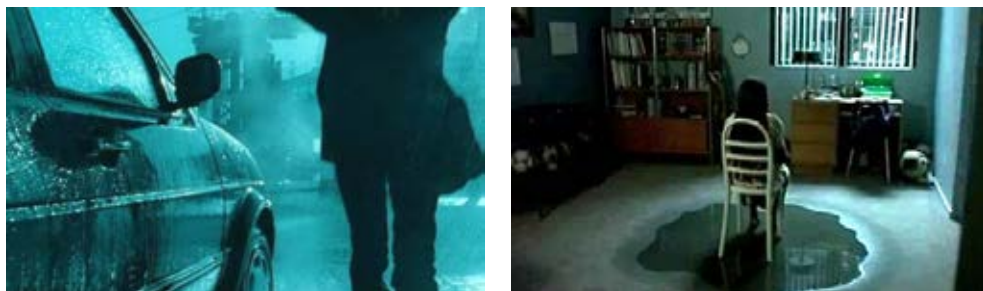
ฉากที่ทาคายามะกับทาคาชิญาตีของซีสึโกะ ซึ่งแน่นอนว่าพวกเขาสนทนากันตรงริมทะเล โดยทาคาชิเล่าว่า ซีสึโกะแม่ของชะตะโกะมีความผูกพันกับทะเล เธอจะมานั่งมองมันทุกวัน ทั้งๆ ที่ทะเลนี้ก็กลืนกินชีวิตของชาวประมงไปทุกปี ซึ่งตรงกับคำพูดในวิดีโอคำสาปที่ว่า “ถ้าคุณลงไปเล่นทะเล ปีศาจก็จะมาเอาตัวคุณไป” จะเห็นได้ว่า ทะเลมีความเกี่ยวข้องกับปีศาจร้าย ซีสึโกะผู้มีความผูกพันกับทะเลก็เป็นแม่ของชะตะโกะ ดังนั้นชะตะโกะจึงมีความเชื่อมโยงกับปีศาจร้ายเช่นกัน ทำให้สรุปได้ว่า “น้ำทะเล” ในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะเหมือนในนวนิยาย

และเมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu* เป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะภาคหนึ่ง* หนังสือการ์ตูนก็ยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของตัวร้ายเหมือนเดิม ทว่าเป็น “น้ำ” ปกติทั่วไปเหมือนในนวนิยายมากกว่า ไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็น “น้ำทะเล” เหมือนในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามก็มีการปรับเปลี่ยนกลวิธีในการสื่อถึงความหมายดังกล่าว โดยนวนิยายจะบ่งบอกผ่านเหตุการณ์ที่แม่ของตัวร้ายไปงมหาอุปบ้านในทะเล ซึ่งทำให้เธอมีพลังพิเศษในเวลาต่อมา และผ่านข้อมูลที่ว่าน้ำเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้วิญญาณยังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ ส่วนหนังสือการ์ตูนจะบ่งบอกผ่านภาพของน้ำที่ปรากฏในหลายฉากหลายเหตุการณ์ ได้แก่ น้ำในลำธาร น้ำทะเล และน้ำในบ่อ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังพลังอำนาจของตัวร้ายได้

เห็นได้จากตอนที่ตอนที่อาซาคาว่าเห็นโยชิอิกำลังจับปลาในลำธาร เธอก็นึกถึงคำพูดของหญิงชราที่ปรากฏในวิดีโอที่ว่า “มัวแต่เล่นน้ำ ระวังปีศาจจะมาหา” และทำให้คิดว่าประโยคดังกล่าวน่าจะหมายถึงชะตะโกะที่เอาแต่เล่นน้ำ นอกจากนี้ ตอนที่อาซาคาว่าและทาคายามะเดินทางไปยังเกาะโอชิมะบ้านเกิดของชะตะโกะ พวกเขาก็ต้องล่องเรือไปในทะเล และในตอนขากลับออกจากเกาะ ทะเลก็มีคลื่นสูงประกอบกับลมพายุรุนแรง กระทั่งตอนท้ายของเรื่อง ก็มีการเฉลยว่าน้ำมีความเกี่ยวข้องกับชะตะโกะเนื่องจากเธอถูกทิ้งลงในบ่อน้ำทั้งที่ยังมีชีวิตอยู่ ทำให้ชะตะโกะต้องเสียชีวิตอยู่ในนั้นเสมือนว่าเธอมัวแต่เล่นน้ำไม่ยอมขึ้นมา ซึ่งตรงกับคำพูดของหญิงชราในวิดีโอ

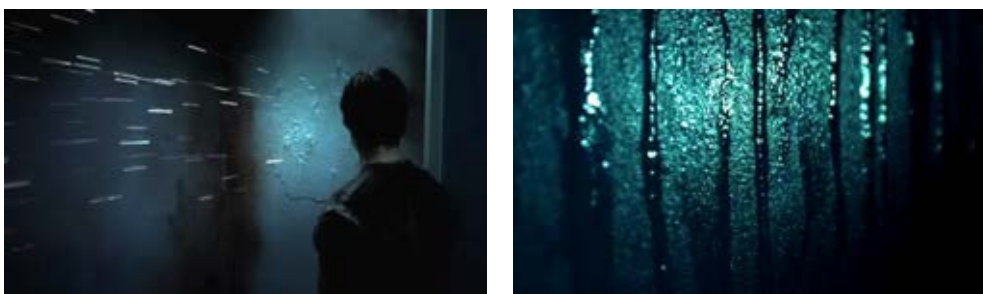
เช่นเดียวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ซึ่งยังคงการใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังเหนือธรรมชาติอันชั่วร้ายของตัวร้ายเหมือนกัน ไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็น “น้ำทะเล” เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ทว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็สื่อความหมายด้วยกลวิธีแตกต่างออกไป โดยนำเสนอภาพของน้ำในลักษณะที่ลึกซึ้ง ผ่านภาพของเมฆและน้ำฝนที่ตกเกือบตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ ทุกครั้งที่ตัวร้ายหรือฆาตกรปรากฏตัวออกมา ไม่ว่าจะเป็นภาพหลอนของตัวละครเอก หรือตอนที่

คลานออกมาจากจอโทรทัศน์ ก็จะมีน้ำไหลออกมาจากร่างกายตัวร้าย ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้ถึง บ่อน้ำอันเป็นสถานที่ที่เธอเสียชีวิตด้วย แสดงให้เห็นว่าน้ำมีความเกี่ยวข้องกับอำนาจอันชั่วร้ายของ ตัวร้ายไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง อย่างไรก็ตาม การใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดไม่ค่อยชัดเจนนัก เพราะสามารถมองได้ว่าเป็นเพียงกลวิธีในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความน่ากลัว สยอของขวัญเท่านั้น



ภาพที่ 4.41 : สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ทำนองเดียวกัน “น้ำ” ในภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ด้านหนึ่งก็สามารถสื่อถึงความชั่วร้ายของตัวร้าย แต่อีกด้านหนึ่งก็เป็นกลวิธีที่ทำให้เกิดความลึกลับน่ากลัว เห็นได้จากการที่ ภาพยนตร์นำเสนอภาพของน้ำในลักษณะที่ผิดแผกแปลกประหลาด เคลื่อนที่ผิดจากโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ ในฉากหนึ่งน้ำไม่ได้หยุดลงพื้น แต่กลับวิ่งวนวนไปกับพื้นแล้วไปรวมอยู่ที่ผนัง และเมื่อเจคเข้าไปใกล้ ซามาร่าก็ยื่นมือออกมาจากน้ำนั้น นอกจากนี้ ในตอนที่ซามาร่าปรากฏกายให้เห็นในฝันของเจค ผนังบ้าน พื้น รวมถึงโทรทัศน์ ก็มีน้ำไหลออกมาเต็มไปหมด จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง *The Ring* และ *Rings* ไม่ได้ให้ความสำคัญกับ “น้ำ” ในลักษณะที่เป็น สัญลักษณ์มากนัก แต่ให้ความสำคัญกับลักษณะที่ดูลึกลับน่ากลัวมากกว่า



ภาพที่ 4.42 : สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์สั้น *Rings*

ส่วนภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* แม้ยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ แต่กลับสื่อความหมายแตกต่างจากเดิม คือสื่อถึงความเลวร้ายอันนำมาซึ่งความตาย ไม่มีการเชื่อมโยง

ระหว่างน้ำกับพลังอำนาจของตัวร้ายเหมือนในนวนิยายหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลีให้น้ำมีความเกี่ยวพันกับความตาย ไม่ว่าจะเป็นการที่แม่ของตัวร้ายกระโดดหน้าผาลงไปในทะเลเพื่อฆ่าตัวตาย การที่ตัวร้ายเคยทำนายถึงคลื่นยักษ์ที่พัดพาชีวิตของผู้คนไปมากมาย หรือการที่ตัวร้ายถูกทิ้งให้เสียชีวิตในบ่อน้ำ จะเห็นได้ว่าความตายที่เกิดขึ้นล้วนเกี่ยวข้องกับน้ำแทบทั้งสิ้น ดังนั้น “น้ำ” ในภาพยนตร์เกาหลีจึงน่าจะเป็นสัญลักษณ์ที่ถึงความเลวร้ายที่นำมาซึ่งความตาย มากกว่าที่จะสื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย

ในขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ฮอลลีวูด และภาพยนตร์เกาหลี ยังคงให้น้ำเป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยาย แต่ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* และการ์ตูนสั้น *Sadako* กลับตัดสัญลักษณ์นี้ออก อีกทั้งไม่มีการใช้สัญลักษณ์ใดๆ ในการเล่าเรื่องด้วย ซึ่งน่าจะเป็นเพราะโครงเรื่องที่ไม่เอื้อต่อการนำสัญลักษณ์มาใช้ กล่าวคือ ละครโทรทัศน์ออกอากาศผ่านโทรทัศน์ซึ่งมีกลุ่มผู้ชมหลากหลาย ดังนั้นจึงต้องมีการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อนเกินไป เพื่อให้ผู้ชมทุกคนติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง ส่วนการ์ตูนสั้น *Sadako* เป็นการ์ตูนที่มีขนาดสั้นเพียงไม่กี่หน้า จึงไม่เพียงพอต่อการใส่สัญลักษณ์และคำอธิบายอื่นใด นอกจากการบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นเท่านั้น

6.2 “หน้ากากอสูร” สื่อถึงความชั่วร้ายที่ทำให้มนุษย์รู้สึกหวาดกลัว

นอกจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จะใช้ “น้ำ” ในการสื่อความหมายแล้ว ยังใช้ “หน้ากากอสูร” ในการสื่อความหมายด้วย โดยสื่อถึงความชั่วร้ายที่ทำให้มนุษย์หวาดกลัว เห็นได้จากตอนที่โยโกะลูกสาวของอาซาคาวาร้องไห้ตกใจกลัวเมื่อตื่นขึ้นมาเห็นหน้ากากอสูร อาซาคาวาไม่เคยสอนให้ลูกรู้จักอสูรมาก่อน แต่ลูกกลับตกใจกลัว แสดงว่าหน้ากากนั้นได้กระตุ้นความกลัวที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจ โดยอาซาคาวาคิดว่า

“ความหวาดกลัวระดับนั้นต้องมาจากสัญชาตญาณส่วนลึก ไม่ใช่ความกลัวจากการที่มีใครสอนว่าสิ่งนี้คือสิ่งน่ากลัว... ถ้าหากโยโกะกลัวอสูรเพราะมีหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัวแล้วละก็ เธอก็ควรจะกลัวก็อดซิลาด้วย” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 58-59)

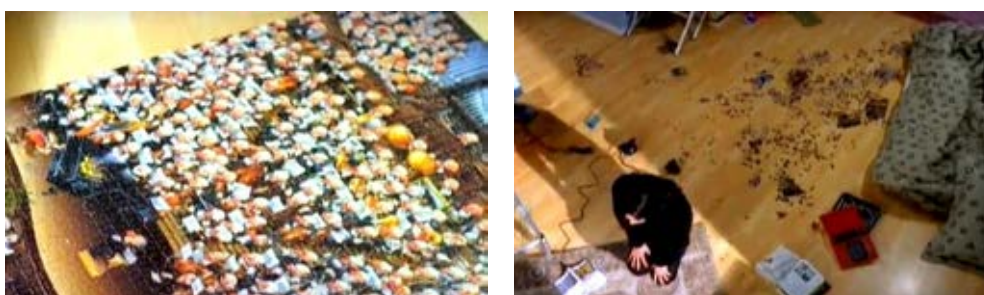
นวนิยายได้อธิบายว่าสิ่งที่ทำให้มนุษย์รู้สึกกลัวอสูรเพราะมนุษย์คิดว่ามันมีอยู่จริง ไม่เพียงเฉพาะคนญี่ปุ่นเท่านั้นที่คิดว่าอสูรมีจริง แต่คนตะวันตกก็เช่นกัน โดยเขาเรียกว่า เดวิลหรือปีศาจร้าย ส่วนก็อดซิลาก็เป็นเพียงสัตว์ประหลาดในจินตนาการเท่านั้น มนุษย์จึงไม่มีความหวาดกลัวใดๆ

นวนิยายได้แสดงให้เห็นว่าสัญชาตญาณความกลัวของมนุษย์ ไม่ได้เกิดจากประสบการณ์ แต่เกิดจากความรู้สึกส่วนลึกภายในจิตใจของตัวเอง โดยใช้หน้ากากอสูรเป็นตัวแทนสิ่งที่กระตุ้นความกลัวให้เกิดขึ้น ดังนั้นจึงอาจตีความได้ว่า “หน้ากากอสูร” ไม่ได้เป็นเพียงแค่หน้ากาก แต่หมายถึงความชั่วร้ายที่ทำให้มนุษย์รู้สึกหวาดกลัวตามสัญชาตญาณ

แม้หน้ากากอสูรจะเป็นอีกสัญลักษณ์หนึ่งในนวนิยาย แต่การดัดแปลงไปเป็นสื่ออื่นๆ กลับตัดทอนสัญลักษณ์นี้ออก ซึ่งอาจเป็นเพราะ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นกว่า และสามารถเชื่อมโยงถึงตัวร้ายได้ด้วย อย่างไรก็ตาม ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ก็มีการนำหน้ากากอสูรมาใช้ประกอบเรื่องราวเช่นกัน โดยนำมาใช้ในตอนที่โยชิโนะนอนอยู่คนเดียวในห้อง แล้วรู้สึกกลัวหน้ากากอสูรที่อยู่บนผนัง แต่ท้ายที่สุดก็ไม่มีนัยหรือความหมายที่สื่อถึงความชั่วร้ายและความกลัวเหมือนในนวนิยาย เป็นเพียงกลวิธีในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความน่ากลัวของขวัญเท่านั้น

6.3 “จิ๊กซอว์” สื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลา

นอกจากภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* จะใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แล้ว ยังเพิ่มเติม “จิ๊กซอว์” เข้ามาเป็นสัญลักษณ์ด้วย โดยสื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลา กล่าวคือ ภาพของจิ๊กซอว์ปรากฏใน 3 ลักษณะ ใน 3 ช่วงเวลา โดยช่วงแรกหลังจากที่ชอยตัวละครของเรื่องเข้ามาพัวพันกับวิดีโอคำสาป จิ๊กซอว์ต่อสำเร็จไปได้ส่วนหนึ่ง ช่วงที่สอง หลังจากชอยและซอนจูงคิดว่าคำสาปถูกแก้ไขแล้วจิ๊กซอว์ต่อสำเร็จเป็นที่เรียบร้อย ช่วงที่สาม หลังจากชอยเสียชีวิตจากคำสาป จิ๊กซอว์แตกกระจายไปคนละทิศละทาง จะเห็นได้ว่าลักษณะของจิ๊กซอว์แต่ละช่วงเวลาแทนของการแก้ไขปริศนา ตั้งแต่เริ่มต้น จนเสร็จสมบูรณ์กระทั่งถูกทำลายในท้ายที่สุด

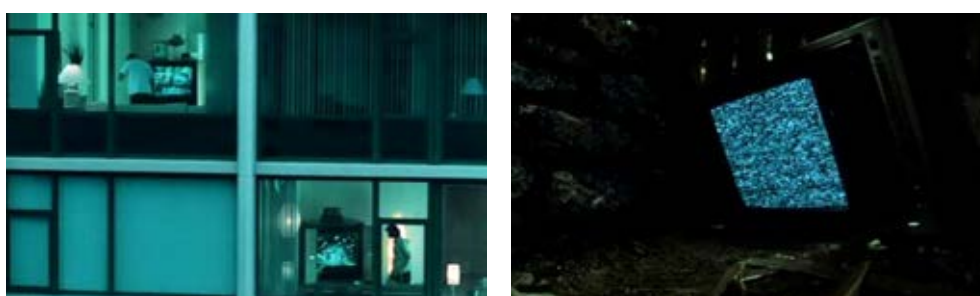


ภาพที่ 4.43 : สัญลักษณ์ “จิ๊กซอว์” สื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลา ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

6.4 “โทรทัศน์” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย

ดังที่กล่าวไปในข้างต้น ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ก็สามารถมองได้ว่าเป็นเพียงกลวิธีในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความน่ากลัวของขวัญเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ได้เพิ่มเติม “โทรทัศน์” เข้ามาเป็นสัญลักษณ์อีกหนึ่งสัญลักษณ์ โดยสื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของตัวร้าย เหมือนกับ “น้ำ” แต่ “โทรทัศน์” สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนกว่า

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีการเน้นย้ำภาพของ “โทรทัศน์” ในลักษณะที่ลึกลับน่ากลัวอยู่บ่อยครั้ง เช่นในฉากแรกที่ตัวละครพูดถึงผลกระทบของโทรทัศน์ที่มีต่อเซลล์สมอง หรือตอนที่เรเซลออกไปยืนตรงระเบียง และมองเห็นกิจกรรมของผู้คนในตึกตรงข้าม เธอก็พบว่าทุกคนล้วนถูกดึงดูดด้วยจอโทรทัศน์ส่วนความเชื่อมโยงระหว่างโทรทัศน์กับพลังอำนาจอันชั่วร้ายของตัวร้าย เห็นได้จากการที่โทรทัศน์เป็นสื่อกลางนำพาความชั่วร้ายดังกล่าวมาสู่ผู้คน เช่นตอนที่เรเซลเจอบ่อน้ำที่บ้านพัก โทรทัศน์ในห้องก็เปิดขึ้นมาเอง จากนั้นก็มีพลังบางอย่างดันหมุดที่ยึดพื้นไว้ให้หลุดออกจนพื้นพังลงมาซึ่งส่งผลให้โทรทัศน์ไถลไปกระแทกเรเซลตกลงไปในบ่อน้ำ หรือตอนที่ตัวร้ายตามมาเอาชีวิตของโนอาห์ ตัวร้ายก็คลานออกมาจากจอโทรทัศน์ จะเห็นได้ว่า “โทรทัศน์” ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ได้นำพาความเลวร้ายของตัวร้ายมาสู่ผู้คนต่างๆ นานา ดังนั้น “โทรทัศน์” จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของตัวร้าย ซึ่งน่าจะสื่อได้ชัดเจนกว่าการใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์



ภาพที่ 4.44 : สัญลักษณ์ “โทรทัศน์” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ตารางที่ 4.5 : เปรียบเทียบการใช้สัญลักษณ์ ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* กับตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ

สัญลักษณ์	น้ำ		หน้ากากอสูร	จิกซอว์	โทรศัพท์
	สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย	สื่อถึงความเลวร้ายอันนำมาซึ่งความตาย			
นวนิยาย	✓		✓		
ละครโทรทัศน์					
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น	✓				
หนังสือการ์ตูน	✓				
ภาพยนตร์เกาหลี		✓		✓	
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	✓				✓
การ์ตูนสั้นฮอลลีวูด	✓				
การ์ตูนสั้น Sadako					

หมายเหตุ ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* และการ์ตูนสั้น *Sadako* ไม่มีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวบทส่วนใหญ่ยังคงใช้น้ำเป็นสัญลักษณ์ เหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ต้นฉบับ โดยมีรายละเอียดแตกต่างกัน เช่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* จะเป็นน้ำทะเลโดยเฉพาะ หรือในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ที่ใช้น้ำสื่อถึงความชั่วร้ายอันมาซึ่งความตายมากกว่า

7. มุมมองการเล่าเรื่อง : มุมมองของผู้ตกเป็นเหยื่อ

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก และด้วยเหตุที่ตัวละครเอกอยู่ในฐานะของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของคำสาป ดังนั้นนวนิยายเรื่องนี้จึงบอกเล่าผ่านมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นสำคัญ เห็นได้จากการที่นวนิยายติดตามมุมมองของอาซากาว่า ซึ่งพยายามดิ้นรนต่อสู้เพื่อช่วยเหลือครอบครัวและตัวเองจากคำสาปในวิดีโอ โดยนวนิยายได้

แสดงให้เห็นมุมมองของผู้ตกเป็นเหยื่อ ผ่านการบรรยายความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละคร เช่นการบรรยายถึงความรู้สึกของอาชาคาวาก่อนลงไปบ่อน้ำว่า

“สีหน้าแววตาของเขาผิดไปจากปกติ อาชาคาวากลับตายจนไม่สามารถบังคับสติสัมปชัญญะตนเองได้ ดูปราดเดียวก็รู้ว่าขาดสามัญสำนึกที่จะตัดสินใจว่าจะทำอะไรจะอะไร” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 219)

อย่างไรก็ตาม ในฉากหรือเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง มุมมองการเล่าเรื่องก็จะเปลี่ยนมาติดตามตัวละครอื่นแทน โดยเฉพาะตัวละครรองหรือทาเคยามะ เพราะเป็นตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อเช่นกัน ซึ่งการใช้มุมมองที่ตกเป็นเหยื่อเห็นได้อย่างชัดเจนในช่วงที่ทาเคยามะเสียชีวิตโดยนวนิยายได้บรรยายถึงความรู้สึกของทาเคยามะในช่วงนั้นไว้ว่า

“เขารู้สึกอยู่แกล้วบางอย่างซึ่งกำลังคุกคามเข้ามาไม่ใช่จินตนาการ มันต่างกับความหวาดกลัวที่ขยายตัวขึ้นในใจ ไม่ใช่อุปาทาน แต่สิ่งนั้นคือคลื่นไกลมาแน่ชัด เพียงแต่ไม่เข้าใจว่า... ทำไมมันถึงมาเยือนเรา” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 236)

“หัวใจเต้นถี่รัวราวกับใครยื่นมือเข้ามาบีบคั้นหัวใจในอก กระตุกสั่นหลังเจ็บแปลบ รู้สึกเย็นๆ บริเวณต้นคอ วิถีตื่นตระหนก ตั้งท่าจะลุกจากเก้าอี้ แต่อาการเจ็บปวดรวดร้าวอย่างรุนแรงจู่โจมขึ้นมาจากสะโพกไปจนถึงกลางหลัง ทำให้ต้องทรุดล้มลงบนพื้น” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 236)

จะเห็นได้ว่า การบอกเล่าในมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ผ่านความรู้สึกหวาดกลัวและการดิ้นรนเอาชีวิตรอดของตัวละคร สอดรับกับเนื้อหาในนวนิยายที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความเป็นความตายซึ่งเกิดจากการดูดีไอคำสาป ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็น ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็ล้วนแล้วแต่เล่าเรื่องผ่านมุมมองของผู้ตกเป็นเหยื่อที่ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดเช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่นตอนที่ตัวละครรองเสียชีวิต ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็นำเสนอตัวละครในฐานะที่ตกเป็นเหยื่อที่ไม่มีทางสู้ เมื่อถูกคุกคามจากตัวร้าย



ภาพที่ 4.45 : ตัวละครรองอยู่ในฐานะที่ตกเป็นเหยื่อ เมื่อถูกคุกคามจากตัวร้าย แสดงให้เห็นถึงการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองของผู้ตกเป็นเหยื่อเป็นหลัก ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ภาพยนตร์ *Ringu* บอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครเอกและตัวละครรองที่ตกเป็นเหยื่อเหมือนในนวนิยาย เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวการคืนชนเอาชีวิตรอดเหมือนกัน แต่ตอนที่ทาคายามะตัวละครรองเสียชีวิต ภาพยนตร์ได้เพิ่มเติมผู้ที่ตกเป็นเหยื่อนอกเหนือจากตัวละครในเรื่องเข้ามาด้วย นั่นคือ ผู้ชม โดยภาพยนตร์ใช้มุมมองที่แทนสายตาของทาคายามะ ในตอนที่ตัวร้ายหรือชะตะโกะเข้ามาประจันหน้าเพื่อเอาชีวิตของเขา ซึ่งทำให้ผู้ชมเหมือนอยู่ในเหตุการณ์ และรู้สึกที่ตัวเองตกเป็นเหยื่อไปด้วย ซึ่งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* บอกเล่าเหตุการณ์ในช่วงนี้ผ่านความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยให้ผู้อ่านเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์เท่านั้น

ด้วยเหตุที่การบอกเล่าผ่านมุมมองของเหยื่อและมุมมองที่ทำให้ผู้ชมตกเป็นเหยื่อของภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* สร้างความรู้สึกสยองขวัญและระทึกขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะทุกคนที่ได้ชมภาพยนตร์ต่างหวาดผวากับฉากดังกล่าว ดังนั้นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* จึงยังคงใช้มุมมองนี้เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยถอดแบบการวางภาพและมุมกล้องมาทั้งหมด



ภาพที่ 4.46 : ตัวร้ายเข้ามาประจันหน้าผู้ชม ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตกเป็นเหยื่อไปด้วย ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*, หนังสือการ์ตูน *The Ring* คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง, ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

4.2 วิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น เกาหลี และฮอลลีวูด

ตัวบทที่มีนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นต้นฉบับ ไม่เพียงแต่ดัดแปลงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเท่านั้น มีบางตัวบทที่มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมด้วย ซึ่งจะเห็นได้จากการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* โดยการนำมาสร้างใหม่ดังกล่าว ย่อมมีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับประเทศหรือท้องถิ่นที่นำภาพยนตร์ไปฉาย ไม่ว่าจะเป็นฉากอาคารบ้านเรือน การใช้ภาษาในการสื่อสาร หรือความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจ โดยการวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรมสามารถแบ่งได้เป็น วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ และวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Material culture)

1.1 อาคารบ้านเรือน

ถึงแม้ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* จะถ่ายทำในประเทศญี่ปุ่น แต่อาคารบ้านเรือนส่วนใหญ่กลับเป็นแบบตะวันตกแทบทั้งหมด อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีการใช้อาคารแบบดั้งเดิมและการตกแต่งแบบญี่ปุ่นเป็นฉากในบางช่วงบางตอนด้วย เช่น บ้านพ่อของอาซาคาวาตัวละครเอก และบ้านที่ชะตะโกะตัวร้ายเคยอาศัยอยู่ ซึ่งทั้งสองหลังล้วนเป็นบ้านโบราณแบบญี่ปุ่น ปลูกสร้างด้วยไม้เป็นส่วนใหญ่ หลังคามุมด้วยกระเบื้อง ส่วนภายในก็ตกแต่งแบบญี่ปุ่นเช่นกัน คือปูพื้นด้วยเสื่อทาทามิ ฉากกั้นห้องเป็นไม้ที่ประกอบเป็นรูปตารางปิดทับด้วยกระดาษสีขาว ประตูเลื่อนทำมาจากไม้มีลายภาพเขียน ที่นอนเป็นฟูกปูพื้นสามารถม้วนเก็บได้เมื่อไม่ใช้ นอกจากนี้ ห้องของทาคายามะตัวละครรอง แม้จะตกแต่งแบบตะวันตกเป็นบางส่วน แต่ก็มีบริเวณหนึ่งที่ตกแต่งแบบญี่ปุ่น คือส่วนที่เข้ารับแขก ซึ่งปูด้วยเสื่อทาทามิ ใช้นั่งพื้น มีโต๊ะเตี้ยๆ แบบญี่ปุ่นตั้งอยู่



ภาพที่ 4.47 : บ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ในภาพยนตร์ *Ringu*

เมื่อภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มีการสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* อาคารบ้านเรือนส่วนใหญ่มีการปรับเปลี่ยนเป็นแบบตะวันตกเกือบทั้งหมด อย่างเช่นบ้านของตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ซึ่งเป็นบ้านโบราณแบบญี่ปุ่น ก็ปรับเปลี่ยนเป็นแบบตะวันตก เหมือนบ้านตากอากาศที่ตั้งอยู่บนเนินเขา เช่นเดียวกับบ้านของตัวละครเอก ที่ปรับเปลี่ยนเป็นแบบตะวันตกเหมือนกัน หรือการตกแต่งห้องของตัวละครรอง ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น พื้นในส่วนหนึ่งของห้องตกแต่งแบบญี่ปุ่น ทว่าในภาพยนตร์เกาหลี กลับตกแต่งเป็นแบบโมเดิร์นทั้งห้อง รวมทั้งบริเวณรับแขก ที่แม้จะเป็นส่วนที่ใช้นั่งพื้นเหมือนกัน แต่ก็เป็นการตกแต่งแบบบ้านสมัยใหม่ ไม่ได้ปูพื้นด้วยเสื่อ หรือมีเครื่องเรือนโบราณแต่อย่างใด



ภาพที่ 4.48 : ฉากห้องและบ้านโบราณปรับเปลี่ยนเป็นแบบสมัยใหม่ ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ถึงกระนั้น ภาพยนตร์เกาหลีก็มีการใช้ฉากอาคารบ้านเรือนแบบโบราณด้วย นั่นคือบ้านที่ตัวละครเอกเข้าพักตอนที่อยู่บนเกาะ ซึ่งมีลักษณะเป็นบ้านโบราณ ชั้นเดียว ปลูกสร้างอย่างง่าย ๆ เหมือนบ้านในชนบททั่วไป พื้นปูด้วยไม้ ไม้ประตูด้ามบานเลื่อน เครื่องเรือนต่างๆ ดูเก่าแก่โบราณ จะเห็นได้ว่าฉากดังกล่าวคล้ายคลึงกับบ้านโบราณแบบญี่ปุ่น ซึ่งน่าจะเป็นเพราะลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและเกาหลีในสมัยก่อนมีความใกล้เคียงกัน

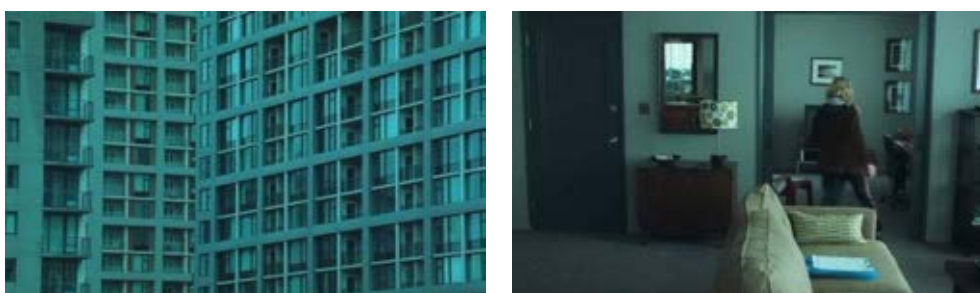


ภาพที่ 4.49 : บ้านโบราณแบบเกาหลี ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

เนื่องจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ถ่ายทำในตะวันตกตลอดทั้งเรื่อง และยังถ่ายทำหลังจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเข้าฉาย 4 ปี ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงปรับเปลี่ยนรูปแบบอาคารบ้านเรือนให้เป็นแบบตะวันตกทั้งหมด อีกทั้งยังปรับให้ดูทันสมัยใหม่มากกว่าอาคารแบบตะวันตกที่ปรากฏในภาพยนตร์ญี่ปุ่นด้วย เช่นห้องของตัวละครเอกในอพาร์ทเมนต์ ที่แม้จะตกแต่งแบบตะวันตกเหมือนกัน แต่สภาพห้องและตัวอาคารในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะดูใหม่และทันสมัย ซึ่งทำให้รู้สึกถึงความแตกต่างมากกว่า เห็นได้จากความสูงของอาคารที่สูงเป็นสิบชั้น มีการตกแต่งโดยใช้บานกระจกเป็นส่วนใหญ่ ส่วนภายในห้องก็มีเครื่องเรือนเครื่องใช้ที่ดูทันสมัย



ภาพที่ 4.50 : ฉากอพาร์ทเมนต์และห้องของตัวละครเอก ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*



ภาพที่ 4.51 : ฉากอพาร์ทเมนต์และห้องของตัวละครเอกที่ดูทันสมัยกว่า ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

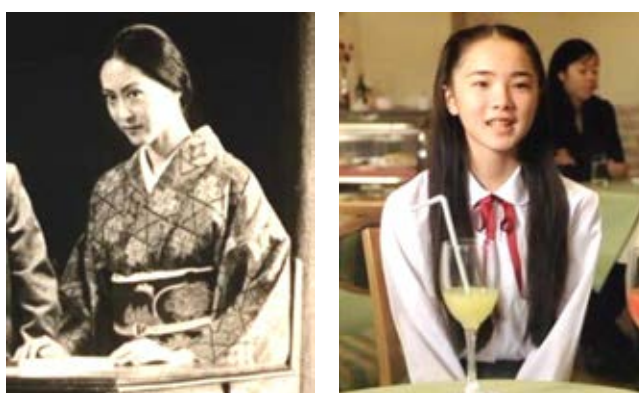
อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีอาคารบ้านเรือนที่เป็นตะวันตกแบบดั้งเดิมด้วย นั่นคือบ้านของตัวร้ายที่อยู่บนเกาะ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นบ้านโบราณแบบญี่ปุ่น แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นบ้านชนบทแบบตะวันตก ซึ่งประกอบด้วย บ้านอยู่อาศัย โรงเรือน คอกม้า โดยบ้านที่อยู่ออาศัย มีเอกลักษณ์คือ ปลูกสร้างด้วยไม้ มีระเบียงนั่งเล่นยื่นออกมาหน้าบ้าน และมีปล่องไฟอยู่บนหลังคา



ภาพที่ 4.52 : บ้านในชนบทแบบตะวันตกซึ่งมีปล่องไฟอยู่บนหลังคา ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

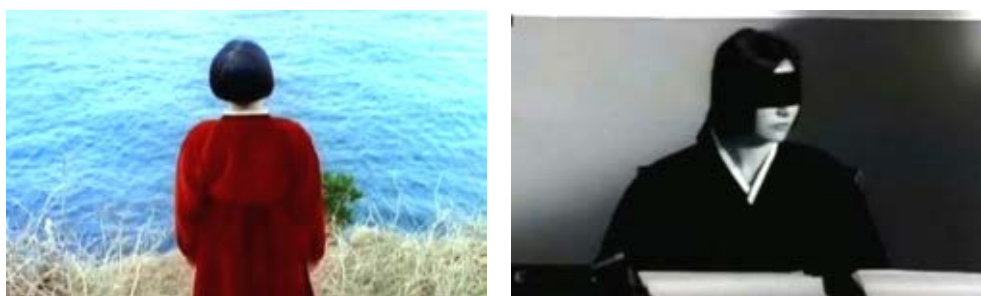
1.2 การแต่งกาย

ตัวละครในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่งกายแบบตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ คือเสื้อเชิ้ต กางเกงขายาว รองเท้าหนัง แต่ก็มีตัวละครบางตัวที่ยังแต่งกายแบบญี่ปุ่นโบราณ อย่างชุดกิโมโน หรือยูคาตะ ซึ่งได้แก่ พนักงานในโรงแรมที่อาซาคาวา ตัวละครเอกเข้าพัก และซิสโกะแม่ของ ชะตะโกะตัวร้าย ซึ่งปรากฏในภาพถ่ายและในนิมิตของอาซาคาวา นอกจากนี้ ยังมีตัวละครที่แต่งกายด้วยชุดที่เป็นเอกลักษณ์แบบญี่ปุ่นอีก นั่นคือกลุ่มเด็กผู้หญิงที่สวมชุดนักเรียนแบบญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเสื้อเชิ้ตสีขาว แขนยาว ผูกโบว์ตรงคอ กระโปรงลายสก๊อต



ภาพที่ 4.53 : การแต่งกายแบบญี่ปุ่น ในชุดกิโมโนและเครื่องแบบนักเรียน ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*

ตัวละครในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ยังคงมีการแต่งกายแบบตะวันตกเป็นส่วนใหญ่เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ในภาพยนตร์เกาหลีจะดูน่าสมัรมากกว่า อาจด้วยสภาพอากาศหรือค่านิยมที่เอื้อต่อการแต่งกายที่หลากหลาย ถึงกระนั้นก็มีตัวละครบางตัวที่แต่งกายแบบโบราณ นั่นคือแม่ของตัวร้าย โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แม่ของตัวร้ายสวมชุดกิโมโนหรือยูคาตะ ส่วนในภาพยนตร์เกาหลีมีการปรับเปลี่ยนไป คือสวมชุดคลุมตัวใหญ่ สีแดงเลือดหมู แขนยาว ชายกระโปรงคลุมถึงเท้า แม้จะไม่ชัดเจนมากนัก เพราะเห็นแค่ด้านหลังกับด้านหน้าเพียงครึ่งตัวบน แต่ก็สามารถคาดเดาได้น่าจะเป็นชุดฮันบก ซึ่งเป็นชุดประจำชาติของเกาหลี



ภาพที่ 4.54 : การแต่งกายแบบเกาหลี ในชุดฮันบก ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

สำหรับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และภาพยนตร์สั้น *Rings* การแต่งกายของตัวละครในเรื่องเป็นแบบตะวันตกทุกตัว คือสวมเสื้อยืด เสื้อกันหนาว และเสื้อโค้ทตัวใหญ่ อีกทั้งยังดูน่าสมักว่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* อาจเป็นเพราะภาพยนตร์ฮอลลีวูดถ่ายทำที่หลัง หรือไม่ก็เป็นเพราะค่านิยมในการแต่งกายที่แตกต่างกัน ส่วนแม่ของตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่สวมชุดยูคาตะหรือกิโมโน ก็ปรับเปลี่ยนเป็นสวมเดรสสีดำแบบตะวันตก ที่ยังดูเข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน ไม่โบราณมากนัก นอกจากนี้ ยังมีเอกลักษณ์การแต่งกายที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างชัดเจนคือ การแต่งชุดนักเรียน โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเด็กนักเรียนจะแต่งกายในชุดนักเรียน แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนักเรียนสามารถแต่งชุดไปรเวทไปเรียนได้



ภาพที่ 4.55 : การแต่งกายของเด็กนักเรียนในตะวันตก ที่ไม่ต้องใส่เครื่องแบบนักเรียน ในภาพยนตร์สั้น *Rings*

2. วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Non-Material culture)

2.1 ภาษา

จะเห็นได้ว่า วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุในภาพยนตร์แต่ละฉบับ ยังมีความคล้ายคลึงกันบ้าง ไม่ว่าจะเป็นอาคารบ้านเรือนหรือการแต่งกาย ซึ่งมีลักษณะที่เป็นตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ แต่สำหรับวัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุอย่างภาษา กลับต่างไปโดยสิ้นเชิง เพราะแต่ละประเทศใช้ภาษาในการสื่อสารไม่เหมือนกัน ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่นไปเป็นภาพยนตร์เกาหลี หรือภาพยนตร์ฮอลลีวูด จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนภาษาเสียใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับภาษาที่ใช้ในท้องถิ่นนั้นๆ

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ใช้ภาษาญี่ปุ่นในการสื่อสาร ดังนั้นชื่อและสกุลของตัวละครจึงเป็นแบบญี่ปุ่นด้วย เช่น “ซะตะโกะ” ชื่อของตัวร้าย มีความหมายว่า เด็กผู้มีความบริสุทธิ์ มาจาก “ซะตะ” ซึ่งแปลว่า บริสุทธิ์ รวมกับ “โกะ” ซึ่งแปลว่า เด็ก หรือชื่อสกุลของผู้ช่วย “ทาคายามะ” ก็มีความหมายว่า ภูเขาสูง นอกจากนี้ยังเป็นชื่อเมืองเมืองหนึ่งในประเทศญี่ปุ่นด้วย

เนื่องจากภาษาและชื่อของตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น เข้าใจและรับรู้ได้เฉพาะคนญี่ปุ่นเท่านั้น ดังนั้นเมื่อมีการนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนภาษาที่ใช้ในการสื่อสารรวมถึงชื่อตัวละครจากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี ซึ่งส่งผลให้ที่มาและความหมายของชื่อตัวละครเปลี่ยนไปด้วย โดยเปลี่ยนมาใช้ชื่อและนามสกุลที่ได้รับความนิยมในเกาหลี เช่น “ชอย” ชื่อของตัวละครรอง และ “ปาร์ก” นามสกุลของตัวร้าย ส่วน “อินชอ” ชื่อของตัวร้าย คำว่า “อิน” ก็หมายถึง ความงดงาม ความเมตตากรุณา ความกตัญญูทวาที แม้จะมีความหมายต่างจาก “ชะตะโกะ” ชื่อของตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ก็มีความหมายไปในทางบวกเหมือนกัน

ทำนองเดียวกับภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และภาพยนตร์สั้น *Rings* ที่มีผู้สร้างและกลุ่มผู้ชมเป็นชาวตะวันตก และอาจรวมถึงผู้ชมทั่วโลกด้วย เพราะจัดจำหน่ายไปในหลายประเทศ ก็มีการปรับเปลี่ยนภาษาที่ใช้ในการสื่อสารเป็นภาษาสากล นั่นคือภาษาอังกฤษ รวมถึงเปลี่ยนชื่อตัวละครให้เป็นแบบตะวันตกด้วย ซึ่งส่งผลให้ที่มาและความหมายของชื่อแตกต่างจากเดิมเช่นกัน โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ตัวละครหลักจะใช้ชื่อที่อ้างอิงมาจากคัมภีร์ไบเบิลของศาสนาคริสต์ เช่น “เรเชล” ชื่อของตัวตัวละครเอก อ้างอิงได้ถึงผู้หญิงที่ชื่อเรเชลในคัมภีร์ไบเบิล ซึ่งระบุว่าเธอเป็นผู้หญิงที่งดงามทั้งรูปร่างและหน้าตา หรือ “โนอาห์” ชื่อของตัวละครรอง ก็อ้างอิงได้ถึงโนอาห์ผู้ที่พระเจ้าบัญชาให้ต่อเรือก่อนจะเกิดน้ำท่วมโลก นอกจากนี้ “ซามาร่า” ชื่อของตัวร้ายก็มีความเกี่ยวข้องกับพระเจ้าเช่นกัน โดยหมายความว่า ผู้พิทักษ์หรือผู้ที่ได้รับการคุ้มครองจากพระเจ้า ส่วนภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* ตัวละครจะใช้ชื่อที่เป็นที่นิยมโดยทั่วไปในตะวันตก ไม่มีนัยใดๆ เกี่ยวกับศาสนา เช่น เจค เอ็ดดี้ และทิมมี่

2.2 ครอบครัวและสังคม

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* นำเสนอภาพของครอบครัวในสังคมสมัยใหม่ เห็นได้จากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครรอง ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* อาซาคาคาวากับทาเคยามะเป็นอดีตสามีภรรยาที่ปัจจุบันแยกกันอยู่ โดยอาซาคาคาวาเป็นแม่ที่หาเลี้ยงลูกเพียงลำพัง ส่วนทาเคยามะก็อยู่ตัวคนเดียว ซึ่งจะเห็นได้ว่าครอบครัวของอาซาคาคาวาไม่ได้เป็นครอบครัวในอุดมคติที่มีพ่อแม่ลูกอาศัยอยู่ในบ้านหลังเดียวกัน สะท้อนถึงครอบครัวสมัยใหม่ที่คิดว่าการหย่าร้างและการแยกกันอยู่ระหว่างสามีภรรยาเป็นเรื่องปกติ อีกทั้งยังสะท้อนถึงบทบาทหน้าที่ของผู้หญิง ที่สามารถขึ้นมาทัดเทียมกับผู้ชาย โดยการเป็นผู้นำครอบครัว อย่างไรก็ตาม แม้ว่า

อาชาคาว่าจะแยกออกมาอยู่ตามลำพังกับลูก แต่ความสัมพันธ์ของครอบครัวก็ไม่ตัดขาดเสียทีเดียว ยังคงพึ่งพาไปมาหาสู่กันอยู่เสมอ เห็นได้จากการที่อาชาคาว่าไปร้องขอให้ทาคายามะช่วยเหลือเรื่องวิดีโอคำสาป หรือคำบอกเล่าที่ว่า โยอิชิลูกของอาชาคาว่าสนิทสนมกับโทโมโกะ หลานสาวของเธอ หรือการที่อาชาคาว่าพาโยอิชิไปฝากให้พ่อของตนช่วยเหลือซึ่งแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์แบบครอบครัวขยายยังคงดำรงอยู่ เพียงแต่พว้าเลื่อนลงไปตามสังคมสมัยใหม่

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* สะท้อนลักษณะทางครอบครัวและสังคมผ่านครอบครัวของตัวละครเอก ดังนั้น ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ที่ยังคงให้ตัวละครเอกมีครอบครัวเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น จึงสะท้อนลักษณะครอบครัวและสังคมไม่ต่างกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์เกาหลีและฮอลลีวูดยังคงนำเสนอครอบครัวในสังคมสมัยใหม่ ผ่านครอบครัวของตัวละครเอกเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ไม่แนบแน่นเท่าภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครเอกยังคงแวะเวียนไปหาพ่อของตัวเอง แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดไปมาหาสู่แค่ระหว่างพี่น้องเท่านั้น นอกจากนี้ บุคลิกลักษณะของตัวละครเอกก็สะท้อนถึงลักษณะทางสังคมที่แตกต่างกัน โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครเอกยังคงภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ดูอ่อนแอ ต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่น แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวละครเอกเป็นคนตรงไปตรงมา พึ่งพาตนเองได้ ซึ่งสะท้อนถึงสังคมตะวันตกที่ให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกมากกว่า

ส่วนภาพยนตร์สั้นของฮอลลีวูด *Rings* แม้ตัวละครเอกจะเป็นคนละตัวกับในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แต่ก็ยังคงสะท้อนถึงครอบครัวในสังคมสมัยใหม่เช่นกัน โดยเจตตัวละครเอกในภาพยนตร์สั้น อยู่ตัวคนเดียว ไม่ข้องเกี่ยวกับญาติพี่น้อง และตอนที่ประสบปัญหา เขาก็ไม่ได้ติดต่อพ่อแม่หรือคนใกล้ชิดแต่อย่างใด แต่กลับไปขอความช่วยเหลือจากเพื่อนที่รู้จักกันเท่านั้น ซึ่งลักษณะความสัมพันธ์ดังกล่าวก็สะท้อนถึงความเป็นปัจเจกในสังคมเช่นกัน

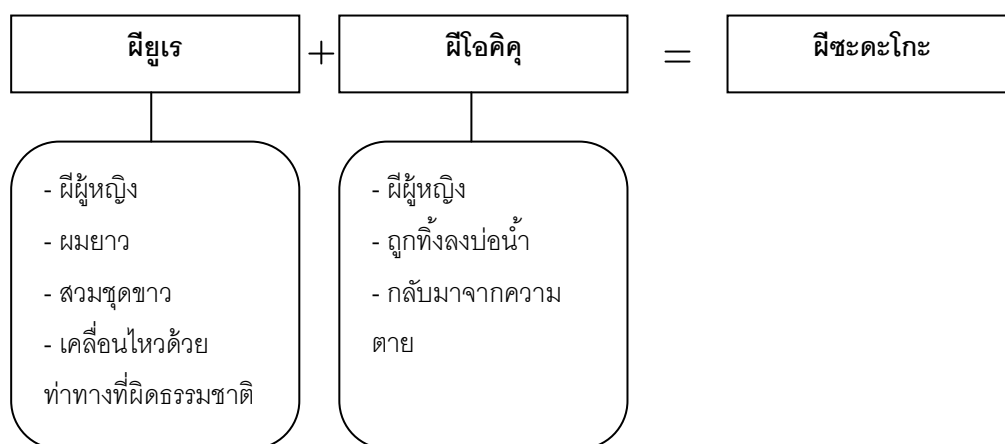
นอกจากนี้ ภาพยนตร์สั้น *Rings* ยังได้แสดงให้เห็นรูปแบบทางสังคมและวัฒนธรรมที่เป็นไปในลักษณะที่เรียกว่า วัฒนธรรมย่อย (Subculture) กล่าวคือ วัฒนธรรมของกลุ่มคนที่มีความคิดความเชื่อเป็นของตัวเอง แยกแยกไปจากสังคมปกติ เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์สั้น *Rings* ได้นำเสนอเรื่องราวของกลุ่มคนที่รวมตัวเพื่อดูวิดีโอคำสาป แล้วมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน ซึ่งวัฒนธรรมย่อยดังกล่าวก็สะท้อนถึงอิสระทางความคิดและความเชื่อของสังคมตะวันตก

2.3 ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* นำเสนอตัวร้ายในลักษณะของภูตผีปีศาจที่สามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อเกี่ยวกับผีญี่ปุ่นที่ชื่อว่า ยูเร ซึ่งเป็นผีที่ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ ไม่ไปสุดไปเกิดจนกว่าจะได้แก้แค้นอย่างสาสม โดยผียูเรมีลักษณะเด่น 4 ประการ คือ 1. สวมชุดสีขาว ซึ่งมักเป็นชุดกิโมโนสีขาวที่ใส่ให้กับศพ 2. ผมยาวสีดำ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงคาบูกิ ที่ตัวละครมักสวมวิกผมยาวเสมอ 3. มือและเท้ามักจะไม่มีเรียวแรง บ้างไม่มีขา ลอยสูงจากพื้น มีความผิดปกติบริเวณข้อต่อของร่างกาย หรือเคลื่อนไหวได้อย่างยากลำบาก 4. อาจแปลงกายเป็นดวงไฟซึ่งมีสีต่างๆ ได้

ลักษณะของผียูเรซึ่งเป็นที่รู้จักโดยทั่วไปตอนนี้มีชื่อว่า โอคิคุ ซึ่งตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีโอคิคุ มีชื่อเรียกว่า Bancho Sarayashiki หรือ ผีนับจาน โดยในตำนานดั้งเดิมเป็นเรื่องราวความรักที่ไม่สมหวังระหว่างชายกับหญิงคู่หนึ่ง โอยามะ เทซซัน หลงรัก โอคิคุ หญิงสาวที่เป็นคนรับใช้ แต่ทำอะไรเธอก็ไม่รับรักเขาเสียที โอยามะจึงนำจานของตระกูลไปซ่อน และหลอกว่าเธอทำจานหายไปใบหนึ่งจากสิบใบ ไม่ว่าโอคิคุจะนับกี่ครั้ง เธอก็นับได้เพียงเก้าใบ โอยามะจึงเสนอว่าถ้าเธอรับรักเขา เขาก็จะไม่เอาผิด แต่เธอกลับปฏิเสธอีกครั้ง โอยามะจึงบันดาลโทสะโดยการจับเธอทิ้งลงบ่อน้ำจนถึงแก่ความตาย จากนั้นโอคิคุก็กลายเป็นผีกลับมาหลอกหลอน โดยการนับจานทุกคืน และพอนับถึงใบที่เก้าเธอก็จะกรี๊ดร้องออกมาอย่างโหยหวน เพราะคิดว่าตัวเองทำหายไปหนึ่งใบ กระทั่งวันหนึ่งก็มีผู้มาจัดการไม่ให้โอคิคุกลับมาหลอกหลอนได้อีก เขามานั่งเฝ้าที่บ่อน้ำรอให้เธอออกมานับจานอีกครั้ง พอเธอออกมานับถึงใบที่เก้า เขาก็ตะโกนไปว่า “สิบ” โอคิคุคิดว่ามีคนพบจานที่หายไปแล้ว จึงไม่กลับมาหลอกหลอนอีกเลย นอกจากนี้ บางสำนวนยังเล่าว่าโอคิคุไม่ได้นับจานอย่างเดียว แต่ปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำแล้วจ้องมองชายหนุ่มอย่างจงเกลียดจงชัง บางสำนวนก็เล่าว่าเธอกลับมาในสภาพที่ยังเป็นสาวสวย ทำให้ชายผู้นั้นยอมฆ่าตัวตายเพื่อตามไปอยู่กับเธอ

แผนภาพที่ 4.2 : การสร้างตัวละคร ชะตะโกะ ตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*



จะเห็นได้ว่า ลักษณะของผีชะตะโกะในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มีความคล้ายคลึงกับผียูเร และผีโศคิคุในตำนานผีของญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นรูปลักษณ์ภายนอกที่เป็นผู้หญิง ผมยาว สวมชุดสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ หรือประวัติความเป็นมาที่ถูกทำร้ายโดยการจับทิ้งลงในบ่อน้ำ แล้วก็กลับมาหลอกหลอนหลังจากเสียชีวิต ดังนั้นลักษณะของภูตผีปีศาจในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* จึงน่าจะหยิบยืมมาจากตำนานความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจของญี่ปุ่นไม่มากนัก



ภาพที่ 4.56 : ลักษณะของผีญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ยังคงความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ ซึ่งสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อของญี่ปุ่นเรื่องผีนับจันและผียูเรเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เนื่องจากลักษณะของ ปาร์ค อินซอ ตัวร้ายในภาพยนตร์เกาหลี ถอดแบบมาจาก ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่นแทบทุกประการ ไม่ว่าจะเป็นรูปลักษณ์ภายนอกที่เป็นผีผู้หญิง ผมยาว ในชุดคลุมสีขาว รวมถึงประวัติความเป็นมา ที่ถูกจับทิ้งลงในบ่อน้ำ แล้วกลับมาหลอกหลอนผู้คน ซึ่งสาเหตุที่ไม่มีการปรับเปลี่ยนความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ อาจเป็นเพราะความเชื่อของเกาหลีกับญี่ปุ่นมีความคล้ายคลึงกัน ในขณะที่ญี่ปุ่นมีตำนานความเชื่อเรื่องผีนับจัน เกาหลีก็

มีตำนานความเชื่อเรื่องผีอารัง ซึ่งมีรูปลักษณะและประวัติคล้ายคลึงกันในระดับหนึ่ง กล่าวคือ เป็นผีผู้หญิง ผมยาว สวมชุดสีขาว อีกทั้งยังถูกทำร้ายจนเสียชีวิต และกลับมาเป็นผีหลอกหลอนผู้คน ภาพยนตร์เกาหลีจึงยังสามารถคงความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจไว้เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น เนื่องจากผู้ชมเกาหลียังมีความรู้สึกคุ้นชินผีในลักษณะดังกล่าว เพราะสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อเรื่องผีอารังในท้องถิ่นของตนเองได้



ภาพที่ 4.57 : ลักษณะของผีเกาหลีที่ถอดแบบมาจากผีญี่ปุ่น เพราะมีความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจที่คล้ายคลึงกัน ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ยังคงความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เนื่องจากทั้งสองประเทศมีความเชื่อที่คล้ายคลึงกัน แต่สำหรับภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งมีความเชื่อแตกต่างไปโดยสิ้นเชิง จึงมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาเกี่ยวกับภูตผีปีศาจไปพอสมควร

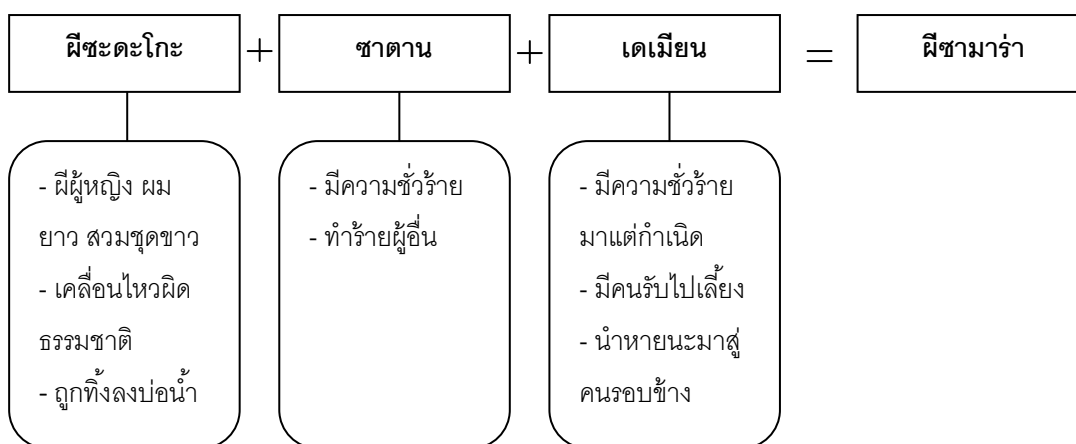
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และภาพยนตร์สั้น *Rings* ยังคงเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อบางส่วนตามภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ก็มีปรับเปลี่ยนเนื้อหาบางส่วนไป เพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อแบบตะวันตก โดยเรื่องราวที่ยังคงไว้คือประวัติความเป็นมาตัวร้าย ซึ่งสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อของญี่ปุ่นเรื่องผีนับจาน ที่เป็นผู้หญิงที่ถูกจับทิ้งลงในบ่อน้ำ รวมถึงรูปลักษณะภายนอกที่เหมือนกับผียูเร ซึ่งเป็นผู้หญิงผมยาว สวมชุดสีขาว เนื่องจากรูปลักษณะของ ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ถอดแบบมาจาก ยามะมูระ ซะตะโกะ เกือบทั้งหมด

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการผสมผสานความเชื่อแบบตะวันตกเข้าไปด้วย คือให้ซามาร่ามีลักษณะเหมือนซาตาน ที่มีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด และมุ่งทำร้ายผู้คนโดยตรง ซึ่งสาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนดังกล่าว อาจเป็นเพราะชาวตะวันตกส่วนใหญ่นับถือศาสนาคริสต์ ซึ่งมีความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจแบบซาตาน และอีกสาเหตุหนึ่งน่าจะเป็นเพราะผู้ชมตะวันตกรู้สึกคุ้นชินเรื่องราวเกี่ยวกับซาตาน มาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Omen* ซึ่งเข้าฉายในปี 1976 โดย

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวร้ายชื่อ เดเมียน เป็นบุตรของซาตาน และมีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด เมื่อถูก
รับมาเลี้ยง เขาก็นำความหายนะมาสู่พ่อและแม่เลี้ยง รวมถึงผู้คนรอบข้าง

จะเห็นได้ว่า ซามาร่าตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีลักษณะเหมือนเดเมียน
แทบทุกประการ จึงอาจวิเคราะห์ได้ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจให้
สอดคล้องกับความเชื่อทางคริสต์ศาสนา อีกทั้งยังปรับให้คล้ายคลึงกับภาพยนตร์เกี่ยวกับภูตผี
ปีศาจที่ได้รับความนิยมในตะวันตกอย่างเรื่อง *The Omen* เพื่อให้ผู้ชมมีรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวใน
ภาพยนตร์ ซึ่งน่าจะได้ผลมากกว่าการอ้างอิงจากตำนานความเชื่อเรื่องผีนับจานของญี่ปุ่นเพียง
อย่างเดียว

แผนภาพที่ 4.3 : การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เป็นส่วนผสมของความ
เชื่อแบบญี่ปุ่นกับแบบตะวันตก คือมีลักษณะที่เหมือนกับ ชะตะโกะ ตัวร้ายในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ซึ่ง
สามารถอ้างอิงไปยังตำนานผีของญี่ปุ่น และมีลักษณะเหมือนซาตาน รวมถึงมีบุคลิกนิสัยและ
ประวัติชีวิตความเป็นมาเหมือน เดเมียน ตัวร้ายในภาพยนตร์ *The Omen* ซึ่งสามารถอ้างอิงไปยัง
ความเชื่อทางคริสต์ศาสนาของตะวันตกด้วย



ภาพที่ 4.58 : ลักษณะของตัวร้ายที่ผสมผสานตำนานผีญี่ปุ่นกับความเชื่อแบบซาตาน คือมีรูปลักษณ์และประวัติเหมือนผีญี่ปุ่น แต่มีความชั่วร้ายที่ติดมาแต่กำเนิดเหมือนซาตาน ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*



ภาพที่ 4.59 : ลักษณะของ เดเมียน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ *The Omen* ที่หยิบยืมมาใช้กับ ซามาร่า ตัวร้าย ในภาพยนตร์ *The Ring*

บทที่ 5

สัมพันธบทในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ* เป็นต้นฉบับ

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ* ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวต่อจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นต้นฉบับที่มีการดัดแปลงเป็นตัวบทที่หลากหลาย กล่าวคือ มีการสร้างเป็นภาพยนตร์ *Rasen* ในปี 1998 ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ในปี 1999 นอกจากนี้ ในปีเดียวกันก็มีการนำ นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ* มาสร้างเป็นภาพยนตร์อีกครั้งโดยใช้ชื่อว่า *Ringu 2* ต่อมามีการนำภาพยนตร์ *Ringu 2* มาดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* จัดจำหน่ายในปีเดียวกับที่ภาพยนตร์เข้าฉาย อีกทั้งยังได้นำภาพยนตร์เรื่องนี้มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ในปี 2005 ด้วย

การวิเคราะห์ในบทนี้ จะเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาหรือตัวบทที่มีความเกี่ยวข้องกับนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ* หรือมีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ* เป็นต้นฉบับ ประกอบด้วย

ภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่

- ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Rasen*
- ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*
- ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ละครโทรทัศน์ 1 เรื่อง ได้แก่ ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

หนังสือการ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่

- *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*
- *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*

จะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ* เป็นต้นฉบับ มีทั้งการดัดแปลงข้ามสื่อ จากนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน และดัดแปลงข้ามวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ในบทนี้ ออกเป็น 2 หัวข้อ คือ

1. วิเคราะห์การเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องแต่ละองค์ประกอบ ควบคู่กับการเปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นฉบับกับตัวบทปลายทาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธ์
2. วิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ ควบคู่กับการเปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นฉบับที่อยู่ในวัฒนธรรมหนึ่ง กับตัวบทปลายทางที่อยู่ในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธ์ที่ข้ามวัฒนธรรม

เรื่องย่อของนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์*

หลังจาก ทาคายามะ ริวจิ เสียชีวิต อันโด เพื่อนในวัยเรียนของทาคายามะ ได้เป็นคนผ่าชันสูตรศพของเขา และพบว่าสาเหตุการเสียชีวิตคือหัวใจวาย อันโดเจอเศษกระดาษที่มีตัวเลขเหมือนรหัสอยู่ในห้องของทาคายามะ เขาจึงพยายามถอดรหัสและถอดออกมาได้ว่า “Ring” จากนั้นอันโดก็ทราบว่ามีคนเสียชีวิตด้วยสาเหตุเดียวกันอีก 6 ศพ แต่มีคนหนึ่งที่รอดชีวิตคือ อาซาคาว่า คะสึยูกิ เพื่อนของทาคายามะ แต่เขากลับอยู่ในภาวะล่องลอยไร้สติ

ขณะเดียวกัน ทาคาโนะ ไม ลูกศิษย์ของทาคายามะ เจอวิดีโอต้องสงสัยม้วนหนึ่ง เมื่อไม่เปิดดู เธอก็รู้สึกคลื่นไส้อาเจียนแล้วสลบไป จากนั้นก็ไม่มีใครติดต่อเธอได้อีกเลย

อันโดทราบจากโยชิโนะ เพื่อนของอาซาคาว่าว่า การเสียชีวิตที่เกิดขึ้นน่าจะเกี่ยวข้องกับวิดีโอ และเรื่องราวดังกล่าวน่าจะบันทึกอยู่ในเวิร์ดโปรเซสเซอร์ของอาซาคาว่า เมื่ออันโดได้ข้อมูลนั้นมาอยู่ในมือ เขาก็พบเอกสารที่ใช้ชื่อว่า “Ring” ซึ่งเหมือนกับรหัสที่ถอดออกมา บันทึกของอาซาคาว่าบอกเล่าเหตุการณ์ตอนที่เขาไปสืบหาเบาะแสเกี่ยวกับวิดีโอคำสาป ซึ่งพบว่ามันเกิดจากพลังอำนาจของ ยามะมูระ ชะตะโกะ รวมกับไวรัสใช้ทรพิษ คนที่ดูวิดีโอจะติดเชื้อและเสียชีวิตภายในหนึ่งอาทิตย์ ซึ่งเชื่อนั้นมีลักษณะคล้ายวงแหวน จึงเรียกว่าไวรัสริง

อันโดลองถอดรหัสอีกครั้ง และถอดออกมาได้ว่า “They were born” และ “Mutation” มิยาซึตะจึงคิดว่าไวรัสน่าจะกลายพันธุ์เป็นพันธุ์ใหม่ และอาจจะอยู่ที่ไหนสักแห่ง ด้วยรูปลักษณะที่ต่างจากเดิม ต่อมามีคนพบศพใหม่ พร้อมๆ กันกับช่วงที่อาซาคาว่าเสียชีวิต และเมื่อนำเนื้อเยื่อของ

ทั้งสองคนไปตรวจสอบก็พบว่าไวรัสจริงเช่นกัน แต่มีลักษณะที่เหมือนกลายพันธุ์ไป คือเปลี่ยนรูปร่างจากวงแหวนเป็นเส้นคล้ายสเปิร์ม

อันโดเจอผู้หญิงคนหนึ่งที่น่าจะเป็นพี่สาวของไม เพราะเธอไปที่ห้องและสถานที่ที่ไม่เสียชีวิต อันโดถูกตาต้องใจจึงพาผู้หญิงคนนั้นกลับมาที่ห้องของตนแล้วมีเพศสัมพันธ์กัน แต่แล้วเขาก็รู้ความจริงว่าเธอคือชะตะโกะที่กลับมาเกิดใหม่ผ่านครรภ์ของไม ชะตะโกะวางแผนที่จะแพร่กระจายสายพันธุ์ของตัวเองผ่านไวรัสจริง และบีบบังคับให้อันโดร่วมมือด้วย โดยร้องขอให้เขาช่วยชุบชีวิตทาคายามะ แลกกับการที่เธอจะช่วยชุบชีวิต ทาคาโนริ ลูกของเขาที่เสียชีวิตเมื่อในอดีต ด้วยความรักและอาลัยที่มีต่อทาคาโนริ อันโดจึงจำยอมทรยศต่อมวลมนุษยชาติเพื่อลูกของตัวเอง

ทาคาโนริและทาคายามะกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง ผ่านการตั้งครรภ์ของชะตะโกะ โดยมีอันโดเป็นผู้ช่วย อันโดคาดการณ์ว่าในอนาคต ชะตะโกะจะเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อยๆ เพราะเธอสามารถให้กำเนิดตัวเองได้ นอกจากนี้ คำสาปที่เคยผนึกอยู่ในม้วนวิดีโอก็แปรเปลี่ยนมาผนึกอยู่ในนวนิยาย และนวนิยายดังกล่าวก็กำลังจะสร้างเป็นภาพยนตร์และนำมาฉายทางโทรทัศน์ด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้ที่เสพลี้อเหล่านั้นติดไวรัสจริง ถ้าผู้ที่ติดไวรัสเป็นผู้หญิง พวกเธอก็จะให้กำเนิดชะตะโกะออกมาอีกมากมาย กระทั่งชะตะโกะยึดครองโลกในที่สุด

5.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง ในตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรัลพันธุ์ อภรรพ์* เป็นต้นฉบับ

1. โครงเรื่อง

ตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อภรรพ์* เป็นต้นฉบับ มีการดัดแปลงโครงเรื่องที่สามารรถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. ตัวบทที่ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อภรรพ์* ได้แก่ โครงเรื่องในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* และภาพยนตร์ *Rasen 2*. ตัวบทที่มีการแต่งเติมโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อภรรพ์* เพียงบางส่วน ได้แก่ โครงเรื่องในภาพยนตร์ *Ringu 2* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*, ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

1.1 ตัวบทยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามนวนิยาย

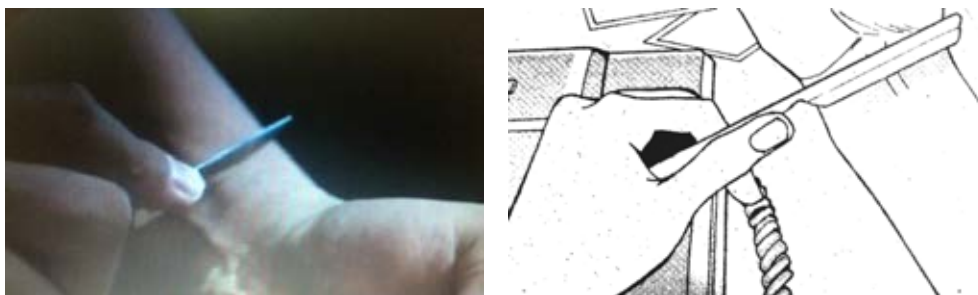
ตัวบทยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* คือตัวบทยังคงโครงเรื่องหลักคล้ายคลึงกับนวนิยายต้นฉบับ โดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาไม่มากนัก ซึ่งตัวบทยังคงมีการดัดแปลงในลักษณะดังกล่าว ได้แก่ หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* และภาพยนตร์ *Rasen* ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง : อันโดคิดถึงลูกที่เสียชีวิตไป

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เปิดเรื่องด้วยตัวละครเอกคือ อันโด มิจิโอะ กำลังฝันว่าตัวเองจมอยู่ในทะเล แล้วก็ตื่นขึ้นมาด้วยความเสียงโทรศัพท์ ภรรยาโทรมาให้จัดการเรื่องเอกสารการหย่า และบอกให้เขาคืน ทาคาโนริ ลูกชายมา แต่เขาก็ไม่รู้จะทำอย่างไร อันโดหยิบกระจกผมของทาคาโนริมาดู เพื่อรำลึกถึงลูกของตัวเองที่เสียชีวิตไป จากนั้นเขาก็จัดการกับเอกสาร แล้วนำไปหย่อนลงในตู้ไปรษณีย์

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ยังคงเริ่มเรื่องเหมือนในนวนิยาย คือเปิดเรื่องด้วยความฝันของอันโด จากนั้นภรรยาที่โทรศัพท์มาบอกให้เขาจัดการกับเอกสารการหย่า แต่ก็มีอาการสับสนสับสนเปลี่ยนลำดับเหตุการณ์เล็กน้อย โดยในนวนิยายอันโดหยิบเส้นผมของทาคาโนริมาดูหลังจากคุยกับภรรยา ส่วนหนังสือการ์ตูน อันโดหยิบมาดูก่อนที่จะคุยกับภรรยา นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมให้อันโดพยายามกรีดข้อมือเพื่อฆ่าตัวตาย เพราะหมดอาลัยตายอยากกับชีวิต

อย่างไรก็ตาม แม้หนังสือการ์ตูนจะดัดแปลงออกมาได้คล้ายคลึงกับนวนิยาย แต่การ์ตูนก็ทำออกมาหลังจากที่ภาพยนตร์ *Rasen* เข้าฉาย จึงน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ด้วย อย่างเช่นฉากที่อันโดพยายามกรีดข้อมือ ก็น่าจะหยิบยืมมาจากภาพยนตร์ *Rasen* เพราะมีตอนที่อันโดจะกรีดข้อมือเหมือนกัน



ภาพที่ 5.1 : อันโดจะกรีดข้อมือตัวเองเพราะหมดอาลัยตายอยากกับชีวิต ในภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ* ตอน: *Ring Virus*

ขณะที่หนังสือการ์ตูนพยายามคงเหตุการณ์ตอนเปิดเรื่องเหมือนในนวนิยาย แต่ในภาพยนตร์ *Rasen* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเช่นกัน กลับรวบรัดตัดทอนและปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ไปพอสมควร อาจเป็นเพราะข้อจำกัดทางด้านเวลา และเพื่อลดความซับซ้อนลง โดยภาพยนตร์ได้ตัดทอนช่วงที่อันโดฝัน รวมถึงเรื่องราวที่ภรรยาโทรมาบอกให้จัดการกับเอกสารการหย่าออก แต่ก็ยังคงให้อันโดรำลึกถึงทาคาโนริโดยไปหยิบเส้นผมของเขาขึ้นมาดูต่างหน้า นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังได้เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่อันโดพยายามฆ่าตัวตายด้วยการกรีดข้อมือ และเพิ่มเติมตอนที่เพื่อนของเขาโทรมาบอกว่า ทาคายามะ ริวจิ เสียชีวิตแล้ว

การพัฒนาเหตุการณ์ : สืบหาที่มาที่ไปของไวรัส

เมื่อนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าถึงชีวิตของอันโดแล้ว นวนิยายก็มาบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่สืบเนื่องมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยหลังจากที่ ทาคายามะ ริวจิ เสียชีวิตศพของเขาก็ถูกส่งมาให้อันโดเป็นผู้ชันสูตร ซึ่งทำให้อันโดได้รู้จักกับ ทาคาโนะ ไม ลูกศิษย์ของ ทาคายามะ เนื่องจากเธอคือผู้พบศพเป็นคนแรก ไมเล่าถึงช่วงที่ริวจิเสียชีวิตเล็กน้อย จากนั้นอันโดก็ไปผ่าชันสูตร ซึ่งผลออกมาว่าทาคายามะเสียชีวิตเพราะเส้นเลือดอุดตัน ทำให้หัวใจวาย นอกจากนี้ยังพบเนื้อเยื่อบางอย่างบริเวณลำคอด้วย เขาจึงเก็บตัวอย่างไว้ตรวจสอบ เมื่อชันสูตรเสร็จ อันโดเห็นเศษกระดาษเผล่ออกมาจากท้องของทาคายามะ มีตัวเลขเขียนไว้เหมือนเป็นรหัส "178 136" ซึ่งเขาถอดออกมาได้เป็นคำว่า "Ring"

อันโดไปพบไมเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับสาเหตุการเสียชีวิตของทาคายามะ ไมเล่าให้อันโดฟังว่าหลังจากทาคายามะเสียชีวิต อาซาคาว่า คะสึยูกิ ก็มาถามถึงวิดีโอ แต่เธอกลับไม่รู้เรื่องวิดีโอดังกล่าว จากนั้นผลการตรวจสอบเนื้อเยื่อก็ออกมา มียาซิติะ เพื่อนของอันโดอ้างถึงหมอคนหนึ่งซึ่ง

บอกว่า แผลตรงลำคอเหมือนคนป่วยไข้ทรพิษ นอกจากนี้ มียาชิตะยังพบว่ามีคนอีก 6 คนที่เสียชีวิตด้วยสาเหตุเดียวกัน รวมถึงภรรยาและลูกของ อาซาคาว่า คะสึยูกิ และแม้อาซาคาว่าจะไม่เสียชีวิต แต่เขาก็อยู่ในอาการล่องลอยไร้สติไม่สามารถให้เบาะแสอะไรได้

ขณะเดียวกันไม่กี่ไปหาต้นฉบับบทความของทาคายามะที่บ้านของเขา และพบวิดีโอ้วนหนึ่ง เธอจึงนำมันกลับมาที่ห้องของตัวเอง และด้วยแรงผลักดันบางอย่าง ไม่ได้หยิบวิดีโออันนั้นมาเปิดดู และเมื่อดูจบ เธอก็รู้สึกคลื่นไส้อาเจียน แล้วกลับไป จากนั้นก็ไม่มีใครเห็นเธออีกเลย อันโดพยายามโทรไปหาไม แต่ไม่มีใครรับสาย เขาจึงไปที่ห้องของเธอ พอเข้าไปในห้อง อันโดก็รู้สึกอะไรบางอย่างที่อยู่ในห้องไม่

โยชิโนะ เพื่อนร่วมงานของอาซาคาว่า มาพบอันโดเพื่อพูดคุยถึงการเสียชีวิตที่เกิดขึ้น โยชิโนะเล่าว่า อาซาคาว่าสืบทราบว่ามีเด็ก 4 คนเสียชีวิตจากวิดีโอคำสาป ซึ่งเป็นวิดีโอที่ใครเปิดดูก็ต้องเสียชีวิต โดยอาซาคาว่าได้บันทึกเรื่องราวการสืบหาไว้ในเวิร์ดโปรเซสเซอร์ อันโดจึงไปขอข้อมูลดังกล่าวมาจากพี่ชายของเขา ในบันทึกมีเอกสารที่ชื่อ “Ring” เหมือนกับรหัสที่ถอดออกมา บันทึกได้ระบุว่า วิดีโอคำสาปเกิดจากพลังอำนาจของ ยามะมูระ ซะตะโกะ ร่วมกับไวรัสไข้ทรพิษ คนที่ดูวิดีโอจะติดเชื้อและเสียชีวิตภายในหนึ่งอาทิตย์

อันโดนำบันทึกของอาซาคาว่ามาให้มียาชิตะอ่าน มียาชิตะเชื่อว่า การดูวิดีโอส่งผลต่อจิตใจ และส่งผลต่อไปยังดีเอ็นเอของมนุษย์ ทำให้ไวรัสพัฒนาขึ้นภายในร่างกาย กลายเป็นไวรัสสายพันธุ์ใหม่ที่เหมือนไข้ทรพิษ จากนั้นอันโดก็พยายามถอดรหัสใหม่อีกครั้ง และครั้งนี้สามารถถอดออกมาได้เป็นคำว่า “They were born” กับ “Mutation”

อันโดกลับไปห้องไมอีกครั้ง แล้วเขาก็เจอผู้หญิงคนหนึ่งเดินออกมาจากห้อง ทว่าสุดท้ายก็ไม่ได้พูดคุยอะไรกัน จากนั้นอาซาคาว่าก็เสียชีวิต พร้อมกับที่มีคนพบศพของไมบนดาดฟ้าของอาคาร โดยก่อนเสียชีวิตไม่ได้ให้กำเนิดเด็กทารกออกมาด้วย อันโดขึ้นไปบนดาดฟ้าอาคารเพื่อดูสถานที่เกิดเหตุ แต่ก็เจอกับผู้หญิงคนนั้นอีกครั้ง เขาจึงคิดว่าเธอเป็นพี่สาวของไม

อันโดและมียาชิตะนำกล้องมาส่งดูไวรัสที่อยู่ในร่างกายของผู้เสียชีวิต พบว่าไวรัสมีรูปร่างเหมือนวงแหวน จึงเรียกไวรัสริง ทว่าในร่างกายของไมและอาซาคาว่า แม้จะเจอไวรัสริงเหมือนกัน แต่มันกลับมีรูปร่างเป็นเส้นคล้ายสเปิร์ม ไม่ได้เป็นวงแหวนเหมือนของคนอื่น พวกเขาจึงสันนิษฐานว่าไวรัสน่าจะเกิดการกลายพันธุ์ และไม่อาจดูวิดีโอในช่วงที่เธอไขตากพอดี ทำให้ไวรัสเข้าไปปฏิสนธิในร่างกาย

มียาซีตะล่องรู้จะไรบางอย่าง จึงพยายามพิสูจน์โดยการพาอันโดไปตามสถานที่ต่างๆ ที่ปรากฏในบันทึกของอาซาคาคว่า ซึ่งทำให้ทราบว่าภาพในจินตนาการจากการอ่าน เหมือนกับสถานที่จริง ดังนั้นการอ่านบันทึกของอาซาคาคว่า จึงเหมือนกับการดูวิดีโอคำสาปด้วยตาของตัวเอง ทำให้พวกเขากังวลว่าตัวเองอาจจะติดไวรัสสิ่งเช่นกัน

พอกลับมาในเมือง อันโดก็เจอพี่สาวไม่ที่สถานีรถไฟด้วยความรู้สึกลึบซอบพอ เขาจึงชวนเธอมาที่ห้อง จากนั้นเขาก็มีความสัมพันธ์ทางเพศกัน วันรุ่งขึ้นอันโดกับพี่สาวไม่ก็ออกไปดูหนังด้วยกันสองเรื่อง เสร็จแล้วก็แล้วกลับมาที่ห้องอันโดอีกครั้ง

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงดำเนินเรื่องในช่วงพัฒนาเหตุการณ์เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ทุกประการ แต่ก็มีกลีบสลับเปลี่ยนเหตุการณ์เล็กน้อย อย่างตอนที่อันโดพบกับไมครั้งแรก โดยในนวนิยาย พวกเขาพบกันก่อนชั้นสูตรศของทาคายามะ แต่ในการ์ตูนพบกันหลังจากชั้นสูตรศ หรือตอนที่ไมพูดคุยกับอันโดเรื่องม้วนวิดีโอ ในนวนิยาย พวกเขาคุยกันก่อนที่จะรู้ผลการตรวจสอบเนื้อเยื่อจากศพของทาคายามะ ส่วนในการ์ตูน มาพูดคุยกันหลังรู้ผลการตรวจสอบ

หนังสือการ์ตูนได้รวบรัดตัดทอนเหตุการณ์บางเหตุการณ์ เพื่อให้เกิดความกระชับฉับไวในการดำเนินเรื่อง เช่นตอนที่โยชิโนะมาพูดถึงบันทึกของอาซาคาคว่า ในนวนิยาย โยชิโนะบอกแค่ว่าอาซาคาคว่าได้บันทึกการสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับวิดีโอคำสาปไว้ในเวิร์ดโปรเซสเซอร์ จากนั้นอันโดก็หาพี่ชายของอาซาคาคว่าจนได้บันทึกดังกล่าวมา ส่วนในหนังสือการ์ตูน โยชิโนะปรีนข้อมูลที่ได้จากเวิร์ดโปรเซสเซอร์ของอาซาคาคว่า แล้วนำมาให้อันโดเลย นอกจากนี้ ยังตัดทอนตอนที่อันโดพยายามถอดรหัสอีกครั้ง และยังตัดทอนตอนที่อันโดไปหาไมที่ห้อง แล้วเจอกับผู้หญิงคนหนึ่งเดินออกมาจากห้อง

การ์ตูนยังคงบอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างอันโดกับผู้หญิงคนหนึ่ง แต่ก็มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาเล็กน้อย โดยในนวนิยาย อันโดนั่งรถไฟย้อนกลับมาเจอผู้หญิงที่น่าจะเกี่ยวข้องกับไมที่สถานีรถไฟ ส่วนในการ์ตูน อันโดนั่งรถไฟย้อนกลับมาไม่เจอผู้หญิงคนนั้น แต่ก็ได้มาเจอกันในลิปต์บนอพาร์ทเมนต์ของอันโด



ภาพที่ 5.2 : อันโดกับชะตะโกมาเจอกันในลิปต์โดยบังเอิญ ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus

ส่วนภาพยนตร์ *Rasen* ยังคงโครงเรื่องหลักไว้เหมือนในนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* แต่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปพอสมควร

ภาพยนตร์ยังคงบอกเล่าถึงการชันสูตรศพทาคายามะเหมือนในนวนิยาย โดยอันโดได้ชันสูตรศพทาคายามะและพบว่าสาเหตุการเสียชีวิตคือหัวใจวาย นอกจากนี้ ยังเจอเศษกระดาษในศพ ซึ่งมีเลขเขียนไว้เหมือนเป็นรหัส โดยภาพยนตร์มีการปรับเปลี่ยนรหัสจาก “178 136” ซึ่งถอดได้ว่า “Ring” “They were born” และ “Mutation” เป็น “4741 7426 2918” ซึ่งถอดได้ว่า “DNA” และ “Present” โดยสื่อว่าเป็นของขวัญจากทาคายามะ มากกว่าที่จะบ่งบอกถึงการกลายพันธุ์ของไวรัส

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนการพูดคุยระหว่างไมกับอันโด โดยในนวนิยาย ไมเล่าว่าอาซาคาวามาถามถึงวิดีโอ แต่เธอไม่รู้เรื่องอะไร แต่ในภาพยนตร์ ไมรู้อยู่แล้วว่ามีวิดีโอคำสาป ซึ่งน่าจะเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตของทาคายามะ นอกจากนี้ยังเปลี่ยนให้อาซาคาวาเสียชีวิตในอุบัติเหตุทางรถยนต์พร้อมกับลูก ต่างจากนวนิยายที่เสียชีวิตในภายหลัง

เช่นเดียวกับ หนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus ภาพยนตร์ *Rasen* ก็มีการรวบรัดตัดทอนเรื่องราวเช่นกัน โดยภาพยนตร์ได้ตัดทอนเหตุการณ์ที่ไม่ไปเจอวิดีโอม่วงหนึ่งที่บ้านของทาคายามะ รวมถึงตัดทอนตอนที่ไม่ดูวิดีโอที่ออกมาด้วย และในตอนที่ยะชิโนะมาพูดคุยกับอันโดเรื่องบันทึกของอาซาคาวา ภาพยนตร์ก็ให้อาซาคาวาบันทึกข้อมูลไว้ในสมุดแทนเวิร์ดโปรเซสเซอร์ และให้ยะชิโนะนำสมุดบันทึกมาให้อันโดโดยตรง นอกจากนี้ ยังตัดทอนตอนที่มิยาซิตะพาอันโดไปยังสถานที่ต่างๆ ที่บอกเล่าไว้ในบันทึกด้วย

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ก็ได้เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ไม่มีในนวนิยายเข้ามา นั่นคือเหตุการณ์ยะชิโนะนำวิดีโอคำสาปมาให้อันโด และอันโดก็นำวิดีโอดังกล่าวมาเปิดดู ซึ่งทำให้เขาเห็นภาพ

เหตุการณ์ตอนที่ชะตะโกะเสียชีวิต อีกทั้งเห็นชะตะโกะปรากฏกายออกมาในสภาพที่เปล่าเปลี่ยว โดยชะตะโกะได้เข้ามาโอบกอดอันโดแล้วก็หายไป ทั้งให้อันโดรู้สึกถึงความประหลาดประหลาด



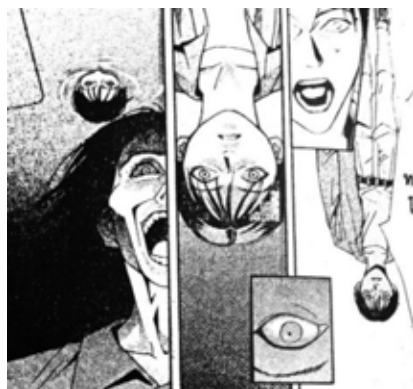
ภาพที่ 5.3 : ชะตะโกะเข้ามาโอบกอดอันโดแล้วก็หายไป ทำให้อันโดหวาดกลัวอย่างมาก ในภาพยนตร์ *Rasen*

