

บทที่ 4

บทวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน

ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันทั้ง 20 เรื่อง โดยอาศัยหลักการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) การวิเคราะห์เชิงจิตวิทยา และการวิเคราะห์ความหมายของภาพและเสียงที่ปรากฏจากการรับชมหนังสืออเมริกัน จากนั้นจึงทำการสรุปการวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันอีกครั้งหนึ่งในส่วนท้ายของบท

4.1 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Sixth Sense

เรื่องย่อ (Synopsis)



“ดร. มัลคอล์ม โครว์” นักจิตวิทยาเด็กแห่งเมืองฟิลาเดลเฟียกำลังฉลองวันครบรอบแต่งงานกับ “แอนนา” กันสองต่อสองในบ้านอย่างมีความสุข ซึ่งมัลคอล์มเป็นนักจิตวิทยาที่ทุ่มเทให้กับการทำงานรักษาเด็กที่ป่วยทางจิตอย่างมากจนได้รับรางวัลในหน้าที่การงาน

जू “วินเซนต์” เด็กผู้ป่วยโรคจิตที่มัลคอล์มเคยรักษาเมื่อหลายสิบปีก่อนก็บุกเข้ามาในบ้าน ท่าทางของวินเซนต์เต็มไปด้วยความโกรธเกลียดมัลคอล์มที่รักษาเขาไม่สำเร็จ เขายังมัลคอล์มจนล้มก่อนจะเอาปืนจ่อขมับและฆ่าตัวตาย

1 ปีหลังจากนั้นมา มัลคอล์มได้ติดตามเด็กผู้ป่วยคนใหม่ที่ชื่อ “โคล” โคลเป็นเด็ก 9 ขวบที่มีบุคลิกแปลกแยกและชอบเก็บตัวเงียบ บางครั้งก็มีอาการหวาดกลัวอย่างหาสาเหตุไม่ได้ เขาอาศัยอยู่กับแม่เพียงลำพัง โดยแม่ของโคลก็ต้องตื่นตระหนกกับอาการแปลกๆ ของลูกชายอยู่เสมอ จนบางครั้งความสัมพันธ์ของแม่ลูกก็เต็มไปด้วยความเคลือบแคลงสงสัยต่อกันและกัน

มัลคอล์มพยายามทำความรู้จักและสร้างความใกล้ชิดกับโคล และเริ่มพบว่าอาการของโคลน่าเป็นห่วงและคล้ายคลึงกับอาการของวินเซนต์ ผู้ป่วยที่ยิงเขาในปีที่แล้ว ดังนั้นการรักษาโคลทำให้มัลคอล์มเชื่อว่าจะช่วยทดแทนความรู้สึกผิดในอดีตได้

ความสัมพันธ์ของมัลคอล์มกับแอนนาเปลี่ยนไป ทั้งสองแทบไม่พูดจาต่อกันเลย แอนนามีท่าทีเย็นชาและต้องใช้เวลาประสาทตลอดเวลา ในขณะที่มัลคอล์มพบว่า มีชายหนุ่มคนอื่นกำลังพยายามตามจีบแอนนา

โคลบอกความลับกับมัลคอล์มว่าเขามองเห็นวิญญาณคนตาย และบ่อยครั้งที่เขาโดนวิญญาณที่โกรธแค้นนั้นทำร้ายจนเขาต้องตกอยู่ในความหวาดกลัว มัลคอล์มยังไม่เชื่อโคลในตอนแรกจนกระทั่งเมื่อเขาได้กลับมาเปิดเทปบันทึกเสียงการรักษาวินเซนต์ จึงได้พบโดยบังเอิญว่ามีเสียงของวิญญาณติดอยู่ในเทป ดังนั้นเรื่องการมองเห็นผีของโคลจึงไม่น่าจะเป็นเรื่องโกหก มัลคอล์มแนะนำให้โคลลองกล้าเผชิญหน้ากับผี และรับฟังว่าผีที่มาหา นั้นต้องการอะไร บางครั้งผีเขาก็อาจจะเพียงแค่อยากขอความช่วยเหลือจากโคล

ผีเด็กผู้หญิงบุกมาหาโคลในห้องนอน โคลตัดใจกล้าเผชิญหน้ากับผี และพบว่าผีต้องการให้ช่วยเปิดโปงเรื่องราวการตายของเธอ ทำให้โคลและมัลคอล์มตัดสินใจเดินทางไปยังเมืองที่ผีเด็กผู้หญิงอยู่และช่วยรื้อฟื้นคดีการตายของเธอขึ้นมา วิญญาณของผีจึงไปสู่สุคติ