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างอันโดกับผู้หญิงคนหนึ่ง โดยในนวนิยาย อันโดมีความสัมพันธ์กับผู้หญิงที่เขาคิดว่าเป็นพี่สาวของไม ส่วนในภาพยนตร์ อันโดรู้สึกชอบพอไม และได้มีสัมพันธ์ทางเพศกัน แต่ต่อมาไมก็หายตัวไป อันโดโทรไปเท่าไรก็ไม่มีใครรับสาย เหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนวนิยาย ทว่าภาพยนตร์กลับให้ไมกลับมาหาอันโดอีกครั้ง โดยมีลักษณะนิสัยที่เปลี่ยนไป

ภาวะวิกฤต : เจลลยความจริงของชะตะโกะ

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าถึงช่วงภาวะวิกฤตในตอนอันโดอยู่กับหญิงสาวในห้องเพียงสองคน หญิงสาวที่เขาคิดว่าเป็นพี่สาวของไม โดยระหว่างที่เขาอยู่ด้วยกัน มียาชิตะได้โทรมาบอกว่า คนที่เขียนบันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับวิดีโอคำสาปไม่น่าจะใช่อาซาคาวา แต่ว่าเป็นชะตะโกะที่ครอบงำเขาอยู่ นอกจากนี้ ภาพชะตะโกะในจินตนาการจากการอ่านก็ไม่เหมือนกับภาพจริง มียาชิตะแพกซ์รูปของชะตะโกะมาให้ดู พออันโดเห็นรูปนั้น เขาก็รู้ในทันทีว่าผู้หญิงที่คิดว่าเป็นพี่สาวของไมคือชะตะโกะ จากนั้นก็สลบไป แต่ไม่นานก็ตื่นขึ้นมาแล้ววิ่งหนีออกไปจากห้อง

จะเห็นได้ว่า ภาวะวิกฤตในนวนิยาย บอกเล่าแค่เพียงว่าผู้หญิงที่อยู่กับอันโดคือชะตะโกะ ไม่มีอะไรหรือว่าน่าตื่นเต้นมากนัก หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* จึงปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเรื่องราวให้เร้าอารมณ์มากขึ้น โดยหลังจากที่อันโดรู้ว่าผู้หญิงที่อยู่ด้วยกันคือชะตะโกะ อันโดไม่ได้หนีออกไปจากห้องเหมือนในนวนิยาย แต่ปรับเปลี่ยนให้เขาเห็นภาพหลอนของผู้ที่เสียชีวิตไปแล้วในอดีต ไม่ว่าจะเป็น ไม ทาคายามะ และทาคาโนริ จากนั้นอันโดก็ไปโผล่ที่ชายหาดแห่งหนึ่ง



ภาพที่ 5.4 : อันโดเห็นภาพหลอน ซึ่งเป็นภาพของคนที่เสียชีวิตไปแล้วในอดีต ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ*
ตอน: *Ring Virus*

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น แม้หนังสือการ์ตูนจะดัดแปลงออกมาได้คล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า แต่การ์ตูนก็ทำออกมาหลังจากที่ภาพยนตร์ *Rasen* เข้าฉาย ดังนั้นจึงมีการหยิบยืมบางฉากบางตอนมาจากภาพยนตร์ด้วย ซึ่งฉากที่อันโดเห็นภาพหลอนแล้วมาโผล่ที่ชายทะเล ก็อาจมองได้ว่าเป็นการดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ เนื่องจากมีฉากซึ่งบิดเบือนมิติสถานที่เหมือนกัน โดยในภาพยนตร์ อันโดมาโผล่ยังบ่อน้ำหลังจากถูกชะตะโกะจับศีรษะ คล้ายกับในการ์ตูนที่อันโดมาโผล่ที่ชายทะเลหลังจากเห็นภาพหลอน

ภาพยนตร์ *Rasen* ก็มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมช่วงเฉลยความจริงของชะตะโกะให้มีความระทึกขวัญมากขึ้นเช่นกัน โดยในนวนิยาย อันโดรู้ว่าผู้หญิงที่อยู่ด้วยกันคือชะตะโกะ เพราะมียาชิตะแพกซ์รูปของชะตะโกะมาให้ ส่วนในภาพยนตร์ อันโดรู้ว่าผู้หญิงที่อยู่กับเขาไม่ใช่ไม่ตัวจริง แต่เป็นชะตะโกะ หลังจากที่มีคนพบศพไม่เสียชีวิตอยู่บนดาดฟ้า นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่อันโดผ่านมิติไปโผล่ยังบ่อน้ำที่ชะตะโกะเสียชีวิตด้วย กล่าวคือ เมื่ออันโดรู้ว่าผู้หญิงที่อยู่ด้วยกันคือชะตะโกะ เธอก็เล่าความจริงให้เขาฟัง แล้วใช้พลังบางอย่างทำให้อันโดมาโผล่ที่บ่อน้ำ ซึ่งสาเหตุที่ภาพยนตร์ *Rasen* ได้ให้เหตุการณ์ที่ตัวละครเอกลงไปบ่อน้ำเป็นจุดวิกฤตของเรื่อง เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการผลิตซ้ำฉากจำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก เนื่องจากเป็นฉากที่ผู้ชมทุกคนจดจำและกล่าวขวัญถึง จนกลายเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของเรื่อง "ริง"



ภาพที่ 5.5 : ชะตะโกะใช้พลังบางอย่างซึ่งทำให้อันโดมาโผล่ที่บ่อน้ำ แล้วเธอก็ยื่นข้อแลกเปลี่ยนกับอันโด ในภาพยนตร์ *Rasen*

ภาวะคลี่คลาย : ชะตะโกะยื่นข้อแลกเปลี่ยน

ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หลังจากอันโดรู้ความจริงของชะตะโกะ อันโดก็ไปหา มียาซึตะ แล้วเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้เขาฟัง มียาซึตะคิดว่าชะตะโกะน่าจะมาหาอันโดด้วยเหตุผลบางอย่าง พวกเขาจึงกลับไปห้องของอันโดอีกครั้ง แต่เมื่อไปถึงกลับพบเพียงจดหมายที่ชะตะโกะทิ้งไว้ ในจดหมายระบุว่า เธอไม่ประสงค์ที่จะให้อันโดมาขัดขวางการตีพิมพ์นวนิยายจริง นวนิยายที่ดัดแปลงมาจากบันทึกของอาซาคาวา และร้องขอให้เขาทรยศต่อมวลมนุษยชาติ โดยมีข้อแลกเปลี่ยนบางอย่าง จากนั้นอันโดก็รู้ว่าทาคายามะไม่ได้ส่งรหัสมาเพื่อเตือน แต่ทาคายามะเป็นคนบงการชักนำทุกสิ่งทุกอย่าง รวมทั้งชักใยอยู่เบื้องหลังชะตะโกะ ซึ่งทำให้เขาล่วงรู้ความต้องการของทาคายามะ อันโดไม่มีหนทางอื่นใดนอกจากร่วมมือด้วย นวนิยายได้เฉลยในช่วงท้ายว่า ข้อแลกเปลี่ยนดังกล่าวคือ ให้อันโดช่วยชุบชีวิตของทาคายามะ แลกกับการที่ชะตะโกะช่วยชุบชีวิตของทาคาโนริลูกของเขา โดยการตั้งครุฑให้

จะเห็นได้ว่า ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ช่วงที่ชะตะโกะร้องขอให้อันโดช่วย ไม่ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ในช่วงวิกฤต กล่าวคือ หลังจากอันโดรู้ความจริงของชะตะโกะ เขาก็หนีออกไปจากห้อง แล้วก็กลับเข้ามาอ่านจดหมายในห้องอีกที ทว่าในหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ กลับดำเนินเรื่องต่อเนื่องกันไปตลอด จนอาจกล่าวได้ว่า ภาวะวิกฤตกับภาวะคลี่คลายเกิดขึ้นภายใต้เหตุการณ์เดียวกัน

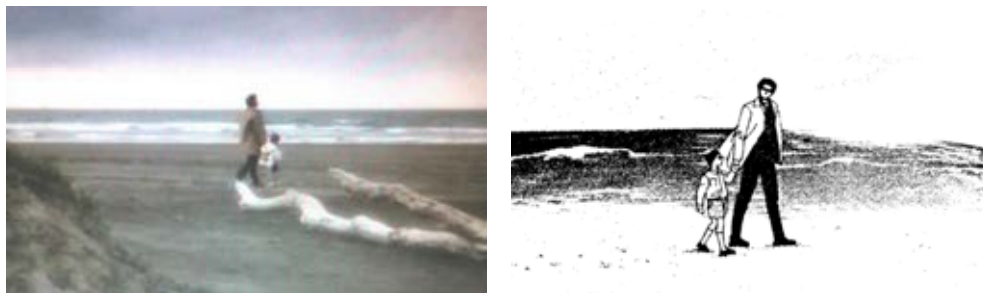
ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* หลังจากที่อันโดเห็นภาพหลอนและผ่านประตุมิติมาโผล่ที่ชายทะเล ชะตะโกะก็เดินเข้ามาเสนอข้อแลกเปลี่ยนต่อหน้า ไม่ได้เขียนผ่าน

จดหมายเหมือนในนวนิยาย เช่นเดียวกับภาพยนตร์ *Rasen* หลังจากที่ยันโดผ่านมิติมาโผล่ที่บ่อน้ำ
ชะตะโกะก็มาเสนอข้อแลกเปลี่ยนต่อหน้ายันโดเช่นกัน

การยุติเรื่องราว : ทาคายามะและลูกชายของยันโดกลับมาเกิดใหม่

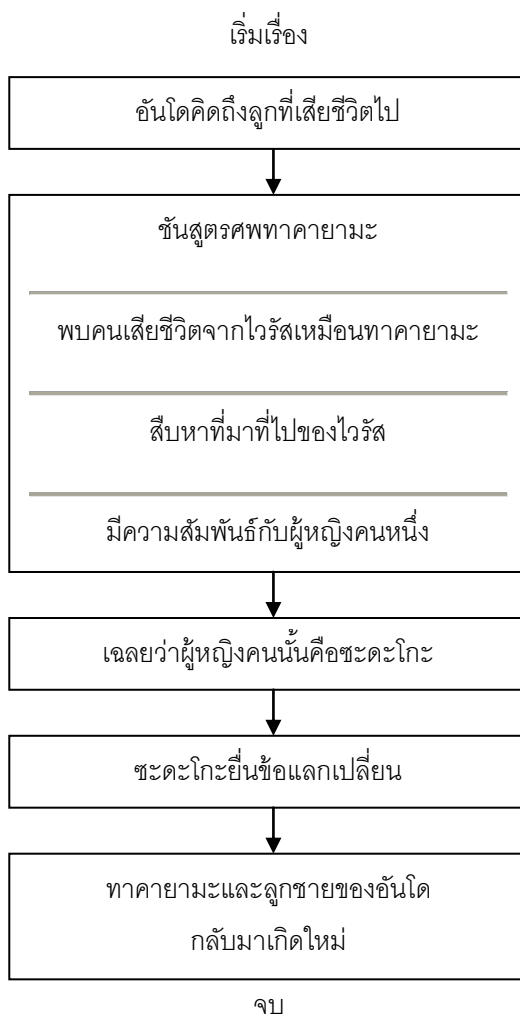
นวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* มีการจบเรื่องแบบปลายเปิด ให้ผู้อ่านคิดว่าเรื่องราวจะเป็น
อย่างไรต่อไป โดยหลังจากยันโดทำข้อตกลงกับชะตะโกะเป็นเวลาพอสมควร นวนิยายก็ตัดมายัง
ตอนที่ยันโดนั่งอยู่บนชายหาด ยันโดนั่งดูทาคาโนริวิ่งเล่นอยู่ริมทะเล แล้วทาคายามะก็เดินมา
ทักทาย ซึ่งทำให้ทราบว่า ทาคาโนริและทาคายามะกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง ผ่านการตั้งกรรมของ
ชะตะโกะ โดยมียันโดเป็นผู้ช่วย ทาคายามะนำวัคซีนยับยั้งไวรัสสิงมาให้ยันโด พร้อมกับบอกว่า
นวนิยาย “ริง คำสาปมรณะ” ที่ดัดแปลงมาจากบันทึกของอาซาคาวา ชายได้มากกว่าล้านเล่มแล้ว
และกำลังจะสร้างเป็นภาพยนตร์ โดยอาจนำมาฉายในโทรทัศน์ด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้หญิงที่ดูติดเชื้อ
ไวรัสสิง ส่งผลให้พวกเธอตั้งกรรมแล้วให้กำเนิดชะตะโกะออกมา และด้วยเหตุที่ชะตะโกะเป็น
กะเทยที่มีสองเพศ เธอจึงสามารถปฏิสนธิได้ด้วยตัวเองแล้วให้กำเนิดตัวเองออกมาได้อีก ยันโดจึง
คาดการณ์ว่าชะตะโกะกำลังยึดครองโลก และมนุษย์กำลังสูญพันธุ์ หลังจากพูดคุยกันเสร็จ ยันโดก็
พาทาคาโนริลงไปเล่นทะเล

ภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงจบเรื่องแบบ
ปลายเปิด และยังคงให้ทาคายามะและทาคาโนริกลับมาเกิดใหม่ ผ่านการตั้งกรรมของชะตะโกะ
โดยมียันโดเป็นผู้ช่วย เหมือนในนวนิยาย แต่ก็มีกรรหวัดตัดทอนคำพูดที่ทาคายามะพูดกับยันโด
โดยในนวนิยาย ทาคายามะบอกว่านวนิยายที่ดัดแปลงมาจากบันทึกของอาซาคาวา ชายได้
มากกว่าล้านเล่มแล้ว และกำลังนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ อีกทั้งนำมาฉายในโทรทัศน์ด้วย ส่วนใน
ภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูน ทาคายามะบอกเพียงว่าบันทึกของยันโดได้ดัดแปลงไปเป็นนวนิยาย
เท่านั้น นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนจากสุดท้ายเล็กน้อย โดยในนวนิยายยันโดพาทาคาโนริลง
ไปในทะเล ส่วนในภาพยนตร์และการ์ตูน ยันโดจูงมือทาคาโนริเดินไปตามชายหาด จะเห็นได้ว่า
การจบเรื่องในภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูนมีความคล้ายคลึงกัน ซึ่งการ์ตูนน่าจะได้รับอิทธิพลมา
จากภาพยนตร์มากกว่า เพราะภาพยนตร์เข้าฉายก่อนที่การ์ตูนจะตีพิมพ์หนึ่งปี



ภาพที่ 5.6 : ลูกของอันโดกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง แล้วอันโดก็พาเขาเดินไปตามชายหาดในฉากสุดท้าย ในภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ* ตอน: *Ring Virus*

แผนภาพที่ 5.1 : โครงเรื่องในแต่ละช่วง ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อภรรพ์* และตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ยังดำเนินเรื่องราวตามนวนิยาย โดยมีการปรับเปลี่ยน/เพิ่มเติม/ตัดทอน ไม่มากนัก ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ที่รวบรัดตัดทอนช่วงที่รู้ความจริงของชะตะโกะ และตอนที่ชะตะโกะยื่นข้อแลกเปลี่ยน ให้ดำเนินเรื่องต่อเนื่องกัน ขณะที่ในนวนิยายต้นฉบับจะมีเหตุการณ์ที่อันโดไปหาเมียชิตะมาคืนไว้

1.2 ตัวบทที่มีการแต่งเติมโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากนวนิยายเพียงบางส่วน

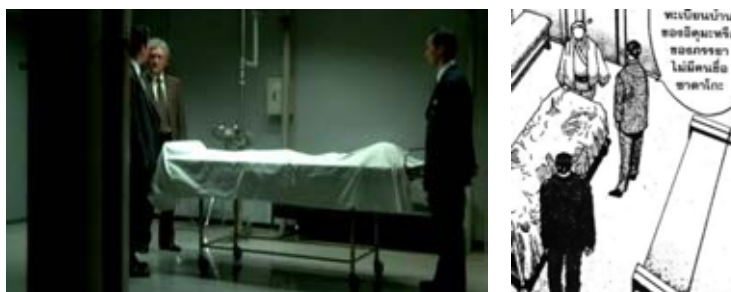
เชื่อว่าตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้นฉบับ จะคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามนวนิยายเพียงอย่างเดียว ยังมีตัวบทอื่นที่มีการสร้างสรรค์โครงเรื่องที่แตกต่างออกไป โดยการแต่งเติมโครงเรื่องขึ้นมาใหม่เกือบทั้งหมด โดยอ้างอิงเนื้อหาจากนวนิยายเพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งตัวบทที่มีการตัดแปลงในลักษณะดังกล่าว ได้แก่ ภาพยนตร์ *Ringu 2* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ซึ่งมีการสร้างสรรค์โครงเรื่องดังนี้

การเริ่มเรื่อง : เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่สืบเนื่องจากภาคที่แล้ว

ภาพยนตร์ *Ringu 2* ดำเนินเรื่องด้วยโครงเรื่องที่แตกต่างจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยสิ้นเชิง เพราะเป็นการแต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากนวนิยายเพียงบางส่วนเท่านั้น ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงไม่เหมือนกัน โดยภาพยนตร์ *Ringu 2* เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่สืบเนื่องต่อมาจากภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก กล่าวคือ หลังจากที่อาซาคาว่าและทาคายามะเจอโครงกระดูกของชะตะโกะในบ่อน้ำ โอมุตะ เคจิ นายตำรวจที่ดูแลคดีก็พา ยามะมูระ ทาคาชิ ญาติของชะตะโกะมายืนยันศพที่ห้องชันสูตร เคจิบอกว่ายังไม่สามารถเผาศพได้เพราะเนื่องจากเป็นคดีที่ผิดปกติ โดยคนที่พบศพคนหนึ่งเสียชีวิต อีกคนติดตอไม่ได้ ส่วนผลชันสูตรศพก็ออกมาว่า ชะตะโกะเพิ่งเสียชีวิตเมื่อ 2 ปีก่อน

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงเปิดเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* แทบทุกประการ แต่ก่อนที่จะเข้าสู่เรื่องราวดังกล่าว หนังสือการ์ตูนได้เกริ่นถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาคที่แล้วโดยย่อ ซึ่งเหตุการณ์โดยย่อนั้นน่าจะตัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* มากกว่า ไม่ได้นำมาจากหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* อย่างไรก็ตาม การ

วิเคราะห์ในส่วนนี้ จะกำหนดขอบเขตการวิเคราะห์เฉพาะเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาคที่ 2 เท่านั้น ไม่รวมเนื้อหาในภาคที่แล้วเข้ามาวิเคราะห์ด้วย



ภาพที่ 5.7 : ทาคาชิมาดูศพของซะตะโกะ ทุกคนแปลกใจเมื่อรู้ว่าซะตะโกะเพิ่งเสียชีวิตเมื่อ 2 ปีก่อน ในภาพยนตร์ *Ringu 2* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* แม้จะหยิบยืมเนื้อหาบางช่วงบางตอนมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* แต่ก็มีกรปรับเปลี่ยนโครงเรื่องไปพอสมควร ดังนั้นการเปิดเรื่องจึงแตกต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูดเปิดด้วยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องมาจากภาพยนตร์สั้น *Rings* กล่าวคือ หลังจากที่เจคหลอกล่อเพื่อนผู้หญิงให้มาที่บ้านได้สำเร็จ เขาก็ให้เธอดูวิดีโอคำสาป แต่เธอกลับไม่กลัวดู เจคจึงเสียชีวิตตามกำหนดเวลา

การพัฒนาเหตุการณ์ : สืบหาวิธีที่จะทำให้หลุดพ้นครอบงำจากตัวร้าย

ภาพยนตร์ *Ringu 2* บอกเล่าถึงตัวละครเอกคือ ทาคาโนะ ไม กำลังตามหา อาซาคาว่า เรโกะ โดยหลังจากที่ ทาคายามะ ริวจิ เสียชีวิตเนื่องจากวิดีโอคำสาป ทาคาโนะ ไม ลูกศิษย์ของเธอ ก็รู้สึกสงสัยถึงสาเหตุการเสียชีวิต เธอจึงสืบหาที่มาที่ไป โดยเริ่มจากการตามหา อาซาคาว่า เรโกะ อดีตภรรยาของทาคายามะ โอคาซากิ นักข่าวที่กำลังติดตามเรื่องวิดีโอคำสาป ก็ต้องการตามหาตัวอาซาคาว่าเช่นกัน จึงมาช่วยไมสืบหาด้วย

โอคาซากิ พบรูปเด็กถ่ายวัยรุ่น 4 คน ซึ่งเสียชีวิตจากการดูวิดีโอคำสาป และทราบว่าหนึ่งในนั้นคือ โทโมโกะ หลานของอาซาคาว่า โดยตอนที่โทโมโกะเสียชีวิต มาซามิ ก็อยู่ในเหตุการณ์ด้วย ซึ่งเป็นเหตุที่ทำให้เธอกลายเป็นโรคประสาทในเวลาต่อมา เมื่อโอคาซากิและไม่ไปหา มาซามิ ที่โรงพยาบาล พวกเขาก็พบว่าเธอมีพลังพิเศษที่ทำให้เกิดภาพปรากฏบนจอโทรทัศน์ได้

ต่อมาโอคาซากิกับไมแยกกันไปสืบหาตามวิธีของตน โดยโอคาซากิได้สัมภาษณ์นักเรียนคนหนึ่งชื่อ คานาเอะ เรื่องวิดีโอคำสาป จากนั้นเธอก็นำวิดีโอคำสาปมาให้เขา พร้อมกับบอกว่าตัวเองได้ดูวิดีโอแล้ว และต้องการให้โอคาซากิดูมันด้วย ทว่าหนึ่งสัปดาห์ผ่านไป โอคาซากิกลับไม่เปิดดูตามสัญญา อีกทั้งยังเก็บวิดีโอล็อกไว้ในลิ้นชัก โดยไม่แตะต้องมันอีกเลย ไม่นานคานาเอะก็เสียชีวิตจากคำสาปในวิดีโอ และส่งผลให้โอคาซากิถูกวิญญาณของคานาเอะตามหลอกหลอน

ส่วนไมก็ได้เจอกับอาซาคาว่าและโยอิชิลูกชายของอาซาคาว่าที่สวนสาธารณะ ไมคิดว่าโยอิชิอาจมีพลังพิเศษเหมือนมาซามิ อาซาคาว่าจึงฝากให้ไมช่วยไปปรึกษากับ คาวาจิริ อิทิ หมอเจ้าของไข้มาซามิ แต่เมื่อไมกลับไปยังโรงพยาบาลอีกครั้ง เธอก็เห็นคาวาจิริกำลังให้มาซามิถ่ายทอพลังออกมาเพื่อบันทึกไว้ในวิดีโอ โดยภาพที่ปรากฏเป็นภาพของผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งทราบในภายหลังว่าเธอชื่อ ยามะมูระ ชิสึโกะ ซึ่งเป็นแม่ของชะตะโกะ



ภาพที่ 5.8 : มาซามิมียพลังบางอย่างแฝงอยู่ จึงถูกจับมาทดลอง ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

ตำรวจนายหนึ่งคิดว่าโยอิชิอาจมีพลังร้ายแรงเหมือนกับมาซามิ จึงพยายามคาดคั้นไม จนเธอต้องบอกที่อยู่ของอาซาคาว่าอย่างไม่เต็มใจนัก เมื่ออาซาคาว่าและโยอิชิถูกนำตัวมาที่สถานีตำรวจ ไมก็ใช้พลังจิตของตนบอกให้โยอิชิหนีไป เมื่อเขาวิ่งหนีออกมายังถนน อาซาคาว่าซึ่งวิ่งตามมาก็ถูกรถชนเสียชีวิต จากนั้นไมก็พาโยอิชิข้ามเรือไปยังเกาะที่เป็นบ้านเกิดของชะตะโกะ และเข้าพักโรงแรมที่เคยเป็นบ้านเก่าของชะตะโกะ

พอตกกลางคืน ไมเดินออกมาที่ชายฝั่ง และเจอทาคาชิญาติของชิสึโกะและชะตะโกะนั่งอยู่บนโขดหิน เขาบอกว่าเขาได้นำร่างของชะตะโกะไปลอยทะเลแล้ว จากนั้นทาคาชิก็พาไมเข้าไปในถ้ำริมทะเล พร้อมเล่าเรื่องราวในอดีตให้ฟังว่า ชิสึโกะคลอดชะตะโกะเพียงลำพังในถ้ำ แต่เมื่อกลับมาบ้าน เธอบอกว่าได้ลอยลูกลงไปในทะเลแล้ว ทว่าในวันถัดมา เธอก็กลับมาพร้อมกับชะตะโกะ ไม่ถามว่าใครเป็นพ่อของชะตะโกะ ไม่ทันได้คำตอบก็มีลมพัดมาอย่างรุนแรง เธอรู้สึกถึง

ความผิดปกติ จึงวิ่งกลับไปยังบ้านพักและมาหยุดที่หน้าห้องหนึ่ง ซิสึโกะและชะตะโกะปรากฏกายให้เธอเห็นอยู่พักใหญ่แล้วก็หายไป



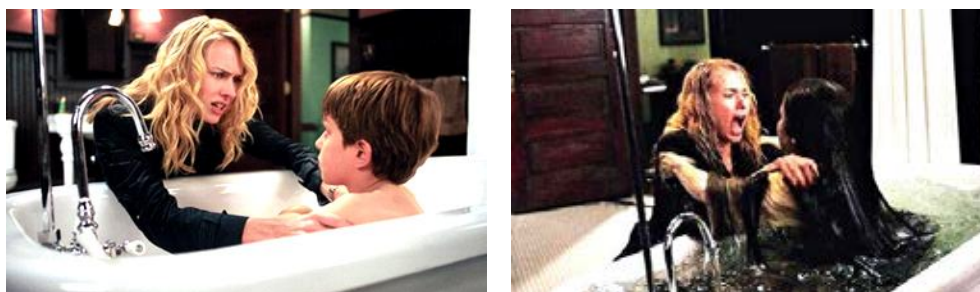
ภาพที่ 5.9 : ซิสึโกะปรากฏกายออกมาให้เห็นเพียงชั่วขณะหนึ่งแล้วก็หายไป ในภาพยนตร์ *Ringu 2* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงเรื่องราวในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ไว้เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* แต่ก็มีการตัดทอนเหตุการณ์ที่ไม่เห็นภาพนิมิตออก โดยในภาพยนตร์ ตอนที่ไมไปหา มาซามิ ที่โรงพยาบาล เธอได้สัมผัสตัว มาซามิ แล้วก็เห็นภาพของชะตะโกะปรากฏขึ้นมา ส่วนในหนังสือการ์ตูนได้ตัดทอนภาพดังกล่าวออก บอกเล่าเพียงแค่ว่าไม่รู้ลึกถึงหวาดกลัวที่ฝังอยู่ในจิตใจของ มาซามิ เท่านั้น นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาเล็กน้อย โดยในภาพยนตร์ ตอนที่ไมเจอ ทาคาชิ ไมเดินออกมาเจอ ทาคาชิ นั่งอยู่บนโซฟาหินริมทะเล ส่วนในหนังสือการ์ตูน ไมเดินละเมอลงไปในทะเล แล้วพอรู้สึกตัวก็หันมาเห็น ทาคาชิ ยืนอยู่ด้านหลัง

เช่นเดียวกับตอนเปิดเรื่อง ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ได้ปรับเปลี่ยนโครงเรื่องใหม่เกือบทั้งหมด รวมถึงช่วงที่พัฒนาเหตุการณ์ด้วย โดยหลังจาก โนอาห์ เสียชีวิตเนื่องจากวิดีโอคำสาป เรเซล ตัวละครเอกและ เอเดน ลูกของเธอ ก็ย้ายออกมาอยู่นอกเมือง เพื่อหลีกเลี่ยงจากพลังอำนาจของ ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย แต่แล้วเรเซลก็พบว่ามีคนในชุมชนเสียชีวิตจากวิดีโอคำสาปซึ่งหมายความว่า ซามาร่า ตามเธอมาถึงที่นี่แล้ว จากนั้นเรเซลและเอเดนก็เจอกับเหตุการณ์ประหลาดต่างๆ นานา เอเดนเป็นไข้หลังจากฝันถึง ซามาร่า เรเซลเห็นภาพของ ซามาร่า ซ้อนทับกับลูกตัวเอง บ้านมีรอยไหม้ปรากฏขึ้นมาเป็นรูปต้นไม้ เรเซลจึงพาเอเดนออกมาจากบ้าน

แม็กซี ตัวละครรอง เพื่อนร่วมงานของเรเซล อาสาความช่วยเหลือโดยพาพวกเขาไปที่บ้านของตัวเอง แม็กซีให้เอเดนแช่น้ำอุ่นเพื่อลดไข้ แต่เรเซลกลับเห็นเอเดนกลายเป็น ซามาร่า เธอจึงพยายามจับเขาก่อนน้ำ กระทั่ง ซามาร่า หายไป จากนั้นแม็กซีและเรเซลก็พาเอเดนมารักษาตัวที่

โรงพยาบาล เรเชลอธิบายถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่าเอเดนกำลังถูกซามาร่าเข้าครอบงำ โดยให้แม็กซ์ พิสูจน์ด้วยการถ่ายรูปของเอเดน



ภาพที่ 5.10 : เรเชลเห็นเอเดนเป็นซามาร่า จึงพยายามจับเขากดน้ำจนภาพซามาร่าหายไป ในภาพยนตร์ ฮอลลีวูด *The Ring Two*

เรเชลไปสืบหาประวัติของซามาร่ายังสถานรับเลี้ยงเด็กที่ซามาร่าเคยอยู่ แต่ก็ไม่ได้เบาะแสะอะไร จึงกลับไปยังคอกม้ามอร์แกนบ้านของซามาร่าอีกครั้ง และเจอข้อมูลที่ดีไปยังสถานสงเคราะห์หญิง อีกทั้งยังสืบสาวไปถึงสถานบำบัดแห่งหนึ่ง เมื่อเรเชลไปที่นั่น เธอก็ได้พบกับเอเวอลีน แม่ที่แท้จริงของซามาร่า เอเวอลีนเคยพยายามฆ่าซามาร่าด้วยการจับกดน้ำ เธอบอกว่าลูกเป็นคนบอกให้ทำ และลูกของเรเชลก็จะบอกให้ทำเหมือนกัน เมื่อเรเชลกลับมาบ้าน เธอก็พบว่าเอเดนได้ออกจากโรงพยาบาลมาอยู่ที่บ้านแล้ว แต่เรเชลกลับรู้สึกว่าเขาไม่ใช่เอเดนลูกของเธอ พอเรเชลหลับ เอเดนก็มาเข้าฝันและบอกให้พาเขาไปที่ที่ซามาร่ากลัวแล้วฆ่าเขาเสีย

ภาวะวิกฤต : ต้องลงไปใต้น้ำ

ภาวะวิกฤตในภาพยนตร์ *Ringu 2* บอกเล่าถึงช่วงที่ชะตะโกะตัวร้ายถูกจัดการ โดยหลังจากที่ไมและโยอิชิมาที่เกาะโอชิมะ หมอคาวาจิรก็ติดตามมาช่วย คาวาจิรคิดว่าน้ำสามารถดูดซับพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะได้ เขาจึงจัดเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ไว้ริมสระว่ายน้ำ แล้วให้โยอิชิถ่ายทอดพลังที่อยู่ในร่างกายทั้งหมดลงสู่น้ำ เพื่อให้เขาหลุดพ้นจากการครอบงำของชะตะโกะ แต่เมื่อโยอิชิปลดปล่อยพลังออกมา สระว่ายน้ำก็เปลี่ยนเป็นประตูเชื่อมกับอีกมิติหนึ่ง และทำให้ทุกคนเห็นภาพหลอน ทาคาชิเดินลงไปใต้น้ำเพราะเห็นโลงศพของชะตะโกะอยู่ในน้ำ ขณะเดียวกันคาวาจิรก็ใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าลงไปในน้ำเช่นกัน เมื่อเหตุการณ์เลวร้ายลงเรื่อยๆ ไมก็พาโยอิชิออกมา แต่แล้วเธอและโยอิชิก็กลับผ่านประตูมิติมาอยู่ในบ่อน้ำที่ชะตะโกะเสียชีวิต

ทาคายามะได้ปรากฏกายให้เห็นที่ก้นบ่อ โดยเขากำลังอุ้มโยอิชิไว้ ทาคายามะบอกให้โยอิชิส่งผ่านความเจ็บปวดทรมานมาที่เขา แล้วทาคายามะก็หายไปในความมืด จากนั้นไม่ได้ให้โยอิชิที่คอแล้วปีนขึ้นไปด้านบน พอผ่านไปได้ระยะหนึ่ง ชะตะโกะก็โผล่ขึ้นมาจากน้ำแล้วปีนได้ตามมาอย่างรวดเร็ว กระทั่งถึงตัวโม ชะตะโกะพูดกับโมว่า “ทำไมเธอถึงเป็นคนเดียวที่รอดชีวิต” แล้วชะตะโกะก็ทิ้งตัวลงสู่ก้นบ่อ จากนั้นโมและโยอิชิก็โผล่ขึ้นมาจากสระว่ายน้ำอย่างปลอดภัย



ภาพที่ 5.11 : ชะตะโกะประจันหน้ากับโมขณะปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *Ringu 2* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*

ดังที่วิเคราะห์ไว้ในภาวะวิกฤตของภาพยนตร์ *Rasen* สาเหตุที่ภาพยนตร์ให้เหตุการณ์ที่ตัวละครเอกลงไปใบบ่อน้ำเป็นจุดวิกฤตของเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการผลิตซ้ำฉากจำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก เนื่องจากเป็นฉากที่ผู้ชมทุกคนจดจำและกล่าวขวัญถึง จนกลายเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของเรื่อง “ริง” แต่สิ่งที่ต่างไปจากจุดวิกฤตในภาพยนตร์ *Rasen* คือ ภาพยนตร์ *Ringu 2* ไม่เพียงผลิตซ้ำฉากจำจากภาคที่แล้วเท่านั้น แต่ยังเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ได้กลายเป็นอีกฉากจำหนึ่งด้วย นั่นคือการให้ตัวร้ายปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำไล่ตามหลังตัวละครเอก ซึ่งฉากนี้ก็ได้สร้างความน่ากลัวของขวัญและติดตามผู้ชมมากขึ้นกว่าเดิม ดังนั้นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ที่ดัดแปลงจากภาพยนตร์ *Ringu 2* จึงยังคงฉากดังกล่าวไว้เป็นจุดวิกฤตของเรื่องเช่นกัน

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงโครงเรื่องหลักไว้ตามภาพยนตร์ *Ringu 2* แต่ก็มีกรปรับเปลี่ยนเนื้อหาเล็กน้อย ในภาพยนตร์ ทาคะชิเดินลงไปใบบ่อน้ำเพราะเห็นโลงศพของชะตะโกะ และความจิริเสียชีวิตอุโมงค์ไฟฟ้ากระโดดลงไปใบบ่อน้ำ ขณะที่ในหนังสือการ์ตูน ทาคะชิถูกผีชะตะโกะหลายสิบตนที่ขึ้นมาจากน้ำตามมาเอาชีวิต และความจิริได้รับอุบัติเหตุจากการระเบิดของอุโมงค์ไฟฟ้า ส่วนเหตุการณ์อื่นๆ ยังคงดำเนินเหมือนในภาพยนตร์ทุกประการ

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะยังคงโครงเรื่องหลักไว้ แต่ก็มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปพอสมควร โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* เด็กที่ถูกครอบงำปลดปล่อยพลังลงสู่น้ำในสระน้ำขนาดใหญ่ ผ่านอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ ที่ตั้งอยู่ริมสระ ทำให้สระน้ำกลายเป็นประตูมิติเชื่อมกับอีกโลกหนึ่ง จากนั้นตัวละครเอกและเด็กก็ผ่านประตูมิติมาเฝ้ายังบ่อน้ำที่ตัวร้ายเสียชีวิต พอปีนขึ้นไปด้านบน ตัวร้ายก็ปีนไล่ตามมา แต่สุดท้ายตัวละครเอกและเด็กก็มาเฝ้ายังสระน้ำเหมือนเดิม

ทว่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เรเชลตัวละครเอกจัดการกับซามาร่าตัวร้ายที่มาครอบงำลูกของตน โดยการจับลูกกอดน้ำในอ่างน้ำ จนกระทั่งซามาร่าออกมาจากร่างแล้วสลายหายไป แต่ซามาร่าก็กลับมาปรากฏในจอโทรทัศน์แล้วดึงเรเชลเข้าไปในจอ ซึ่งทำให้เธอไปเฝ้ายังบ่อน้ำที่ซามาร่าเสียชีวิต เรเชลพยายามปีนขึ้นไปด้านบน แต่แล้วซามาร่าก็เฝ้ายังมาจากร่างน้ำปีนแล้วไล่ตามมาจนจับขาเธอไว้ได้ พอสะบัดขา ผนังบ่อก็หลุดออก น้ำที่อยู่ในช่องนั้นจึงทะลักออกมา กระแทกซามาร่าตกลงสู่อ่างน้ำ แต่ซามาร่าก็ยังปีนขึ้นมาใหม่พร้อมร้องเรียกหาแม่ ทว่าตัวเรเชลได้ขึ้นมาแย่งปากบ่อแล้วเลื่อนฝาปิดได้ทัน จากนั้นเธอก็เดินไปตามเสียงเรียกของลูกจนเจอหน้าผาที่แม่ของซามาร่าเคยกระโดดฆ่าตัวตาย เธอจึงกระโดดลงมาจากหน้าผาแห่งนั้นแล้วมาเฝ้ายังบ้านของตัวเองอย่างปลอดภัย



ภาพที่ 5.12 : เรเชลกระโดดลงจากหน้าผาเพื่อที่จะได้กลับไปเจอลูกอีกครั้ง ในภาพยนตร์ *The Ring Two*

ภาวะคลีคลาย : เหยื่อหลุดพ้นจากการครอบงำของตัวร้าย

ในภาพยนตร์ *Ringu 2* หลังจากที่ไมและโยอิชิขึ้นมาจากร่างอย่างปลอดภัย พวกเขาได้เห็นร่างของทาคาชิและคาวาจิโรลอยอยู่ในน้ำ ซึ่งคาดว่าเสียชีวิตไปแล้ว ส่วนตัวโยอิชิเองก็หลุดพ้นจากการครอบงำจากชะตะโกะเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงการคลี่คลายเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* แต่ก็มีเพิ่มเติมเรื่องราวหลังจากเหตุการณ์ยุติลงเล็กน้อย โดยเพิ่มให้นายตำรวจมาเจอกับไมและโยอิชิที่หน้าสระว่ายน้ำ

ส่วนการคลี่คลายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็คล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* กล่าวคือ เรเซลตัวละครเอกตื่นขึ้นมาในบ้านของตัวเองอย่างปลอดภัย และคิดว่าสามารถว่าตัวร้ายไม่ทางที่จะตามมาหลอกหลอนหรือครอบงำลูกของเธอได้อีก

การยุติเรื่องราว : จบเรื่องแตกต่างกันไป

ภาพยนตร์ *Ringu 2* จบเรื่องแบบปลายเปิด โดยการทิ้งปมปัญหาไว้ให้ผู้ชมได้คิดว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรต่อไป โดยหลังจากที่เหตุการณ์คลี่คลาย เพื่อนร่วมงานของโศคาซากิได้เปิดลิ้นชักโต๊ะทำงานเขาออกมา หารู้ไม่ว่าเขาเก็บวิดีโอคำสาปไว้ในนั้น ส่วนตัวโศคาซากิเองก็ถูกส่งไปอยู่ในโรงพยาบาลโรคประสาท โดยมีวิญญาณของคานาเอะติดตามและหลอกหลอนเขาอยู่

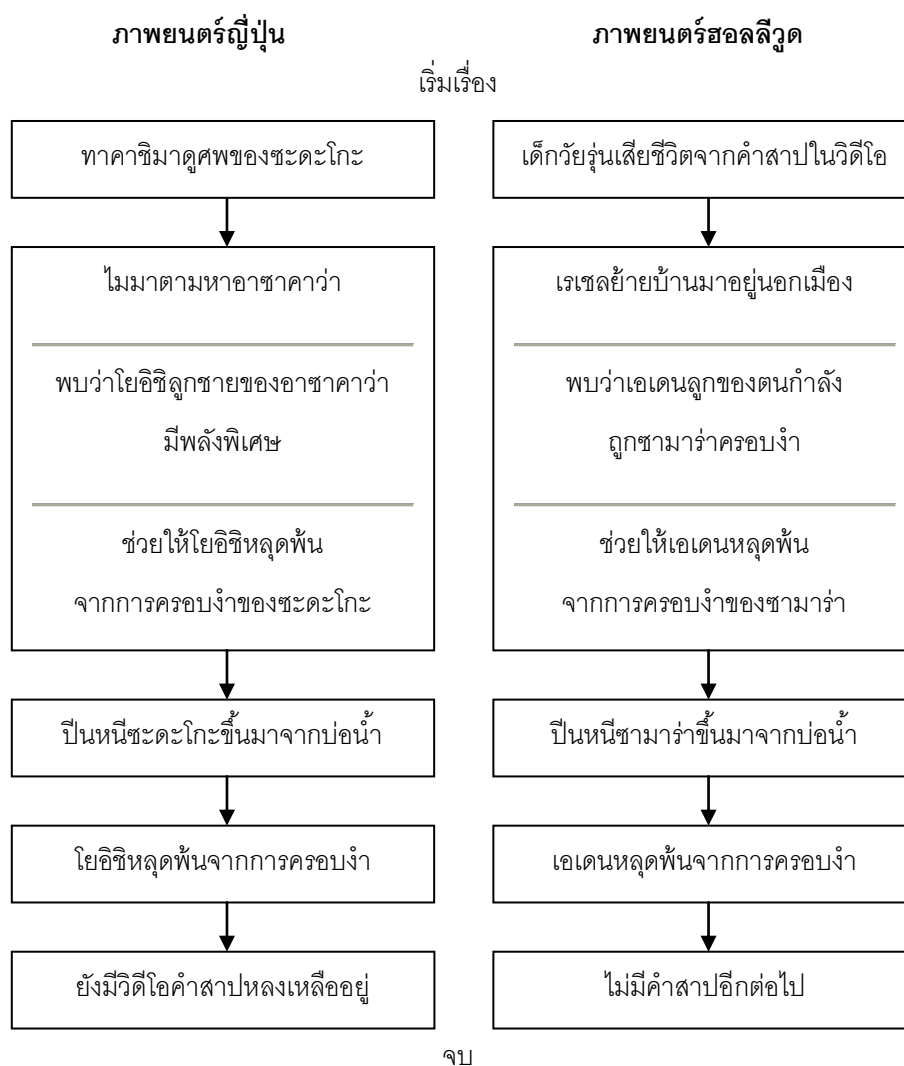


ภาพที่ 5.13 : โศคาซากิถูกวิญญาณของคานาเอะตามหลอกหลอน ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

แม้โครงเรื่องส่วนอื่นในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* จะเหมือนกับภาพยนตร์ *Ringu 2* เป็นส่วนใหญ่ แต่ในส่วนของการจบเรื่อง กลับมีการปรับเปลี่ยนไปพอสมควร กล่าวคือ ในภาพยนตร์ มีการจบเรื่องแบบปลายเปิด โดยทิ้งปมปัญหาไว้ว่าอาจมีคนนำวิดีโอคำสาปมาดูอีกครั้ง และภูตผีปีศาจที่มาหลอกหลอน อาจไม่ได้มีแค่ตัวร้ายอีกต่อไป แต่รวมถึงวิญญาณที่เสียชีวิตจากวิดีโอคำสาปด้วย ทว่าในหนังสือการ์ตูนกลับเปลี่ยนเป็นจบแบบปลายปิด คือให้ไมกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ และเป็นผู้ที่คอยดูแลโยอิชิต่อไป ไม่มีปมปัญหาใดๆ ทิ้งไว้

เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็เปลี่ยนมาจบแบบปลายปิดเช่นกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ให้เรเชลตัวละครเอกตื่นขึ้นมาในบ้านของตัวเอง โดยไม่มีตัวร้ายมาตามหลอกหลอนหรือครอบงำลูกของเธออีกต่อไป

แผนภาพที่ 5.2 : เปรียบเทียบโครงเรื่องในแต่ละช่วง ระหว่างโครงเรื่องในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* กับ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า แม้ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* กับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะมีรายละเอียดที่ต่างกันไป แต่ก็ยังมีโครงเรื่องส่วนหนึ่งที่คล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือเด็กที่กำลังถูกครอบงำจากตัวร้าย และโครงเรื่องในช่วงวิกฤตที่ตัวละครเอกต้องป็นหนีตัวร้ายขึ้นมาจากบ่อน้ำ

ละครโทรทัศน์ : ดัดแปลงเนื้อหาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยนำมาใช้เป็นโครงเรื่องรองในละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* มีการดัดแปลงนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* แตกต่างจากตัวบทอื่น คือไม่ได้ดำเนินเรื่องราวเหมือนในนวนิยาย หรือไม่ได้ใส่เสริมเติมแต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่เสียทีเดียว แต่เป็นการนำโครงเรื่องในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มาดัดแปลง โดยการนำมาผนวกรวมกันกับเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ*

ดังที่กล่าวไว้ในส่วนของการวิเคราะห์การดัดแปลงนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แม้ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* จะมีแกนเรื่องหลักที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แต่ก็มีเนื้อหาบางส่วนที่หยิบยืมมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ด้วย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ละครโทรทัศน์ได้ผสมผสานเรื่องราวในนวนิยายทั้งสองเล่มเข้าไว้เป็นเรื่องกัน โดยมีโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกเป็นโครงเรื่องหลัก และมีโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มที่สองเป็นโครงเรื่องรอง ซึ่งในการวิเคราะห์ส่วนนี้ จะวิเคราะห์เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นสำคัญ

โครงเรื่องของละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ในส่วนที่ดัดแปลงนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ที่ดำเนินเป็นโครงเรื่องรองในละคร บอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง มียาชิตะ แพทย์ประจำโรงพยาบาล พบว่าหนูทดลองเสียชีวิตพร้อมกันหมดทุกตัวโดยไม่ทราบสาเหตุ คล้ายคลึงกับกรณีของเด็ก 4 คนที่เสียชีวิตพร้อมกันหลังจากควิดีโอ ซึ่งผลชันสูตรชี้ว่าเด็กทั้ง 4 คนหัวใจวายเสียชีวิต เพราะพบเนื้องอกในหลอดเลือดหัวใจ มียาชิตะนำเนื้อเยื่อบริเวณนั้นไปเพาะเพื่อตรวจสอบ และสังเกตเห็นว่าเซลล์มีการแบ่งตัวอย่างรวดเร็ว ทว่าต่อมาเนื้อเยื่อดังกล่าวกลับหายไป จากนั้นหมอในโรงพยาบาลคนหนึ่งก็ล้มป่วย มีอาการเหมือนเป็นไข้ทรพิษ แต่พอ มียาชิตะจับได้ว่าเป็นคนในที่ขโมยเนื้อเยื่อไปเพื่อทำลายฝ่ายของตน หมอคนนั้นก็มีอาการดีขึ้น ซึ่งได้เฉลยในภายหลังว่า นางาโอะ โจทาโร่ เป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลัง โดยนางาโอะได้ขโมยเนื้อเยื่อไปเพื่อทดลองสร้างไวรัส และทำข้อตกลงกับบริษัทยา ในการผลิตยามารักษา

หลังจากเฉลยความจริงของนางาโอะ ละครก็ดำเนินเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ผสมกัน โดยหลังจากที่รู้ว่านางาโอะอยู่เบื้องหลังการเพาะไวรัส และเป็นผู้ที่จับชะตะโกะทิ้งลงในบ่อน้ำ ชะตะโกะตัวร้ายก็ตามมาเอาชีวิตเขา ซึ่งทำให้เขาติดเชื้อไวรัสเสียชีวิต ต่อมาทาคายามะได้แอบมาฉีดยาเนื้อเยื่อของนางาโอะไปเพาะเป็นไวรัสจำนวนมาก โดยมีจุดประสงค์เพื่อทำลายมวลมนุษยชาติ ตามความต้องการแก้แค้น

ของชะตะโกะ เนื่องจากชะตะโกะเป็นแม่ของทาคายามะ แต่สุดท้ายทาคายามะก็เอาชนะความแค้นของแม่ได้ เขาจึงพยายามยุติเรื่องราวทั้งหมดโดยการฆ่าตัวตาย ทาคายามะกระโดดลงไปบ่อน้ำที่ชะตะโกะเสียชีวิต อาซาคาว่าผู้ที่ต้องคำสาปจากวิดีโอ จึงกระโดดตามลงไปช่วย ที่ก้นบ่อ ทาคายามะได้ช่วยอาซาคาว่าให้รอดพ้นจากคำสาป โดยการนำเลือดของตนไปสัมผัสที่แผลของอาซาคาว่า เนื่องจากเลือดของเขามีดีเอ็นเอต่อต้านไวรัสอยู่

ขณะที่อาซาคาว่ารักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล หลังจากพาดำเนินมาจากบ่อน้ำ แขนของอาซาคาว่าก็มีตัวอักษรปรากฏขึ้นเหมือนเป็นรหัส "XYV" ซึ่งรหัสนี้ก็นำไปสู่บทความของทาคายามะที่ระบุว่า ความมุ่งมั่นสามารถเปลี่ยนแปลงดีเอ็นเอได้ นั่นหมายความว่า ทาคายามะได้เปลี่ยนดีเอ็นเอของตัวเองเป็นดีเอ็นเอที่ต่อต้านไวรัส อาซาคาว่าจึงนำร่างของทาคายามะมาที่โรงพยาบาล เพื่อให้หมอนำดีเอ็นเอของเขามาสร้างเป็นวัคซีน ซึ่งทำให้ผู้ที่ติดเชื้อไวรัสได้อย่างยิวชิโนะและโยอิชิถูกของอาซาคาว่า รอดพ้นจากการเสียชีวิต

ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ได้ให้ มียาชิตะ เป็นผู้ดำเนินเรื่องแทน อันโด ตัวละครเอกในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ถึงกระนั้นก็เป็นผู้ที่สืบหาข้อมูลเกี่ยวกับไวรัสเหมือนอันโด ทว่ากลับบอกเล่าผ่านเหตุการณ์ที่แตกต่างกันไป โดยในนวนิยาย เริ่มต้นสืบจากศพของทาคายามะ ไปสู่บันทึกของอาซาคาว่า จนถึงการฟื้นคืนชีพของทาคายามะและชะตะโกะในท้ายที่สุด ส่วนในละครโทรทัศน์ ได้ปรับเปลี่ยนมาเริ่มต้นที่การเสียชีวิตของหนูทดลอง ไปสู่การเพาะเนื้อเยื่อ และการแก้แค้นโดยการเพาะไวรัส จนถึงการสร้างวัคซีนในท้ายที่สุด

จะเห็นได้ว่า เรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นโครงเรื่องรองที่หยิบยืมมาใช้ในบางช่วงบางตอน ซึ่งแต่ละฉากแต่ละเหตุการณ์ก็มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกด้วย อย่างไรก็ตาม แม้การดำเนินเรื่องในละครโทรทัศน์จะมีการปรับเปลี่ยนไปพอสมควร แต่ก็มีโครงเรื่องบางช่วงบางตอนที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* อย่างชัดเจนคือ ช่วงที่เป็นภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว

ภาวะวิกฤต : นำเนื้อหาจากนวนิยายทั้งสองเล่มมารวมกัน

ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* บอกเล่าถึงจุดวิกฤตในเหตุการณ์ที่อาซาคาว่าตัวละครเอกลงไปบ่อน้ำ ซึ่งในละครโทรทัศน์ก็ยังคงเหตุการณ์นี้ไว้เหมือนเดิม แต่ปรับเปลี่ยนให้อาซาคาว่า

ลงไปช่วยทาคายามะที่กระโดดลงมาในบ่อเพื่อฆ่าตัวตาย ไม่ได้มหาโครงการกระดูกของชะตะโกะ เหมือนในนวนิยาย ส่วนเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* คือเหตุการณ์ที่ ทาคายามะนำวัคซีนต่อต้านไวรัสสร้างมาให้ โดยในนวนิยาย ทาคายามะนำวัคซีนที่ใส่อยู่ใน หลอดแก้วมาให้อันโดในช่วงท้ายของเรื่อง ส่วนละครโทรทัศน์ ทาคายามะให้วัคซีนกับอาซาคาว่า ผ่านเลือดของตัวเอง กล่าวคือ ทาคายามะนำเลือดของตนไปสัมผัสที่แผลของอาซาคาว่า เนื่องจาก ภายในเลือดของเขามีดีเอ็นเอต่อต้านไวรัสอยู่ ซึ่งทำให้อาซาคาว่ารอดชีวิตจากไวรัสที่ติดมาจากการดูวิดีโอคำสาป



ภาพที่ 5.14 : ทาคายามะนำเลือดที่มีแอนติไวรัสของตนมาสัมผัสที่แผลอาซาคาว่า ซึ่งทำให้อาซาคาว่ารอดชีวิต จากไวรัสที่ติดมาจากการดูวิดีโอ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ภาวะคลีคลาย : หยิบยืมเนื้อส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์*

ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าเหตุการณ์หลังทาคายามะเสียชีวิตตั้งแต่ช่วงต้นของเรื่อง โดยบอกเล่าว่า อันโดทำการชันสูตรและพบเศษกระดาษอยู่ในศพของทาคายามะ กระดาษนั้นมีตัวเลขเหมือนเป็นรหัส “178 136” ซึ่งถอดมาได้ว่า “Ring” “They were born” และ “Mutation” ต่อมาอันโดพบว่า มีผู้เสียชีวิตเหมือนกับทาคายามะอีกหลายคน ซึ่งทุกคนได้ดูวิดีโอคำสาปและติดไวรัสสร้างเหมือนกัน จากนั้นอันโดและมียาชิตะก็ได้อ่านบันทึกของอาซาคาว่า ซึ่งทำให้พวกเขาติดไวรัสสร้างไปด้วย

ส่วนละครโทรทัศน์บอกเล่าเหตุการณ์หลังทาคายามะเสียชีวิตในช่วงท้ายของเรื่อง แต่ก็ดำเนินเรื่องคล้ายคลึงกับนวนิยาย คือพบว่าผู้เสียชีวิตจากวิดีโอคำสาปติดไวรัสสร้างเหมือนกันหมดทุกคน แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเล็กน้อย คือให้มียาชิตะตั้งใจดูวิดีโอคำสาปโดยตรง ไม่ได้บังเอิญอ่านผ่านบันทึกของอาซาคาว่าเหมือนในนวนิยาย นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาเกี่ยวกับรหัสที่พบด้วย โดยในละครโทรทัศน์ โยชิโนะเห็นตัวอักษรเหมือนรหัส “XYV” อยู่บนแขนของอาซาคาว่า

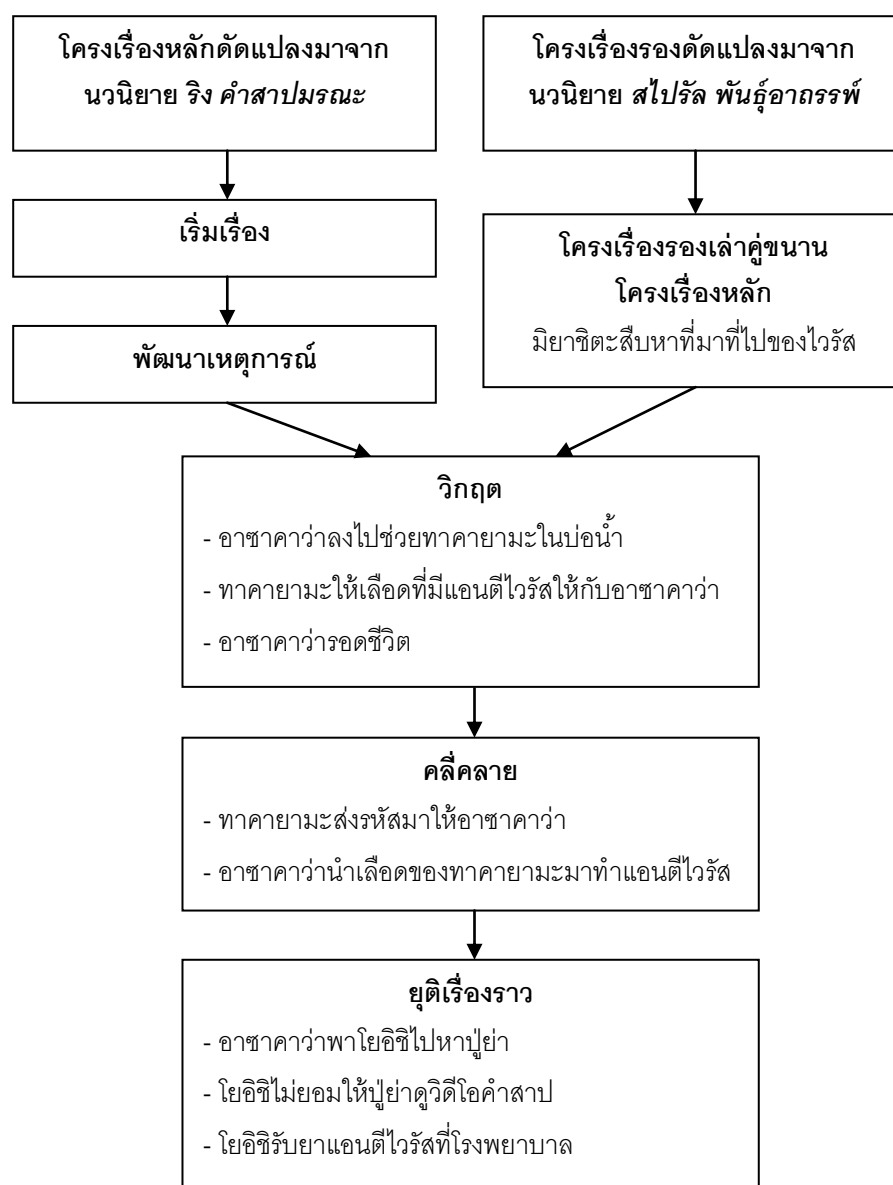
ซึ่งรหัสนั้นก็พาไปสู่บทความของทาคายามะ โดยบทความดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นว่า ความมุ่งมั่นสามารถเปลี่ยนแปลงดีเอ็นเอได้ นั่นหมายความว่า ทาคายามะได้เปลี่ยนดีเอ็นเอของตัวเองเป็นดีเอ็นเอที่ต่อต้านไวรัส เมื่อตีความรหัสได้แล้ว พวกเขาก็นำร่างของทาคายามะมาสร้างวัคซีนเพื่อจัดการกับไวรัสซึ่งเกิดจากไวรัสโศก้าสาป

การยุติเรื่องราว : นำเนื้อหาในนวนิยายทั้งสองเล่มมารวมกัน

ในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* จบเรื่องแบบปลายเปิด โดยให้อาสาคว่านำไวรัสโศก้าสาปไปให้พ่อตาและแม่ยายดู เพื่อช่วยเหลือภรรยาและลูกของตน ส่วนนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* ก็จบแบบปลายเปิดเช่นกัน โดยให้อันโตรับวัคซีนต่อต้านไวรัสซึ่งจากทาคายามะ เพื่อป้องกันตัวเองและลูกไม่ให้ติดไวรัสได้ในอนาคต

ละครโทรทัศน์จบเรื่องโดยการนำเนื้อหาในนวนิยายทั้งสองเล่มมารวมกัน ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนให้เรื่องราวมีความสอดคล้องต้องกันพอสมควร โดยหลังจากสกัดดีเอ็นเอทาคายามะออกมาเป็นวัคซีนเป็นที่เรียบร้อย โยชิโนะก็อาสาทดลองวัคซีนเป็นคนแรก ส่วนอาสาคว่าก็กลับไปหาโยอิชิที่บ้าน เพื่อให้เขาก็อบปีวีดีโอให้ปู่กับย่าดู ทว่าโยอิชิไม่ยอมอาสาคว่าจึงพามาที่โรงพยาบาลเพื่อเสี่ยงฉีดวัคซีนเช่นกัน และสุดท้ายทั้งโยชิโนะกับโยอิชิก็รอดชีวิต จะเห็นได้ว่า ละครจบแบบปลายปิด ต่างจากนวนิยายที่จบแบบปลายเปิด อย่างไรก็ตาม ในตอนท้ายสุดของเรื่อง ละครได้แสดงให้เห็นว่าน่าจะมีไวรัสโศก้าสาปหลงเหลืออยู่ แต่ก็ไม่ชัดเจนมากนัก

แผนภาพที่ 5.3 : การดัดแปลงโครงเรื่อง ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ในช่วงต้นของละครโทรทัศน์ โครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจาก นวนิยาย ริง คำสาปมรณะ กับนวนิยาย สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์ จะดำเนินคู่ขนานกันไป โดยมีจุดเชื่อมโยงกันบ้างเล็กน้อย ขณะที่ช่วงท้ายของเรื่องโครงเรื่องที่คู่ขนานกันมาจะซ้อนทับกันอย่างชัดเจน ซึ่งสามารถสังเกตได้ว่า การดัดแปลงในลักษณะดังกล่าวของละครโทรทัศน์ มีความแตกต่างจากตัวบทอื่นอย่างเห็นได้ชัด

2. ความขัดแย้ง

จากโครงเรื่องในข้างต้นจะเห็นว่า นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* และตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ มีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกเป็นความขัดแย้งหลัก ซึ่งแต่ละตัวบทก็มีรายละเอียดที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด โดยสามารถแบ่งได้เป็นตัวบทที่เน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ และตัวบทที่เน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย ส่วนความขัดแย้งรอง ก็จะเป็นความขัดแย้งระหว่างภายในจิตใจ โดยเฉพาะภายในจิตใจของตัวละครเอก ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก

ความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ เป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง โดยสิ่งมีชีวิตดังกล่าวเกิดจากพลังอำนาจของชะตะโกะ ผสานเข้ากับการดิ้นรนที่จะมีชีวิตอยู่ของไซทรพิซ ทำให้เกิดเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ ที่อยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป โดยวิดีโอนี้จะกระตุ้นร่างกายให้พัฒนาไวรัสสร้างที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนขึ้นมา ส่งผลให้ผู้ที่เปิดดูหัวใจวายเสียชีวิตภายในหนึ่งอาทิตย์ วิธีแก้คือต้องก๊อปปี้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดูต่อ



ภาพที่ 5.15 : ไวรัสรูปร่างวงแหวนที่ทำให้ผู้ติดไวรัสเสียชีวิต และแบบเส้นเชือกที่ทำให้ผู้ติดไวรัสเป็นพาหะแพร่กระจายไวรัสต่อไป ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์*

แต่ต่อมาวิดีโอถูกอัดทับ ทำให้ไวรัสเกิดการกลายพันธุ์ จากรูปวงแหวนกลายเป็นเส้นคล้ายสเปิร์ม ผู้ที่เปิดดูจะไม่เสียชีวิตภายใน 7 วัน แต่จะทำให้พวกเขาถูกชะตะโกะบงการให้แพร่กระจายสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่นี้ออกไป ถ้าผู้ติดเชื่อเป็นผู้ชาย เขาก็จะถ่ายทอดภาพในวิดีโอออกเป็นสี

ต่างๆ อย่างการบรรยายภาพในวิดีโอออกมาเป็นตัวอักษรลงในนวนิยาย รวมถึงการตัดแปลงเป็น ภาพยนตร์และนำมาฉายทางโทรทัศน์ ซึ่งจะทำให้คนที่เสเพลนั้นติดไวรัสจริง และถ้าผู้หญิงเสเพลชื่อดังกล่าวในช่วงไซตง พวกเธอก็จะตั้งครรภ์และคลอดชะตะโกะออกมา โดยชะตะโกะที่เป็นสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ก็สามารถให้กำเนิดผู้ที่เสียชีวิตไปแล้วในอดีต โดยการนำดีเอ็นเอของผู้เสียชีวิตผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์แล้วมาฝังไว้ที่ครรภ์ของเธอ นอกจากนี้ ชะตะโกะยังสามารถให้กำเนิดตัวเองได้อีกด้วย เนื่องจากเธอมีสองเพศในคนเดียว จึงสามารถปฏิสนธิได้ด้วยตัวเอง ซึ่งถ้าจำนวนของชะตะโกะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ชะตะโกะก็อาจครอบครองโลก และทำให้มนุษย์สูญพันธุ์ได้ในอนาคต

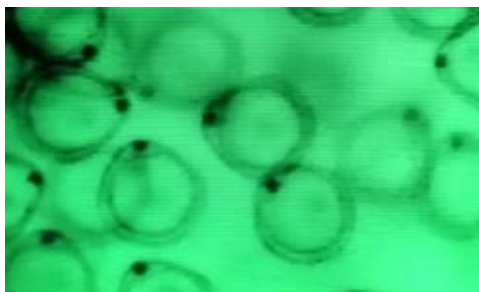
จะเห็นได้ว่า คูกรณีในความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติในนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* มีความคล้ายคลึงกับในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* คือเป็นวิดีโอคำสาปที่เกิดจากพลังของชะตะโกะ แต่ความจริงแล้วแตกต่างกันพอสมควร โดยในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* บอกเล่าถึงวิดีโอคำสาปในฐานะของสิ่งลึกลับที่มีพลังบางอย่างซึ่งทำให้คนเสียชีวิต และแม้จะบอกเล่าถึงไวรัสเหมือนในนวนิยายเล่มสอง แต่ก็เป็นไปในลักษณะที่เปรียบเทียบมากกว่าจะบอกว่าวิดีโอคำสาปให้กำเนิดไวรัส เห็นได้จากคำบรรยายที่ว่า

“ครอบครัวของอาชาคาว่าและทุกคนที่บังเอิญดูวิดีโอวันนี้เข้าไป ก็เหมือนคนที่ติดเชื้อไวรัสแล้วกลายเป็นพาหะของโรคโดยไม่รู้ตัว” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 252)

ส่วนนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าถึงวิดีโอในฐานะของสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ที่ทำให้ไวรัสพัฒนาในร่างกายของผู้ที่เปิดดู ซึ่งส่งผลให้เขาเสียชีวิตในเวลาต่อมา ไม่ได้เป็นพลังลึกลับบางอย่างเหมือนในนวนิยายเล่มแรก ดังนั้นนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จึงเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ แต่ในนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* เป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่

แม้ภาพยนตร์ *Rasen* จะคงความขัดแย้งในส่วนนี้เหมือนในนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* แต่ก็มีกรปรับเปลี่ยนกระบวนการให้กำเนิดสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ไปพอสมควร โดยในนวนิยาย ผู้หญิงที่ดูวิดีโอคำสาปในช่วงไซตงจะให้กำเนิดชะตะโกะออกมา แต่ในภาพยนตร์ ผู้หญิงที่มีความสัมพันธ์ทางเพศกับผู้ชายที่ได้ดูวิดีโอคำสาป จะเป็นผู้ที่ให้กำเนิดชะตะโกะออกมา นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังตัดทอนเนื้อหาเกี่ยวกับการกลายพันธุ์ของไวรัส และตัดทอนการแพร่กระจายไวรัสผ่านภาพยนตร์และโทรทัศน์ออก เหลือแค่การแพร่กระจายผ่านนวนิยายเพียงอย่างเดียว รวมถึงตัด

ทอนความสามารถของชะตะโกะที่สามารถให้กำเนิดตัวเองได้ออกด้วย เนื่องจากไม่มีการบอกเล่าว่าชะตะโกะมีสองเพศเหมือนในนวนิยาย



ภาพที่ 5.16 : ไวรัสที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนซึ่งเกิดจากการดูวิดีโอคำสาป และเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้ที่ดูเสียชีวิตภายใน 7 วัน ในภาพยนตร์ *Rasen*

ส่วนหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* แม้จะตัดทอนเนื้อหาบางส่วนเหมือนในภาพยนตร์ *Rasen* แต่ก็ยังคงกระบวนการให้กำเนิดสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ไว้เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* กล่าวคือยังคงให้ผู้หญิงที่ดูวิดีโอคำสาปให้กำเนิดชะตะโกะออกมา

สาเหตุที่ภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูนมีการตัดทอนเนื้อหาบางส่วนออก ก็อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการลดความซับซ้อนของเนื้อหา ไม่ให้หลุดไปจากความคิดจินตนาการของผู้ชมจนเกินไป อย่างเช่น ตัดทอนการแพร่กระจายไวรัสผ่านภาพยนตร์และโทรทัศน์ออก ให้เหลือแค่กระจายผ่านนวนิยายเพียงอย่างเดียว หรือตัดทอนการให้กำเนิดตัวเองได้ของชะตะโกะออก เนื่องจากการบอกเล่าว่า “ด้วยเหตุที่ชะตะโกะเป็นกะเทย ซึ่งมีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว ทำให้ชะตะโกะสามารถสืบพันธุ์ได้ด้วยตัวเอง แล้วให้กำเนิดตัวเองออกมาได้” มีความซับซ้อนเกินความเข้าใจ ผู้สร้างจึงเลือกที่จะตัดทอนเนื้อหาดังกล่าวออก เพื่อให้ผู้ชมหรือผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามได้โดยง่าย

ส่วนละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* แม้จะมีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะเป็นความขัดแย้งหลัก เนื่องจากใช้โครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นแกนหลัก ทว่าละครโทรทัศน์ก็ยังคงมีความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ด้วย โดยเป็นความขัดแย้งที่อยู่ในโครงเรื่องรอง แต่ก็มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหารายละเอียดไปพอสมควร

ในละครโทรทัศน์ ไวรัสที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนมีจุดกำเนิดที่แยกออกไป 2 สาย สายหนึ่งเกิดขึ้นมาเองโดยไม่มีที่มาที่ไป ซึ่งทำให้หนูในห้องทดลองหัวใจวายเสียชีวิตหมดทุกตัว และส่งผล

ให้หมอกคนหนึ่งล้มป่วย มีอาการเหมือนติดเชื้อไข้ทรพิษ นางาโอะเห็นประโยชน์จากไวรัสดังกล่าว จึงนำไปเพาะเลี้ยงเพื่อทำข้อตกลงลับๆ กับบริษัทยา ส่วนอีกสายหนึ่งเกิดจากไวรัสคำสาป โดยไวรัสจะกระตุ้นให้ร่างกายของผู้ที่เปิดดูพัฒนาไวรัสขึ้นมา ซึ่งส่วนนี้เหมือนกับเรื่องราวในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ถึงกระนั้น ก็มีการเพิ่มเติมเนื้อหาที่ว่า ผู้ใดที่ชะตะโกะมีความอาฆาตแค้น ผู้นั้นก็ติดเชื้อไวรัสไปด้วย เห็นได้จากการเสียชีวิตของนางาโอะ กล่าวคือ ชะตะโกะถูกนางาโอะ ช่มชืดในอดีต เธอจึงกลับมาหลอกหลอนและตามมาเอาชีวิตเขา ซึ่งผลชันสูตรก็พบว่านางาโอะติดเชื้อไวรัสและหัวใจวายเสียชีวิต ส่วนการแพร่กระจายไวรัสนั้น ต่างจากนวนิยายอย่างสิ้นเชิง โดยละครโทรทัศน์ให้ทาคายามะลูกของชะตะโกะ สืบทอดความอาฆาตของชะตะโกะที่มีต่อสาธารณชน โดยการนำเนื้อเยื่อของนางาโอะ มาเพาะเลี้ยงไวรัสและเตรียมแพร่กระจายต่อไปในอนาคต วิธีการจัดการกับไวรัสคือต้องฉีดวัคซีนที่สร้างมาจากดีเอ็นเอของทาคายามะ ซึ่งจะทำให้ไวรัสที่มีรูปร่างเป็นวงแหวนขาดออกกลายเป็นเส้น



ภาพที่ 5.17 : ไวรัสที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนโดยสมบูรณ์จะขาดออก ถ้าเหยื่อได้รับยาแอนติไวรัส ซึ่งทำให้รอดชีวิต ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย

จะเห็นได้ว่า การดัดแปลงนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงคู่ความขัดแย้งไว้เหมือนเดิมคือ ระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ แต่ในการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Ringu 2* กลับยังคงคู่ความขัดแย้งเหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก คือ ระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่แต่อย่างใด

ภาพยนตร์ *Ringu 2* มีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังอำนาจของชะตะโกะ เป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง โดยดำเนินรอยตามภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก มากกว่านวนิยาย *ริง คำสาป*

มรณะ เนื่องจากไม่มีการบอกเล่าถึง ไซ่ทริพิซเหมือนในนวนิยาย ซึ่งพลังของชะตะโกะก็ยังคงอยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป โดยประวัติความเป็นมาของวิดีโอมีบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ภาคแรก ส่วนภาพยนตร์ *Ringu 2* ได้ขยายพลังอำนาจของชะตะโกะออกไปอีก กล่าวคือ ในภาคแรก คนที่เปิดดูวิดีโอจะเสียชีวิตภายใน 7 วัน แต่ในภาคนี้ ผู้ที่เสียชีวิตจากวิดีโอจะกลายเป็นวิญญาณตามมาหลอกหลอนเหมือนชะตะโกะด้วย

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ *Ringu 2* ก็มีการดัดแปลงเนื้อหาบางส่วนมาจากนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* นั่นคือเรื่องราวที่ว่าชะตะโกะสามารถเข้ามาครอบงำผู้ที่ดูวิดีโอได้ แต่ก็ปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปพอสมควร โดยในนวนิยายเหยื่อที่ถูกครอบงำจะให้กำเนิดชะตะโกะออกมา ไม่มีวิธีใดที่จะต่อกรหรือแก้ไขได้ ส่วนในภาพยนตร์ เหยื่อที่ถูกครอบงำมีทั้งผู้ที่ดูวิดีโอ และผู้ใกล้ชิดกับคนที่เสียชีวิต ซึ่งส่งผลให้เหยื่อมีอาการทางประสาท และสามารถปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมาอย่างไร้การควบคุม โดยมีวิธีแก้คือต้องให้ผู้ถูกครอบงำส่งผ่านพลังทั้งหมดลงสู่น้ำ เพราะน้ำมีคุณสมบัติในการดูดซับพลังงานได้ ซึ่งวิธีนี้ก็ทำให้น้ำกลายเป็นประตุมิติเชื่อมโยงกับอีกโลกหนึ่ง นั่นคือโลกแห่งจิตวิญญาณและบ่อน้ำที่ชะตะโกะเสียชีวิต และเมื่อผู้ถูกครอบงำผ่านประตุมิติดังกล่าวไปใล้อย่างบ่อน้ำ เขาก็ต้องปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำก่อนที่ชะตะโกะจะไล่ตามทัน เพื่อที่จะได้หลุดพ้นจากการครอบงำของชะตะโกะ

นอกจากพลังอำนาจของชะตะโกะจะส่งผลต่อผู้ที่ถูกครอบงำแล้ว ยังส่งผลต่อคนรอบข้างด้วย โดยจะทำให้คนเหล่านี้พบกับชะตากรรมที่แตกต่างกันไป เห็นได้จากการที่คาวาจิริกระโดดลงไปใต้น้ำพร้อมอุปกรณ์ไฟฟ้าด้วยแรงผลักดันบางอย่าง ทาคาชิเห็นภาพหลอนและเดินลงไปใต้น้ำ ซึ่งส่งผลให้ทั้งสองคนเสียชีวิตในเวลาต่อมา ส่วนโศคาซากิก็มีอาการทางประสาท เนื่องจากถูกหลอกหลอนจากเด็กผู้หญิงที่เสียชีวิตจากการดูวิดีโอคำสาป

สำหรับการดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu 2* เป็นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* หนังสือการ์ตูนก็ยังคงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังอำนาจของชะตะโกะไว้เหมือนเดิม ทั้งเรื่องวิดีโอคำสาป และการครอบงำของชะตะโกะ เพียงแต่ปรับเปลี่ยนวิธีการเสียชีวิตของบุคคลรอบข้างเล็กน้อย โดยในหนังสือการ์ตูน ทาคาชิถูกผีชะตะโกะหลายตนที่ขึ้นมาจากสระน้ำตามมาเอาชีวิต ส่วนคาวาจิริได้รับอุบัติเหตุจากการระเบิดของอุปกรณ์ไฟฟ้า



ภาพที่ 5.18 : ผีชะตะโกะหลายตนขึ้นมาจากสระว่ายนํ้า แล้วเข้ามาเอาชีวิตของทาคาชิ ในหนังสือการ์ตูน
คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 2*

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* จะปรับเปลี่ยนเรื่องราวที่เกี่ยวกับพลังอำนาจของตัวร้าย ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ไปพอสมควร แต่สำหรับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* กลับยังคงไว้ใกล้เคียงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ซึ่งอาจเป็นเพราะภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคนี้มีผู้กำกับเป็นคนญี่ปุ่นชื่อ Nakata Hideo ซึ่งเป็นคนเดียวกับที่กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ดังนั้นรายละเอียดเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้ายจึงไม่ต่างกันมากนัก

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังคงขยายพลังอำนาจของตัวร้ายเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* โดยให้ตัวร้ายสามารถเข้ามาครอบงำบุคคลได้ และมีการเพิ่มเติมสาเหตุที่ตัวร้ายเข้ามาครอบงำเหยื่อว่า เป็นเพราะตัวร้ายต้องการความรักจากผู้ที่เป็แม่ของเหยื่อ ต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ไม่ได้บอกเล่าว่าตัวร้ายเข้ามาครอบงำผู้คนด้วยเหตุใด นอกจากนี้ยังเพิ่มเติมให้ผู้ที่ถูกครอบงำสามารถบังคับร่างกายและจิตใจคนอื่นได้ด้วย เห็นได้จากการที่เอเดนซึ่งถูกซามาร่าครอบงำ ใช้พลังบังคับให้หมอฆ่าตัวตายโดยการใช้เข็มฉีดยาแทงเข้าที่คอตัวเอง



ภาพที่ 5.19 : เมื่อเอเดนถูกครอบงำจากซามาร่า เขาสามารถใช้พลังบังคับให้หมอฆ่าตัวตายได้ ในภาพยนตร์
ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ส่วนวิธีแก้ไขให้เหยื่อหลุดพ้นจากการครอบงำของตัวร้ายก็ยังคงเกี่ยวข้องกับน้ำเหมือนกัน แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนคำอธิบายเล็กน้อย โดยภาพยนตร์ญี่ปุ่น อธิบายว่าน้ำสามารถดูดซับพลังงานได้ ดังนั้นผู้ถูกครอบงำจึงต้องปลดปล่อยพลังทั้งหมดลงสู่น้ำ ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด อธิบายว่า ในตอนเด็กตัวร้ายเคยถูกแม่จับกดน้ำ ทำให้เรอกลั้วน้ำมาตั้งแต่บัดนั้น ดังนั้นจึงต้องจับผู้ที่ถูกครอบงำกดน้ำ จนกว่าตัวร้ายจะออกจากร่างไป

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงให้ตัวละครเอกผ่านประตูมิติไปโผล่ในบ่อน้ำที่ตัวร้าย เสียชีวิต แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเช่นกัน โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูด ประตูมิติคือจอโทรทัศน์ และมีเพียง ตัวละครเอกเพียงตัวเดียวที่ผ่านประตูมิติเข้าไป กล่าวคือ หลังจากที่ซามาร่าตัวร้ายออกจากร่าง ของเอเดน ซามาร่าก็กลับมาปรากฏในจอโทรทัศน์ เรเซลตัวละครเอกจึงเสียสละตัวเอง โดยการให้ ซามาร่าดึงตัวเธอเข้าไปในจอโทรทัศน์ ซึ่งทำให้เรเซลไปโผล่ในบ่อน้ำที่ซามาร่าเสียชีวิต นอกจากนี้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังได้เพิ่มเติมเนื้อหาเข้ามาอีกเล็กน้อย โดยหลังจากที่เรเซลป็นขึ้นมาจากบ่อ เพื่อหนีซามาร่าที่ไล่ตามมาได้สำเร็จ เธอก็ต้องไปกระโดดหน้าผาที่แม่ของซามาร่าเคยกระโดดฆ่า ตัวตาย เพื่อที่จะได้กลับมายังโลกปกติเหมือนเดิม ต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่เมื่อป็นขึ้นมาจากบ่อ แล้ว ตัวละครเอกก็ผ่านประตูมิติมาโผล่ที่สระว่ายน้ำเลย

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ

นอกจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จะนำเสนอความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิต สายพันธุ์ใหม่แล้ว ยังนำเสนอความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นความขัดแย้งรองด้วย โดยอันโด ตัวละครเอกในนวนิยาย มีความขัดแย้งซึ่งเกิดจากการที่เขาจะต้องตัดสินใจเลือกระหว่างมวลมนุษยชาติกับชีวิตลูกของตัวเอง ด้วยเหตุที่อันโดสูญเสียลูกไปในอดีต ทำให้เขามีความปรารถนาที่จะได้พบกับลูกอีกครั้ง ขณะเดียวกัน ชะตะโกะก็ต้องการที่จะชุบชีวิตของทาคายามะ แต่เธอไม่สามารถทำได้เพียงลำพัง จึงร้องขอให้อันโดช่วย โดยแลกกับการที่เธอช่วยชุบชีวิตทาคาโนริลูกของเขา อันโดจึงต้องตัดสินใจเลือกว่าจะทรยศมวลมนุษยชาติ โดยการร่วมมือกับชะตะโกะ หรือหยุดยั้งไม่ให้ชะตะโกะแพร่กระจายไวรัสต่อไป ซึ่งนวนิยายได้บรรยายอารมณ์ความรู้สึกของอันโดที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งไว้ว่า

“รางวัลตอบแทนเพื่อแลกเปลี่ยนกับการขายวิญญาณนั้นช่างแสนเย้ายวนใจ มันคือความฝัน ซึ่งตนเคยภาวนาอธิฐาน จิวอนต่อพระผู้เป็นเจ้ามานับครั้งไม่ถ้วน” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 299)

“อันใดหลุดเสียดครางอย่างทุกข์ทรมานออกมา ถ้าหากไม่ยับยั้งชะตะโกะไว้เสียแต่บัดนี้ มนุษยชาติจะถูกคุกคามด้วยภัยพิบัติเช่นไรไม่อาจรู้ได้ เขาเป็นสมาชิกผู้หนึ่ง จะทรยศหักหลัง มนุษยชาติได้อย่างไร วิธีการกำจัดชะตะโกะ...ชั้นสุดท้ายมีเพียงทำลายล้างให้สิ้นไปเท่านั้น กระมัง ทว่าหากเลือดเนื้อของหล่อนม้วยมลายไป ความฝันของเขาก็ไม่มีวันสมหวังชั่วกาลนาน” (นวนิยาย *สไปร์ด พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 299)

สถานการณ์ดังกล่าวคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับอาชาคาว่า ตัวละครเอกใน นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยความขัดแย้งภายในจิตใจของอาชาคาว่าเกิดจากการที่เขาต้อง ตัดสินใจเลือกระหว่างครอบครัวของตัวเองกับมนุษยชาติ เพราะถ้าให้ลูกและภรรยา ก็อบปวีตโอ ต่อไป วิดีโอคำสาปก็จะแพร่กระจายออกไปไม่สิ้นสุด ซึ่งนวนิยายได้บรรยายความขัดแย้งภายใน จิตใจของเขาไว้ว่า

“อาชาคาว่ากำลังจะแพร่เชื้อโรคร้ายซึ่งอาจทำลายล้างมนุษยชาติจนสูญสิ้นให้ระบาดสู่โลกนี้ เขารู้สึกหวั่นใจในสิ่งที่ตนเองกำลังจะทำ ในใจมีเสียงกระซิบแผ่วๆ ว่า ‘...ถ้ายอมปล่อยให้ลูก เมียตัวเองเป็นด้านสกัดกั้น เรื่องจะจบลงเพียงนี้ หากปราศจากพาหะ ไวรัสนี้จะไม่อาจดำรงอยู่ เป็นการช่วยกอบกู้มนุษยชาติให้อยู่รอดได้’ ...แต่เสียงนั้นแผ่วเบาเกินไป” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 252)

จะเห็นได้ว่า ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอกในนวนิยายทั้งสองเล่ม เกิดจากการ ตัดสินใจครั้งสำคัญที่สุดของตัวละคร แต่เมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายเป็นสื่ออื่น กลับตัดทอน หรือลดทอนความขัดแย้งดังกล่าวลง โดยเฉพาะการดัดแปลงนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ซึ่งมีการ ตัดทอนเรื่องราวการตัดสินใจออกไปจนหมด มีเพียงละครโทรทัศน์ที่ให้ตัวละครเอกรู้สึกถึงสิ่งที่ จะให้พ่อแม่ของตัวเองดูวิดีโอคำสาป แต่ก็ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในจิตใจมากเท่า นวนิยาย

ส่วนการนวนิยาย *สไปร์ด พันธุ์อาถรรพ์* ก็มีการตัดทอนและลดทอนเช่นกัน ถึงกระนั้น ก็มีการปรับเปลี่ยนไปนำเสนอความขัดแย้งภายในจิตใจในประเด็นอื่นแทน

ภาพยนตร์ *Rasen* อันใดตัวละครเอกยังคงมีความขัดแย้งที่เกิดจากการที่จะต้องตัดสินใจ เลือกระหว่างมวลมนุษยชาติกับชีวิตลูกของตัวเอง แต่ก็ไม่ได้แสดงออกมาอย่างชัดเจนมากนัก เห็น ได้จากตอนที่มิยาซึตะถามว่า “เราเป็นคนทรยศใช่ไหม แต่เราทรยศต่อใครล่ะ โลกหรือพระเจ้า” อันใดก็มองหน้าเขาแต่ไม่ตอบคำถามใดๆ เช่นเดียวกับตอนที่ทาเคยามะถามว่า “ทรยศโลกเพื่อ และกับชีวิตของลูก ถูกแล้วหรือ” อันใดก็ไม่ยอมตอบเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม แม้ภาพยนตร์ *Rasen* จะลดทอนความขัดแย้งส่วนนี้ลง แต่ก็มีการเพิ่มเติมประเด็นอื่นเข้ามาแทน นั่นคือความขัดแย้งที่เกิดจากความกลัวที่จะฆ่าตัวตาย โดยหลังจากที่อันโดสูญเสียนักชายไป เขาโทษก็ตัวเองว่าเป็นต้นเหตุที่ทำให้ลูกต้องเสียชีวิต อันโดพยายามที่จะฆ่าตัวตายหลายครั้งโดยการกรีดข้อมือ แต่ก็ยังมีมือไว้ทุกครั้ง กระทั่งอันโดได้ดูวิดีโอคำสาป เขาก็เลือกที่จะทำลายวิดีโอจนหมด ไม่ยอมแก้คำสาปโดยการก็บปี่ให้ใครต่อ เพื่อที่ตัวเองจะได้ตายสมใจอยาก ทว่าส่วนลึกภายในจิตใจของเขา กลับรู้สึกหวาดกลัวความตายที่ศิบลานเข้ามา เพราะใจจริงแล้วเขายังไม่อยากจะตาย เห็นได้จากตอนที่ไมเข้าไปสัมผัสมือของอันโด ไม่ก็รู้สึกถึงความหวาดกลัวดังกล่าว เมื่ออันโดเห็นว่าตัวเองไม่สามารถปกปิดความรู้สึกได้ เขาก็ปลดปล่อยอารมณ์ที่แท้จริงออกมา อันโดร้องขอให้ไมช่วยและคร่ำครวญว่าตัวเองไม่น่าดูวิดีโอคำสาปเลย

ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีเหตุการณ์ที่อาจตีความว่าอันโดพยายามฆ่าตัวตายได้เช่นกัน นั่นคือฉากที่เขาหนีมิดโกลนลากไปตามเรือนร่างของตัวเอง แต่ด้วยเหตุที่นวนิยายไม่ได้บอกเล่าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่จะนำไปสู่การฆ่าตัวตายของอันโดเลย ดังนั้นฉากดังกล่าวจึงน่าจะสื่อถึงเรื่องอื่นมากกว่าการฆ่าตัวตาย นั่นคือการคว้านเอาความรู้สึกเจ็บปวดทรมานออกมา เห็นได้จากคำบรรยายที่ว่า

“อันโดสมมติให้มีมิดโกลนเป็นมิดผ่าตัด จินตนาการจากการผ่าชำแหละร่างกายตัวเอง... ความเจ็บปวดทุกซักระทมไม่เคยสร่างซา รวกับเกาติดอวิวะภายในส่วนโดยอยู่ หากเกาะที่หัวใจ เขาอยากใช้มือล้วงควักรากเหง้าแห่งความเสียใจที่ติดอยู่ในนั้นให้หลุดออกไปทั้งกระบิ”
(นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 16)

ส่วนหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* แม้จะมีฉากที่อันโดพยายามกรีดข้อมือฆ่าตัวตายเช่นกัน แต่กลับไม่ได้เน้นย้ำเท่าในภาพยนตร์ *Rasen* เนื่องจากหนังสือการ์ตูนนำเสนอฉากดังกล่าวแค่เพียงตอนต้นเท่านั้น แล้วก็ไม่มีความหมายที่บ่งบอกว่าเขาต้องการฆ่าตัวตายอีกเลยจนจบเรื่อง ส่วนความขัดแย้งที่เกิดจากการที่จะต้องตัดสินใจเลือกระหว่างมวลมนุษยชาติกับชีวิตลูกของตัวเอง หนังสือการ์ตูนตัดทอนออกไปโดยไม่มีการบอกเล่ากล่าวถึงใดๆ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ได้ปรับเปลี่ยนประเด็นความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นประเด็นอื่นแทน โดยเป็นความขัดแย้งที่เกิดจากความรู้สึกกลัวที่จะต้องฆ่าลูกตัวเองเพื่อให้เขาหลุดพ้นจากการครอบงำของตัวร้าย กล่าวคือ เอเดน ลูกของเธอเซลตัวละครเอก ถูกครอบงำจากซามาร่าตัวร้าย เธอจึงไปขอความช่วยเหลือจากเอเวอลินแม่ของซามาร่า ในอดีตเอเวอลินเคยพยายามจับซามาร่ากอดน้ำ โดยอ้างว่าซามาร่าเป็นคนบอกให้ทำ เพื่อให้เธอหลุดพ้นจากความชั่ว

ร้ายที่ครอบงำเธออยู่ ซึ่งเอเวอลีนก็บอกกับเรเซลว่า ลูกของเธอเซลก็จะบอกให้ทำเช่นเดียวกัน ตอนแรกเรเซลมีท่าทีต่อต้านไม่อยากจะเชื่อเรื่องดังกล่าว แต่ต่อมาเมื่อเอเดนถูกฆาตมาร่าครอบงำโดยสมบูรณ์ เอเดนได้มาเข้าฝันเรเซลและบอกให้เรเซลฆ่าเขาเสีย แม้เธอจะปฏิเสธไป แต่เมื่อคิดได้ว่ามันเป็นวิธีเดียวที่จะช่วยลูก เธอจึงต้องยอมทำตามอย่างไม่มีเงื่อนไข

สำหรับละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ภาพยนตร์ *Ringu 2* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ถึงแม้จะมีความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเช่นกัน แต่ก็ยังเป็นประเด็นเล็กๆ ไม่ได้สำคัญต่อการดำเนินเรื่องมากนัก เนื่องจากจะเน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะมากกว่า

3. ตัวละคร

ตัวละครหลักในฉบับที่มีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้นฉบับ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1 ตัวบทที่ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครไว้ตามนวนิยาย ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus 2*. ตัวบทที่สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะใหม่ ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ *Ringu 2* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

3.1 ตัวบทที่ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครไว้ตามนวนิยาย

ตัวบทที่ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครไว้ตามนวนิยาย ได้แก่ ภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ซึ่งมีการดัดแปลงตัวละครดังนี้

ตัวละครเอก

ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีตัวละครเอกชื่อว่า อันโด มิจิโอะ มีบุคลิกเป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุ 35 ปี นวนิยายแทบไม่ได้บรรยายถึงบุคลิกภายนอกของตัวละครนี้เลย อาจเป็นเพราะวิธีการเล่าเรื่องที่ใช้มุมมองของตัวละครนี้เป็นหลัก เสมือนว่าตัวละครเป็นคนเล่าเรื่อง จึงไม่มีการบรรยายถึงลักษณะของตัวเองมากนัก บอกเล่าแค่เพียงฉากสุดท้ายว่าอันโดใส่เสื้อเชิ้ต กางเกง

ชายาว และกางเกงขาสั้นในขาสั้นที่ใส่ลงทะเล ทำให้ต้องวิเคราะห์จากบริบทแวดล้อม ซึ่งนวนิยายได้บอกเล่าว่าอันโดเป็นคนขี้ร้อน ดังนั้นเขาน่าจะสวมเสื้อผ้าบางๆ ไม่สวมเสื้อคลุมทับ และด้วยเหตุที่เขาใช้อาชีพเป็นหมอชั้นสูตรศพ จึงน่าจะสวมชุดผ้าตัดหรือเสื้อกาวน์แบบหมอด้วย

อันโดเป็นหมอชั้นสูตรศพ ควบตำแหน่งสองตำแหน่งคือ อาจารย์ประจำสาขาวิชานิติเวชศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยเค และแพทย์ประจำสำนักงานแพทย์ชั้นสูตรศพ แห่งกรุงโตเกียว อันโดมีลูกชายเพียงคนเดียวชื่อ ทาคานิริ แต่ทาคานิริกลับเสียชีวิตหลังจากที่เขาพาไปเล่นทะเล ซึ่งการจากไปของทาคานิริส่งผลให้ครอบครัวของเขาต้องล่มสลาย จากที่เคยอยู่กับภรรยาในห้องชุดหรูหรา ทรัพย์สินเต็มดับเบิลยู ก็ต้องแยกทางกับภรรยาและมาอยู่ในห้องเล็กๆ เพียงคนเดียว จากที่เคยเลิกเหล้าก็กลับมาดื่มอีกครั้ง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้อันโดมีปมภายในจิตใจ ที่แม้จะรักครอบครัวเพียงใด แต่เขาก็ไม่สามารถรักษาไว้ได้ อันโดจึงมีความปรารถนาที่จะให้ลูกฟื้นคืนกลับมา เพื่อที่จะเริ่มต้นชีวิตและครอบครัวใหม่อีกครั้ง และเมื่อชะชะโกะร้องขอให้อันโดช่วย โดยแลกกับการชุบชีวิตทาคานิริ เขาก็ยอมทำตามแต่โดยดี แม้จะมีความสับสนลังเลบ้างก็ตาม

ด้วยเหตุที่อันโดเป็นหมอ ทำให้เขาเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ ถ้าไม่มีหลักฐานรองรับที่ชัดเจน และยังเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการแพทย์ ก็ยังต้องมีหลักฐานที่หนักแน่นพอ ดังนั้นเขาจึงไม่ยอมรับ เมื่อมีคนมาบอกว่าการเสียชีวิตที่เกิดขึ้นเกิดจากการดูวิดีโอคำสาป และแม้ว่าจะมีเบาะแสที่ชี้ให้เห็นว่ามีความเป็นไปได้จริง อันโดก็ยังหลีกเลี่ยงไม่ยอมรับ เพราะกลัวว่าอาจจะส่งผลสะท้อนต่อวิทยาศาสตร์และมนุษยโลก แต่สุดท้ายเขาก็ต้องยอมจำนน เพราะหลักฐานต่างๆ กระจ่างแจ้งจนยากที่จะปฏิเสธ

การดัดแปลงตัวละครเอกที่ยังคงบุคลิกลักษณะของตัวละครได้เหมือนกับนวนิยายมากที่สุด คือการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

ภาพยนตร์ *Rasen* ยังคงให้ตัวละครเอกชื่อ อันโด มิจิโอะ และมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 35 ปี ผิวคล้ำ ไร้ผมสั้น แต่งกายด้วยชุดที่สุภาพเรียบร้อย ไม่มีสีสันทึบหรือลวดลายมากนัก ตัวละครนี้จะสวมเสื้อผ้าใน 2 ลักษณะคือ ชุดทำงานของหมอกับชุดลำลอง โดยชุดแบบหมอ ได้แก่ ชุดผ้าตัดที่เป็นเสื้อคลุมแขนยาวสีเขียว มีผ้าปิดปากและหมวก และชุดทำงานทำงานปกติ ที่เป็นเซตสวมทับด้วยเสื้อกาวน์ยาว ส่วนชุดลำลองก็จะเป็นเสื้อเชิ้ตกางเกงขาสั้นธรรมดา สวมทับด้วยเสื้อสูทในบางครั้ง ซึ่งการแต่งกายดังกล่าวน่าจะสอดคล้องกับรูปลักษณ์ในนวนิยาย อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนเสื้อผ้าที่ใส่ในฉากสุดท้าย เป็นชุดลำลองปกติต่างจากนวนิยายที่สวมเพียงกางเกงขาสั้นเพื่อลงทะเล



ภาพที่ 5.20 : อันโด มิจิโอะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ *Rasen*

ภาพยนตร์ยังคงให้อันโดเป็นหมอชันสูตรศพ แต่มีการปรับเปลี่ยนสถานที่ทำงาน จากสำนักงานแพทย์ชันสูตรศพที่เป็นสถาบันแยกต่างหาก เป็นอยู่ในโรงพยาบาลทั่วไป และได้ตัดทอนเรื่องราวที่ว่าอันโดควบตำแหน่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย รวมถึงตัดทอนเรื่องราวชีวิตของอันโด ก่อนที่ลูกของเขาจะเสียชีวิตออก ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ก็ได้เพิ่มเติมให้อันโดมีความต้องการที่จะฆ่าตัวตาย เนื่องจากรู้สึกผิดที่ไม่สามารถช่วยชีวิตลูกของตัวเองไว้ได้

ขณะเดียวกัน หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ก็ถอดแบบรูปลักษณะ การแต่งกาย ประวัติชีวิต รวมถึงหน้าที่การงาน มาจากภาพยนตร์ *Rasen* แทบทั้งหมด โดยเพิ่มเติมรูปแบบการแต่งกายเพียงเล็กน้อย โดยให้ใส่เนกไททุกครั้งที่สวมเสื้อเชิ้ต รวมถึงเพิ่มเติมการสวมเสื้อยืดธรรมดาและเสื้อกันหนาวด้วย ส่วนหน้าตามีการปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากภาพในการ์ตูนเป็นลายเส้นแบบง่าย ๆ ไม่แสดงริ้วรอยบนใบหน้ามากนัก ทำให้หน้าตาของตัวละครดูอ่อนวัยลง



ภาพที่ 5.21 : อันโด มิจิโอะ ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

ตัวละครรอง

ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีตัวละครรองชื่อ มียาชิตะ โดยมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายซึ่งน่าจะอยู่ในวัยเดียวกับอันโด คือประมาณ 35 ปี เนื่องจากมียาชิตะเคยเป็นเพื่อนร่วมชั้นของอันโด ในสมัยเรียนมหาวิทยาลัย มีรูปร่างอ้วนเตี้ย น้ำหนักมากกว่า 80 กิโลกรัม ขณะที่สูงเพียง 160 เซนติเมตร นวนิยายไม่ได้บรรยายถึงการแต่งกายของมียาชิตะเลย ทำให้ต้องวิเคราะห์จากบริบทแวดล้อม ซึ่งนวนิยายได้ระบุว่าเขาเป็นผู้ช่วยวิจัยอยู่ในโรงพยาบาล ดังนั้นมียาชิตะจึงน่าจะสวมชุดกาวน์แบบหมอ

มียาชิตะเป็นผู้ช่วยวิจัยประจำสาขาวิชาพยาธิวิทยาในมหาวิทยาลัย มีหน้าที่ตรวจสอบวิจัยเนื้อเยื่อที่ส่งมาจากห้องชันสูตร เป็นที่ยอมรับทั้งในด้านมนุษยสัมพันธ์และความสามารถทางวิชาการ อีกทั้งมีโอกาสได้เป็นศาสตราจารย์ประจำคณะแพทยศาสตร์ในอนาคต มียาชิตะเป็นคนรักครอบครัวมาก เห็นได้จากการที่เขาใช้เวลาว่างในช่วงวันหยุดไปอยู่กับครอบครัวเสมอ ซึ่งเขาก็บอกเองว่า “ครอบครัวเป็นสิ่งประเสริฐจริงๆ บ้านที่เราพัก ตกกลางคืนจะได้ยินเสียงคลื่น สะดุ้งตื่นขึ้นมากลางดึก มองหน้าลูกเมียอยู่ข้างๆ ยิ่งทำให้เรารู้ซึ่งถึงความสำคัญของครอบครัว”

มียาชิตะเป็นเพื่อนร่วมชั้นของอันโดในสมัยเรียนมหาวิทยาลัย มียาชิตะเป็นคนรักเพื่อนมาก เห็นได้จากการที่เขาชวนอันโดไปกินเลี้ยงกับเพื่อน หรือตอนที่อันโดมีปัญหาและแยกทางกับภรรยาหลังจากที่ลูกชายเสียชีวิต มียาชิตะก็ไม่ได้ปลอบแบบขอไปทีอย่าง “ทำใจให้สบายเถอะ” แต่ได้นำนวนิยายเล่มหนึ่งมาให้อันโดอ่าน โดยนวนิยายบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชายคนหนึ่งทีบอบช้ำจากเหตุการณ์ในอดีต เขาพยายามเอาชนะอดีตนั้น โดยการพัฒนาตนเองและก้าวไปข้างหน้า ซึ่งทำให้อันโดมีกำลังใจขึ้นอีกครั้ง อีกทั้งยังจะเห็นได้จากการที่มียาชิตะสามารถเป็นที่พึ่งของอันโดได้ตลอดเวลา เช่น ช่วยสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับผู้เสียชีวิตให้ เป็นที่ปรึกษาและคอยให้คำแนะนำแก่อันโดอยู่เสมอ

มียาชิตะเป็นหมอเช่นเดียวกับอันโด แต่เขาก็ยอมรับว่ายังมีเรื่องราวอีกหลายเรื่องที่วิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ดังนั้นเมื่อมียาชิตะทราบว่า วิดีโอน่าจะเกี่ยวข้องกับไวรัสซึ่งทำให้คนเสียชีวิต เขาจึงไม่ปฏิเสธหรือมีข้อกังขาใดๆ นอกจากนี้ มียาชิตะยังเป็นคนที่โอนอ่อนผ่อนตามโดยง่าย เพื่อไม่ให้ภัยมาสู่ตัว เห็นได้จากตอนที่ชะตะโกะร้องขอให้อันโดช่วย ชะตะโกะร้องขอให้อันโดช่วยชุบชีวิตทาคายามะ และไม่让他เข้ามาขัดขวางการแพร่กระจายไวรัสของเธอ อันโดไม่รู้จะทำอย่างไร จึงหันไปปรึกษามียาชิตะ มียาชิตะก็บอกไปว่า “ลองคิดดูสิ ถ้าทำตัวขัดขวางชะตะโกะ เราทั้งคู่คงถูกดับในไม่ช้า ผู้หญิงคนนั้นก็ไปหาผู้ร่วมมือรายใหม่ เรื่องแค่นั้นเอง”

จะเห็นได้ว่า รูปลักษณ์ของมียาชิตะในนวนิยาย ไม่ได้สูงส่งน่าตาดีมากนัก ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นภาพยนตร์ *Rasen* ผู้สร้างจึงปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวละครนี้เสียใหม่ โดยเปลี่ยนให้มีรูปร่างหน้าตาดี เพื่อสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชมให้มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 5.22 : มียาชิตะ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ *Rasen*

ภาพยนตร์ *Rasen* ยังคงให้ตัวละครรองชื่อ มียาชิตะ และมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 35 ปี แต่มีการปรับเปลี่ยนรูปร่างลักษณะ จากผู้ชายอ้วนเตี้ย เป็นผู้ชายที่มีรูปร่างสมส่วน หน้าตาดี นอกจากนี้ยังให้เขาสวมแว่น เพื่อเพิ่มลักษณะของนักวิชาการเข้าไปด้วย ส่วนการแต่งกาย จะแต่งกายด้วยชุดสูทภาพเรียบร้อย ไม่มีสีฉูดฉาดหรือลวดลายใดๆ โดยจะสวมใส่เสื้อผ้าใน 2 ลักษณะคือ ชุดทำงานของหมอ ซึ่งเป็นเชิ้ตสวมทับด้วยเสื้อกาวน์ และชุดลำลอง ซึ่งเป็นเสื้อยืดสวมทับด้วยเสื้อคลุมธรรมดา โดยรูปแบบการแต่งกายดังกล่าวน่าจะสอดคล้องกับการแต่งกายในนวนิยายพอสมควร

ภาพยนตร์ยังคงให้มียาชิตะมีหน้าที่การงานคล้ายคลึงกับในนวนิยาย คือเป็นผู้ที่มีหน้าที่ตรวจสอบวิจัยเนื้อเยื่อที่ส่งมาจากห้องชันสูตร เพียงแต่ไม่ได้บอกเล่าว่าเขาอยู่ในตำแหน่งอะไรเท่านั้น นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังคงให้มียาชิตะเป็นคนที่คอยช่วยเหลืออันโด ไม่ว่าจะเป็นการสืบหาข้อมูลหรือเป็นที่ปรึกษาปัญหาต่างๆ แต่ความสัมพันธ์ของเขทั้งสองคนดูไม่สนิทสนมเท่าในนวนิยาย เนื่องจากภาพยนตร์ได้ตัดทอนเหตุการณ์ที่มียาชิตะชวนอันโดไปกินเลี้ยงกับเพื่อน รวมถึงตัดทอนเรื่องราวที่มียาชิตะช่วยสร้างกำลังใจให้อันโดในตอนที่เขาสูญเสียลูกชายไป

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนลักษณะนิสัยของมียาชิตะ โดยในนวนิยาย มียาชิตะยอมรับว่ายังมีเรื่องราวอีกหลายอย่างที่วิทยาศาสตร์ไม่สามารถพิสูจน์ได้ เขาจึงไม่มีข้อกังขาเมื่อรู้ว่าดีโอน่าจะเป็นต้นเหตุที่ทำให้คนเสียชีวิต ส่วนในภาพยนตร์ มียาชิตะเป็นคนที่ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ และแสดง

ออกมาอย่างจริงจัง โดยการต่อต้านและคัดค้านความเชื่อที่ว่าวิดีโอน่าจะเป็นต้นเหตุที่ทำให้คนเสียชีวิต

แม้เนื้อหาส่วนใหญ่ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* จะดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* แต่สำหรับบุคลิกของตัวละครรอง หนังสือการ์ตูนกลับเลือกที่จะดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Rasen* มากกว่า

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงให้ตัวละครรองชื่อมียาซิตะ โดยมีบุคลิกและการแต่งกายที่ถอดแบบมาจากตัวละครรองในภาพยนตร์ *Rasen* กล่าวคือ เป็นผู้ชายที่มีรูปร่างสมส่วน หน้าตาหล่อเหลา แต่งกายเรียบร้อย ทั้งในชุดของหมอและชุดลำลองทั่วไป และสวมแว่นด้วย ซึ่งเหตุผลที่มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกนี้ให้ต่างจากนวนิยาย ก็น่าจะคล้ายกับเหตุผลของผู้สร้างภาพยนตร์ คือเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้อ่านให้มากขึ้น

ส่วนเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายคืออุปนิสัยของตัวละคร และความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยหนังสือการ์ตูนยังคงให้มียาซิตะเป็นคนที่เปิดใจยอมรับได้อย่างมีเรื่องราวบางอย่างที่วิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถอธิบายได้ ต่างจากในภาพยนตร์ที่ยึดหลักการและเหตุผลอย่างเคร่งครัด ส่วนความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ในภาพยนตร์ไม่ได้กล่าวถึงแม้แต่น้อย ทว่าในหนังสือการ์ตูนกลับยังคงไว้ตามนวนิยาย กล่าวคือมีการบอกเล่าถึงความรักที่มียาซิตะมีต่อครอบครัวเหมือนกัน เพียงแต่ปรับเปลี่ยนการกระทำที่สื่อถึงความรักเท่านั้น โดยนวนิยายมียาซิตะแสดงออกโดยการอยู่กับครอบครัวในวันหยุด และพาไปพักผ่อนในช่วงปีใหม่ ส่วนในการ์ตูน มียาซิตะแสดงออกโดยการคิดถึงลูกและภรรยา และคิดว่าตัวเองมีครอบครัวที่สมบูรณ์แบบ



ภาพที่ 5.23 : มียาซิตะ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* มีตัวละครรองชื่อ โยชิโนะ ดังที่วิเคราะห์ไว้ในส่วนที่แล้ว ถึงกระนั้น ก็มีตัวละครที่ชื่อ มียาซึตะ เช่นกัน เพียงแต่ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์และความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นไปแทบทั้งหมด โดยในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มียาซึตะเป็นผู้ชาย ซึ่งเป็นเพื่อนของอันโด ทำหน้าที่ตรวจสอบเนื้อเยื่อที่ส่งมาจากห้องชันสูตร แต่ในละครโทรทัศน์ มียาซึตะเป็นผู้หญิง และเป็นเพื่อนอาชาคาว่าตัวละครเอก มีหน้าที่ทั้งชันสูตรและตรวจสอบเนื้อเยื่อจากการชันสูตร จะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ดัดแปลงตัวละครนี้มาจากการรวมบุคลิกลักษณะของอันโดและมียาซึตะในนวนิยายเข้าไว้ด้วยกัน ดังนั้นละครจึงไม่มีการบอกเล่าถึงตัวละครที่ชื่ออันโดเลย



ภาพที่ 5.24 : มียาซึตะ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ตัวร้าย

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ให้ตัวละครที่เป็นตัวร้ายชื่อว่า ยามะมูระ ชะตะโกะ ซึ่งอยู่ในสถานะของสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ถึงกระนั้นก็ยังมีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ทั่วไป โดยเป็นกะเทยที่มีรูปร่างเหมือนผู้หญิง อายุประมาณ 25 ปี รูปร่างหน้าตาดี จมูกโด่งเป็นสัน ดวงตากลมโตสองชั้น หางตาออกเขี้ยวเล็กน้อย มักแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่ขับเน้นสัดส่วนความเป็นผู้หญิง เช่น ชุดแล็กแขนกุดสีเขียว สำหรับใส่ในฤดูร้อน สวมรองเท้าส้นสูง ไม่สวมถุงน่อง ใส่กระโปรงแคบสั้น เนื้อเข้าประมาณ 10 เซนติเมตร ขับเน้นรูปทรงสะโพก

ส่วนประวัติความเป็นมาของชะตะโกะยังคงเหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* ถึงกระนั้น ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ก็มีการบอกเล่าเนื้อหาเพิ่มเติมด้วย

ชะตะโกะเป็นผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ เธอถูกผู้ชายคนหนึ่งข่มขืนแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ด้วยเหตุบังเอิญที่ผู้ชายคนนั้นเป็นผู้ที่ติดเชื้อไวรัสไข้ทรพิษคนสุดท้ายของญี่ปุ่น ไวรัสไข้ทรพิษที่เข้ามาในร่างของชะตะโกะ จึงพยายามดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดโดยการยับยั้งพลังเหนือธรรมชาติของเธอ มาใช้ขยายจำนวน ก่อเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ที่มาฝังตัวอยู่ในวิดีโอ ซึ่งชะตะโกะเองก็ได้ ดัดแปลงรหัสทางพันธุกรรมของตัวเองเป็นภาพแล้วบันทึกไว้ในม้วนวิดีโอด้วย โดยใครก็ตามที่นำ วิดีโอมาเปิดดู ร่างกายของเขาก็จะถูกกระตุ้นให้พัฒนาไวรัสขึ้นมา ส่งผลให้หัวใจวายเสียชีวิต ภายใน 7 วัน วิธีแก้คือต้องก๊อปปี้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดูต่อ อย่างไรก็ตาม ถ้าวิดีโอถูกอัปเดต ไวรัสที่ พัฒนาขึ้นมาในร่างกายก็จะเกิดการกลายพันธุ์ ผู้ที่เปิดดูจะไม่เสียชีวิตภายใน 7 วัน แต่จะถูก บงการให้แพร่กระจายไวรัสออกไป ถ้าผู้ติดเชื่อเป็นผู้ชาย เขาก็จะถ่ายทอดภาพในวิดีโอออกเป็น สื่อต่างๆ ซึ่งทำให้คนที่เสปสื่อนั้นติดไวรัส และถ้าผู้หญิงเสปสื่อดังกล่าวในช่วงไข่ตกพอดี พวก เธอก็จะตั้งครรรภ์และคลอดชะตะโกะออกมา โดยชะตะโกะที่เป็นสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ก็สามารถ ให้กำเนิดผู้ที่เสียชีวิตไปแล้วในอดีต รวมทั้งให้กำเนิดตัวเองได้อีกด้วย

การดัดแปลงที่ยังคงบุคลิกลักษณะของตัวร้ายเหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มากที่สุด คือการดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงให้ ยามะมูระ ชะตะโกะ มีรูปลักษณ์ บุคลิกลักษณะ รวมถึงประวัติความเป็นมา เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* คือเป็นกะเทย ที่มีรูปร่างหน้าตาดีเหมือนผู้หญิง สวมใส่เสื้อผ้าที่เปิดเผยเรือนร่างและเน้นสัดส่วนพอสมควร อย่างไรก็ตาม แม้การ์ตูนจะบอกเล่าว่า ก่อนเสียชีวิต ชะตะโกะเป็นกะเทยที่มีสองเพศในคนเดียว แต่หลังจากที่ชะตะโกะเสียชีวิตแล้วกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง การ์ตูนไม่ได้บอกว่าเธอยังเป็นกะเทย เหมือนเดิมหรือไม่ แต่เมื่อพิจารณาจากบริบทแวดล้อมแล้ว ชะตะโกะที่กลับมาเกิดใหม่น่าจะเป็น ผู้หญิงเต็มตัว เพราะมีการตัดทอนเรื่องราวที่บอกเล่าว่าชะตะโกะสามารถปฏิสนธิได้ด้วยตัวเอง และให้กำเนิดตัวเองได้ออกไป



ภาพที่ 5.25 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus

แม้ภาพยนตร์ *Rasen* จะดัดแปลงลักษณะของตัวร้ายมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์* *อาถรรพ์* เหมือนหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus แต่ภาพยนตร์กลับมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมลักษณะของตัวร้ายพอสมควร

ภาพยนตร์นำเสนออุปนิสัยของ ยามะมูระ ชะตะโกะ ใน 2 ลักษณะคือ ชะตะโกะที่มีรูปร่างปกติ กับชะตะโกะที่มีรูปร่างเหมือนไม โดยในร่างปกติ ชะตะโกะมีอุปนิสัยเป็นผู้หญิง อายุประมาณ 25 ปี ไร้ผมยาว สวมชุดสีขาว แต่ตอนที่ชะตะโกะปรากฏกายให้อันโดเห็น เธอไม่ได้สวมใส่เสื้อผ้าใดๆ ส่วนชะตะโกะที่มีรูปร่างเหมือนไม มีรูปร่างหน้าตาเหมือนไมทุกประการ คือเป็นผู้หญิง อายุประมาณ 20 ปี ไร้ผมสั้น หน้าตาน่ารัก แต่มีการแต่งกายต่างกัน โดยชะตะโกะที่มีรูปร่างเหมือนไมจะสวมเดรสสายเดี่ยวลายดอกสีแดง เปิดเผยเรือนร่างและเน้นสัดส่วนความเป็นผู้หญิง คล้ายกับการแต่งกายของชะตะโกะในนวนิยาย ซึ่งสาเหตุที่ชะตะโกะมีอุปนิสัยเหมือนไมก็เพราะเธอกลับมาเกิดใหม่ผ่านการตั้งครรภ์ของไม จึงทำให้มีรูปร่างตาเหมือนกัน ต่างจากนวนิยายที่แม้จะเกิดมาจากครรภ์ของไมเช่นกัน แต่เธอก็ยังคงมีรูปร่างเหมือนชะตะโกะคนเดิม



ภาพที่ 5.26 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในรูปลักษณะปกติและรูปลักษณะที่เหมือนไม ในภาพยนตร์ *Rasen*

ภาพยนตร์ได้ตัดทอนเรื่องราวที่ชะตะโกะถูกชายที่ติดเชื่อใช้ทรพิษข่มขืน จึงไม่มีการบอกเล่าว่าไวรัสใช้ทรพิษรวมกับพลังของชะตะโกะ ก่อเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ โดยในภาพยนตร์บอก

เล่าเพียงว่าพลังของเธอได้แปรเปลี่ยนเป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใหม่ ซึ่งอยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป ไม่เกี่ยวข้องกับไวรัสแต่อย่างใด ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ก็ยังคงให้ผู้ที่เปิดดูวิดีโอคำสาปติดเชื้อไวรัสที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวนเหมือนเดิม

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนกระบวนการกลับมาเกิดใหม่ของชะตะโกะ โดยในนวนิยาย ผู้หญิงที่ติดเชื้อไวรัสในช่วงไซตักจะให้กำเนิดชะตะโกะออกมา และชะตะโกะที่กลายเป็นสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ก็สามารถให้กำเนิดตัวเองได้ด้วย ส่วนในภาพยนตร์ ถ้าผู้ชายที่ติดเชื้อไวรัสไปมีอะไรกับผู้หญิง ผู้หญิงคนนั้นก็ให้กำเนิดชะตะโกะออกมา โดยตัดทอนเรื่องราวที่ว่าชะตะโกะสามารถให้กำเนิดตัวเองได้ออกไป เพราะในภาพยนตร์ชะตะโกะเป็นผู้หญิงโดยสมบูรณ์

ตารางที่ 5.1 : เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในนวนิยาย *สไปรล พันธุ์อาถรรพ์* และตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะ	ตัวบท				
		นวนิยาย	ภาพยนตร์	หนังสือการ์ตูน	ละครโทรทัศน์	
อันโต มิซึโอะ ตัวละครเอก	ชาย	✓	✓	✓	✓	
	หญิง					
	ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ	✓	✓	✓	✓	
	อยากให้ลูกกลับมามีชีวิต	✓	✓	✓	✓	
มิกะชิตะ ตัวละครรอง	ชาย	✓	✓	✓		
	หญิง				✓	
	รูปร่างอ้วนเตี้ย	✓				
	รูปร่างสมส่วน		✓	✓	✓	
	ช่วยเหลือตัวละครเอก	✓	✓	✓	✓	
ยามาโมะริ ชะตะโกะ ตัวร้าย	กะเทย	✓		✓		
	หญิง		✓		✓	
	เกิดมามีหน้าตาเหมือนเดิม	✓		✓		
	เกิดมามีหน้าตาเหมือนผู้ให้กำเนิด		✓			
	ต้องการแพร่กระจายไวรัส	✓	✓	✓	✓	

หมายเหตุ มียาซีตะ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* แม้ไม่ได้เป็นตัวละครรอง แต่ก็มีบทบาทอยู่ในละครโทรทัศน์เช่นกัน จึงสามารถนำมาเทียบเคียงกันได้

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวละครเอกยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ไว้ตามนวนิยาย ขณะที่ตัวละครรองมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์จากรูปร่างที่อ้วนเตี้ยเป็นสมส่วน แต่ก็ยังเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือตัวละครเอกเช่นเดิม ส่วนตัวร้ายมีการดัดแปลงหลากหลายทั้งเพศและหน้าตา ถึงกระนั้นก็ยังคงมีความต้องการที่จะแพร่กระจายไวรัสเหมือนเดิม

3.2 ตัวบทที่สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะใหม่

ตัวบทที่สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะใหม่ แตกต่างจากในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ได้แก่ ภาพยนตร์ *Ring 2* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ซึ่งมีการดัดแปลงตัวละครดังนี้

ตัวละครเอก

จากการวิเคราะห์ได้ข้างต้นจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกไว้เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นส่วนใหญ่ แต่สำหรับภาพยนตร์ *Ring 2* กลับสลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครเอกจนแตกต่างจากนวนิยายอย่างสิ้นเชิง โดยการนำตัวละครหนึ่งในนวนิยายที่ชื่อ ทาคาโนะ ไม มาเป็นตัวละครเอกแทน อันโด มิจิโอะ ส่วนตัวละครที่ชื่ออันโดก็ถูกตัดออกไป ไม่มีบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์แต่อย่างใด



ภาพที่ 5.27 : ทาคาโนะ ไม ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

ภาพยนตร์ยังคงให้ ทาคาโนะ ไม มีรูปลักษณ์เหมือนในนวนิยาย คือเป็นผู้หญิง อายุประมาณ 20 - 25 ปี อยู่วัยเรียนมหาวิทยาลัย รูปร่างหน้าตาดี และแม้ว่านวนิยายจะไม่ได้บรรยายถึงลักษณะการแต่งกายของตัวละคร แต่ก็น่าจะตรงกับการแต่งกายที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือสวมเสื้อผ้าที่ดูเรียบง่าย กึ่งทางการ ไม่เปิดเผยเรือนร่างหรือเน้นสัดส่วนความเป็นผู้หญิงมากนัก นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังคงความสัมพันธ์ระหว่างไมกับทาคายามะไว้เหมือนในนวนิยาย กล่าวคือ ไมเป็นลูกศิษย์และผู้ช่วยสอนของ ทาคายามะ ริวจิ โดยทั้งสองคนมีความสัมพันธ์ที่ดูคลุมเครือ ไม่ได้ระบุแน่ชัดว่าเป็นแค่อาจารย์กับลูกศิษย์ หรือเป็นคู่รักกัน แต่ไม่ว่าจะมีความสัมพันธ์ในลักษณะใด ไมก็มีความเป็นห่วงเป็นใยและมีความเชื่อมั่นศรัทธาต่อทาคายามะอยู่เสมอ

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ให้ไมเป็นตัวเอกของเรื่อง ภาพยนตร์จึงสามารถนำเสนอลักษณะนิสัยได้มากกว่านวนิยาย โดยได้แสดงให้เห็นว่าไมเป็นคนที่มีจิตใจอ่อนโยน มีเมตตาปรารถนา ชอบช่วยเหลือผู้คน เห็นได้จากตอนที่มาซามิถูกทดลองให้ปลดปล่อยพลังออกมา ไมก็เข้าไปเตือนทุกคนที่เกี่ยวข้อง และขัดขวางการทดลองด้วยตัวเอง เพราะเธอคิดว่ามันอาจจะส่งผลที่ร้ายแรงต่อมาซามิและคนรอบข้าง หรือเมื่อครั้งที่เจอกับโยอิชิ ไมก็แสดงความรักและเอ็นดู อีกทั้งยังพยายามช่วยเหลือโยอิชิอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ความเมตตาปรารถนาของไมยังเห็นได้อย่างชัดเจนในตอนที่ยोอิชิใช้พลังทำร้ายเคจิ โดยหลังจากที่อาซาคาวาเสียชีวิต โยอิชิได้บันดาลโทษด้วยการใช้พลังจิตทำร้ายเคจิ แม้ว่าไมจะรู้สึกไม่พอใจเคจิเช่นกัน แต่เธอก็กลับเข้าไปห้ามปรามโยอิชิไว้เสียก่อน

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงให้ตัวละครเอกชื่อ ทาคาโนะ ไม และยังคงให้ไมมีความสัมพันธ์รวมถึงบุคลิกนิสัยเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* เพียงแต่มีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกไปพอสมควร โดยหนังสือการ์ตูน ไมมีรูปร่างหน้าตาที่ดูเด็กลงอย่างเห็นได้ชัด มีความน่ารักน่าเอ็นดูเพิ่มมากขึ้น รวมถึงการแต่งกายที่บางครั้งก็สวมชุดคลุมตัวหลวม

โครง เหมือนเด็กที่ใส่เสื้อของผู้ใหญ่ ซึ่งทำให้ตัวละครนี้ดูอ่อนเยาว์ลงไปอีก ผิดกับภาพยนตร์ที่จะสวมชุดที่ดูทางการและเป็นผู้ใหญ่มากกว่า



ภาพที่ 5.28 : ทาคาโนะ ไม ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 2*

ด้วยเหตุที่ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นหลัก ดังนั้นตัวละครเอกจึงยังคงเป็น อาซาคาวะ คะสึยูกิ ดังที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 อย่างไรก็ตาม ในละครโทรทัศน์ก็มีตัวละครที่ชื่อ ทาคาโนะ ไม เช่นกัน แต่กลับปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะ รวมถึงประวัติชีวิต จนแทบไม่เหลือเค้าโครงเดิมเลย ในนวนิยาย ทาคาโนะ ไม เป็นลูกศิษย์ของทาคายามะ เคารพและศรัทธาทาคายามะมาก แต่ในละครโทรทัศน์ไม่เป็นน้องสาวต่างสายเลือดกับทาคายามะ เนื่องจากทาคายามะเป็นเด็กกำพร้าที่ครอบครัวของไมรับมาอุปการะไว้ นอกจากนี้ไมในละครยังมีอาการทางประสาท ซึ่งน่าจะเกิดจากการที่เธอเห็นพ่อแม่ของตัวเองถูกฆ่าตาย รวมถึงถูกสะกดจิตจากหมอคนหนึ่ง



ภาพที่ 5.29 : ทาคาโนะ ไม ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* สลับสับเปลี่ยนให้ตัวละครตัวหนึ่งในนวนิยายมาเป็นตัวละครเอกแทน ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* กลับนำตัวละครเอกตัวเดิมในภาพยนตร์ *The*

Ring ภาคแรก มาดำเนินเรื่องราวต่อในภาคที่สอง กล่าวคือยังคงให้เรเซลเป็นตัวละครเอกเหมือนในภาพยนตร์ภาคแรก

ดังที่วิเคราะห์ไปในส่วนที่แล้ว เรเซลในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* คือตัวละครที่ดัดแปลงมาจาก อาซาคาว่า เรโกะ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ดังนั้น เรเซลในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็ดัดแปลงมาจาก อาซาคาว่า เรโกะ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* เช่นกัน เพียงแต่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น อาซาคาว่า เป็นเพียงตัวละครประกอบตัวหนึ่ง ไม่มีบทบาทสำคัญมากนัก ทว่า ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เรเซลเป็นตัวละครเอกของเรื่อง



ภาพที่ 5.30 : อาซาคาว่า ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* และ เรเซล ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* หลังจากทาเคยามะเสียชีวิต อาซาคาว่าก็พาโยอิชิลูกชายย้ายมาอยู่ที่อื่น โดยพยายามปิดกั้นไม่ให้โยอิชิออกไปสู่โลกภายนอก เพราะเกรงว่าเขาจะปลดปล่อยพลังออกมาทำร้ายผู้คน ทว่าต่อมาอาซาคาว่ากับลูกก็ถูกควบคุมตัวไปยังสถานีตำรวจ เพื่อจัดการกับพลังของโยอิชิ แต่แล้วโยอิชิก็วิ่งหนีออกมาจากสถานี ทำให้อาซาคาว่าที่วิ่งตามมาถูกรถชนเสียชีวิต ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* เรเซลพาเอเดนลูกชายย้ายออกมาอยู่ที่อื่นเช่นกัน แต่ไม่ได้ปิดกั้นไม่ให้ลูกออกนอกบ้านแต่อย่างใด ส่วนเรื่องราวการใช้ชีวิตของเรเซลในภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาไปแทบทั้งหมด

ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* เรเซล ทำงานอยู่ที่สำนักข่าวท้องถิ่น ไม่ได้ระบุตำแหน่งหน้าที่ชัดเจน รู้แต่เพียงว่าทำงานในสำนักข่าว เรเซลเป็นผู้หญิงที่มีจิตใจแข็งแกร่ง สามารถพึ่งพาตนเองได้ ยอมสละทุกอย่างเพื่อปกป้องลูกของตัวเอง เรเซลอาศัยอยู่กับเอเดนลูกของเธอสองคน โดยย้ายที่อยู่อะและสถานที่ทำงานจากในเมืองมาอยู่นอกเมือง เพื่อหลีกเลี่ยงพลังอำนาจของซามาร่า และเพื่อที่จะได้เลี้ยงดูเอเดนอย่างเต็มที่ เมื่อเทียบกับภาคแรก จะสังเกตได้ว่าเรเซลมีพัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับลูกที่ดีขึ้น จากเดิมที่ดูห่างเหิน ก็เปลี่ยนมา

ใกล้ชิดสนิทสนม มีความรักและเอาใจใส่กันมากขึ้น เห็นได้จากการที่เธอยอมสละงานประจำในเมืองมาอยู่ที่สำนักข่าวเล็กๆ ในท้องถิ่น เพื่อที่จะได้มีเวลาให้กับเอเดน นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่เรเชลเคยละเลยเอเดนจนเกือบทำให้เขาเสียชีวิตจากอุบัติเหตุดำน้ำ เธอจึงต้องรับผิดชอบต่อผลพวงที่เกิดขึ้นทั้งหมด แม้จะต้องแลกมาด้วยชีวิตก็ตาม เห็นได้จากการที่เรเชลยอมให้ซามาร่าดึงตัวเธอเข้าไปในโทรทัศน์ เพราะคิดว่าซามาร่าจะไม่มายุ่งกับเอเดนอีก ถ้าซามาร่าได้ตัวเธอไป

ส่วนรูปลักษณ์ของเรเชลก็ยังคงเหมือนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก คือเป็นผู้หญิงอายุประมาณ 30 ปี ผอมยาวสีบลอนด์ทอง แต่งกายด้วยชุดลำลองธรรมดา ดูเป็นวัยรุ่น ไม่ได้สวมชุดที่เป็นทางการมากนัก โดยส่วนใหญ่จะเป็นเสื้อผ้าที่เข้ารูป เน้นสัดส่วนความเป็นผู้หญิงพอประมาณ ในขณะที่การแต่งกายยังคงเหมือนเดิม ทว่าการแต่งหน้ากลับเปลี่ยนไป ไม่ได้จัดจ้านเท่าภาคแรก โดยแต่งแค่เพียงบางๆ พอให้ขับเน้นความเป็นผู้หญิงออกมาเท่านั้น

ตัวละครรอง

เช่นเดียวกับตัวละครเอก ตัวละครรองในภาพยนตร์ *Ringu 2* ก็มีการปรับเปลี่ยนใหม่จนแตกต่างจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เช่นกัน โดยปรับเปลี่ยนให้ตัวละครรองเป็นตัวละครที่แต่งขึ้นมาใหม่ ไม่ปรากฏในนวนิยายมาก่อน

ภาพยนตร์ *Ringu 2* ได้ปรับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครรองจาก มิยาซึตะ เป็น โอคาซากิ ซึ่งเป็นตัวละครที่ไม่มีในนวนิยาย โดยภาพยนตร์ให้โอคาซากิมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 30 - 35 ปี ไร้ผมสั้น รูปร่างผอม มักแต่งกายด้วยชุดลำลองธรรมดา เสื้อยืดสีขาวทับด้วยเชิ้ตแขนยาวตัวหลวมโคร่ง ปลอกชายเสื้อออกนอกกางเกง ทำให้ดูไม่เรียบร้อยนัก ส่วนสีผมของเสื้อผ้านั้นจะโดดเด่นกว่าตัวละครอื่น คือใส่เสื้อสีแดงอิฐ บางครั้งก็สีเขียวเข้ม และสวมกางเกงขายาวสีขาว



ภาพที่ 5.31 : โคคาซากิ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

โคคาซากิทำงานอยู่ในสำนักข่าวเดียวกันกับอาซากาวา โดยมีหน้าที่เป็นผู้สื่อข่าว สัมภาษณ์ผู้คนผ่านทางโทรทัศน์ โคคาซากิเป็นคนที่มุ่งมั่นตั้งใจทำงาน ทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ แต่ถ้าสิ่งที่ทำนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเอง เขาก็พร้อมที่จะหยุด เห็นได้จากตอนที่ไมมาที่สำนักข่าวเพื่อตามหาอาซากาวา โคคาซากิก็ยอมช่วยเหลืออย่างเต็มที่ เนื่องจากเขาเองก็สนใจเรื่องวิดีโคม่าสาป และกำลังตามหาอาซากาวาเช่นกัน นอกจากนี้ โคคาซากิยังอาสาช่วยเหลือคาวาจิริในการทำการทดลอง ทั้งๆ ที่ไม่พยายามขัดขวางอย่างเต็มที่ แต่เขาก็ไม่สนใจ เพราะคิดว่าตัวเองน่าจะได้อะไรบางอย่างมาจากการทดลอง นอกจากโคคาซากิจะมีท่าที่เช่นนี้ต่อไมแล้ว เขาก็ยังมีท่าที่เช่นนี้ต่อคานาเอะด้วย กล่าวคือ แม้คานาเอะจะช่วยบอกเล่าข้อมูลเกี่ยวกับวิดีโคม่าสาป อีกทั้งยังนำวิดีโคม่ามาให้ แต่เมื่อเธอต้องคำสาปและร้องขอให้เขาช่วยเหลือโดยการดูวิดีโคม่า เขาก็เพียงแค่อ้าปากไว้แต่ไม่ทำตาม ส่งผลให้คานาเอะเสียชีวิตในเวลาต่อมา จะเห็นได้ว่า โคคาซากิคบคนเพื่อหวังผลประโยชน์เท่านั้น พอหมดประโยชน์แล้วเขาก็ไม่ได้สนใจใยดีอะไร ทว่าสุดท้ายโคคาซากิก็ได้รับผลกระทบ เขามีอาการทางประสาทเพราะถูกวิญญาณคานาเอะตามหลอกหลอน

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงให้โคคาซากิเป็นตัวละครรองเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* โดยมีบุคลิกลักษณะเหมือนเดิมทุกประการ เพียงแต่ไม่ได้บอกเล่าว่า ท้ายที่สุดเขาถูกคานาเอะหลอกหลอนจนกลายเป็นโรคประสาทหรือไม่



ภาพที่ 5.32 : โอคาซากิ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 2*

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็มีการใช้ตัวละครใหม่เป็นตัวละครรองเช่นกัน แต่ไม่ได้ตัดแปลงมาจากตัวละครที่ชื่อโอคาซากิในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ทว่าเป็นตัวละครที่เพิ่มเข้ามาใหม่ ซึ่งไม่ปรากฏทั้งในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* มีตัวละครรองชื่อว่า แม็กซ์ โดยมีรูปลักษณ์เป็นผู้ชายวัยทำงาน อายุประมาณ 35 - 40 ปี ไร้ผมสั้น มีหนวดเคราห่อหมกแต่ยังดูเรียบร้อย มักสวมชุดลำลองธรรมดา ไม่เป็นทางการมากนัก คือ เสื้อเชิ้ตแขนยาว โดยสวมเสื้อยืดไว้ด้านใน ใส่กางเกงยีนขาวยาว เมื่อออกนอกสถานที่ก็จะสวมเสื้อคลุมคล้ายสูทไปด้วย



ภาพที่ 5.33 : แม็กซ์ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

แม็กซ์ทำงานอยู่ในสำนักข่าวท้องถิ่นเช่นเดียวกับเรเชล เป็นคนที่มีมนุษยสัมพันธ์ดี เมื่อเห็นว่าใครเดือดร้อนก็จะเข้าไปช่วยเหลือทันที เป็นคนที่ซื่อสัตย์ ไม่ปกป้องเชื้ออะไรๆ เห็นได้จากตอนที่เรเชลขับรถที่พังยับเยินพาเอเดนมาที่ทำงาน แม็กซ์ก็เข้าไปพูดคุยสอบถามว่าเกิดอะไรขึ้น แต่ตอนนั้นเรเชลยังไม่กล้าเล่าความจริง เขาจึงให้เพื่อนร่วมงานสืบหาแทน หรือตอนที่เรเชลยอมเอ่ยปากเล่าว่าเอเดนลูกของเธอกำลังถูกฆาตกรฆ่าคร่อมง่า แม้เรเชลจะให้ดูรูปถ่ายที่มีภาพของ

เอเดนซ้อนกับซามาร่า แม็กซก็ยังไม่ปักใจเชื่อในทันที เพราะตอนที่เขาอยู่กับเอเดนสองต่อสอง แม็กซยังถามเอเดนถึงความสัมพันธ์ระหว่างเขากับแม่และแอบถ่ายรูปเอเดนไว้ด้วย เพื่อยืนยันว่า เรเซลไม่ได้เสียดิคิดไปเองว่าลูกของเธอถูกซามาร่าครอบงำ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ให้แม็กซพบกับชะตากรรมอันเลวร้ายไม่ต่างจากโศกนาฏกรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่น กล่าวคือ ทำยที่สุด แม็กซก็ถูกซามาร่าที่อยู่ในร่างของเอเดนทำร้ายจนเสียชีวิต

ตัวร้าย

ด้วยเหตุที่เรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu 2* เป็นการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่แทบทั้งหมด ดังนั้น ลักษณะของชะตะโกะหรือตัวร้ายจึงไม่ได้ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยตรง แต่จะอ้างอิงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก นั่นคือให้ชะตะโกะอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ มากกว่าที่จะเป็นสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่

ชะตะโกะในภาพยนตร์ *Ringu 2* มีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิงผมยาวปกปิดใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว อยู่ลักษณะของภูตผีปีศาจ โดยปรากฏในสองช่วงวัย คือ วัยเด็กอายุประมาณ 7 ปี และวัยผู้ใหญ่อายุประมาณ 18 ปี เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ *Ringu 2* ได้เปิดเผยให้เห็นใบหน้าชัดๆ ของชะตะโกะด้วย ทว่ากลับไม่ใช่ใบหน้าที่แท้จริง เพราะเป็น ใบหน้าที่ปั้นจากดินน้ำมัน กล่าวคือ ตอนพบโครงกระดูกของชะตะโกะ แพทย์ชันสูตรศพได้นำ กะโหลกของเธอมาปะติดดินน้ำมันสร้างใบหน้า เพื่อให้ญาติระบุตัวตนได้ชัดเจน ซึ่งใบหน้าที่ปั้นจากดินน้ำมันนี้เอง ก็เป็นใบหน้าเดียวกันกับตอนที่ชะตะโกะปรากฏกายออกมา



ภาพที่ 5.34 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในวัยเด็กและโครงหน้าที่ปั้นจากดินน้ำมัน ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

ส่วนประวัติชีวิตของชะตะโกและความเป็นมาของวิดีโอคำสาป แม้ไม่ได้บอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ *Ringu 2* แต่ก็น่าจะเหมือนกับภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก เพราะดำเนินเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันมา ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ *Ringu 2* ก็มีการนำเสนอประวัติของชะตะโกเพิ่มเติมด้วย โดยบอกเล่าว่า ตอนที่ชะตะโกเกิด ชีสึโกะแม่ของเธอได้ให้กำเนิดชะตะโกเพียงลำพังในถ้ำริมทะเล ซึ่งเป็นถ้ำที่ผู้คนจะนำเด็กมาทิ้งไว้แล้วปล่อยให้กระแสน้ำพัดพาไป หลังจากคลอดชะตะโก ชีสึโกะได้บอกที่บ้านว่า ตัวเองได้ลอยลูกลงไปในทะเลแล้ว แต่ในวันถัดมา เธอก็กลับมาพร้อมกับชะตะโก ซึ่งสามารถตีความได้ว่าทะเลสถานที่ที่ความลึกกลับชั่วร้ายสถิตอยู่ คือพ่อของชะตะโก สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu* ที่เล่าเป็นนัยๆ ว่า ชะตะโกอาจไม่ใช่ลูกของอิคุมะ

นอกจากประวัติที่เพิ่มเติมเข้ามาใหม่แล้ว ภาพยนตร์ *Ringu 2* ยังเพิ่มพลังอำนาจของชะตะโกด้วย โดยให้ชะตะโกสามารถเข้ามาครอบงำผู้ที่ดูวิดีโอ รวมถึงคนที่ใกล้ชิดกับผู้ดูวิดีโอ ซึ่งพลังดังกล่าวไม่ได้แต่เดิมขึ้นมาใหม่ แต่น่าจะดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรัล พันธุ์อาถรรพ์* เพียงแต่ในนวนิยาย ชะตะโกเข้ามาครอบงำเพื่อทำให้เหยื่อแพร่กระจายไวรัสต่อไป รวมถึงให้เหยื่อกำเนิดตัวชะตะโกออกมา ส่วนในภาพยนตร์ ไม่ได้อธิบายว่าชะตะโกเข้ามาครอบงำด้วยเหตุใด รู้แต่เพียงว่าเธอมีจุดมุ่งหมายเพื่อปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมา โดยมีวิธีแก้คือต้องให้ผู้ที่ถูกครอบงำถ่ายทอดพลังทั้งหมดลงสู่น้ำที่มีปริมาณมาก ซึ่งจะทำให้เขาไม่ถูกครอบงำจากชะตะโกอีกต่อไป

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงบุคลิกลักษณะของชะตะโกไว้เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* ทุกประการ ทั้งรูปลักษณ์ ประวัติชีวิต และการใช้พลังอำนาจผ่านการครอบงำผู้ที่ดูวิดีโอ ถึงกระนั้น หนังสือการ์ตูนก็ได้ปรับเปลี่ยนเหตุการณ์ตอนที่ชะตะโกเกิดเล็กน้อย โดยในภาพยนตร์ หลังจากชะตะโกคลอด ชีสึโกะก็บอกกับที่บ้านว่าตัวเองได้ลอยลูกลงไปในทะเลแล้ว ทว่าในหนังสือการ์ตูน ชีสึโกะกลับมาบ้านด้วยความหดหู่และคิดจะนำลูกไปลอยทะเล แต่สุดท้ายเธอก็กลับมาพร้อมกับชะตะโกในวันถัดมาเหมือนกัน นอกจากนี้ หนังสือการ์ตูนยังเพิ่มจำนวนของชะตะโกที่ปรากฏกายออกมาด้วย เห็นได้จากตอนที่โยชิปลดปล่อยพลังลงสู่สระว่ายน้ำ ทำให้สระว่ายน้ำกลายเป็นประตุมิติ ชะตะโกหลายตนก็ขึ้นมาจากน้ำ แล้วเข้ามาเอาชีวิตของทาคาชิ



ภาพที่ 5.35 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 2*

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็มีการแต่งเติมประวัติของตัวร้ายเช่นกัน ทว่าเรื่องราวที่เพิ่มเติมเข้ามาไม่ได้ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่เป็นการแต่งขึ้นมาใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก เพราะจะเห็นได้ว่า ทั้งรูปลักษณ์และประวัติของตัวร้าย สามารถอ้างอิงได้จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคแรกได้ทั้งหมด

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังคงให้ตัวร้ายชื่อ ซามาร่า มอร์แกน โดยเป็นเด็กผู้หญิงอายุประมาณ 7 ปี ไร้ผมยาวปิดใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว และอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ เหมือนภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคแรกทุกประการ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังมีการเปิดเผยใบหน้าชัดๆ ของตัวร้ายเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นด้วย แต่กลับนำเสนอในลักษณะที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ญี่ปุ่น ใบหน้าของตัวร้ายเป็นใบหน้าที่ปั้นมาจากดินน้ำมัน ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นใบหน้าของเด็กผู้หญิงธรรมดาที่ดูไร้เดียงสา นอกจากนี้ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังเพิ่มเติมรูปลักษณ์อีกแบบหนึ่งของตัวร้าย คือรูปลักษณ์ที่เป็นวิญญาณลอยอยู่ในอากาศ มีน้ำไหลซีกหัวร่างกาย พอร่างสลายก็กลายเป็นน้ำร่วงลงสู่พื้น



ภาพที่ 5.36 : ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ประวัติของตัวร้ายหรือซามาร่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* สามารถอ้างอิงได้จากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก เพราะดำเนินเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันมา ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ *The Ring Two* ก็ยังนำเสนอประวัติของชะตะโกะเพิ่มเติมด้วย โดยเป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้นมาใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับภาพยนตร์ภาคแรก ไม่ได้ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* โดยบอกเล่าว่า แม่ที่แท้จริงของซามาร่าคือ เอเวอลีน โดยช่วงที่เอเวอลีนตั้งครรรค์และมาพักรักษาตัวที่สถานสงเคราะห์หญิง เธอมีอาการประสาทหลอน เชื่อว่าน้ำจะนำพาอะไรบางอย่างมาจากอีกโลกหนึ่ง ซึ่งสิ่งนั้นจะมาเอาลูกเธอไป และเมื่อคลอดซามาร่าออกมา เอเวอลีนก็ต้องทนทุกข์ทรมานจากภาวะซึมเศร้า เธอจึงกล่าวโทษและพยายามฆ่าซามาร่า คืนหนึ่งเอเวอลีนอุ้มซามาร่าไปที่บ่อน้ำ เพื่อที่จะจับเธอคนน้ำ ปกติซามาร่าไม่เคยร้องไห้ แต่พอเอเวอลีนอุ้มไปที่บ่อน้ำ เธอก็ร้องไห้เสียงดัง ทำให้มีคนเห็นแล้วมาห้ามไว้ได้ทัน จากนั้นเอเวอลีนก็ถูกส่งไปบำบัดอาการทางประสาท เอเวอลีนได้ให้เหตุผลในการกระทำดังกล่าวว่า เธอต้องฆ่าลูกเพื่อช่วยลูกไว้ และอ้างว่าลูกของเธอเป็นคนบอกให้ทำ

นอกจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะเพิ่มเติมประวัติของตัวร้ายเข้ามาใหม่แล้ว ยังเพิ่มเติมให้ตัวร้ายมีพลังอำนาจมากขึ้นกว่าเดิมด้วย ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้น่าจะดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* เพราะพลังดังกล่าวที่เพิ่มเข้ามาคือความสามารถในการครอบงำผู้คนเหมือนกัน ถึงกระนั้น ก็มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเนื้อหาเล็กน้อย โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ไม่ได้บอกเล่าว่าชะตะโกะเข้ามาครอบงำด้วยเหตุใด รู้แต่เพียงว่าชะตะโกะจะทำให้เหยื่อปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมา ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* บอกเล่าอย่างชัดเจนว่า เหตุที่ซามาร่าเข้ามาครอบงำเหยื่อเป็นเพราะเธอมีปมต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ กล่าวคือ ซามาร่าถูกแม่ของตัวเองพยายามฆ่าด้วยการรดน้ำ อีกทั้งยังถูกแม่บุญธรรมทำร้ายและจับทิ้งลงในบ่อน้ำอีก ซามาร่าจึงต้องการใครสักคนที่จะมาเติมเต็มความรักของแม่ที่ขาดหายไป เธอจึงเข้ามาครอบงำเอเดน เพื่อที่จะได้รับความรักจากเรเชล ซึ่งถ้าใครเข้ามาขัดขวาง เธอก็จะปลดปล่อยพลังออกมาทำร้ายเขาจนเสียชีวิต

สาเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ได้เพิ่มเติมประเด็นแม่ลูกเข้ามา อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการขบเน้นความเมโลดราม่าภายในครอบครัว เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกซาบซึ้งสะเทือนใจไปกับความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก ไม่ว่าจะ เป็นเอเวอลีนกับซามาร่า ซึ่งเห็นได้จากการที่ซามาร่าโยยหาความรักจากผู้เป็นแม่ เนื่องจากเธอถูกทอดทิ้งไปตั้งแต่เด็ก หรือเรเชลกับเอเดน ซึ่งเห็นได้จากกรณีที่เรเชลพยายามปกป้องลูกจากการครอบงำของซามาร่าด้วยชีวิต

ตารางที่ 5.2 : เปรียบเทียบบทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์* *อาถรรพ์* กับตัวบทที่มีการการสลับสับเปลี่ยนบทบาทหรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก

ตัวละคร	ชื่อ	ที่มาของตัวละคร	รูปลักษณ์ภายนอก	ลักษณะนิสัย	
ตัวละครเอก	นวนิยาย	อันโด มิจิโอะ	เป็นเพื่อนตัวละครรองใน นิยายเล่มแรก	ผู้ชาย อายุ 35 ปี	รักลูก ยอมทุกอย่างเพื่อให้ ลูกกลับมา
	ภาพยนตร์ ญี่ปุ่น	ทาคาโนะ โม	เป็นลูกศิษย์ตัวละครรอง ในหนังญี่ปุ่นภาคแรก	ผู้หญิง อายุ 20 - 25 ปี หน้าตาน่ารัก	เรียบร้อย ชอบช่วยเหลือ ผู้อื่น
	ภาพยนตร์ ฮอลลีวูด	เรเซล	เป็นตัวละครเอกจาก หนังฮอลลีวูดภาคแรก	ผู้หญิง อายุ 30 - 35 ปี หน้าตาสวย	รักลูก ปกป้องลูกสุด ความสามารถ
ตัวละครรอง	นวนิยาย	มียาซิตะ	เป็นเพื่อนของตัวละครเอก	ผู้ชาย อายุ 35 ปี รูปร่างอ้วนเตี้ย	รักครอบครัว ชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น
	ภาพยนตร์ ญี่ปุ่น	โอบาซากิ	เป็นตัวละครที่เพิ่มใหม่ เพิ่งรู้จักตัวเอก	ผู้ชาย อายุ 30 - 35 ปี รูปร่างผอมสูง	ฉวยโอกาส ช่วยแบบหวัง ผลตอบแทน
	ภาพยนตร์ ฮอลลีวูด	แม็กซ์	เป็นตัวละครที่เพิ่มใหม่ เพิ่งรู้จักตัวเอก	ผู้ชาย อายุ 30 - 35 ปี รูปร่างหน้าตาดี	ชอบช่วยเหลือผู้อื่น โดยไม่ หวังผลใดๆ
ตัวร้าย	นวนิยาย	ยามามุระ ชะตะโกะ	เป็นตัวร้ายจากนวนิยาย เล่มแรก	กะเทย อายุ 19 ปี รูปร่างหน้าตาดี	ต้องการแพร่กระจายไวรัส
	ภาพยนตร์ ญี่ปุ่น	ยามามุระ ชะตะโกะ	เป็นตัวร้ายจากหนังญี่ปุ่น ภาคแรก	ผู้หญิง อายุ 19 ปี เป็นภูตผีปีศาจ	ต้องการครอบงำผู้คนเพื่อ ปล่อยพลังชั่วร้าย
	ภาพยนตร์ ฮอลลีวูด	ซามาร่า มอร์แกน	เป็นตัวร้ายจากหนังฮอลลี วูดภาคแรก	เด็กผู้หญิง อายุ 7 ปี เป็นภูตผีปีศาจ	ครอบงำผู้คนเพื่อจะได้ ความรักจากแม่

หมายเหตุ บทบาทและบุคลิกลักษณะตัวละครในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงเหมือน
ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องนำมาเปรียบเทียบ

จากตารางจะเห็นได้ว่า บทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ไม่ได้ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยตรง เพียงแต่หยิบยืมเนื้อหาบางอย่างมาเท่านั้น เห็นได้อย่างชัดเจนจากตัวละครเอกที่มีการ สลับสับเปลี่ยนบทบาทใหม่ ตัวละครรองที่เป็นตัวละครใหม่ที่ ไม่ปรากฏในนวนิยายมาก่อน หรือตัว ร้ายที่ปรับเปลี่ยนให้มีบุคลิกลักษณะใหม่ไปเลย

ละครโทรทัศน์ : ดัดแปลงตัวละครโดยการผนวกเอาบุคลิกลักษณะของตัวร้ายจากนวนิยายทั้งสองเล่มเข้ามารวมกัน

ดังที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ดัดแปลงรูปลักษณ์ของตัวร้ายหรือชะตะโกะมาจากภาพยนตร์ *Ringu* และดัดแปลงประวัติชีวิตของชะตะโกะมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* อย่างไรก็ตาม ละครโทรทัศน์ก็มีการดัดแปลงเนื้อหาบางส่วนมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ด้วย

ชะตะโกะในละครโทรทัศน์มีความสามารถในการครอบงำผู้คนเหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเหตุผลที่เข้ามาครอบงำให้ต่างไปจากเดิม โดยในนวนิยาย เมื่อ วิดีโอคำสาปถูกอัดทับ ไวรัสก็เกิดการกลายพันธุ์ ส่งผลให้ชะตะโกะสามารถเข้ามาครอบงำผู้ที่ดูวิดีโอดังกล่าว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแพร่กระจายไวรัสต่อไป ส่วนในละครโทรทัศน์ ชะตะโกะมีพลังอำนาจในการครอบงำบุคคลอยู่แล้ว และไม่จำเป็นต้องครอบงำผู้ที่ดูวิดีโอคำสาปด้วย เห็นได้จากการที่ชะตะโกะเข้ามาครอบงำยงิ สมาชิกคนหนึ่งในคณะละครฮิโตะ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำร้ายอาซากาว่า ผู้ที่ได้ดูวิดีโอคำสาป

ส่วนประวัติของชะตะโกะ นอกจากจะดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แล้ว ยังดัดแปลงประวัติบางส่วนมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ด้วย โดยในช่วงท้ายของนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าว่า หลังจากชะตะโกะกลับมาเกิดใหม่ เธอได้ให้กำเนิดทาคายามะ ออกมา จากความช่วยเหลือจากอันโด ส่วนในละครโทรทัศน์ แม้ชะตะโกะจะให้กำเนิดทาคายามะ ออกมาเช่นกัน แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเนื้อหาไปพอสมควร กล่าวคือ ในละครโทรทัศน์ ทาคายามะ เป็นลูกของชะตะโกะกับโมริยามะสมาชิกคนหนึ่งในคณะละครฮิโตะ โดยชะตะโกะได้ให้กำเนิดทาคายามะก่อนที่จะเสียชีวิตในบ่อน้ำ ทาคายามะจึงมีพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะแฝงอยู่ในร่างกาย เขาสานต่อความอาฆาตแค้นของชะตะโกะที่มีต่อสาธารณชน ด้วยการเพาะไวรัสเก็บไว้เพื่อแพร่กระจายสู่ผู้คนต่อไป

4. แก่นเรื่อง : สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และตัวบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ล้วนแล้วแต่มีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เป็นหลัก ทว่าในแต่ละตัวบทจะนำเสนอแก่นเรื่องที่มีประเด็น

แตกต่างกันหลายกันไป ทั้งชี้ให้เห็นความปรารถนาของมนุษย์ ความกลัวของมนุษย์ หรือ ความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก

4.1 มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ โดยชี้ให้เห็นว่า “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ” โดยสะท้อนผ่านความคิดและการกระทำของตัวละครต่างๆ อันโดอยากให้ลูกที่เสียชีวิตไปในอดีตฟื้นคืนกลับมา ดังนั้นเมื่อชะตะโกะ เสนอให้เขาช่วยโดยมีข้อแลกเปลี่ยนว่าจะชุบชีวิตทาคาโนริให้ เขาจึงยอมทรยศต่อมวลมนุษยชาติ และมาร่วมมือกับชะตะโกะ ส่วนทาคายามะก็มีความต้องการที่จะกลับมามีชีวิตอีกครั้ง เขาจึงพยายามชักนำให้อันโดและไม่เข้ามาพัวพันกับวิดีโอคำสาป ทั้งๆ ที่พวกเขาเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน ซึ่งการชักนำของทาคายามะก็ทำให้อันโดต้องมาร่วมมือกับชะตะโกะเพื่อชุบชีวิตทาคายามะอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ รวมถึงชะตะโกะก็มีความต้องการที่จะแพร่กระจายสายพันธุ์ของตัวเอง โดยไม่สนใจว่ามวลมนุษยชาติจะเป็นอย่างไรต่อไป ดังนั้นจึงสามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ”

เมื่อเปรียบเทียบแก่นเรื่องในสื่อหรือตัวบทต่างๆ ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* พบว่าการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงแก่นเรื่องเหมือนนวนิยายมากที่สุด คือเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ โดยชี้ให้เห็นว่า “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ” สะท้อนผ่านความคิดและการกระทำของตัวละครต่างๆ เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น อันโด ทาคายามะ และชะตะโกะ

4.2 ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์

จะเห็นได้ ภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ยังคงแก่นเรื่องไว้เหมือนเดิม เนื่องจากมีโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ภาพยนตร์ที่แต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ ไม่ได้ดัดแปลงมาจากนวนิยายเป็นหลัก ก็น่าจะมีแก่นเรื่องที่แตกต่างออกไป เห็นได้จากภาพยนตร์ *Ringu 2* ซึ่งดำเนินเรื่องราวที่แต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ ไม่ได้มีแก่น

เรื่องเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์เหมือนในนวนิยาย แต่เปลี่ยนเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวแทน เพื่อให้สอดคล้องกับภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก ซึ่งมีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวเช่นกัน

ภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกมีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัว โดยชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวผลักดันให้ มนุษย์พร้อมที่จะแพร่กระจายข่าวลืออันเลวร้ายเสมอ” ซึ่งภาพยนตร์ *Ringu 2* ได้นำแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัวมาบอกเล่าต่อ เพื่อความต่อเนื่องของเนื้อหาและเรื่องราว โดยภาพยนตร์ *Ringu 2* ได้ชี้ให้เห็นธรรมชาติของมนุษย์ที่ว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์” โดยสะท้อนผ่านความรู้สึกของตัวละครที่มีความหวาดกลัวต่อบางสิ่งบางอย่าง แม้ไม่รู้ว่ามีอันใดอะไรก็ตาม ตัวอย่างเช่น ไมลังเลที่จะสืบหาสาเหตุการเสียชีวิตของทาคายามะต่อ หลังจากที่มาซามิได้ถ่ายทอดพลังออกมาซึ่งทำให้เธอเห็นความน่ากลัวของชะตะโกะ หรือตอนที่หมอควาจิริให้มาซามิถ่ายทอดพลังออกมาเป็นภาพ เพื่อบันทึกไว้ในวิดีโอ เธอก็เข้าไปขัดขวาง เพราะกลัวว่ามันจะเป็นอันตรายต่อคนที่เปิดดู ส่วนโอคาซากิกิก็เช่นกัน แม้ว่าเขาสามารถทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับวิดีโอคำสาป แต่เมื่อมีวิดีโออยู่ในมือ เขากลับไม่กล้าเปิดดู เพราะกลัวว่าตัวเองจะเสียชีวิต นอกจากนี้ยังจะเห็นได้จากท่าทีของนายตำรวจเคจิ ที่พยายามตามหาตัวโยอิชิลูกของอาซาคาวา เพราะคิดว่าเขาอาจมีพลังร้ายแรงเหมือนมาซามิ ถ้าปล่อยไว้ก็กลัวว่าจะเป็นอันตรายต่อคนรอบข้าง จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ *Ringu 2* มีการเน้นย้ำเรื่องราวเกี่ยวกับความกลัวผ่านตัวละครต่างๆ ในหลายต่อหลายครั้ง ดังนั้นจึงสามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์”

ส่วนหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 2* ก็ยังคงมีแก่นเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ คือแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัว โดยชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์” โดยสะท้อนผ่านความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละครต่างๆ เหมือนในภาพยนตร์

4.3 ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะมีเค้าโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* แต่กลับมีแก่นเรื่องที่ต่างออกไป เนื่องจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดพยายามขับเคลื่อนความเมโลดราม่า (Melodrama) หรือความรักความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ดังที่กล่าวไปในข้างต้น

ดังนั้นจึงมีการปรับเปลี่ยนจากแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความกลัว มาเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกแทน

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* มีแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก โดยชี้ให้เห็นว่า “ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก” สังเกตได้จากการที่ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวซึ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างเรเชลกับเอเดนในหลายฉากหลายเหตุการณ์ ยกตัวอย่างเช่น ตอนที่แม็กซ์เข้ามาทักทายเรเชล เขาถามว่าทำไมถึงย้ายบ้านและที่ทำงานมา เรเชลก็ตอบว่าอยู่ที่นี้แล้วมีเวลาให้ลูกมากกว่า และตอนที่เอเดนถูกคุกคามจากซามาร่า เรเชลก็พยายามทำทุกวิถีทางเพื่อปกป้องลูกของตัวเอง ทั้งขอความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมงาน ออกสืบหาประวัติของซามาร่าด้วยตัวเอง และเห็นได้อย่างชัดเจนในตอนท้ายที่ซามาร่ากำลังจะออกมาจากจอโทรทัศน์ เพื่อเข้าครอบงำเอเดนอีกครั้ง เรเชลก็ยอมให้ซามาร่าจับตัวของเธอไปแทน เพื่อให้ซามาร่ามาอยู่กับเอเดนอีก

นอกจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเรเชลกับเอเดนแล้ว ยังแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเอเวอลีนกับซามาร่าด้วย กล่าวคือ เอเวอลีนก็ต้องการปกป้องลูกของตัวเองไม่ต่างไปจากเรเชล โดยเอเวอลีนพยายามปกป้องซามาร่าจากการครอบงำของพลังอำนาจอันชั่วร้ายบางอย่าง เอเวอลีนยอมทำทุกวิถีทางเพื่อขับไล่พลังอำนาจดังกล่าว แม้ซามาร่าจะต้องเสี่ยงชีวิตจากการถูกกดน้ำก็ยอม จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเน้นย้ำถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก ทั้งของเรเชลกับเอเดน และเอเวอลีนกับซามาร่า ดังนั้นจึงสามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก”

ตารางที่ 5.3 : เปรียบเทียบแก่นเรื่อง ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* กับตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ

แก่นเรื่อง	มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ	ความกล้าเป็นสัญลักษณ์พื้นฐานของมนุษย์	ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก
นวนิยาย <i>สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์</i>	√		
ภาพยนตร์ <i>Rasen</i>	√		
หนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: Ring</i>	√		
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu 2</i>		√	
หนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2</i>		√	
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring Two</i>			√

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้นฉบับ มีแก่นเรื่องที่แตกต่างกันไป โดยสังเกตได้ว่า ตัวบทที่มีโครงเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากนวนิยายเพียงบางส่วน อย่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะมีแก่นเรื่องที่แตกต่างจากนวนิยายต้นฉบับโดยสิ้นเชิง

ส่วนแก่นเรื่องในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ด้วยเหตุที่ละครโทรทัศน์ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นส่วนใหญ่ โดยหยิบยืมมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เพียงบางส่วน ดังนั้นแก่นเรื่องของละครจึงยังคงเหมือนกับที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 คือเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความเกลียดชังของมนุษย์ โดยชี้ให้เห็นว่า “ความเกลียดชังให้กำเนิดความเกลียดชัง”

5. ฉาก

5.1 เวลา

ตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้นฉบับ มีการปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันให้มีความทันสมัยขึ้น ส่วนช่วงเวลาในอดีตมีการปรับเปลี่ยนแตกต่างกันไป ขณะที่ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีการปรับลดลง

ช่วงเวลาในปัจจุบัน : ปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น

ช่วงเวลาในปัจจุบันในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* คือ ช่วงที่อันโดเข้ามาพัวพันกับไวรัสริง นวนิยายไม่ได้ระบุไว้ว่าอยู่ในช่วงเวลาใด จึงต้องสังเกตจากบริบทแวดล้อมอย่างการใช้โทรศัพท์บ้านในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งแสดงให้เห็นว่าน่าจะอยู่ในช่วงที่โทรศัพท์มือถือยังไม่แพร่หลาย และด้วยเหตุที่นวนิยายเรื่องนี้ดำเนินเรื่องต่อจากนวนิยายริง *คำสาปมรณะ* ซึ่งดำเนินเรื่องอยู่ในช่วงปี 1989 ดังนั้นช่วงเวลาในปัจจุบันของนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จึงน่าจะอยู่ในปี 1989 - 1990

การดัดแปลงที่ยังคงช่วงเวลาปัจจุบันเหมือนในนวนิยายคือ หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* แม้หนังสือการ์ตูนจะไม่ได้บอกเล่าว่าเรื่องราวดำเนินอยู่ในช่วงเวลาใด แต่ด้วยบริบทแวดล้อมที่เหมือนในนวนิยาย อย่างเช่นยังมีการใช้โทรศัพท์บ้านในการติดต่อสื่อสาร จึงสามารถคาดเดาได้ว่า ช่วงเวลาปัจจุบันของการ์ตูนน่าจะยังคงอยู่ในช่วงปีที่โทรศัพท์มือถือยังไม่แพร่หลายเหมือนนวนิยาย คืออยู่ในปี 1989 - 1990

ขณะที่หนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ยังคงช่วงเวลาปัจจุบันไว้เหมือนเดิม ทว่าภาพยนตร์ *Rasen* และภาพยนตร์ *Ringu 2* ที่แม้จะดัดแปลงมาจากนวนิยายเช่นกัน กลับมีการปรับเปลี่ยนช่วงเวลาให้มีความทันสมัยยิ่งขึ้น เนื่องจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องดำเนินเรื่องราวที่ต่อเนื่องมาจาก *Ringu* ภาคแรก ซึ่งอยู่ในปี 1998 ดังนั้นช่วงเวลาในปัจจุบันจึงไม่น่าจะต่างจากภาคแรกมากนัก และน่าจะใกล้เคียงกับช่วงที่ภาพยนตร์เข้าฉายด้วย คือปี 1998 - 1999 เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 2* ก็ยังคงให้ช่วงเวลาปัจจุบันอยู่ในปี 1998 - 1999 เนื่องจากดำเนินเรื่องภายใต้บริบทแวดล้อมที่เหมือนในภาพยนตร์ ซึ่งความแตกต่างระหว่างยุคสมัย เห็นได้อย่างชัดเจน

จากการติดต่อสื่อสาร โดยในนวนิยายตัวละครยังใช้ตู้โทรศัพท์บ้าน แต่ในภาพยนตร์มีการใช้โทรศัพท์มือถือแล้ว

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็ดำเนินเรื่องราวที่ต่อเนื่องมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก ซึ่งอยู่ในปี 2002 ดังนั้นช่วงเวลาในปัจจุบันจึงไม่น่าจะต่างจากภาคแรกมากนัก และน่าจะใกล้เคียงกับปีที่ภาพยนตร์เข้าฉายด้วย คืออยู่ในปี 2002 - 2005 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ได้ปรับเปลี่ยนช่วงเวลาให้มีความทันสมัยมากกว่า ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* เนื่องจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้างหลังจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นถึง 6 ปี ดังนั้นผู้สร้างจึงต้องปรับเวลาในปัจจุบันให้สอดคล้องกับช่วงปีที่ภาพยนตร์เข้าฉาย เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้อีกส่วนไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

ช่วงเวลาในอดีต : ปรับเปลี่ยนแตกต่างกันไป

ช่วงเวลาในอดีตของนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* คือช่วงเวลาในปัจจุบันของนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* กล่าวคือ นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าเรื่องราวย้อนไปยังเหตุการณ์ที่อาชาคาวาตามสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับวิดีโอคำสาป ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนวนิยายเล่มแรก และด้วยเหตุที่นวนิยายเล่มแรกบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงปี 1989 ดังนั้นช่วงเวลาในอดีตของนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จึงอยู่ในปี 1989 เช่นกัน

เช่นเดียวกับช่วงเวลาปัจจุบัน หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ก็ยังคงช่วงเวลาดังกล่าวไว้เหมือนเดิม แต่สำหรับภาพยนตร์ *Rasen* กลับปรับเปลี่ยนให้มีความทันสมัยขึ้น คืออยู่ในปี 1998 เนื่องจากภาพยนตร์ *Rasen* บอกเล่าเหตุการณ์ในอดีตโดยย้อนไปยังเหตุการณ์ที่อาชาคาวาตามสืบหาข้อมูล ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก และเมื่อภาพยนตร์ภาคแรกบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปี 1998 ดังนั้นช่วงเวลาในอดีตของภาพยนตร์ *Rasen* จึงต้องอยู่ในปี 1998 เช่นกัน

ช่วงเวลาอดีตในภาพยนตร์ *Ringu 2* ก็ต้องอ้างอิงจากภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกเช่นกัน แต่ไม่ได้บอกเล่าเหตุการณ์ที่อาชาคาวาตามสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับวิดีโอคำสาปเหมือนในภาพยนตร์ *Rasen* ทว่าบอกเล่าถึงตอนที่ไมคุยกับทาคายามะเพียงสั้นๆ ซึ่งน่าจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนเรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกเล็กน้อย ดังนั้นช่วงเวลาอดีตของภาพยนตร์ *Ringu 2* จึง

น่าจะอยู่ในช่วงปี 1997 - 1998 ซึ่งหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ก็บอกเล่าในช่วงเวลาดังกล่าวเช่นกัน เพราะดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 2* โดยตรง

ขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* บอกเล่าเรื่องราวย้อนไปไม่นานนัก แต่สำหรับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* กลับย้อนไปเป็นหลายสิบปี โดยบอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่เอเวอลีนพยายามฆ่าสามีว่า ซึ่งช่วงเวลาดังกล่าวก็ตรงกับช่วงเวลาในอดีตของภาพยนตร์ *The Ring* ภาคแรก คืออยู่ในทศวรรษที่ 1940

ระยะเวลา : ปรับลดลง

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ระบุวันเวลาไว้อย่างชัดเจนในตอนเริ่มเรื่องว่าเป็นวันที่ 20 ตุลาคม แต่ในตอนจบเรื่อง นวนิยายกลับบอกวันเวลาไว้เพียงคร่าวๆ ว่าอยู่ในช่วงกลางปีของปีถัดมา ดังนั้นนวนิยายเรื่องนี้จึงน่าจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องประมาณ 8 เดือน แต่เมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายไปเป็นสื่อต่างๆ กลับมีการปรับเปลี่ยนระยะเวลาให้ลดลง ซึ่งน่าจะเป็นเพราะข้อจำกัดทางด้านเวลาในการเล่าเรื่อง อย่างภาพยนตร์ที่ต้องเล่าภายใน 1 ชั่วโมงครึ่ง ถึง 2 ชั่วโมง หรือหนังสือการ์ตูนที่ต้องเล่าให้จบภายใน 1 เล่ม ซึ่งมีประมาณ 200 หน้า นอกจากนี้ การเว้นระยะห่างในแต่ละเหตุการณ์ที่มากขึ้นไป ก็อาจเป็นการลดทอนอารมณ์ร่วมของผู้ชมหรือผู้อ่านด้วย จึงต้องมีการรวบรัดตัดทอนระยะเวลาในการดำเนินเรื่องให้มีความกระชับยิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ *Rasen* แม้ไม่ได้ระบุวันเวลาไว้อย่างชัดเจน แต่เมื่อสังเกตจากการดำเนินเรื่องอย่างการขึ้นวันใหม่ในแต่ละฉาก หรือบอกเล่าถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาไปประมาณ 2 - 3 สัปดาห์ ก็สามารถสรุปได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องประมาณ 1 เดือน ซึ่งการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ก็ยังคงระยะเวลาดังกล่าวไว้เหมือนในภาพยนตร์ แม้เรื่องราวส่วนใหญ่จะดัดแปลงมาจากนวนิยายก็ตาม

ส่วนภาพยนตร์ *Ringu 2* ดำเนินเรื่องวันต่อวันอย่างต่อเนื่อง ไม่มีการเว้นระยะห่างในบางเหตุการณ์เหมือนในภาพยนตร์ *Rasen* ดังนั้นระยะเวลาจึงลดลงเหลือเพียงครึ่งเดือน เช่นเดียวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ที่ดำเนินเรื่องวันต่อวันอย่างต่อเนื่องเช่นกัน ทว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการปรับระยะเวลาให้รวบรัดลงไปอีก โดยเหลือเพียงประมาณ 4 - 5 วัน

5.2 สถานที่

ด้วยเหตุที่นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีโครงเรื่องที่เกี่ยวกับการสืบหาที่มาที่ไปของไวรัส อีกทั้งยังมีตัวละครหลักประกอบวิชาชีพทางการแพทย์ด้วย ดังนั้นเรื่องราวในนวนิยายจึงดำเนินอยู่ในโรงพยาบาลเสียเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ก็ยังมีการเล่นกับพื้นที่ที่จำกัด อย่างในช่องระบายอากาศ เพื่อขับเน้นความอึดอัดคับแคบไร้ทางออก เช่นเดียวกับในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เล่มแรก ซึ่งตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับก็ยังคงใช้ฉากโรงพยาบาลและสถานที่ที่คับแคบในการดำเนินเรื่องเช่นกัน

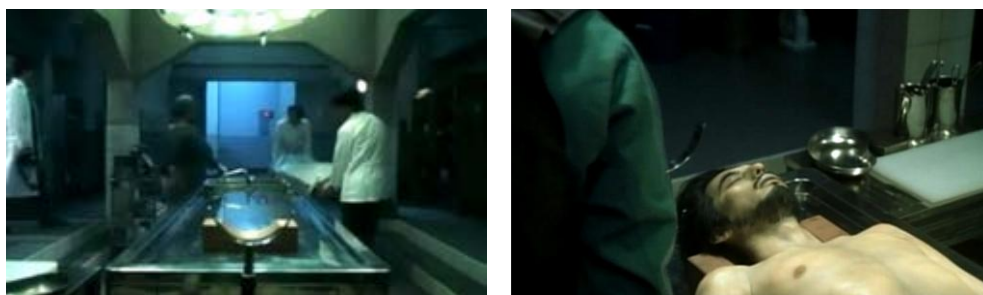
ฉากโรงพยาบาล

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ดำเนินเรื่องราวในโรงพยาบาลเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเป็นสถานที่ทำงานของตัวละครเอกและตัวละครรอง โดยตัวละครเอกหรืออันโตทำงานอยู่ในสำนักแพทย์เวรชันสูตรศพ ภายในประกอบด้วยห้องทำงานและห้องชันสูตรศพ โดยในห้องชันสูตรมีเตียงผ่าศพตั้งอยู่กลางห้อง ส่วนบรรยากาศแวดล้อมอื่นๆ แม้นวนิยายไม่ได้บอกเล่าไว้ แต่ก็สามารถคาดเดาได้น่าจะเหมือนห้องชันสูตรศพทั่วไป คือประกอบด้วยอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องใช้ทางการแพทย์ต่างๆ นอกจากนี้ นวนิยายยังแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศอันน่ากลัวในฉากดังกล่าวด้วย โดยหลังจากอันโตชันสูตรศพทาคายามะเป็นที่เรียบร้อยแล้ว บรรยากาศในห้องก็เปลี่ยนไป ซึ่งนวนิยายได้บรรยายผ่านความรู้สึกของอันโตว่า

“ความเย็นยะเยือกสายหนึ่งแล่นผ่านสันหลัง จู่ๆ ร่างเขาก็สั่นระริกโดยไม่รู้สาเหตุ อันโตยกมือขึ้น พยายามจะถอดถุงมือยางออก จึงพบว่าขนลุกตั้งชันตั้งแต่หลังมือถึงศอก จากนั้นเอนร่างท่อนบนพิงบันไดตั้งซึ่งวางอยู่ข้างๆ จับตามองหน้าวิจิตรใหม่อีกครั้ง ดวงตาทั้งคู่ปิดนิ่งเฉยบังัน แต่ขณะนั้นขนตกลับสั่นไหว คล้ายจะเมื่อยขึ้นในบันดล เสียงน้ำไหลรบกวนโสตประสาท ทุกคนในห้องผ่าศพต่างวุ่นวายกับงานของตน มีเพียงอันโตเท่านั้นที่ตระหนักถึงกลิ่นอายบางอย่างซึ่งผุดขึ้นมาเข้มข้น” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 33)

ส่วนมิยาซึตะตัวละครรองทำงานอยู่ในโรงพยาบาลของมหาวิทยาลัย คนละแห่งกับที่ทำงานของอันโต โรงพยาบาลประกอบด้วยอาคารผู้ป่วยทั้งเก่าและใหม่ ซึ่งเชื่อมด้วยทางเดินที่สลัซซึบซึอน โดยมิยาซึตะทำงานประจำอยู่ในสาขาวิชาพยาธิวิทยา ภายในแบ่งเป็นห้องทำงานทั่วไปและห้องตรวจสอบวิจัยซึ่งมีกล้องจุลทรรศน์อิเล็กตรอนตั้งอยู่

ภาพยนตร์ *Rasen* ยังคงมีฉากโรงพยาบาลเหมือนในนวนิยาย แต่ปรับเปลี่ยนให้สถานที่ทำงานของอันโดเล็กน้อย ในนวนิยาย ห้องชันสูตรศพจะอยู่ที่สำนักแพทย์เวรชันสูตรศพ และห้องวิจัยจะอยู่ในโรงพยาบาล ส่วนภาพยนตร์ได้ผนวกทั้งสองห้องมาอยู่ในโรงพยาบาลเดียวกัน เพื่อที่จะสามารถดำเนินเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง โดยภายในห้องก็ยังคงคล้ายคลึงกับในนวนิยาย คือเป็นห้องชันสูตรศพและห้องวิจัยทั่วไป ส่วนช่วงที่มีบรรยากาศลึกลับน่ากลัวในตอนอันโดชันสูตรศพ ภาพยนตร์ก็ขบเน้นความน่ากลัวโดยการให้ห้องชันสูตรปกคลุมไปด้วยความมืด มีเพียงแสงไฟตรงเตียงผ่าตัดเท่านั้น



ภาพที่ 5.37 : ฉากห้องชันสูตรศพ สถานที่ทำงานของอันโด ในภาพยนตร์ *Rasen*

แม้หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* จะดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* แต่ฉากต่างๆ กลับดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Rasen* เห็นได้จากการผนวกสถานที่ทำงานของอันโดและมียาชิตะมาอยู่ในโรงพยาบาลเดียวกัน ถึงกระนั้นก็มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ อย่างการตกแต่งภายในห้อง หรือลักษณะของโรงพยาบาล โดยในภาพยนตร์ เป็นอาคารสีแดงอิฐดูเก่าแก่ รัยล้อมด้วยต้นไม้มากมาย แต่ในหนังสือการ์ตูนเป็นอาคารสมัยใหม่ เต็มไปด้วยสายไฟพาดผ่าน ส่วนช่วงที่มีบรรยากาศน่ากลัว การ์ตูนก็ใช้ความมืดเหมือนในภาพยนตร์ แต่เป็นในลักษณะที่ใช้สีขาวดำตัดกันอย่างชัดเจน



ภาพที่ 5.38 : ฉากห้องชันสูตรศพที่ขบเน้นความน่ากลัวโดยการใช้สีดำตัดกับสีขาวชัดเจน ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ *Rasen* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ดำเนินเรื่องอยู่ในห้องทำงานของโรงพยาบาลเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากตัวละครเอกและตัวละครรองทำงานอยู่ในนั้น แต่สำหรับภาพยนตร์ *Ringu 2* ที่ปรับเปลี่ยนโครงเรื่อง รวมถึงบทบาทของตัวละครเอกและตัวละครรองใหม่ ทำให้ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่องในโรงพยาบาลแตกต่างกันไปด้วย

ภาพยนตร์ *Ringu 2* ดำเนินเรื่องในโรงพยาบาลโรคประสาท โดยเป็นสถานที่ที่ที่มาซามิพักรักษาตัวอยู่ โรงพยาบาลมีขนาดใหญ่ ภายในตกแต่งเหมือนโรงพยาบาลทั่วไป ประกอบด้วยห้องทำงานของหมอและพยาบาล ห้องพักรักษา และบริเวณนั่งเล่นสำหรับคนไข้ นอกจากนี้ยังมีห้องที่ใช้ทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ซึ่งภายในมีผนังและกระจกบานใหญ่กั้นแยกออกเป็นสองส่วน คล้ายสตูดิโอบันทึกเสียง ส่วนหนึ่งเป็นห้องสำหรับผู้ถูกทดลอง อีกส่วนหนึ่งเป็นห้องสำหรับผู้สังเกตการณ์



ภาพที่ 5.39 : ฉากโรงพยาบาลที่มาซามิพักรักษาตัว ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

ด้วยเหตุที่หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu 2* โดยถอดแบบฉากต่างๆ มาจากภาพยนตร์แทบทั้งหมด ดังนั้นฉากโรงพยาบาล รวมถึงฉากอื่นๆ ในหนังสือการ์ตูน จึงยังคงเหมือนในภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่

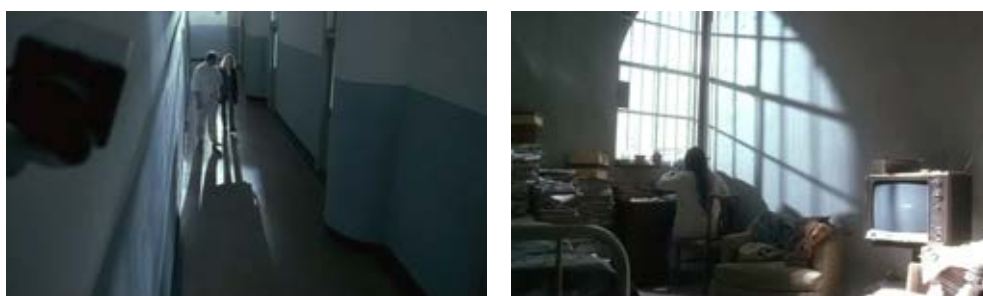


ภาพที่ 5.40 : ฉากโรงพยาบาล ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*

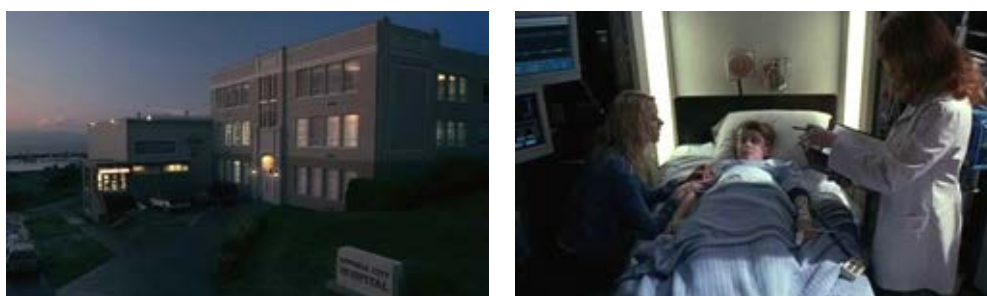
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังคงใช้ฉากโรงพยาบาลโรคประสาทในการดำเนินเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* แต่ก็มีมีการปรับเปลี่ยนการตกแต่งภายในพอสมควร จากที่

เหมือนโรงพยาบาลธรรมดา เป็นเหมือนเรือนจำ และตัดทอนฉากที่เป็นห้องทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ออก นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโรงพยาบาลมากกว่าใน ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นจึงมีการเพิ่มฉากโรงพยาบาลและสถานพยาบาลเข้ามาอีกอย่างละแห่ง

สรุปแล้วภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอฉากโรงพยาบาล 2 แห่ง และฉากสถานพยาบาลอีก 1 แห่ง ซึ่งได้แก่ โรงพยาบาลโรคประสาทที่เอเวอไลน์พักรักษาตัว โรงพยาบาลที่เอเดนพักรักษาตัว สถานพยาบาลที่เอเวอไลน์ให้กำเนิดซามาร่า โดยภายในโรงพยาบาลโรคประสาทตกแต่งเหมือน เรือนจำ ผนังปิดทึบ ไม่ค่อยมีแสงสว่างมากนัก ส่วนโรงพยาบาลที่เอเดนพักรักษาตัวก็เหมือน โรงพยาบาลทั่วไป ไม่มีอะไรเป็นพิเศษ ส่วนสถานพยาบาลตั้งอยู่ในสถานสงเคราะห์หญิง ซึ่งเป็น อาคารขนาดใหญ่ ตกแต่งอย่างสวยงาม ภายนอกมีสวนขนาดย่อมและมีบ่อน้ำตั้งอยู่ โดยบ่อน้ำ ดังกล่าวเป็นบริเวณที่เอเวอไลน์พยายามจับซามาร่ารดน้ำ



ภาพที่ 5.41 : ฉากโรงพยาบาลโรคประสาทที่เอเวอไลน์พักรักษาตัว ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*



ภาพที่ 5.42 : ฉากโรงพยาบาลทั่วไปที่เอเดนพักรักษาตัว ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*



ภาพที่ 5.43 : ฉากสถานพยาบาล ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

แม้ฉากต่างๆ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* จะมีการวิเคราะห์ไว้แล้วในบทที่ 4 แต่ละครโทรทัศน์ก็มีฉากโรงพยาบาลเช่นกัน ซึ่งฉากดังกล่าวน่าจะหยิบยืมมาจากภาพยนตร์ *Rasen* และภาพยนตร์ *Ringu 2* เนื่องจากให้ห้องชันสูตรศพและห้องวิจัยอยู่ในโรงพยาบาลเดียวกัน เหมือนในภาพยนตร์ *Rasen* เพียงแต่ละครไม่ได้แสดงให้เห็นภายในห้องชันสูตร อีกทั้งยังมีห้องที่เหมือนสตูดิโอบันทึกเสียงเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* ด้วย ทว่ามีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเล็กน้อย โดยในภาพยนตร์ *Ringu 2* ห้องที่เหมือนสตูดิโอใช้สำหรับทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ภายในเต็มไปด้วยอุปกรณ์ทางการแพทย์ และเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ มากมาย แต่ในละครโทรทัศน์ เป็นห้องสำหรับสะกดจิต มีเพียงเก้าอี้สำหรับคนไข้ และอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกภาพและเสียงเท่านั้น



ภาพที่ 5.44 : ฉากโรงพยาบาล ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ฉากสถานที่แคบ : ช่องระบายอากาศ

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ยังคงใช้ฉากที่เป็นสถานที่แคบๆ เหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แต่นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จะเป็นฉากช่องระบายอากาศที่ ทาคาโนะ ไม เสียวชีวิตอยู่ภายใน ซึ่งคล้ายคลึงกับฉากบ่อน้ำที่ชะตะโกะเสียวชีวิตในนวนิยายเล่มแรก

ช่องระบายอากาศซึ่งเป็นสถานที่ที่ไม่คลอດชะตะโกะออกมาแล้วเสียชีวิต ตั้งอยู่บน
 ดาดฟ้าของอาคารสำนักงานสูง 14 ชั้น ช่องระบายอากาศมีลักษณะเป็นช่องรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า อยู่ใน
 ในซอกระหว่างห้องเครื่องลิฟต์กับห้องเครื่องระบบปรับอากาศ โดยนวนิยายได้แสดงถึงบรรยากาศ
 อันน่าหวาดหวั่นในฉากนี้ ผ่านความรู้สึกของอันโดในตอนที่เขาเ็นอยู่บนขอบร่อนนั้นว่า

“เพียงแค่วางเท้าริมขอบร่อนลักษณะสี่เหลี่ยมผืนผ้ายาวๆ ก็รู้สึกเหมือนจะถูกถล่มลงก้นบึ้ง
 ของรอยแยกนั้น” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 220)

นอกจากนี้นวนิยายยังได้เพิ่มบรรยากาศอันน่ากลัวของขวัญเข้ามา โดยให้ฉากนี้ปกคลุม
 ด้วยความมืดมิดในตอนกลางคืน ซึ่งนวนิยายได้บอกเล่าผ่านความรู้สึกของอันโดว่า

“รัตติกาลคือความมืดเข้ามาอย่างรวดเร็ว รอบด้านปกคลุมด้วยความมืด ลมทะเลพัดเข้ามา
 หมุนวนอยู่ภายในอาณาบริเวณแคบๆ ซึ่งสามด้านมีคอนกรีตรายล้อม อันโดสิ้นสะท้านด้วย
 ความหนาวเย็น เขาน่าจะมาที่นี้ให้เร็วขึ้นตั้งแต่ตะวันยังอยู่กลางฟ้าเหนือศีรษะ ถึงกระนั้นอัน
 โดก็คงไม่กล้าหาญพอจะมองดูกันร่อนระบายอากาศที่มีศพถูกปล่อยทิ้งไว้จนถึงเมื่อวาน แ่
 นึกเช่นนั้นก็ขลุ่ยจนพองไปทั้งร่าง สถานการณ์ที่ต้องนอนรอความตายในที่แคบๆ ปลุกสร้าง
 ความหวาดกลัวในใจอันโด ...หลังจากตกลงในร่อน ทาคาโนะ ไม ขาหักยืนขึ้นไม่ได้ ต้อง
 แหงนมองฟ้ารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแคบๆ รอความตายอยู่ในนั้นนานสักกี่วัน...ประจูดังถูกขังทั้ง
 เป็นไว้ในโรงศพที่ลอยอยู่กลางอากาศ ความหวังค่อยๆ สูญสิ้นไปที่ละน้อย...อันโดรู้สึกราวถูก
 บีบคั้นจนหายใจแทบไม่ออก” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 220-221)

จะเห็นได้ว่าฉากช่องระบายอากาศในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าในลักษณะที่
 คล้ายคลึงกับฉากบ่อน้ำที่เป็นฉากจำในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* กล่าวคือ เป็นสถานที่ที่แคบ ลึก
 มีพื้นที่จำกัด มืดมิด น่ากลัว และเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับชะตะโกะเหมือนกัน โดยอาจวิเคราะห์
 ได้ว่าผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านเชื่อมโยงฉากช่องระบายอากาศกับฉากบ่อน้ำในนวนิยายเล่มแรก ซึ่ง
 เป็นลูกเล่นหรือกิมมิก (Gimmick) ที่ทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ดังนั้นเพื่อความน่าสนใจ
 เช่นกัน ภาพยนตร์ *Rasen* ที่ดัดแปลงนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จึงยังคงฉากดังกล่าวไว้
 เหมือนเดิม เพียงแต่ปรับเปลี่ยนรูปร่างของช่องระบายอากาศให้เป็นรูปร่างกลมแทน เพื่อที่จะทำให้
 ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับฉากบ่อน้ำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกได้ง่ายยิ่งขึ้น

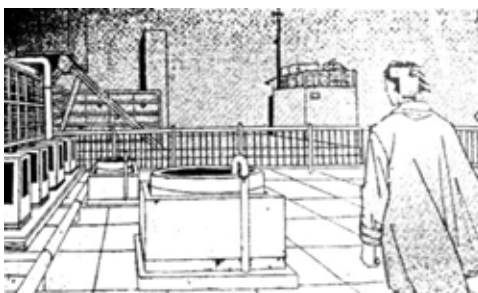
ฉากช่องระบายอากาศในภาพยนตร์ *Rasen* ตั้งอยู่บนดาดฟ้าของอาคารเช่นกัน แต่มีการ
 ปรับเปลี่ยนจากช่องรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ซึ่งอยู่ระหว่างห้องเครื่องลิฟต์และห้องเครื่องระบบปรับ
 อากาศ เป็นปล่องรูปร่างกลมสองปล่องตั้งอยู่โดดๆ บนดาดฟ้า โดยแต่ละปล่องมีเส้นผ่าศูนย์กลาง

ประมาณ 2 เมตร พอให้คนหนึ่งคนลงไปได้พอดี ลึกประมาณ 4 เมตร ภาพยนตร์แทบไม่ได้นำเสนอความลึกที่น่ากลัวของฉากดังกล่าวเลย เนื่องจากใช้บอกเล่าเรื่องราวในช่วงเช้า และไม่ได้แสดงให้เห็นความอึดอัดคับแคบภายในมากนัก



ภาพที่ 5.45 : ฉากช่องระบายอากาศที่ไม่เสียชีวิต ในภาพยนตร์ *Rasen*

เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ที่ปรับเปลี่ยนรูปร่างของช่องระบายอากาศเป็นรูปวงกลมเหมือนในภาพยนตร์ *Rasen* อีกทั้งไม่ได้นำเสนอความน่ากลัวของขวัญเช่นกัน และแม้หนังสือการ์ตูนจะมีการบอกเล่าฉากนี้ในตอนกลางคืนเหมือนในนวนิยาย แต่ภาพหรือเหตุการณ์ในการ์ตูนกลับไม่ได้ให้ความรู้สึกที่น่ากลัวแต่อย่างใด เห็นได้จากตอนที่อันโดมองลงไปนโปอ ในนวนิยาย อันโดรู้สึกหวาดหวั่นพรึ่อย่างมา แต่ในหนังสือการ์ตูน อันโดกลับแค่มองลงไปเฉยๆ ไม่ได้หวาดกลัวอะไร



ภาพที่ 5.46 : ฉากช่องระบายอากาศที่ไม่เสียชีวิต ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

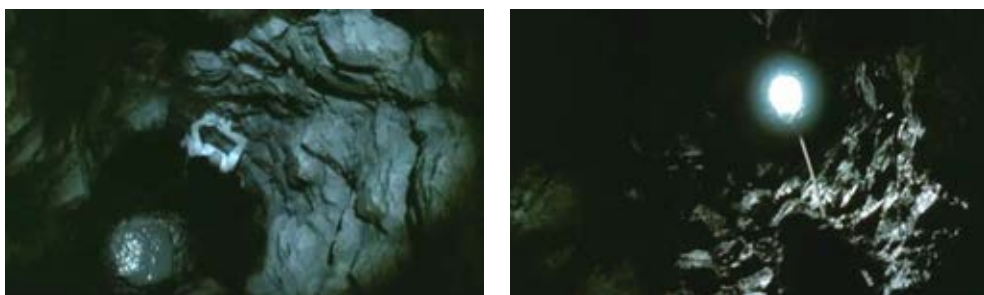
ฉากสถานที่แคบ : บ่อน้ำ

นอกจากภาพยนตร์ *Rasen* จะใช้ฉากช่องระบายอากาศเพื่อสื่อถึงฉากบ่อน้ำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกแล้ว ยังตอกย้ำโดยการนำฉากบ่อน้ำที่ปรากฏในภาพยนตร์ภาคแรกมาใช้อีกครั้งด้วย โดยใช้ดำเนินเรื่องในตอนที่อันโดผ่านมิติตกลงมายังบ่อน้ำในช่วงวิกฤตของเรื่อง ซึ่งฉากบ่อน้ำ

ดังกล่าวก็ยังคงเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกทุกประการ ทั้งขนาดและความลึก รวมถึงการขั้บแน่นความน่ากลัวของขวัญผ่านความมืดรอบด้าน

ในขณะที่ภาพยนตร์ *Rasen* ใช้ฉากของระบายอากาศและบ่อน้ำเป็นลูกเล่นหรือกลวิธีที่ทำให้ผู้ชมสามารถนำไปเชื่อมโยงกับฉากบ่อน้ำในภาคแรก ทว่าในภาพยนตร์ *Ringu 2* กลับตัดทอนฉากของระบายอากาศออกไป และใช้ฉากบ่อน้ำเพียงอย่างเดียว เนื่องจากไม่มีการบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่องระบายอากาศเหมือนในภาพยนตร์ *Rasen*

ภาพยนตร์ *Ringu 2* นำเสนอสถานที่คับแคบเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก นั่นคือฉากบ่อน้ำที่ชะตะโกเสียชีวิต โดยใช้บอกเล่าในตอนที่ไม่และโยอิชิผ่านประตูมิติมาใฝ่ยังบ่อน้ำ ซึ่งเป็นช่วงวิกฤตของเรื่อง บ่อน้ำมีรูปร่างลักษณะเหมือนในภาพยนตร์ภาคแรกทุกประการ เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2 - 3 เมตร แต่น่าจะลึกมากกว่าเดิมพอสมควร ในภาพยนตร์ภาคแรกลึกประมาณ 4 - 5 เมตร แต่ในภาพยนตร์ *Ringu 2* น่าจะลึกเป็น 10 เมตร โดยสาเหตุที่มีการเปลี่ยนความลึกของบ่อ อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการเพิ่มความน่าตื่นเต้นในตอนที่ไม่ปีนขึ้นมาจากบ่อเพื่อหนีชะตะโก ซึ่งความลึกที่มากกว่าเดิมก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกเอาใจช่วยและคอยลุ้นว่าเมื่อไหร่จะปีนถึงปากบ่อ



ภาพที่ 5.47 : ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *Ringu 2*

ด้วยเหตุที่ฉากบ่อน้ำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกเป็นฉากจำของผู้ชม อีกทั้งยังเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของเรื่อง “ริง” ดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์ *Ringu 2* จึงนำฉากดังกล่าวมาใช้อีกครั้ง และนำมาดำเนินเรื่องราวในช่วงที่เป็นจุดวิกฤตเหมือนกันด้วย เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นต้นฉบับของเรื่อง “ริง” ดังนั้นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จึงนำฉากดังกล่าวมาใช้อีกครั้งเช่นกัน โดยหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงให้บ่อน้ำมีลักษณะเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 2* ทว่าฉากบ่อน้ำในภาพยนตร์ฮอลลีวูด กลับมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรกมากกว่า ซึ่ง

อาจเป็นเพราะผู้สร้างเล็งเห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีภาพจำเป็นภาพของบ่อน้ำในภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคแรกมากกว่า ดังนั้นผู้สร้างจึงนำฉากดังกล่าวกลับมาใช้ใหม่อีกครั้ง โดยยังคงรูปร่างลักษณะไว้เหมือนในภาพยนตร์ฮอลลีวูดภาคแรก



ภาพที่ 5.48 : ฉากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *The Ring Two*

6. สัญลักษณ์

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ใช้วงแหวนเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ทว่าตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับส่วนใหญ่ กลับยังคงใช้น้ำเป็นสัญลักษณ์เหมือนในภาคแรก

6.1 “วงแหวน” สื่อถึงการเกิดใหม่

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ใช้ “วงแหวน” หรือ “ริง” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ โดยการนำเสนอผ่าน แหวนของอันโด รหัสที่ถอดออกมาได้เป็นคำว่า “Ring” บันทึกลงของอาชาคาวาที่ชื่อวริง และไวรัสริงที่มีลักษณะเหมือนวงแหวน

แหวนของอันโดมีความเกี่ยวข้องกับการเกิดใหม่ของทาคาโนริ เนื่องจากตอนที่ทาคาโนริจมน้ำ แหวนของเขาเกี่ยวเส้นผมของทาคาโนริไว้ได้ ซึ่งทำให้อันโดสามารถนำข้อมูลทางพันธุกรรมที่อยู่ในเส้นผมมาชุบชีวิตของทาคาโนริขึ้นมาใหม่อีกครั้ง ส่วนรหัสที่ถอดออกมาได้เป็นคำว่า “Ring” ก็มีความเกี่ยวข้องกับการเกิดใหม่ของทาคายามะ กล่าวคือ ทาคายามะส่งรหัสดังกล่าวมาให้อันโดหลังจากที่เขาเสียชีวิตไปแล้ว เพื่อชักจูงให้อันโดช่วยชุบชีวิตเขาขึ้นมาใหม่อีกครั้ง ส่วนบันทึกของอาชาคาวาที่ชื่อว่า “ริง” ก็มีความเกี่ยวข้องกับการก่อเกิดของไวรัสริง เนื่องจากบันทึกดังกล่าวจะกระตุ้นให้ร่างกายของผู้อ่านสร้างไวรัสริงขึ้นมา ซึ่งไวรัสริงก็มีลักษณะคล้ายกับวงแหวน

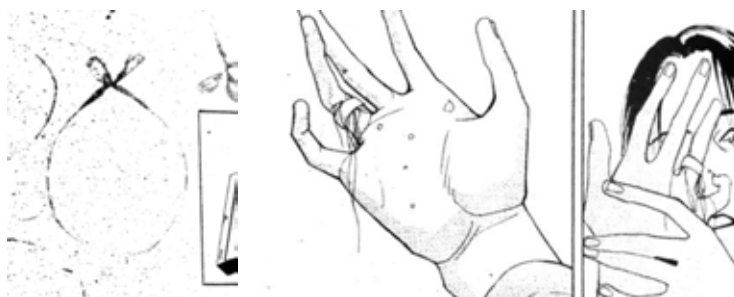
ด้วย โดยไวรัสนี้มีความเกี่ยวข้องกับการเกิดของชะตะโกะ เพราะหลังจากที่ไวรัสกลายพันธุ์ มันก็ทำให้ผู้หญิงที่ติดเชื้อตั้งครรรภ์และให้กำเนิดชะตะโกะออกมา

ความเชื่อมโยงระหว่างวงแหวนกับการเกิดใหม่ มีการบอกเล่าไว้ในตอนหนึ่งของนวนิยาย ซึ่งเป็นตอนที่อากาซาคาวาเห็นไวรัสครั้งแรก โดยนวนิยายได้บรรยายถึงความนึกคิดของอันโดไว้ว่า

“ตัวเลข 178, 136 บนกระดาษหนังสือพิมพ์ซึ่งโผล่จากห้องวิจัย เมื่อแปลเป็นภาษาอังกฤษได้ คำว่า RING จากนั้นค้นพบบทความชื่อ ‘ริง’ ซึ่งบันทึกข้อเท็จจริงอันน่าตื่นตระหนก และบัดนี้ ยังมีภาพที่เห็นอยู่ต่อหน้าต่อตาอีกละ มันคือฝูงไวรัสลักษณะเหมือนวงแหวนหรือริ้ง รูปลักษณะของมันเสมือนหนึ่งเป็นสัญลักษณ์ แสดงเจตนาของมันว่าจะหวนกลับมาเกิดใหม่ โดยเปลี่ยนแปลงร่างเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่มากกว่าเดิม ในทศวรรษจักรแห่งการเวียนว่ายตายเกิด”
(นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 229)

จะเห็นได้ว่า “วงแหวน” ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* มีความเกี่ยวข้องกับการก่อกำเนิดของชีวิต ดังนั้น “วงแหวน” หรือ “ริง” จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่อีกครั้ง

การดัดแปลงที่ยังคงใช้ “วงแหวน” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* คือการดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* โดยหนังสือการ์ตูนยังคงให้ “วงแหวน” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ และนำเสนอวงแหวนในลักษณะที่เหมือนกับนวนิยายทุกประการ คือนำเสนอผ่าน แหวนของอันโด รหัสที่ถอดได้เป็นคำว่า “Ring” บันทึกของอากาซาคาวาที่ชื่อริง และไวรัสริงที่มีรูปร่างเหมือนวงแหวน ซึ่งวงแหวนในแต่ละลักษณะก็เชื่อมโยงถึงการเกิดใหม่ได้เหมือนนวนิยาย



ภาพที่ 5.49 : สัญลักษณ์ “วงแหวน” สื่อถึงการเกิดใหม่ ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*

ในภาพยนตร์ *Rasen* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ก็มีการบอกเล่าถึงวงแหวนเช่นกัน โดยเป็นรูปร่างของไวรัสที่อยู่ในร่างกายของผู้ที่ดูวิดีโอ แต่วงแหวนดังกล่าวกลับไม่มีการเชื่อมโยงถึงการเกิดใหม่เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เนื่องจากไม่มีการบอกเล่า

ถึงรหัสที่ถอดออกมาได้เป็นคำว่า “Ring” หรือเรื่องราวเกี่ยวกับแหวนของอันโด ดังนั้นวงแหวนในภาพยนตร์ *Rasen* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* จึงเป็นแค่เพียงรูปร่างของไวรัส ไม่ได้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายอื่นใด

6.2 “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย

ขณะที่หนังสือการ์ตูนยังคงใช้ “วงแหวน” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยาย แต่ภาพยนตร์ *Ringu 2* กลับยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการคงความเป็นต้นฉบับไว้ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาและเรื่องราวระหว่างภาคแรกและภาคสองได้อย่างต่อเนื่อง

ภาพยนตร์ *Ringu 2* ใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ เห็นได้จากกรณีที่ภาพยนตร์นำเสนอภาพของน้ำในลักษณะที่ทำให้รู้สึกน่ากลัว ซึ่งสามารถเชื่อมโยงไปยังพลังอำนาจของชะตะโกะ ภาพยนตร์นำเสนอสัญลักษณ์ดังกล่าวผ่านภาพของน้ำในลักษณะต่างๆ เช่น คลื่นทะเลท่ามกลางความมืดมิด น้ำที่สะท้อนแสงไฟริบหรี่ในสระว่ายน้ำ รวมถึงน้ำที่ขุ่นดำในบ่อน้ำ ซึ่งล้วนแล้วแต่ให้ความรู้สึกลึกลับน่ากลัว ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างน้ำกับชะตะโกะนั้น ภาพยนตร์ได้บอกเล่าไว้อย่างชัดเจนในตอนที่ทำคาซึฟูตึกถึงเหตุการณ์ที่ชิสึโกะให้กำเนิดชะตะโกะ โดยเขาเล่าว่า ชิสึโกะให้กำเนิดชะตะโกะเพียงลำพังในถ้ำริมทะเล ซึ่งถ้ำแห่งนั้นเป็นสถานที่ที่ผู้คนจะนำเด็กมาทิ้งไว้แล้วปล่อยให้กระแสน้ำพัดพาไป หลังจากที่ชะตะโกะคลอดออกมา ชิสึโกะได้บอกที่บ้านว่าตัวเองได้ล่อยลูกลงไปในทะเลแล้ว ทว่าในวันถัดมาเธอก็กลับมาพร้อมกับชะตะโกะ ซึ่งเรื่องราวดังกล่าวสามารถวิเคราะห์ตีความได้ว่าชะตะโกะอาจจะกำเนิดมาจากท้องทะเล นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างน้ำกับชะตะโกะ ยังเห็นได้จากการที่น้ำสามารถดูดซับพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะได้ กล่าวคือ วิธีที่จะทำให้เหยื่อหลุดพ้นจากการครอบงำของชะตะโกะ คือต้องให้เหยื่อถ่ายทอดพลังทั้งหมดลงสู่น้ำ จะเห็นได้ว่า “น้ำ” มีความเกี่ยวข้องกับพลังเหนือธรรมชาติ ความชั่วร้าย และชะตะโกะ ดังนั้น “น้ำ” ในภาพยนตร์ *Ringu 2* จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของชะตะโกะ



ภาพที่ 5.50 : สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ *Ring 2*

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของชะตะโกะเหมือนในภาพยนตร์ *Ring 2* โดยนำเสนอผ่านภาพของน้ำที่ให้ความรู้สึกลึกลับน่ากลัว และผ่านเรื่องราวที่บอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างน้ำกับชะตะโกะ ซึ่งได้แก่เรื่องราวที่ว่าทะเลอาจเป็นผู้ให้กำเนิดชะตะโกะ หรือการที่น้ำสามารถดูดซับพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะได้ ดังนั้น “น้ำ” ในหนังสือการ์ตูน จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของชะตะโกะเหมือนในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ring 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก แต่มีการปรับเปลี่ยนความหมายเล็กน้อย จากเดิมที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้ายโดยตรง เป็นสื่อถึงพลังอันชั่วร้ายบางอย่าง ไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็นอะไร นอกจากนี้ยังสื่อความหมายผ่านเรื่องราวที่แตกต่างกันด้วย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้าย เห็นได้จากกรนำเสนอภาพของน้ำในลักษณะที่ลึกลับน่ากลัว ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้ถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายบางอย่าง ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอสัญลักษณ์ดังกล่าวผ่านภาพของน้ำในลักษณะต่างๆ ซึ่งทำให้รู้สึกลึกลับน่ากลัวเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นน้ำทะเลหรือน้ำในบ่อ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างน้ำกับตัวร้าย จะบอกเล่าแตกต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวร้ายหรือซามาร่ากลัวน้ำ เนื่องจากเธอเคยถูกแม่ของตัวเองพยายามฆ่าด้วยการจับกดน้ำ ดังนั้นวิธีที่จะทำให้เหยื่อหลุดพ้นจากการครอบงำ คือต้องพาเหยื่อไปที่ที่ซามาร่าไม่ชอบนั่นคือน้ำ แล้วจับเขาคดน้ำจนกว่าซามาร่าจะออกจากร่าง แต่ความจริงแล้วน้ำไม่ได้เกี่ยวข้องกับซามาร่าโดยตรง ทว่าเกี่ยวข้องกับพลังอันชั่วร้ายบางอย่างที่อยู่ในตัวซามาร่า เห็นได้จากคำบอกเล่าของเอเวอลินที่ว่า น้ำเป็นเหมือนประตูสู่อีกโลกหนึ่ง และน้ำได้นำพาอะไรบางอย่างที่ชั่วร้ายออกมา ซึ่งสิ่งนั้นจะมาเอาลูกของเธอไป เอเวอลินจึงพยายามจับซามาร่ากดน้ำเพื่อให้ซามาร่าหลุดพ้นจากการครอบงำจากอำนาจอันชั่วร้ายดังกล่าว จะเห็นได้ว่า “น้ำ” ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

Two ไม่ได้สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้ายหรือขามาร่าโดยตรง แต่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายที่อยู่ในตัวเธอมากกว่า



ภาพที่ 5.51 : สัญลักษณ์ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ตารางที่ 5.4 : เปรียบเทียบสัญลักษณ์ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* กับตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ

สัญลักษณ์	วงแหวน	น้ำ
	สื่อถึงการเกิดใหม่	สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย
นวนิยาย <i>สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์</i>	√	
ภาพยนตร์ <i>Rasen</i>	-	-
หนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: Ring</i>	√	
ภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu 2</i>		√
หนังสือการ์ตูน <i>คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2</i>		√
ภาพยนตร์ฮอลลีวูด <i>The Ring Two</i>		√
ละครโทรทัศน์ <i>Ring: The Final Chapter</i>	-	-

หมายเหตุ ภาพยนตร์ *Rasen* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ไม่มีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย

จากตารางจะเห็นได้ว่า มีหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring* เพียงตัวบทเดียวที่ยังคงใช้วงแหวนเป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ส่วนตัวบทอื่นจะใช้น้ำเป็นสัญลักษณ์ทั้งหมด โดยสังเกตได้ว่าตัวบทที่มีโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกัน ก็จะมีการใช้สัญลักษณ์เหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* กับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring* หรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* กับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*

7. มุมมองการเล่าเรื่อง

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบนักสืบ ซึ่งตัวบทที่มีนวนิยายเป็นต้นฉบับ บางตัวบทยังคงเล่าด้วยมุมมองที่เหมือนในนวนิยาย เพราะดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่พยายามสืบหาข้อมูล ทว่าบางตัวบทก็เล่าด้วยมุมมองที่ต่างออกไป คือเป็นมุมมองแบบผู้ช่วยเหลือ เพราะดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่พยายามช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นสำคัญ

7.1 มุมมองแบบนักสืบ

นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก และด้วยเหตุที่ตัวละครดังกล่าวอยู่ในสถานะของผู้ที่สืบหาข้อมูล ดังนั้นนวนิยายเรื่องนี้จึงบอกเล่าผ่านมุมมองของนักสืบเป็นสำคัญ เห็นได้จากการที่นวนิยายติดตามมุมมองของอันโต ซึ่งพยายามสืบหาสาเหตุของการเสียชีวิตของทาคายามะรวมถึงคนอื่นๆ โดยการตั้งของสงสัย ตั้งสมมติฐาน แล้วสืบหาข้อมูลหลักฐานต่างๆ มารองรับอย่างมีหลักการและเหตุผล ไม่ยอมรับหรือปักใจเชื่อถ้าไม่มีหลักฐานเพียงพอ ตัวอย่างเช่นตอนที่โยชิโนะมาหาอันโต โยชิโนะบอกว่าสาเหตุการเสียชีวิตของผู้คนน่าจะเกี่ยวข้องกับวิดีโอ แต่อันโตกลับไม่ปักใจเชื่อ โดยนวนิยายได้บรรยายถึงความคลางแคลงใจของอันโตไว้ว่า

“อันโตรู้สึกตะแมงอยู่เหมือนกันว่า วิดีโอคงมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องราวทั้งหมด ถึงกระนั้นก็ไม่เคยนึกฝันว่าจะมีวิดีโอที่ทำให้คนดูต้องตายในหนึ่งสัปดาห์ต่อมาได้ อันโตยังเชื่อไม่ลง... จะเชื่อได้อย่างไร... ถ้าไม่ได้ดูวิดีโอมันนั่นกับตา แล้วหนึ่งสัปดาห์ให้หลัง วินาทีมรณะมาเยือน คงไม่สามารถทำใจให้ยอมรับได้” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 119)

จะเห็นได้ว่า นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบนักสืบ ผ่านการสืบหาข้อมูลเบาะแสต่างๆ ของตัวละครเอก ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการหาสาเหตุการเสียชีวิตของผู้คน รวมถึงที่มาที่ไปของไวรัสซึ่งเกิดจากวิดีโอคำสาป ดังนั้นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* และภาพยนตร์ *Rasen* ซึ่งดำเนินเรื่องราวคล้ายคลึงกับนวนิยาย จึงบอกเล่าผ่านมุมมองของนักสืบเช่นเดียวกัน แต่สำหรับภาพยนตร์ *Ringu 2* กลับใช้มุมมองอื่นแทน เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่อง รวมถึงสถานะของตัวละคร

7.2 มุมมองแบบผู้ช่วยเหลือ

ภาพยนตร์ *Ringu 2* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครเอก ซึ่งอยู่ในสถานะของผู้ช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ดังนั้นจึงบอกเล่าผ่านมุมมองของผู้ช่วยเหลือเป็นสำคัญ เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์ติดตามมุมมองของ ทาคาโนะ ไม ซึ่งพยายามช่วยเหลือมาซามิและโยชิชิให้หลุดพ้นจากการครอบงำของชะตะโกะ โดยการแสดงออกถึงความเป็นห่วงเป็นใย และคอยปกป้องให้เขาพ้นจากอันตราย และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์มีตัวละครเอกเป็นผู้หญิง ซึ่งสามารถสื่อถึงความรัก ความอ่อนโยนได้อย่างชัดเจน ก็ทำให้มุมมองของผู้ช่วยเหลือถูกขบขันมากขึ้นไปอีก ซึ่งหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ก็ได้นำมุมมองนี้มาใช้เช่นกัน เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวผ่านโครงเรื่องและตัวละครที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 2* แทบทั้งหมด

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะมีโครงเรื่องแตกต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* พอสมควร แต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ยังคงใช้มุมมองแบบผู้ช่วยเหลือเป็นหลักเช่นกัน เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดติดตามมุมมองของเรเชล ซึ่งพยายามช่วยเหลือและปกป้องเอเดนจากการครอบงำของซามาร่า ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ขบขันมุมมองของผู้ช่วยเหลือมากกว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่น เพราะนอกจากตัวละครเอกจะเป็นผู้หญิงซึ่งสามารถแสดงถึงความรักความห่วงใยได้อย่างชัดเจนแล้ว ตัวละครเอกกับเหยื่อยังมีความสัมพันธ์เป็นแม่กับลูก ซึ่งทำให้เห็นถึงมุมมองความผูกพันและความเสียสละของแม่ที่มีต่อลูกด้วย

ส่วนละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* แม้จะบอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นหลัก ดังที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 แต่ก็มีการใช้มุมมองของนักสืบ และมุมมองของผู้ช่วยเหลือด้วย กล่าวคือ ละครโทรทัศน์นี้ใช้มุมมองของนักสืบบอกเล่าเรื่องราวในโครงเรื่องรองหรือโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยบอกเล่าผ่านตัวละครที่ชื่อมียาชิตะ ผู้ที่สืบหาข้อมูลเกี่ยวกับไวรัสที่พบในหนูทดลอง ส่วนมุมมองของผู้ช่วยเหลือ บอกเล่าผ่านตัวละครที่ชื่อโยชิโนะ โดยเธอเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลืออาซาคาวาและโยชิชิในการแก้คำสาปในวิดีโอ



ภาพที่ 5.52 : มุมมองแบบผู้ช่วยเหลือ ซึ่งสะท้อนผ่านตัวละครที่ช่วยเหลือดูแลผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของตัวร้าย ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ* ตอน: *The Ring 2*, ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

5.2 วิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นและฮอลลีวูด

ตัวบทที่มีนวนิยาย *สไปรล ฟันธุ์อาถรรพ์* เป็นต้นฉบับ ไม่เพียงแต่ดัดแปลงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเท่านั้น มีบางตัวบทที่มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมด้วย ซึ่งจะเห็นได้จากการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* โดยการนำสร้างใหม่ดังกล่าว ย่อมมีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสังคมในประเทศหรือท้องถิ่นที่นำภาพยนตร์ไปฉาย ซึ่งการศึกษาพบว่า การดัดแปลงบริบทดังกล่าวในภาพยนตร์ *The Ring Two* ไม่ต่างไปกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรกมากนัก เนื่องจากเป็นการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมจากญี่ปุ่นให้เป็นแบบตะวันตกเหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาษาในการสื่อสาร หรือความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ โดยการวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรมสามารถแบ่งได้เป็น วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ และ วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Material culture)

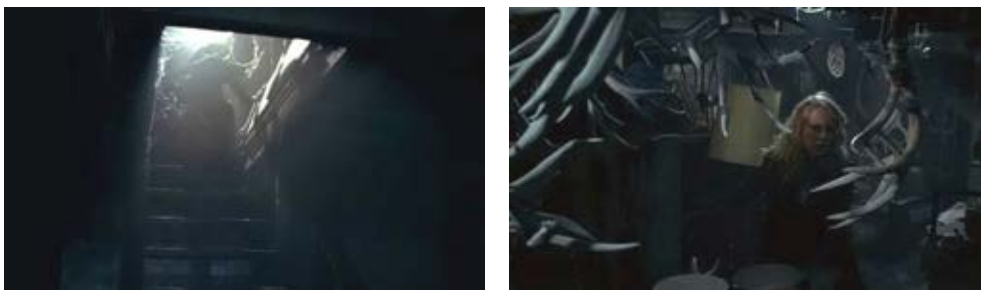
1.1 อาคารบ้านเรือน

อาคารบ้านเรือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ยังคงคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาคแรก คือมีรูปแบบตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็มีการใช้บ้านแบบญี่ปุ่นโบราณเป็นฉากในบางช่วงบางตอนด้วย เช่น บ้านพ่อของอาซากาว่าและบ้านของชะตะโกะ ซึ่งเป็นบ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ตกแต่งทั้งภายนอกและภายในในแบบญี่ปุ่น มีรายละเอียดต่างๆ เหมือนในภาพยนตร์ภาคแรกทุกประการ เนื่องจากดำเนินเรื่องอยู่ในฉากเดียวกัน



ภาพที่ 5.53 : บ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ถ่ายทำในตะวันตกตลอดทั้งเรื่อง จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบอาคารให้เป็นแบบตะวันตกทั้งหมด เช่นเดียวกับภาพยนตร์ *The Ring* ภาคแรก ซึ่งอาคารบ้านเรือนที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปอย่างชัดเจนคือ บ้านของตัวร้ายและบ้านของตัวละครเอก โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น บ้านตัวร้ายเป็นบ้านญี่ปุ่นโบราณ แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นบ้านในชนบทแบบตะวันตก โดยสิ่งที่สะท้อนถึงความเป็นตะวันตกอย่างชัดเจนคือ ใต้พื้นบ้านมีห้องใต้ดินที่ไว้ใช้เก็บของหรือหลบภัย



ภาพที่ 5.54 : บ้านแบบตะวันตกที่มักมีห้องใต้ดิน ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ส่วนบ้านของตัวละครเอก ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครที่ชื่ออาซาคาว่าย้ายมาอยู่ในอพาร์ทเมนต์แห่งใหม่ ซึ่งตกแต่งในแบบญี่ปุ่น พื้นปูด้วยเสื่อทาทามิ ใช้ประตูไม้บานเลื่อน ที่นอนเป็นฟูกปูกับพื้น ฯลฯ ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เรเชล ตัวละครเอกซึ่งดัดแปลงมาจากตัวละครที่ชื่ออาซาคาว่า ก็ย้ายมาอยู่ที่ใหม่เช่นกัน แต่เปลี่ยนเป็นบ้านเดี่ยวแบบตะวันตก มีพื้นที่กว้างขวาง ภายในตกแต่งแบบบ้านสมัยใหม่ทั่วไป ถึงกระนั้นก็มีเอกลักษณ์แบบตะวันตกด้วย คือมีห้องนอน ซึ่งเป็นห้องใต้หลังคา และมีเตาผิงอยู่ในห้องรับแขก



ภาพที่ 5.55 : บ้านแบบญี่ปุ่นของอาซาคาว่า ที่มีห้องแบบนั่งพื้น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*



ภาพที่ 5.56 : บ้านแบบตะวันตกของเรเชล ที่มีห้องใต้หลังคา ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

1.2 การแต่งกาย

ตัวละครส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* แต่งกายแบบตะวันตก แต่ก็มีตัวละครบางตัวที่ยังแต่งกายแบบญี่ปุ่นโบราณ ซึ่งได้แก่ พนักงานในโรงแรมที่ไม่ตัวละครเอกเข้าพัก และซีสึโกะแม่ของชะตะโกะตัวร้าย โดยแต่งเป็นชุดกิโมโนหรือยูกาตะ เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาคแรก แต่ในภาคนี้ซีสึโกะปรากฏกายออกมาต่อหน้าต่อตาตัวละครเอก จึงทำให้เห็นรายละเอียดของการแต่งกายอย่างครบถ้วน



ภาพที่ 5.57 : การแต่งกายแบบญี่ปุ่น ในชุดกิโมโน ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*

ตัวละครทั้งหมดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังคงแต่งกายเหมือนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก คือแต่งกายด้วยชุดแบบตะวันตกทั้งหมด และแม้จะบอกเล่าถึงแม่ของตัวร้ายเหมือนกัน แต่แม่ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* กลับสวมเพียงชุดนอนหรือชุดลำลองธรรมดาเท่านั้น ไม่ได้แต่งกายแบบโบราณเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2*

2. วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ (Non-Material culture)

2.1 ภาษา

ดังที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุมีรูปแบบเป็นตะวันตกเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากวัฒนธรรมตะวันตกแพร่หลายและซึมซับเข้าสู่ทุกวัฒนธรรมจนกลายเป็นลักษณะสากลเหมือนกันทั่วโลก ดังนั้นไม่ว่ารูปแบบอาคารหรือเสื้อผ้าจึงไม่แตกต่างกันมากนัก แต่วัฒนธรรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุ กลับมีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร ดังนั้นเมื่อมีการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมส่วนนี้ไปพอสมควร

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ใช้ภาษาญี่ปุ่นในการสื่อสาร ดังนั้นชื่อและสกุลของตัวละครจึงเป็นแบบญี่ปุ่นด้วย เช่น “ทาคานะ” นามสกุลของตัวละครเอก มีความหมายว่า ทุ่งหญ้าหรือบริเวณที่อยู่บนที่สูง (High field) สอดคล้องกับ “ทาคายามะ” นามสกุลของตัวละครที่เป็นอาจารย์และคนรักของทาคานะ ซึ่งมีความหมายว่า ภูเขาสูง ส่วน “ชะตะโกะ” ชื่อของตัวร้าย ก็แปลว่า เด็กผู้มีความบริสุทธิ์ ดังที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4

เช่นเดียวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็จัดจำหน่ายไปในหลายประเทศทั่วโลกเช่นกัน ดังนั้นจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนมาใช้ภาษาที่เป็นสากล นั่นคือภาษาอังกฤษ รวมถึงเปลี่ยนชื่อตัวละครให้เป็นแบบตะวันตกด้วย ซึ่งส่งผลให้ที่มาและความหมายของชื่อตัวละครแตกต่างไปจากเดิม ยกตัวอย่างเช่น “เรเซล” ชื่อของตัวละครเอกในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* อ้างอิงมาจากคัมภีร์ไบเบิล ซึ่งระบุว่าเธอเป็นผู้หญิงมีรูปร่างหน้าตางดงาม ส่วน “ซามาร่า” ชื่อของตัวร้ายก็หมายความว่า ผู้พิทักษ์หรือผู้ที่ได้รับการคุ้มครองจากพระเจ้า ดังที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 สำหรับ “เอเวอลีน” แม่ของตัวร้าย ก็มีความหมายที่สื่อถึงชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวที่ว่าเธอเป็นผู้ให้กำเนิดตัวร้าย

2.2 ครอบครัวและสังคม

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* นำเสนอภาพของครอบครัวในสังคมสมัยใหม่ เห็นได้จากครอบครัวของอาซาคาว่าและการใช้ชีวิตของไม ในภาพยนตร์ *Ringu 2* อาซาคาว่าแยกออกมาอยู่กับโยชิซึเพียงสองคน แม้ภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกจะบอกเล่าว่าเธอยังมีญาติพี่น้องคนอื่นอีกก็ตาม ส่วน ทาคาโนะ ไม ในภาพยนตร์ภาคที่แล้วเธอแวะมาเยี่ยมเยียนทาคายามะในบางครั้ง แต่หลังจากทาคายามะเสียชีวิต เธอก็อยู่ตัวคนเดียว ไม่ได้ติดต่อหรือขอความช่วยเหลือจากญาติพี่น้องแต่อย่างใด จะเห็นได้ว่าทั้งอาซาคาว่าและไมเป็นผู้หญิงที่สามารถเอาตัวรอดได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาใคร ซึ่งสะท้อนถึงสะท้อนถึงทัศนคติของคนยุคใหม่ ที่เห็นว่าผู้หญิงมีสถานะเท่าเทียมกับผู้ชาย สามารถเลี้ยงดูตัวเองและครอบครัวได้เพียงลำพัง นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงการใช้ชีวิตในสังคมยุคใหม่ที่ต่างคนต่างอยู่ และมีความเป็นปัจเจกมากขึ้น

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ยังคงนำเสนอภาพของครอบครัวในสังคมสมัยใหม่ เหมือนกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอลักษณะครอบครัวดังกล่าวผ่านครอบครัวของเรเซลและการใช้ชีวิตของแม็กซ์ เรเซลย้ายออกมาอยู่กับเอเดนลูกชายเพียงสองคน แม้จะมีญาติพี่น้องก็ตาม ซึ่งเหมือนกับครอบครัวของอาซาคาว่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ส่วนแม็กซ์ก็อยู่ตัวคนเดียว เหมือนไมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเช่นกัน เพียงแต่แม็กซ์เป็นผู้ชายเท่านั้น จะเห็นได้ว่าลักษณะของครอบครัวและการใช้ชีวิตดังกล่าวในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็สะท้อนถึงความเท่าเทียมกันระหว่างเพศชายและหญิง รวมถึงความเป็นปัจเจกที่เพิ่มมากขึ้นเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น

ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการเพิ่มเติมบริบททางสังคมและวัฒนธรรมบางอย่างใน ตะวันตกเข้ามา นั่นคือการให้ความสำคัญกับสวัสดิภาพของเด็ก สังเกตได้จากตอนที่จิตแพทย์มา พูดคุยกับเอเดนที่โรงพยาบาล จิตแพทย์จากองค์กรคุ้มครองสิทธิเด็กได้มาสอบถามเอเดนถึง ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับแม่ เพราะมีคนพบบาดแผลจากการทำร้ายร่างกาย ซึ่งสงสัยว่าน่าจะ เกิดจากการกระทำของเรเชลผู้เป็นแม่ โดยจิตแพทย์จะไม่ให้เรเชลอยู่กับเอเดนตามลำพังจนกว่าจะ มีการสอบสวนจนทราบข้อเท็จจริง ผิดกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับเด็กมากนัก (ในแง่ของการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กผ่านภาพยนตร์เรื่อง “ริง”) เห็นได้จากการที่มาซามิเด็กสาวมัธยมถูกจับมาทดลองในการทดลองที่เสี่ยงอันตราย หรือการที่ตำรวจข่มขู่คุกคามไม่ให้เปิดเผยข้อมูลที่ปิดไว้ออกมา เพื่อให้เขาจะได้ตามหาโยชิชิเด็กที่มีพลังพิเศษและกักตัวไว้ ซึ่งจะสังเกตได้ว่า ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นไม่มีเจ้าหน้าที่จากองค์กรใดๆ มาคุ้มครองดูแลสวัสดิภาพเด็กเลย

2.3 ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ

ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ยังคงนำเสนอความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาคแรก คือสามารถอ้างอิงไปถึงตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีญี่ปุ่นที่ชื่อว่า ยูเร มีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง ผมยาว สวมชุดสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ โดยผียูเรที่รู้จักกันโดยทั่วไปมีชื่อว่า โอคิคุ ซึ่งอยู่ในตำนานเรื่อง ผีนับจาน ตำนานดังกล่าวบอกเล่าเรื่องราวของผู้หญิงที่ถูกฆาตกรรมเสียชีวิตในบ่อน้ำ และกลับมาเป็นผีหลอกหลอนโดยการนับจานทุกคืน ซึ่งจะเห็นว่าผีชะตะโกะในภาพยนตร์มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผียูเรและผีโอคิคุ ทั้งรูปลักษณ์ภายนอกที่เป็นผู้หญิง ผมยาว สวมชุดสีขาว และประวัติความเป็นมาที่ถูกทำร้ายโดยการจับทิ้งลงบ่อน้ำ แล้วก็กลับมาเป็นผีหลอกหลอนผู้คน ดังนั้นผีชะตะโกะในภาพยนตร์ *Ringu 2* จึงน่าจะอ้างอิงมาจากตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีญี่ปุ่นเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก

เนื่องจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ดังนั้นจึงได้รับอิทธิพลทางความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจจากญี่ปุ่นด้วย สังเกตได้จากรูปลักษณ์ของตัวร้าย ซามาร่า มอร์แกน ที่ถอดแบบมาจาก ยามะมูระ ชะตะโกะ แทบทั้งหมด รวมถึงประวัติความเป็นมาที่ถูกจับทิ้งลงบ่อน้ำแล้วกลับมาหลอกหลอนและครอบงำผู้คน ซึ่งลักษณะดังกล่าวสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อเรื่องผีนับจานและผียูเรของญี่ปุ่น เหมือนในภาพยนตร์

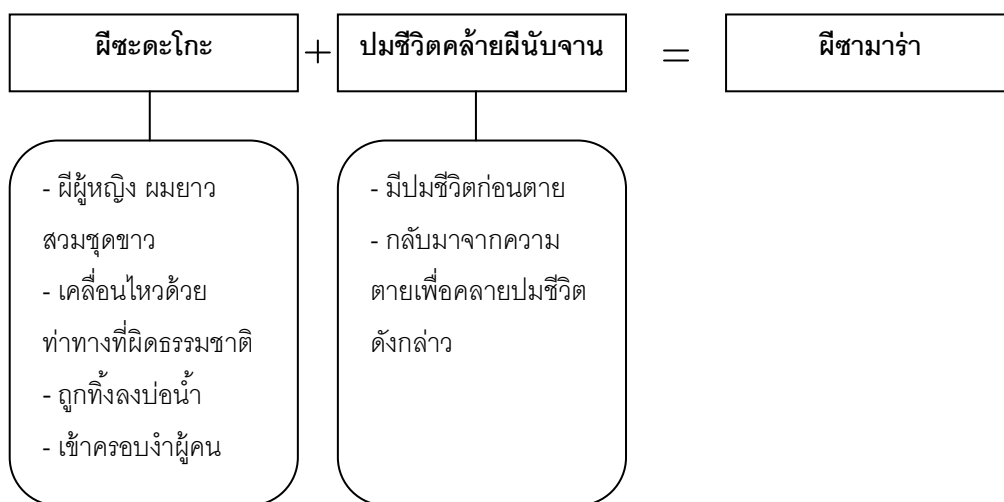
Ringu 2



ภาพที่ 5.58 : รูปลักษณะของผีญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ที่หยิบยืมมาใช้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะดำเนินเรื่องราวต่อมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก แต่ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจที่นำเสนอออกมามากลับแตกต่างกันพอสมควร กล่าวคือ ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก ได้ผสมผสานความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจในศาสนาคริสต์เข้ามา คือให้ตัวร้ายหรือซามารามีลักษณะที่เหมือนกับซาตาน ซึ่งมีความชั่วร้ายติดตัวมาแต่กำเนิด ทว่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ได้ตัดทอนความเชื่อดังกล่าวออก และปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มาใกล้เคียงกับความเชื่อแบบญี่ปุ่น คือให้ตัวร้ายเป็นผีที่ยังมีห่วงหรือมีปมชีวิตบางอย่าง ซึ่งทำให้ต้องกลับมาหลอกหลอนหลังจากเสียชีวิต โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ซามารามีปมชีวิตซึ่งเกิดจากการที่เธอขาดความรักจากผู้เป็นแม่ เนื่องจากเธอถูกแม่บังเกิดเกล้าพยายามฆ่า อีกทั้งยังถูกแม่บุญธรรมจับทิ้งลงในบ่อน้ำและปล่อยให้เสียชีวิตอยู่ในนั้น ซามาร่าจึงกลับมาหลอกหลอนโดยการเข้าครอบงำเอเดน เพื่อที่จะได้รับความรักจากเรเชล จะเห็นได้ว่า ปมชีวิตดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับตำนานเรื่องผีนับจานของญี่ปุ่น กล่าวคือ ในตำนานผีญี่ปุ่น โอคิคุต้องการหาจานที่หายไป เธอจึงกลับมาหลอกหลอนโดยการนับจานจนกว่าจะนับได้ครบทุกใบ ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซามาร่าต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ เธอจึงกลับมาหลอกหลอนจนกว่าจะเจอผู้ที่จะมาเป็นแม่ของตน

แผนภาพที่ 5.4 : การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring 2*



สาเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ได้ปรับเปลี่ยนความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจให้มาใกล้เคียงกับความเชื่อแบบญี่ปุ่น อาจเป็นเพราะภาพยนตร์ภาคนี้มีผู้กำกับที่เป็นชาวญี่ปุ่นชื่อ Nakata Hideo ซึ่งเป็นคนที่เคยกำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และ *Ringu 2* ต้นฉบับของภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งสองภาค โดย Nakata น่าจะต้องการคงความเป็นต้นฉบับไว้ตามภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่เขาเคยกำกับ ดังนั้นเมื่อมีการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด เขาจึงตัดทอนความเชื่อแบบตะวันตกที่ปรากฏในภาพยนตร์ *The Ring* ภาคแรกออกไปแล้วปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมให้คล้ายคลึงกับความเชื่อแบบญี่ปุ่นแทน

แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะใช้ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจในแบบญี่ปุ่น แต่ก็มีเนื้อหาบางอย่างที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *The Omen* ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อแบบตะวันตกด้วย เพียงแต่ไม่ได้หยิบยืมบุคลิกลักษณะตัวร้ายหรือความเชื่อเรื่องซาตานมาใช้เหมือนในภาพยนตร์ *The Ring* ภาคแรก ทว่าหยิบยืมบางฉากบางเหตุการณ์มาแทน กล่าวคือภาพยนตร์ *The Ring Two* ได้ดัดแปลงฉากที่สัตว์เข้ามาดมกลิ่นล่อมรณะที่ตัวร้ายนั่งอยู่มาจากภาพยนตร์ *The Omen* โดยในภาพยนตร์ *The Omen* เดเมียนตัวร้ายซึ่งนั่งอยู่ในรถกับแม่ ถูกฝูงลิงในสวนสัตว์ห้อมล้อมและจู่โจมเข้าใส่อย่างคลุ้มคลั่ง ส่วนในภาพยนตร์ *The Ring Two* เอดีนซึ่งถูกตัวร้ายครอบงำก็นั่งอยู่ในรถกับแม่ และก็ถูกฝูงกวางข้างทางวิ่งเข้าชนอย่างบ้าคลั่งเช่นกัน



ภาพที่ 5.59 : ฉากที่รตถูกจุมจุมจากสัตว์ในภาพยนตร์ *The Omen* และภาพยนตร์ *The Ring Two*

จะเห็นได้ว่า แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* จะบอกเล่าถึงความเชื่อในแบบญี่ปุ่น แต่ก็มีกรหยิบยืมเนื้อหาบางอย่างมาจากภาพยนตร์ *The Omen* ภาพยนตร์คลาสสิกในระดับตำนานของตะวันตกด้วย ซึ่งอาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมชาวตะวันตกเกิดความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ จึงมีการหยิบยืมเรื่องราวเหตุการณ์ที่ผู้ชมชาวตะวันตกคุ้นเคยหรือเคยพบเห็นมาก่อน มาดัดแปลงเพิ่มเติมลงในภาพยนตร์ *The Ring Two*

บทที่ 6

สัมพันธบทในภาพยนตร์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย เป็นต้นฉบับ

หนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย ประกอบด้วยเรื่องสั้น 3 เรื่อง คือ *โงศพกลางฟ้า*, *หัวใจชะตะโกะ* และ *แฮปปี้เบิร์ธเดย์* บอกเล่าเรื่องราวเพิ่มเติมจากเรื่องราวในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ*, *สไปรด์* *พันธุ์อาถรรพ์* และ *ลูป พิศวงโลกเหนือจริง* หรือเรียกได้ว่าเป็น Side story ของนวนิยายทั้ง 3 เล่ม ซึ่งเรื่องสั้นที่มีการดัดแปลงไปสู่ตัวบทอื่น ได้แก่เรื่องสั้นสองเรื่องแรก โดยเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* มีการดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ส่วนเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีการดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* โดยการ์ตูนสั้นทั้งสองเรื่องรวมอยู่ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday* จัดจำหน่ายในปี 1999 นอกจากทำเป็นการ์ตูนแล้ว ยังมีการนำเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มาสร้างเป็นภาพยนตร์ *Ring 0 (Ring 0: Birthday)* เข้าฉายในปี 2000 ซึ่งต่อมาก็มมีการนำภาพยนตร์เรื่องนี้มาดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ด้วย

จะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย เป็นต้นฉบับ เป็นตัวบทที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นสองเรื่องแรกเท่านั้น คือเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* และ *หัวใจชะตะโกะ* ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ในบทนี้ออกเป็น 2 หัวข้อ คือ

1. สัมพันธบทในตัวบทที่มีเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* เป็นต้นฉบับ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องแต่ละองค์ประกอบ ควบคู่กับการเปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นฉบับกับตัวบทปลายทาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธบทในเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า*
2. วิเคราะห์สัมพันธบทตัวบทที่มีเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เป็นต้นฉบับ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องแต่ละองค์ประกอบ ควบคู่กับการเปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นฉบับกับตัวบทปลายทาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธบทในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ*

6.1 สัมพันธบทในตวับทที่มีเรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า เป็นต้นฉบับ

เรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า เป็นหนึ่งในเรื่องสั้นที่อยู่ในหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวที่ขยายออกมาจากนวนิยาย สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ โดยเป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ตอนที่ไมเสี่ยชีวิตในช่องระบายอากาศ ตวับทที่มีเรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า เป็นต้นฉบับ ประกอบด้วยการ์ตูนเพียงเรื่องเดียว คือการ์ตูนสั้น โลกศพนทท้องฟ้า (หนึ่งในการ์ตูนสั้นที่อยู่ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday)

เรื่องย่อของเรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า

ทาคาโนะ ไม พยายามรื้อฟื้นความทรงจำ หลังจากพบว่าตัวเองกำลังตั้งครรรภ์ อีกทั้งยังนอนอยู่ในช่องระบายอากาศบนดาดฟ้าของอาคารแห่งหนึ่ง ไมนึกขึ้นได้ว่าเธอเจอวิดีโอมันหนึ่งในบ้านของทาคายามะ เธอหยิบวิดีโอขึ้นมาเปิดดูด้วยแรงดลใจบางอย่าง หลังจากดูจบ เธอก็รู้สึกเหมือนกับว่าตัวเองกำลังถูกรอรับจากสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาในร่างกาย ไม่รู้ว่าวิดีโอเป็นต้นเหตุที่ทำให้เธอตั้งครรรภ์ เพราะเธอดูมันในช่วงที่ไข่ตกพอดี หลังจากดูวิดีโอเพียงแค่นี้หัวสมองของไมก็โตขึ้นเหมือนสาวท้องแก่ และด้วยแรงผลักดันบางอย่าง ทำให้เธอขึ้นไปบนดาดฟ้าแล้วไต่ลงมาในช่องระบายอากาศแห่งนี้

ไม่ได้ยินเสียงของผู้หญิงคนหนึ่งดังมาจากในท้อง เสียงนั้นบอกว่าตัวเองชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ จากนั้นไมก็เจ็บท้องจนหมดสติ พอฟื้นขึ้นมา เธอเห็นทารกอยู่ตรงหว่างขา ทารกกัดสายสะดือ แล้วกินรกที่ออกมาจากท้องจนหมด ทารกป็นขึ้นไปด้านบน โดยปล่อยให้ไมนอนรอความตายอยู่ในช่องระบายอากาศต่อไป

วิเคราะห์การเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่อง

การเริ่มเรื่อง : เปิดเรื่องด้วยความงุนงงสับสนของตัวละครเอก

เรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า เปิดเรื่องด้วยตัวละครเอกคือ ทาคาโนะ ไม กำลังนอนอยู่ในช่องระบายอากาศบนดาดฟ้าของอาคารแห่งหนึ่ง พอไม่รู้สึกตัว เธอก็สังเกตเห็นว่าตัวเองกำลังตั้งครรรภ์

เธอก็พยายามหาคำอธิบายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จากนั้นไม่ก็คิดว่ามันน่าจะเกิดจากการที่เธอไปดูวิดีโอฆาตกรรมหนึ่ง

การ์ตูนสั้น *โรงศพบนท้องฟ้า* ซึ่งดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *โรงศพกลางฟ้า* โดยตรง ได้ปรับเปลี่ยนการเปิดเรื่อง จากที่ให้ไมนอนอยู่ในช่องระบายอากาศ เป็นให้ไมยืนอยู่ท่ามกลางผู้คน โดยรู้สึกเหมือนว่ามีใครบางคนกำลังจ้องมองเธออยู่



ภาพที่ 6.1 : ไมยืนอยู่ท่ามกลางผู้คน รู้สึกเหมือนว่ามีใครมองเธออยู่ ในการ์ตูนสั้น *โรงศพบนท้องฟ้า*

การพัฒนาเหตุการณ์ : ทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต

เรื่องสั้น *โรงศพกลางฟ้า* บอกเล่าถึงตอนที่ไมทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต โดยขณะที่ไมติดอยู่ในช่องระบายอากาศ เธอก็นึกถึงตอนที่อาชาคาว่ามาถามหาฆาตกรรมวิดีโอ หลังจากที่ทำความพยายามของเธอเสียชีวิต ไมคิดว่าวิดีโอฆาตกรรมนั้นน่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตของทาคายามะ แต่เธอก็ไม่รู้อะไรมากไปกว่านั้น ต่อมาไมก็พบวิดีโอดังกล่าวที่บ้านของทาคายามะ ขณะกำลังค้นหาต้นฉบับบทความที่หายไป

ระหว่างที่ไมนอนอยู่ในช่องระบายอากาศ เธอเริ่มเห็นภาพหลอน เหมือนมีตัวเธออีกคนกำลังจ้องมองอยู่ และเห็นภาพของเด็กผู้หญิงลอยมาทับร่างของเธอแล้วลอยหายไป ไมพยายามขอความช่วยเหลือ แต่ไม่มีใครได้ยิน ไมจึงจะนำทางเงาในมาทำเป็นสัญลักษณ์ให้คนอื่นสังเกตเห็น แต่แล้วเธอก็เพิ่งรู้ว่าตัวเองไม่ได้ใส่กางเกงในไว้

เรื่องสั้นบอกเล่าถึงตอนที่ไมนึกถึงประสบการณ์ทางเพศในอดีต เพื่อทบทวนว่าเธอตั้งครรวกได้อย่างไร ไมนึกถึงตอนที่เธออยู่กับแฟนหนุ่มชื่อ ซุงิยามะ สองต่อสอง ซุงิยามะถอดเสื้อผ้า

ของไม้ออกจนเหลือแค่ชุดชั้นใน จากนั้นเขาก็หยุดนิ่ง แล้วใส่เสื้อผ้าของเธอกลับเข้าไปตามเดิม พอใส่เสร็จเขาก็บอกว่า “ผมว่าเล็กเถอะ” เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้ไม้อ้อยากมีความสัมพันธ์ทางเพศกับใครอีก ไม่จึงสงสัยว่าเหตุใดเธอถึงตั้งครรรค์ ทั้งๆ ที่ไม่ได้มีเพศสัมพันธ์กับใคร ไม่คิดได้อย่างเดียวว่าน่าจะเป็นเพราะวิดีโอตั้งกล่าว เนื่องจากเธอดูวิดีโอในตอนที่ไปตกพอดี

ไม้นึกย้อนกลับมาตอนที่เธอพบวิดีโออีกครั้ง ไม่นำวิดีโอซึ่งเจอที่บ้านของทาคายามะกลับมาที่ห้องของตัวเอง เธอหยิบมันมาเปิดดูด้วยแรงผลักดันบางอย่าง หลังจากดูจบ เธอก็รู้สึกคลื่นไส้ แล้วอาเจียนจนหมดสติ พอฟื้นขึ้นมา เธอก็รู้สึกว่าตัวเองกำลังถูกยึดครองจากสิ่งแปลกปลอมที่เข้ามาในร่างกาย เพียงสี่ห้าวัน ท้องของไมก็โตขึ้นเหมือนสาวท้องแก่ จากนั้นด้วยแรงผลักดันบางอย่าง เธอก็ขึ้นไปบนดาดฟ้าแล้วไต่ลงมาในช่องระบายอากาศแห่งนี้

การ์ตูนสั้น *โงศพนทท้องฟ้า* ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าไมกำลังอยู่ในช่องระบายอากาศเหมือนในเรื่องสั้น แต่มีการเล่าย้อนไปในอดีตเช่นเดิม คือเล่าถึงตอนที่อาซาคาวามาพูดถึงม้วนวิดีโอ และตอนที่ไมไปหาต้นฉบับบทความที่บ้านทาคายามะ แต่การ์ตูนก็มีการบอกเล่ารายละเอียดเพิ่มเติม โดยให้อาซาคาวาบอกตามตรงเลยว่า ทาคายามะเสียชีวิตเพราะได้ดูวิดีโอ ซึ่งเป็นคำอธิบายที่ชัดเจนว่าในเรื่องสั้น

การ์ตูนสั้นยังคงให้ไมเจอม้วนวิดีโอที่บ้านของทาคายามะ แต่มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเล็กน้อย โดยในเรื่องสั้นไม่นำวิดีโอกลับมาดูที่ห้องของตัวเอง แต่ในการ์ตูนไมเปิดดูที่ห้องของทาคายามะเลย หลังจากเปิดดู เธอก็รู้สึกถึงความผิดปกติภายในร่างกาย และรู้สึกเหมือนมีอะไรบางอย่างจ้องมองเธออยู่ คล้ายคลึงกับในเรื่องสั้น ถึงกระนั้น การ์ตูนก็ได้ตัดทอนเรื่องราวที่ว่าไมตั้งครรรค์หลังจากดูวิดีโอ รวมถึงตัดทอนเรื่องความสัมพันธ์กับแฟนหนุ่มออกทั้งหมด



ภาพที่ 6.2 : ไมดูวิดีโอคำสาปที่ห้องทาคายามะ จากนั้นเธอก็รู้สึกถึงความผิดปกติภายในร่างกาย ในการ์ตูนสั้น *โงศพนทท้องฟ้า*

ภาวะวิกฤต : ตัวร้ายปรากฏตัว

เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* บอกเล่าตอนที่ไมคอลลอดทาร์กออกมาเป็นจุดวิกฤตของเรื่อง โดยหลังจากที่ไม่พบทวนเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมด เธอก็ได้ยินเสียงหญิงสาวร้องเพลงอยู่ในห้องของเธอ เสียงนั้นพูดว่า “ฉันเคยตายในก้นบ่อน้ำมาก่อน” และบอกว่าตัวเองชื่อ “ยามะมูระ ชะตะโกะ” จากนั้นไมก็รู้สึกเจ็บครรภ์อย่างรุนแรงแล้วสลบไป พอตื่นขึ้นมา เธอก็เห็นทาร์กอยู่ตรงหว่างขา ทาร์กกัดสายสะดือ แล้วกินรกที่ออกมาจากท้องจนหมด

การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าไมอยู่ในช่องระบายอากาศเลย แต่แสดงเป็นห่วงความรู้สึกนึกคิดบางอย่างที่เป็นนามธรรมแทน โดยให้ไมรู้สึกเหมือนลอยอยู่ในน้ำที่อยู่ในบ่อน้ำ แล้วก็มีภาพของผู้หญิงคนหนึ่งเหมือนเป็นภาพหลอนปรากฏกายขึ้นมาพูดว่า “ฉันนะ เคยตายอยู่ในนี่” ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวในการ์ตูน อาจมองได้ว่าเป็นห่วงความรู้สึกนึกคิดของไมตอนที่เธออยู่ในช่องระบายอากาศก็ได้ ถึงกระนั้น การ์ตูนก็มีการตัดทอนเรื่องราวที่ทาร์กคลอดออกมาจากครรภ์ของไมออกไป

การ์ตูนได้ปรับเปลี่ยนกลวิธีการเล่าเรื่อง จากที่ดำเนินเรื่องอยู่ในช่องระบายอากาศเพียงอย่างเดียว เป็นการตัดสลบไปมาระหว่างสถานที่ต่างๆ ซึ่งน่าจะสื่อถึงความวุ่นวายสับสนภายในจิตใจของไมในช่วงวิกฤตของเรื่อง โดยหลังจากที่ไม่รู้สึกว่าจะอยู่ในบ่อน้ำ เธอก็มาเผลอลอยบนดาดฟ้าอาคาร แล้วสุดท้ายก็มายืนอยู่ท่ามกลางผู้คนเหมือนตอนเปิดเรื่อง แต่ครั้งนี้เธอเห็นโลงศพลอยอยู่บนท้องฟ้าด้วย ซึ่งภาพโลงศพในการ์ตูนก็อาจเป็นภาพหลอนของไม ที่มองเห็นช่องระบายอากาศเป็นโลงศพก็ได้ เพราะมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเหมือนกัน



ภาพที่ 6.3 : ฉากที่ตัดสลบไปอย่างรวดเร็ว จากบนดาดฟ้าเป็นบนพื้นทางเดิน สื่อถึงความสับสนภายในจิตใจของไม ในการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า*

ภาวะคลี่คลาย : ไม่กำลังเสียชีวิต

เรื่องสั้น *โลกศพกลางฟ้า* บอกเล่าเหตุการณ์ต่อเนื่องจากตอนที่ไม่คลอดทารกออกมา โดยไม่ถามทารกว่า “เธอนะหรือคือ ยามะมูระ ชะตะโกะ” ทารกไม่ตอบแต่ก้มหน้าเหมือนยอมรับว่าใช่ จากนั้นทารกก็ไต่เชือกขึ้นไปจนถึงด้านบนของช่องระบายอากาศ แล้วดึงเชือกตามขึ้นไป แต่สักพักก็ทิ้งเชือกกลับลงมา ทำให้ไม่รู้สึกถึงเจตนาที่ไม่ดีของทารก เพราะเหมือนว่าตัวเองกำลังถูกตัดขาดจากโลกภายนอก โดยถูกทิ้งให้ตายอยู่ในนี้เพียงลำพัง

การ์ตูนสั้น *โลกศพบนท้องฟ้า* ตัดทอนตอนที่ตัวร้ายคลอดออกมาแล้วปีนขึ้นไปบนช่องระบายอากาศออก โดยปรับเปลี่ยนมาบอกเล่าถึงห้วงความรู้สึกนึกคิดของไม่ว่า ตัวตนของเธอ กำลังถูกกำจัด โดยมีตัวตนใหม่เข้ามาแทนที่ ซึ่งอาจตีความได้ว่าไม่กำลังถูกครอบงำจากชะตะโกะ และกำลังจะเสียชีวิตในไม่ช้า



ภาพที่ 6.4 : ห้วงความรู้สึกนึกคิดของไม่ตอนที่ตัวตนของเธอถูกกำจัดโดยชะตะโกะ ในการ์ตูนสั้น *โลกศพบนท้องฟ้า*

การยุติเรื่องราว : ไม่ถูกทิ้งให้เสียชีวิตตามลำพัง

เรื่องสั้น *โลกศพกลางฟ้า* จบเรื่องแบบปลายเปิด โดยหลังจากที่ทารกปีนออกไปนอกช่องระบายอากาศ ไม่ก็ได้แต่นอนรอความตายอยู่ในนั้น เรื่องสั้นได้ทิ้งปมปัญหาไว้ว่า ทารกจะเป็นอย่างไรต่อไป และจะมีคนมาช่วยไม่หรือไม่ ซึ่งปมปัญหาดังกล่าวมีเฉลยไว้ในเรื่องสั้น หัวใจ *ชะตะโกะ* และในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์*

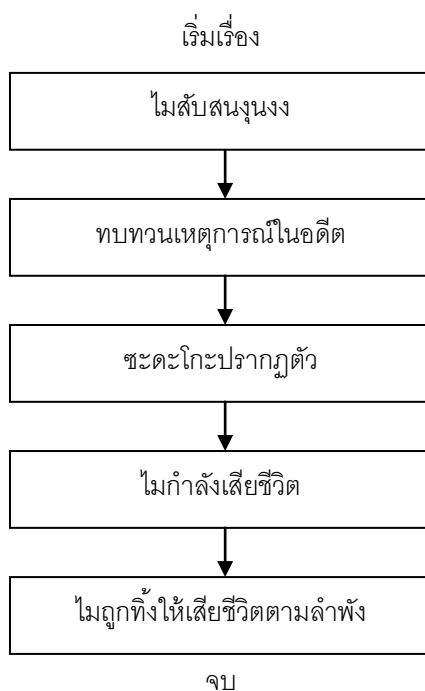
การ์ตูนสั้น *โลกศพบนท้องฟ้า* ยังคงจบเรื่องแบบปลายเปิดเหมือนกัน แต่มีการปรับเปลี่ยนกลวิธีในการนำเสนอไปพอสมควร ในเรื่องสั้นบอกเล่าว่าไม่นอนรอความตายอยู่ในช่องระบายอากาศ แต่ในการ์ตูนบอกเล่าถึงห้วงความรู้สึกนึกคิดของไม่ว่า สติสัมปชัญญะของเธอกำลัง

เลื่อนกลางหายไป เห็นแต่โครงศพที่ลอยอยู่บนฟ้าเท่านั้น โดยให้ผู้อ่านไปคิดว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรต่อไป



ภาพที่ 6.5 : ห้วงความรู้สึกนึกคิดที่แสดงถึงตัวตนที่หายไป และเห็นโครงศพอยู่บนฟ้าตอนที่เธอกำลังจะเสียชีวิตในการ์ตูนสั้น *โครงศพบนท้องฟ้า*

แผนภาพที่ 6.1 : โครงเรื่องในแต่ละช่วง ในเรื่องสั้น *โครงศพกลางฟ้า* และการ์ตูนสั้น *โครงศพบนท้องฟ้า*



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่าการ์ตูนสั้น *โครงศพบนท้องฟ้า* ซึ่งมีเรื่องสั้น *โครงศพกลางฟ้า* เป็นต้นฉบับ ยังคงเค้าโครงเรื่องเหมือนในเรื่องสั้น ถึงกระนั้นก็มีการรวบรัดตัดทอนและปรับเปลี่ยนรายละเอียดไปพอสมควร เช่นตอนที่ชะตะโกะปรากฏตัว ในเรื่องสั้น ชะตะโกะคลอออกมาจากครรภ์ของไมเป็นทารก ส่วนในการ์ตูน ไม่เพียงแต่เห็นภาพหลอนของชะตะโกะเท่านั้น

2. ความขัดแย้ง : ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก

เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* มีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกเป็นความขัดแย้งหลัก ซึ่งการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับก็ยังคงความขัดแย้งดังกล่าวไว้เหมือนเดิม โดยมีการตัดทอนรายละเอียดเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

เนื่องจากเรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* เป็นเรื่องสั้นที่มีความยาวเพียง 27 หน้า ดังนั้นเรื่องราวทั้งหมดจึงเน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกเพียงอย่างเดียว แม้จะมีความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือระหว่างไมกับซุงิยามะแพนหนุ่ม แต่เหตุการณ์ดังกล่าวก็ไม่ได้เป็นความขัดแย้งที่ส่งผลต่อเรื่องราวมากนัก ดังนั้นการวิเคราะห์ในส่วนนี้ จึงเป็นการวิเคราะห์เฉพาะความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกเป็นหลัก

เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* บอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ เป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง ซึ่งพลังดังกล่าวอยู่ในรูปของวิดีโอคำสาป โดยที่มาที่ไปของวิดีโอมีการบอกเล่าไว้ในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* และ *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งระบุว่าหลังจากชะตะโกะเสียชีวิต พลังอำนาจของเธอได้รวมกับความอาฆาตแค้นของไวรัสไซท์พิช แปรเปลี่ยนมาเป็นคำสาปที่อยู่ในรูปวิดีโอ ซึ่งทำให้ผู้ที่เปิดดูติดไวรัสริงและเสียชีวิตภายใน 7 วัน หรือไม่ก็ถูกชะตะโกะครอบงำและบงการให้เหยื่อแพร่กระจายไวรัสริงต่อไป ซึ่งในเรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* บอกเล่าถึงผลของการที่เหยื่อถูกชะตะโกะครอบงำเป็นหลัก โดยบอกเล่าว่า ผู้หญิงคนใดที่ดูวิดีโอคำสาปในช่วงไซท์ตก ตัวตนของชะตะโกะที่อยู่ในวิดีโอก็จะเข้ามาปฏิบัติในกรรม รวมถึงครอบงำร่างกายและจิตใจของผู้หญิงคนนั้น เพียงแค่นี้ถึงห้าวัน เธอก็จะให้กำเนิดชะตะโกะออกมา โดยที่เธอไม่สามารถทำอะไรได้นอกจากนอนรอความตาย

การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ยังคงบอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ แม้การ์ตูนจะไม่ได้บอกว่าตัวร้ายในเรื่องคืออะไร แต่ก็สามารถคาดเดาได้ว่าเป็น ยามะมูระ ชะตะโกะ เหมือนในเรื่องสั้น เนื่องจากดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นโดยตรง อีกทั้งยังมีความเชื่อมโยงกับชะตะโกะในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เหมือนกันด้วย อย่างไรก็ตามการ์ตูนได้ตัดทอนเนื้อหาในเรื่องสั้นบางส่วนออกไป นั่นคือเรื่องราวที่ว่า ผู้หญิงที่ดูวิดีโอในช่วงไซท์ตกจะตั้งครรภ์แล้วให้กำเนิดชะตะโกะออกมา โดยการ์ตูนบอกเล่าแค่เพียงว่า ตัวตนของผู้ที่ดูวิดีโอจะถูกกำจัด โดยมีตัวตนของชะตะโกะเข้ามาแทนที่ นอกจากนี้เหยื่อที่ถูกครอบงำยังรู้สึกเหมือนมีอะไรบางอย่างกำลังจะกำเนิดขึ้นมาบนโลก แต่ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าเป็นอะไร ต่างจากเรื่องสั้นที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่ามีทารกซึ่งก็คือชะตะโกะกำเนิดออกมาจากครรภ์

3. ตัวละคร

การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* มีการดัดแปลงตัวละครในหลากหลายรูปแบบ โดยตัวละครเอกมีการตัดทอนประวัติชีวิตที่ไม่จำเป็นออก ขณะที่ตัวร้ายปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอก จากทารกเป็นภาพหลอน ส่วนตัวละครรองไม่ปรากฏทั้งในการ์ตูนและเรื่องสั้นต้นฉบับ เนื่องจากบอกล่าเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเท่านั้น