ความกล้าเผชิญหน้ากับผีทำให้โคลอาการดีขึ้น เขาเลิกหวาดกลัวผีและเริ่มเข้าสังคมได้ ส่วนความสัมพันธ์ของสองแม่ลูกก็ดีขึ้นเมื่อโคลได้เล่าเรื่องวิญญาณคุณยายมาหาให้กับแม่ฟัง มัลคอล์มและโคลรำลึกกันหลังจากการรักษาเสร็จสิ้นลง แต่แล้วเมื่อมัลคอล์มกลับบ้านมาหาแอนนา เขาก็ต้องตกใจเมื่อพบว่าตัวเองตายไปแล้วตั้งแต่โดนยิงเมื่อปีที่แล้ว

4.1.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (พระเอกและนางเอกที่กำลังเลี้ยงฉลองกันอยู่ในบ้านอย่างมีความสุข)	X
Incidental Moment	จู่ๆ ก็เกิดเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวขึ้น (พระเอกถูกผู้ร้ายที่เคยเป็นคนใช้โรคจิตของเขาบุกเข้ามายิงในบ้าน)	✓
Turning Point	เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นจุดพลิกผันให้เกิดปมปัญหาในใจของตัวละครหลัก (พระเอกมีความรู้สึกผิดต่อคนใช้ และมีปมขัดแย้งกับนางเอก) และนำไปสู่การทำความรู้จักตัวละครหลักอีกหนึ่งตัวที่มีปมปัญหาในใจเช่นกัน (พระเอกเจอกับเด็กชายที่มีอาการเก็บตัว แปลกแยก เขาคิดว่าหากรักษาเด็กชายคนนี้	✓

	ได้จะช่วยลบล้างความรู้สึกผิดลงได้)	
Rising Crisis	การเข้ามาทำความรู้จักกับเด็กชาย ทำให้ตัวละครหลักเข้าไปพัวพันเกี่ยวกับเรื่องของผี (เด็กชายบอกกับพระเอกว่าเขามองเห็นผี)	✓
Climax	ตัวละครหลักถึงแม้จะไม่เคยเชื่อเรื่องผี แต่เขาก็พยายามเปิดใจรับฟังเด็กชาย จนพบว่าผีมีอยู่จริง	✓
Resolution	ตัวละครหลักแนะนำให้เด็กชายกล้าเผชิญหน้ากับผี เพื่อที่จะได้รู้ว่าผีมีเจตนาอะไรกันแน่	✓
Closure	เด็กชายกล้าเผชิญหน้ากับผีในที่สุด พร้อมๆ กับที่ตัวละครหลักทราบว่าตนเองเสียชีวิตไปนานแล้ว ปมปัญหาในใจของทั้งคู่จึงคลี่คลาย	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Sixth Sense” นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากโครงเรื่องที่ตัวละครหลักต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่น่าสะพรึงกลัว จนนำไปสู่การเกิดปมปัญหาทั้งปมปัญหาภายในใจและปมปัญหาภายนอก เมื่อปมปัญหาต่างๆ ถูกคลี่คลายก็ยิ่งพบกับความลับที่ถูกซ่อนเร้นเอาไว้ นอกจากนี้ผู้ชมยังต้องคอยเอาใจช่วยตัวละครหลักในการเผชิญหน้ากับบรรดาผีที่มีทั้งดีและร้ายอีกด้วย

4.1.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง “The Sixth Sense” มีแก่นความคิดหลักคือ “ประสาทสัมผัสที่ 6 (Sixth Sense)” หรือที่เรียกกันเป็นศัพท์ทางวิชาการว่า Extra-sensory perception (ESP) ซึ่งเป็นประสาทสัมผัสพิเศษที่มนุษย์ทั่วไปไม่มี เช่น การหยั่งรู้เหตุการณ์ล่วงหน้า การหายตัว รวมไปถึงจนถึงสิ่งที่เป็นประเด็นหลักของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้ นั่นก็คือการมองเห็นผีนั่นเอง ซึ่งการมองเห็นผีเป็นต้นเหตุหรือชนวนให้เกิดความขัดแย้งและสร้างปมปัญหาต่างๆ ให้กับตัวละครและเรื่องราวทั้งหมด เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.1.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง “The Sixth Sense” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. การปกปิด VS การเปิดเผย

ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผย

ความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังสือที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในช่วงตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ ช่วงของการปกปิด และ ช่วงของการเปิดเผย เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิดความไม่รู้และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแคลง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุด ซึ่งที่เห็นเด่นชัดในหนังสืออเมริกันเรื่อง The Sixth Sense นี่คือการปกปิดข้อเท็จจริงที่ว่าพระเอกเป็นผีนั่นเอง

ข. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นช่วงขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครเด็กชาย โคล ในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวนี้มีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) เช่น ช่วงแรกที่โคลรู้สึกตัวว่าจมองเห็นผีก็เกิดความกลัวจนไม่กล้าลืมตามอง แต่เมื่อเขาคิดได้และมีความต้องการจะแก้ไขปัญหาก็ทำให้เขาเกิดความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับผีในที่สุด จะเห็นได้ว่าอารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกฮึกเหิมเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือรู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

การมีชีวิตและความตายเป็นอีกช่วงขัดแย้งหนึ่งที่มีความเด่นชัดในหนังสือนี้ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.1.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"มัลคอล์ม" เป็นจิตแพทย์เด็กชายวัยกลางคนที่ทุ่มเทเวลาในการรักษาเด็กที่มีอาการทางจิตต่างๆ จนได้รับรางวัลแพทย์ดีเด่น แต่แล้วมัลคอล์มกลับโดนคนไข้รายหนึ่งที่เขารักษาไม่สำเร็จบุกเข้ามาถึงในบ้าน นั่นทำให้คุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) ของเขาหมดไป มัลคอล์มกลายเป็นชายที่มีแต่ความรู้สึกผิด (Guilty) ตลอดเวลา และหมกมุ่นอยู่กับปมปัญหาของตัวเอง เขาแสวงหาหนทางที่จะชดเชยความผิดเพื่อปลดปล่อยความรู้สึกผิดที่มีในอดีตด้วยการพยายามที่จะรักษาเด็กชายที่ชื่อโคลให้สำเร็จ

ข. Villain

“ผี” เป็นวิญญาณคนที่ตายไปแล้วแต่ยังมีห้วงหรือแรงอาฆาตพยาบาท ทำให้วิญญาณไม่สามารถไปสู่สุคติได้ โดยปกติแล้วผีต่างๆ เหล่านี้คนทั่วไปไม่สามารถที่จะมองเห็นหรือสัมผัสได้ ยกเว้นเพียงเด็กชายที่ชื่อโคลที่มีสัมผัสพิเศษสามารถติดต่อสื่อสารกับผีเหล่านี้ได้ นั่นทำให้ผีเหล่านี้พยายามแสดงตัวให้โคลเห็น บางตนก็มาอย่างเป็นมิตร เช่น มาขอให้โคลช่วยหรือฟื้นคืนการตาย แต่บางตนก็มาอย่างอาฆาตแค้น นั่นคือ ต้องการระบายความโกรธแค้นให้มนุษย์ได้เห็น ซึ่งจะเห็นได้ว่า ผีในหนังสืออเมริกันเรื่องนี้มีหลายรูปแบบ และเป็นตัวแทนของสภาวะอารมณ์ที่หลากหลาย เช่น เศร้าโศก ทุกข์ระทม ไปจนถึงโกรธเกรี้ยว และเคียดแค้น นับเป็นบุคลิกตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือเรื่องนี้นั่นเอง

ค. Victim

“โคล” เป็นเด็กชายที่หวาดกลัวในสัมผัสพิเศษของตัวเอง นั่นคือการมองเห็นผี ทำให้เขาขาดความมั่นใจ รู้สึกแปลกแยกจากคนทั่วไป และมีอาการหวาดกลัวสิ่งลึกลับที่ตัวเองมองเห็นเพียงลำพัง ความหวาดกลัวนำไปสู่การหนี (Escape) แม้กระทั่งแม่ของโคลเองก็ยังไม่เข้าใจอาการของลูกชายของตน จนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างสองแม่ลูกเต็มไปด้วยความเคลือบแคลงสงสัยต่อกันและกัน จนกระทั่งการมาถึงของดร. มัลคอล์ม ที่เข้ามาอยู่เคียงข้างโคลและให้กำลังใจเขาในการเผชิญหน้ากับเหล่าบรรดาผี จนทำให้โคลมีความกล้าในที่สุด และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสัมผัสพิเศษของตัวเอง และเรียนรู้ที่จะอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างมีความสุข

4.1.5 การวิเคราะห์จาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Sixth Sense” ที่มีความน่าสะพรึงกลัวมักเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอนหรือทำร้ายตัวละคร และที่สำคัญ ความเชื่อหนึ่งที่มีผลต่อการกำหนดความน่าสะพรึงกลัวของฉากในหนังสืออเมริกันเรื่องนี้ก็คือ สถานที่ทุกที่มีผีทั้งนั้น ขึ้นอยู่กับว่าเราจะสามารถรับรู้หรือสัมผัสผีต่างๆ เหล่านี้ได้หรือไม่ ซึ่งทำให้ทุกๆ ฉากในหนังสือเรื่องนี้สามารถมีความน่าสะพรึงกลัวได้ทั้งหมดนั่นเอง แต่อย่างไรก็ดีฉากที่มีความน่าสะพรึงกลัวเด่นชัด ได้แก่

ก. ห้องนอน ห้องน้ำ บ้านหรือที่พักในเวลากลางคืน

ห้องนอนและห้องน้ำรวมถึงห้องต่างๆ ภายในบ้านจัดเป็นสถานที่ที่พื้นฐานที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกาย

ออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

4.1.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องรูปถ่ายวิญญาณ

เป็นความเชื่อที่ว่าผีหรือวิญญาณเป็นพลังงานของแสงรูปแบบหนึ่งที่เมื่อตกกระทบกับแสงแฟลชจากกล้องถ่ายรูปแล้ว สามารถสะท้อนและตกกระทบลงบนแผ่นฟิล์มหรือบนรูปภาพได้ มีภาพจำนวนมากที่ถูกอ้างว่าเป็นรูปถ่ายวิญญาณ บ้างก็เป็นภาพที่ถูกแต่งขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ บ้างก็เป็นภาพที่หาคำอธิบายไม่ได้ เช่น ภาพจากกล้องโพลารอยด์ที่เมื่อถ่ายเสร็จรูปก็จะออกมาในทันที เป็นต้น เชื่อกันว่าวิญญาณต่างๆ ที่อยู่ภายในรูปมักมีความเกี่ยวข้องกับสถานที่หรือกับคนในรูปนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงแสงสีขาวที่ติดเข้ามาในรูปถ่ายในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Sixth Sense"

ข. อาการหนาวสั่นเมื่อเจอผี

เป็นความเชื่อที่แพร่หลายไปทั่วโลก ว่าการสัมผัสกับผีนั้นจะทำให้คุณหมกมึน โดยรอบลดต่ำลง ถึงกับมีการทดลองทางฟิสิกส์เพื่อพิสูจน์สมมติฐานนี้ ตัวอย่างเช่น Dr. Donald G. Carpenter นักวิทยาศาสตร์ชาวอเมริกันผู้ซึ่งสนใจเรื่องผี ได้ทำการวิเคราะห์ผีตามสภาวะทางฟิสิกส์ จนพบว่าการปรากฏตัวของผีจะทำให้บรรยากาศโดยรอบมีอุณหภูมิลดลงอย่างเฉียบพลัน เนื่องจากผีต้องดึงเอาพลังงานความร้อนในบรรยากาศอย่างน้อย 60 จูลส์ เข้าไปสะสมทำให้ตัวมันเปล่งแสงออกมาได้



ภาพแสดงให้เห็นถึงเครื่องวัดอุณหภูมิที่แสดงค่าลดลงเมื่อผีปรากฏตัวขึ้น

4.1.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Sixth Sense" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครวาดสายตามองในที่มืด ฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือฉากที่ตัวละครกำลังจะโดนผีหลอก การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว ตัวละครกำลังติดกับหรือโดนผีทำร้าย การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมจะมองเห็นผู้ชายหนุ่มเดินอยู่ข้างหลังตัวละครเด็กที่ยืนอยู่โดยไม่รู้ตัว

4.1.8 การวิเคราะห์ภาพและมุขกถ์ต่างๆ หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Sixth Sense" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุขกถ์เพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเงาผีเดินตัดหน้ากล้อง - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพตัวละครถูกขังในห้องปิดตาย