3.1 ตัวละครเอก : ตัดทอนประวัติชีวิตที่ไม่จำเป็นออก

เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* มีตัวละครเอกชื่อ ทาคาโนะ ไม้ มีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง อายุ 22 ปี ท้องโตเนื่องจากกำลังตั้งครรภ์ชะตะโกะ ตัวร้ายของเรื่อง เรื่องสั้นแทบไม่ได้รับรูถึงรูปลักษณ์ภายนอกของไม้ เนื่องจากมีกลวิธีการเล่าเรื่องที่ใช้มุมมองของตัวละครนี้เป็นหลัก เสมือนว่าตัวละครเป็นคนเล่าเรื่อง ทำให้ไม่มีการบรรยายลักษณะของตัวเองมากนัก ถึงกระนั้น ก็สามารถอ้างอิงรูปลักษณ์ของไม้ได้จาก นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งระบุว่าไม้เป็นเด็กผู้หญิงที่มีรูปร่างหน้าตาดี ส่วนการแต่งกาย ในเรื่องสั้นมีบอกล่าไว้แค่คร่าวๆ โดยตอนที่อยู่ในช่องระบายอากาศ เธอสวมเสื้อออร์ม กระโปรงเอี่ยม และไม่ได้ใส่กางเกงใน

ไม้เป็นนักศึกษาคณะอักษรศาสตร์ กำลังจะศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาปรัชญา ไม่มีปมชีวิตที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับแฟนหนุ่ม ซึ่งทำให้เธอไม่ต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับใครอีก ไม้เป็นลูกศิษย์ของ ทาคายามะ ริวจิ เธอมีหน้าที่คัดและเรียบเรียงต้นฉบับบทความจากลายมือเขียนของทาคายามะ เพื่อนำมาลงในวารสารรายเดือน ไม้ชื่นชมทาคายามะอย่างมาก เห็นได้จากการที่ไม่สามารถจัดการต้นฉบับให้ เพราะเธออยากจะได้รับเกียรติอันทบความของเขาเป็นคนแรก และหลังจากทาคายามะเสียชีวิต ไม้ก็พยายามหาต้นฉบับที่หายไป เพื่อนำมาลงในวารสารต่อให้จบ ซึ่งตอนที่ไม้ไปค้นหาต้นฉบับที่บ้านของทาคายามะ เธอก็พบกับ วิดีโอคำสาป จากนั้นเธอก็เข้ามาพัวพันกับพลังเหนือธรรมชาติของ ยามะมูระ ชะตะโกะ โดยไม่กลายเป็นเหมือนดักแด้ที่ให้กำเนิดชะตะโกะออกมา

การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ยังคงให้ตัวละครเอกชื่อ ทาคาโนะ ไม้ มีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง อายุประมาณ 20 - 25 ปีเหมือนในเรื่องสั้น อย่างไรก็ตาม การ์ตูนได้ตัดทอนรูปลักษณ์ที่ไม่ท้องโตเนื่องมาจากการตั้งครรภ์ออก โดยให้เธอมีรูปร่างปกติธรรมดา ส่วนการแต่งกาย การ์ตูนนำเสนอได้หลากหลายกว่า เนื่องจากบอกล่าเรื่องราวผ่านภาพเป็นหลัก ทำให้สามารถแสดงรูปลักษณ์ของตัว

ละครได้ชัดเจนกว่าในเรื่องสั้น โดยการตูนให้ไมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่หลากหลาย บางครั้งเป็นชุดที่เปิดเผยเรือนร่างและเน้นความเป็นผู้หญิงพอสมควร ซึ่งได้แก่ เสื้อแขนสั้นกับกระโปรงยาว เสื้อเชิ้ตตัวหลวมโคร่งกับกางเกงขายาว เดรสสายทางแขนกุด และเดรสแขนกุดกับถุงน่องสีดำ ซึ่งน่าจะ เป็นชุดสุดท้ายที่เธอใส่ก่อนเสียชีวิต

การ์ตูนยังคงประวัติของตัวละครไว้บางส่วน คือให้ไมเป็นลูกศิษย์ของ ทาคายามะ ริวจิ และมีหน้าที่จัดเรียงต้นฉบับบทความของทาคายามะ เพื่อส่งให้ตีพิมพ์ต่อไป ถึงกระนั้นการ์ตูนก็ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าไมรู้สึกชื่นชมหรือเคารพรักทาคายามะเท่าในเรื่องสั้น ซึ่งอาจเป็นเพราะการ์ตูน ต้องตัดทอนเนื้อหาที่ไม่จำเป็นออก เพื่อความกระชับในการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการตัดทอน ปมในอดีตของไมที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กับแฟนหนุ่มออกด้วย



ภาพที่ 6.6 : ทาคาโนะ ไม ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น *โรงศพบนท้องฟ้า*

3.2 ตัวละครรอง : ไม่มี

แม้เรื่องสั้น *โรงศพกลางฟ้า* จะบอกเล่าถึงตัวละครอื่นนอกเหนือจากตัวละครเอก เช่น อาซากาวาและซุงิยามะ แต่ตัวละครดังกล่าวนี้ไม่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องเทียบเท่าตัว ละครรองในเรื่องเล่าทั่วไป เป็นเพียงตัวประกอบที่มาเสริมเพิ่มประเด็นเล็กๆ น้อยๆ เท่านั้น ไม่นึกถึงอาซากาวา เพราะเขาทำให้ไมคาใจเรื่องวิดีโอคำสาป ไม่นึกถึงซุงิยามะเพียงเพื่อบอกเล่าว่าเธอไม่เคยมีอะไรกับผู้ชายมาก่อน ดังนั้นจึงไม่มีตัวละครรองในเรื่องสั้น *โรงศพกลางฟ้า* ซึ่งส่งให้การ์ตูน สั้น *โรงศพบนท้องฟ้า* ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นโดยตรง ไม่มีตัวละครรอง และเน้นไปที่เรื่องราว ของไมมากกว่าคนรอบข้างเช่นกัน

3.3 ตัวร้าย : เปลี่ยนจากทารกเป็นภาพหลอน

ด้วยเหตุที่เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* บอกเล่าเรื่องราวเพิ่มเติมจากเรื่องราวในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ดังนั้นตัวละครที่เป็นตัวร้ายจึงยังคงเหมือนในนวนิยาย คือเป็นตัวละครที่ชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ โดยในเรื่องสั้น ชะตะโกะเพิ่งคลอดออกมาจากครรภ์ ทำให้มีรูปลักษณ์เป็น เด็กทารก รูปร่างอปลักษณ์น่ากลัว มีน้ำคร่ำอาบทั่วร่างกาย ผิวมันขลပ်เป็นเมือกเลื่อน หน้าผากมี เส้นผมอ่อนนุ่มปิดมาข้างหน้า ตอนที่พยายามกัดสายสะดือ เธอมีใบหน้าบิดเบี้ยวเหมือนปีศาจ และเมื่อกัดขาดแล้ว สายสะดือสั้นๆ ที่ติดอยู่กับตัวก็น้อยย้อยอยู่ตรงกลางท้อง

ชะตะโกะเป็นผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ เธอมีความต้องการที่จะเกิดใหม่อีกครั้งหลังจาก เสียชีวิตในบ่อน้ำ โดยประวัติความเป็นมาของชะตะโกะมีการบอกเล่าไว้ในนวนิยาย *ริง คำสาป มรณะ* และ *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ส่วนเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* บอกเล่าถึงตอนที่ชะตะโกะกลับมา เกิดใหม่อีกครั้ง โดยหลังจากที่ชะตะโกะเสียชีวิต เธอได้ฝังตัวตนของเธอลงในม้วนวิดีโอ เมื่อไม่เปิด วิดีโอดังกล่าวดูในช่วงที่ไซตง ชะตะโกะก็เข้ามาครอบครองและเจริญเติบโตในครรภ์ของไม โดย ชะตะโกะใช้เวลาในการเจริญเติบโตในครรภ์เพียงสี่ห้าวันเท่านั้น และเมื่อไม่ท้องแก่เต็มที ชะตะโกะ ก็ควบคุมบงการให้ไมขึ้นไปบนดาดฟ้าอาคารและไต่ลงมาในช่องระบายอากาศ เพื่อไม่ให้ใครเห็น ตอนที่เธอคลอด โดยระหว่างที่อยู่ในท้อง ชะตะโกะสามารถร้องเพลงและพูดกับไมได้ด้วย และเมื่อ คลอดออกมาเป็นทารก ชะตะโกะก็มีร่างกายแข็งแรงกว่าทารกโดยทั่วไป เห็นได้จากการที่เธอ สามารถกัดสายสะดือและปีนออกมาจากช่องระบายอากาศได้ด้วยตัวเอง

แม้การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* จะบอกเล่าถึงตัวละครต่างๆ เหมือนในเรื่องสั้น *โงศพ กลางฟ้า* ไม่ว่าจะเป็นไมตัวละครเอก หรืออาชาคาวว่าตัวละครประกอบ แต่สำหรับตัวร้าย การ์ตูน กลับไม่ได้บอกชื่อหรือแสดงให้เห็นรูปลักษณ์เหมือนในเรื่องสั้นเลย

การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ไม่ได้บอกเล่าว่าตัวละครที่เป็นตัวร้ายเป็นใครหรือชื่อว่าอะไร แต่ก็สามารถคาดเดาได้ว่าเป็น ยามะมูระ ชะตะโกะ เหมือนในเรื่องสั้น เนื่องจากดัดแปลงมาจาก เรื่องสั้นโดยตรง อีกทั้งยังมีความเชื่อมโยงกับชะตะโกะในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เหมือนกัน ด้วย อย่างไรก็ตาม การ์ตูนได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของชะตะโกะไปพอสมควร โดยในเรื่องสั้น ชะตะโกะเป็นทารกที่ออกมาจากครรภ์ของไม แต่ในการ์ตูน ชะตะโกะไม่มีรูปลักษณ์ทางกายภาพที่ ชัดเจน เป็นเหมือนอะไรบางอย่างที่เข้ามาครอบครองร่างของไม ถึงกระนั้น การ์ตูนก็แสดงให้เห็น รูปลักษณ์ของชะตะโกะในช่วงหนึ่งด้วย โดยตอนที่ไมตกอยู่ในห้วงความรู้สึกนึกคิด ชะตะโกะได้ ปรากฏกายออกมาเหมือนเป็นภาพหลอน โดยอยู่ในรูปลักษณ์ของผู้หญิงผมยาวดูน่ากลัว



ภาพที่ 6.7 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้ายที่ไม่เห็นเป็นภาพหลอน ในการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า*

การ์ตูนยังคงให้ชะตะโกะเป็นผู้ใช้พลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งมีความต้องการที่จะกลับมาเกิดใหม่อีกครั้งเหมือนในเรื่องสั้น อย่างไรก็ตาม การ์ตูนได้ตัดทอนเนื้อหาที่ว่า ผู้หญิงที่ดูวิดีโอในช่วงพักตกจะตั้งครรรค์และคลอดชะตะโกะออกมา โดยบอกเล่าแค่เพียงว่า ตัวตนของผู้ที่ดูวิดีโอจะถูกกำจัดและจะมีตัวตนของชะตะโกะเข้ามาแทนที่ คล้ายกับถูกชะตะโกะครอบงำจนกระทั่งเสียชีวิตในที่สุด นอกจากนี้ ยังทำให้เหยื่อรู้สึกเหมือนมีอะไรบางอย่างกำลังจะกำเนิดขึ้นมาบนโลก แต่ไม่ระบุว่าเป็นอะไร ต่างจากเรื่องสั้นที่บอกเล่าไว้อย่างชัดเจนว่า ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะให้กำเนิดชะตะโกะออกมา

ตารางที่ 6.1 : เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในเรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* กับการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า*

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะ	ตัวบท	
		เรื่องสั้น	การ์ตูนสั้น
ทาคาโนะ ไม ตัวละครเอก	หญิง	√	√
	เป็นลูกศิษย์ของ ทาคายามะ	√	√
	เคยมีความสัมพันธ์กับแฟนหนุ่ม	√	
	ถูกชะตะโกะครอบงำ	√	√
	ตั้งครรรค์ชะตะโกะ	√	
ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย	ทารก	√	
	ภาพหลอน		√
	พยายามครอบงำไม	√	√
	คลอดออกมาจากครรรค์ไม	√	

หมายเหตุ ในเรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* กับการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ไม่มีตัวละครรอง จึงไม่มีการเปรียบเทียบ

จากตาราง จะเห็นได้ว่าการ์ตูนสั้น *โดงศพบนท้องฟ้า* มีการดัดแปลงตัวละครเอกโดยการตัดทอนเนื้อหาบางอย่างออก ขณะที่ตัวร้ายมีทั้งการปรับเปลี่ยนและตัดทอน อย่างการปรับเปลี่ยนรูปร่างลักษณะของตัวร้ายจากทารกเป็นภาพหลอน ตัดทอนเหตุการณ์ที่ชะตะโกะคลอดออกมาจากครรภ์ของไม

4. แก่นเรื่อง

เรื่องสั้น *โดงศพกลางฟ้า* มีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ ทว่าเมื่อดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *โดงศพบนท้องฟ้า* การ์ตูนกลับมีการปรับเปลี่ยนแก่นเรื่อง โดยให้สะท้อนถึงธรรมชาติของชีวิตแทน

4.1 สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์ : มนุษย์ทุกคนย่อมต้องการที่จะมีชีวิตอยู่

เรื่องสั้น *โดงศพกลางฟ้า* มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ โดยชี้ให้เห็นว่า “มนุษย์ทุกคนย่อมต้องการที่จะมีชีวิตอยู่” สะท้อนผ่านการเอาชีวิตรอดของไม และการดิ้นรนที่จะกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้งของชะตะโกะ โดยหลังจากที่ไม่ตื่นขึ้นมาในช่องระบายอากาศ เธอมองสำรวจสิ่งรอบข้าง พร้อมกับทบทวนเหตุการณ์ที่ผ่านมา เพื่อปะติดปะต่อเรื่องราวและหาหนทางที่จะออกไปจากสถานที่แห่งนี้ และแม้ว่าไมจะไม่สามารถปีนออกไปได้ แต่เธอก็พยายามขอความช่วยเหลือ โดยการร้องตะโกนและโยนหินลงไปด้วยเพื่อให้คนสังเกตเห็น นอกจากนี้ในตอนที่ยังติดอยู่ในช่องระบายอากาศพร้อมดึงเชือกที่ห้อยลงมาขึ้นไปด้วย ไมก็วิ่งวนร้องขอสุดชีวิต เพื่อให้ทารกที่เชือกนั้นไว้ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในช่วยชีวิตตนเอง

ส่วนชะตะโกะก็ต้องการที่จะมีชีวิตอยู่เช่นกัน สังเกตได้จากการที่ชะตะโกะเข้ามาปฏิสนธิในครรภ์ของไม เพื่อกลับมาเกิดใหม่อีกครั้ง ซึ่งการดิ้นรนที่จะมีชีวิตของชะตะโกะ เห็นได้อย่างชัดเจนในตอนที่ยังติดอยู่ในครรภ์ของไม โดยหลังจากคลอดออกมา ชะตะโกะพยายามกัดสายสะดือจนขาด ทั้งๆที่ยังไม่มีฟัน และเพิ่มพลังงานให้กับร่างกายโดยการกัดกินรกจนหมด จากนั้นชะตะโกะก็ปีนออกไปจากช่องระบายอากาศด้วยตัวเอง เพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่

4.2 สะท้อนธรรมชาติของชีวิต : เกิดและตายเป็นของคู่กัน

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ไม่ได้แสดงให้เห็นการดิ้นรนที่จะมีชีวิตอยู่ของไม และชะตะโกะเลย ทำให้แก่นเรื่องของการ์ตูนไม่เหมือนกับเรื่องสั้น โดยการ์ตูนเปลี่ยนมานำเสนอ มุมมองที่กว้างกว่าธรรมชาติของมนุษย์ นั่นคือมุมมองที่เกี่ยวกับธรรมชาติของชีวิต ซึ่งชี้ให้เห็นว่า “เกิดและตายเป็นของคู่กัน” สะท้อนผ่านการกำเนิดของชะตะโกะและความตายของไม โดยหลังจากไมดูวิดีโอคำสาป ตัวตนของชะตะโกะก็เข้ามาครอบงำไมเพื่อถือกำเนิดขึ้นอีกครั้ง ซึ่งทำให้ สติสัมปชัญญะและตัวตนของไมค่อยๆ เลือนรางหายไป ขณะที่ตัวตนของชะตะโกะเริ่มเด่นชัดขึ้นเรื่อยๆ กระทั่งเข้ามาแทนที่ตัวตนของไมในที่สุด จะเห็นได้ว่า การเกิดของชะตะโกะมาพร้อมกับ ความตายของไม นั่นหมายความว่า เมื่อชีวิตหนึ่งถือกำเนิดขึ้น อีกชีวิตหนึ่งก็ต้องสูญสลายไป

5. ฉาก

5.1 เวลา

การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* มีการปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันและระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง เป็นช่วงเวลาที่ไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการ์ตูนนำเสนอภาพในลักษณะที่เป็นนามธรรม สะท้อนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ซึ่งยากที่จะระบุวันเวลาที่แน่ชัดได้

ช่วงเวลาในปัจจุบัน : เปลี่ยนเป็นช่วงเวลาที่ไม่สามารถระบุได้

ช่วงเวลาในปัจจุบันในเรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* คือ ช่วงที่ไม่ติดอยู่ในช่องระบายอากาศ ซึ่งเรื่องสั้นได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเป็นเดือนพฤศจิกายน ปี 1990

แม้เรื่องสั้นจะระบุช่วงเวลาไว้อย่างชัดเจนว่าอยู่ในปีใด แต่การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ซึ่งดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น กลับไม่มีการระบุช่วงเวลาไว้ และด้วยเหตุที่การ์ตูนมีการเล่าเรื่องในลักษณะที่อยู่ในห้วงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร นำเสนอสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม จึงยากที่จะบอกได้ว่าอยู่ในช่วงเวลาใด

ช่วงเวลาในอดีต : ตัดทอนช่วงเวลาในอดีตออก

ช่วงเวลาในอดีตของเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* คือ ช่วงที่ไม่คบหากับแฟนหนุ่มและช่วงที่ไม่ดูวิดีโอคำสาป โดยตอนที่ไมคบหากับแฟนหนุ่มนั้น เธอกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี จึงน่าจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนช่วงเวลาในปัจจุบันไม่กี่ปี ส่วนตอนที่ไมดูวิดีโอคำสาป เรื่องสั้นระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเกิดขึ้นก่อนช่วงเวลาปัจจุบันประมาณ 4 - 5 วัน

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ได้ตัดทอนเรื่องราวตอนที่ไมคบหากับแฟนหนุ่มออก ทำให้ช่วงเวลาดังกล่าวถูกตัดทอนไปด้วย ถึงกระนั้นการ์ตูนก็ยังคงเรื่องราวตอนที่ไมดูวิดีโอคำสาปไว้ แม้จะไม่ได้บอกว่าอยู่ในช่วงเวลาใด แต่ก็สามารถคาดเดาได้ว่าน่าจะเป็นขึ้นไม่กี่วันก่อนช่วงเวลาปัจจุบัน เหมือนในเรื่องสั้น

ระยะเวลา : เปลี่ยนเป็นระยะเวลาที่ไม่สามารถระบุได้

เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ไม่ได้ระบุไว้ว่าใช้เวลาในการดำเนินเรื่องเท่าไร จึงต้องสังเกตจากบริบทแวดล้อม โดยในตอนเปิดเรื่องมีการบรรยายไว้ว่า “น่าจะเป็นเวลาเช้าตรู่” ส่วนตอนจบเรื่องได้บรรยายไว้ว่า “ความมืดมิดยามราตรี” ดังนั้นเรื่องสั้นเรื่องนี้จึงน่าจะใช้เวลาในการดำเนินเรื่องประมาณ 1 วัน

ดังที่กล่าวไปในข้างต้น การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* บอกเล่าเรื่องราวในลักษณะที่เป็นห้องความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ซึ่งเป็นนามธรรม อีกทั้งยังเล่าแบบตัดสลับเหตุการณ์อย่างไม่ปะติดปะต่อ ดังนั้นจึงยากที่จะบอกได้ว่าการ์ตูนใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องเท่าไร

5.2 สถานที่

เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ยังคงใช้ฉากที่เป็นสถานที่แคบ มีพื้นที่จำกัด เหมือนในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* แต่แตกต่างกันตรงที่ นวนิยายจะใช้ฉากบ่อน้ำในการขับเคลื่อนความอึดอัดคับแคบ ส่วนเรื่องสั้นจะใช้ช่องระบายอากาศที่อยู่บนดาวฟ้าอาคาร ซึ่งให้ความรู้สึกเช่นเดียวกัน แต่เมื่อตัดแปลงเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* เป็นการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* การ์ตูนกลับตัดทอนฉากช่องระบายอากาศออกแล้วดำเนินเรื่องในฉากที่เป็นนามธรรมแทน

ฉากสถานที่แคบ : ช่องระบายอากาศ

เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ดำเนินเรื่องราวส่วนใหญ่ในช่องระบายอากาศ ซึ่งเป็นสถานที่ที่ไม่นอนรอความตายอยู่ในนั้น โดยช่องระบายอากาศอยู่บนดาดฟ้าของอาคารหลังหนึ่งซึ่งตั้งอยู่ใกล้กับอ่าวโตเกียว ช่างดังกล่าวมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแคบๆ คนนอนได้พอดีตัว และน่าจะลึกหลายเมตร สังเกตได้จากการที่ไม่สามารถปีนออกมาได้ ซึ่งเรื่องสั้นได้บรรยายถึงลักษณะของช่องระบายอากาศผ่านมุมมองของไม่ว่า

“เธอเข็ดค้างขึ้นสูง เห็นท่อเหล็กขึ้นสนิมสองท่อทอดข้ามศีรษะ ผงังเปียดตัวจากทั้งสองข้าง ไม่มีแม้แต่พื้นที่ให้ขยับเขยื้อนไหล่หรือแขน เหล็กเส้นหลายเส้นยื่นออกจากรอยแตกของคอนกรีตเป็นเสมือนขวากหนาม ปลายแหลมของมันคงสร้างความเจ็บปวดไม่น้อยยามสัมผัส ทำให้รู้สึกว้าพื้นที่คับแคบอยู่แล้วยิ่งคับแคบไปอีก เธอได้แต่หงายหน้าเอนร่างนอนราบ ยึดแขนขาตรงราวกับท่อนไม้ท่อนหนึ่ง” (เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ชเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 14)

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* บอกเล่าเรื่องราวเพิ่มเติมจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งเรื่องราวที่เพิ่มเข้ามาก็เกิดขึ้นในช่องระบายอากาศที่ไม่เสียชีวิต ดังนั้นฉากช่องระบายอากาศในเรื่องสั้นกับนวนิยายจึงเป็นฉากเดียวกัน เพราะฉะนั้นการวิเคราะห์ในส่วนนี้จึงเหมือนกับที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 5 กล่าวคือ ฉากช่องระบายอากาศในเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* สามารถเชื่อมโยงได้ถึงฉากบ่อน้ำในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เนื่องจากมีลักษณะที่อึดอัดคับแคบและมีทางออกเดียวคือต้องปีนขึ้นไปด้านบนเหมือนกัน ซึ่งการเชื่อมโยงดังกล่าวก็เป็นลูกเล่นหรือกิมมิก (Gimmick) ที่ทำให้เรื่องราวน่าสนใจยิ่งขึ้น

ฉากนามธรรม : แทนห้วงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

แม้การใช้ฉากช่องระบายอากาศจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจมากขึ้น แต่เมื่อมีการนำเรื่องสั้นมาดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* การ์ตูนกลับตัดทอนฉากดังกล่าวออกไป และเปลี่ยนมาใช้ฉากที่เป็นนามธรรมแทน อาจเป็นเพราะการใช้ฉากเดียวกันแทบทั้งเรื่องน่าจะสร้างความเบื่อหน่ายให้กับผู้อ่านมากกว่าที่จะสร้างความน่าสนใจ

การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ใช้ฉากที่เป็นนามธรรมในการดำเนินเรื่อง โดยฉากดังกล่าวสะท้อนถึงห้วงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ที่เต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวาย รวมถึง

ความรู้สึกสยของขวัญน่ากลัว ซึ่งฉาคนามธรรมต่างๆ ในการ์ตูนน่าจะถ่ายทอดมาจากภาวะทางอารมณ์ที่บอกเล่าไว้ในเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ตัวอย่างเช่นความรู้สึกสูญเสียความเป็นตัวตนของไม ซึ่งเรื่องสั้นได้บรรยายไว้ว่า

“หลังจากดูวิดีโอเทปนั้น เขามักหมดสติไปเฉยๆ บ่อยครั้งโดยไม่สามารถรำลึกและเรียบเรียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหนึ่งสัปดาห์ได้ครบถ้วน พอรู้สึกตัวเวลาจะล่วงเลยไปแล้วหลายชั่วโมง เธอไม่รู้ตัวเองอยู่ที่ไหน สภาพประหนึ่งถูกวิญญาณเข้าสิง” (เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 32)

“สติสัมปชัญญะของเธอโยยบินไปแห่งหนอื่น มีเพียงสองหรือสามชั่วโมงเท่านั้นที่เธอสามารถครองสติเป็นตัวของตัวเอง หลายครั้งจิตใจเธอถูกจู่โจมด้วยความตื่นตระหนก ความหวาดหวั่น หรือไม่ก็ความสะพรึงกลัวไร้แห่งต้นตอ” (เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 34-35)

ในห้วงอารมณ์เดียวกันนี้ การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพนามธรรม โดยเป็นภาพของไมหลุดตัวลงท่ามกลางหมอกควันที่มีดมัว ซึ่งสามารถสะท้อนถึงความรู้สึกสูญเสียทั้งร่างกายและจิตใจได้เช่นกัน



ภาพที่ 6.8 : ฉากที่เป็นนามธรรมซึ่งสื่อถึงการสูญเสียตัวตน ในการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า*

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนได้นำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในเรื่องสั้นมาแปลงเป็นภาพ โดยใช้เป็นฉากในการดำเนินเรื่องแทนฉากของระบายนอากาศที่ปรากฏในเรื่องสั้น ซึ่งส่งผลให้ภาพและเรื่องราวที่เกิดขึ้นในการ์ตูนดูแปลกตาและมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

6. สัญลักษณ์

เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* ใช้เชือกเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย แต่เมื่อนำมาดัดแปลงเป็นการตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* การ์ตูนกลับตัดทอนออก แล้วมาใช้โลงศพเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแทน

6.1 “เชือก” สื่อถึงสายใยชีวิตที่เชื่อมโยงตัวบุคคลกับโลกภายนอก

เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* ใช้ “เชือก” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงสายใยชีวิตที่เชื่อมโยงตัวบุคคลกับโลกภายนอก เหมือนสายสะดือที่เชื่อมโยงทารกกับครรภ์มารดา โดยหลังจากที่ชะตะโกะที่ครอบงำไม่ เธอก็บังคับบงการให้ไม่ได้ เชือกลงมายังช่องระบายอากาศเพื่อเตรียมคลอด ซึ่งเรื่องสั้นได้นำเสนอโดยการเปรียบเทียบ “เชือก” ที่เชื่อมโยงไม่ที่อยู่ในช่องระบายอากาศกับโลกภายนอก เป็นเหมือนสายสะดือที่เชื่อมโยงทารกที่อยู่ในครรภ์กับโลกภายนอก เห็นได้จากคำบรรยายในตอนที่ทารกคลอดออกมาว่า

“แม้จะคลอดออกมาแล้ว แต่ทารกยังไม่แยกจากร่างของแม่ ยังเชื่อมโยงกันอยู่ด้วยสายสะดือ เหมือนกับเชือกที่ห้อยลงมาในรอยแตกนี้” (เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 38)

หรือตอนที่ทารกปีนขึ้นไปบนช่องระบายอากาศแล้วดึงเชือกตามขึ้นไป ก็มีการบอกเล่าว่า

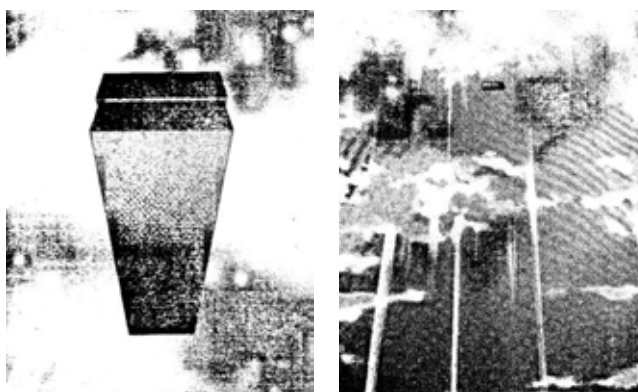
“ทารกกลับดึงเชือกขึ้นไปข้างบน เช่นเดียวกับการกัดสายสะดือจนขาด ถ้าปล่อยให้เชื่อมต่อกันไว้ คงจะมีชีวิตเป็นอิสระไม่ได้กระมัง แต่สำหรับเชือก ไม่อยากให้ปล่อยไว้เช่นนั้น เพราะอะไรก็ต้องยึดวิถีทางเดียวที่เธอจะเชื่อมต่อกับโลกภายนอกไปเล่า” (เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 40)

นอกจากนี้ ยังสามารถวิเคราะห์ตีความได้ว่า ไม่ซึ่งนอนอยู่ในช่องระบายอากาศที่มีเชือกห้อยลงมา เปรียบเสมือนทารกที่อยู่ในครรภ์ซึ่งมีสายสะดือเชื่อมต่อ ถ้าไม่มีเชือก ก็เหมือนทารกที่ไม่มีสายสะดือ เมื่อทารกดึงเชือกขึ้นไปแล้วดึงเชือกลงมา ก็เปรียบได้กับสายสะดือที่ถูกตัดขาด ไม่จึงได้แต่นอนรอความตายอยู่ช่องระบายอากาศ เสมือนทารกที่นอนรอความตายอยู่ในครรภ์ เพราะไม่มีสายสะดือหล่อเลี้ยงชีวิต

6.2 “โลงศพ” สื่อถึงความตาย

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ตัดทอนเหตุการณ์ในช่วงระบายนภาอากาศออกไป ดังนั้นสัญลักษณ์เกี่ยวกับ “เชือก” หรือการเปรียบช่วงระบายนภาอากาศกับกรรมจึงถูกตัดทอนออกไปเช่นกัน อย่างไรก็ตาม การ์ตูนก็ได้ใส่สัญลักษณ์อื่นเข้ามาแทน

การ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า* ใช้ “โลงศพ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความตาย โดยนำเสนอภาพของ “โลงศพ” ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความเป็นความตายของไม กล่าวคือ หลังจากที่ไมคู วิดีโอคำสาป เธอก็เห็นโลงศพลอยอยู่บนท้องฟ้า จากนั้นไมก็รู้สึกตัวตนของเธอกำลังถูกกำจัด และมีตัวตนของบางสิ่งบางอย่างเข้ามาแทนที่ เมื่อสติสัมปชัญญะของไมเริ่มเลือนรางหายไป เธอก็เห็นแต่โลงศพลอยอยู่บนท้องฟ้า และคิดว่ามันคงเป็นภาพสุดท้ายของชีวิต จะเห็นได้ว่า “โลงศพ” สามารถเชื่อมโยงได้ถึงตัวตนของไมที่กำลังสูญสลายลงไป ดังนั้น “โลงศพ” ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความตาย



ภาพที่ 6.9 : สัญลักษณ์ “โลงศพ” ที่ลอยอยู่บนท้องฟ้า สื่อถึงความตาย ในการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า*

7. มุมมองการเล่าเรื่อง : มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ

เรื่องสั้น *โลงศพกลางฟ้า* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก และด้วยเหตุที่ตัวละครเอกอยู่ในฐานะของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของตัวร้าย ดังนั้นเรื่องสั้นเรื่องนี้จะบอกเล่าผ่านมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นส่วนใหญ่ เห็นได้จากการที่เรื่องสั้นติดตามมุมมองของไม ผู้ที่พยายามดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอดออกมาจากช่วงระบายนภาอากาศ โดยเรื่องสั้นแสดงให้เห็นมุมมองของผู้ตกเป็นเหยื่อ ผ่านคำบรรยายที่แสดงให้เห็นถึงการดิ้นรนต่อสู้ของตัวละคร เช่นตอนที่ไมตะโกนร้องขอให้คนช่วย ซึ่งมีการบรรยายไว้ว่า

“ไม่อดทนต่อความเจ็บปวด เหนือเย็นๆ ไหลเย้ยอ้ย อย่าว่าแต่จะหนีออกจากที่นี่ด้วยตัวเองเลย แค่ยกลำตัวช่วงบนขึ้นในกันร่อนนี้ยังไม่เป็นท่าด้วยซ้ำ... ‘ช่วยด้วย ช่วยด้วย’ เธอลองส่งเสียงร้องดู เสียงนั้นกลับถูกกลืนหายไปกับท้องฟ้าเบื้องบน” (เรื่องสั้น *โศกศพบนทอองฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ทเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 21)

การ์ตูนสั้น *โศกศพบนทอองฟ้า* ยังคงใช้มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเช่นเดียวกับเรื่องสั้น *โศกศพบนทอองฟ้า* โดยบอกเล่าผ่านมุมมองของไม่เหมือนกัน เพียงแต่เป็นมุมมองที่ยอมรับชะตากรรมมากกว่าการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเอาชีวิตรอด เห็นได้จากการที่ไม่ในการ์ตูนยอมจำนนต่อการครอบงำของชะตาชะโงะได้โดยง่าย ไม่แสดงถึงการเอาชีวิตรอดแต่อย่างใด

6.2 สัมพันธบทในต้วบทที่มีเรื่องสั้น หัวใจชะตาชะโงะ เป็นต้นฉบับ

เรื่องสั้น *หัวใจชะตาชะโงะ* เป็นหนึ่งในเรื่องสั้นที่อยู่ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ทเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวที่ขยายออกมาจาก นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยเป็นเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชะตาชะโงะกับโทยามะ ในช่วงที่ทำงานอยู่ในคณะละคร ต้วบทที่มีเรื่องสั้น *หัวใจชะตาชะโงะ* เป็นต้นฉบับ ประกอบด้วย

ภาพยนตร์ 1 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ *Ring 0 (Ring 0: Birthday)*

หนังสือการ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่

- การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* (หนึ่งในการ์ตูนสั้นที่รวมอยู่ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday*)
- หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*
- การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* (การ์ตูนสั้นที่อยู่ในหนังสือแนะนำภาพยนตร์)

เรื่องย่อของเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ

โทยามะ นึกถึงเหตุการณ์ในอดีตเมื่อ โยชิโนะ มาสอบถามเขาถึงเรื่องราวเกี่ยวกับ ยามะมูระ ชะตะโกะ โทยามะรู้จักกับชะตะโกะเมื่อตอนที่ทำงานอยู่ในคณะละครฮิโซ ทั้งสองคน เป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่เข้าคณะละครพร้อมกัน เขาทำหน้าที่ควบคุมเสียงบนเวที ส่วนเธอเป็นนักแสดง

โทยามะเล่าถึงความหลังให้กับโยชิโนะฟังว่า เขารู้สึกรักใคร่ชอบพอชะตะโกะ และได้ พัฒนาคาความสัมพันธ์ขึ้นมาเรื่อยๆ โดยที่ไม่มีใครรู้ แต่แล้ววันหนึ่ง โทยามะเห็นชะตะโกะกำลัง ยั่วยวน ชิเงะโมริ ผู้กำกับละครอยู่ โทยามะรู้สึกสับสน คิดได้แต่เพียงว่าเธอกำลังหลอกใช้ผู้กำกับ เพื่อปูทางสู่ความก้าวหน้าในการแสดง อย่างไรก็ตาม ชะตะโกะก็คลายความคลุมเครือดังกล่าว โดยการเล่าโลมโทยามะ แล้วสำเร็จความใคร่ให้เขา

หลังจากการแสดงรอบสุดท้าย โอคุโบะ เจอเทปม้วนหนึ่งซึ่งมีเสียงกระเส่าของชะตะโกะ บ่นที่กอดอยู่ และเสียงนั้นก็เอ่ยถึงโทยามะด้วย ด้วยความหึงหวง เขาจึงเล่นเทปนั้นผ่านอินเตอร์คอม ให้ทุกคนได้ฟัง เมื่อชิเงะโมริได้ยิน เขาก็รู้สึกทั้งรักทั้งเกลียด และได้บุกไปที่ห้องของชะตะโกะในคืน นั้น แต่พอวันรุ่งขึ้นเขาก็เสียชีวิตด้วยโรคหัวใจล้มเหลวฉับพลัน ส่วนชะตะโกะก็หายสาบสูญไป หลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว

โทยามะคิดหวนกลับไปว่า แม้ตอนนั้นเขาจะได้ยินเสียงชะตะโกะ แต่ก็ไปไม่ได้เลยที่ เทปจะมีเสียงของชะตะโกะบันทึกอยู่ เนื่องจากเขาได้ปิดไมโครโฟนไว้แล้ว อย่างไรก็ตาม คนที่ได้ยินเสียงชะตะโกะในเทป ล้วนเสียชีวิตด้วยสาเหตุที่เกี่ยวกับหัวใจเหมือนกัน

โทยามะแยกกับโยชิโนะหลังพูดคุยกันเสร็จ ระหว่างที่เดินไปตามทาง เขาก็รู้สึกถึงความ ผิดปกติในร่างกาย โทยามะทลุดตัวลงกับพื้น แต่กลับมีผู้หญิงคนหนึ่งมาประคองร่างเขาไว้ เมื่อรู้ว่า ผู้หญิงคนนั้นคือชะตะโกะ โทยามะก็เสียชีวิตลงอย่างมีความสุข

วิเคราะห์การเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่อง

ตัวบทที่มีเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ เป็นต้นฉบับ มีการดัดแปลงโครงเรื่องที่สามสามารถแบ่งได้ เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. ตัวบทที่ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ได้แก่ การตีสนั่น Lemon Heart 2. ตัวบทที่มีการแต่งเติมโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากเรื่องสั้น

หัวใจชะตะโกะ เพียงบางส่วน ภาพยนตร์ *Ringu 0* หนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

1.1 โครงเรื่องที่ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามเรื่องสั้น

ตัวบทที่ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* คือตัวบทที่มีโครงเรื่องหลักคล้ายคลึงกับเรื่องสั้นต้นฉบับ โดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาไม่มากนัก ซึ่งตัวบทที่มีการดัดแปลงในลักษณะดังกล่าว ได้แก่ การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง : เปิดเรื่องด้วยฝันร้ายของโทยามะ

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เปิดเรื่องด้วยตัวละครเอกคือ โทยามะ กำลังฝันว่าขณะที่เขาทำหน้าที่ควบคุมเสียงบนละครเวที ก็มีเสียงโหยหวนน่าขนลุกแทรกเข้ามา ส่งผลให้การแสดงล่มจนถูกผู้คนก่นด่า และทำให้นาคตของนักแสดงหญิงคนหนึ่งต้องล่มสลาย จากนั้นโทยามะก็ตื่นขึ้นและระลึกได้ว่าเขาเคยฝันแบบนี้เมื่อ 24 ปีก่อน แต่ที่กลับมาฝันอีกครั้งน่าจะเป็นเพราะเมื่อเดือนก่อน โยชิโนะ เคนโซ มาสอบถามเขาถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ ยามะมูระ ชะตะโกะ โทยามะจึงนัดโยชิโนะมาพูดคุยอีกครั้งเพื่อคลายความข้องใจ

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ซึ่งดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เปิดเรื่องต่างจากเดิมเล็กน้อย โดยเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่โทยามะเดินเข้าไปในโรงแรม ก่อนที่เขาจะนอนฝัน นอกจากนี้ยังได้ตัดทอนตอนที่มีผู้คนก่นด่าในความฝันออก ส่วนโครงเรื่องโดยรวมยังคงเหมือนในเรื่องสั้นทุกประการ กล่าวคือ โทยามะคิดว่าโยชิโนะน่าจะเป็นต้นเหตุที่ทำให้เขากลับมาฝันอีกครั้ง โทยามะจึงนัดเจอโยชิโนะเพื่อพูดคุยให้หายข้องใจ



ภาพที่ 6.10 : โทยามะเดินเข้าไปในโรงแรมก่อนที่จะนอนฝันร้าย ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

การพัฒนาเหตุการณ์ : เล่าย้อนไปในอดีตตอนที่ชะตะโกะยังมีชีวิต

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าเรื่องราวในอดีตผ่านความทรงจำของโทยามะ โดยตอนที่ โยชิโนะเจอกับโทยามะ โยชิโนะนำบทละครเรื่อง “เด็กสาวในชุดดำ” มาให้ดู พอโทยามะเปิดอ่าน เขาก็นึกถึงชะตะโกะ รวมถึงเรื่องราวในอดีตตอนที่ทำงานเป็นผู้ควบคุมเสียงอยู่ในคณะละคร ฮิโตะ

เรื่องสั้นเล่าย้อนไปยังเหตุการณ์ในอดีต ช่วงที่ชะตะโกะซ้อมละครเรื่อง “เด็กสาวในชุดดำ” โดยก่อนการซ้อม ชะตะโกะมาหาโทยามะที่ห้องควบคุมเสียงและบอกว่า โอคุโบะ ได้ยินเสียง ผู้หญิงคลอลูกออกมาจากเวทีเล่น แต่โทยามะคิดว่าไม่มี แล้วเธอก็ถามถึงหิ้งบูชาภายในห้อง ซึ่งเขาก็ไม่รู้ว่าจะอยู่ตรงไหน ชะตะโกะจึงชี้ให้ดูที่ช่องเก็บของใต้โต๊ะ ภายในมีหิ้งบูชาซึ่งมีสายสะดือ วางอยู่ด้านหน้าเหมือนเป็นเครื่องเซ่น ทำให้โทยามะรู้สึกแปลกใจว่าชะตะโกะรู้ได้อย่างไร เขาก็ไป สอบถามความจริงจากโอคุโบะ แต่โอคุโบะบอกว่าเป็นแค่การอำเล่น และอำว่าเป็นเสียงกระเส้า ของผู้หญิงตอนมีเพศสัมพันธ์ต่างหาก นอกจากนี้ เขาก็ไม่เคยพูดถึงหิ้งบูชาในห้องควบคุมเสียง ด้วย

ระหว่างที่โทยามะเดินกลับมายังห้องควบคุมเสียง เขาเห็นชะตะโกะและชิเงะโมริผู้กำกับ ละครกำลังพูดคุยกันอย่างใกล้ชิดสนิทสนม โทยามะรู้สึกหึงหวงและพาให้นึกถึงตอนที่เขากับ ชะตะโกะกอดจูบและบอกรักกันในห้องซ้อมละคร แม้พวกเขาจะเคยบอกรักกัน แต่ชะตะโกะก็ยัง เข้าไปช่วยวนและไล่โลมชิเงะโมริอย่างออกหน้าออกตา หน้าซำยังดูปล้ำอวัยวะเพศของเขาด้วย ทำให้โทยามะเกิดความคลั่งแค้นใจ คิดได้แต่เพียงว่าเธอกำลังหลอกใช้ชิเงะโมริเพื่อความก้าวหน้าในการแสดง

หลังจากการซ่อมละคร ไทยามะนำเทปที่บันทึกเสียงของโอคุโบะไว้มาลบเพื่อเก็บไว้ใช้ใหม่ ขณะเดียวกันชะตะโกะก็มาหาไทยามะที่ห้องควบคุมเสียงอีกครั้ง ไทยามะไม่พอใจท่าทีของเธอที่มีต่อชิเงะโมริ จึงเจียบบริมไม้พูดไม่จา แต่แล้วชะตะโกะก็ไปล็อกห้องแล้วปิดไฟ มีเพียงแสงจากเครื่องเล่นเทปที่ทำงานอยู่ จากนั้นชะตะโกะก็เข้าไปเล่าโลมไทยามะ และสำเร็จความใคร่ให้เขา ระหว่างนั้นเอง ไทยามะได้ยินเสียงแว่วเข้ามาในหัวว่า “คุณไทยามะ ฉันรักคุณ” แล้วก็มีเสียงของทารกดังกลบ

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่เหมือนในเรื่องสั้น แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนและตัดทอนเนื้อหาเล็กน้อย โดยมีการปรับเปลี่ยนลำดับเหตุการณ์ในตอน ที่ไทยามะนึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างเขากับชะตะโกะในอดีต ในเรื่องสั้น ไทยามะนึกถึงตอนที่เห็นชะตะโกะอยู่ กับชิเงะโมริสองต่อสอง ส่วนในการ์ตูน ไทยามะนึกถึงตอนที่เห็นชะตะโกะกำลังซ้อมการแสดง ส่วนเนื้อหาที่มีการตัดทอน คือเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศ ได้แก่ เรื่องที่โอคุโบะอ้างว่าได้ยินเสียงกระเส้าของ ผู้หญิงตอนมีเพศสัมพันธ์ เรื่องที่ชะตะโกะเข้าไปลูบคลำอวัยวะเพศของชิเงะโมริ และเรื่องที่ ชะตะโกะสำเร็จความใคร่ให้ไทยามะ โดยเปลี่ยนเป็นแค่การกอดจูบก้นธรรมดาเท่านั้น



ภาพที่ 6.11 : ชะตะโกะเข้าไปกอดจูบไทยามะเพื่อคลายความหึงหวง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

สาเหตุที่การ์ตูนตัดทอนเนื้อหาเกี่ยวกับเพศออก อาจเป็นเพราะกลุ่มเป้าหมายของการ์ตูน เป็นเยาวชน โดยมีวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่ จึงต้องมีการลดทอนเนื้อหาความรุนแรงทางด้านเพศลง โดยปรับเปลี่ยนจากความรักผสมความใคร่แบบผู้ใหญ่ เป็นรักสดใสแบบวัยรุ่นที่มีเพียงแค่การกอดจูบก้นธรรมดาเท่านั้น

ภาวะวิกฤต : เฉลยความลับที่โทยามะไม่เคยล่วงรู้มาก่อน

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ให้การเฉลยความลับเป็นจุดวิกฤตของเรื่อง โดยหลังจากที่โทยามะเล่าเรื่องราวในอดีตจบ โยชิโนะก็บอกว่า เขาารู้เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างโทยามะกับชะตะโกะมาจาก คิตะจิม่า โทยามะแปลกใจเพราะเขาไม่เคยบอกใครว่ากำลังคบหากับชะตะโกะความจริงแล้วคิตะจิม่าได้ยินมาจากคำบอกเล่าของโอบุโระอีกที โดยเขาเล่าว่า ขณะที่โทยามะออกไปกินข้าวกับเพื่อน โอบุโระเข้ามาที่ห้องควบคุมเสียงเพื่อหาเทปที่บันทึกเสียงของตัวเองไว้ แต่กลับพบว่าเทปดังกล่าวถูกอัดทับด้วยเสียงกระเส้าของชะตะโกะ และเสียงนั้นก็เอ่ยถึงโทยามะด้วยเหตุที่โอบุโระชอบพอชะตะโกะเหมือนกัน เขาจึงบันทึกลงโดยการเล่นเทปนั้นผ่านอินเตอร์คอมให้ทุกคนได้ฟัง เมื่อชิเงะโมริได้ยิน เขาก็ไปร้องรำครวญต่อหน้าชะตะโกะ และในคืนนั้น ชิเงะโมริได้ไปหาชะตะโกะที่ห้องด้วยความมั่นใจ จากนั้นเขาเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจล้มเหลวฉับพลันในวันรุ่งขึ้น ส่วนชะตะโกะก็มีอาการซึมเศร้าและหายสาบสูญไป นอกจากนี้ โยชิโนะยังบอกว่า คนได้ยินเสียงของชะตะโกะที่บันทึกไว้ในเทปล้วนเสียชีวิตไปหมดแล้ว ด้วยสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับหัวใจเหมือนกัน

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงบอกเล่าเรื่องราวในช่วงวิกฤตเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เทปทุกประการ มีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเพียงเล็กน้อยเท่านั้น โดยในเรื่องสั้น โยชิโนะได้ยินความลับมาจากคิตะจิม่า ซึ่งคิตะจิม่าก็ได้ยินมาจากโอบุโระอีกที ส่วนในการ์ตูน โยชิโนะได้ยินมาจากโอบุโระโดยตรง ซึ่งทำให้เนื้อหาในการ์ตูนมีความกระชับมากกว่าในเรื่องสั้น นอกจากนี้ การ์ตูนยังได้ตัดทอนตอนที่ชิเงะโมริไปหาชะตะโกะที่ห้องออก โดยบอกเล่าแต่เพียงว่าเขาเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจหลังจากชะตะโกะหายตัวไป

ภาวะคลี่คลาย : โทยามะคิดทบทวนเรื่องราวที่ผ่านมา

ในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* หลังจากพูดคุยกันเสร็จ โทยามะก็แยกกับโยชิโนะ โทยามะเดินมายังบริษัทของเขาด้วยความเหนื่อยอ่อน และคิดไปด้วยว่า เป็นไปไม่ได้เลยที่เทปจะมีเสียงของชะตะโกะบันทึกอยู่ เนื่องจากเขาได้ปิดไมโครโฟนไว้แล้ว จากนั้นโทยามะรู้สึกหน้ามืดวิงเวียนหายใจติดขัด แต่ก็ฝืนเดินต่อจนถึงที่ทำงาน เพื่อนร่วมงานให้เขาลองฟังเสียงดนตรีเพื่อตรวจสอบความผิดปกติ ทว่าเขากลับได้ยินเสียงร้องของทารก และเสียงของชะตะโกะพูดว่า “คุณโทยามะฉันรักคุณ” โทยามะจึงพรวดพราดออกมาจากที่ทำงานทันที

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ตัดทอนตอนที่โทยามะไปที่ทำงานออก รวมถึงตัดทอนเหตุการณ์ที่โทยามะได้ยินเสียงของชะตะโกะจากเทปเสียงออกด้วย บอกเล่าแต่เพียงว่า โทยามะเดินคิดทบทวนเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นไปเรื่อยๆ โดยไม่มีจุดหมายที่แน่ชัด



ภาพที่ 6.12 : โทยามะเดินไปตามทางโดยไม่มีจุดหมาย ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

การยุดิเรื่องราว : โทยามะเสียชีวิตในอ้อมแขนชะตะโกะ

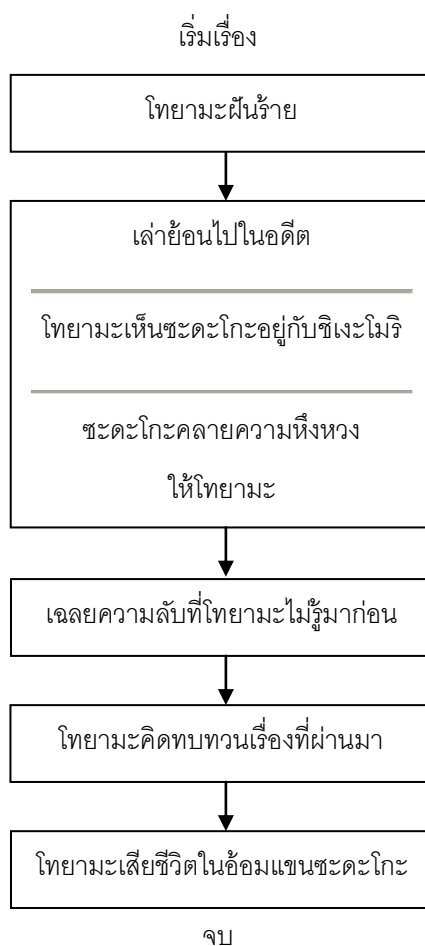
เรื่องสั้นเรื่องนี้จบเรื่องแบบปลายเปิดโดยทิ้งปมปัญหาเอาไว้ให้ผู้อ่านคิดต่อไป โดยหลังจากโทยามะออกจากอาคารแล้วเดินไปตามทาง อាកารของเขาเริ่มรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ปวดท้อง หัวใจเต้นแรง พร้อมกับได้กลิ่นฉุนของมะนาว พอโทยามะหลุดตัวลงกับพื้น ก็มีผู้หญิงคนหนึ่งมาประคองร่างเขาไว้ เมื่อเห็นหน้าก็รู้ได้ในทันทีว่าเธอคือชะตะโกะ ซึ่งเธอไม่ได้ดูแก่ขึ้นตามกาลเวลาเลย ชะตะโกะนำสายสะดือที่เพิ่งถูกกัดขาดใหม่ๆ มาวางบนมือโทยามะ เขากำมันไว้และคิดว่าชะตะโกะได้กลับมาเกิดใหม่แล้ว จากนั้นเขาก็เสียชีวิตลงอย่างมีความสุข แม้เรื่องสั้นจะทิ้งปมปัญหาไว้ให้คิดต่อว่า ชะตะโกะกลับมาได้อย่างไรและชีวิตของเธอจะเป็นอย่างไรต่อไป แต่ปมปัญหาดังกล่าวก็มีเฉลยไว้แล้วใน นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เรื่องสั้น *โคงศพกลางฟ้า* และ นวนิยาย *ลูป พิศวงโลกเหนือจริง*

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงจบเรื่องแบบปลายเปิด โดยดำเนินเรื่องราวและทิ้งปมปัญหาไว้เหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ไม่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาแต่อย่างใด กล่าวคือหลังจากชะตะโกะเข้ามาประคองร่างของโทยามะไว้ ไม่นานโทยามะก็เสียชีวิตลง



ภาพที่ 6.13 : ชะตะโกะเข้ามาประคองโทยามะ จากนั้นโทยามะก็เสียชีวิตลง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

แผนภาพที่ 6.2 : โครงเรื่องในแต่ละช่วง ในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ และการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*



จากแผนภาพแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงโครงเรื่องส่วนใหญ่ไว้ตามเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ถึงกระนั้นก็มีการตัดทอนรายละเอียดบางช่วงบางตอนออก อย่างเช่นตอน

ที่ชะตะโกะสำเร็จความใคร่ให้โทยามะ หรือตอนที่โทยามะเดินกลับไปยังที่ทำงาน หลังแยกกับ โยชิโนะ

1.2 ตัวยุทธที่มีการแต่งเติมโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากเรื่องสั้นเพียงบางส่วน

ขณะที่การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงมีโครงเรื่องส่วนใหญ่เหมือนในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ แต่สำหรับภาพยนตร์ *Ringu 0*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับเช่นกัน กลับมีโครงเรื่องที่แตกต่างไปพอสมควร เนื่องจากมีการแต่งเติมเรื่องราวเข้ามาใหม่ โดยอ้างอิงจากเรื่องสั้นเพียงเล็กน้อย ทำให้การดำเนินเรื่องแตกต่างจากต้นฉบับ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง : เปิดเรื่องด้วยฝันร้ายของเด็กผู้หญิง

ภาพยนตร์ *Ringu 0* ยังคงเปิดเรื่องด้วยความฝันเหมือนในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ แต่ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเรื่องราวใหม่หมด คือเปิดเรื่องด้วยนักเรียนหญิงคนหนึ่งพูดถึงวิดีโอคำสาปและความฝันกับเพื่อนผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยเธอฝันว่าเจอบ้านร้างและเห็นชายคนหนึ่งที่กำลังทำร้ายผู้หญิงอยู่ตรงบ่อน้ำ จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยความฝันของตัวละครเหมือนในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ แต่เนื้อหากลับแตกต่างไปโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ ในเรื่องสั้นเป็นความฝันของโทยามะตัวละครเอก ที่ฝันถึงเสียงประหลาดในการแสดงละครเวที แต่ในภาพยนตร์เป็นความฝันของเด็กผู้หญิง ที่ฝันถึงบ้านร้างและบ่อน้ำ

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* ยังคงเปิดเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ แต่มีการเพิ่มเติมเนื้อหาเพื่อให้เนื้อเรื่องเชื่อมโยงกับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ด้วย โดยหลังจากที่เด็กนักเรียนเล่าถึงความฝัน เธอก็ปรึกษากับเพื่อนผ่านโทรศัพท์ว่าจะนำวิดีโอคำสาปไปให้นักข่าวคนหนึ่งดูดีหรือไม่ ซึ่งเหตุการณ์ที่เธอนำวิดีโอคำสาปไปให้นักข่าว ก็ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*



ภาพที่ 6.14 : เด็กผู้หญิงฝันเห็นบ้านร้างในตอนต้นเรื่อง ในภาพยนตร์ *Ringu 0* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

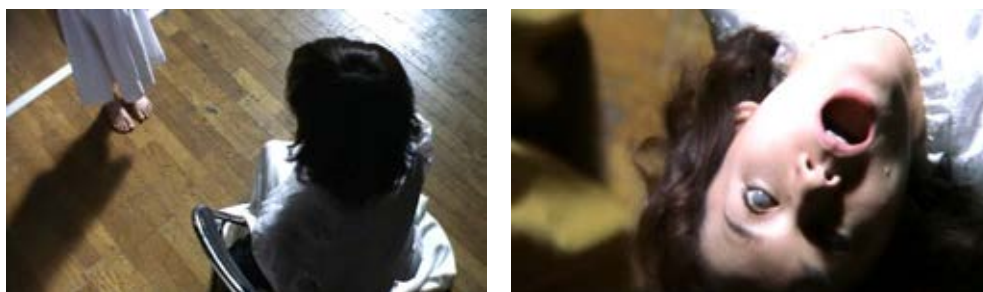
การพัฒนาเหตุการณ์ : เล่าย้อนไปในอดีต ตอนที่ชะตะโกะยังมีชีวิต

เช่นเดียวกับการเปิดเรื่อง แม้ภาพยนตร์ *Ringu 0* จะเล่าย้อนไปในอดีตเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* แต่ก็เป็นเรื่องราวที่ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมใหม่แทบทั้งหมด คือเล่าย้อนไปยังเรื่องราวที่เกิดขึ้นเมื่อ 30 ปีก่อน โดยเริ่มจากเหตุการณ์ที่ มียาจิ นักข่าวมาสอบถามอาจารย์ท่านหนึ่ง ถึงเรื่องราวเกี่ยวข้องกับ ยามะมูระ ชะตะโกะ และ อิคุมะ เฮฮะจิโร แต่สุดท้ายก็ไม่ได้เบาะแสว่าพวกเขาอยู่ที่ไหน จะเห็นได้ว่า ในภาพยนตร์ยังคงมีนักข่าวตามสืบหาชะตะโกะเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเนื้อหาไปพอสมควร โดยในเรื่องสั้น นักข่าวชื่อโยชิโนะมาสอบถามข้อมูลของชะตะโกะจากโทยามะ เพื่อช่วยเหลืออาชาคาวา ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องในช่วงเวลาปัจจุบัน แต่ในภาพยนตร์ นักข่าวชื่อมียาจิสืบหาตัวชะตะโกะ เพื่อแก้แค้นให้กับคนรักที่ถูกแม่ของชะตะโกะทำให้เสียชีวิต ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องในช่วงเวลาอดีต

ภาพยนตร์ *Ringu 0* บอกเล่าเรื่องราวของตัวละครเอกคือ ยามะมูระ ชะตะโกะ กำลังดูไอโกะ ซ่อมละคร แต่ไอโกะกลับไม่พอใจเพราะทำให้เธอเสียสมาธิ โทยามะซึ่งทำหน้าที่ควบคุมเสียงในคณะละครได้แต่นั่งมองดูห่างๆ ไม่กล้าเข้าไปพูดคุย ในวันถัดมา ขณะที่ไอโกะกำลังนั่งพักรอคิวการแสดง ก็มีผู้หญิงคนหนึ่งเดินเข้ามาหยุดตรงหน้าเธอ โดยที่ไม่มีใครมองเห็น ขณะเดียวกัน โทยามะก็ได้ยินเสียงที่สลับแก้วหูแทรกเข้ามาในเทพเสียง จากนั้นไอโกะก็เสียชีวิตโดยไม่ทราบสาเหตุ

ในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ที่เป็นต้นฉบับก็มีตัวละครที่ชื่อไอโกะเหมือนกัน แต่ไม่มีบทบาทเท่าในภาพยนตร์ โดยในเรื่องสั้นบอกเล่าแต่เพียงว่า ชะตะโกะเข้ามาจับบทแทนไอโกะ เนื่องจากไอโกะไม่สบายกะทันหัน แต่ในภาพยนตร์บอกเล่าว่า ไอโกะน่าจะเสียชีวิตจากพลังอำนาจของ

ชะตะโกะ ทำให้ชะตะโกะได้มารับบทแทน ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากการที่ไอโกะเข้าไปต่อว่าชะตะโกะด้วยความไม่พอใจ ทำให้ชะตะโกะบันดาลโทสะปลดปล่อยพลังออกมาโดยไม่รู้ตัว



ภาพที่ 6.15 : ไอโกะเสียชีวิตหลังจากเห็นผู้หญิงในชุดขาวเดินเข้ามาหา ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

ในภาพยนตร์ *Ringu 0* หลังจากมียาจิไปที่โรงเรียน เธอก็มาหาคุโนะหอมที่รักษาอาการทางประสาทของชะตะโกะที่โรงพยาบาล มียาจินำม้วนเทปซึ่งบันทึกเสียงตอนที่แม่ของชะตะโกะกำลังทดลองพลังจิตมาเปิดให้คุโนะฟัง โดยในเทปมีเสียงบางอย่างที่แอบแก้วหูแทรกอยู่ มียาจิเล่าว่าคนที่อยู่ในเหตุการณ์ครั้งนั้นล้วนเสียชีวิตไปหมดทุกคน เธอจึงต้องการให้คุโนะบอกที่อยู่ของชะตะโกะ แต่เขากลับปฏิเสธ

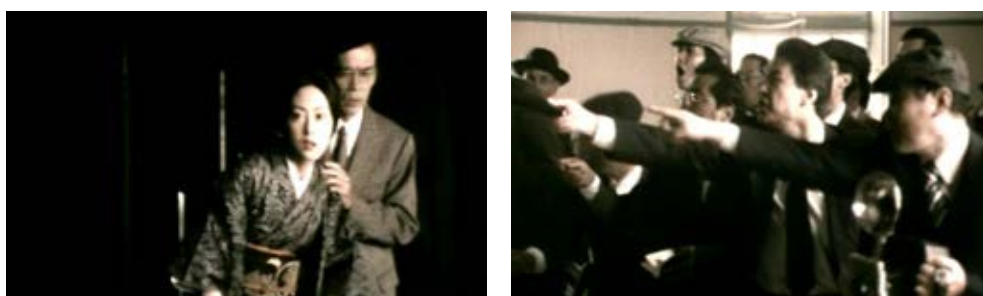
หลังจากการเสียชีวิตของไอโกะ ชิเงะโมริผู้กำกับละคร จึงให้ชะตะโกะมาแสดงแทน ซึ่งทำให้ชะตะโกะถูกนินทาจากสมาชิกในคณะ มีโทยามะเพียงคนเดียวที่อยู่ข้างเธอ โดยหลังจากการซ้อม โทยามะได้เข้ามาชมชะตะโกะ แต่ชิเงะโมริก็เข้ามาขัดเสียก่อน โทยามะจึงต้องแยกตัวออกไปในคืนนั้น ชิเงะโมริได้มาที่ห้องของชะตะโกะ แม้เธอจะบอกให้กลับไป แต่เขากลับไม่สนใจ จากนั้นก็ไม่มีใครล่วงรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นในห้องของชะตะโกะ

มียาจิตามสืบมาถึงโรงละครที่ชะตะโกะกำลังเตรียมการแสดง แต่ด้วยท่าทีที่คุกคามของมียาจิ ทำให้ชะตะโกะพยายามเดินหนีและปลดปล่อยพลังออกมาทำให้กล้องถ่วงรูประเบิด เมื่อชิเงะโมริเห็นความผิดปกติดังกล่าว เขาก็นึกได้ว่าแม่ของชะตะโกะเคยทำการทดลองเกี่ยวกับพลังจิตซึ่งทำให้คนเสียชีวิต ชิเงะโมริจึงคิดว่าชะตะโกะน่าจะเป็นคนทำให้ไอโกะเสียชีวิต และน่าจะหาทางฆ่าเขาเช่นกัน ชิเงะโมริสบโอกาสตอนที่ไม่มีใครอยู่ในโรงละครเข้าไปทำร้ายชะตะโกะ หารู้ไม่ว่าโทยามะกำลังยืนมองอยู่ โทยามะจึงเข้าไปขัดขวางและพลังมือฆ่าชิเงะโมริ จากนั้นเขาก็อำพรางศพไว้หลังเวที

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ *Ringu 0* ยังคงบอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ชะตะโกะ โทยามะ และชิเงะโมริ แต่มีการปรับเปลี่ยนลำดับเหตุการณ์รวมถึงรายละเอียดต่างๆ จนแตกต่าง

จากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* พอสมควร ในเรื่องสั้น ชะตะโกะกับโทยามะบอกรักกัน หลายวันก่อนการแสดงจริง แต่พอวันซ้อมใหญ่เธอกลับมายั่วยวนชิเงะโมริ จากนั้นชิเงะโมริได้ไปหาที่ห้อง แล้วก็เสียชีวิตในเวลาต่อมาด้วยพลังของชะตะโกะ ส่วนในภาพยนตร์ โทยามะชอบพอชะตะโกะ แต่ต้องหลีกเลี่ยงให้ชิเงะโมริ ชิเงะโมริเข้ามาลวนลามชะตะโกะ และไปหาที่ห้องชะตะโกะตั้งแต่วันแรกๆของการซ้อมละคร แต่หลังจากนั้น ชิเงะโมริกลับมีท่าทีเปลี่ยนไป และกลัวว่าชะตะโกะจะฆ่าเขา เขาก็เข้าไปทำร้ายชะตะโกะ ทว่าโทยามะก็เข้ามาขวางและพลังมือฆ่าชิเงะโมริ จากนั้นโทยามะกับชะตะโกะก็บอกรักกันผ่านกระจกห้องควบคุมเสียง ก่อนการแสดงจริงเพียงไม่กี่นาที

ในภาพยนตร์ *Ringu 0* หลังจากโทยามะไปซ่อนศพชิเงะโมริ ไม่นานก็เริ่มการแสดง โดยระหว่างการแสดง มีคนพบศพของชิเงะโมริหลังเวที ขณะเดียวกันเอ็ตสึโกะก็นำเทปการทดลองมาที่ได้อมาจากมียาจิมาเปิดในโรงละคร ชะตะโกะซึ่งแสดงอยู่บนเวทีรู้สึกสับสนจนควบคุมพลังของตัวเองไม่ได้ อีกทั้งยังเห็นภาพหลอนเหมือนย้อนกลับไปอยู่ในการทดลองนั้นอีกครั้ง หมอคุโนะพยายามขึ้นไปช่วยชะตะโกะบนเวที แต่เขากลับเสียชีวิตจากพลังที่ชะตะโกะปลดปล่อยออกมา ทุกคนในคณะละครคิดว่าชะตะโกะเป็นปีศาจ จึงเข้าไปทำร้ายเธอจนเสียชีวิต



ภาพที่ 6.16 : ภาพในอดีตที่ชะตะโกะเห็น ซึ่งเป็นภาพตอนที่ชิเงะโมริแม่ของเธอถูกผู้คนประณาม ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

สังเกตได้ว่า เหตุการณ์ในตอนนี้อัดแน่นคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก กล่าวคือ ในภาพยนตร์ *Ringu* บอกเล่าถึงตอนที่ชิเงะโมริแม่ของชะตะโกะ พยายามทำการทดลองเกี่ยวกับพลังจิตต่อหน้าสาธารณชน แล้วมีคนเสียชีวิต ซึ่งทำให้เธอถูกประณามว่าเป็นปีศาจ คล้ายกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ *Ringu 0* ที่ชะตะโกะได้แสดงละครเวทีต่อหน้าสาธารณชน แล้วก็มีคนเสียชีวิต จากนั้นเธอก็ถูกผู้คนประณามว่าเป็นปีศาจ โดยความคล้ายคลึงระหว่างสองเหตุการณ์นี้ น่าจะเกิดจากความตั้งใจของผู้สร้าง ที่ต้องการให้ผู้ชมเชื่อมโยงเรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu 0* ไปยังเรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก ซึ่งการเชื่อมโยงดังกล่าวก็เป็นกลวิธีหรือลูกเล่น (Gimmick) ที่ส่งผลให้ภาพยนตร์ภาคนี้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

หลังจากชะตะโกะถูกรุมทำร้ายเสียชีวิต มียาจิกีสืบทราบมาว่ายังมีชะตะโกะอีกคนหนึ่ง
ดังนั้นจึงต้องจัดการกับชะตะโกะคนที่สองด้วย มียาจิกและสมาชิกในคณะละครเดินทางไปยังบ้าน
ของอิคูมะพ่อของชะตะโกะ โดยนำร่างของชะตะโกะไปด้วย

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงดำเนินเรื่องในช่วงพัฒนา
เหตุการณ์เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* เป็นส่วนใหญ่ โดยมีการเพิ่มเติมเนื้อหาเพื่อให้เรื่องราวมี
ความชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น นำเสนอความหวังโยที่โทยามะต่อชะตะโกะมากขึ้น เห็นได้จากการ
เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ไอโกะเข้าไปต่อว่าชะตะโกะเป็นครั้งที่สอง โดยหลังจากที่ชะตะโกะถูกต่อว่า
โทยามะก็เข้าไปปลอบโยนชะตะโกะ นอกจากนี้ยังมีการบอกเล่าเหตุผลที่ทำให้มียาจิกตามสืบหาตัว
ของชะตะโกะให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย โดยการ์ตูนได้ให้มียาจิกอธิบายเพิ่มเติมว่า นักข่าวที่เสียชีวิตใน
ตอนที่แม่ชะตะโกะทดลองเกี่ยวกับพลังจิต คือคู่หมั้นของเธอ ต่างจากในภาพยนตร์ที่บอกเล่าอย่าง
คลุมเครือ ไม่มีการพูดหรืออธิบายอย่างตรงไปตรงมา

จะเห็นได้ว่า แม้การ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* จะคงเรื่องราวส่วนใหญ่ไว้
เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* แต่การ์ตูนก็มีการเพิ่มเติมเนื้อหาและรายละเอียดต่างๆ เข้ามาด้วย
ซึ่งน่าจะมีสาเหตุมาจากการที่ผู้เขียนการ์ตูนต้องการที่จะอุดช่องโหว่ที่อยู่ในภาพยนตร์ เพื่อให้
เรื่องราวมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งน่าจะทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและคล้อยตามได้ง่ายกว่า

ภาวะวิกฤต : ชะตะโกะฟื้นคืนชีพ

ภาพยนตร์ *Ringu 0* บอกเล่าเหตุการณ์ที่ชะตะโกะฟื้นคืนชีพและกลับมาเอาชีวิตผู้คน โดย
หลังจากที่มียาจิกและคณะละครมาที่บ้านของอิคูมะ ชะตะโกะก็ฟื้นขึ้นมาจากความตายแล้วเดินหนี
เข้าไปในป่า ทุกคนจึงออกตามหาไล่ล่าเธออีกครั้ง แต่แล้วชะตะโกะกลับถูกชะตะโกะคนที่สองเข้า
ครอบงำ จากนั้นเธอก็กลายเป็นฝ่ายไล่ล่าเอาชีวิตของคนในคณะที่ละคนๆ มียาจิกและเอ็ดดี้โกะ
มาหลบอยู่ในบ้านร้าง แล้วก็ใช้ปืนยิงตัวตาย เมื่อเห็นชะตะโกะปรากฏกายออกมาในสภาพที่น่า
กลัว

เมื่อเปรียบเทียบกับเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ที่เป็นต้นฉบับก็จะพบว่า ภาพยนตร์ได้
ดัดแปลงเรื่องราวเกี่ยวกับการเกิดใหม่ของชะตะโกะมาจากเรื่องสั้น แต่ก็มีปรับเปลี่ยนจนแทบ
ไม่เหลือเค้าโครงเดิม โดยในเรื่องสั้น ชะตะโกะเสียชีวิตในบ่อน้ำ และได้กลับมาเกิดใหม่ด้วยพลัง

อำนาจของเธอเอง แต่ในภาพยนตร์ ชะตะโกะเสียชีวิตจากการถูกรุมทำร้าย และฟื้นคืนชีพกลับมา เนื่องจากถูกชะตะโกะคนที่สองเข้าครอบงำ

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงบอกเล่าเหตุการณ์ในช่วงวิกฤตของเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* ทุกประการ ไม่ว่าจะเป็นการฟื้นคืนชีพของชะตะโกะ แล้วยังถูกชะตะโกะคนที่สองเข้าครอบงำ จากนั้นก็กลับมาเอาชีวิตของคนในคณะละครไปที่ละคน



ภาพที่ 6.17 : ชะตะโกะถูกชะตะโกะคนที่สองครอบงำ ทำให้มีบุคลิกลักษณะเปลี่ยนไป ในภาพยนตร์ *Ringu 0* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

ภาวะคลี่คลาย : ชะตะโกะถูกจับทิ้งลงบ่อน้ำ

ในภาพยนตร์ *Ringu 0* เมื่อทุกคนเสียชีวิตไปหมดแล้ว ชะตะโกะก็หลุดพ้นจากการครอบงำของชะตะโกะคนที่สอง จากนั้นอิคุมะก็พาเธอกลับมาที่บ้านแล้วจับขี้ดยา พอชะตะโกะรู้สึกถึงความผิดปกติในร่างกาย ก็ตะเกียกตะกายออกมาจากบ้านแล้วไปหยุดอยู่ตรงบ่อน้ำ อิคุมะที่ไล่ตามมาก็หยิบมีดพร้าฟาดไปที่ศีรษะของชะตะโกะ แล้วจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำแห่งนั้น

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ไม่ได้ดัดแปลงโครงเรื่องช่วงนี้มาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ทว่าดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ถึงกระนั้นก็มีการปรับเปลี่ยนไปพอสมควร โดยนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* บอกเล่าไว้ว่า ชะตะโกะถูกหมอคนหนึ่งข่มขืนแล้วจับทิ้งลงบ่อน้ำ แต่ในภาพยนตร์ได้ ชะตะโกะถูกอิคุมะพาของเธอขี้ดยาแล้วจับทิ้งลงบ่อน้ำ ซึ่งการปรับแก้ดังกล่าวก็เป็นไปเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu* ที่บอกเล่าว่าอิคุมะเป็นคนจับเธอทิ้งลงบ่อน้ำเช่นกัน

เช่นเดียวกับช่วงวิกฤตของเรื่อง หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ก็ยังคงบอกเล่าเหตุการณ์ในช่วงคลี่คลายเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนใดๆ

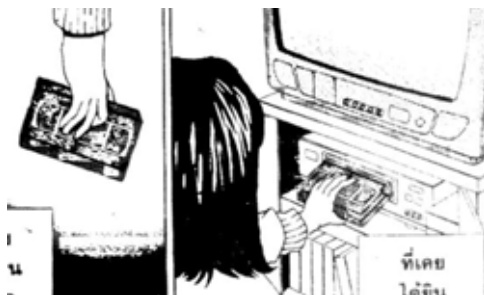


ภาพที่ 6.18 : อิคุมะใช้มีดพร้าฟาดไปที่ศีรษะชะตะโกะ แล้วจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ *Ringu 0* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

การยุดิเรื่องราว : ชะตะโกะรอดความตายในบ่อน้ำเพียงลำพัง

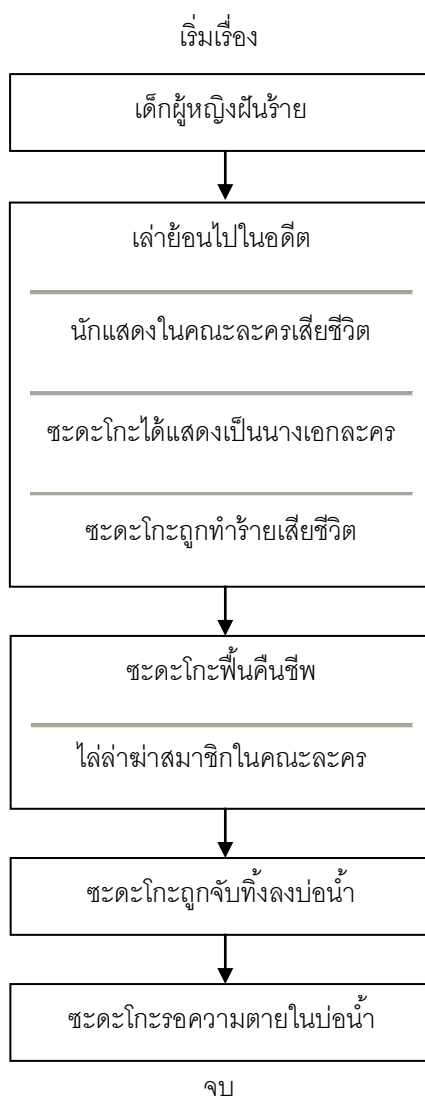
ภาพยนตร์ *Ringu 0* จบเรื่องแบบปลายเปิด ทิ้งให้ผู้ชมคิดว่าชะตะโกะจะเป็นอย่างไรต่อไป โดยหลังจากที่ชะตะโกะถูกทิ้งลงในบ่อน้ำ เธอก็ตื่นขึ้นมาในห้องของโทยามะ เหมือนกับว่าเหตุการณ์ที่ผ่านมาเป็นเพียงแค่ฝันไป แต่เมื่อชะตะโกะจะเอื้อมมือไปสัมผัสโทยามะ เธอก็เจอกับผนังบ่อ และรู้ตัวว่าเธอยังอยู่ในบ่อน้ำ ชะตะโกะจึงได้แต่กรี๊ดร้องด้วยความทุกข์ทรมาน โดยเรื่องราวต่อจากนั้น ก็มีการบอกเล่าไว้ในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก ซึ่งบอกเล่าว่าความอาฆาตแค้นของชะตะโกะได้แปรเปลี่ยนเป็นวิดิโอคำสาป

หนังสือการ์ตูนยังคงจบเรื่องแบบปลายเปิด แต่มีการเพิ่มเติมตอนท้ายเล็กน้อยเพื่อให้เชื่อมโยงกับเรื่องราวในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* กล่าวคือ หลังจากที่ชะตะโกะรู้ตัวว่าเธอยังอยู่ในบ่อน้ำ เธอก็ปรารถนาที่จะกลับมาเกิดใหม่ จากนั้นหนังสือการ์ตูนก็กลับมาบอกเล่าเรื่องราวในช่วงเวลาปัจจุบันอีกครั้ง โดยเป็นเหตุการณ์ที่เด็กผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งเป็นคนเดียวกับตอนเริ่มเรื่อง นำวิดิโอคำสาปมาเปิดดู



ภาพที่ 6.19 : เด็กผู้หญิงนำวิดีโอคำสาปมาเปิดดูในตอนท้ายเรื่อง เพื่อเชื่อมโยงกับเรื่องราวในตอนเริ่มเรื่อง ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2

แผนภาพที่ 6.3 : โครงเรื่องในภาพยนตร์ Ring 0 และหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ *Ringu 0* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2* ดำเนินด้วยโครงเรื่องที่เหมือนกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่า โครงเรื่องดังกล่าวแตกต่างจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ซึ่งเป็นต้นฉบับพอสมควร ถึงกระนั้นก็มีการหยิบยืมเนื้อหาบางส่วนมาจากเรื่องสั้นด้วย เช่นการเปิดเรื่องด้วยความฝัน หรือให้ชะตะโกะเป็นนางเอกละคร

การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* : บอกเล่าเรื่องราวที่ขยายออกมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0*

การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* เป็นการ์ตูนซึ่งบอกเล่าถึงสาเหตุที่ทำให้ชะตะโกะแยกออกเป็นสองคน หรือบอกเล่าที่มาที่ไปก่อนเหตุการณ์ในภาพยนตร์ *Ringu 0* ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* มีโครงเรื่องแตกต่างไปจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ต้นฉบับ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง : บอกเล่าประวัติชะตะโกะ

การ์ตูนเปิดเรื่องด้วยการบอกเล่าถึงประวัติของตัวละครเอกคือ ยามะมูระ ชะตะโกะ โดยเล่าว่า ชะตะโกะเกิดในปี 1947 ที่เกาะโอชิมะ กระทั่งปี 1950 ซิสึโกะแม่ของชะตะโกะ ก็ได้พาชะตะโกะออกมาจากเกาะแห่งนั้น

การพัฒนาเหตุการณ์ : ชะตะโกะแยกเป็นสองคน

วันหนึ่ง อิคูมะ เฮฮะชิโร่ พ่อของชะตะโกะ ได้จัดการทดลองเพื่อพิสูจน์ว่าซิสึโกะมีพลังจิต แม้ว่าซิสึโกะจะพิสูจน์ให้เห็นได้จริง แต่นักข่าวที่มาสังเกตการณ์กลับประณามว่าเป็นการโกหก หลอกลวง ชะตะโกะซึ่งอยู่ในเหตุการณ์จึงปลดปล่อยพลังของตัวเองออกมา ส่งผลให้มีคนเสียชีวิต

ชะตะโกะรู้สึกโกรธแค้นผู้คนที่มากล่าวหาแม่ของเธอ และความแค้นนั้นก็ส่งผลให้ชะตะโกะแยกร่างออกมาเป็นสองคน คนหนึ่งเป็นชะตะโกะปกติ อีกคนเป็นชะตะโกะที่เปี่ยมไปด้วยความเคียดแค้น จากนั้นแม่ของชะตะโกะก็เสียชีวิตและฆ่าตัวตายโดยการกระโดดลงปล่องภูเขาไฟ



ภาพที่ 6.20 : ความเคียดแค้นของชะตะโกะ ทำให้เธอแยกออกมาเป็นสองคน ในการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

ภาวะวิกฤต : ถูกจับทิ้งลงบ่อน้ำ

ชะตะโกะคนที่สองมีความผิดปกติบางอย่าง ทำให้อิคุมะต้องควบคุมและดูแลอย่างใกล้ชิด แต่แล้ววันหนึ่งเธอก็หายตัวไป จากนั้นอิคุมะก็พบว่าชะตะโกะได้ใช้พลังฆ่าคนไปมากมาย เขาจึงเข้าไปจัดการโดยใช้มีดพร้าฟาดเข้าที่ศีรษะแล้วจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ เพื่อยุติเรื่องราวทั้งหมด

ภาวะคลี่คลาย / การยุติเรื่องราว : ชะตะโกะรอความตายอยู่ในบ่อน้ำ

การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* รวบรวมโครงเรื่องช่วงภาวะคลี่คลายกับการยุติเรื่องราวไว้ด้วยกัน เพราะหลังจากผ่านช่วงวิกฤตมาแล้ว เรื่องราวในการ์ตูนก็เข้าสู่ฉากสุดท้ายทันที โดยมีการจบเรื่องแบบปลายเปิด กล่าวคือ เมื่อชะตะโกะถูกทิ้งลงในบ่อน้ำ เธอก็ร้องขอให้อิคุมะช่วย แต่เขาก็ได้แต่บอกว่า “ยกโทษให้เขาด้วย ที่ทำไปก็เพื่อตัวของชะตะโกะเอง” จากนั้นก็จบเรื่องโดยทิ้งให้ผู้อ่านคิดต่อว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไรต่อไป



ภาพที่ 6.21 : อิคุมะคร่ำครวญหลังจากทิ้งชะตะโกะลงบ่อน้ำ ในการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* บอกเล่าที่มาที่ไปของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ *Ringu 0* โดยการดัดแปลงเรื่องราวมาจากทั้งภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก และภาพยนตร์ *Ringu 0* นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมเนื้อหาเข้ามาใหม่ด้วย โดยเรื่องราวที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* คือประวัติเกี่ยวกับชะตะโกะ ไม่ว่าจะเกิดตอนเกิด หรือตอนที่แม่ของ

ชะตะโกะทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ส่วนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* คือเหตุการณ์ในช่วงวิกฤต คลื่นคลาย และยุติ ที่ดัดแปลงมาโดยการรวบรัดตัดทอน ส่วนเนื้อหาที่เพิ่มเติมเข้ามาใหม่ คือสาเหตุที่ชะตะโกะแยกร่างออกเป็นสองคน โดยการ์ตูนบอกเล่าว่าเป็นเพราะชะตะโกะโกรธแค้นผู้ที่มารุมประณามหยามเหยียดแม่ของเธอ จึงทำให้ตัวตนที่ชั่วร้ายแยกออกมาจากตัวตนปกติ

2. ความขัดแย้ง

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอกเป็นความขัดแย้งหลัก และมีความขัดแย้งระหว่างคนกับคนเป็นความขัดแย้งรอง โดยแต่ละตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับยังคงเนื้อหาหลักไว้เหมือนเดิม โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดแตกต่างกันไป

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะเป็นหลัก โดยชะตะโกะมีพลังที่สามารถทำร้ายผู้อื่นจนถึงขั้นเสียชีวิตได้ อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดพลังงานลงสู่เทพเสียงได้ด้วย ซึ่งจะทำให้คนที่เปิดฟังเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจ ส่วนใครที่ไม่ได้ฟังเทพเสียง แต่ได้ยินเสียงจากชะตะโกะโดยตรง เขาผู้นั้นก็จะเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจเช่นกัน นอกจากนี้ ชะตะโกะยังสามารถกลับมาเกิดใหม่หลังจากเสียชีวิตไปแล้วด้วย อย่างไรก็ตาม เรื่องสั้นไม่ได้บอกเล่าที่มาที่ไปว่าเธอกลับมาเกิดใหม่ได้อย่างไร แต่ก็มีบอกเล่าไว้ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งระบุว่า หลังจากที่ชะตะโกะเสียชีวิตในบ่อน้ำ เธอได้มาปฏิสนธิในครรภ์ของผู้หญิงที่ดูวิดิโอคำสาป จากนั้นเธอก็คลอดออกมาเป็นชะตะโกะอีกครั้ง

สื่อหรือตัวบทต่างๆ ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ล้วนยังคงให้ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะเป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง โดยในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงรายละเอียดต่างๆ เหมือนในเรื่องสั้นทุกประการ แต่สำหรับภาพยนตร์ *Ringu 0* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* กลับมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาไปพอสมควร

ในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ชะตะโกะสามารถควบคุมพลังได้ตามต้องการ อีกทั้งยังถ่ายทอดพลังนั้นลงในเทพเสียงได้อีกด้วย ซึ่งใครที่ได้ฟังเทพดังกล่าวก็จะเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจ

และเมื่อชะตะโกะเสียชีวิต เธอก็สามารถกลับมาเกิดใหม่ได้อีกครั้ง แต่ในภาพยนตร์ *Ringu 0* ชะตะโกะมีสองคน คนหนึ่งเป็นชะตะโกะตัวจริง อีกคนเป็นชะตะโกะคนที่สองซึ่งครอบงำตัวจริงอยู่ ทำให้เธอไม่สามารถควบคุมพลังได้ตามต้องการ โดยตอนที่ถูกชะตะโกะคนที่สองครอบงำ เธอก็จะปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมาโดยไม่ตั้งใจ ซึ่งพลังดังกล่าวก็ส่งผลให้วัตถุรอบข้างสั่นไหว และมีเสียงที่สวบแก้วหูแทรกเข้ามาในเทพเสียง อีกทั้งยังทำให้คนรอบข้างต้องคำสาปด้วย โดยคนที่ต้องคำสาปก็จะถูกชะตะโกะคนที่สองที่อยู่ในร่างของชะตะโกะตัวจริง ตามมาเอาชีวิตในเวลาต่อมา วิธีแก้คือต้องจัดการฆ่าชะตะโกะทั้งสองคน

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงรายละเอียดของความขัดแย้งเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* แต่ก็มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมเล็กน้อย โดยในภาพยนตร์ ชะตะโกะสามารถทำให้คนเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจเพียงอย่างเดียว แต่ในการ์ตูน สามารถทำให้คนเสียชีวิตทั้งจากโรคหัวใจ ถูกไฟครอก และถูกเค็ดหัวขาด

ส่วนความขัดแย้งในการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ก็ยังคงคล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ *Ringu 0* กล่าวคือ หลังจากทีชะตะโกะคนที่สองซึ่งเป็นเหมือนด้านมืดของชะตะโกะแยกร่างออกมา เธอก็ใช้พลังทำร้ายผู้คนอย่างไร้การควบคุม วิธีจัดการคือต้องฆ่าชะตะโกะทั้งสองคน

2.2 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน

นอกจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* จะบอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติแล้ว ยังบอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างคนกับคนเป็นความขัดแย้งรองด้วย นั่นก็คือความขัดแย้งระหว่างโทยามะกับชะตะโกะ

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างโทยามะกับชะตะโกะ ซึ่งเกิดจากความคลุมเครือในความสัมพันธ์ โทยามะต้องการบอกให้คนอื่นรู้ว่าพวกเขาคบกันอยู่ แต่ชะตะโกะกลับให้ปิดไว้เป็นความลับ พวกเขาจึงต้องคอยหลบๆ ซ่อนๆ จากผู้คน ซึ่งทำให้โทยามะรู้สึกอึดอัด นอกจากนี้ชะตะโกะยังไปยุ่วยวนชิเงะโมริอย่างออกหน้าออกตา ทั้งๆ ที่เธอกำลังคบหากับโทยามะอยู่ โทยามะจึงเริ่มไม่มั่นใจในความสัมพันธ์ และแสดงความไม่พอใจออกมาให้ชะตะโกะได้เห็น และรับรู้ ซึ่งท้ายที่สุดชะตะโกะก็คลายความคลุมเครือเหล่านั้น โดยการเข้าไปเล่าโลมและสำเร็จความใคร่ให้โทยามะ

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงความขัดแย้งระหว่างโทยามะกับชะตะโกเหมือนในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโก ทั้งความรู้สึกอึดอัดที่ต้องคบหากันอย่างลับๆ ทั้งความรู้สึกไม่มั่นใจในความสัมพันธ์เมื่อเห็นชะตะโกเข้าไปใกล้ชิดสนิทสนมกับชิเงะโมริ

ส่วนภาพยนตร์ *Ringu 0* แม้จะมีความขัดแย้งระหว่างคนกับคนเช่นกัน แต่ไม่ใช่ระหว่างโทยามะกับชะตะโก แต่เป็นชะตะโกกับมียาจิ รวมถึงชะตะโกกับชิเงะโมริ เนื่องจากในภาพยนตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างโทยามะกับชะตะโกเป็นไปอย่างเปิดเผย จึงไม่มีความขัดแย้งระหว่างเขาทั้งสอง

ภาพยนตร์ *Ringu 0* บอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างชะตะโกกับมียาจิ เห็นได้จากการที่มียาจิพยายามตามหาตัวชะตะโกเพื่อแก้แค้นให้กับคุณแม่ของเธอ เนื่องจากในอดีต คู่หมั้นของมียาจิเสียชีวิตจากพลังบางอย่างในตอนที่มีชะตะโกทดลองเกี่ยวกับพลังจิต เธอจึงคิดว่าชะตะโกน่าจะมีส่วนในการรับผิดชอบด้วย เมื่อพบว่าชะตะโกกำลังจะแสดงละคร มียาจิก็นำเทปเสียงที่บันทึกเหตุการณ์ที่แม่ของชะตะโกทำการทดลองมาเปิดในโรงละคร เพื่อเปิดโปงและป่วนการแสดง นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งระหว่างชะตะโกกับคนอื่นในคณะละคร โดยเฉพาะชิเงะโมริ เห็นได้จากการที่ชะตะโกพยายามตีตัวออกห่างจากชิเงะโมริ เพราะเธอไม่ชอบที่เขาเข้ามาใกล้ชิดสนิทสนมด้วย และในเวลาต่อมาชิเงะโมริก็แสดงความเกลียดชังต่อชะตะโก เพราะรู้ว่าเธอมีพลังเหนือธรรมชาติ

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงความขัดแย้งระหว่างคนกับคนเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* ผิดกับการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ที่ตัดทอนความขัดแย้งดังกล่าวออก เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้รวบรัดตัดทอนเหตุการณ์ในภาพยนตร์ จนเหลือเพียงเรื่องราวที่เกี่ยวกับชะตะโกเท่านั้น จึงไม่มีการบอกเล่าถึงความขัดแย้งระหว่างเธอกับคนอื่นแต่อย่างใด

3. ตัวละคร

ตัวละครในฉบับที่มีเรื่องสั้น หัวใจชะตะโก เป็นต้นฉบับ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. ตัวบทที่ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครไว้ตามเรื่องสั้น ซึ่งได้แก่ การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* 2. ตัวบทที่สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะ

ใหม่ ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์ *Ringu 0* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

3.1 ตัวบทที่ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครไว้ตามเรื่องสั้น

ตัวบทที่ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครไว้ตามเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ได้แก่ การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ซึ่งมีการดัดแปลงตัวละครดังนี้

ตัวละครเอก

ตัวละครเอกในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีชื่อว่า ไทยามะ มีบุคลิกเป็นผู้ชาย โดยเรื่องสั้นบอกเล่าเรื่องราวใน 2 ช่วงวัยคือ วัยกลางคน อายุ 47 และวัยหนุ่ม อายุประมาณ 23 ปี และด้วยเหตุที่เรื่องสั้นบอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก เสมือนว่าตัวละครเป็นคนเล่าเรื่อง ดังนั้นจึงไม่มีการบรรยายถึงบุคลิกของตนเองมากนัก ทำให้ต้องสังเกตจากบริบทแวดล้อมอื่นๆ โดยในวัยกลางคนน่าจะแต่งกายในชุดทำงานเรียบร้อย เพราะทำงานอยู่ในบริษัท ส่วนในวัยหนุ่มน่าจะแต่งกายในชุดลำลองธรรมดา เพราะเป็นเพียงผู้ควบคุมเสียงในห้อง

ไทยามะทำงานเป็นผู้ควบคุมเสียงอยู่ในคณะละครฮิโซ เมื่อตอนเรียนอยู่ปี 3 พอเรียนจบก็ไปทำงานที่บริษัทแผ่นเสียง ดำรงตำแหน่งผู้กำกับเสียงมา 23 ปี ไทยามะเป็นคนรักในหน้าที่การงาน พอใจในสิ่งที่ตัวเองทำอยู่ แต่เขายังเทียวผู้หญิง ทั้งๆ ที่มีภรรยาและลูกแล้ว อย่างไรก็ตาม ไทยามะก็เป็นคนที่มีความมั่นคงในรัก สังเกตได้จากการที่เขายังคงรักและคิดถึง ยามะมูระ ชะตะโกะ คนที่เคยคบหากันในตอนหนุ่มอยู่เสมอ ซึ่งความรักที่ไทยามะมีต่อชะตะโกะ เห็นได้อย่างชัดเจนเมื่อเธอร้องขอให้เขาปกปิดความสัมพันธ์นี้ไว้ แม้จะรู้สึกอึดอัด แต่เขาก็จำยอมแต่โดยดี และเมื่อเห็นชะตะโกะไปยุ่งกับชายอื่น เขาก็พยายามอดกลั้นความโกรธและหึงหวงไว้ไม่แสดงออกมา และคิดปลอบใจตัวเองว่า ที่ชะตะโกะทำไปก็เพื่อความก้าวหน้าในการแสดง นอกจากนี้ ในช่วงที่ ไทยามะใกล้สิ้นลม แม้ไทยามะจะรู้ว่าตัวเองจะต้องตายด้วยพลังอำนาจของชะตะโกะ แต่เมื่อเห็นชะตะโกะมาประคองร่างเขาไว้ เขาก็เสียชีวิตอย่างมีความสุข

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงให้ไทยามะเป็นตัวละครเอกของเรื่องเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* และด้วยเหตุที่การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพ ทำให้สามารถนำเสนอบุคลิกของตัว

ละครได้อย่างชัดเจนกว่าในเรื่องสั้น โดยการตูนให้โทยามะในวัยกลางคนไว้หนวดเครา แต่งชุดสูทภาพเรียบบร้อย ใส่เสื้อโปโลมีปก สวมทับด้วยสูท ส่วนวัยหนุ่มไว้ผมยาวประป่า หน้าตาหล่อเหลา มักใส่เสื้อยืดคอเต่า สวมทับด้วยเสื้อสูทเช่นกัน อย่างไรก็ตาม การตูนไม่ได้กล่าวถึงประวัติชีวิตและการทำงานของโทยามะมากนัก บอกเล่าแต่เพียงชีวิตในวัยหนุ่มตอนที่คบหากับชะตะโกะเท่านั้น ส่วนลักษณะนิสัยก็ยังคงเหมือนในเรื่องสั้น คือเป็นคนที่รักชะตะโกะอย่างบริสุทธิ์ใจ



ภาพที่ 6.22 : โทยามะ ตัวละครเอกในวัยกลางคนและวัยหนุ่ม ในการตูนสั้น *Lemon Heart*

ตัวละครรอง

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีตัวละครรองชื่อ โยชิโนะ เคนโซ เรื่องสั้นแทบไม่ได้บรรยายถึงรูปลักษณะภายนอกของโยชิโนะเลย บอกเล่าผ่านสายตาของโทยามะแค่เพียงว่า “โยชิโนะดูผอมโทรมเมื่อเทียบกับหนึ่งเดือนก่อน” เท่านั้น ทำให้ต้องสังเกตจากบริบทแวดล้อมอื่นๆ เช่นกัน ด้วยเหตุที่โยชิโนะเป็นนักข่าว เขาจึงน่าจะแต่งกายเรียบบร้อยแต่ดูทะมัดทะแมง เข้ากับลักษณะของนักข่าวที่ลงพื้นที่ เห็นได้จากการที่เขาถือกระเป๋าเอกสารและนำวิทยุติดตัวมาด้วย

โยชิโนะเป็นนักหนังสือพิมพ์ ทำงานอยู่ที่หนังสือพิมพ์เอ็ม สาขาโยโกสึเกะ เป็นเพื่อนร่วมงานของ อาซาคาวา คะสึยูกิ ตัวละครเอกในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* โดยอาซาคาวาได้ให้वानให้โยชิโนะมาสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับ ยามะมูระ ชะตะโกะ ซึ่งทำให้เขาได้รู้จักกับโทยามะ โยชิโนะเป็นคนมุ่งมั่นในการทำงานมาก สังเกตได้จากการที่เขาเตรียมเอกสาร อีกทั้งนำวิทยุติดตัวมาด้วย ทั้งๆ ที่เพิ่งไปงานศพมา และเมื่อพบกับโทยามะ เขาก็ยังสาละวอนอยู่กับการคุยโทรศัพท์ โดยสอบถามข้อมูลรายละเอียดต่างๆ จากปลายสายอย่างจริงจัง

เช่นเดียวกับตัวละครเอก การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ก็ยังคงให้ตัวละครองมีหน้าที่การงาน และลักษณะนิสัยเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* และด้วยเหตุที่การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพ จึงสามารถแสดงรูปลักษณะของตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน โดยการ์ตูนให้โยชิโนะเป็นผู้ชาย อายุ ประมาณ 35 - 40 ปี สวมแว่น ไร้หนวดเครารุงรัง แต่งกายด้วยชุดที่คล้ายกับพนักงานในออฟฟิศ สวมทับด้วยสูท ที่สำคัญคือมีรูปร่างท้วมใหญ่ ผิดกับในเรื่องสั้นที่บอกว่าผอมโหลวม



ภาพที่ 6.23 : โยชิโนะ ตัวละครอง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

ตัวร้าย

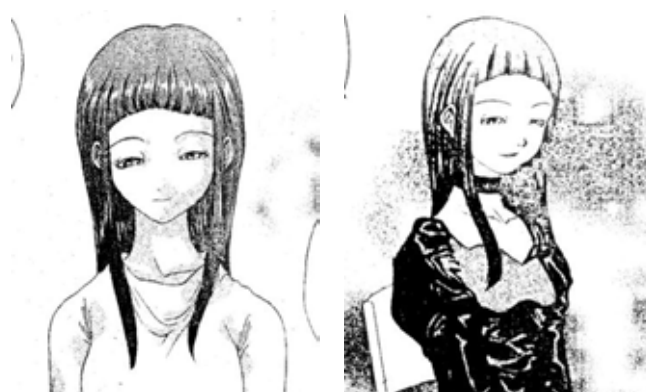
เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มี ยามะมูระ ชะตะโกะ เป็นตัวร้ายของเรื่อง โดยชะตะโกะอายุ ประมาณ 18 - 19 ปี มีรูปลักษณะเป็นกะเทยที่มีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว แต่มีรูปร่าง หน้าตาดีเหมือนผู้หญิง และด้วยเหตุที่ชะตะโกะเป็นนักแสดงนำในละครเวทีเรื่อง “เด็กสาวในชุดดำ” เธอจึงแต่งกายด้วยชุดสีดำซึ่งใช้สำหรับการแสดง โดยเป็นชุดที่โปร่งบางจนแทบเห็นชุดชั้นใน นอกจากนี้ ชะตะโกะยังสวมชุดกระโปรงเสกแขนกุดสีเขียวมะนาว ซึ่งเป็นเสื้อผ้าสำหรับใส่ในหน้าร้อน โดยชะตะโกะสวมชุดดังกล่าวในฉากสุดท้ายที่เธอเข้ามาประคองโทยามะไว้

ชะตะโกะเป็นผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ สามารถใช้พลังดังกล่าวทำร้ายผู้คนจนถึงขั้นเสียชีวิตได้ นอกจากนี้ ยังสามารถถ่ายทอดพลังเข้าไปในเทปเสียง ซึ่งใครที่ได้ฟังก็จะเสียชีวิตด้วยโรคที่เกี่ยวกับหัวใจทั้งหมด ส่วนใครที่ไม่ได้ฟังเทปเสียง แต่ได้ยินเสียงจากชะตะโกะโดยตรง เขาผู้นั้นก็จะเสียชีวิตเช่นกัน นอกจากนี้ ชะตะโกะยังสามารถกลับมาเกิดใหม่หลังจากเสียชีวิตได้อีกด้วย ซึ่งเรื่องราวเกี่ยวกับพลังอำนาจของชะตะโกะมีบอกเล่าไว้ในนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* ส่วนการกลับมาเกิดใหม่มีบอกเล่าไว้ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์*

ชะตะโกะเป็นนักแสดงหน้าใหม่ในคณะละครฮิโซ มีความสามารถทั้งการเต้นและการแสดง และเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงมาก เธอมีปมในชีวิตซึ่งเกิดจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งปมนี้ก็ทำให้ชะตะโกะมีความเกลียดชังสาธารณชน ตั้งตนเป็นศัตรูต่อสังคม โดยมีความต้องการที่จะครอบงำสังคมโดยการเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง ดังนั้นชะตะโกะจึงยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จ เห็นได้จากการที่เธอเข้าไปช่วยวนชิงะโมริ โดยไม่สนใจว่าโทยามะคนรักจะรู้สึกเจ็บปวดเพียงใด

ชะตะโกะเป็นคนรักของโทยามะ ทั้งคู่คบหาดูใจกันอย่างลับๆ เนื่องจากชะตะโกะกลัวว่าจะทำให้เกิดข่าวลือเสียๆ หายๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อหน้าที่การงานของเธอ แต่ความจริงแล้วชะตะโกะน่าจะกลัวว่า ชิงะโมริผู้กำกับละครที่กำลังถูกเธอหลอกใช้ จะล่วงรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับโทยามะ ซึ่งถ้าเขารู้ความจริง อาชีพการแสดงของเธอก็อาจจะต้องจบลง

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงให้ ยามะมูระ ชะตะโกะ เป็นตัวร้ายของเรื่อง โดยยังคงรูปลักษณะและบุคลิกลักษณะไว้เหมือนในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ทุกประการ แต่มีการลดทอนการแต่งกายและพฤติกรรมที่สื่อไปในทางเพศลง กล่าวคือ ในเรื่องสั้น ชะตะโกะสวมชุดที่โป๊ร่าบางสำหรับการแสดง และมีพฤติกรรมเข้าไปช่วยวนชิงะโมริและโทยามะด้วยการลูบคลำที่อวัยวะเพศ ทว่าในการ์ตูน ชุดที่ใช้ในการแสดงของชะตะโกะจะดูเรียบร้อยกว่า คือเป็นเดรสสีดำแขนยาว กระโปรงยาวคลุมเข่า ส่วนพฤติกรรมที่สื่อไปในทางเพศก็ลดลง โดยแสดงออกเพียงการกอดจูบธรรมดาเท่านั้น



ภาพที่ 6.24 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวร้าย ในชุดปกติและชุดที่ใช้ในการแสดง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

ตารางที่ 6.2 : เปรียบเทียบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ กับการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะ	ตัวบท	
		เรื่องสั้น	การ์ตูนสั้น
โทยามะ ตัวละครเอก	ชาย	√	√
	เป็นผู้ควบคุมเสียงในคณะละคร	√	√
	ยอมชะตะโกะทุกอย่าง	√	√
	รักชะตะโกะอย่างบริสุทธิ์ใจ	√	√
โยชิโนะ เค็นไซ ตัวละครรอง	ชาย	√	√
	ผอมโทรม	√	
	ตัวมใหญ่		√
	ทำงานเป็นนักข่าว	√	√
ยามามุระ ชะตะโกะ ตัวร้าย	กะเทย	√	√
	ยอมทำทุกอย่างเพื่อความสำเร็จ	√	√
	ไม่แคร์ความรู้สึกของโทยามะ	√	√
	ยั่วยวน ส่อไปในทางเพศ	√	
	กอดจูบกัณธรรมาดา		√

จากตารางจะเห็นได้ว่า การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงบุคลิกลักษณะส่วนใหญ่ของตัวละครหลักไว้ตามเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ต้นฉบับ โดยมีการปรับเปลี่ยนบ้างเล็กน้อย เช่นรูปร่างของตัวละครรอง และพฤติกรรมทางเพศของตัวร้าย

3.2 ตัวบทที่สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะใหม่

ตัวบทที่สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครใหม่ หรือปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะใหม่ แตกต่างจากในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ได้แก่ ภาพยนตร์ *Ringu 0* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ*

ตอน: *The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ซึ่งมีการดัดแปลงตัวละคร
ดังนี้

ตัวละครเอก

จากการวิเคราะห์ในข้างต้นจะเห็นได้ว่า เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีตัวละครเอกเป็นผู้ชายที่
ชื่อว่าโทยามะ โดยบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชะตะโกะคนรักผ่าน
สายตาของโทยามะเป็นส่วนใหญ่ แต่เมื่อมีการดัดแปลงเรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์ *Ringu 0*
ภาพยนตร์กลับเลือกที่จะให้ชะตะโกะเป็นตัวละครเอกแทนโทยามะ อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการ
เล่าถึงชีวิตของชะตะโกะเป็นสำคัญ และอาจจะสังเกตเห็นว่าตัวละครที่เป็นผู้หญิงสามารถขับเคลื่อน
ความน่าสงสารได้มากกว่า ซึ่งน่าจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเอาใจช่วยและมีความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์
ได้โดยง่าย

ภาพยนตร์ *Ringu 0* มีตัวละครเอกคือ ยามะมูระ ชะตะโกะ โดยยังคงรูปลักษณะไว้เหมือน
ในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* คือเป็นผู้หญิงอายุประมาณ 18 - 19 ปี รูปร่างหน้าตาดี แต่มีการ
ปรับเปลี่ยนการแต่งกายไปพอสมควร โดยในเรื่องสั้น ชะตะโกะจะใส่ชุดเดรสสีดำซึ่งเป็นชุดที่ใช้ใน
การแสดง และชุดกระโปรงสแลคสีเขียวมะนาว ซึ่งขับเคลื่อนความเป็นผู้หญิงพอสมควร แต่ใน
ภาพยนตร์ ชะตะโกะมักสวมเสื้อสีขาวแขนยาว และชุดที่ใช้ในการแสดงก็เป็นเดรสสีขาวเช่นกัน ซึ่ง
ดูสุภาพเรียบร้อย ไม่ได้ขับเคลื่อนความเป็นผู้หญิงแต่อย่างใด การปรับเปลี่ยนดังกล่าว น่าจะเป็นไป
เพื่อให้สอดคล้องกับรูปลักษณะของชะตะโกะในภาพยนตร์ *Ringu* และ *Ringu 2* ที่มักปรากฏกาย
โดยสวมชุดสีขาวอยู่เสมอ



ภาพที่ 6.25 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

นอกจากภาพยนตร์จะปรับเปลี่ยนการแต่งกายของชะตะโกะแล้ว ยังปรับเปลี่ยนเนื้อหาเกี่ยวกับพลังเหนือธรรมชาติและอุปนิสัยของเธอด้วย โดยในเรื่องสั้น เสียงของชะตะโกะสามารถทำให้คนเสียชีวิตได้ ไม่ว่าจะได้ยินจากเทปเสียงหรือจากเธอโดยตรง โดยพลังดังกล่าวมีอยู่ในตัวของชะตะโกะอยู่แล้ว แต่ในภาพยนตร์ ชะตะโกะแยกร่างออกเป็นสองคน โดยชะตะโกะคนที่สองจะเป็นด้านมืดของชะตะโกะตัวจริง เมื่อชะตะโกะคนที่สองเข้าครอบงำชะตะโกะตัวจริง เธอก็จะปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมาอย่างไร้การควบคุม แต่ถ้าเธอไม่ได้ถูกรับงำ เธอก็จะสามารถใช้พลังในการช่วยเหลือรักษาคนได้

ส่วนอุปนิสัยของชะตะโกะ ก็เปลี่ยนจากคนที่มีความเกลียดชังสังคม มองทุกคนเป็นศัตรู ไม่สนใจความรู้สึกของคนรอบข้าง เป็นคนที่มีจิตใจอ่อนโยน ไม่กล้าเผชิญหน้ากับใคร ตัดทอนความแข็งแกร่งต่างกร้านโลกออก เหลือแต่เพียงความไร้เดียงสาที่น่าสงสาร เมื่อลักษณะนิสัยเปลี่ยนไป ความสัมพันธ์กับผู้อื่นก็เปลี่ยนไปด้วย ในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ชะตะโกะเข้าไปช่วยวนชิเงะโมริเพื่อหลอกใช้เขา และพยายามปกปิดความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับโทยามะ เพราะกลัวชิเงะโมริจะล่วงรู้ แต่ในภาพยนตร์ ชะตะโกะไม่ไว้ใจและพยายามตีตัวออกห่างจากชิเงะโมริ และมีความสัมพันธ์กับโทยามะอย่างเปิดเผย

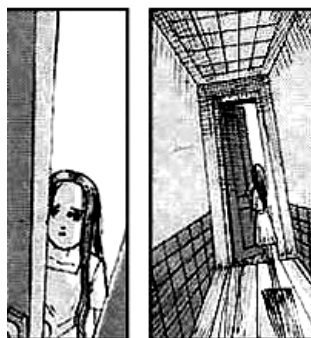
สำหรับการดัดแปลงภาพยนตร์ *Ring 0* เป็นหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 0* การ์ตูนก็ยังคงให้ชะตะโกะมีรูปลักษณ์และบุคลิกลักษณะเหมือนในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายด้วยชุดสีขาว หรืออุปนิสัยที่ดูอ่อนโยนไร้เดียงสา



ภาพที่ 6.26 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 0*

ส่วนการดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* แม้จะไม่ได้กล่าวถึงชีวิตและอุปนิสัยเหมือนในภาพยนตร์ *Ring 0* เพราะบอกเล่าเรื่องราวเพียงเสี้ยวหนึ่งของชีวิตของชะตะโกะ แต่ก็ยังคงรูปลักษณ์เหมือนในภาพยนตร์ คือเป็นผู้หญิง ไร้ผมยาว สวมชุดสีขาว และ

ด้วยเหตุที่การ์ตูนบอกเล่าเรื่องราวที่ขยายออกมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* ดังนั้นจึงมีการเพิ่มเติมประวัติชีวิตช่วงหนึ่งเข้ามาด้วย โดยเล่าว่าสาเหตุที่ทำให้ชะตะโกะแยกร่างออกมาเป็นสองคน เป็นเพราะชะตะโกะรู้สึกโกรธแค้นผู้คนที่มารุมประณามแม่ของเธอ ความเคียดแค้นนั้นจึงขับดันด้านมืดของเธอให้แยกตัวออกมาเป็นชะตะโกะคนที่สอง



ภาพที่ 6.27 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

ตัวละครรอง

ภาพยนตร์ *Ringu 0* มีการสลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครรองเช่นเดียวกับบทบาทของตัวละครเอก โดยในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีโยชิโนะเป็นตัวละครรอง แต่ในภาพยนตร์ *Ringu 0* ได้สลับเปลี่ยนให้โทยามะเป็นตัวละครรองแทน

ภาพยนตร์ตัดทอนรูปลักษณ์ในวัยกลางคนของโทยามะออก เนื่องจากบอกเล่าเฉพาะช่วงวัยหนุ่ม โดยในวัยหนุ่มก็มีการปรับเปลี่ยนให้ดูมีอายุมากขึ้น จากเดิม 23 ปี เป็นประมาณ 30 ปี โทยามะในภาพยนตร์มีหน้าตาเกลี้ยงเกลา รูปร่างสูงโปร่ง แต่งกายด้วยชุดลำลองธรรมดา และเป็นชุดแบบเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง คือเสื้อยืดคอกลมสีขาว สวมทับด้วยเสื้อเชิ้ตหลวมๆ แขนยาว สีพื้น ไม่มีลวดลายใดๆ



ภาพที่ 6.28 : โทยามะ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

ส่วนหน้าที่การงานและลักษณะนิสัยก็ยังคงเหมือนในเรื่องสั้น คือทำงานเป็นผู้ควบคุมเสียงในละครเวที และเป็นคนที่รักชะตะโกะอย่างบริสุทธิ์ใจ แต่แสดงออกด้วยท่าทีที่แตกต่างกัน โดยในเรื่องสั้น โทยามะยอมชะตะโกะทุกอย่าง แม้เธอจะทำให้เขาต้องอึดอัดหรือเจ็บปวดเพียงใดก็ตาม ส่วนในภาพยนตร์ โทยามะพยายามปกป้องชะตะโกะทุกวิถีทาง เช่น ตอนที่ชะตะโกะถูกเอ็ตสึโกะต่อว่า หรือถูกชิเงะโมริทำร้าย โทยามะก็เข้าไปขัดขวางทันที ซึ่งในกรณีของชิเงะโมริ เขาก็ยอมเจ็บตัวและต้องรับผิดชอบกับความตายของชิเงะโมริด้วย

เช่นเดียวกับตัวละครเอก หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงให้โทยามะมีรูปลักษณ์และบุคลิกลักษณะเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* แต่ด้วยเหตุที่ภาพในการ์ตูนเป็นภาพที่วาดอย่างง่าย ๆ ทำให้ตัวละครดูอ่อนเยาว์ลง จากเดิมที่อายุประมาณ 30 ปี เป็น 20 - 25 ปี ซึ่งอยู่ในวัยใกล้เคียงกับโทยามะในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ มากกว่า



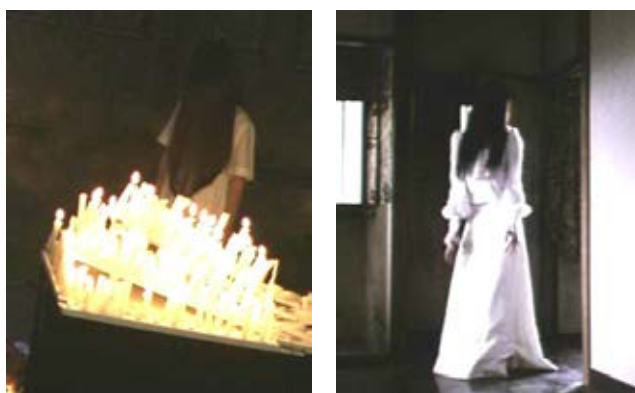
ภาพที่ 6.29 : โทยามะ ตัวละครรอง ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* บอกเล่าเรื่องราวของชะตะโกะ เป็นสำคัญ จึงไม่มีตัวละครใดที่เป็นตัวละครหลักนอกเหนือจากชะตะโกะ ดังนั้นการ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่มีตัวละครรองในการดำเนินเรื่อง

ตัวร้าย

ภาพยนตร์ *Ringu 0* ยังคงให้ ยามะมูระ ชะตะโกะ เป็นตัวร้ายเหมือนในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ แต่ในภาพยนตร์ ตัวละครที่เป็นตัวร้ายคือชะตะโกะคนที่สอง ซึ่งเป็นชะตะโกะที่แยกร่างออกมาจากชะตะโกะตัวจริง

ชะตะโกะคนที่สอง มีรูปลักษณ์เป็นเด็กผู้หญิง อายุประมาณ 7 ปี ไร้ผมดำยาวปกปิดใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจซึ่งมีความน่ากลัวของขวัญ และเมื่อชะตะโกะคนที่สองเข้ามาครอบงำชะตะโกะตัวจริง ชะตะโกะตัวจริงก็จะมีรูปลักษณ์เป็นหญิงสาว ที่มีผมดำยาวปกปิดใบหน้า และอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจเช่นกัน



ภาพที่ 6.30 : ยามะมูระ ชะตะโกะ คนที่สอง ตัวร้าย ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

ภาพยนตร์ *Ringu 0* ได้ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมประวัติรวมถึงบุคลิกลักษณะของชะตะโกะในฐานะตัวร้ายเสียใหม่ กล่าวคือ ภาพยนตร์ให้ตัวร้ายเป็นชะตะโกะคนที่สอง ซึ่งแยกตัวออกมาจากชะตะโกะตัวจริง โดยชะตะโกะคนที่สองไม่ปรากฏเป็นตัวตนทางกายภาพที่ชัดเจนนัก เป็นเหมือนจิตวิญญาณที่วนเวียนอยู่ใกล้กับชะตะโกะตัวจริงตลอดเวลา อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ไม่ได้บอกเล่าว่าชะตะโกะแยกออกมาเป็นสองคนได้อย่างไร บอกเล่าแต่เพียงว่าชะตะโกะตัวจริงเหมือนแม่ ส่วนชะตะโกะคนที่สองเหมือนพ่อ ทว่ากลับไม่ได้ระบุไว้เช่นกันว่าพ่อที่แท้จริงของเธอคือใคร แต่ก็สามารถคาดเดาได้น่าจะเป็นคนหรือบางสิ่งบางอย่างที่มีพลังพิเศษเหมือนกัน

หลังจากที่ชะตะโกะคนที่สองแยกตัวออกมา แม่ของชะตะโกะก็เสียชีวิต ส่วนอิคูมะพ่อ บุญธรรมก็ให้ยาระงับการเจริญเติบโตแก่ชะตะโกะคนที่สอง แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถหยุดพลังอันชั่วร้ายของเธอได้ เนื่องจากชะตะโกะคนที่สองสามารถเข้ามาครอบงำชะตะโกะตัวจริง เหมือนเป็นตัวตนด้านมืดของชะตะโกะตัวจริง กล่าวคือ ถ้าชะตะโกะตัวจริงถูกข่มขู่คุกคาม ชะตะโกะคนที่สองก็จะเข้ามาครอบงำแล้วปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมาโดยที่เธอไม่ตั้งใจ โดยพลังดังกล่าวจะทำให้วัตถุต่างๆ สั่นไหว และเกิดเสียงที่แสบแก้วหูแทรกเข้ามาในเทพเสียง นอกจากนี้ยังทำให้คนรอบข้างต้องคำสาปด้วย ซึ่งคนที่ต้องคำสาปก็จะถูกชะตะโกะคนที่สองในร่างของชะตะโกะตัวจริงตามมาเอาชีวิต

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงให้ชะตะโกะคนที่สองเป็นตัวร้ายของเรื่อง โดยยังคงมีรูปลักษณ์ บุคลิกลักษณะ และประวัติชีวิต เหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* ส่วนการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ซึ่งบอกเล่าประวัติความเป็นมาของชะตะโกะเพื่อเติมเต็มเรื่องราวในภาพยนตร์ *Ringu 0* ก็มีการเพิ่มเติมเรื่องราวซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ชะตะโกะแยกออกเป็นสองคนเข้ามาด้วย โดยหลังจากที่แม่ของชะตะโกะถูกผู้คนรุมประณามว่าเป็นคนโกหก หลอกหลวง ชะตะโกะก็รู้สึกโกรธแค้นผู้คนเหล่านั้นเป็นอย่างมาก ทำให้ตัวตนด้านมืดแยกร่างออกมาเป็นชะตะโกะคนที่สอง ซึ่งชะตะโกะคนที่สองก็สามารถปลดปล่อยพลังทำร้ายผู้อื่นจนเสียชีวิตได้



ภาพที่ 6.31 : ยามะมูระ ชะตะโกะ คนที่สอง ตัวร้าย ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

ตารางที่ 6.3 : เปรียบเทียบบทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ กับ ภาพยนตร์ *Ringu 0*

ตัวละคร		ชื่อ	รูปลักษณ์ภายนอก	ลักษณะนิสัย
ตัวละครเอก	เรื่องสั้น	โทยามะ	ผู้ชาย อายุ 23 ปี ตอนวัยรุ่น อายุ 47 ปี ตอนวัยกลางคน	รักและยอมทำทุกอย่างเพื่อชะตะโกะ
	ภาพยนตร์	ยามะมูระ ชะตะโกะ	ผู้หญิง อายุ 19 ปี รูปร่างหน้าตาดี	มีพลังพิเศษ เรียบร้อย ยอมคน ไม่กล้าสู้คน
ตัวละครรอง	เรื่องสั้น	โยชิโนะ	ผู้ชาย ไม่ระบุอายุ รูปร่างผอมโทรม	มุ่งมั่นในการทำงาน ตั้งใจสืบเสาะหาข้อมูล
	ภาพยนตร์	โทยามะ	ผู้ชาย อายุ 35-40 ปี รูปร่างสูงโปร่ง ไร้ผมยาวประป่า	รักและยอมทำทุกอย่างเพื่อชะตะโกะ
ตัวร้าย	เรื่องสั้น	ยามามูระ ชะตะโกะ	กะเทย อายุ 19 ปี รูปร่างหน้าตาดี	ยอมทำทุกอย่างเพื่อความสำเร็จ ไม่แคร์คนที่กำลังคบหา
	ภาพยนตร์	ยามามูระ ชะตะโกะ (คนที่ 2)	ผู้หญิง อายุ 7 ปี เมื่ออยู่ในร่างเด็ก อายุ 19 ปี เมื่อมาสิงร่างชะตะโกะตัวจริง เป็นภูตผีปีศาจ	แยกร่างออกมาจากชะตะโกะตัวจริง มีความชั่วร้าย มักครอบงำชะตะโกะตัวจริง เพื่อปล่อยพลังทำร้ายผู้อื่น

หมายเหตุ บทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และ การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ยังคงเหมือนกับภาพยนตร์ *Ringu 0* ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องนำมาเปรียบเทียบ

จากตารางจะเห็นได้ว่า บทบาทและบุคลิกลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 0* ไม่ได้ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* โดยตรง เพียงแต่หยิบยืมเนื้อหาบางอย่างมาเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่นการสลับสับเปลี่ยนบทบาทของโทยามะ โดยในเรื่องสั้น โทยามะเป็นตัวละครเอก แต่ในภาพยนตร์เป็นตัวละครรอง ทว่ายังคงให้มีลักษณะนิสัยเหมือนเดิม คือเป็นคนที่รักและยอมทำทุกอย่างเพื่อชะตะโกะ

4. แก่นเรื่อง : สะท้อนธรรมชาติของมนุษย์

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* และตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ มีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เป็นหลัก ทว่าในแต่ละตัวบทจะนำเสนอแก่นเรื่องที่มีประเด็นแตกต่างกันหลากหลายกันไป ทั้งชี้ให้เห็นถึงความรัก ความกลัว และความเกลียดชังของมนุษย์

4.1 มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก” โดยนำเสนอผ่านตัวละครที่แสดงความรักทั้งต่อตัวบุคคลและหน้าที่การงาน โทยามะมีความรักต่อชะตะโกะ เขาแสดงออกโดยการเข้าไปแนะนำช่วยเหลือชะตะโกะอยู่เสมอ เมื่อความสัมพันธ์พัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆ พวกเขาก็ตกลงที่จะคบหาดูใจกัน และเมื่อชะตะโกะต้องการที่จะเก็บความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับเขาไว้เป็นความลับ โทยามะก็ยอมทำตามแต่โดยดี แม้จะรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจมากแค่ไหนก็ตาม นอกจากนี้ ถึงโทยามะจะเห็นชะตะโกะไปช่วยคนอื่น เขาก็พยายามอดทนอดกลั้น และหาเหตุผลมารองรับว่าเธอทำไปเพราะความจำเป็น

ส่วนชะตะโกะก็มีความรักต่อหน้าที่การงาน ชะตะโกะฝันที่จะเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง เธอจึงมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการแสดงอย่างมาก เห็นได้จากตอนที่โทยามะเข้ามาชมชะตะโกะหลังซ้อมละคร โทยามะบอกว่าทำได้ดีแล้ว แต่เธอกลับคิดว่ามันยังไม่ดีพอ นอกจากนี้ ชะตะโกะยังยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ตัวเองมีความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน โดยเธอเข้าไปช่วยวนชิเงะโมริซึ่งเป็นผู้กำกับละครเพื่อหลอกใช้เขา แม้จะรู้ว่ามันจะทำให้โทยามะคนรักของเธอต้องเจ็บปวดก็ตาม

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* มีโครงเรื่องส่วนใหญ่เหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ดังที่วิเคราะห์ไว้ในข้างต้น ดังนั้นความคิดหลักหรือแก่นเรื่องที่นำเสนอออกมาจึงยังคงเหมือนเดิม คือชี้ให้เห็นว่า “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก” โดยสะท้อนผ่านความคิดและการกระทำของโทยามะและชะตะโกะเหมือนในเรื่องสั้น

4.2 ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์

ขณะที่การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ยังคงแก่นเรื่องไว้เหมือนเดิม แต่สำหรับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Ringu 0* กลับมีแก่นเรื่องที่แตกต่างออกไป เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวที่แต่งเติมขึ้นมาใหม่

ภาพยนตร์ *Ringu 0* ยังคงใช้แก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ เพียงแต่นำเสนอในแง่มุมที่ต่างออกไป โดยในเรื่องสั้นจะเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่เกี่ยวกับความรัก โดยชี้ให้เห็นว่า “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก” แต่ในภาพยนตร์จะเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับ

ความกลัว โดยชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ผลักดันให้มนุษย์ยอมทำทุกอย่างเพื่อขจัดความกลัวที่เกิดขึ้น” สะท้อนผ่านตัวละครต่างๆ ที่พยายามขจัดความหวาดกลัวที่เกิดจากความกลัวกลับของขวัญของชะตะโกะ โดยหลังจากที่สมาชิกในคณะละครรู้สึกถึงความผิดปกติตั้งแต่ชะตะโกะเข้ามา ไม่ว่าจะเป็นการฝันเห็นบ้านร้าง มีนักแสดงเสียชีวิตกะทันหัน เห็นผู้หญิงในชุดขาวเดินผ่านไปมา หรือผู้กำกับมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป ทุกคนก็รู้สึกหวาดกลัวไม่กล้าเข้าไปข้องเกี่ยวกับชะตะโกะ โดยเฉพาะชิเงะโมริที่รู้ว่าชะตะโกะน่าจะมีพลังพิเศษเหมือนแม่ของเธอ เขาก็กลัวว่าเธอจะฆ่าเขาเช่นกัน ดังนั้นพวกเขาจึงเข้ามารุมทำร้ายชะตะโกะจนเสียชีวิต เพื่อขจัดความกลัวที่เกิดขึ้น ซึ่งวิธีจัดการกับความกลัวในภาพยนตร์ยังมีวิธีอื่นด้วย เห็นได้จากกรรมาชิมาจิและเอ็ตสึโกะยอมฆ่าตัวตาย เพื่อไม่ให้ตัวเองต้องเผชิญกับความน่ากลัวของชะตะโกะที่อยู่ตรงหน้า จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเน้นย้ำเรื่องราวที่เกี่ยวกับความกลัวและการขจัดความกลัวผ่านตัวละครต่างๆ ดังนั้นจึงสามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ผลักดันให้มนุษย์ยอมทำทุกอย่างเพื่อขจัดความกลัวที่เกิดขึ้น”

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ *Ringu 0* มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัว โดยชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์” เหมือนกับภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก และ *Ringu 2* ซึ่งสาเหตุที่ยังคงแก่นเรื่องไว้เหมือนเดิม น่าจะเป็นเพราะผู้สร้างต้องการให้ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน เพื่อให้เรื่องราวทั้ง 3 เรื่องเป็นเรื่องราวในชุดเดียวกัน หรือดำเนินอยู่ในเหตุการณ์ที่สืบเนื่องต่อกันมา ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวและเชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆ ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องได้อย่างสอดคล้องกลมกลืน

ส่วนหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* เป็นส่วนใหญ่ ก็ยังคงแก่นเรื่องซึ่งชี้ให้เห็นว่า “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ทำให้มนุษย์ยอมทำทุกอย่างเพื่อขจัดความกลัวให้หมดไป” โดยสะท้อนผ่านความหวาดกลัวของตัวละครที่มีต่อชะตะโกะเหมือนในภาพยนตร์ทุกประการ

4.3 ความเกลียดชังนำมาซึ่งความรุนแรง

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ดำเนินเรื่องราวที่ขยายออกมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* โดยบอกเล่าชีวิตช่วงหนึ่งของชะตะโกะ ซึ่งดำเนินด้วยโครง

เรื่องที่ต่างออกไป ดังนั้นแก่นเรื่องจึงไม่เหมือนกับในภาพยนตร์ ถึงกระนั้น ก็ยังคงแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ เพียงแต่นำเสนอคนละแง่มุมกันเท่านั้น

การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* มีแก่นเรื่องซึ่งสะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับความเกลียดชังและความรุนแรง โดยชี้ให้เห็นว่า “ความเกลียดชังนำมาซึ่งความรุนแรง” สะท้อนผ่านความเกลียดชังของตัวละครในเรื่อง ที่มักจบลงด้วยความรุนแรง เห็นได้จากตอนที่แม่ของชะตะโกทดลองเกี่ยวกับพลังจิต ผู้ที่มาสังเกตการณ์แสดงความไม่พอใจต่อการทดลองดังกล่าว โดยกล่าวหาว่าเธอเป็นคนโกหกหลอกลวง ชะตะโกซึ่งอยู่ในเหตุการณ์จึงบันดาลโทสะออกมา โดยการปลดปล่อยพลังออกมาจนทำให้คนเสียชีวิต เหตุการณ์ดังกล่าวได้บ่มเพาะความเกลียดชังให้กับชะตะโก และความเกลียดชังนี้ก็เป็นเหตุที่ทำให้ตัวตนด้านมืดของชะตะโก แยกสว่างออกมา ซึ่งตัวตนด้านมืดของเธอก็ใช้พลังเช่นฆ่าผู้คนไปมากมาย สุดท้ายอิคูมะได้เข้ามายุติความเลวร้ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด โดยการจับชะตะโกทิ้งลงในบ่อน้ำ และปล่อยให้เธอนอนรอความตายอยู่ในนั้น จะเห็นได้ว่า การ์ตูนเรื่องนี้ได้เน้นย้ำถึงความรุนแรงที่มีสาเหตุมาจากความเกลียดชัง ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชะตะโก ดังนั้นจึงสามารถสรุปเป็นแก่นเรื่องได้ว่า “ความเกลียดชังนำมาซึ่งความรุนแรง”

ตารางที่ 6.4 : เปรียบเทียบแก่นเรื่องในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโก กับตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ

แก่นเรื่อง	ความรัก	ความกลัว	ความเกลียดชัง
	มนุษย์ยอมทำได้อะไรเพื่อความรัก	ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์	ความเกลียดชังนำมาซึ่งความรุนแรง
เรื่องสั้น หัวใจชะตะโก	✓		
การ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	✓		
ภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>		✓	
หนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: <i>The Ring 0</i>		✓	
การ์ตูนสั้น <i>The Curse of Yamamura Sadako</i>			✓

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวบทที่มีเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เป็นต้นฉบับ มีแก่นเรื่องที่แตกต่างกันไป โดยสังเกตได้ว่า ตัวบทที่มีโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกันจะมีแก่นเรื่องเหมือนกัน กล่าวคือ เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* มีแก่นเรื่องเหมือนการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* เพราะมีโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์ภาพยนตร์ *Ringu 0* กับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ส่วนการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* มีโครงเรื่องซึ่งต่างออกไป จึงมีแก่นเรื่องที่ไม่เหมือนกับตัวบทอื่น

5. ฉาก

5.1 เวลา

ตัวบทที่มีเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เป็นต้นฉบับ มีการตัดแปลงช่วงเวลาในปัจจุบัน ทั้งการคงไว้เหมือนในต้นฉบับ และการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น ส่วนช่วงเวลาในอดีตยังคงไว้เหมือนต้นฉบับ ขณะที่ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องมีการปรับลดลง

ช่วงเวลาในปัจจุบัน : มีทั้งคงเดิมและปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น

ช่วงเวลาในปัจจุบันของเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* คือ ช่วงที่โทยามะพุดคุยกับโยชิโนะ โดยในเรื่องสั้นระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเดือนพฤศจิกายน ปี 1990 นอกจากนี้ยังสังเกตได้จากบริบทแวดล้อม โดยเฉพาะเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งในเรื่องสั้นยังมีการใช้วิทยุติดตามตัวและโทรศัพท์สาธารณะ จึงน่าจะเป็นยุคที่โทรศัพท์มือถือยังไม่แพร่หลายมากนัก

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ตัดแปลงเรื่องราวมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนมากนัก ดังนั้นช่วงเวลาในปัจจุบันจึงยังคงเหมือนเดิม คืออยู่ในปี 1990 แม้การ์ตูนจะไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าอยู่ในช่วงเวลาใด แต่ก็มีการระบุถึงช่วงเวลาในอดีตว่าอยู่ในเดือนมีนาคม ปี 1966 ประกอบกับการบอกเล่าที่ว่าเหตุการณ์ในอดีตเกิดขึ้นเมื่อ 24 ปีก่อน ดังนั้นช่วงเวลาในปัจจุบันของการ์ตูนจึงอยู่ในปี 1990 เหมือนในเรื่องสั้น

ขณะที่การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงช่วงเวลาในปัจจุบันไว้เหมือนเดิม แต่สำหรับภาพยนตร์ *Ringu 0* ที่มีการปรับเปลี่ยนเรื่องราวไปพอสมควร ก็มีการปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันให้มีความทันสมัยขึ้นด้วย จากในเรื่องสั้นที่เกิดขึ้นในปี 1990 เปลี่ยนเป็นช่วงเวลา

ใกล้เคียงกับช่วงที่ภาพยนตร์เข้าฉายคือปี 2000 ซึ่งความแตกต่างระหว่างยุคสมัย เห็นได้อย่างชัดเจนจากการใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสาร โดยในเรื่องสั้นยังมีการใช้โทรศัพท์สาธารณะและวิทยุติดตามตัวอยู่ แต่ในภาพยนตร์มีโทรศัพท์มือถือใช้แล้ว ซึ่งหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ที่ดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* ก็ยังคงให้เรื่องราวดำเนินอยู่ในช่วงเวลาดังกล่าวเช่นกัน

ช่วงเวลาในอดีต : ยังคงไว้เหมือนเดิม

ช่วงเวลาในอดีตของเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* คือ ช่วงที่ไทมามะและชะตะโกะทำงานอยู่ในคณะละครฮิโตะ โดยในเรื่องสั้นระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเป็นปี 1966 หรือ 24 ปี ก่อนช่วงเวลาปัจจุบัน ซึ่งการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ก็ยังคงใช้ช่วงเวลาดังกล่าวเช่นกัน

ส่วนในภาพยนตร์ *Ringu 0* ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเกิดขึ้นเมื่อ 30 ปีก่อนช่วงเวลาปัจจุบัน ถ้าช่วงเวลาปัจจุบันคือปี 2000 ดังนั้นช่วงเวลาในอดีตจึงน่าจะอยู่ในทศวรรษที่ 1970 ซึ่งยังคงใกล้เคียงกับในเรื่องสั้น เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* ก็ยังคงช่วงเวลาอดีตไว้เหมือนในภาพยนตร์

ส่วนการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ไม่มีการแบ่งเป็นช่วงเวลาในอดีตกับช่วงเวลาในปัจจุบัน เพราะดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ชะตะโกะเกิดต่อเนื่องไปจนถึงตอนที่เธอเสียชีวิต โดยการ์ตูนระบุว่าชะตะโกะเกิดเมื่อปี 1947 และเสียชีวิตในช่วงวัยรุ่น ดังนั้นการ์ตูนจึงดำเนินเรื่องราวอยู่ในช่วงทศวรรษที่ 1940 - 1960 ซึ่งใกล้เคียงกับช่วงเวลาในอดีตของเรื่องสั้น

ระยะเวลา : ปรับลดลง

ด้วยเหตุที่เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าเรื่องราวผ่าน 2 ช่วงเวลา ในลักษณะที่ทำให้ความสำคัญเท่าๆ กัน ดังนั้นระยะเวลาทั้งหมดของเรื่องจึงแบ่งเป็น 2 ช่วง คือปัจจุบันกับอดีต โดยระยะเวลาที่ดำเนินในปัจจุบันคือ 2 วัน ส่วนระยะเวลาที่ดำเนินในอดีตไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นระยะเวลานานเท่าไร เนื่องจากเรื่องสั้นบอกเล่าเหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่ไม่ต่อเนื่องกัน คือ

เหตุการณ์ในวันที่มีการซ้อมใหญ่ของคณะละคร กับวันสุดท้ายของการแสดง ไม่มีการบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างวันดังกล่าว จึงยากที่จะบอกได้ว่าใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องเท่าไร

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ปรับลดระยะเวลาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันลงเหลือเพียง 1 วัน ส่วนระยะเวลาที่เกิดขึ้นในอดีตก็ยังคงระบุไม่ได้เหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เนื่องจากบอกเล่าเรื่องราวที่ไม่ต่อเนื่องเช่นกัน ส่วนภาพยนตร์ *Ring 0* แม้จะบอกเล่าเรื่องราวผ่าน 2 ช่วงเวลาเหมือนในเรื่องสั้นแต่ภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตมากกว่า ดังนั้นจึงต้องคิดเวลาทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากช่วงเวลาในอดีต ซึ่งภาพยนตร์ได้ใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องในอดีตประมาณ 9 - 10 วัน ซึ่งในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ring 0* ก็ยังคงระยะเวลาดังกล่าวไว้เช่นกัน

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ดำเนินเรื่องราวที่ขยายออกมาจากภาพยนตร์ *Ring 0* โดยบอกเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่ตอนที่ชะตะโกะเกิด จนถึงตอนที่เธอถูกทิ้งลงในบ่อน้ำ ดังนั้นระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินเรื่องจึงเท่ากับอายุของชะตะโกะ คือประมาณ 18 ปี

5.2 สถานที่

ด้วยเหตุที่ตัวละครหลักในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ทำงานอยู่ในคณะละคร ดังนั้นเรื่องราวในเรื่องสั้นจึงดำเนินอยู่ในโรงละครเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับก็ยังคงใช้ฉากโรงละครเช่นเดียวกัน นอกจากนี้บางตัวบทยังมีการเพิ่มเติมฉากที่ไม่มีในเรื่องสั้นเข้ามาด้วย นั่นคือฉากบ้านอิคุมะ เพื่อใช้เป็นฉากที่บอกเล่าเรื่องราวก่อนที่ชะตะโกะจะถูกจับทิ้งลงในบ่อน้ำ

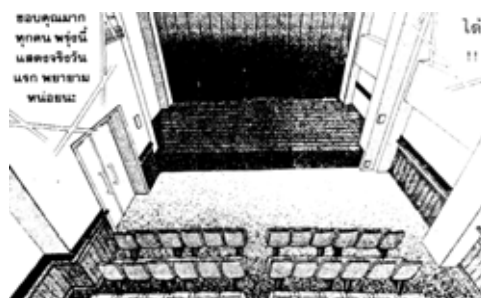
ฉากโรงละคร

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ดำเนินเรื่องราวในโรงละครเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเป็นที่ทำงานของตัวละครเอกและตัวละครรอง โดยโรงละครในเรื่องมีขนาด 400 ที่นั่ง มีหิ้งบูชาฝังอยู่ในผนังด้านขวาหลังเวที และหลังเวทีก็แบ่งเป็นห้องพักนักแสดงชายและหญิง ส่วนด้านหลังที่นั่งของผู้ชมแบ่งเป็นห้องควบคุมแสงและห้องควบคุมเสียง โดยภายในห้องควบคุมเสียงซึ่งเป็นห้องทำงานของโทยามะ ประกอบด้วยเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ได้แก่ เครื่องเล่นเทป ออดิโอมิคเซอร์ อินเตอร์คอม ซึ่งไว้ใช้ติดต่อสื่อสารกับหลังเวที นอกจากนี้ได้โตะยังมีช่องเก็บของที่มีหิ้งบูชาอยู่ภายใน หน้าห้อง

บุชามีสายสะดือวางอยู่เหมือนเครื่องเช่น เรื่องสั้นเรื่องนี้ ไม่ได้ใช้ฉากเพื่อการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่ใช้เพื่อขับเน้นบรรยากาศอันน่ากลัวด้วย โดยตอนที่โทยามะเห็นหิ้งบูชา เรื่องสั้นได้บรรยายความรู้สึกของเขาไว้ว่า

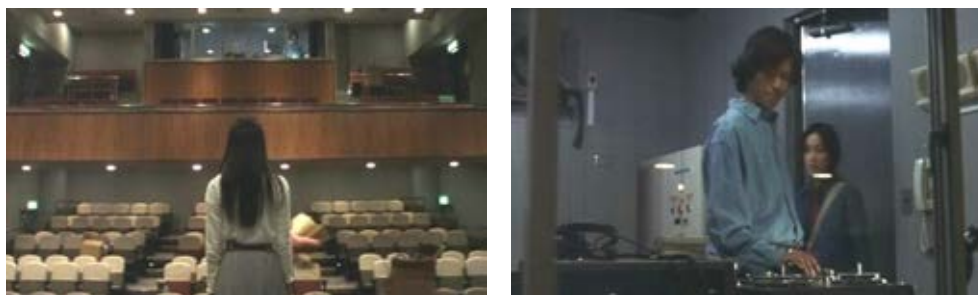
“แค่เปิดบานประตูเล็กสี่เหลี่ยมกว้างคุณยาวห้าสิบเซนติเมตร บรรยากาศในห้องควบคุมเสียงก็เปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง ต้องเรียกว่าจู่ๆ ก็ปรากฏพื้นที่แปลกประหลาดข้างใต้ซึ่งตนใช้ทำงานประจำ โทยามะไม่รู้ว่ามีกลิ่นหรือเปล่า แต่จมูกของเขาหลอนว่าได้กลิ่นเนื้อเหม็นเน่า” (เรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ในหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ทเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย หน้า 70)

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงใช้ฉากโรงละครเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เนื่องจากดัดแปลงโครงเรื่องมาจากเรื่องสั้นแทบทั้งหมด เพียงแต่ไม่มีการขับเน้นความน่ากลัวของขวัญเท่านั้น โดยองค์ประกอบต่างๆ ภายในโรงละครยังคงเหมือนเดิมทุกประการ มีการปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อย เช่นช่องเก็บของในห้องควบคุมเสียง ในเรื่องสั้น ภายในช่องเก็บของแบ่งเป็นสองชั้น ชั้นบนมีกล่องเทปวางซ้อนกันอยู่ ชั้นล่างเป็นหิ้งบูชา ซึ่งมีสายสะดือวางอยู่ด้านหน้า ส่วนในการ์ตูนไม่ได้แบ่งเป็นสองชั้น ภายในมีแต่หิ้งบูชาและมีสายสะดือวางอยู่ในหิ้งเลย นอกจากนี้การ์ตูนยังได้เพิ่มเติมรายละเอียด โดยการแสดงให้เห็นลักษณะภายนอกของโรงละครด้วย ซึ่งโรงละครในการ์ตูนเป็นอาคารขนาดใหญ่ มีรูปแบบตะวันตก ทางเข้ามีป้ายชื่อเขียนว่า “โรงละครโคคุโร”



ภาพที่ 6.32 : ฉากโรงละคร ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

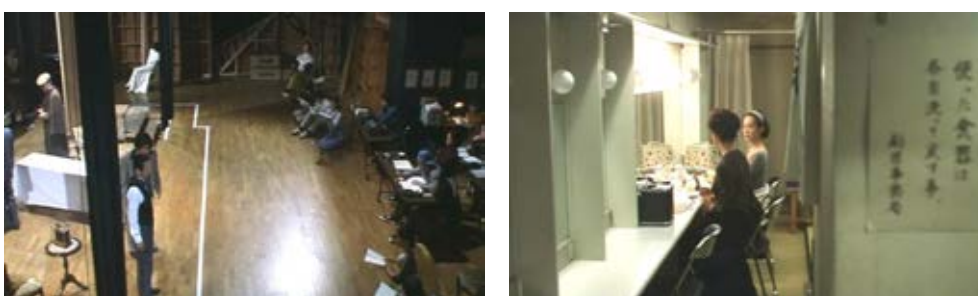
ภาพยนตร์ *Ringu 0* ยังคงมีฉากโรงละครเหมือนในเรื่องสั้น เพียงแต่ปรับเปลี่ยนขนาดของโรงละครจาก 400 ที่นั่ง เป็น 150 - 200 ที่นั่ง และตัดทอนหิ้งบูชาที่อยู่หลังเวทีและในห้องควบคุมเสียงออก อย่างไรก็ตาม รูปแบบโดยรวมยังคงเหมือนเดิม คือมีห้องพักนักแสดงอยู่หลังเวที และมีห้องควบคุมเสียงอยู่ด้านหลังที่นั่งของผู้ชม



ภาพที่ 6.33 : ฉากโรงละคร ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

นอกจากภาพยนตร์ *Ringu 0* จะใช้ฉากโรงละครในการดำเนินเรื่องแล้ว ยังเพิ่มเติมฉากห้องซ้อมละครเข้ามาด้วย แม้เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* จะมีการกล่าวถึงฉากห้องซ้อมละครเช่นกัน แต่ก็เข้าไปในลักษณะที่เป็นคำบอกเล่าของโทยามะ ที่พูดถึงตำแหน่งควบคุมเสียงของตนในห้องซ้อม ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่องแต่อย่างใด ดังนั้นการใช้ฉากห้องซ้อมในภาพยนตร์ จึงถือว่าเป็นการเพิ่มเติมเข้ามาใหม่

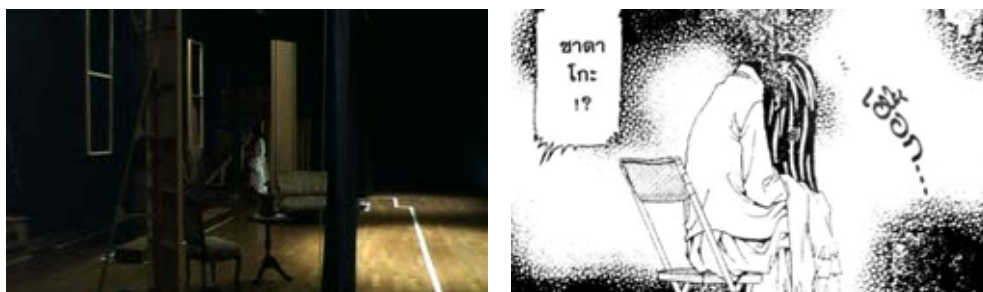
ห้องซ้อมละครเป็นห้องโถงขนาดใหญ่ และน่าจะอยู่คนละสถานที่กับโรงละคร เนื่องจากห้องพักนักแสดงของทั้งสองฉากไม่เหมือนกัน ภายในห้องซ้อม ด้านหนึ่งตกแต่งด้วยฉากที่ใช้สำหรับการแสดง อีกด้านหนึ่งมีโต๊ะเก้าอี้ให้สมาชิกในคณะละครและผู้กำกับนั่งชม นอกจากนี้ยังมีโต๊ะสำหรับเครื่องเล่นเทปเสียงและอุปกรณ์ต่างๆ ด้วย ติดกับห้องซ้อมเป็นทางเดินที่เชื่อมไปยังห้องพักนักแสดง โดยภายในห้องพักประกอบด้วยโต๊ะแต่งหน้าเรียงไปตามผนังด้านทั้งสองด้าน โดยมีราวแขวนเสื้อผ้าอยู่ตรงกลาง



ภาพที่ 6.34 : ฉากห้องซ้อมละคร ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์บอกเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญ จึงไม่สามารถบรรยายบรรยากาศหรือความรู้สึกน่ากลัวของขวัญได้เหมือนเรื่องสั้น ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ก็สามารถขบขันบรรยายภาสดังกล่าวโดยการใช้ความมืดเข้ามาประกอบฉาก เห็นได้จากตอนที่มิคนเสียชีวิตหรือ

ตอนที่ชะตะโกะถูกชะตะโกะคนที่สองครอบงำ ฉากต่างๆ ไม่ว่าจะในห้องซ้อมหรือโรงละครก็จะถูกปกคลุมด้วยความมืด ซึ่งทำให้รู้สึกถึงความลึกกลับน่ากลัว



ภาพที่ 6.35 : ฉากห้องซ้อมละครที่ปกคลุมด้วยความมืด เมื่อมีบรรยากาศที่น่ากลัวของขวัญ ในภาพยนตร์ *Ringu 0* และหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ยังคงใช้ฉากโรงละครและฉากห้องซ้อมละครเหมือนในภาพยนตร์ *Ringu 0* เพียงแต่ไม่ได้แสดงให้เห็นภาพกว้างของโรงละครเหมือนในภาพยนตร์ ทำให้ไม่สามารถบอกได้ว่ามีขนาดหรือจำนวนที่นั่งเท่าใด แต่ก็คาดเดาได้ว่าน่าจะเท่ากัน คือประมาณ 150 - 200 ที่นั่ง เนื่องจากการ์ตูนถอดแบบฉากต่างๆ มาจากภาพยนตร์แทบทั้งหมด ส่วนการสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวของขวัญก็คล้ายคลึงกัน โดยการ์ตูนจะใช้สีดำปกคลุมฉากต่างๆ เหมือนเป็นกลิ่นอายของความชั่วร้าย เพื่อขับเน้นอารมณ์ความรู้สึกดังกล่าว

ฉากบ้านอิคุมะ

ฉากบ้านอิคุมะหรือบ้านของพ่อชะตะโกะ ไม่มีอยู่ในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ถึงกระนั้น ภาพยนตร์ *Ringu 0* ก็ได้เพิ่มเติมฉากบ้านอิคุมะเข้ามาใช้ในการดำเนินเรื่องด้วย โดยมีการนำเสนอฉากดังกล่าวใน 2 ลักษณะคือ เป็นบ้านที่มีคนอยู่อาศัยปกติ ปรากฏในตอนที่มียาจิตาคนละครไปหาอิคุมะ ส่วนอีกลักษณะเป็นบ้านร้าง ไม่มีคนอยู่อาศัย ข้าวของวางระเกะระกะพังเสียหาย ปรากฏในความฝันของคนที่ต้องคำสาปของชะตะโกะ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ก็ไม่ได้เพิ่มฉากบ้านอิคุมะโดยการแต่งเติมเข้ามาใหม่เสียทีเดียว เนื่องจากฉากนี้มีความคล้ายคลึงกับฉากบ้านร้างในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ได้ดัดแปลงฉากนี้มาจากบ้านร้างในนวนิยายเล่มแรก

ฉากบ้านร้างในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นบ้านร้างที่ไม่ได้ระบุว่าใครเป็นเจ้าของ ตั้งอยู่ใกล้กับสถานพยาบาลที่พ่อของชะตะโกะพักรักษาตัว และใกล้กับบ่อน้ำที่ชะตะโกะถูกทิ้งให้เสียชีวิต โดยนวนิยายได้บรรยายลักษณะและบรรยากาศโดยรอบของบ้านไว้เพียงคำว่า

“เดินลึกเข้าไปในป่าเรื่อยๆ ก็พบบ้านร้างหลังหนึ่งบนเนินลาดผิงผา บ้านนี้ไม่มีคนอยู่อาศัยมาเป็นสิบปีแล้ว พื้นกระดานผุกร่อน หลังคาทำท่าจะพังทลายได้ทุกเมื่อ อีกฟากของตัวบ้านมีบ่อน้ำบาดาล” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 200)

ส่วนฉากบ้านอิคุมะในภาพยนตร์ *Ringu 0* เป็นบ้านโบราณแบบญี่ปุ่น ปลูกสร้างด้วยไม้ เป็นส่วนใหญ่ ตั้งอยู่กลางป่ารกทึบ ซ้ำบ้านเป็นลานโล่งซึ่งมีบ่อน้ำตั้งอยู่ ไม้ใกล้นักมีบ้านร้างเล็กๆ หลังหนึ่ง สูดทางเป็นหน้าผาอยู่ติดกับทะเล ภายในบ้านของอิคุมะ แบ่งพื้นที่ส่วนหนึ่งเป็นเหมือนห้องทดลอง มีอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์และเอกสารตำราวางอยู่บนโต๊ะ ชั้นบนมีห้องคล้ายกับห้องซัง ให้ประตูเหล็กหนา ผนังปิดทึบ มีซี่กรงกั้นหน้าต่าง ภายในไม่มีเครื่องเรือนใดๆ นอกจากโทรทัศน์เก่าๆ เครื่องหนึ่ง ซึ่งคาดว่าชะตะโกะน่าจะเคยถูกขังอยู่ในห้องนี้



ภาพที่ 6.36 : ฉากบ้านอิคุมะ ซึ่งเป็นบ้านกลางป่า ที่มีบ่อน้ำอยู่ใกล้ๆ ในภาพยนตร์ *Ringu 0*

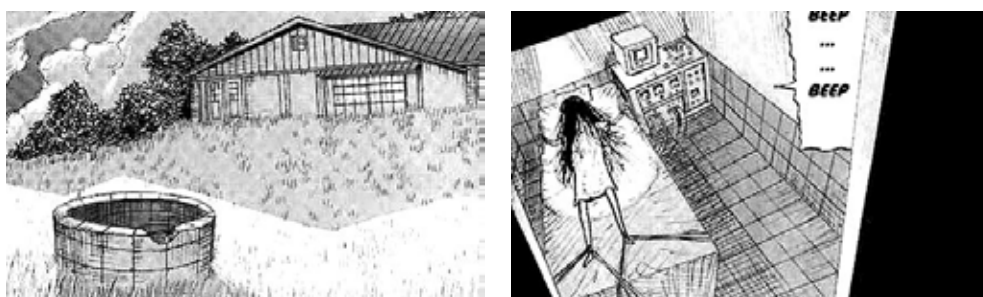
จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ *Ringu 0* ได้ดัดแปลงฉากบ้านอิคุมะมาจากฉากบ้านร้างในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เนื่องจากนำเสนอในลักษณะที่เป็นบ้านร้างซึ่งมีบ่อน้ำอยู่ใกล้ๆ เหมือนกัน ซึ่งสาเหตุที่ภาพยนตร์ดัดแปลงฉากดังกล่าวมาใช้ อาจเป็นเพราะผู้สร้างต้องการที่จะเชื่อมโยงฉากบ่อน้ำในภาพยนตร์ *Ringu 0* กับฉากบ่อน้ำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก เนื่องจากภาพยนตร์ *Ringu 0* จบลงตรงเหตุการณ์ที่ชะตะโกะถูกทิ้งลงบ่อน้ำ ส่วนภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกก็บอกเล่าเรื่องราวต่อจากนั้น คือเป็นเหตุการณ์หลังจากที่ชะตะโกะเสียชีวิตในบ่อน้ำ ผู้สร้างจึงต้องการที่ให้เรื่องราวในภาพยนตร์ทั้งสองภาคมาบรรจบกัน โดยการใช้ฉากบ่อน้ำเป็นเครื่องมือในการเกี่ยวโยง ซึ่งการใช้ฉากดังกล่าวก็เป็นลูกเล่นหรือกิมมิก (Gimmick) ที่ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวระหว่างภาพยนตร์ *Ringu 0* กับ *Ringu* ภาคแรกได้โดยง่าย

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ได้ถอดแบบจากต่าง ๆ มาจากภาพยนตร์ *Ringu 0* แทบทั้งหมด ดังนั้นจึงยังคงฉากบ้านอิคุมะไว้เหมือนเดิม ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอใน 2 ลักษณะ คือลักษณะของบ้านร้างกับบ้านปกติ หรือเป็นลูกเล่นที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงฉากดังกล่าวกับฉากปอน้ำในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก



ภาพที่ 6.37 : ฉากบ้านอิคุมะ ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0*

แม้การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* จะดำเนินเรื่องราวต่างจากภาพยนตร์ *Ringu 0* แต่ก็มีเรื่องราวตอนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ คือตอนที่ชะตะโกะถูกจับทิ้งลงในปอน้ำ ดังนั้นจึงยังคงฉากบ้านของอิคุมะไว้เช่นเดิม โดยการ์ตูนเรื่องนี้จะนำเสนอเฉพาะบ้านในลักษณะปกติ คือเป็นบ้านที่ยังมีคนอยู่อาศัย นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นบางมุมที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ห้องแบบญี่ปุ่นที่ใช้ประตูไม้บานเลื่อน พื้นปูด้วยเสื่อทาทามิ และห้องที่คล้ายกับห้องพักคนไข้ในโรงพยาบาล ซึ่งเป็นสถานที่ที่ชะตะโกะคนที่สองถูกจับไว้ โดยภายในประกอบด้วยเตียงนอนที่มีเชือกมัดแขนและขา รวมถึงอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องใช้ทางการแพทย์ต่างๆ



ภาพที่ 6.38 : ฉากบ้านอิคุมะ ซึ่งมีห้องที่คล้ายกับห้องพักคนไข้ในโรงพยาบาล ในการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

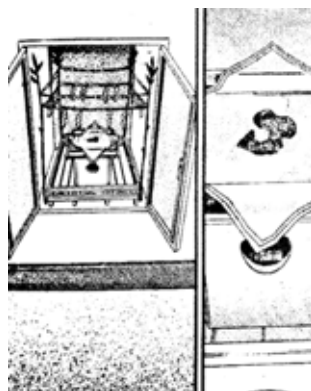
6. สัญลักษณ์

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ใช้สายสะดือเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ทว่าบางตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ กลับใช้บทละครเป็นสัญลักษณ์แทน ถึงกระนั้นก็ยังสื่อความหมายเหมือนสายสะดือ นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมสัญลักษณ์ใหม่เข้ามาด้วย นั่นคือเสียงที่แทรกในทบทเสียง

6.1 “สายสะดือ” สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ใช้ “สายสะดือ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ โดยการนำเสนอ “สายสะดือ” ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเกิดและชะตะโกะ เห็นได้จากการที่ชะตะโกะรู้ว่ามียังชีพซึ่งมีสายสะดือวางอยู่ในห้องควบคุมเสียง นอกจากนี้เธอยังได้ยินเสียงของผู้หญิงที่ร้องครวญครางเหมือนกำลังจะคลอดลูกดังออกมาจากทบทเสียงด้วย และหลังจากที่เจอสายสะดือในห้อง โทยามะก็ได้ยินเสียงทารกร้องเหมือนเพิ่งเกิดดังมาจากทบทเสียงเช่นกัน นอกจากนี้ สายสะดือยังปรากฏในฉากสุดท้ายของเรื่องด้วย โดยตอนที่ชะตะโกะเข้ามาประคองร่างของโทยามะ โทยามะก็เห็นว่าชะตะโกะไม่แก่ลงเลย ทั้งๆ ที่ผ่านมากกว่า 20 ปี และเมื่อชะตะโกะนำสายสะดือของตัวเองมาวางไว้ที่มือของเขา โดยสายสะดือนั้นยังสดใหม่และมีคราบเลือดติดอยู่คล้ายเพิ่งถูกกัดขาดเมื่อไม่นานนัก โทยามะก็รู้ได้ในทันทีว่าชะตะโกะได้กลับมาเกิดใหม่แล้ว จะเห็นได้ว่า “สายสะดือ” มีความเกี่ยวข้องกับการเกิดและยังสามารถเชื่อมโยงได้ถึงการกลับมาของชะตะโกะด้วย ดังนั้น “สายสะดือ” ในเรื่องสั้นเรื่องนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงใช้ “สายสะดือ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ โดยนำเสนอในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเกิดและการกลับมาของชะตะโกะ เหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* คือนำเสนอผ่าน เสียงผู้หญิงกำลังคลอดลูก เรื่องราวที่ชะตะโกะรู้ว่ามียังชีพอยู่ในห้อง และเรื่องราวตอนที่ชะตะโกะกลับมาอีกครั้งพร้อมสายสะดือ ซึ่งสายสะดือที่ปรากฏในเหตุการณ์ต่างๆ ล้วนแล้วแต่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะเหมือนในเรื่องสั้น



ภาพที่ 6.39 : สัญลักษณ์ “สายสะดือ” ที่อยู่ในหิ้งบูชา สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ ในการตูนสั้น *Lemon Heart*

6.2 “บทละคร” สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ

จะเห็นได้ว่า การตูนสั้น *Lemon Heart* ยังคงใช้ “สายสะดือ” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะเหมือนในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* แต่สำหรับการดัดแปลงเรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์ *Ringu 0* ภาพยนตร์กลับตัดทอนเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับสายสะดือออก ทำให้ไม่มีการใช้สายสะดือเป็นสัญลักษณ์ใดๆ ถึงกระนั้นก็ยังคงมีสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะเหมือนกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะจาก “สายสะดือ” เป็น “บทละคร”

ภาพยนตร์ *Ringu 0* ใช้ “บทละคร” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ โดยนำเสนอ “บทละคร” ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเกิดใหม่และชะตะโกะ สังเกตได้จากเนื้อหาในบทละครที่ชะตะโกะแสดง โดยบทละครดังกล่าวบอกเล่าถึงความรักที่เป็นไปไม่ได้ของชายหญิงคู่หนึ่ง ครอบครัวฝ่ายหญิงต้องการให้นางเอกไปเริ่มต้นชีวิตใหม่ จึงหลอกพระเอกว่าเธอเสียชีวิตไปแล้วจากอุบัติเหตุ ทั้ๆ ที่นางเอกก็ไม่เต็มใจนัก ซึ่งบทละครได้ให้เธอแสดงความรู้สึกผ่านบทพูดตอนหนึ่งที่ว่า “ถ้าฉันสามารถเกิดใหม่ได้อีกครั้ง แม้ว่ามันจะเป็นการละเมิดพระประสงค์ของพระเจ้าก็ตาม ฉันก็ยังอยากอยู่เคียงข้างคุณ” และนอกจากชะตะโกะจะสวมบทบาทเป็นนางเอกแล้ว เรื่องราวในบทละครนี้ก็มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ชะตะโกะประสบด้วย กล่าวคือ ชะตะโกะมีความรักต่อโทยามะ ต่อมาเธอถูกทำร้ายจนเสียชีวิต จากนั้นเธอก็ฟื้นคืนชีพเสมือนได้เกิดใหม่อีกครั้ง จะเห็นได้ว่า “บทละคร” มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเกิดใหม่และสามารถเชื่อมโยงได้ถึงการฟื้นคืน

ชีพของชะตะโกะด้วย ดังนั้น “บทละคร” ในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ring 0* ยังคงให้ “บทละคร” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะ โดยนำเสนอ “บทละคร” ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการเกิดใหม่ และสามารถเชื่อมโยงได้ถึงการฟื้นคืนชีพของชะตะโกะ โดยมีเรื่องราวและกลวิธีในการสื่อความหมายเหมือนในภาพยนตร์ทุกประการ ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาในบทละครที่พูดถึงเรื่องการเกิดใหม่ การให้ชะตะโกะรับบทนางเอกในละครดังกล่าว และการฟื้นคืนชีพของชะตะโกะ

6.3 “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทปเสียง” สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของชะตะโกะ

นอกจากภาพยนตร์ *Ring 0* จะใช้ “บทละคร” เป็นสัญลักษณ์แล้ว ยังเพิ่มเติมอีกสัญลักษณ์หนึ่งเข้ามาด้วย นั่นคือ “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทปเสียง” โดยเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของชะตะโกะ โดยนำเสนอ “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทปเสียง” ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพลังเหนือธรรมชาติชะตะโกะและความตาย เห็นได้จากตอนที่มีคนเสียชีวิตจากพลังอำนาจของชะตะโกะ มักมีเสียงที่แสบแก้วหูแทรกเข้ามาในเทปเสียงเสมอ เช่นในเหตุการณ์ที่แม่ของชะตะโกะทดลองเกี่ยวกับพลังจิตแล้วมีคนเสียชีวิต เทปเสียงที่บันทึกไว้ก็มีเสียงที่แสบแก้วหูแทรกเข้ามา หรือตอนที่ไอโกะเสียชีวิต โทยามะก็ได้ยินเสียงที่แสบแก้วหูแทรกเข้ามาในเทปเสียงเช่นกัน นอกจากนี้ ตอนที่ชะตะโกะปลดปล่อยออกมาพลังจนทำให้หมอคูโนะเสียชีวิต ก็มีเสียงลักษณะนี้แทรกเข้ามาเช่นเดียวกัน จะเห็นได้ว่า “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทปเสียง” เกี่ยวข้องกับพลังเหนือธรรมชาติของชะตะโกะ และพลังดังกล่าวก็นำมาซึ่งความตาย ดังนั้น “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทปเสียง” ในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอำนาจอันชั่วร้ายของชะตะโกะ

เช่นเดียวกับการใช้ “บทละคร” เป็นสัญลักษณ์ หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ก็ยังคงใช้ “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทปเสียง” เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะเหมือนกับภาพยนตร์ *Ring 0* แต่ด้วยเหตุที่หนังสือการ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพและข้อความสั้นๆ เป็นหลัก ทำให้ไม่สามารถนำเสนอเสียงที่แสบแก้วหูได้เหมือนในภาพยนตร์ อีกทั้งเสียงในลักษณะดังกล่าวก็ยากที่จะบรรยายออกมาเป็นตัวอักษรด้วย ดังนั้นการ์ตูนจึงมีการปรับเปลี่ยนให้แตกต่างจากเดิม โดยเปลี่ยนเป็นเสียง “แกร๊กๆๆ” แทรกเข้ามาในเทปแทน



ภาพที่ 6.40 : สัญลักษณ์ “เสียงที่แทรกเข้ามาในเทพเสียง” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ ในหนังสือการ์ตูน
คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 0*

ส่วนการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ไม่มีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายใดๆ เนื่องจากเป็นการ์ตูนสั้นที่มีความยาวเพียง 13 หน้า ทำให้ไม่มีเรื่องราวมากพอที่จะใส่สัญลักษณ์ซึ่งมีความหมายที่ซับซ้อนได้

ตารางที่ 6.5 : เปรียบเทียบสัญลักษณ์ในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ กับตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ

สัญลักษณ์	สายสะดือ	บทละคร	เสียงที่แทรกเข้ามา
	สื่อถึงการเกิดใหม่ ของชะตะโกะ		สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ
เรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ	√		
การ์ตูนสั้น <i>Lemon Heart</i>	√		
ภาพยนตร์ <i>Ringu 0</i>		√	√
หนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: <i>The Ring 0</i>		√	√
การ์ตูนสั้น <i>The Curse of Yamamura Sadako</i>	-	-	-

จากตารางจะเห็นได้ว่า แม้ภาพยนตร์ *Ringu 0* กับหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 0* จะเปลี่ยนมาใช้บทละครเป็นสัญลักษณ์แทนสายสะดือ แต่สัญลักษณ์นั้นก็ยังสื่อถึงการเกิดใหม่ของชะตะโกะเหมือนสายสะดือในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์กับหนังสือการ์ตูนดังกล่าว ดำเนินเรื่องแตกต่างจากเรื่องสั้นต้นฉบับ จึงสามารถเพิ่มเติมสัญลักษณ์อื่นเข้ามาได้ นั่นคือเสียงที่แทรกเข้ามาในเทพเสียง ซึ่งสื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของชะตะโกะ

7. มุมมองการเล่าเรื่อง

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้สังเกตการณ์เป็นหลัก ทว่าตัวบทที่มีเรื่องสั้นเป็นต้นฉบับ บางตัวบทก็ยังคงใช้มุมมองเหมือนในเรื่องสั้น แต่บางตัวบทก็ปรับเปลี่ยนมาเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้ตกเป็นเหยื่อแทน

7.1 มุมมองแบบผู้สังเกตการณ์

เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก และด้วยเหตุที่ตัวละครตัวนี้อยู่ในฐานะของผู้สังเกตการณ์ เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* จึงบอกเล่าผ่านมุมมองแบบผู้สังเกตการณ์เป็นสำคัญ

แม้เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* จะมีโทยามะเป็นตัวละครเอก และมีชะตะโกะเป็นตัวร้าย แต่ตัวละครที่ขับเคลื่อนเรื่องราวมากที่สุดกลับเป็นชะตะโกะ ส่วนโทยามะจะเป็นผู้ที่เฝ้าติดตามชีวิตและพฤติกรรมของชะตะโกะมากกว่า จึงอาจกล่าวได้ว่าเรื่องสั้นบอกเล่าเรื่องราวของชะตะโกะผ่านมุมมองของโทยามะ เห็นได้จากการที่โทยามะเฝ้าติดตามชะตะโกะตั้งแต่เธอเข้ามาในคณะละคร เช่น เฝ้าสังเกตตอนที่เธอซ้อมเต้น แอบดูตอนที่เธอโลมเล้าชิเงะโมริ กระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิต โทยามะก็เห็นชะตะโกะกลับมาเกิดใหม่ผ่านสายตาของเขา นอกจากนี้ยังมีการบอกเล่าเหตุการณ์ผ่านมุมมองของบุคคลภายนอกอย่างโยชิโนะด้วย โดยโยชิโนะได้ฟังความลับมาจากสมาชิกในคณะละครแล้วก็มาเล่าให้โทยามะฟังอีกที จะเห็นได้ว่า เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครที่อยู่ในฐานะของผู้สังเกตการณ์ ไม่มีส่วนในการขับเคลื่อนเรื่องราวมากนัก เป็นเพียงผู้ที่เฝ้ามองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น

เช่นเดียวกับเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ก็ยังคงใช้มุมมองแบบผู้สังเกตการณ์ในการเล่าเรื่องเช่นกัน โดยเป็นการบอกเล่าเรื่องราวของชะตะโกะ ผ่านมุมมองของโทยามะที่เฝ้าติดตามชะตะโกะเหมือนในเรื่องสั้น

7.2 มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ *Ringu 0* ได้สลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครเอก จากโทยามะ เป็นชะตะโกะ ดังนั้นมุมมองในการเล่าเรื่องจึงแตกต่างจากในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ใช้มุมมองที่ติดตามชะตะโกะเป็นมุมมองหลักในการเล่าเรื่อง

เนื่องจากชะตะโกะอยู่ในฐานะของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ดังนั้นภาพยนตร์จึงบอกเล่าผ่าน มุมมองของผู้ตกเป็นเหยื่อเป็นสำคัญ เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์ติดตามมุมมองของชะตะโกะซึ่ง มักตกเป็นผู้ที่ถูกกระทำอยู่เสมอ เช่น ถูกนิทหาว่าร้ายจากคนในคณะละคร ถูกลวนลามจาก ชิเงะโมริ ถูกคุกคามจากมียาจิ ถูกทำร้ายร่างกายจนเสียชีวิต และด้วยเหตุที่ชะตะโกะเป็นผู้หญิง ประกอบกับมีอุปนิสัยที่เป็นคนเรียบร้อยไม่สู้คน ทำให้ภาพยนตร์สามารถนำเสนอความอ่อนแอ และน่าสงสารจากการที่ต้องตกเป็นผู้กระทำได้อย่างน่าเชื่อถือ ซึ่งส่งผลให้มุมมองของผู้ที่ตกเป็น เหยื่อเด่นชัดขึ้นด้วย

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ยังคงบอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นหลักเหมือนใน ภาพยนตร์ *Ringu 0* เนื่องจากบอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครเอกหรือชะตะโกะ ซึ่งมักตกอยู่ใน ฐานะของผู้ที่ถูกกระทำเช่นกัน

บทที่ 7

ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

ในบทนี้จะเป็นการสังเคราะห์สัมพันธบทในดับทที่มีนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ, นวนิยาย สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์, เรื่องสั้น โลกศพกลางฟ้า และเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ เป็นต้นฉบับ เพื่อหา ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ซึ่งจากการศึกษาพบว่า สัมพันธบทดังกล่าวมีลักษณะเด่นที่น่าสนใจ โดยในสัมพันธบทข้ามสื่อ จากนวนิยาย เป็น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีลักษณะเด่นคือการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ และการดัดแปลงเนื้อหา ส่วนสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์ เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีลักษณะเด่นคือ การดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม และการดัดแปลงเนื้อหา ซึ่งลักษณะเด่นของสัมพันธบทดังกล่าว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