	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพตัวละครตัวสั้นเพิ่มความกลัว - ภาพมือผีเอื้อมมาจับขาตัวละคร
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเลือด - ภาพบาดแผล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครที่มีอาการทางจิตคุ้มคลั่ง - ภาพผีใบหน้าและ - ภาพผีผูกคอตาย



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตราย (ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือดและภาพบาดแผล)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น
(ภาพตัวละครที่มีอาการทางจิตคุ้มคลั่ง ภาพผีใบหน้าและ ภาพผีผูกคอตาย)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up ที่ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้การ Extreme Close Up ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว

4.1.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงไวโอลิน - เสียงทรัมเป็ต	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น ระทึก ใช้เปลี่ยนฉากและใช้ในฉากที่เศร้าโศก
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีตะโกนและคำราม - เสียงผีพูด	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงลมหายใจติดขัด - เสียงร้องไห้	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงปิ่นลั่น - เสียงทูปประตู่	มักใช้เป็นเสียงประกอบเท่านั้น
เสียงสังเคราะห์	- เสียงโลหะกังวาน	ใช้ก่อนที่ผีจะปรากฏตัว

ภาพรวมของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Sixth Sense" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวอยู่ที่โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน ที่มุ่งเน้นการปกปิดความจริงหรือความลับบางอย่างเอาไว้ และไปเฉลยในตอนท้ายซึ่งสร้างความพลิกผัน (Twist) ให้กับผู้ชม จนนำไปสู่ความน่าสะพรึงกลัวในที่สุด นอกจากนี้ด้วยการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครที่มีมิติก็ช่วยเสริมความน่าสะพรึงกลัวให้กับ

เนื้อเรื่องได้อีกด้วย เช่น จิตแพทย์ที่มีปมปัญหาภายในใจเกี่ยวกับความรู้สึกผิดตลอดเวลา และเด็กชายตัวน้อยที่มีสัมผัสพิเศษสามารถมองเห็นผีได้จนต้องตกอยู่ในความหวาดกลัว เป็นต้น

4.2 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Amityville Horror

เรื่องย่อ (Synopsis)



วันที่ 13 พฤศจิกายน 1974 สถานีตำรวจฟิโอล์คเคาน์ตีได้รับโทรศัพท์ของผู้นำพวกเขาสู่บ้านเลขที่ 412 โอเชียนอเวนิว ในเอมิตีวิลล์ ลองไอส์แลนด์ ภายในบ้านทรงดัตช์โบราณ บรรดาตำรวจพบเหตุอาชญากรรมสุดสยองที่เขย่าขวัญชุมชนแสนสงบแห่งนี้ ครอบครัวหนึ่งถูกสังหารหมู่บนเตียงแสนสบายของตนเอง ไม่กี่วันถัดมา โรนัลด์ เดเฟโอ จูเนียร์ได้รับสารภาพว่าได้ยิงพ่อแม่และพี่น้องของเขาตายด้วยปืนไรเฟิล ขณะที่พวกเขาอนหลับ และอ้างว่าเสียงในบ้านทำให้เขาก่อเหตุฆาตกรรมสยองดังกล่าว

1 ปีต่อมา “จอร์จ” และ “แคธี ลูทซ์” สองสามีภรรยาพร้อมด้วยลูกๆ ได้ย้ายเข้ามาในบ้านที่พวกเขาคิดว่าเป็นบ้านในฝัน แต่หลังจากย้ายเข้ามาไม่นานเหตุการณ์ประหลาดที่ไม่สามารถอธิบายได้ก็เกิดขึ้น นั่นคือ ภาพสยองและเสียงหลอนจากปีศาจที่ยังคงสิงสู้อยู่ในบ้าน

แคธี ผู้เป็นแม่พยายามทุกวิถีทางให้ครอบครัวของเธอกลับมาเป็นเหมือนเดิม เมื่อลูกสาว “เชลซี” พุดคุยกับเพื่อนที่มองไม่เห็นชื่อ “โจดี้” และจอร์จผู้เป็นหัวหน้าครอบครัวมีพฤติกรรมประหลาด เขาใช้เวลาทั้งวันทั้งคืนอยู่ในห้องใต้ดิน ที่ซึ่งไม่นานเขาได้พบทางสู่อันลึกลับและน่าขนลุก ด้วยภาพหลอนอันแจ่มชัดและเสียงปีศาจที่ดังก้องอยู่ในหัวของจอร์จ ทำให้เขาคู่มคลั่งหยาบป็นได้ยิ่งสมาชิกในครอบครัว

4.2.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (พระเอกและนางเอกแม่ย้ายลูกติดที่เพิ่งแต่งงานกัน ความรักของทั้งสองกำลังหวานชื่น)	X
Incidental Moment	ตัวละครหลักทั้งสองตัดสินใจทำบางสิ่งบางอย่างร่วมกัน (ซื้อบ้านหลังใหม่)	X
Turning Point	การตัดสินใจนำไปสู่ความขัดแย้งของตัวละครหลัก (หลังจากย้ายมาอยู่บ้าน)	✓

	ใหม่ พระเอกนางเอกก็เริ่มระหองระแหงกัน)	
Rising Crisis	ความขัดแย้งเพิ่มทวีคูณ (พระเอกได้ยินเสียงแว่วให้ฆ่าคนในบ้าน จนทำให้สมาชิกในบ้านเริ่มบาดหมางและทะเลาะเบาะแว้งกัน) และยังเกิดเรื่องราวแปลกประหลาดรอบๆ ตัวละครหลักด้วย (ลูกสาวบอกว่าเธอมองเห็นผี)	✓
Climax	ตัวละครหลักหวาดกลัวแต่ก็พยายามหาเบาะแสเพื่อคลี่คลายความขัดแย้งและปัญหา จนพบความเชื่อมโยงระหว่างตนและผี (บ้านที่นางเอกอยู่เป็นบ้านผีสิง และพระเอกกำลังถูกผีสิงให้ฆ่าคนในบ้าน)	✓
Resolution	ตัวละครหลักพยายามต่อสู้กับผีเพื่อเอาชีวิตรอด	✓
Closure	ตัวละครหลักไม่สามารถเอาชีวิตรอดได้ ผีเป็นฝ่ายชนะ	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลาย ๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากโครงเรื่องที่ตัวละครหลักบังเอิญเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่น่าสยดสยอง และมีความขัดแย้งเกิดขึ้นโดยมีสาเหตุมาจากเรื่องราวที่น่าสยดสยองนั้น ในขณะที่เรื่องราวต่างๆ รุมเร้าตาโถมเข้าใส่ตัวละครหลัก แต่เธอมีเพียงทางรอดเดียวนั้นคือการหาทางคลี่คลายปมปัญหานั้น เมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายเธอก็ยังต้องพบกับความลึกลับอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็นเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้ผู้ชมยังต้องคอยเอาใจช่วยตัวละครหลักในการเผชิญหน้าและแก้ปัญหาที่แสนโหดร้ายนั้นให้สำเร็จทันทีด้วย

4.2.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "บ้านผีสิง" กล่าวคือเรื่องราวทั้งหมดเกี่ยวกับบ้านหลังหนึ่งที่เคยเป็นสถานที่กุมขังและทรมานนักโทษ ทำให้มีดวงวิญญาณที่โกรธแค้นและทุกข์ทรมานมากมายในบริเวณนั้น กาลเวลาผ่านไปเมื่อมีเจ้าของบ้านรายใหม่เข้ามาอยู่อาศัย พวกเขาก็ต้องเผชิญกับเหล่าผีสงายที่ยังวนเวียนโกรธแค้นในบ้านนั้น ซึ่งทำให้แก่นความคิดหลักของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.2.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ความดี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง โดยตัวละครนี้เป็นตัวแทนของความเลว โดยการเข้าถึงมนุษย์เพื่อทำสิ่งที่ชั่วร้ายต่างๆ นานา และความเลวของผีเป็นชนวนก่อให้เกิดเรื่องราวเกี่ยวกับความตายขึ้นในเรื่อง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่มนุษย์สะพรึงกลัว

ข. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครนางเอกในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) เช่น ช่วงแรกที่นางเอกเริ่มรับรู้ถึงความแปลกประหลาด และเรื่องราวของผีสาวในบ้านเธอก็เกิดความหวาดกลัว แต่เมื่อเธอตระหนักว่าชีวิตลูกๆ ของเธอกำลังตกอยู่ในอันตราย เธอจึงความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับผีในที่สุด จะเห็นได้ว่าอารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้จะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดอัดเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