7.1 ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง”

หนังสือชุด “ริง” มีการดัดแปลงเป็นสื่อหลายประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และ หนังสือการ์ตูน โดยสื่อแต่ละประเภทย่อมมีกลวิธีในการดัดแปลงแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับธรรมชาติ ของสื่อและกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นลักษณะเด่น ของสัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” โดยแบ่งตามประเภทของสื่อได้ดังนี้

7.1.1 ภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายและหลากหลายกว่านวนิยาย เนื่องจากเล่า เรื่องผ่านภาพและเสียงที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ดังนั้นเมื่อมีการนำนวนิยายหรือเรื่องสั้นมาสร้าง เป็นภาพยนตร์ จึงต้องมีการดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับ ธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมาย

ลักษณะเด่นของการตัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ

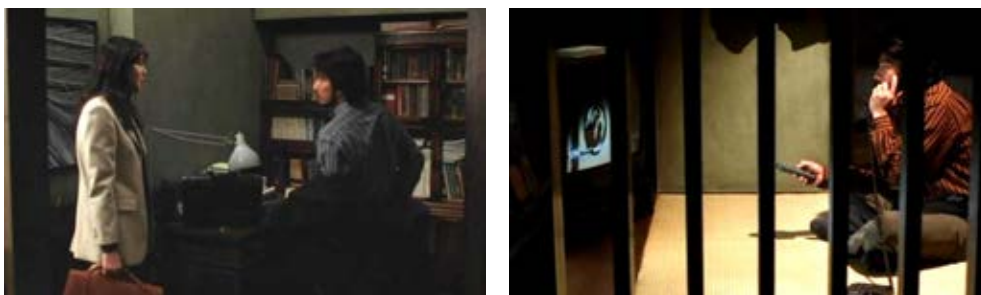
ด้วยเหตุที่นวนิยาย/เรื่องสั้นกับธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์มีธรรมชาติของสื่อแตกต่างกัน โดยนวนิยาย/เรื่องสั้นเล่าเรื่องผ่านตัวอักษร ส่วนภาพยนตร์เล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญ ดังนั้นเมื่อมีการตัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นเป็นภาพยนตร์ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือกลวิธีในการนำเสนอพอสมควร ซึ่งกลวิธีที่มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างชัดเจนคือ การนำเสนอรูปลักษณณ์ตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

เนื่องจากหนังสือชุด “ริง” มีการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก เสมือนว่าตัวละครเป็นผู้ที่เล่าเรื่องเอง ทำให้ไม่มีการบรรยายถึงรูปลักษณณ์ภายนอกของตัวละครเอกมากนัก ดังนั้นเมื่อมีการตัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ที่แม้จะบอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครเอกเช่นกัน แต่ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ต้องเล่าเรื่องด้วยภาพ จึงต้องมีการเติมเต็มรูปลักษณณ์ต่างๆ ของตัวละคร ทั้งรูปร่าง หน้าตา รวมถึงลักษณะการแต่งกาย ซึ่งรูปลักษณณ์ดังกล่าวก็น่าจะตีความมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละคร เช่น อันโต ตัวละครเอกในนวนิยาย *สไปรล* พันธุ์อาถรรพ์ มีอาชีพเป็นหมอชันสูตรศพ ก็น่าจะแต่งกายเรียบร้อย สวมชุดผ่าตัดในบางครั้ง

หนังสือชุด “ริง” ได้บอกเล่าถึงฉากต่างๆ โดยเฉพาะฉากที่มีความลึกลับน่ากลัว ผ่านการบรรยายลักษณะของสถานที่และสภาพแวดล้อม ผนวกกับความรู้สึกหวาดผวาของตัวละครที่มีต่อสถานที่นั้นๆ แต่เมื่อมีการตัดแปลงเป็นภาพยนตร์ การนำเสนอฉากต่างๆ ก็ปรับเปลี่ยนจากการบรรยายเป็นการใช้ภาพซึ่งมีความชัดเจนมากกว่า เพราะสามารถมองเห็นรายละเอียดได้ครบถ้วน และนำเสนอฉากที่มีความน่ากลัวของขวัญ ในลักษณะที่ถูกปกคลุมด้วยความมืด ยกตัวอย่างเช่นฉากภายในห้องของทาคายามะ ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีการบรรยายถึงความลึกลับน่ากลัวออกมาเป็นตัวอักษรว่า

“กลิ่นอายของวิญญาณอันไร้รูปร่างเวียนวนทั่วบริเวณ...ความเยือกเย็นแห่งรัตติกาลและความชื้นซึ่งเกาะจับผิวหนังหนึบหนับ กลีบกลายเป็นเงาทะมึนคุกคามใกล้เข้ามา จังหวะการเต้นของหัวใจเร่งเร็วขึ้นเรื่อยๆ จนถึงกระชั้นกว่าเข็มนาฬิกาที่ส่งเสียงเดินดังตึกๆ กลิ่นอายของสิ่งนั้นบีบคั้นทรงอกให้อึดอัด” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 236)

จะเห็นได้ว่า นวนิยายบรรยายฉากที่น่ากลัวของขวัญผ่านความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งภาพยนตร์ก็ได้ปรับเปลี่ยนการนำเสนอฉากดังกล่าวให้ออกมาเป็นภาพ โดยให้ห้องของทาคายามะปกคลุมด้วยความมืด มีแสงสว่างน้อยนิด เพียงเพื่อให้เห็นตัวละครเท่านั้น ซึ่งทำให้รู้สึกถึงความลึกลับน่ากลัวเช่นกัน



ภาพที่ 7.1 : ฉากห้องของทาคายามะที่ปกคลุมด้วยความมืด ในภาพยนตร์ *Ringu*

ส่วนการนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครนั้น ในนวนิยายและเรื่องสั้นสามารถบอกเล่าผ่านการบรรยายเป็นตัวอักษร ว่าตัวละครมีความรู้สึกนึกคิดอย่างไรได้อย่างชัดเจน ต่างจากภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยภาพ บอกเล่าความรู้สึกนึกคิดของตัวละครผ่าน สีหน้า ท่าทาง และการกระทำแทน ผู้ชมต้องวิเคราะห์ตีความท่าทีต่างๆ ของตัวละคร ซึ่งอาจจะไม่ตรงกับสิ่งที่นักแสดงตั้งใจสื่อออกมาก็เป็นได้ ยกตัวอย่างเช่น ตอนที่อาซากาว่าตัวละครเอกรับโทรศัพท์ที่ลึกลับหลังจากดูวิดีโอคำสาป นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ได้บรรยายถึงความรู้สึกกระอักกระอ่วนของตัวละครไว้ว่า

“อาซากาว่าแข็งใจเปล่งเสียงสั้นๆ ออกมาได้เท่านั้น...ไม่มีคำตอบจากอีกฝ่าย...อะไรบางอย่างหมุนวนอื้ออึงในที่มืดแคบ มีเสียงครืนครันคล้ายแผ่นดินลั่น กลิ่นดินขึ้นๆ กรุ๋นขึ้นๆ มา ไอน้ำปะทะกับโคนหู ขนบริเวณต้นคอลุกชัน แแรงกดดันบริเวณทรวงอกหนักหน่วงขึ้น รู้สึกคันยุบยับราวกับว่า เหล่าหนอนและแมลงที่เลื้อยคลานลึกลงใต้พื้นพิภพนั้นกำลังคืบไต่ไปมาบนข้อเท้าและแผ่นหลัง ความคับแค้นซึ่งไม่อาจบรรยายเป็นถ้อยคำ และความเกลียดชังซึ่งถูกบ่มเพาะจากกาลเวลาจนสูงงอม กำลังคืบคลานมาตามสายโทรศัพท์” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 83)

จะเห็นได้ว่านวนิยายสามารถบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ตามที่ผู้เขียนต้องการ แต่สำหรับภาพยนตร์ซึ่งเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญจึงเสนอด้วยการให้ตัวละครแสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ผ่านกิริยาท่าทางในการแสดง ซึ่งฉากที่ตัวละครรับโทรศัพท์ลึกลับในฉากเดียวกันนี้เอง เมื่อตัดแปลงเป็นในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* หรือภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ก็มีการนำเสนอความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละครผ่านสีหน้าและท่าทางเหมือนกันอยู่ที่ว่าจะแสดงออกอย่างไร



ภาพที่ 7.2 : ตัวละครเอกแสดงความรู้สึกหวาดกลัวหลังรับโทรศัพท์ลึกลับ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

หรืออีกตัวอย่างหนึ่งในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ฉากที่อันโดตัวละครเอกได้เผชิญหน้ากับชะตะโกะตัวร้ายตัวต่อตัวในห้อง นวนิยายก็ได้บรรยายความรู้สึกอันหวาดหวั่นของเขาออกมาเป็นตัวอักษรว่า

“ถ้าเช่นนั้นกลิ่นอายปีศาจเมื่อแรกพบหญิงสาวผู้นี้ก็เป็ความรู้สึกถูกต้องแล้ว ครั้งก่อนตอนอยู่ในลิฟต์ตัวเดียวกันที่อพาร์ทเมนต์ของไม อันโดพยายามถอยห่างจากหล่อนให้ไกลที่สุด ด้วยอาการเช่นเดียวกับวันนี้ หล่อนปรากฏกายจากห้อง ทาคาโนะ ไม ในลักษณะประจวบเหมาะ ผุดโผล่ขึ้นมา หล่อนเป็นใคร มาจากไหนกันแน่ มีคำถามคั่งค้างมากมาย แต่อันโดแค่หายใจก็ลำบาก ไม่อยู่ในสภาพจะเปิดปากพูดได้ ถ้าไม่ตั้งสติดีๆ อาจถึงกับทรุดล้มลงตรงนี้เลยก็ได้ อันโดรู้สึกว่หากล้มลงเท่ากับตกหลุมพรางของชะตะโกะ เขาจะต้องทำใจให้เข้มแข็งมองหล่อนอย่างผู้เหนือกว่า เป็นการต่อต้านสุดกำลังเพียงวิธีเดียว เพื่อรักษาอำนาจของตนไว้” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 282)

ขณะที่ฉากเผชิญหน้าของตัวละครเอกและตัวร้ายในภาพยนตร์ นอกจากจะปรับเปลี่ยนการนำเสนอให้ออกมาเป็นภาพแล้ว ยังข้บเน้นความรู้สึกของตัวละครให้รุนแรงมากยิ่งขึ้นด้วย โดยภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนให้ตัวละครเอกมาประจันหน้ากับตัวร้ายในบ่อน้ำที่มีความคับแคบ แทนห้องบนอพาร์ทเมนต์ธรรมดา ซึ่งทำให้ตัวละครในภาพยนตร์แสดงอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัวมากกว่าในนวนิยายอย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 7.3 : ตัวละครเอกแสดงความรู้สึกหวาดกลัวเมื่อต้องประจันหน้ากับตัวร้ายในบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

ด้วยเหตุที่หนังสือชุด “ริง” มีแนวเรื่องเป็นแนวลึกลับเหนือธรรมชาติ ผสมวิทยาศาสตร์ ทำให้ยากต่อการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ที่ต้องมีแนวเรื่องที่ชัดเจน เพื่อตอบสนองความต้องการหรือความคาดหวังของผู้ชม ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่กว้างกว่านวนิยาย ดังนั้นภาพยนตร์จึงมีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ ซึ่งยังคงสอดคล้องกับแนวลึกลับเหนือธรรมชาติในหนังสือชุด “ริง” โดยการเปลี่ยนแนวเรื่องดังกล่าว ยังส่งผลให้ภาพยนตร์ต้องเปลี่ยนรายละเอียดของทั้งโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และบุคลิกลักษณะของตัวร้าย เพื่อให้เข้ากับเรื่องราวแนวสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนให้มีโครงเรื่องที่เน้นถึงความน่ากลัวสยองขวัญ ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนโดยการเพิ่มเติมฉากเหตุการณ์ที่ตัวร้ายปรากฏตัวออกมาอย่างลึกลับน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น ช่วงที่ทาเคยามะตัวละครรองเสียชีวิตจากวิดีโอคำสาป นวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* ได้บรรยายถึงเหตุการณ์ช่วงนี้ไว้ว่า

“เขาแนบหูกับโทรศัพท์รอให้ไมมารับสาย รู้สึกคันศีรษะยุบยับ พอเขาก็มีมหลุดติดนิ้วมือมาหลายเส้น เมื่อเสียงสัญญาณเรียกดังสองครั้ง ริงจึงเงยหน้าขึ้น ดูเสื้อผ้าข้างหน้ามีบานกระจกยาวติดอยู่ กระจกนั้นสะท้อนภาพของหน้าของตัวเอง ... ภาพที่เห็นในกระจกไม่ใช่ใครอื่น มันคือใบหน้าของตัวเองหลังความตาย” (นวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* หน้า 238)

จะเห็นได้ว่า ในนวนิยาย ตัวละครรู้สึกถึงความเจ็บปวดที่มาจากภายในร่างกาย และเห็นภาพหลอนของตัวเองก่อนเสียชีวิต ซึ่งไม่มีชะดะโกะตัวร้ายปรากฏตัวออกมาเอาชีวิตแต่อย่างใด ขณะที่ในฉากเดียวกันนี้ในภาพยนตร์ *Ringu* มีการเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ชะดะโกะคลานออกมาจาก

จอโทรทัศน์ แล้วเข้ามาคุกคามทาคายามะจนเขาเสียชีวิต ซึ่งเหตุการณ์นี้ก็ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสยองขวัญน่ากลัวอย่างชัดเจน และด้วยความน่ากลัวนี้เอง ก็ทำให้ภาพยนตร์สร้างใหม่ ทั้งภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* เพิ่มเติมฉากนี้เข้าไปเช่นกัน



ภาพที่ 7.4 : เหตุการณ์ที่ชะตะโกะคานออกมาจากโทรทัศน์ แล้วเข้ามาคุกคามทาคายามะจนเสียชีวิต ในภาพยนตร์ *Ringu*

เช่นเดียวกับการดัดแปลงนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ก็มีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องให้มีความสยองขวัญมากขึ้นเช่นกัน ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการที่ภาพยนตร์ *Ringu 2* ได้ให้ชะตะโกะตัวร้ายมีความสามารถในการเข้าไปครอบงำร่างของเหยื่อ และปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมาได้ ขณะที่ในนวนิยาย ชะตะโกะเพียงแค่ครอบครองร่างของเหยื่อเพื่อให้กำเนิดตัวเองออกมาเท่านั้น หรือหากที่ตัวละครเอกเผชิญหน้ากับตัวร้ายตัวต่อตัว ในนวนิยาย ตัวเอกเผชิญหน้ากับตัวร้ายในห้อง โดยตัวร้ายก็มีรูปลักษณ์ภายนอกเหมือนมนุษย์ธรรมดา ขณะที่ในภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนให้มาเผชิญหน้ากันใต้น้ำ โดยที่ตัวร้ายมีรูปลักษณ์เป็นภูตผีปีศาจ ซึ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ที่นำภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* มาสร้างใหม่ ก็นำเหตุการณ์อันสยองขวัญดังกล่าวมาใช้เช่นกัน

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนรายละเอียดของความขัดแย้ง จากความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย ที่อยู่ในสถานะของคนที่มีพลังพิเศษหรือสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ เป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย ที่อยู่ในสถานะของภูตผีปีศาจ โดยในหนังสือชุด “ริง” ชะตะโกะตัวร้ายเป็นผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ สามารถทำร้ายคนจนเสียชีวิตได้ ผ่านการใช้พลังโดยตรง หรือถ่ายทอดลงสู่ม้วนเทปวิดีโอ/เทปอัดเสียง หลังจากเสียชีวิตเธอก็กลับมาเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ที่สามารถคุกคามมวลมนุษยชาติโดยการเพาะพันธุ์ตัวเองออกมาเรื่อยๆ แต่ในภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ *Ringu, Ringu 2* และ *Ringu 0* หลังจากที่ชะตะโกะเสียชีวิต เธอก็กลับมาในลักษณะของภูตผีปีศาจเพื่อมาเอาชีวิตของผู้คน

จะเห็นได้ว่า การปรับเปลี่ยนรายละเอียดของความขัดแย้ง ส่งผลต่อบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นตัวร้ายด้วย กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์และสถานะของตัวร้าย จากมนุษย์ธรรมดาหน้าตาสะสวย และมีพลังเหนือธรรมชาติ เป็นภูตผีปีศาจที่มีรูปลักษณ์สยดสยองน่ากลัว คือเป็นผีผู้หญิงที่มีผมยาวปกคลุมใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว และเคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้อ้างอิงอ้างอิงมาจากตำนานความเชื่อเรื่องผียูเรและผีนับจานของญี่ปุ่น

เมื่อภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรกที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ได้ปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวร้ายเสียใหม่ และได้กลายเป็นภาพจำของผู้ชม ภาพยนตร์ที่สร้างต่อๆ มา ทั้งภาพยนตร์ภาคต่อ *Ringu 2* และ *Ringu 0* ทั้งภาพยนตร์สร้างใหม่ *The Ring Virus*, *The Ring*, *The Ring Two* และ *Rings* ก็ลอกเลียนลักษณะดังกล่าวมาใช้แทบทั้งหมด

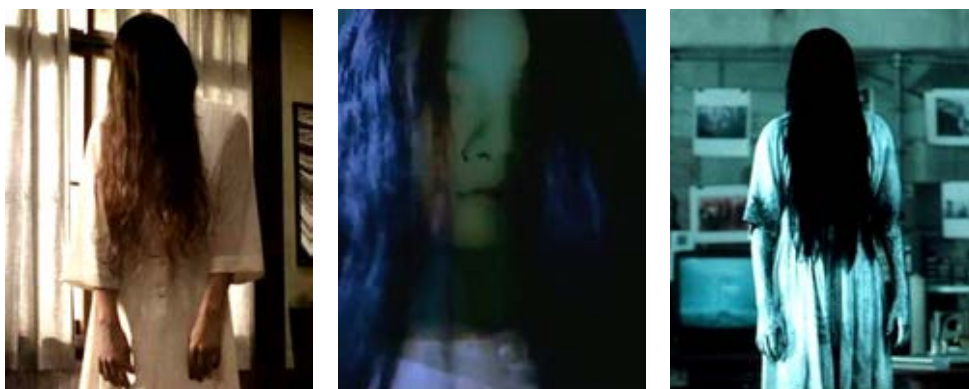
นอกจากจะมีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องแล้ว ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ยังมีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวละครหลักจากชายเป็นหญิงด้วย ซึ่งเหตุผลของการเปลี่ยนดังกล่าว ด้านหนึ่งก็เพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่องสยองขวัญ ด้านหนึ่งก็เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์ กล่าวคือ การที่ภาพยนตร์ให้ตัวละครที่เป็นผู้หญิงมาดำเนินเรื่อง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและเอาใจช่วยมากกว่าตัวละครที่เป็นเพศชาย เนื่องจากผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอและตกเป็นเหยื่อได้ง่าย ซึ่งก็สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ ที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางเอาชีวิตรอดจากพลังเหนือธรรมชาติ ด้วย โดยการปรับเปลี่ยนเพศของตัวละคร สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. เปลี่ยนเพศของตัวละครหลักตัวเดิม 2. สลับบทบาทให้ตัวละครที่มีเพศหญิงมาเป็นตัวละครเอกแทน

ภาพยนตร์ที่มีการเปลี่ยนเพศของตัวละครหลักจากชายเป็นหญิงคือ *Ringu* โดยภาพยนตร์ *Ringu* ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีการปรับเปลี่ยนเพศและชื่อของตัวละครเอก จากผู้ชายชื่อ อาซาคาวา คะสึยูกิ เป็นผู้หญิงชื่อ อาซาคาวา เรโกะ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสงสารและเอาใจช่วยมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวร้ายด้วย โดยในหนังสือชุด “ริง” ชะตะโกะตัวร้ายเป็นกะเทยที่มีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว แต่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนผู้หญิง โดยหลังจากกลับมาเกิดเป็นสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ เธอก็สามารถปฏิสนธิได้ด้วยตัวเอง และให้กำเนิดตัวเองออกมาได้อีก จะเห็นได้ว่า เรื่องราวที่ให้ชะตะโกะเป็นกะเทยมีความซับซ้อนเกินความเข้าใจของคนทั่วไป อีกทั้งมีส่วนใหญ่ในความคุ้นชินของผู้คน มักจะเป็นผีผู้หญิงมากกว่า เห็นได้จากตำนานความเชื่อเรื่องผียูเรและผีนับจานของญี่ปุ่นที่ล้วนเป็นผีผู้หญิงทั้งสิ้น ดังนั้นภาพยนตร์

จึงตัดทอนเนื้อหาเกี่ยวกับกะเทยออก และปรับเปลี่ยนให้ชะตะโกะเป็นเพศหญิงแทน ซึ่งภาพยนตร์สร้างใหม่ทั้งภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และฮอลลีวูด *The Ring* ก็ดำเนินรอยตามเช่นกัน



ภาพที่ 7.5 : ตัวละครเอกซึ่งเป็นเพศหญิง ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*



ภาพที่ 7.6 : ตัวร้ายซึ่งเป็นเพศหญิง ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* และภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

ส่วนภาพยนตร์ที่มีการสลับปรับเปลี่ยนให้ตัวละครที่เป็นผู้หญิงมาเป็นตัวละครเอก ได้แก่ ภาพยนตร์ *Ringu 2* และ *Ringu 0* โดยภาพยนตร์ *Ringu 2* ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ได้สลับปรับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครเอก จากผู้ชายที่ชื่อ อันโด มิจิโอะ เป็นผู้หญิงที่ชื่อ ทาคาโนะ ไม ส่วนภาพยนตร์ *Ringu 0* ซึ่งดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ก็มีการสลับปรับเปลี่ยนบทบาทของตัวละครเอก จากผู้ชายที่ชื่อ โทยามะ เป็นผู้หญิงที่ชื่อ ยามะมูระ ชะตะโกะ ซึ่งการสลับปรับเปลี่ยนดังกล่าวก็ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมและเอาใจช่วยตัวละครมากขึ้น

7.1.2 ละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์มีลักษณะการนำเสนอที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ คือเล่าเรื่องด้วยภาพที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องกันเป็นลำดับ เพียงแต่ละครโทรทัศน์สามารถบอกเล่าเรื่องราวได้มากกว่า อีกทั้งยังเข้าถึงผู้ชมได้มากและหลากหลายกว่า เพราะออกอากาศผ่านสื่อโทรทัศน์ที่สามารถรับชมได้โดยทั่วไป ต่างจากนวนิยายที่เล่าเรื่องด้วยตัวอักษร เผยแพร่เป็นรูปเล่ม และมีกลุ่มผู้อ่านจำกัดกว่า ดังนั้นเมื่อมีการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหา เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมาย

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น ละครโทรทัศน์มีธรรมชาติของสื่อคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ คือเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเป็นลำดับ ต่างจากนวนิยายที่เล่าเรื่องผ่านการบรรยายเป็นตัวอักษร ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายเป็นละครโทรทัศน์ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือกลวิธีในการนำเสนอพอสมควร ซึ่งกลวิธีที่มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างชัดเจนคือ การนำเสนอรูปลักษณ์ตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และ *สไปรลด์ พันธุ์อาถรรพ์* บอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครเอก เหมือนให้ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่อง ทำให้ไม่มีการบรรยายถึงรูปลักษณ์ของตัวละครเอกมากนัก ดังนั้นเมื่อดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ จึงต้องมีการเติมเต็มรูปลักษณ์ต่างๆ ของตัวละคร ทั้งรูปร่าง หน้าตา รวมถึงลักษณะการแต่งกาย ซึ่งรูปลักษณ์ดังกล่าวก็น่าจะตีความมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละคร เช่น อาชาคาวา ตัวละครเอกในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มีอาชีพเป็นนักข่าว ก็น่าจะแต่งกายเรียบง่ายพร้อมลงพื้นที่อยู่เสมอ ส่วนตัวละครอื่นอย่างทาคายามะ ซึ่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย นวนิยายก็บรรยายการแต่งกายของเขาไว้เพียงว่า

“ริวจิสวมเสื้อเชิ้ตปิดกระดุมถึงคอ ผูกเนกไทจนแน่นไม่ยอมคลายออก ทำให้เนื้อรอบต้นคอ ปูดขึ้นมาเป็นชั้นๆ ดูแล้วน่าอึดอัดแทน ... ทั้งที่เป็นฤดูร้อน ริวจิกลับสวมเสื้อแขนยาวลายทาง ติดกระดุมเสื้อจนถึงเม็ดบนสุดอย่างมิดชิด” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 89, 91-92)

จะเห็นได้ว่านวนิยายบรรยายถึงเพียงแค่การแต่งกายที่เป็นจุดเด่นของตัวละครเท่านั้น เมื่อดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ จึงต้องมีการเพิ่มเติมรายละเอียดต่างๆ ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ แม้

ทาคายามะในละครโทรทัศน์จะมีรูปร่างหน้าตาแตกต่างจากนวนิยายพอสมควร แต่การแต่งกายก็
 สู่ภาพเรียบร้อยสมเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยเหมือนในนวนิยาย



ภาพที่ 7.7 : ทาคายามะ ริวจิ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

เช่นเดียวกับในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์สามารถนำเสนอฉากต่างๆ ได้อย่างชัดเจน
 โดยเฉพาะฉากที่น่ากลัวของขวัญ ละครโทรทัศน์ก็นำเสนอออกมาในลักษณะที่ปกคลุมด้วยความ
 มืด ต่างจากในนวนิยายที่บรรยายลักษณะของฉากต่างๆ ผ่านสภาพแวดล้อมโดยทั่วไป และ
 ความรู้สึกอันหวาดหวั่นของตัวละครที่มีต่อสถานที่นั้นๆ ยกตัวอย่างเช่นตอนที่อาซาคาว่ามองลงไป
 ในบ่อน้ำที่ชะตะโกะเสียชีวิต ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ได้บรรยายถึงลักษณะของบ่อน้ำผ่าน
 ความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละครไว้ว่า

“ขอบบ่อที่เป็นวงกลมมีความชื้นเล็กน้อย ทั้งอาซาคาว่าและริวจิหยิบไฟฉายขึ้นมา ใช้มือข้าง
 ที่เหลือเกาะขอบบ่อดึงร่างลุกขึ้น ก่อนจะฉายไฟส่องลงบ่อ ทั้งสองยื่นส่วนศีรษะและไหล่
 แทรกเข้าไปตรงช่องว่างระหว่างขอบบ่อกับพื้นได้ถนัดซึ่งกว้างเพียงหาสิบเซนติเมตร กลืนอับ
 ขึ้นปะปนกับไอน้ำลอยขึ้นมาจากเบื้องล่าง บรรยากาศ ณ จุดนั้นเข้มข้นจนรู้สึกว้าว แค่เพียง
 ปลดปล่อยมือนิดเดียวจะถูกดูดกลืนเข้าไป” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 215-216)

จะเห็นได้ว่า นวนิยายบรรยายฉากที่น่ากลัวผ่านความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งละครโทรทัศน์ก็
 ได้ปรับเปลี่ยนการนำเสนอฉากดังกล่าวให้ออกมาเป็นภาพ โดยใช้มุมกล้องแสดงถึงความลึกและ
 คับแคบ นอกจากนี้ยังปกคลุมด้วยความมืดมิด ซึ่งให้ความรู้สึกกลับน่ากลัวเช่นกัน



ภาพที่ 7.8 : ฉากบ่อน้ำที่ทำให้รู้สึกถึงความลึกและคับแคบ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

ด้วยเหตุที่ละครโทรทัศน์เล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก เช่นเดียวกับภาพยนตร์ จึงไม่สามารถนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เหมือนในนวนิยาย เนื่องจากนวนิยายสามารถบอกเล่าโดยการบรรยายออกมาเป็นตัวอักษรได้อย่างละเอียดชัดเจน ดังนั้นละครจึงต้องบอกเล่าความรู้สึกนึกคิดของตัวละครผ่าน สีหน้า ท่าทาง และการกระทำแทน ซึ่งอาจจะไม่ชัดเจนเท่านวนิยาย อย่างไรก็ตาม แม้จะมีกลวิธีในการนำเสนอเหมือนในภาพยนตร์ แต่ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ก็มีการใช้กลวิธีอื่นด้วย คือการบอกเล่าความรู้สึกนึกคิดผ่านการบรรยายออกมาเป็นเสียงคำพูด หรือที่เรียกว่า Voice over เนื่องจากละครมีกลุ่มผู้ชมที่หลากหลาย จึงต้องมีการบรรยายรายละเอียดเพื่อให้ผู้ชมทุกคนเกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ยกตัวอย่างเช่นตอนที่อาซาคาว่ามายังบ้านพักที่เด็ก 4 คนพักก่อนเสียชีวิต ในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ได้บรรยายถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครออกมาว่า

“...นี่เรากำลังรออะไรอยู่... ไม่กลัวหรือไง... หรือ... ไม่กลัวหรือ ยมทูตอาจกำลังย่างกรายเข้ามาก็ได้นะ ... เท่าที่ตรวจสอบมา จนบัดนี้ไม่มีผู้เสียชีวิตเพียงสี่คนเท่านั้น ถ้าตรวจสอบต่อไปอาจพบเพิ่มอีกก็ได้ แต่ปัจจุบันยังไม่มี สรุปคือปัญหาไม่ใช่การ ‘อยู่ที่นี้’ แต่เป็นการ ‘ทำอะไรที่นี้’ ต่างหาก พวกนั้น ‘ทำอะไร’ ที่นี้กันแน่” (นวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* หน้า 70-71)

ส่วนละครโทรทัศน์ แม้จะเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก แต่ก็มีการบรรยายความรู้สึกนึกคิดของตัวละครออกเช่นกัน โดยในเหตุการณ์เดียวกันนี้ก็มีเสียง Voice over แสดงความรู้สึกนึกคิดของอาซาคาว่าออกมาว่า

“ก่อนตาย 2 สัปดาห์ ทั้ง 4 คนมาพักที่นี้ เกิดอะไรขึ้นที่นี้ละ ... เป็นไปได้ว่า อาจมีอะไรเกิดขึ้นกับผมที่นี้ก็ได้ คุณอาจจะคิดว่าเป็นการกระทำแบบเด็กๆ แม้แต่เวลาคับขัน ผมก็ตั้งใจจะบันทึกเหตุการณ์ทั้งหมดเอาไว้ ... 4 คนนั้นทำอะไรที่นี้ละ” (ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*)

จะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ได้ใช้ Voice over เป็นกลวิธีที่ทำให้ผู้ชมที่มีความหลากหลาย เกิดความเข้าใจตรงกัน คือได้รับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ที่แม้จะหวาดหวั่น แต่ก็ต้องการ ค้นหาความจริง จึงมายังที่บ้านพักแห่งนี้ เพราะถ้าบอกเล่าด้วยภาพเพียงอย่างเดียว ก็อาจทำให้ ผู้ชมรับรู้ถึงความต้องการและเหตุผลของตัวละครไม่ตรงกัน และอาจรับรู้ไม่ตรงกับความรู้สึกนึก คัดของตัวละครที่แท้จริงด้วย

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

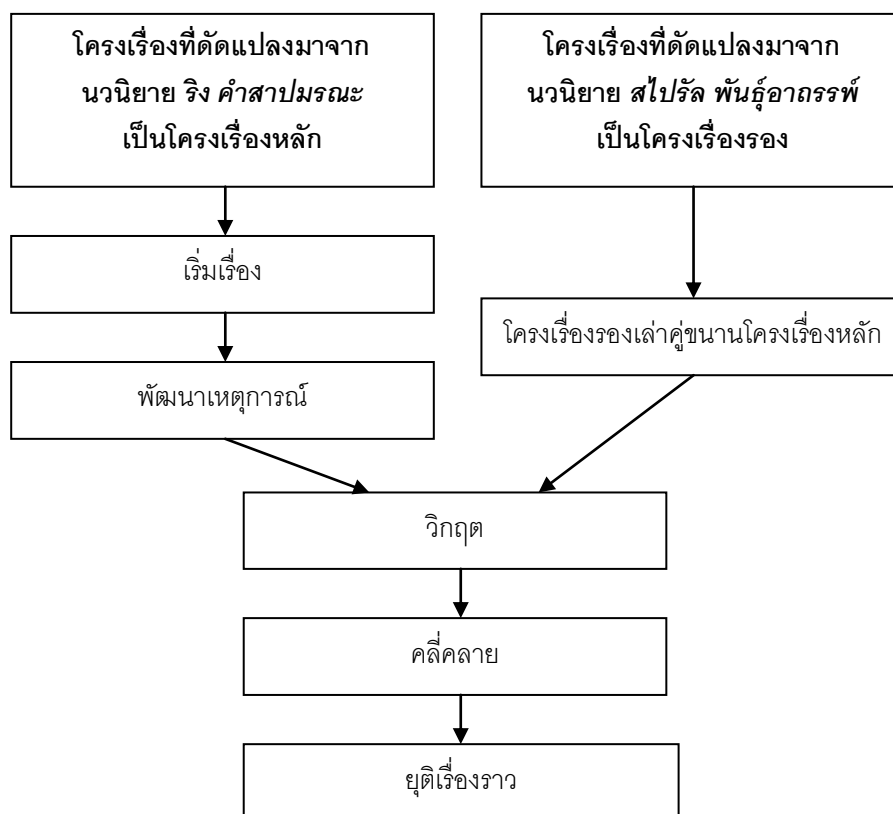
ด้วยเหตุที่ละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวขนาดยาวได้ ดังนั้นละคร โทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* จึงดัดแปลงเนื้อหาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และ *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยผนวกเอาเรื่องราวในนวนิยายทั้งสองเล่มมาเล่าในเรื่องเดียวกัน โดยใช้ โครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกเป็นโครงเรื่องหลัก ส่วนโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจาก นวนิยายเล่มสองจะเป็นโครงเรื่องรอง ซึ่งการผนวกเรื่องราวดังกล่าว ก็ทำให้องค์ประกอบในการ เล่าเรื่องต่างๆ ในนวนิยายทั้งสองเล่ม ผนวกเข้ามาอยู่ด้วยกันด้วย ที่เห็นได้ชัดคือ มีความขัดแย้ง และมีตัวละคร ทั้งที่มาจากนวนิยายเล่มแรกและเล่มสอง

เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จะเป็นเนื้อหาหลักในละครโทรทัศน์ ซึ่งได้แก่องค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และตัวละคร โดย โครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* จะเป็นโครงเรื่องหลัก ซึ่งบอกเล่าถึงการ ตามหาวิธีแก้คำสาปในวิดีโอ มีความขัดแย้งหลักเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือ ธรรมชาติของตัวร้าย และให้ อชาคาคว่า คะสึยูกิ เป็นตัวละครเอกเหมือนในนวนิยาย

ส่วนเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จะเป็นเนื้อหารองในละคร โทรทัศน์ ทำให้องค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มสองนี้ เป็นองค์ประกอบ รองทั้งหมด โดยเฉพาะโครงเรื่องที่บอกเล่าถึงการสืบหาที่มาที่ไปของไวรัสสายพันธุ์ใหม่ที่มีรูปร่าง คล้ายวงแหวน และความขัดแย้งที่เป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ่องค์ประกอบในการเล่าเรื่องต่างๆ ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เหล่านี้จะใช้ ดำเนินเรื่องอยู่ในโครงเรื่องรอง ซึ่งบอกเล่าคู่ขนานไปกับโครงเรื่องหลัก โดยมีการปรับเปลี่ยน เนื้อหาบางอย่างเพื่อให้สอดคล้องกับโครงเรื่องหลักด้วย ซึ่งการปรับเปลี่ยนที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ ช่วงภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว โดยในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* อันโด

ได้รับยาแอนตีไวรัสจากทาคายามะ แล้วจบลงโดยที่ไม่ทราบว่ามันจะทำอย่างไรต่อไปกับแอนตีไวรัส นั่นขณะที่ในละครโทรทัศน์ อากาคาวาเป็นผู้ที่ได้รับแอนตีไวรัสจากทาคายามะ แล้วได้นำแอนตีไวรัสนั้นมาเพาะเพื่อไปรักษาผู้ที่ติดไวรัสจากการดูวิดีโอคำสาป โดยในตอนท้ายเรื่อง เขาก็ช่วยโยชิซึกุของตนให้รอดพ้นจากไวรัสในวิดีโอได้เป็นผลสำเร็จ จะเห็นได้ว่า ละครได้ปรับเปลี่ยนโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* ให้สอดคล้องกับโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรก คือให้อากาคาวาเป็นตัวดำเนินเรื่องและพยายามช่วยลูกของตัวเองในตอนท้าย

แผนภาพที่ 7.1 : การดัดแปลงโครงเรื่องของละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์นำโครงเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มาเป็นโครงเรื่องหลัก เล่าคู่ขนานไปกับโครงเรื่องรองที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* โดยมีการเชื่อมโยงระหว่างโครงเรื่องบ้างเล็กน้อย กระทั่งช่วงที่เป็นช่วงวิกฤตจนถึงช่วงยุติเรื่องราว โครงเรื่องทั้งสองก็ผนวกเข้ามารวมกันอย่างชัดเจน

ถึงแม้ว่าละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* จะดัดแปลงเนื้อหามาจากนวนิยายต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ แต่ด้วยเหตุที่ละครสร้างหลังจากที่ภาพยนตร์ *Ringu* เข้าฉาย ละครโทรทัศน์เรื่องนี้จึงน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ดังกล่าวด้วย ซึ่งสิ่งที่เห็นเด่นชัดคือการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง รวมถึงรายละเอียดของความขัดแย้งและบุคลิกลักษณะของตัวละคร โดยละครโทรทัศน์ได้เปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวภูตผีปีศาจ มีความขัดแย้งหลักเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้ายที่อยู่ในสถานะของภูตผีปีศาจ และให้ตัวร้ายมีรูปลักษณ์ที่คล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ คือเป็นผีผู้หญิง ผมหยาว ใส่ชุดสีขาว นอกจากนี้ ละครโทรทัศน์ยังมีฉากเหตุการณ์ที่ไม่มีในนวนิยาย แต่คล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ *Ringu* คือตอนที่ชะตะโกะปรากฏกายออกมาในลักษณะของภูตผีปีศาจ แล้วเข้ามาเอาชีวิตของนางาโอะผู้ที่จับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ คล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ *Ringu* ตอนที่ชะตะโกะที่อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ คลานออกมาจากจอโทรทัศน์ แล้วเข้ามาเอาชีวิตของทาคายามะ

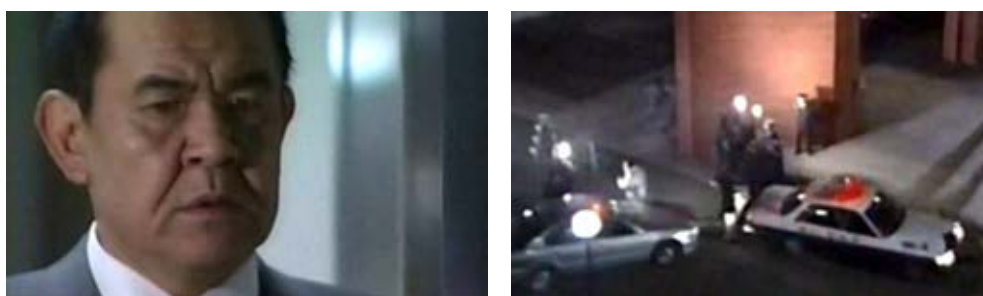


ภาพที่ 7.9 : ยามะมูระ ชะตะโกะ ในภาพยนตร์ *Ringu* และละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

นอกจากละครโทรทัศน์จะหยิบยืมเนื้อหาบางส่วนมาจากภาพยนตร์แล้ว ยังมีการเพิ่มเติมเรื่องราวที่ไม่มีในนวนิยายหรือภาพยนตร์เข้ามาด้วย เนื่องจากละครโทรทัศน์สามารถบอกเล่าเรื่องราวได้มากกว่า ไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาเท่าภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มเป้าหมายมากและหลากหลายกว่านวนิยาย จึงต้องมีการเพิ่มเติมเรื่องราวเข้ามาเพื่อดึงดูดหรือสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม เช่น เพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ทาคายามะไปเป็นแขกรับเชิญในรายการโทรทัศน์แล้วข่มขู่ว่าจะใช้คำสาปฆ่าคาเนดะออกอากาศ ซึ่งทำยที่สุดคาเนดะก็เสียชีวิตตามกำหนดเวลา หรือเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ตำรวจนายหนึ่งพยายามตามไล่ล่าสืบหาทาคายามะ จนตัวเองต้องเสียชีวิตในที่สุด



ภาพที่ 7.10 : ทาคายามะชูมาคาเนตะขณะออกโทรทัศน์ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*



ภาพที่ 7.11 : ตำรวจนายหนึ่งพยายามไล่ล่าสืบหาทาคายามะ ในละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter*

7.1.3 หนังสือการ์ตูน

การ์ตูนเล่าเรื่องผ่านภาพและการบรรยายเป็นตัวอักษร เหมือนผนวกรูปแบบการเล่าเรื่องของนวนิยายและภาพยนตร์ไว้ด้วยกัน เพียงแต่การ์ตูนนำเสนอผ่านภาพนิ่ง และบรรยายเป็นตัวอักษรด้วยข้อความสั้นๆ ในพื้นที่ที่จำกัด ต่างจากภาพยนตร์ที่นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหว และนวนิยายที่สามารถบรรยายเป็นตัวอักษรได้ลึกซึ้งชัดเจนกว่า ส่วนกลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนนั้นมีลักษณะที่เฉพาะกลุ่มมากกว่า คือเป็นวัยเด็กหรือวัยรุ่น ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยายหรือภาพยนตร์เป็นหนังสือการ์ตูน จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหา เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมาย

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ

ธรรมชาติของสื่อที่เป็นหนังสือการ์ตูนคือ การบอกเล่าเรื่องราวผ่านภาพนิ่งและตัวอักษรที่เป็นข้อความสั้นๆ ต่างจากภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหว และนวนิยาย/เรื่องสั้นที่เล่าเรื่องด้วยตัวอักษรที่เป็นข้อความขนาดยาว ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นและ

ภาพยนตร์ เป็นหนังสือการ์ตูน จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือกลวิธีในการนำเสนอพอสมควร โดยการดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น และการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์

การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น

การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยายหรือเรื่องสั้น ได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako* หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* และการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ซึ่งลักษณะเด่นของการดัดแปลงรูปแบบนำเสนอคือ การนำเสนอรูปลักษณะตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น หนังสือชุด “ริง” บอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครเอกเป็นหลัก เหมือนให้ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่อง ทำให้ไม่มีการบรรยายถึงรูปลักษณะของตัวละครเอกมากนัก ดังนั้นเมื่อดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นเป็นการ์ตูน จึงต้องมีการเติมเต็มรูปลักษณะต่างๆ ของตัวละคร ทั้งรูปร่าง หน้าตา รวมถึงลักษณะการแต่งกาย ซึ่งรูปลักษณะดังกล่าวก็น่าจะตีความมาจาก บุคลิกลักษณะของตัวละคร

ยกตัวอย่างเช่น โทยามะ ตัวละครเอกในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ซึ่งในเรื่องสั้นแทบไม่ได้บอกเล่าถึงลักษณะของโทยามะเลย แต่ด้วยเหตุที่ตัวละครนี้เป็นนักศึกษา ที่เข้ามาทำงานในตำแหน่งผู้ควบคุมเสียงในคณะละคร หนังสือการ์ตูนก็ตีความรูปลักษณะออกมาเป็นเด็กหนุ่ม หน้าตาสะอาดสะอ้านแต่งกายเรียบร้อย หรือ โยชิโนะ ตัวละครหนึ่งในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* เรื่องสั้นก็ไม่ได้บอกเล่าเพียงว่าเขารูปร่างผอมโทรม แต่ด้วยเหตุที่โยชิโนะเป็นนักข่าวที่กำลังลงพื้นที่หาข้อมูลอย่างจริงจัง การ์ตูนจึงนำเสนอรูปลักษณะของเขาในลักษณะต่างออกไป คือเป็นผู้ชายร่างท้วม ไว้หนวดเครารุงรัง ทำให้หน้าตาดูเข้มข้มสมเป็นนักข่าว



ภาพที่ 7.12 : รูปลักษณะการแต่งกายที่เรียบร้อยของโทยามะ ตัวละครเอก ในการ์ตูนสั้น *Sadako*



ภาพที่ 7.13 : หน้าตาอันเข้มข้มของโยชิโนะ ตัวละครรอง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

อย่างไรก็ตาม แม้การ์ตูนจะดัดแปลงเนื้อหามาจากนวนิยายโดยตรง แต่ก็มีการ์ตูนบางเรื่องที่น่าใครงเรื่องมาจากนวนิยาย แต่นำรูปลักษณะของตัวละครมาจากภาพยนตร์ นั่นคือหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ซึ่งดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* แต่กลับถอดแบบรูปลักษณะของตัวละครมาจากภาพยนตร์ *Rasen* เห็นได้อย่างชัดเจนจากรูปลักษณะของมิยาซึตะตัวละครรอง แม้ในนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* จะระบุลักษณะภายนอกของเขาว่า

“น้ำหนักที่น่าจะเกินแปดสิบกิโลกรัม ทั้งที่สูงเพียงหนึ่งร้อยหกสิบเซนติเมตร” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 128)

ทว่าหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* กลับปรับเปลี่ยนรูปร่างลักษณะของตัวละครนี้ให้เหมือนกับในภาพยนตร์ *Rasen* มากกว่า คือเป็นผู้ชาย รูปร่างสมส่วน สวมแว่น แต่งกายเรียบร้อย

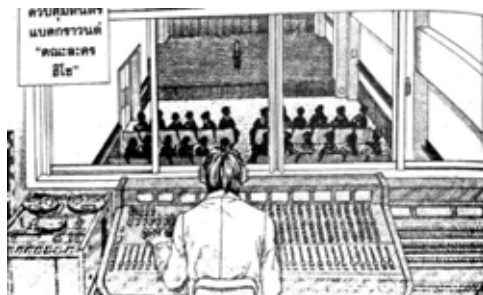


ภาพที่ 7.14 : รูปลักษณะของมียาซิตะ ตัวละครรอง ในภาพยนตร์ *Rasen* ที่หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ* ตอน: *Ring Virus* ถอดแบบมา

หนังสือชุด “ริง” บรรยายฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง โดยการบอกเล่าสภาพแวดล้อม โดยรอบที่โดดเด่นสำคัญ ประกอบกับความรู้สึกของตัวละครที่มีต่อสถานที่นั้นๆ ผู้อ่านจึงต้องจินตนาการภาพต่อเติมด้วยตัวเอง ซึ่งเมื่อดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน การนำเสนอฉากต่างๆ ก็เปลี่ยนจากการบรรยายเป็นการใช้ภาพที่ชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นฉากในโรงละครและห้องบันทึกเสียง ในเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* บอกเล่าถึงฉากนี้ผ่านมุมมองของตัวละครว่า

“โรงละครขนาดสี่ร้อยที่นั่งซึ่งเขาคุ่นเคยมานาน คือเวทีในความฝัน เขาไม่ได้อยู่ตรงตำแหน่งที่นั่งผู้ชมหรือบนเวที แต่อยู่ในห้องควบคุมเสียงในฐานะเจ้าหน้าที่ฝ่ายเสียง ตรงด้านหลังที่นั่งของผู้ชมอันเป็นตำแหน่งที่มองลงไปเห็นด้านหน้าเวที โคมไฟตั้งโต๊ะฉายให้เห็นอดีตโอมิกเซอร์และเครื่องเล่นเทปโอเพนรีล ประกอบติดอยู่กับตู้ข้างหน้า” (เรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ทเดย์* ปริศนาของผู้สูญหาย หน้า 45)

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* สามารถนำเสนอฉากดังกล่าวออกมาเป็นภาพได้ใกล้เคียงกับที่บรรยายไว้ในเรื่องสั้น นอกจากนี้ยังเติมเต็มฉากดังกล่าวให้ผู้อ่านได้เห็นอย่างครบถ้วนด้วย



ภาพที่ 7.15 : ฉากโรงละครและห้องควบคุมเสียง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ที่สามารถนำเสนอออกมาได้ใกล้เคียงกับในเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ

ขณะที่นวนิยาย/เรื่องสั้นเล่าเรื่องด้วยการบรรยายเป็นตัวหนังสือ ภาพยนตร์เล่าเรื่องด้วยภาพ แต่สำหรับหนังสือการ์ตูน สามารถเล่าเรื่องด้วยตัวหนังสือและภาพไปพร้อมกัน เหมือนเป็นการผสมผสานลักษณะการเล่าเรื่องของนวนิยายกับภาพยนตร์เข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือการ์ตูนสามารถนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครผ่านคำบรรยาย พร้อมกับแสดงให้เห็นสีหน้าท่าทางของตัวละครออกมาเป็นภาพด้วย ถึงกระนั้นการ์ตูนก็มีข้อจำกัดตรงที่ไม่สามารถแสดงภาพเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่องเหมือนในภาพยนตร์ อีกทั้งบรรยายความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนน้อยกว่านวนิยาย เนื่องจากการ์ตูนบรรยายได้เพียงแค่อธิบายสั้นๆ เนื่องจากต้องอยู่ในบัลลูนความคิด ซึ่งมีเนื้อที่จำกัด ถึงกระนั้น การรวบรัดตัดตอนทั้งภาพและการบรรยายในแบบการ์ตูนก็ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายยิ่งขึ้น

ยกตัวอย่างเช่นความรู้สึกนึกคิดของโทยามะเมื่อได้เห็นชะตะโกะ ซึ่งเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ได้บรรยายถึงความรู้สึกหลงใหลของเขาในตอนที่ได้เห็นชะตะโกะซ้อมเต็นท์ว่า

“ก่อนหน้านั้น โทยามะไม่เคยจินตนาการภาพชะตะโกะโซว์ลีลาการเต้น ดังนั้นเมื่อได้เห็นลีลาการเต้นของชะตะโกะใกล้ๆ เขาถึงกับตะลึง ตั้งแต่สอบเข้าคณะละครเป็นนักแสดงฝึกหัดรุ่นเดียวกัน ชะตะโกะโดดเด่นเป็นพิเศษ จนโทยามะใส่ใจแต่หลงในฐานะหญิงสาวที่เขาชื่นชม แต่ไม่เคยรู้เลยว่าหลงมีความสามารถพิเศษอีกด้านคือการเต้น ความต้องการทางเพศของเขายังถูกปลุกเร้าเมื่อได้เห็นการเคลื่อนไหวเรียวร่างอันเย้ายวนชวนลุ่มหลงเป็นครั้งแรก” (เรื่องสั้น หัวใจ ชะตะโกะ ในหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์บเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย)

จะเห็นได้ว่า เรื่องสั้นสามารถบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน แต่สำหรับการ์ตูนที่เล่าเรื่องด้วยภาพนิ่งและประโยคที่ไม่ยาวนัก ไม่สามารถนำเสนอได้ชัดเจนเท่าเรื่องสั้น เนื่องจากนำเสนอได้เพียงสีหน้าท่าทางคร่าวๆ และความรู้สึกนึกคิดสั้นๆ เท่านั้น ดังนั้น

ในเหตุการณ์เดียวกันนี้เอง การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* จึงต้องรวบรัดตัดทอนการบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของโทยามะลงเหลือเพียงว่า

“ผมหลงใหลลีลาการเดินรำของชะตะโกะเข้าแล้ว ... ผมเฝ้ามองเธออย่างชื่นชมตลอดมา.. ตั้งแต่เมื่อครั้งสอบเข้าคณะละครรุ่นเดียวกัน” (การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ในหนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday หน้า 78)



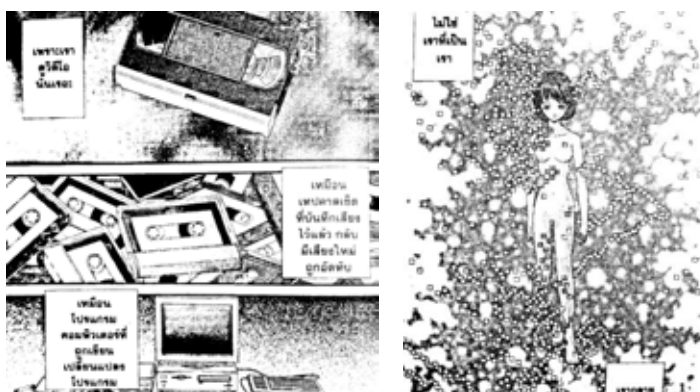
ภาพที่ 7.16 : ความรู้สึกนึกคิดของโทยามะที่มีการรวบรัดตัดทอนลง ในการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

กลวิธีการนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครในการ์ตูน นอกจากแสดงผ่านสีหน้า ท่าทาง และการบรรยายออกมาเป็นข้อความสั้นๆ แล้ว การ์ตูนบางเรื่องยังสามารถแสดงออกมาเป็นภาพทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมด้วย นั่นคือการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ยกตัวอย่างเช่นนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของไมหลังจากดูวิดีโอคำสาป ในเรื่องสั้น ได้บรรยายความรู้สึกในช่วงนั้นของเธอไว้ว่า

“เธอรับรู้ผัสสะแห่งการที่ตัวตนกำลังจะสูญสลายไปที่ละน้อย... สภาพประหนึ่งถูกวิญญาณเข้าสิง... หลังจากดูวิดีโอเทป สิ่งแปลกปลอมซึ่งรุกราล้ำร่างกายของไมเติบโตใหญ่ขึ้นทีละน้อย การที่เธอดูวิดีโอในวันไซตักทำให้สิ่งแปลกปลอมรุกราล้ำกายตายขึ้นกระนั้นหรือ หรือผู้ดูวิดีโอเทปจะต้องก้าวเดินไปบนเส้นทางสู่ความตายเช่นเดียวกันทุกคน” (เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 32)

เมื่อนำเรื่องสั้นมาดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* การ์ตูนไม่เพียงนำเสนอผ่านสีหน้าท่าทางของตัวละคร และข้อความในบัลลูน แต่นำเสนอผ่านภาพด้วย กล่าวคือมีการใช้ภาพแทนความรู้สึกนึกคิดของตัวละครในช่วงนั้นๆ ซึ่งมีทั้งภาพที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งดูแปลกตาดึงดูด และทำให้เกิดการตีความได้อย่างหลากหลาย โดยในฉากเดียวกันนี้ การ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ได้นำเสนอความรู้สึกนึกคิดของไมหลังจากดูวิดีโอคำสาป ออกมาเป็นภาพม้วนวิดีโอ

เทปคาสเซ็ท และคอมพิวเตอร์ พร้อมกับข้อความสั้นๆ ซึ่งสื่อว่าความรู้สึกที่เหมือนว่าเธอกำลังถูกรอรับจากชะตะโกะ ไม่ต่างไปกับการที่เทปถูกอัดทับหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ถูกเขียนทับลงไปใหม่ นอกจากนี้ยังสื่อถึงตัวตนที่เลือนรางจางหายไป ผ่านภาพร่างกายของไมที่แตกออกเป็นเสี่ยงๆ ด้วย



ภาพที่ 7.17 : การใช้ภาพรูปธรรมและนามธรรมแทนความรู้สึกนึกคิดของไมหลังจากดูวิดีโอคำสาป ในการ์ตูนสั้น *โลงศพบนท้องฟ้า*

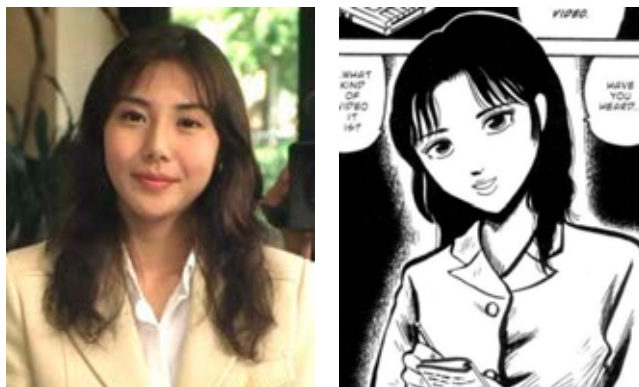
การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์

การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ ได้แก่ หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ซึ่งลักษณะเด่นของการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอคือ การนำเสนอเรื่องราว รูปลักษณณ์ตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

แม้การ์ตูนจะเล่าเรื่องด้วยภาพเหมือนในภาพยนตร์ แต่การ์ตูนนำเสนอภาพในลักษณะที่เป็นภาพนิ่ง อีกทั้งยังเป็นภาพวาดที่ไม่สมจริงมากนัก ดังนั้นเมื่อมีการหยิบยืมเนื้อหาจากภาพยนตร์มาทำเป็นการ์ตูน จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอเช่นกัน

หนังสือการ์ตูนนำเสนอเรื่องราวและภาพในลักษณะที่ลดทอนรายละเอียด โดยการ์ตูนมีการลดทอนความต่อเนื่องในการเล่าเรื่อง โดยเลือกเฉพาะภาพเหตุการณ์หรือช่วงเวลาที่สำคัญๆ มานำเสนอเป็นภาพนิ่งที่ไม่ต่อเนื่องกัน เนื่องจากไม่สามารถนำเสนอภาพทั้งหมดในภาพยนตร์ได้ นอกจากนี้ยังมีการลดทอนรายละเอียดของภาพ ทั้งรูปร่างหน้าตาของตัวละครและ

ลักษณะของฉากต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครหลักอย่างอาซากาวาและทาคายามะ ในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ *Ringu* โดยตัวละครในการ์ตูนจะดูอ่อนเยาว์เหมือนวัยรุ่นมากกว่า ทั้งๆ ที่อยู่ในวัยทำงานแล้ว ซึ่งอาจเป็นเพราะการวาดด้วยลายเส้นแบบง่าย ๆ ลดทอนริ้วรอยและหนดเคราบบนใบหน้า ต่างจากในภาพยนตร์ที่ดูเป็นผู้ใหญ่สมกับวัยทำงาน



ภาพที่ 7.18 : อาซากาวา เรโกะ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ *Ringu* ดูอ่อนเยาว์ลงเมื่อมาทำเป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*



ภาพที่ 7.19 : ทาคายามะ ริวจิ ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ *Ringu* ดูอ่อนเยาว์ลงเมื่อมาทำเป็นหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*

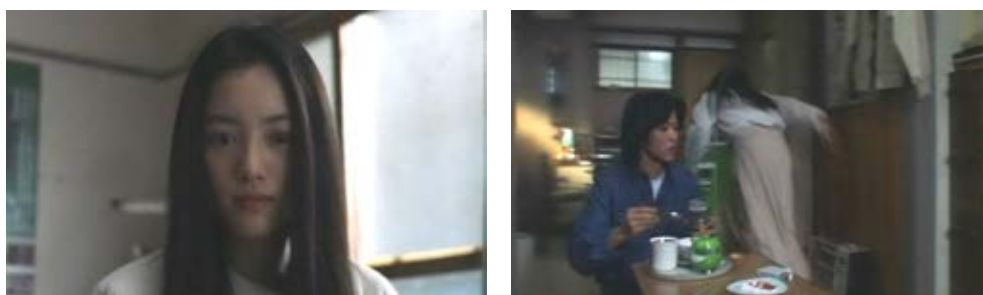
เช่นเดียวกับตัวละคร ฉากต่างๆ ก็มีการลดทอนรายละเอียดลงเช่นกัน โดยการ์ตูนจะนำเสนอฉากในส่วนที่สำคัญ เพียงพอให้เห็นว่ามันคืออะไรเท่านั้น จะไม่ลงรายละเอียดเหมือนภาพจริงในภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่นฉากบ้านของอิคูมะ ในภาพยนตร์ *Ringu 0* มีข้าวของเครื่องใช้มากมายเต็มไปหมด ดูระเกะระกะไม่เรียบร้อย ขณะที่ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว กลับลดทอนรายละเอียดลง เหลือเพียงเส้นโครงคร่าวๆ พอให้รู้ว่าเป็นอะไร ทำให้ดูสะอาดตากว่าในภาพยนตร์



ภาพที่ 7.20 : ฉากบ้านอิคูมะ ในภาพยนตร์ *Ring 0* ที่มีการลดทอนรายละเอียดลงเมื่อมาทำเป็นหนังสือการ์ตูน
คำสาปมรณะ ตอน: *The Ring 0*

ด้วยเหตุที่การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพนิ่ง ไม่ได้เป็นภาพเคลื่อนไหวเหมือนในภาพยนตร์ ทำให้การ์ตูนถึงสื่อความรู้สึกนึกคิดของตัวละครผ่านสีหน้า ท่าทาง และการกระทำ ได้ยากกว่า เพราะในบางอารมณ์ความรู้สึก ต้องสื่อผ่านการกระทำที่มีลักษณะที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกัน ถึงกระนั้นการ์ตูนก็สามารถนำเสนอความรู้สึกนึกคิดได้ โดยการบรรยายผ่านข้อความในบัลลูน ซึ่งน่าจะทดแทนการสื่อความรู้สึกนึกคิดผ่านภาพที่ไม่ต่อเนื่องได้เป็นอย่างดี หน้าซ้ำอาจจะทำให้เข้าใจได้ง่ายและชัดเจนกว่าด้วย เนื่องจากเป็นการนำเสนอความคิดของตัวละครโดยตรง ไม่ต้องตีความผ่านสีหน้า ท่าทางต่างๆ เหมือนในภาพยนตร์

ตัวอย่างเช่นฉากหนึ่งในภาพยนตร์ *Ring 0* ตอนที่ชะตะโกะสลบไปแล้วตื่นขึ้นมาในห้องของโทยามะ เมื่อเธอเห็นภาพหลอน เป็นภาพมือของโทยามะเปื้อนเลือด เธอก็แสดงสีหน้าตื่นตกใจ แล้วก็วิ่งออกไปจากห้องโดยไม่มีคำอธิบายใดๆ



ภาพที่ 7.21 : ชะตะโกะแสดงสีหน้าตกใจและวิ่งออกไปจากห้อง ในภาพยนตร์ *Ring 0*

ซึ่งฉากเดียวกันนี้ ในหนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* ไม่ได้แสดงให้เห็นสีหน้าท่าทางของชะตะโกะเพียงอย่างเดียว แต่มีการบรรยายถึงความรู้สึกนึกคิดของเธอตอนที่วิ่งออกมาจากห้องโทยามะ ผ่านข้อความในบัลลูนด้วยว่า

“หากทุกอย่างเป็นความฝัน ขอแค่มีคุณอยู่ด้วยเมื่อยามตื่นจากความฝันก็พอ แต่แสงแดด
ยามเช้าสาดส่องให้เห็นร่างที่แท้จริงของฉัน... แต่ฉันก็ยังอยากบอกคุณว่า ฉันรักคุณ”
(หนังสือการ์ตูน คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0 หน้า 52-53)



ภาพที่ 7.22 : การใช้บัลลูนบรรยายความรู้สึกนึกตอนที่เธอร่วงออกจากห้องของโทยามะ ในหนังสือการ์ตูน คำ
สาปมรณะ ตอน: The Ring 0

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนสามารถแสดงให้เห็นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนกว่าใน ภาพยนตร์ โดยบอกเล่าว่า สาเหตุที่ชะตะโกะวิ่งหนีออกไปจากห้อง เป็นเพราะเธอกลัวว่าตัวตน ด้านมืดของเธอจะปรากฏออกมา ชะตะโกะจึงพยายามหนีห่างจากโทยามะ แม้เธอจะรักเขามาก เพียงใดก็ตาม

ลักษณะเด่นของการตัดแปลงเนื้อหา

การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น และการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหา ส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ มีลักษณะเด่นของการตัดแปลงเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน จึงไม่จำเป็นต้อง แยกประเภทเพื่อวิเคราะห์เหมือนในลักษณะเด่นของการตัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ

การตัดแปลงเนื้อหาของการ์ตูนมีลักษณะเด่นคือ การ์ตูนส่วนใหญ่ยังคงมีองค์ประกอบใน การเล่าเรื่องเหมือนในต้นฉบับ บางเรื่องมีการเพิ่มเติมเนื้อหาให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยัง มีการตัดทอน/ลดทอนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนด้วย

การ์ตูนที่ตัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้นและภาพยนตร์ ล้วนยังคงโครงเรื่องเหมือนใน ต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ และด้วยเหตุที่การ์ตูนคงโครงเรื่องไว้เช่นเดิม ก็ทำให้องค์ประกอบในการเล่า เรื่องต่างๆ เหมือนในต้นฉบับเช่นกัน กล่าวคือ การ์ตูนที่หยิบเนื้อหามาจากนวนิยายเรื่องสั้น ก็

ยังคงมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเหมือนในนวนิยาย/เรื่องสั้น ส่วนการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาจากภาพยนตร์ ก็ยังคงมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเหมือนในภาพยนตร์ โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

อย่างไรก็ดี มีการ์ตูนบางเรื่องที่ไม่ได้คงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องไว้ตามต้นฉบับ ซึ่งได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako* การ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* เนื่องจากเป็นการ์ตูนสั้นที่หยิบเรื่องราวเพียงช่วงหนึ่งในต้นฉบับมาดัดแปลงเท่านั้น โดยการ์ตูนสั้น *Sadako* ดัดแปลงนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มาเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวกับชะตะโกะ ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเสียชีวิต ทำให้การ์ตูนมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชะตะโกะเท่านั้น ในขณะที่นวนิยายบอกเล่าทั้งประวัติของชะตะโกะ ประวัติของซึสึโกะแม่ของเธอ รวมถึงเหตุการณ์หลังจากที่เธอเสียชีวิตมากกว่ายี่สิบปี

ส่วนการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* ดัดแปลงภาพยนตร์ *Ringu* และ *Ringu 0* มาเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวกับชะตะโกะเช่นกัน โดยเป็นช่วงที่ชะตะโกะใช้ชีวิตอยู่กับแม่กระทั่งเสียชีวิตในบ่อน้ำ นอกจากนี้ยังมีการบอกเล่าเหตุการณ์เพิ่มเติมขยายออกมาจากภาพยนตร์ด้วย ซึ่งการดัดแปลงโดยการหยิบยืมเนื้อหาส่วนหนึ่งในต้นฉบับมาดัดแปลง ก็ทำให้องค์ประกอบต่างๆ ทั้งคู่ความขัดแย้ง บทบาทของตัวละคร แก่นเรื่อง ฯลฯ แตกต่างจากต้นฉบับอย่างชัดเจน

ลักษณะเด่นอีกประการของการดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูนคือ การเพิ่มเติมเรื่องราวเข้ามา เพื่อให้เนื้อหามีความสมบูรณ์มากขึ้น หรือเสริมเรื่องราวในต้นฉบับให้มีความชัดเจนขึ้น ซึ่งการ์ตูนที่มีการดัดแปลงในลักษณะดังกล่าว ได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako*, หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

ยกตัวอย่างเช่นการ์ตูนสั้น *Sadako* แม้จะนำเนื้อหาส่วนหนึ่งในนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* มาดัดแปลง แต่ก็มีเพิ่มเติมเนื้อหาที่อยู่นอกเหนือนวนิยายเข้ามาด้วย นั่นคือการเพิ่มเติมเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างชะตะโกะกับโทยามะ ซึ่งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ไม่ได้ระบุถึงชายที่ชื่อโทยามะเลย การ์ตูนได้ดัดแปลงเนื้อหาส่วนนี้มาจากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* ที่บอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างชะตะโกะกับโทยามะเป็นสำคัญ โดยการ์ตูนสั้น *Sadako* นำมาเพิ่มเติมเรื่องราวในการ์ตูนเพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นแง่มุมชีวิตของชะตะโกะมากขึ้น

หรือในหนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง* ที่แม้จะมีเนื้อหาส่วนใหญ่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ *Ringu* แต่ก็มีเพิ่มเติมและปรับเปลี่ยน โดยหยิบยืมเนื้อหาบางช่วงบาง

ตอนมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* ด้วย โดยเหตุการณ์ที่เพิ่มเติมเข้ามาเป็นเหตุการณ์ที่ อาศาคว่าและทาคายามะไปพบหมอนางาโอะ และหมอนางาโอะก็ได้รับสารภาพว่าเป็นคนจับ ชะตะโกะทิ้งลงในบ่อน้ำ ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวนี้ไม่มีในภาพยนตร์ *Ringu* เลย มีแต่การบอกเล่า เป็นนัยๆ ว่าพ่อของชะตะโกะเป็นคนจับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ แต่ก็ไม่ชัดเจนมากนัก ซึ่งการที่หนังสือ การ์ตูนเลือกที่จะเติมฉากนี้เข้ามา ก็ทำให้เรื่องราวมีความชัดเจนมากขึ้น

แม้จะมีการเพิ่มเติมเนื้อหาเข้ามาใหม่เพื่อให้เรื่องราวมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ถึงกระนั้น การ์ตูนก็มีการตัดทอนเนื้อหาบางอย่างออกด้วย โดยเฉพาะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและ เยาวชน อย่างเรื่องเพศ ในหนังสือชุด “ริง” มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศแทรกอยู่ในบางช่วงบางตอน ซึ่ง ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของหนังสือการ์ตูน เช่นการบรรยายถึง พฤติกรรมทางเพศว่า

“อันโดทูดตัวนั่งลงข้างเบาะ หยิบกางเกงในของไมซึนดิม จากนั้นดึงออกห่างจมูก แล้วยก กลับมามดมอีกครั้ง “ได้กลิ่นเหมือนนมสดจากกางเกงใน เมื่อลูกชายในวัยเตาะแตะ เลื้อยเข้า ขึ้นในมักมีกลิ่นเช่นเดียวกันนี้ หรือว่าไมซึนยังไม่เคยผ่านมือชาย เพราะกลิ่นกายสาวบริสุทธิ์จะ คล้ายคลึงกับเด็กยังไม่หย่านม” (นวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* หน้า 106)

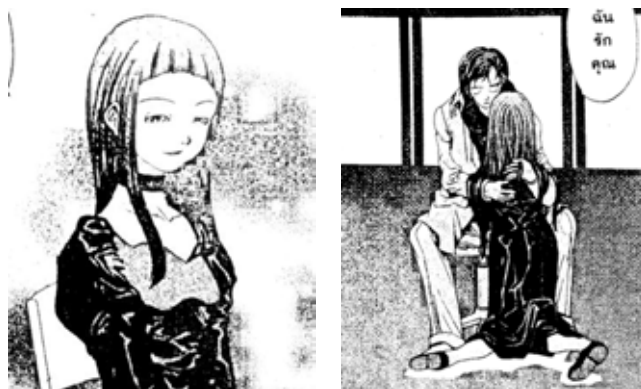
“ช่วงเวลาที่เหลือเพียงยกทรงและกางเกงใน มือของซุงิยามะเลื่อนมาอยู่ตรงทรวงอก บังเอิญ ยกทรงเผยอขึ้น เผยให้เห็นทรวงอกเล็กๆ ทั้งสองข้าง ทรวงอกซึ่งเดิมเล็กอยู่แล้ว เมื่อนอน หงาย มันยิ่งแบนเรียบแทบจะเป็นเส้นตรง ไมจินตนาการได้ชัดเจนถึงภาพทรวงอกของตนที่ ซุงิยามะคงจ้องมองอยู่ ยอดปทุมต้นขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับทรวงอกเล็กๆ คงจะชูชันชี้หา เพดานเป็นแน่” (เรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ในหนังสือรวมเรื่องสั้น *เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย* หน้า 25)

จะเห็นได้ว่าหนังสือชุด “ริง” มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศแทรกเข้ามาอย่างโจ่งแจ้ง ดังนั้นเมื่อมี การดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูน จึงจำเป็นต้องตัดทอนเนื้อหาดังกล่าวออกเพื่อความเหมาะสม โดย หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* และการ์ตูนสั้น *โงศพบนท้องฟ้า* ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น *โงศพกลางฟ้า* ได้ตัดทอนเนื้อหา เกี่ยวกับเพศดังที่ยกตัวอย่างในข้างต้นออกทั้งหมด ส่วนการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ที่ดัดแปลงมา จากเรื่องสั้น *หัวใจชะตะโกะ* แม้จะมีเรื่องเพศเช่นกัน แต่จะดัดแปลงโดยการลดทอนมากกว่าตัด ทอนออกไปอย่างสิ้นเชิง โดยในเรื่องสั้นมีการบรรยายถึงเนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศ เช่น การแต่งกาย ของชะตะโกะ และการที่ชะตะโกะสำเร็จความใคร่ให้โทยามะ ไว้ว่า

“ชุดสีดำสำหรับการแสดงให้โทนสีแตกต่างน่าประหลาด ชุดโปร่งบางแทบจะเห็นชุดชั้นใน ก่อให้เกิดบรรยากาศความหวามรัญจวนใจอย่างบอกไม่ถูก” (เรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ในหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ทเคย์ ปริศนาของผู้สูญหาย หน้า 93)

“แล้วหล่อนก็สอดมือเข้าไปในกางเกงในของเขาค่ายจะเบี่ยงเบนความสนใจ ไม่นานนัก อารมณ์กระสันก็ถึงขีดสุด โทยามะปล่อยให้เป็นไปตามความเคลื่อนไหวของมือหล่อน และถึงจุดสุดขั้วพร้อมกับเปล่งเสียงครางที่เขาพยายามกลั้นไม่ให้เด็ดลอดออกมา” (เรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ ในหนังสือรวมเรื่องสั้น เบิร์ทเคย์ ปริศนาของผู้สูญหาย หน้า 98)

การ์ตูนสั้น *Lemon Heart* ได้ปรับเปลี่ยนให้ชะตะโกะแต่งกายด้วยชุดที่ขับเน้นความเป็นผู้หญิงเพียงเล็กน้อย และลดทอนเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ จากที่มีการสำเร็จความใคร่ เป็นการกอดจูบกัณฑ์ธรรมดาเท่านั้น



ภาพที่ 7.23 : ชะตะโกะแต่งกายเรียบร้อยชิ้น และแสดงออกด้วยการกอดจูบกัณฑ์ธรรมดาเท่านั้น เมื่อดัดแปลงเป็นการ์ตูนสั้น *Lemon Heart*

7.2 ลักษณะเด่นของสัมพันธ์ทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” มีการนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยภาพยนตร์แต่ละฉบับย่อมมีการดัดแปลงที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรวมถึงกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นลักษณะเด่นในสัมพันธ์ทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ได้ดังต่อไปนี้

7.2.1 ภาพยนตร์เกาหลี

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริงคำสาป/มรณะ* และ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนเกาหลี ซึ่งอาศัยอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและ วัฒนธรรมของเกาหลี และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เกาหลีกับญี่ปุ่นดำเนินการผลิตด้วยกลุ่มผู้สร้างคน ละกลุ่มกัน ทำให้ความคิดและทัศนคติในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แตกต่างกันด้วย ดังนั้นเมื่อมี การดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์เกาหลี จึงมีการปรับเปลี่ยนทั้งบริบททางสังคมและ วัฒนธรรม รวมถึงเนื้อหาที่น่าสนใจ

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์เกาหลีมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมจากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี ซึ่ง การดัดแปลงที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือ ภาษาในการสื่อสารและชื่อของตัวละคร รวมถึงฉากอาคาร สถานที่ต่างๆ โดยภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ได้เปลี่ยนมาใช้ภาษาเกาหลีทั้งภาษาพูดและ เขียน และใช้ชื่อแบบเกาหลี โดยใช้ชื่อที่ชาวเกาหลีคุ้นชินหรือเป็นที่นิยม เพื่อให้ผู้ชมซึ่งเป็นชาว เกาหลีรู้สึกร่วมไปกับตัวละครด้วย เช่นเปลี่ยนชื่อของตัวละครรองจาก “ริวจิ” เป็น “ชอย” หรือ เปลี่ยนนามสกุลของตัวร้ายจาก “ยามะมูระ” เป็น “ปาร์ก” ซึ่งเป็นชื่อและนามสกุลที่ได้รับความนิยมในเกาหลี จะเห็นได้ว่าการปรับเปลี่ยนดังกล่าว ไม่ได้อิงที่มาความหมายตามชื่อของตัวละคร ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นแต่อย่างใด

ส่วนฉากอาคารสถานที่ต่างๆ ก็มีการปรับเปลี่ยนเช่นกัน แต่กลับปรับเปลี่ยนให้อยู่ใน บริบทของตะวันตก แทนบริบทของเกาหลี กล่าวคือ ภาพยนตร์เกาหลีได้ปรับเปลี่ยนจาก ทั้ง ลักษณะอาคารภายนอก และการตกแต่งภายในห้อง ให้มีรูปแบบเป็นตะวันตกแทบทั้งหมด อีกทั้ง ยังดูใหม่และทันสมัยด้วย ยกตัวอย่างเช่นฉากบ้านของพ่อแม่ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น พ่อ แม่ของตัวละครเอกอยู่ในบ้านโบราณแบบญี่ปุ่น ส่วนภาพยนตร์เกาหลีเปลี่ยนอยู่ในบ้านสมัยใหม่ แบบตะวันตก หรือฉากภายในห้องของตัวละครรอง ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แม้ภายในห้องจะรูปแบบ เป็นตะวันตก แต่ก็แบ่งพื้นที่ส่วนที่ใช้รับแขก มาตกแต่งในแบบญี่ปุ่นด้วย คือเป็นส่วนที่ใช้นั่งพื้น โดยพื้นปูด้วยเสื่อทาทามิ ขณะที่ภาพยนตร์เกาหลี แม้จะมีส่วนที่ใช้นั่งพื้นเช่นกัน แต่กลับตกแต่งใน แบบตะวันตกสไตล์โมเดิร์นเหมือนกันทั้งห้อง คือมีเครื่องเรือนเครื่องใช้ที่ดูแปลกตาทันสมัย พื้น และผนังมีสีสดตัดกันชัดเจน ซึ่งการปรับเปลี่ยนดังกล่าวน่าจะเป็นการสะท้อนว่า สังคมเกาหลี

พยายามเปลี่ยนไปสู่ความทันสมัย โดยการปรับภาพลักษณ์ให้เป็นภาพของเกาหลียุคใหม่ ผ่านฉากอาคารสถานที่ที่ดูก้าวล้ำนำสมัยแบบตะวันตก



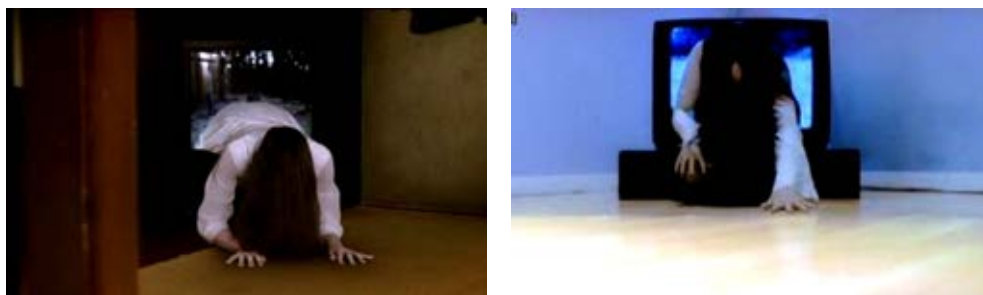
ภาพที่ 7.24 : บ้านพ่อแม่ของตัวละครเอกที่เป็นบ้านแบบญี่ปุ่นโบราณ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ได้เปลี่ยนเป็นบ้านแบบตะวันตก เมื่อนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*



ภาพที่ 7.25 : ห้องของตัวละครรองที่มีพื้นที่ส่วนหนึ่งตกแต่งแบบญี่ปุ่น ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ได้เปลี่ยนมาตกแต่งในแบบตะวันตกโมเดิร์น เมื่อนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* มีลักษณะเด่นในการดัดแปลงเนื้อหา คือ มีการดัดแปลงเรื่องราวมาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยโครงเรื่องจะคล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า คือดำเนินเรื่องตามนวนิยายแทบทุกฉากทุกตอน แต่แนวเรื่องกลับคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นมากกว่า คือเป็นแนวเรื่องสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ ซึ่งทำให้มีโครงเรื่องบางช่วงที่หยิบยืมมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นด้วย โดยเฉพาะช่วงท้ายเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกน่ากลัวของขวัญ โดยให้ตัวร้ายที่อยู่ในสถานะของภูตผีปีศาจ คลานออกมาจากจอโทรทัศน์แล้วเข้ามาเอาชีวิตตัวละครรอง ซึ่งเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นทุกประการ



ภาพที่ 7.26 : ฉากที่ตัวร้ายคลานออกจากโทรทัศน์ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ซึ่งหยิบยืมมาใช้ในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus*

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ดัดแปลงมาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* จึงทำให้องค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องผสมปนเปกันไปบ้างคล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า บ้างก็คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นมากกว่า

โดยองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกับนวนิยาย นอกจากโครงเรื่องแล้ว ยังมีบุคลิกลักษณะของตัวละครรอง ที่มีนิสัยยียวนไม่ค่อยเป็นมิตร แก่นเรื่องที่ว่าด้วยเรื่องสัญชาตญาณความกลัวของมนุษย์ ฉากอาคารสถานที่ต่างๆ ส่วนองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นคือ รายละเอียดของความขัดแย้ง ที่ให้ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย ซึ่งอยู่ในสถานะของภูตผีปีศาจ เป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง บทบาทของตัวละครที่ทำให้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอกแทนผู้ชาย และฉากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบัน ซึ่งใกล้เคียงกับปีที่ภาพยนตร์เข้าฉาย คือปี 1998 - 1999

ส่วนสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง แม้ภาพยนตร์เกาหลีจะใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่กลับมีความหมายที่แตกต่างไป คือหมายถึงความเลวร้ายอันนำมาซึ่งความตาย นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติม “จิ๊กซอว์” เข้ามาเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลาด้วย ส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง ก็ยังคงเป็นมุมมองแบบผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเหมือนทั้งในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น

ตารางที่ 7.1 : สรุปองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ว่าองค์ประกอบใดคล้ายคลึงกับนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* องค์ประกอบใดคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu*

องค์ประกอบการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์เกาหลี <i>The Ring Virus</i>	ต้นฉบับ	
	นวนิยาย <i>ริง คำสาป/มรณะ</i>	ภาพยนตร์ญี่ปุ่น <i>Ringu</i>
1. โครงเรื่อง	√	
2. ความขัดแย้ง		√
3. ตัวละคร	√	√
4. แก่นเรื่อง	√	
5. ฉาก - เวลา - สถานที่	√	√
6. สัญลักษณ์	-	-
7. มุมมองในการเล่าเรื่อง	√	√

จากตารางจะเห็นได้ว่า องค์ประกอบในการเล่าเรื่องแต่ละองค์ประกอบในภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* บ้างหยิบยืมเนื้อหาจากนวนิยาย *ริง คำสาป/มรณะ* บ้างหยิบยืมมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์เกาหลีมีการดัดแปลงโดยใช้กลวิธีการผนวกเอาเนื้อหาในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่นเข้าไว้ด้วยกัน

7.2.2 ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น มีกลุ่มเป้าหมายเป็นชาวตะวันตก ซึ่งอาศัยอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมแบบตะวันตก และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับญี่ปุ่นดำเนินการผลิตด้วยกลุ่มผู้สร้างคนละกลุ่มกัน ทำให้ความคิดและทัศนคติในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แตกต่างกันด้วย ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด จึงมีการปรับเปลี่ยนทั้งบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงเนื้อหาที่น่าสนใจ

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมจากญี่ปุ่นเป็นตะวันตก ซึ่งการปรับเปลี่ยนที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ การใช้ภาษาในการสื่อสาร ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ และลักษณะของครอบครัวและสังคม

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเปลี่ยนชื่อของตัวละคร จากชื่อแบบญี่ปุ่นเป็นชื่อที่อ้างอิงมาจากคัมภีร์ไบเบิลของศาสนาคริสต์ ได้แก่ เรเชล เอเดน และโนอาห์ ซึ่งเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และ *The Ring Two* ส่วนชื่อของตัวละครอื่น แม้จะได้อ้างอิงมาจากคัมภีร์ไบเบิล แต่ก็ เป็นชื่อที่คุ้นเคยหรือได้รับความนิยมในตะวันตก เช่น เจค เอ็ดดี้ ตัวละครเอกและตัวละครรองใน ภาพยนตร์สั้น *Rings* จะเห็นได้ว่าชื่อของตัวละครในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ไม่ได้อิงที่มาและความหมายตามชื่อในภาพยนตร์ญี่ปุ่นแต่อย่างใด

นอกจากการใช้ภาษาและชื่อของตัวละครแล้ว ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังได้ปรับเปลี่ยนความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจด้วย โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ซะตะโกะตัวร้ายเป็นภูตผีปีศาจสามารถอ้างอิงได้จากตำนานผีญี่ปุ่นที่ชื่อยูเรและโอคิคุหรือผีนับจาน คือเป็นผีผู้หญิง ผมยาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยเฉพาะเรื่อง *The Ring* และ *Rings* ได้ผสมผสานความเชื่อของญี่ปุ่นเข้ากับความเชื่อทางคริสต์ศาสนาของตะวันตก กล่าวคือให้ซามาร่าตัวร้ายมีรูปลักษณ์เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่บุคลิกลักษณะกลับเหมือนกับซาตาน มีความอาฆาตมาดร้ายมาแต่กำเนิด และปรับเปลี่ยนให้มีความคล้ายคลึงกับตัวร้ายที่ชื่อ เดเมียน ในภาพยนตร์ *The Omen* ซึ่งเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับซาตานที่โด่งดังด้วย การผสมผสานความเชื่อเรื่องซาตาน และการดัดแปลงบุคลิกลักษณะของตัวร้ายให้เหมือนกับตัวร้ายในภาพยนตร์ที่ชาวตะวันตกคุ้นเคย ก็ทำให้ผู้ชมที่เป็นชาวตะวันตกเกิดความรู้สึกร่วมได้โดยง่าย เนื่องจากภาพยนตร์นำเสนอบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกับบริบทแวดล้อมของพวกเขา



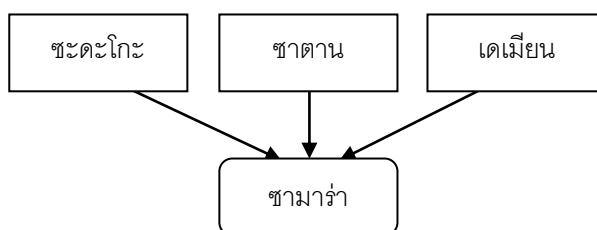
ภาพที่ 7.27 : ยามะมูระ ซะตะโกะ ตัวร้าย ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ซึ่งเป็นต้นแบบของ ซามาร่า มอร์แกน ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*



ภาพที่ 7.28 : เดเมียน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ *The Omen* ซึ่งเป็นต้นแบบของ ซามาร่า มอร์แกน ตัวร้าย ในภาพยนตร์ *The Ring*

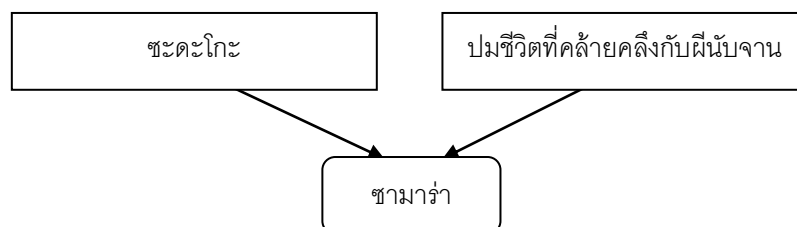
นอกจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ โดยการผสมผสานความเชื่อเรื่องซาตานของศาสนาคริสต์ และบุคลิกลักษณะของตัวร้ายในภาพยนตร์ *The Omen* เข้ามาแล้ว ยังมีการปรับเปลี่ยนประวัติความเป็นมาของตัวร้ายให้สอดคล้องกับการดัดแปลงข้างต้นด้วย โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวร้ายมีพลังเหนือธรรมชาติซึ่งได้รับการถ่ายทอดมาจากผู้เป็นแม่ เธอปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายออกมาเมื่อเห็นแม่ถูกสาธารณชนรุมประณาม ต่อมาเธอก็ถูกพ่อของตัวเองทำร้ายแล้วจับทิ้งลงในบ่อน้ำ ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ตัวร้ายมีความชั่วร้ายติดตัวมาแต่กำเนิด เหมือนกับเป็นบุตรของซาตาน แม่บังเกิดเกล้าจึงพยายามฆ่าเธอแต่ไม่สำเร็จ ต่อมาแม่บุญธรรมได้รับตัวร้ายไปเลี้ยง สุดท้ายแม่บุญธรรมก็จับเธอทิ้งลงในบ่อน้ำ เพื่อยุติความเลวร้ายที่เกิดขึ้นทั้งหมด ซึ่งประวัติความเป็นมาดังกล่าวก็คล้ายคลึงกับตัวร้ายในภาพยนตร์ *The Omen* โดยตัวร้ายในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นบุตรของซาตาน และเมื่อมีคนรับมาเลี้ยง เขาก็นำความเลวร้ายมาสู่พ่อและแม่บุญธรรมเช่นเดียวกัน

แผนภาพที่ 7.2 : การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*



อย่างไรก็ตาม ไซว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกเรื่องจะผสมผสานความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจแบบซาตานเข้ามาทั้งหมด ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* แม้จะดำเนินเรื่องราวต่อมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และ *Rings* แต่ภาคนี้กลับตัดทอนความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจของศาสนาคริสต์ออกแทบทั้งหมด และปรับเปลี่ยนให้มาใกล้เคียงกับความเชื่อในแบบญี่ปุ่นแทน คือให้ตัวร้ายมีปมชีวิตที่ทำให้ต้องกลับมาสะสางหลังความตาย โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* บอกเล่าว่าตัวร้ายมีปมที่ต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ จึงเข้ามาครอบงำลูกของตัวละครเอก เพื่อจะได้ความรักจากตัวละครเอก คล้ายคลึงกับโศกคุณในเรื่องผีนับจากของญี่ปุ่น โดยโศกคุณมีปมที่ต้องการหาจานที่หายไป เธอจึงกลับมาจากความตายเพื่อนับจานจนกว่าจะครบทุกใบ

แผนภาพที่ 7.3 : การสร้างตัวละคร ซามาร่า ตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*



สาเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* หันกลับมาใช้ความเชื่อแบบญี่ปุ่น น่าจะเป็นเพราะภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Nakata Hideo ซึ่งเป็นชาวญี่ปุ่น คนเดียวกับที่กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และ *Ringu 2* ต้นฉบับ ดังนั้นเขาจึงน่าจะมีความต้องการดัดแปลงความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจ โดยพยายามคงความเป็นต้นฉบับไว้ให้มากที่สุด

การดัดแปลงที่เห็นเด่นชัดอีกประการคือ บริบทที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวและสังคม โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ได้แสดงถึงสังคมที่ต่างคนต่างอยู่ ความเป็นปัจเจกมากขึ้น เห็นได้จากการที่ตัวละครบางตัวแยกมาอยู่อาศัยเพียงคนเดียว ไม่มีปฏิสัมพันธ์ใดๆ กับญาติพี่น้อง เช่น เจค ใน

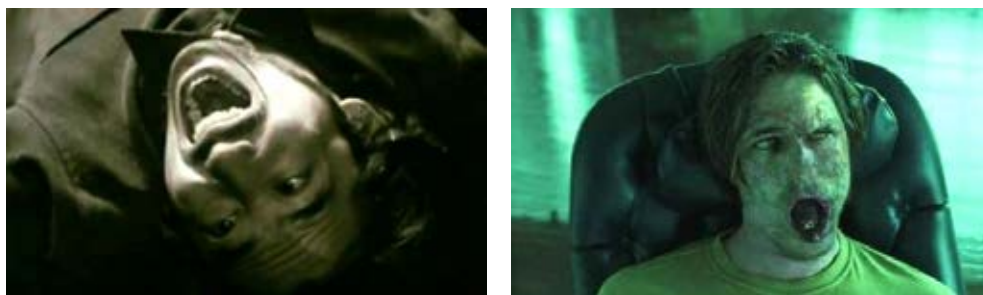
ภาพยนตร์สั้น *Rings* หรือ แม็กซ์ ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* รวมถึงบุคลิกลักษณะที่มีความเป็นตัวของตัวเอง โดยเฉพาะ เรเชล ตัวละครเอก ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* และ *The Ring Two* ที่เป็นคนโง่เงา ตรงไปตรงมา สามารถพึ่งพาตนเองได้ ซึ่งต่างจาก อชาคาคว่า ตัวละครเอกในภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ดูอ่อนแอ น่าสงสาร และยังต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่น นอกจากนี้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังแสดงให้เห็นถึงสังคมที่เปิดให้กับวัฒนธรรมย่อย (Subculture) รวมถึงการให้ความสำคัญกับสวัสดิภาพของเด็กด้วย

โดยในภาพยนตร์สั้น *Rings* แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมย่อยผ่านกลุ่มวัยรุ่นที่ตั้งกลุ่ม แลกเปลี่ยนกันดูวิดีโอคำสาป แล้วมาบอกเล่าประสบการณ์ที่พบเจอกัน ซึ่งสะท้อนว่าสังคมตะวันตกยอมรับวัฒนธรรมที่ผิดแผกแตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลักพอสมควร ส่วนเรื่องสวัสดิภาพของเด็กก็แสดงให้เห็นในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* โดยหลังจากที่มีคนสงสัยว่าเรเชล อาจทำร้ายเอเดนลูกของตัวเอง ก็มีเจ้าหน้าที่จากองค์กรสิทธิเด็กมาสืบสวน และกันไม่ให้เธอเข้าใกล้เอเดนอีก จะเห็นได้ว่า สังคมตะวันตกให้ความสำคัญกับเด็กมาก เด็กที่สงสัยว่าถูกทารุณกรรมจากมารดา จะได้รับการคุ้มครองจากองค์กรที่ดูแลเรื่องสิทธิเด็กทันที ต่างจากในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ต้นฉบับ ซึ่งมีเหตุการณ์ที่หมอจับมาซามิเด็กสาวมาทดลองให้เสียงอันตรายต่างๆ นานา และไม่ได้กล่าวถึงองค์กรที่ช่วยเหลือหรือคุ้มครองสิทธิเด็กแต่อย่างใด

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีลักษณะเด่นในการดัดแปลงเนื้อหา คือ การขบเน้นแนวเรื่องสยองขวัญให้มากขึ้น ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และประวัติความเป็นมาของตัวร้าย ให้สอดคล้องกับแนวเรื่องและโครงเรื่องที่เพิ่มเติมเข้ามาใหม่

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงมีแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่ก็มี การขบเน้นความสยองสยองให้มากขึ้นกว่าเดิม โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดบางช่วงบางตอน ให้มีความลึกลับน่ากลัวเพิ่มขึ้นกว่าต้นฉบับ เช่นในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ซึ่งได้นำเสนอภาพของตัวละครรองหลังเสียชีวิต ในสภาพที่ละอะสยองอย่างชัดเจน ต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ต้นฉบับที่แสดงให้เห็นเฉพาะหน้าตาที่ตกใจกลัวเท่านั้น



ภาพที่ 7.29 : หน้าตาของตัวละครรองที่ตกใจกลัว ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ซึ่งเปลี่ยนมาเป็นสภาพที่เลอะเทอะ สยดสยองอย่างชัดเจน ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring*

นอกจากจะปรับเปลี่ยนการนำเสนอให้มีความน่ากลัวสยองขวัญมากขึ้นแล้ว ยังปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมโครงเรื่องให้มีความลึกลับสยองขวัญมากขึ้นเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่นในช่วงวิกฤตของภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* เมื่อเรเซลตัวละครเอกเจอบ่อน้ำใต้ถุนบ้านพัก ก็มีพลังงานบางอย่างดันหมุดที่ยึดพื้นไว้ให้หลุดออก ทำให้พื้นถล่มลง ส่งผลให้โทรศัพท์มือถือมาชนเรเซลตกลงไปในบ่อ ขณะที่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ต้นฉบับ ตัวละครเอกลงไปในบ่อด้วยตัวเอง ไม่มีพลังใดๆ ผลักดันให้เธอลงไป หรือจากหนึ่งในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ซามาร่าตัวร้ายเข้ามาครอบงำเอเดน ทำให้เรเซลเห็นเอเดนเป็นซามาร่า เธอจึงเข้าไปจับเขาคัดน้ำ กระทั่งซามาร่าหายไป ซึ่งฉากดังกล่าวนี้ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ต้นฉบับแต่อย่างใด



ภาพที่ 7.30 : เรเซลเห็นเอเดนเป็นซามาร่าจึงพยายามจับเอเดนกัดน้ำ ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two*

นอกจากจะเพิ่มความน่ากลัวสยองขวัญแล้ว ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดบางอย่างจนแตกต่างไปจากต้นฉบับอย่างเห็นได้ชัด หรือแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ให้เป็นแบบฉบับของตัวเอง โดยหยิบยืมเนื้อหามาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์สั้น *Rings* ซึ่งนำเสนอเรื่องราวที่ขยายออกมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่องยาว ภาพยนตร์สั้น *Rings* ดำเนินเรื่องด้วยโครงเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด หยิบยืมเพียงเค้าโครงเรื่องในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มาใช้อย่างหลวมๆ คือบอกเล่าถึงการคืนบรรณาชีวิตรอดจากวิดีโอคำสาป เช่นเดียวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ที่แต่ง

เรื่องขึ้นมาใหม่แทบทั้งหมด อ้างอิงจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* เล็กน้อยเท่านั้น โดยโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* มากที่สุดคือช่วงวิกฤตของเรื่อง ซึ่งเป็นตอนที่ตัวร้ายปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำเพื่อไปหาตัวละครเอก ส่วนโครงเรื่องช่วงอื่นมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมหรือแต่งขึ้นมาใหม่แทบทั้งหมด



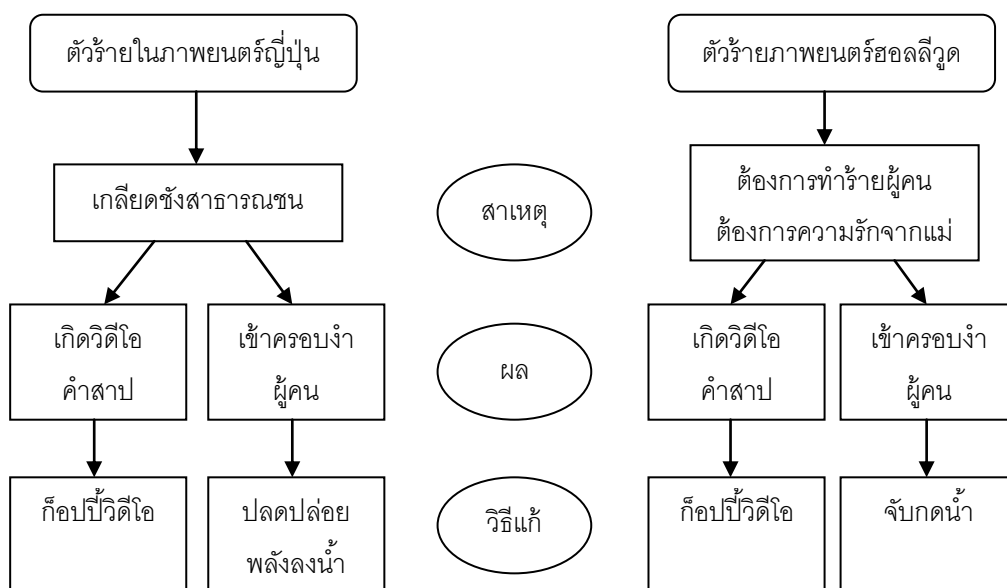
ภาพที่ 7.31 : ฉากที่ตัวร้ายปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำ ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* เป็นฉากที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* มากที่สุด

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมโครงเรื่องให้เป็นแบบฉบับของตัวเอง ทำให้องค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องเปลี่ยนแปลงไปจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับด้วย โดยเฉพาะรายละเอียดของความขัดแย้ง และบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นตัวร้าย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนรายละเอียดของความขัดแย้ง ทั้งที่มาและการรับมือกับความขัดแย้ง โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ความขัดแย้งเกิดจากการที่ตัวร้ายมีความเคียดแค้น สาธารณะชน เธอจึงแปรเปลี่ยนพลังชั่วร้ายให้เป็นคำสาปที่ผนึกอยู่ในม้วนวิดีโอ ทำให้ผู้ที่ดูวิดีโอเสียชีวิต นอกจากนี้ตัวร้ายยังสามารถเข้ามาครอบงำผู้อื่นเพื่อปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายได้อีกด้วย ซึ่งมีวิธีแก้คือก๊อบปี้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดูต่อ ส่วนเหยื่อที่ถูกตัวร้ายครอบงำก็ต้องปลดปล่อยพลังอันชั่วร้ายนั้นลงสู่น้ำทั้งหมด ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ความขัดแย้งเกิดจากสาเหตุ 2 ประการ คือ

1. ตัวร้ายมีความต้องการทำร้ายผู้คน เนื่องจากมีความชั่วร้ายติดตัวมาแต่กำเนิด
2. ตัวร้ายต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ เนื่องจากถูกแม่ทอดทิ้ง เธอจึงแปรเปลี่ยนพลังชั่วร้ายให้เป็นคำสาปที่ผนึกอยู่ในม้วนวิดีโอ นอกจากนี้ยังสามารถเข้ามาครอบงำผู้อื่นได้ด้วย โดยเฉพาะเด็ก เพื่อที่จะได้รับความรักจากผู้เป็นแม่ วิธีแก้คือต้องก๊อบปี้วิดีโอแล้วให้คนอื่นดูต่อ ส่วนเหยื่อที่ถูกตัวร้ายครอบงำ ก็ให้จับเหยื่อนั้นกอดน้ำจนกว่าตัวร้ายจะออกจากร่าง

แผนภาพที่ 7.4 : เปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด



จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า สาเหตุของความขัดแย้งระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความแตกต่างกัน แต่ผลที่ตามมากลับเหมือนกัน คือทำให้เกิดวิวีดีโอคำสาป และทำให้ตัวร้ายเข้ามาครอบงำผู้คน ส่วนวิธีรับมือกับความขัดแย้ง นอกเหนือจากการก็อปวีดีโอแล้ว ภาพยนตร์ญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีวิธีอื่นที่แตกต่างกันไป

จะเห็นได้ว่าสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง "ริง" มีลักษณะเด่นที่น่าสนใจ โดยในสัมพันธบทข้ามสื่อ จากนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีลักษณะเด่นคือการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อ และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อเหล่านั้น ส่วนสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีลักษณะเด่นคือการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้เข้ากับบริบทแวดล้อมของผู้คนในประเทศหรือท้องถิ่นที่ได้ชมภาพยนตร์ และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ของหนังสือชุด “ริง” รวมถึงภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุดดังกล่าว การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์สัมพันธบทข้ามสื่อ สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม และลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดประเภทของสื่อ แนวคิดสัมพันธบทและการดัดแปลง และแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมกับการสื่อสาร เป็นกรอบในการวิเคราะห์

8.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน สามารถสรุปผลการวิจัยโดยแบ่งเป็นหัวข้อตามปัญหาคำถามวิจัย คือ

1. สัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีลักษณะอย่างไร
2. สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีลักษณะอย่างไร
3. ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามสื่อและสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” เป็นอย่างไร

8.1.1 สัมพันธบทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน ที่มีหนังสือชุด “ริง” เป็นต้นฉบับ มีกลวิธีในการดัดแปลงหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสรุปโดยแบ่งตามประเภทของสื่อได้ดังนี้

ภาพยนตร์

ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ได้แก่ *Ringu*, *Rasen*, *Ringu 2* และ *Ringu 0* โดยภาพยนตร์ *Ringu* ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ ภาพยนตร์ *Rasen* และ *Ringu 2* ดัดแปลงมาจากนวนิยาย สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ ภาพยนตร์ *Ringu 0* ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น หัวใจชะตะโกะ

ภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ภาพยนตร์ที่ยังคงเนื้อหาส่วนใหญ่ได้ตามหนังสือต้นฉบับ ได้แก่ *Ringu* กับ *Rasen* และภาพยนตร์ที่ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมหรือแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงเนื้อหาจากต้นฉบับเพียงบางส่วน ซึ่งได้แก่ *Ringu 2* กับ *Ringu 0* โดยภาพยนตร์ *Ringu 2* กับ *Ringu 0* มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมองค์ประกอบในการเล่าเรื่องต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาในภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งแก่นเรื่อง ฉาก และการใช้สัญลักษณ์ โดยเป็นการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ภาพยนตร์ทุกภาคมีเนื้อหาที่สอดคล้องกลมกลืนเป็นภาพยนตร์ชุดเดียวกัน

ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีการดัดแปลงโครงเรื่องที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ ภาพยนตร์ที่ยังคงโครงเรื่องไว้ตามหนังสือต้นฉบับ และภาพยนตร์ที่แต่งโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงเนื้อหาจากต้นฉบับเพียงบางส่วนเท่านั้น ส่วนความขัดแย้ง ในหนังสือชุด “ริง” จะเป็นการขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติ คนกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์ใหม่ ทว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับเปลี่ยนเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติที่อยู่ในสถานะของภูตผีปีศาจ

ส่วนตัวละครมีการดัดแปลงไปในหลายรูปแบบ ทั้งปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอก เพศ บุคลิกลักษณะ กระทั่งสลับสับเปลี่ยนบทบาทใหม่ ซึ่งทุกเรื่องจะเปลี่ยนให้ตัวละครหญิงมีบทบาท

มากกว่าตัวละครชาย โดยให้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอก ส่วนตัวร้ายก็มีการเปลี่ยนจากผู้หญิงที่มีพลังเหนือธรรมชาติ เป็นภูตผีปีศาจเต็มตัว

หนังสือชุด “ริง” แต่ละเล่มมีแก่นเรื่องที่แตกต่างกันไป ได้แก่ “ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์” “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ” “มนุษย์ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อความรัก” แต่เมื่อมีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับมีแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความกลัวของมนุษย์มากกว่า

ภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนฉากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบันให้มีความทันสมัยขึ้น โดยปรับให้ใกล้เคียงกับช่วงที่ภาพยนตร์เข้าฉาย แต่ช่วงเวลาในอดีต ภาพยนตร์บางเรื่องยังคงไว้ตามนวนิยาย/เรื่องสั้นต้นฉบับ บางเรื่องปรับเปลี่ยนไป ส่วนระยะเวลามีการปรับลดลงจากเดิม เนื่องจากภาพยนตร์ต้องดำเนินเรื่องด้วยเวลาที่จำกัดมากกว่า ส่วนฉากที่เป็นสถานที่ก็ยังคงไว้ตามต้นฉบับ โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดตามความเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ทุกเรื่องยังคงใช้ฉากบ่อน้ำในการดำเนินเรื่องในช่วงที่สำคัญเหมือนในนวนิยายเล่มแรก

หนังสือชุด “ริง” มีการใช้สัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละเล่ม ไม่ว่าจะเป็นการใช้ “น้ำ” สื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้าย “วงแหวน” และ “สายสะดือ” สื่อถึงการเกิดใหม่ แต่เมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว

คล้ายกับการใช้สัญลักษณ์ หนังสือชุด “ริง” มีการใช้มุมมองในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปในแต่ละเล่ม ไม่ว่าจะเป็นมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ มุมมองแบบนักสืบ มุมมองแบบผู้สังเกตการณ์ ทว่าเมื่อนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่กลับใช้มุมมองที่เกี่ยวข้องเหยื่อมากกว่า คือเป็นมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และมุมมองแบบผู้ช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ

ละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ที่นำมาศึกษามีเพียงเรื่องเดียวคือ ละครโทรทัศน์ *Ring: The Final Chapter* โดยดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง คำสาป/มรณะ และ สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์ ละครโทรทัศน์มีการดัดแปลงโดยการผนวกเนื้อหาในนวนิยายทั้งสองเล่มเข้าไว้ด้วยกัน โดยให้ห้องศพประกอบในการเล่าเรื่องต่างๆ ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรก เป็นแก่นเรื่อง

หลัก ส่วนที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มสองเป็นแกนเรื่องรอง โดยแกนเรื่องทั้งสองมีการเชื่อมโยงระหว่างกันและซ้อนทับกันในบางเหตุการณ์

ละครโทรทัศน์ดัดแปลงโครงเรื่องโดยผนวกโครงเรื่องในนวนิยายทั้งสองเล่มไว้ด้วยกัน โดยให้เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกเป็นโครงเรื่องหลัก เล่มที่สองเป็นโครงเรื่องรอง แต่ก็มีบางส่วนที่ผสมปนเปกัน เช่นเดียวกับความขัดแย้งที่ผนวกความขัดแย้งหลักของนวนิยายทั้งสองเล่มไว้ด้วยกัน โดยความขัดแย้งที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มแรกจะบอกเล่าไว้ในโครงเรื่องหลัก ส่วนความขัดแย้งที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายเล่มที่สองจะบอกเล่าไว้ในโครงเรื่องรอง

ละครโทรทัศน์ให้ตัวละครจากนวนิยายเล่มแรก เป็นตัวละครหลักของเรื่อง โดยมีการดัดแปลงตัวละครในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอก เปลี่ยนเพศ บุคลิกลักษณะ หรือสลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร โดยยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชาย แต่เปลี่ยนให้ตัวละครรองเป็นผู้หญิง ส่วนตัวร้ายก็ปรับเปลี่ยนให้อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ละครโทรทัศน์ยังคงมีแกนเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เหมือนในนวนิยายต้นฉบับ แต่จะเปลี่ยนมาเน้นที่ความเกลียดชังมากกว่าความกลัว โดยชี้ให้เห็นว่าความเกลียดชังให้กำเนิดความเกลียดชัง

ละครโทรทัศน์มีการปรับเปลี่ยนฉากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบันให้ทันสมัยขึ้น แต่ยังคงช่วงเวลาในอดีตไว้เหมือนเดิม ส่วนระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง มีการปรับลดลง ขณะเดียวกันฉากที่เป็นสถานที่ก็ดัดแปลงมาจากนวนิยายทั้งสองเล่ม ไม่ว่าจะเป็นฉากบ่อน้ำ ภายในห้องตัวละครเอกและรอง หรือโรงพยาบาล โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดพอสมควร ละครโทรทัศน์ได้ตัดทอนสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายออก เนื่องจากเป็นสื่อที่มีกลุ่มเป้าหมายหลากหลาย จึงต้องลดความซับซ้อนของเนื้อหาและการใช้สัญลักษณ์ลง ส่วนมุมมองในการเล่าเรื่องก็มีการใช้มุมมองเหมือนในนวนิยายทั้งสองเล่ม คือมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและมุมมองแบบนักสืบ

หนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนมีการดัดแปลงที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1. การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากหนังสือชุด “ริง” ได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus*, การ์ตูนสั้น *โรงศพบนท้องฟ้า* และการ์ตูนสั้น *Lemon Heart* 2. การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ ได้แก่ หนังสือการ์ตูน *The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง*,

หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2*, หนังสือการ์ตูน *คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako*

การ์ตูนส่วนใหญ่ยังคงมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเหมือนกับต้นฉบับ กล่าวคือ การ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหามาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น ยังคงมีองค์ประกอบเหมือนในนวนิยาย/เรื่องสั้น ส่วนการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหามาจากภาพยนตร์ ก็ยังคงมีองค์ประกอบเหมือนในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร แก่นเรื่อง ฉาก สัญลักษณ์ และมุมมองในการเล่าเรื่อง โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดบ้างเล็กน้อยตามความเหมาะสม

แม้การ์ตูนส่วนใหญ่จะยังคงองค์ประกอบต่างๆ ไว้ตามต้นฉบับ แต่ก็มีบางเรื่องที่ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบในการเล่าเรื่องไปโดยสิ้นเชิง โดยการ์ตูนที่มีการปรับเปลี่ยนดังกล่าว เป็นการ์ตูนสั้นที่หยิบเรื่องราวช่วงหนึ่งในต้นฉบับมาดัดแปลง ซึ่งได้แก่ การ์ตูนสั้น *Sadako* และการ์ตูนสั้น *The Curse of Yamamura Sadako* จึงทำให้ โครงเรื่อง ความขัดแย้ง บทบาทของตัวละคร ฯลฯ แตกต่างไปจากต้นฉบับ ยกเว้นมุมมองในการเล่าเรื่อง ที่ยังคงใช้มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเหมือนกับต้นฉบับ

8.1.2 สัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์เกาหลี และ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่นำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาสร้างใหม่ มีกลวิธีในการดัดแปลงหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ภาพยนตร์เกาหลี

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ดัดแปลงเนื้อหามาจากทั้งนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยบางองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง หยิบยืมมาจากนวนิยายเป็นหลัก เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง บางองค์ประกอบหยิบยืมมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นหลัก เช่น ความขัดแย้ง รูปลักษณ์ตัวร้าย ช่วงเวลาและระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ จะมีเนื้อหาที่ผสมปนเปกันไป

โครงเรื่องในภาพยนตร์เกาหลีมีความคล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า แต่สำหรับความขัดแย้งกลับมีรายละเอียดเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น คือเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังเหนือธรรมชาติ ที่อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ขณะที่ตัวละครมีการดัดแปลงมาจากทั้งสองแหล่ง โดยตัวละครเอกดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น ตัวละครรองมาจากนวนิยาย ส่วนตัวร้ายมีรูปลักษณะคล้ายภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่มีประวัติชีวิตคล้ายนวนิยาย โดยมีการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะเล็กน้อย

ภาพยนตร์เกาหลีมีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงธรรมชาติของมนุษย์เหมือนต้นฉบับ แต่จะเน้นไปในแง่มุมมองที่ใกล้เคียงกับนวนิยายมากกว่า คือเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้อกับความกลัวอันเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ภาพยนตร์เกาหลียังคงฉากที่เป็นช่วงเวลาในปัจจุบัน อดีต และระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น ส่วนฉากที่เป็นสถานที่ต่างๆ ดัดแปลงมาจากทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยมีการปรับเปลี่ยนลักษณะของฉากไปพอสมควร ถึงกระนั้นก็ยังคงใช้ฉากบ่อน้ำเป็นฉากสำคัญในการดำเนินเรื่อง

ภาพยนตร์เกาหลียังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์เหมือนต้นฉบับ แต่สื่อความหมายต่างออกไป คือสื่อถึงความเลวร้ายอันมาซึ่งความตาย นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมสัญลักษณ์เข้ามาอีกหนึ่งสัญลักษณ์ คือ “จิ๊กซอว์” โดยสื่อถึงการแก้ปัญหาในแต่ละช่วงเวลา ส่วนการใช้มุมมองในการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์เกาหลียังคงใช้มุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นมุมมองหลักในการเล่าเรื่องเหมือนในนวนิยายและภาพยนตร์ญี่ปุ่น

นอกจากภาพยนตร์เกาหลีจะมีการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องแล้ว ยังดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของเกาหลี ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการแต่งกายแบบโบราณ ที่เปลี่ยนจากชุดกิโมโนแบบญี่ปุ่นเป็นชุดฮันบกของเกาหลี นอกจากนี้ยังเห็นได้จากการใช้ภาษาในการสื่อสาร รวมถึงชื่อของตัวละครที่เปลี่ยนมาใช้ภาษาและชื่อแบบเกาหลีแทนญี่ปุ่น ถึงกระนั้น ภาพยนตร์เกาหลีก็มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกับญี่ปุ่น คือฉากที่เป็นบ้านแบบโบราณ ลักษณะของครอบครัวในสังคมยุคใหม่ และความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่หยิบยืมเนื้อหามาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น ได้แก่ *The Ring*, *The Ring Two* และภาพยนตร์สั้น *Rings* โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และภาพยนตร์สั้น *Rings* มีเนื้อหาที่แต่งเติมขึ้นมาใหม่เกือบทั้งหมด โดยมีการหยิบยืมเนื้อหามาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และ *Ringu 2* เพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งเหตุที่มีการดัดแปลงในลักษณะดังกล่าว ส่วนหนึ่งก็เพื่อให้ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ภาคแรก

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และภาพยนตร์สั้น *Rings* มีโครงเรื่องที่แต่งเติมขึ้นมาใหม่ โดยหยิบยืมเนื้อหามาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* และ *Ringu 2* เพียงบางส่วนเท่านั้น

ส่วนความขัดแย้ง แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะมีความขัดแย้งหลักเหมือนในญี่ปุ่น แต่ก็มี การปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดพอสมควร ยกตัวอย่างเช่นสาเหตุของความขัดแย้ง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีสาเหตุมาจากการที่ตัวร้ายมีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด ต้องการทำร้ายคนโดยไม่ทราบสาเหตุ และมีปมที่ต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ จึงสร้างวิดีโอคำสาปขึ้นมา ขณะที่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น จะมีสาเหตุมาจากการที่ตัวร้ายเกลียดชังสาธารณชน ทำให้เธอสร้างวิดีโอคำสาปขึ้นมา

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดดัดแปลงตัวละครในหลายรูปแบบ โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละคร แต่ยังคงบทบาทไว้เหมือนเดิม ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* และภาพยนตร์สั้น *Rings* มีการสลับสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร โดยส่วนหนึ่งเป็นตัวละครเดิมที่มาจากภาคที่แล้ว ส่วนหนึ่งเป็นตัวละครที่แต่งขึ้นใหม่

ขณะที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความกลัว ภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับมีการปรับเปลี่ยนแก่นเรื่องใหม่ โดยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* เปลี่ยนเป็นแก่นเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่า “สื่อคือสิ่งที่ชั่วร้าย” ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring Two* ก็ปรับเปลี่ยนเป็นแก่นเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่า “ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก” ยกเว้นภาพยนตร์สั้น *Rings* ที่ยังคงมีแก่นเรื่องที่สะท้อนถึงสัญชาตญาณความกลัวของมนุษย์เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu 2* ต้นฉบับ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการดัดแปลงฉากที่เป็นเวลาในหลายรูปแบบ โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ปรับเปลี่ยนช่วงเวลาในปัจจุบันให้มีความทันสมัยขึ้น ให้ใกล้เคียงกับช่วงปีที่ภาพยนตร์เข้าฉาย

ส่วนช่วงเวลาในอดีตและระยะเวลาในการดำเนินเรื่อง มีการดัดแปลงในหลายลักษณะ ทั้งคงเดิมปรับเปลี่ยน และตัดทอน ส่วนฉากที่เป็นสถานที่ยังคงไว้เหมือนในต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นฉากบ่อน้ำฉากภายในห้อง แต่ก็มีกำกับการปรับเปลี่ยนรายละเอียดพอสมควร

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงใช้ “น้ำ” เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อถึงพลังอันชั่วร้ายของตัวร้ายเหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมการใช้ “โทรทัศน์” เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายเดียวกันกับ “น้ำ” ด้วย ส่วนมุมมองในการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังคงบอกเล่าผ่านมุมมองของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และมุมมองแบบผู้ช่วยเหลือ เหมือนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ

เช่นเดียวกับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเช่นกัน โดยการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของตะวันตก ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการใช้ภาษาในการสื่อสารและชื่อของตัวละคร ที่เปลี่ยนมาใช้ภาษาอังกฤษแทนญี่ปุ่น ส่วนชื่อของตัวละครหลักก็อ้างอิงมาจากคัมภีร์ไบเบิลของศาสนาคริสต์ นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมบริบททางสังคมแบบตะวันตกเข้ามาด้วย อย่างการให้ความสำคัญกับสวัสดิภาพเด็ก หรือการผสมผสานความเชื่อเรื่องภูตผีปิศาจแบบซาตาน เข้ากับความเชื่อเรื่องผีญี่ปุ่น

8.1.3 สรุปลักษณะเด่นของสัมพันธ์ทข้ามสื่อและสัมพันธ์ทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

จากการศึกษาพบว่าสัมพันธ์ทข้ามสื่อมีลักษณะเด่นคือ การดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมายของสื่อเหล่านั้น ส่วนสัมพันธ์ทข้ามวัฒนธรรมมีลักษณะเด่นคือ การดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงการดัดแปลงเนื้อหา เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป

ลักษณะเด่นของสัมพันธ์ทข้ามสื่อ เรื่อง “ริง”

หนังสือชุด “ริง” มีการดัดแปลงเป็นสื่อหลายประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน โดยสื่อแต่ละประเภทย่อมมีกลวิธีในการดัดแปลงแตกต่างกันไป ทั้งรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอ ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของสื่อและกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอ

นวนิยายและเรื่องสั้น เป็นสื่อที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวหนังสือ ให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการภาพและเสียงออกมาเอง ขณะที่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบกัน เพียงแต่ละครโทรทัศน์จะนำเสนอเรื่องราวขนาดยาวมากกว่า ส่วนหนังสือการ์ตูน เป็นสื่อที่บอกเล่าผ่านภาพนิ่งและข้อความสั้นๆ ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นเป็น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน หรือดัดแปลงภาพยนตร์เป็นหนังสือการ์ตูน ย่อมมีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อเหล่านั้นๆ

โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น มีรูปแบบในการนำเสนอที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ การนำเสนอตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์จะสามารถแสดงภาพของตัวละคร รวมถึงลักษณะของฉากสถานที่ต่างๆ ได้ชัดเจนกว่านวนิยาย/เรื่องสั้น ทว่ากลับไม่สามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนเท่า เนื่องจากไม่มีการบรรยายความรู้สึกนึกคิดออกมาเหมือนในนวนิยาย/เรื่องสั้น จึงต้องอาศัยการตีความจากสีหน้า ท่าทาง และการกระทำของตัวละครแทน

หนังสือการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น มีรูปแบบในการนำเสนอที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ การนำเสนอตัวละคร ฉาก และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร เช่นเดียวกับภาพยนตร์ โดยการ์ตูนสามารถนำเสนอภาพของตัวละคร และลักษณะของฉากสถานที่ต่างๆ ออกมาได้อย่างชัดเจน เพียงแต่เป็นภาพลายเส้นอย่างง่ายๆ ขณะที่ความรู้สึกนึกคิดจะนำเสนอในลักษณะที่แตกต่างจากนวนิยาย/เรื่องสั้น โดยการ์ตูนสามารถบรรยายออกมาเป็นตัวอักษรได้ แต่ก็ไม่ชัดเจนเท่านวนิยาย/เรื่องสั้น เพราะนำเสนอได้เพียงข้อความสั้นๆ ที่อยู่ในบัลลูน

ส่วนหนังสือการ์ตูนที่หยิบยืมเนื้อหาส่วนใหญ่มาจากภาพยนตร์ มีรูปแบบในการนำเสนอที่ปรับเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัดคือ รายละเอียดและความต่อเนื่องของภาพ รวมถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร โดยการ์ตูนมีการลดทอนรายละเอียดทางด้านภาพ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของตัวละคร หรือฉากอาคารสถานที่ ซึ่งถอดแบบออกมาจากภาพในภาพยนตร์ด้วยลายเส้นอย่างง่ายๆ และด้วยเหตุที่การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพในลักษณะที่เป็นภาพนิ่ง ทำให้ภาพเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ต่อเนื่องเหมือนในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนก็สามารถบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ชัดเจนกว่า เพราะสามารถบรรยายเป็นข้อความสั้นๆ ได้

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

นวนิยายและเรื่องสั้น มีกลุ่มเป้าหมายไม่หลากหลายหรือกว้างเท่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ขณะที่หนังสือการ์ตูนมีกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะกลุ่มมากกว่า คือเด็กและเยาวชนเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นเมื่อมีการดัดแปลงนวนิยาย/เรื่องสั้นเป็น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน หรือดัดแปลงภาพยนตร์เป็นหนังสือการ์ตูน ย่อมมีการดัดแปลงเนื้อหาในการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อเหล่านั้นๆ

โดยภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้น มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง จากแนว ลึกลับ สืบสวนสอบสวน เป็นแนวภูตผีปีศาจ เนื่องจากเป็นแนวเรื่องที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ส่งผลให้ภาพยนตร์ต้องเปลี่ยนรายละเอียดของทั้งโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และบุคลิกลักษณะของตัวร้าย เพื่อให้เข้ากับเรื่องราวแนวสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจด้วย นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวละครเอก จากชายเป็นหญิง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสงสารเอาใจช่วยเมื่อตัวละครเอกตกเป็นเหยื่อ

ด้วยเหตุที่ละครโทรทัศน์สามารถบอกเล่าเรื่องราวขนาดยาวได้ ไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาเท่าภาพยนตร์ จึงสามารถผนวกเรื่องราวจากนวนิยายทั้งสองเล่มมาอยู่ในเรื่องเดียวกัน เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความน่าสนใจให้กับผู้ชม ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ทำให้ละครมีโครงเรื่อง ความขัดแย้ง และตัวละคร ที่มาจากนวนิยายทั้งสองเล่ม โดยมีเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *ริง คำสาปมรณะ* เป็นแกนเรื่องหลัก ส่วนเนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย *สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์* เป็นแกนเรื่องรอง นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมเหตุการณ์อื่นๆ เข้ามา เพื่อสร้างความดึงดูดใจให้กับผู้ชมด้วย

ส่วนหนังสือการ์ตูนทั้งที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย/เรื่องสั้นและภาพยนตร์ ยังคงเนื้อหาไว้เหมือนในต้นฉบับเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฯลฯ ถึงกระนั้น การ์ตูนบางเรื่องโดยเฉพาะการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ ก็มีการเพิ่มเติมเนื้อหาเข้ามา เพื่อเพิ่มเติมเรื่องราวในต้นฉบับให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจง่ายขึ้น และด้วยเหตุที่หนังสือการ์ตูนมีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชนเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นจึงมีการตัด/ลดทอนเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมออกด้วย โดยเฉพาะเรื่องเพศ

ลักษณะเด่นของสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง”

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ได้นำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยภาพยนตร์แต่ละฉบับย่อมมีการดัดแปลงที่แตกต่างกันไป ซึ่งการดัดแปลงที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงเนื้อหาในการนำเสนอ

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์เกาหลีและฮอลลีวูดมีกลุ่มผู้สร้างและกลุ่มเป้าหมายที่อาศัยอยู่ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นเมื่อนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาสร้างใหม่ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้เข้ากับบริบทของท้องถิ่นนั้นๆ

ภาพยนตร์เกาหลีมีการปรับเปลี่ยนการใช้ภาษาและชื่อตัวละครจากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี ซึ่งทำให้คนเกาหลีรู้สึกคุ้นชินมากกว่าการใช้ชื่อแบบญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังปรับเปลี่ยนฉากสถานที่ต่างๆ ให้ดูเป็นตะวันตกมากขึ้น ซึ่งน่าจะเป็นการสะท้อนว่าสังคมเกาหลีพยายามเปลี่ยนไปสู่ความทันสมัย ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็มีการปรับเปลี่ยนการใช้ภาษาและชื่อตัวละครจากญี่ปุ่นเป็นอังกฤษ โดยอ้างอิงชื่อของตัวละครหลักมาจากคัมภีร์ไบเบิลของตะวันตก และที่เห็นได้ชัดคือการผลิตผลงานความเชื่อเรื่องซาตานของคริสต์ศาสนาเข้ามา รวมถึงการดัดแปลงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ชาวตะวันตกคุ้นชินอย่าง เดเมียน ในภาพยนตร์เรื่อง *The Omen* มาใส่ไว้ในบุคลิกลักษณะของตัวร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูดด้วย

ลักษณะเด่นของการดัดแปลงเนื้อหา

ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เกาหลีและฮอลลีวูดมีกลุ่มผู้สร้างคนละกลุ่มกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นความคิดและทัศนคติในการสร้างสรรค์จึงแตกต่างกัน

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ดัดแปลงมาจากทั้งนวนิยาย ริง *คำสาปมรณะ* และภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* โดยมีโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับนวนิยายมากกว่า หยิบยืมมาจากภาพยนตร์

ญี่ปุ่นบางช่วงบางตอน ส่วนองค์ประกอบในการเล่าเรื่องอื่นๆ ก็ผสมปนเปกันไป บ้างดัดแปลงมาจากนวนิยาย บ้างดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น

ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ยังคงโครงเรื่องหลักไว้ตามภาพยนตร์ญี่ปุ่น แต่มีการเพิ่มเติมความน่ากลัวสยองขวัญเข้ามาอีก รวมถึงปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดบางอย่าง หรือแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ โดยอ้างอิงจากต้นฉบับเพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ทำให้บางองค์ประกอบในการเล่าเรื่องแตกต่างจากต้นฉบับด้วย เห็นได้อย่างชัดเจนในความขัดแย้ง กล่าวคือ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีจุดเริ่มต้นและวิธีรับมือกับความขัดแย้งแตกต่างกัน

8.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยพบว่า สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน มีการดัดแปลงในทุกรูปแบบ ทั้งคงเดิม เพิ่มเติม ตัดทอน และปรับเปลี่ยน โดยมีการดัดแปลงที่น่าสนใจคือ การดัดแปลงแนวเรื่อง การดัดแปลงเพศของตัวละคร และการดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

การดัดแปลงแนวเรื่อง

หนังสือชุด “ริง” ทุกเล่มมีแนวเรื่องหลักที่เหมือนกันคือแนวแนวสืบสวนสอบสวน โดยเป็นแนวสืบสวนสอบสวนแบบคลาสสิก ตามการแบ่งประเภทของ Tzvetan Torodov (1977 อ้างถึงใน อังคณา สุขวิเศษ, 2544: 9-12) เห็นได้จากการดำเนินเรื่อง ซึ่งบอกเล่าถึงอาชญากรรมที่จบลงไปแล้ว และตามมาด้วยการสืบสวน อย่างเช่น นวนิยาย ริง *คำสาป/มรณะ* ที่เริ่มต้นด้วยการเสียชีวิตของผู้ที่ดูวิดีโอคำสาป จากนั้นตัวละครเอกก็เข้ามาสืบหาสาเหตุของการเสียชีวิต นอกจากแนวสืบสวนสอบสวนแล้ว หนังสือชุด “ริง” ยังผสมผสานเรื่องราวแนวลึกลับสยองขวัญ และแนววิทยาศาสตร์เข้ามาด้วย เห็นได้จากการบอกเล่าถึงพลังเหนือธรรมชาติของตัวร้าย และการก่อกำเนิดรวมถึงการกลายพันธุ์ของไวรัสที่มีต้นตอมาจากวิดีโอคำสาป

จะเห็นได้ว่า หนังสือชุด “ริง” เป็นหนังสือแนวสืบสวนสอบสวน ลึกลับสยองขวัญ และวิทยาศาสตร์ ผสมกัน แต่เมื่อมีการดัดแปลงไปเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ยังคงนำเสนอเรื่องแนว

สืบสวนสอบสวน แต่กลับลดทอนความเป็นวิทยาศาสตร์ และเพิ่มความลึกลับสยองขวัญ อีกทั้งมีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง จากแนวลึกลับเหนือธรรมชาติ เป็นแนวสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ

ภาพยนตร์ *Ringu*, *Rasen*, *Ringu 2* และ *Ringu 0* แม้จะดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” แต่กลับปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ โดยภาพยนตร์ *Ringu* เป็นหมุดหมายสำคัญของการปรับเปลี่ยนดังกล่าว เพราะจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ภาคต่อทุกเรื่องที่สร้างหลังจากนั้น ดำเนินรอยตามภาพยนตร์ *Ringu* ทั้งหมด คือใช้แนวเรื่องสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจเป็นหลัก ซึ่งเห็นได้จากการบอกเล่าเรื่องราวที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้นน่ากลัว และมีภูตผีปีศาจเข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังดำเนินเรื่องตามองค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญที่แบ่งโดย กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน (2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2543: 39-41, 2556) คือ มีช่วงระทึกขวัญ ตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ สถานการณ์จวนมุม และองค์ประกอบทางจิตวิทยา และแม้ว่าภาพยนตร์ยังคงแนวเรื่องสืบสวนสอบสวนไว้ แต่แนวเรื่องสยองขวัญกลับเด่นมากกว่า เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นตัวร้าย ให้อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ ซึ่งมีท่าทีคุกคามต่อชีวิตมนุษย์ในรูปแบบที่สยองขวัญน่ากลัว

ซึ่งการดัดแปลงดังกล่าวก็ทำให้เห็นว่า แต่ละสื่อมีกระบวนการสร้างความกลัวที่แตกต่างกันไป โดยในนวนิยาย แม้ไม่ได้บอกเล่าเรื่องราวในแบบภูตผีปีศาจ หรือไม่ได้นำเสนอความสยองสยองออกมาอย่างชัดเจน แต่ก็สามารถสร้างความน่ากลัวได้ โดยการบอกเล่าถึงบรรยากาศโดยรอบตัวละคร ผสมกับความรู้สึกอันหวาดกลัวของตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้อ่านต้องจินตนาการภาพที่น่ากลัวเหล่านั้นออกมาเอง แต่สำหรับภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยภาพเป็นสำคัญ จึงต้องสื่อความสยองขวัญออกมาเป็นภาพที่ชัดเจน โดยการสร้างตัวตนของภูตผีปีศาจขึ้นมา เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความน่ากลัวสยองขวัญจากภาพของภูตผีปีศาจที่ให้เห็นในภาพยนตร์

สาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” เปลี่ยนแนวเรื่องไปเป็นแนวสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจ อาจเป็นเพราะแนวเรื่องดังกล่าวเข้าใจง่ายและเข้าถึงผู้ชมได้มากกว่าความลึกลับธรรมดา หรือความเป็นวิทยาศาสตร์ เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์สยองขวัญมักดำเนินเรื่องแบบตรงไปตรงมา คือมีภูตผีปีศาจที่ตามมาเอาชีวิตมนุษย์ จึงเป็นที่นิยมของผู้คนมากกว่าแนวลึกลับสืบสวนธรรมดาที่ดูไม่น่าสนใจนัก หรือแนววิทยาศาสตร์ที่ต้องใช้คำอธิบายเชิงชีววิทยา ซึ่งยากแก่การเข้าใจ

นอกจากนี้ ยังจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์สยองขวัญมักได้รับความนิยมจากผู้ชมมากกว่า ซึ่งพิสูจน์ได้จากความล้มเหลวของภาพยนตร์เรื่อง *Rasen* ที่แม้จะบอกเล่าเรื่องราวแนวสยองขวัญ

เช่นกัน แต่ก็พยายามคงแนววิทยาศาสตร์เอาไว้ตามนวนิยาย *สไปร์ด พันธุ์อาถรรพ์* ซึ่งภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวก็ไม่ประสบความสำเร็จเท่าภาพยนตร์ที่ปรับเปลี่ยนเป็นแนวสยองขวัญเต็มตัว อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์ที่ถูกลืมนำไปจากสารบบการคัดเลือกหนังสือชุด “ริง” ด้วย และด้วยเหตุนี้เองจึงน่าจะส่งผลให้ผู้สร้างภาพยนตร์หลังจากเรื่อง *Rasen* ยังคงให้เรื่องแนวสยองขวัญเป็นแนวเรื่องหลักต่อไป

นอกจากภาพยนตร์ภาคต่อจะยังคงใช้แนวเรื่องสยองขวัญแล้ว หนังสือการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ก็ยังคงใช้แนวเรื่องดังกล่าวเหมือนกัน เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ที่แม้จะดัดแปลงมาจากนวนิยาย ไม่ได้ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์โดยตรง แต่ก็มีแนวเรื่องที่เหมือนในภาพยนตร์เช่นกัน จะเห็นได้ว่าการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญ น่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ภาคต่อ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน เล็งเห็นว่าผลงานของตนจะได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเหมือนภาพยนตร์ *Ringu* ภาคแรก

ความสำเร็จของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือชุด “ริง” ยังทำให้เกาหลีและฮอลลีวูดนำภาพยนตร์ดังกล่าวมาสร้างใหม่ (Remake) ในแบบฉบับของตัวเอง โดยยังคงแนวเรื่องสยองขวัญแบบภูตผีปีศาจเป็นแนวเรื่องหลักเหมือนเดิม

The Ring Virus เป็นภาพยนตร์เกาหลีที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* ส่วน *The Ring, Rings* และ *The Ring Two* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* และ *Ringu 2* โดยภาพยนตร์ที่มีการสร้างใหม่ทุกเรื่อง ยังคงใช้แนวเรื่องสยองขวัญเหมือนภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ ซึ่งสาเหตุที่ยังคงแนวเรื่องไว้เช่นเดิม อาจเป็นเพราะผู้สร้างเห็นว่าผู้คนจดจำ “ริง” ในฐานะของเรื่องราวที่เกี่ยวกับความสยองขวัญ อีกทั้งยังมีภาพจำซึ่งกลายเป็นภาพแทนของเรื่อง “ริง” ทั้งหมดคือ ภาพของผีผู้หญิง ที่มีผมยาวปกคลุมใบหน้า สวมชุดคลุมสีขาว อยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจที่มีความน่ากลัว ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์สร้างใหม่ยังคงแนวเรื่องสยองขวัญไว้เหมือนเดิม เพราะคิดว่ามันน่าจะส่งผลให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จเหมือนภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ ซึ่งสอดคล้องกับเหตุผลของ กาญจนา แก้วเทพ (2553: 365) ที่ว่า เหตุผลของการนำมาสร้างใหม่คือ เป็นการประกันความเสี่ยงของผลงานชิ้นใหม่ กล่าวคือ เนื่องจากบทประพันธ์เดิมนั้นเคยได้รับความนิยมมาแล้ว จึงสามารถสร้างหลักประกันทั้งในด้านตัวบทและผู้ชมได้ว่า ตัวบทนั้นมีเสน่ห์ที่จะดึงดูดผู้ชมทุกกลุ่มได้ และยังมีผู้ชมกลุ่มเดิมที่เคยดูแล้ว และน่าจะหวนกลับมาดูอีกครั้ง

นอกจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะคงแนวเรื่องสยองขวัญไว้ตามต้นฉบับแล้ว ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังมีการเพิ่มเติมแนวเรื่องเมโลดรามมา (Melodrama) เข้ามาด้วย โดยเป็นเรื่องแนว Family melodrama ตามการแบ่งประเภทของ Pam Cook (1985 อ้างถึงใน ปีทมาวดี จารุวรรณ, 2550: 346) เห็นได้จากการที่ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวระหว่างพ่อแม่ลูก โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง *The Ring Two* ซึ่งบอกเล่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกเป็นแก่นเรื่องหลัก ไม่ว่าจะ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับลูก หรือตัวร้ายกับแม่ของตน โดยแก่นเรื่องดังกล่าวก็ชี้ให้เห็นว่า “ผู้เป็นแม่สามารถยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก”

สาเหตุที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้เพิ่มเติมแนวเรื่องเมโลดรามมาเข้ามา อาจเป็นเพราะความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นเรื่องราวที่ทุกคนในโลกสามารถรับรู้และเข้าใจได้ไม่ยาก อีกทั้งยังทำให้เรื่องราวมีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น ผู้สร้างภาพยนตร์จึงใส่แนวเรื่องเมโลดรามมาเข้ามา เพื่อตอบสนองหรือเร้าความรู้สึกของผู้ชม และเพื่อขยายขยายกลุ่มเป้าหมายให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป จากเดิมที่อาจขายได้เพียงแค่อุปกรณ์ผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญเท่านั้น

การดัดแปลงเพศของตัวละคร

หนังสือชุด “ริง” ทุกเล่ม มีตัวละครเอกเป็นผู้ชาย และมีตัวร้ายเป็นกะเทย แต่เมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ กลับมีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวละครเอกและตัวร้าย คือเปลี่ยนตัวละครให้เป็นเพศหญิงทั้งสองตัว ซึ่งสาเหตุที่ให้ผู้หญิงเป็นตัวละครเอก น่าจะเป็นเพราะเพศหญิงสามารถขบขันความน่าสงสารและอ่อนแอ รวมถึงตกเป็นเหยื่อได้ง่าย ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมโดยการเอาใจช่วยตัวละครดังกล่าว นอกจากนี้ ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์มีการปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญ ก็ทำให้ตัวละครที่เป็นผู้หญิงสามารถขบขันของประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้นด้วย เพราะผู้หญิงมักเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless character) จึงทำให้ผู้ชมรู้สึกผูกพันและเอาใจช่วยมากเป็นพิเศษ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้สร้างภาพยนตร์จึงเลือกที่จะปรับเปลี่ยนเพศของตัวเอกให้เป็นผู้หญิงแทน

นอกจากนี้ การปรับเปลี่ยนเพศของตัวละครเอกให้เป็นผู้หญิง ยังส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับลูกด้วย เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่มักติดภาพความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูกมากกว่าพ่อกับลูก จึงทำให้เรื่องราวมีความน่าติดตามและเอาใจช่วยไปโดยตลอด ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง *The Ring Two* ที่พยายาม

ใส่ความเมโลดรามามา หรือเพิ่มเติมโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องครอบครัว ความรัก ความผูกพัน ระหว่างผู้คน เข้ามาในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกกับลูก รวมถึงตัวร้ายกับแม่ด้วย

ขณะที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิง ละครโทรทัศน์กลับยังคงให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชายเหมือนในนวนิยายต้นฉบับ ถึงกระนั้นก็มีการปรับเปลี่ยนเพศเช่นกัน แต่เป็นตัวละครอื่นที่มีความใกล้ชิดกับตัวละครเอก ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมงานที่เป็นตัวละครรองหรือคนรู้จัก อย่างไรก็ตามตัวละครที่เป็นผู้หญิงในละครก็ไม่ได้แสดงถึงความน่าสงสารอ่อนแอเหมือนในภาพยนตร์ แต่แสดงถึงความห่วงใยเอาใจใส่ในแบบผู้หญิงแทน ซึ่งยังสามารถขบขันความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเอกที่เป็นผู้ชายกับตัวละครรองที่เป็นผู้หญิงด้วย

ในหนังสือชุด “ริง” ตัวร้ายเป็นกะเทยที่มีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว แต่เมื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์กลับปรับเปลี่ยนให้ตัวร้ายเป็นผู้หญิงแทน ส่วนสาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนเพศของตัวร้ายจากกะเทยเป็นผู้หญิง น่าจะเป็นเพราะการบอกเล่าว่าตัวร้ายเป็นกะเทยตามต้นฉบับ มีความยุ่งยากและซับซ้อนเกินไป เช่นบอกเล่าว่า ด้วยเหตุที่ตัวร้ายเป็นกะเทย ซึ่งมีอวัยวะเพศทั้งสองเพศในคนเดียว ทำให้เธอสามารถสืบพันธุ์ได้ด้วยตัวเอง กล่าวคือ สามารถตั้งครรรภ์แล้วให้กำเนิดตัวเองออกมาได้ จะเห็นได้ว่าการเล่าเรื่องในลักษณะดังกล่าวมีความซับซ้อนเกินความเข้าใจของคนทั่วไป นอกจากนี้ เมื่อภาพยนตร์ได้ปรับเปลี่ยนแนวเรื่องเป็นแนวสยองขวัญ อีกทั้งยังให้ตัวร้ายอยู่ในลักษณะของภูตผีปีศาจ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวร้ายให้สอดคล้องกับความคุ้นชินของผู้ชม ซึ่งภูตผีปีศาจที่เป็นผู้หญิงน่าจะทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินมากกว่าภูตผีปีศาจที่เป็นกะเทย เนื่องจากผู้ชมสามารถอ้างอิงได้ถึงตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีญี่ปุ่นที่ชื่อยูเรและโอดิคุ ซึ่งเป็นผีผู้หญิงที่มีบุคลิกลักษณะคล้ายคลึงกับตัวร้ายในภาพยนตร์

เช่นเดียวกับการปรับเปลี่ยนแนวเรื่อง หนังสือการ์ตูนที่สร้างมาจากภาพยนตร์ก็ยังคงให้ตัวละครมีเพศเหมือนในภาพยนตร์เช่นกัน ส่วนละครโทรทัศน์ ที่แม้จะให้ตัวละครเอกเป็นผู้ชายเหมือนในนวนิยาย แต่ก็มีการปรับเปลี่ยนตัวร้ายให้เป็นเพศหญิงเหมือนในภาพยนตร์ โดยเหตุผลของการปรับเปลี่ยนดังกล่าวก็น่าจะสอดคล้องกับเหตุผลที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น กล่าวคือตัวละครเอกที่เพศหญิงสามารถขบขันความน่าสงสารได้มากกว่า ส่วนตัวร้ายที่เป็นผีผู้หญิง ก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินมากกว่าผีที่เป็นกะเทย

การดัดแปลงบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

หนังสือชุด “ริง” แต่งโดย ชูสุกิ โคจิ นักประพันธ์ชาวญี่ปุ่น ดังนั้นเรื่องราวภายในนวนิยาย/เรื่องสั้นจึงอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่น และเมื่อมีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ซึ่งมีผู้สร้างเป็นคนญี่ปุ่น ภาพยนตร์ก็ยังคงบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นเช่นกัน ไม่ว่าจะ เป็น ฉาก ภาษา ลักษณะครอบครัว สังคม ฯลฯ แต่เมื่อมีการนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เกาหลีและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ภาพยนตร์ดังกล่าวก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบทต่างๆ ให้สอดคล้องกับสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นชินและมีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เกาหลี *The Ring Virus* ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมจากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี ที่เห็นได้ชัดคือ การใช้ภาษาเกาหลีในการสื่อสาร การตั้งชื่อตัวละครแบบเกาหลี และการแต่งกายในชุดฮันบก ส่วนภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งได้แก่ *The Ring*, *Rings* และ *The Ring Two* ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ringu* และ *Ringu 2* ก็มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเช่นกัน โดยเปลี่ยนจากญี่ปุ่นเป็นตะวันตก ที่เห็นได้ชัดคือ การใช้ฉากบ้านเรือนที่มีรูปแบบตะวันตกทั้งหมด การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร การแต่งกายด้วยชุดไปรเวทไปโรงเรียน รวมถึงการผสมผสานความเชื่อทางศาสนาคริสต์เข้ามา

อย่างไรก็ตาม การปรับเปลี่ยนดังกล่าว ไม่ได้ปรับเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง แต่ยังคงอยู่ภายใต้โครงเรื่องตามภาพยนตร์ญี่ปุ่น ดังนั้นอาจเรียกได้ว่าเป็นการดัดแปลงแบบอะมีบา (Ameba pattern) ตามการแบ่งรูปแบบการซึมซับและดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมของ Paul S.N. Lee (อ้างถึงใน มิตรภรณ์ อยู่สถาพร, 2541: 101-102) คือมีการดัดแปลงให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น หรือของคนประเทศนั้นๆ โดยยังคงเนื้อหาดั้งเดิมไว้อยู่

การดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมในแบบอะมีบา เห็นได้อย่างชัดเจนในเรื่องของความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ โดยเฉพาะการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* โดยในภาพยนตร์ญี่ปุ่นตัวร้ายเป็นผีที่มีรูปลักษณ์เป็นผู้หญิง ผมหยาบ สวมชุดสีขาว เคลื่อนไหวด้วยท่าทางที่ผิดธรรมชาติ และเสียชีวิตอยู่ในบ่อน้ำ ซึ่งลักษณะดังกล่าวของตัวร้ายสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อเรื่องผียูเรและผีนับจางของญี่ปุ่น ส่วนในภาพยนตร์ฮอลลีวูด แม้จะยังคงลักษณะรูปลักษณ์ของภูตผีปีศาจ ซึ่งสามารถอ้างอิงไปยังตำนานความเชื่อของญี่ปุ่น

เหมือนกัน แต่ก็มีกรเพิ่มเติมลักษณะของชาตานเข้ามา ซึ่งสามารถอ้างอิงไปยังความเชื่อทางศาสนาคริสต์ด้วย นอกจากนี้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังอ้างอิงบุคลิกลักษณะของตัวร้าย มาจากตัวร้ายในภาพยนตร์ *The Omen* ซึ่งเป็นภาพยนตร์คลาสสิกของตะวันตกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปีศาจแบบชาตานเช่นกัน จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอความเชื่อในแบบฉบับของตัวเอง คือผสมผสานระหว่างความเชื่อของญี่ปุ่นกับของตะวันตกเข้าไว้ด้วยกัน

การปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ ยังแสดงให้เห็นว่า แต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีการสร้างและการตอบสนองกับความกลัวแตกต่างกันไป ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ในสังคมญี่ปุ่นปลูกฝังความกลัวผ่านตำนานความเชื่อเรื่องผีญี่ปุ่น ที่กลับมาจากความตายเพื่อล้างแค้นหรือคลี่คลายปมชีวิต จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ญี่ปุ่นรู้สึกหวาดกลัวเมื่อได้เห็นผีที่มีบุคลิกลักษณะตามตำนานดังกล่าว ส่วนในสังคมตะวันตก ไม่มีตำนานความเชื่อในแบบผีญี่ปุ่น ทำให้ชาวตะวันตกไม่รู้สึกหวาดกลัวกับผีในลักษณะดังกล่าว เพราะสังคมตะวันตกปลูกฝังความกลัวผ่านเรื่องราวที่เกี่ยวกับชาตาน ซึ่งเป็นภูตผีปีศาจที่มีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด และมีความประสงค์ที่จะทำร้ายผู้คน จึงทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดรู้สึกหวาดกลัวเมื่อเห็นผีที่มีบุคลิกลักษณะเหมือนชาตาน

สาเหตุที่มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม จากญี่ปุ่นเป็นเกาหลี และจากญี่ปุ่นเป็นตะวันตก เนื่องจากผู้ชมในเกาหลีและตะวันตก มีพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกับผู้ชมในญี่ปุ่น ดังนั้นถ้านำเสนอเรื่องราวที่อยู่ในบริบทของญี่ปุ่นเพียงอย่างเดียว ก็อาจทำให้คนที่อยู่นอกสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นยากที่จะเข้าใจ ตัวอย่างเช่น ความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ คนญี่ปุ่นสามารถเชื่อมโยงผีในภาพยนตร์ไปยังตำนานผีญี่ปุ่นที่ชื่อผียูเรและผีนับจานได้ แต่สำหรับคนตะวันตกไม่สามารถเชื่อมโยงได้ เนื่องจากอยู่ในสังคมที่มีความเชื่อแบบคริสต์ศาสนาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีภูตผีปีศาจที่อยู่ในลักษณะของชาตานเท่านั้น ด้วยเหตุนี้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ให้มีความสอดคล้องกับผู้คนในท้องถิ่นหรือประเทศนั้นๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เนื่องจากพวกเขาสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆ เข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตัวเองได้

อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรม คือเหตุผลทางด้านรายได้และการตลาด ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นบอกเล่าเรื่องราวที่อยู่ในบริบทแวดล้อมของญี่ปุ่น ภาพยนตร์ที่สร้างออกมาจึงเผยแพร่อยู่แค่ในประเทศเท่านั้น ดังนั้นเมื่อมีการนำภาพยนตร์ญี่ปุ่นมา

สร้างใหม่ โดยเฉพาะการสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อจัดจำหน่ายออกไปทั่วโลก จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้มีความสากลยิ่งขึ้น เพื่อจะได้เข้าถึงผู้คนและสร้างรายได้ให้มากที่สุด ซึ่งการปรับเปลี่ยนดังกล่าวก็ทำให้ *The Ring* และ *The Ring Two* ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น สามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐทั้งสองเรื่อง

เมื่อประมวลความรู้ทั้งหมดที่ได้จากการศึกษาก็พบว่า สัมพันธบทเรื่อง “ริง” มีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสัมพันธบทข้ามสื่อ หรือสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม โดยสัมพันธบทข้ามสื่อเรื่อง “ริง” ก็มีการดัดแปลงข้ามสื่อหลายประเภท เริ่มจากนวนิยายต้นฉบับ ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน การดัดแปลงที่หลากหลายดังกล่าวทำให้เรื่อง “ริง” เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง เนื่องจากสามารถใช้สื่อประเภทต่างๆ เผยแพร่ตัวบทหรือเนื้อหาได้ถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่ได้ผลเป็นอย่างดี เพราะสามารถรับรองได้ว่า ถ้าผู้สร้างผลิตผลงานใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง “ริง” ผลงานนั้นก็จะขายได้เสมอ

ต่างจากประเทศไทยที่ไม่มีการดัดแปลงตัวบทหรือเนื้อหาเป็นสื่อต่างๆ มากนัก ส่วนใหญ่มักเป็นเพียงการดัดแปลงนวนิยายเป็นภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ ถึงกระนั้นก็มีแนวโน้มว่า วงการบันเทิงไทยจะมีการผลิตผลงานข้ามสื่อคล้ายกับญี่ปุ่นมากขึ้น เห็นได้จากการดัดแปลงภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จเป็นหนังสือการ์ตูน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *5 แพร่ง*, *โปรแกมมหน้าวิญญาณอาฆาต*, *ลัดดาแลนด์* และ *พี่มากพระโขนง* โดยเฉพาะเรื่อง *ลัดดาแลนด์* มีการดัดแปลงจากภาพยนตร์เป็นทั้ง หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์สั้น และละครเวที ซึ่งจะเห็นได้ว่า วงการบันเทิงไทยมีแนวโน้มที่จะสร้างสรรค์ผลงานข้ามสื่อเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มากขึ้น

ส่วนสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรมเรื่อง “ริง” ก็มีการดัดแปลงข้ามหลายวัฒนธรรม เริ่มจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้นฉบับ ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ฮอลลีวูด การดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมดังกล่าว ทำให้เรื่อง “ริง” ไม่เพียงเป็นที่รู้จักแต่ในญี่ปุ่นเท่านั้น แต่เป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก โดยเฉพาะการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งสามารถสร้างกลุ่มผู้ชมกลุ่มใหม่ๆ ขึ้นมาอย่างมหาศาล เนื่องจากเผยแพร่ออกไปในหลายประเทศ

ภาพยนตร์ไทยก็มีการนำมาสร้างใหม่โดยฮอลลีวูดเช่นกัน ตัวอย่างเช่น *The Eye* และ *Shutter* ถึงกระนั้นภาพยนตร์ที่สร้างใหม่ก็ไม่ประสบความสำเร็จในตลาดโลกมากนัก อาจเป็นเพราะไม่มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของตะวันตก เนื่องจากภูมิปัญญาของตะวันตกจะเกี่ยวข้องกับชาตาน ขณะที่ของไทยเป็นเพียงคนธรรมดาที่

เสียชีวิตโดยที่ยังมีปมหรือมีความแค้นอยู่ ดังนั้นการนำเรื่องราวของผีไทยไปสร้างใหม่เป็นผี ตะวันตกจึงไม่สอดคล้องกับการรับรู้ของสังคมตะวันตก จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง ดังกล่าวไม่ประสบความสำเร็จ ต่างจากการดัดแปลงภาพยนตร์ญี่ปุ่น *Ringu* เป็นภาพยนตร์ ฮอลลีวูด *The Ring* ที่มีการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับสังคม ตะวันตก ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนจากการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะและประวัติความเป็นมาของตัว ร้ายที่เป็นภูตผีปีศาจ จากผู้หญิงซึ่งมีพลังพิเศษและเต็มไปด้วยความเคียดแค้น เป็นเด็กผู้หญิงที่ น่าจะมีพลังอำนาจอันชั่วร้ายบางอย่างติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดคล้ายซาตาน ซึ่งการปรับเปลี่ยน ดังกล่าวก็น่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง *The Ring* ประสบความสำเร็จทั่วโลก

จะเห็นได้ว่าสัมพันธบทเรื่อง “ริง” มีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสัมพันธบทข้ามสื่อ ที่มีการดัดแปลงจากนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน หรือสัมพันธบท ข้ามวัฒนธรรม ที่มีการดัดแปลงจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นภาพยนตร์เกาหลี และภาพยนตร์ ฮอลลีวูด ซึ่งจากการศึกษาก็พบว่า แต่ละการดัดแปลงย่อมมีกลวิธีในการดัดแปลงซึ่งมีลักษณะเด่น แตกต่างกันไป ดังนั้นสัมพันธบทเรื่อง “ริง” จึงน่าจะเป็นกรณีศึกษาสำหรับผู้ที่จะต้องการศึกษา เรื่องราวเกี่ยวกับสัมพันธบท และน่าจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่จะสร้างสรรค์ผลงานทางบันเทิงคดี ที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงตัวบทไม่มากนัก

8.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. เนื่องจากผู้วิจัยไม่มีความรู้ความสามารถทางด้านภาษาญี่ปุ่นและเกาหลี ดังนั้นการ วิเคราะห์สื่อที่ใช้ภาษาญี่ปุ่นและเกาหลีในการสื่อสาร จึงต้องวิเคราะห์ผ่านภาษาอื่นคือ ภาษาอังกฤษและไทย ซึ่งอาจทำให้เนื้อหาบางอย่างมีความคลาดเคลื่อนไปจากต้นฉบับ เช่น ใน แผ่นดีวีดีภาพยนตร์ *Ringu 2* ทั้งบทพากย์และบทบรรยายไทยแปลออกมาได้คลุมเครือยากที่จะ เข้าใจ ขณะที่บทบรรยายอังกฤษเข้าใจได้ง่ายกว่า นอกจากนี้ยังพบอีกว่าบทบรรยายไทยกับบท บรรยายอังกฤษ มีการแปลความหมายออกมาคนละทิศคนละทางในบางครั้ง จึงยากที่จะบอกได้ ว่าบทบรรยายใดตรงตามต้นฉบับมากกว่ากัน ถึงกระนั้น ผู้วิจัยก็เลือกที่จะวิเคราะห์ตามบท บรรยายอังกฤษ เนื่องจากแปลออกมาได้อย่างชัดเจนกว่า

2. ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยเป็นคนไทย อาศัยอยู่ภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของไทยมา ตั้งแต่กำเนิด และแม้จะเคยสัมผัสสังคมและวัฒนธรรม ญี่ปุ่น เกาหลี และตะวันตกมาบ้าง แต่ก็

เป็นไปแบบผิวเผิน ไม่ลึกซึ้งมากนัก เนื่องจากการสัมผัสรับรู้ผ่านมุมมองและกรอบความคิดของคนไทย อีกทั้งการวิจัยนี้ยังศึกษาผ่านสื่ออย่างภาพยนตร์ ที่อาจจะมีการประกอบสร้างบริบทต่างๆ ขึ้นมาเพียงเพื่อขับเคลื่อนเรื่องราวในภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงในสังคมก็ได้ ดังนั้นการวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรมของ ญี่ปุ่น เกาหลี และตะวันตก จึงน่าจะมีความคลาดเคลื่อนไปบ้างไม่มากนักน้อย

8.4 ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับสัมพันธบท นอกเหนือจากเรื่อง “ริง” แล้ว ยังสามารถศึกษาจากเรื่องอื่นๆ ได้อีก ซึ่งน่าจะให้เห็นการดัดแปลงในรูปแบบที่หลากหลาย และเป็นการประมวลความรู้เกี่ยวกับสัมพันธบทให้รอบด้านมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น เรื่อง “The Walking Dead” ที่ดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนเป็นละครโทรทัศน์ เรื่อง “The Matrix” ที่ดัดแปลงจากภาพยนตร์เป็นวิดีโอเกม หรือเรื่อง “Romeo and Juliet” ที่ดัดแปลงจากบทละครเป็นภาพยนตร์ โดยเฉพาะเรื่อง “Romeo and Juliet” นอกจากจะดัดแปลงข้ามสื่อแล้ว ยังข้ามยุคสมัยด้วย กล่าวคือมีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ในปี 1968, 1996 และ 2013 ซึ่งน่าจะให้เห็นสัมพันธบทในแง่มุมของการดัดแปลงในแต่ละยุคสมัยเพิ่มขึ้นด้วย

2. จากการศึกษาสัมพันธบท เรื่อง “ริง” พบว่า ในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีการสร้างและการตอบสนองกับความกลัวแตกต่างกันไป โดยชาวตะวันตกจะกลัวภูตผีปีศาจที่กลับมาจากความตาย เพื่อชำระแค้นหรือคลี่คลายปมชีวิต ส่วนชาวตะวันตกจะกลัวภูตผีปีศาจที่มีความชั่วร้ายมาแต่กำเนิด และมีความต้องการทำร้ายผู้คนเหมือนกับซาตาน ซึ่งนอกจากความกลัวแล้ว น่าจะมีอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ ที่มีการสร้างและการตอบสนองแตกต่างกันอีก เช่น ความรัก ความโกรธ ความเกลียดชัง ฯลฯ จึงน่าสนใจศึกษาว่า ในสังคมและวัฒนธรรมที่ไม่เหมือนกัน มีการสร้างและการตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกหนึ่งๆ แตกต่างกันอย่างไรร

3. การศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเป็นเรื่องยาก หากผู้วิจัยไม่ได้อยู่ในวัฒนธรรมที่ตนกำลังศึกษา เนื่องจากไม่สามารถเข้าใจหรือเข้าถึงวัฒนธรรมดังกล่าวได้เท่าที่ควร ดังนั้นผู้วิจัยจึงควรที่จะศึกษาวัฒนธรรมนั้นๆ ให้ลึกซึ้ง โดยการค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องอย่างจริงจัง เพื่อความลุ่มลึกในการวิเคราะห์ หรือถ้าโอกาสอำนวย ก็ควรเข้าไปเรียนรู้หรือใช้ชีวิตอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมดังกล่าว เพื่อที่จะได้สัมผัสรับรู้วัฒนธรรมที่ตนสนใจศึกษาแบบ “คนใน”

4. ภาพยนตร์ *Ringu* ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยาย ริง คำสาปมรณะ เป็นกรณีศึกษาที่ดี สำหรับผู้ที่ต้องการสร้างภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากนวนิยาย เนื่องจากภาพยนตร์ *Ringu* ได้แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายที่ดี ไม่จำเป็นต้องดำเนินเรื่องราวตามนวนิยายทุกฉากทุกตอน แต่สามารถปรับเปลี่ยนแก้ไขได้ตามความเหมาะสม โดยยังคงโครงเรื่องหลักไว้ตามต้นฉบับได้ สังเกตได้จากการที่ภาพยนตร์ *Ringu* ได้นำความลึกลับสยองขวัญซึ่งเป็นจุดเด่นในนวนิยาย มานำเสนอในลักษณะที่แตกต่างออกไป โดยปรับเปลี่ยนจากความลึกลับสยองขวัญแบบพลังเหนือธรรมชาติ เป็นแบบภูตผีปีศาจเต็มตัว ปรับเปลี่ยนรูปลักษณะของชะตะโกะตัวร้าย จากมนุษย์ธรรมดาเป็นผีผู้หญิงในชุดขาว หรือการเพิ่มเติมบางเหตุการณ์เข้ามาใหม่ อย่างฉากที่ปีนขึ้นมาจากบ่อน้ำแล้วคลานออกมาจากโทรทัศน์ การดัดแปลงดังกล่าว แม้จะไม่ได้ดำเนินตามนวนิยาย แต่ก็สามารถขบเน้นความลึกลับสยองขวัญได้ไม่น้อยไปกว่าต้นฉบับ และยังสามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมเช่นกัน ดังนั้นผู้ที่ต้องการสร้างภาพยนตร์จากนวนิยาย จึงควรที่จะจับจุดเด่นของนวนิยายมานำเสนอ โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้จุดเด่นนั้นเด่นชัดยิ่งขึ้น ซึ่งน่าจะทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จเช่นเดียวกับเรื่อง *Ringu*

5. จากการศึกษาสัมพันธบท เรื่อง “ริง” พบว่า เรื่อง “ริง” มีการดัดแปลงเป็นสื่อหลากหลายประเภท ทั้งภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครวิทยุ หนังสือการ์ตูน เกม ทำให้มีฐานคนดูหรือกลุ่มผู้ติดตามที่กว้างขวาง ซึ่งสามารถรับรองได้ว่า ถ้าผู้สร้างหยิบเรื่องราวเกี่ยวกับ “ริง” มาทำใหม่ในรูปแบบใดก็ตาม ผลงานนั้นก็ประสบความสำเร็จได้ไม่ยาก ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ ทั้งในปัจจุบันหรืออาจต่อยอดสู่นาคต การขยายฐานคนดูหรือผู้ติดตามโดยการสร้างผลงานในสื่อที่หลากหลาย นับเป็นกลยุทธ์ของการข้ามสื่อที่น่าสนใจไม่น้อย

6. ภาพยนตร์ฮอลลีวูด *The Ring* ได้แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จ คือการปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับสังคมตะวันตก หรือให้มีความเป็นสากลมากขึ้น เช่น ปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของภูตผีปีศาจให้มีลักษณะเหมือนซาตาน หรือขบเน้นความสัมพันธ์ภายในครอบครัวให้มากขึ้น ดังนั้นการนำผลงานที่อยู่ในวัฒนธรรมหนึ่งมาสร้างใหม่เพื่อขายในอีกวัฒนธรรมหนึ่ง ผู้สร้างสรรค์ควรปรับเปลี่ยนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้เหมาะสมสอดคล้องกับสังคมนั้นๆ ด้วย เพื่อที่จะได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมที่ต่างออกไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กช ช่วงชูวงศ์. वादการ์ตูนคอมมิคส์. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์, 2546.

ก้อง พาหุรักษ์. ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิงค์มาร์ เบิร์กแมน. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

กฤษฎา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ,
2543.

กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2553.

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. สัมภาษณ์, 2 ตุลาคม 2556.

จุฑาทพวรรณ์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต. วัฒนธรรม การสื่อสาร และอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

จุลศักดิ์ อมรเวช. ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ: แสงดาว, 2544.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. นิยายวิทยาศาสตร์: โลกหนึ่งต่อกับภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
ประพันธ์สาส์น, 2545.

ชาภุระ มิซูกิ. คำสาปมรณะ ตอน: Ring Virus. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์. 2545.

ชูสุกิ โคจิ. เบิร์ธเดย์ ปริศนาของผู้สูญหาย. แปลโดย วราภรณ์ พิรุณสุวรรณค์. กรุงเทพฯ: บลิส พับลิช
ซิ่ง, 2549.

ชูสุกิ โคจิ. ริง คำสาปมรณะ. แปลโดย น้ำทิพย์ เมธเศรษฐ์. กรุงเทพฯ: บลิส พับลิชซิ่ง, 2549.

ชูสุกิ โคจิ. สไปรด์ พันธุ์อาถรรพ์. แปลโดย น้ำทิพย์ เมธเศรษฐ์. กรุงเทพฯ: บลิส พับลิชซิ่ง, 2549.

ดำรงค์ สุานดี. วัฒนธรรมเกาหลี. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:

<http://www.ru.ac.th/korea/article1/article18.pdf> [2555, กันยายน 28]

ดำรงค์ สุานดี. สังคมและวัฒนธรรมเกาหลี. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2544.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. บทโทรทัศน์ : เขียนอย่างไรให้เป็นมือโปร. กรุงเทพฯ: จรัสสนิทวงศ์การพิมพ์, 2555.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และคนอื่นๆ. นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง : วิเคราะห์การศึกษา
จิตคดี-จิตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. "หนังสือ". ใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (บก.). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น :
สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2550.

เถกิง พันธุ์เถกิงอมร. นวนิยายและเรื่องสั้น : การศึกษาเชิงวิเคราะห์และวิจารณ์. สงขลา: คณะ
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสงขลา, 2541.

ทศพร กรกิจ. การสร้างควมน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย. วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2550.

ทองสุข เกตุโรจน์. การเขียนแบบสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง,
2539.

ธีรภัทร์ เพิ่มประยูร. การศึกษภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่สร้างใหม่ จากสื่อ
ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของเกาหลี. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, คณะวารสาร
ศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.

นพพร ประชากุล. ยกอักษร ย้อนความคิด : รวมบทความ. กรุงเทพฯ: อาน : วิชาษา, 2552.

นิชฌนาวิน จุลละพราหมณ์. สัมพันธ์ทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วม
สมัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

นับทอง ทองใบ. นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ
มียาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและ
สื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ตามหาร่างต้น. กรุงเทพฯ: มติชน, 2546.

ปัทมาวดี จารุวร. "ภาพยนตร์". ใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (บก.). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น :
สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2550.

- ปรีดา อัครจันทโชติ. การข้ามพ้นวัฒนธรรม : พรมแดนใหม่แห่งแนวคิดว่าด้วยการสื่อสารกับ
วัฒนธรรม. วารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 29 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม - ธันวาคม 2554): 150-170.
- ปัทมวดี จารูว. ศัพท์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สงวนกิจการพิมพ์, 2528.
- เฟรนด์. นานาสาระ อารังนำรู้. [ออนไลน์]. 2555. แหล่งที่มา: http://www.friendsdd.com/bbs/board.php?bo_table=tb004&wr_id=38 [2556, มกราคม 19]
- มลินี นิลมาลี. การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตก จากสื่อนวนิยายและสื่อ
ภาพยนตร์ เรื่อง "กาเหว่าที่บางเพลง" และ "Village of the damned". วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2540.
- มิชาโอะ อินางากิ. The Ring คำสาปมรณะ ภาคหนึ่ง เล่ม 1-2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์.
2545.
- มิตรภรณ์ อยู่สถาพร. การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม :
กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง. ใน วัฒนธรรม : สื่อสารเพื่อสานสร้าง. โลกของสื่อ ; ลำดับที่ 2,
หน้า 92-105. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2541.
- ไมอิมุ. คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 2. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์. 2545.
- ไมอิมุ. คำสาปมรณะ ตอน: The Ring 0. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์. 2545.
- ไมอิมุ. คำสาปมรณะ ตอน: Ring Birthday. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์คอมิกส์. 2545.
- ยศ สันตสมบัติ. มนุษย์กับวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์
พับลิเคชันส์, 2546.
- วรัทพร ศรีจันทร์. การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธไนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์
และนวนิยาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวาริชวิทยา ภาควิชาวาริชวิทยา
และสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- วรางคณา จันลา. การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง "จัน ดารา".
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

- วิสิฐ อรุณรัตน์นนท์. การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2552.
- ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย ผ่านสื่อออนไลน์และสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง "สี่แผ่นดิน". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สุพิชชา ศรีหงส์. แนวคิดเรื่องมนุษย์ในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาปรัชญา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.
- สุเมธ โพธิ์โสภณ. ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับกับภาพยนตร์ที่ฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- อมรา พงศาพิชญ์. วัฒนธรรมและบุคลิกภาพ. ใน สังคมและวัฒนธรรม, หน้า 25-32. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- อลิสา วิทวัสกุล. การประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีผ่านละครโทรทัศน์แดจังกึม จอมมนางแห่งวังหลวง. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- อังคณา สุขวิเศษ. นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน : อิทธิพลของชุดเซอร์ลอค โฮล์มส์ ที่มีต่อชุดป๊าวไรต์ และนิทานทองอิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- อุมาพร มะโรณีย์. สัมพันธ์บทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- เอนก รัตนจิตบรรจง. บทบาทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทกีฬาเกี่ยวกับการเสริมสร้างคุณธรรมแก่เด็กและเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสารสนเทศ ภาควิชาสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ภาษาอังกฤษ

- Answers. American Family Name Origins [Online]. Available from:
<http://www.answers.com/library/American+Family+Name+Origins> [2012,
 September 19]
- Fisher, Walter. Narration as a Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument. Communication Monographs Vol.51 (March 1984): 1-22.
- Griffith, Kelley. Writing Essays About Literature : a guide and style sheet. 6th Ed. Boston: Wadsworth, 2002.
- Hansen, Kelly. Japanese Horror: The Last Hold-Out in the Globalization of Japanese Pop Culture. In Eija Niskanen. Imaginary Japan: Japanese Fantasy in Contemporary Popular Culture, pp. 30-33. Turku: International Institute for Popular Culture, 2010.
- Holm, Nicholas. Ex(or)cising the Spirit of Japan: Ringu, The Ring, and the Persistence of Japan. Journal of Popular Film and Television 39.4 (2011): 183-192.
- Lopez. Curse of the Ring [Online]. Available from: <http://www.curseofthering.com> [2012,
 September 19]
- Phu, Thy. Horrifying adaptations: Ringu, The Ring, and the cultural contexts of copying. Journal of Adaptation in Film and Performance 3, 1 (March 2010): 43-58.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายวิษุวัตม์ ปุชิตากร เกิดเมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2530 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีเศรษฐศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์แรงงานและทรัพยากรมนุษย์ คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2552 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต (สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา) สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ในปีการศึกษา 2555 และเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา กลุ่มวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรีย์และบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2554