การมีชีวิตและความตายเป็นอีกข้อขัดแย้งหนึ่งที่มีความเด่นชัดในหนังเรื่องนี้ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ง. ความรัก (Love) VS ความแค้น (Hate)

ความรักและความแค้นเป็นข้อขัดแย้งของอารมณ์ต่อความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน ซึ่งในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" นี้ ตัวละครเด็กมีความเคลือบแคลงสงสัยในความรักต่อพ่อเลี้ยง บางครั้งเขาก็คิดว่าพ่อเลี้ยงรักตน แต่บางครั้งเขาก็กลับคิดว่าพ่อเลี้ยงไม่ได้รักตน ทำให้เกิดความรู้สึกขัดแย้งภายในจิตใจ จนกลายเป็นความคับข้องใจในที่สุด และเมื่อถึงในที่สุดที่พ่อเลี้ยงของเขาถูกผีสิง เขาถึงเข้าใจว่าพ่อเลี้ยงไม่ได้รักเขาแล้ว มีแต่ความโกรธแค้นชิงชัง และปรารถนาที่จะฆ่าเขาให้ตายต่างหาก

4.2.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“แคร์รี่” เธอคือแม่ผู้รักลูกสองที่ปรารถนาจะชดเชยความรู้สึกขาดโดยการคบหากับชายหนุ่มที่หวังว่าจะมาเป็นผู้นำครอบครัวให้เธอได้ ในช่วงแรกทุกๆ อย่างกำลังไปได้สวยจนกระทั่งเมื่อแฟนใหม่ของเธอถูกผีร้ายเข้าสิง และครอบครัวเริ่มแตกแยก ทำให้เธอเกิดความรู้สึกหวาดกลัวไม่มั่นคง ขาดที่ยึดเหนี่ยว แต่ว่าเมื่อเธอตระหนักได้ว่าลูกๆ ต้องการผู้นำและต้องการการช่วยเหลือ ทำให้เธอเกิดความกล้าหาญที่จะเผชิญหน้ากับความผิดหวัง ความล้มเหลว แม้กระทั่งกล้าที่จะต่อสู้กับผีร้ายเพื่อปกป้องคนที่เธอรัก

ข. Villain

“ผี” เป็นตัวแทนของ Id นั่นคือทำสิ่งต่างๆ ตามที่หัวใจตัวเองต้องการโดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรม ลักษณะบุคลิกของผีในเรื่องจะเป็นแบบพวกที่หมกมุ่นอยู่ในเรื่องของตัวเอง (Self-Absorbed) ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากความโกรธแค้น ความเศร้าโศก หรือความยึดมั่นถือมั่นของผีตนนั้นๆ ซึ่งนับเป็นตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Amityville Horror” อย่างมาก

“จอร์จ” โดยปกติจอร์จเป็นชายหนุ่มที่เป็นสุภาพบุรุษและรักครอบครัว แต่เมื่อเขาถูกผีร้ายเข้าสิง ก็ทำให้เขามีบุคลิกภาพเปลี่ยนไป นั่นคือมีความหวาดกลัว (Paranoid) เห็นภาพหลอน หูแว่ว และกลายเป็นคนที่เกลียดกราดอารมณ์ร้อน และลุกขึ้นมาฆ่าผู้อื่นในที่สุด

4.2.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Amityville Horror” ที่มีความน่าสะพรึงกลัว มักเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวเพื่อแสดงตัวให้ตัวละครเห็นหรือทำร้ายตัวละคร ได้แก่

ก. สถานที่เกิดเหตุฆาตกรรม

เป็นสถานที่ที่เคยเกิดเหตุฆาตกรรมหรือเคยมีผู้เสียชีวิตในบริเวณนั้น ดวงวิญญาณของคนผู้นั้นมักจะวนเวียนอยู่ในสถานที่แห่งนั้น ดังนั้นการอ้างอิงฉากที่ถ่ายทำว่าเป็นสถานที่จริงที่เคยเกิดเหตุฆาตกรรมจึงสร้างความเชื่อมโยงและสร้างความคาดหวังให้กับผู้ชมอย่างมากว่าผีอาจจะปรากฏตัวขึ้นมาเมื่อไหร่ ตอนไหนก็ได้

ข. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเอง ออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงฉากห้องน้ำที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว

4.2.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง บ้านผีสิง

เป็นความเชื่อที่แพร่หลายไปทั่วโลก โดยเฉพาะประเทศทางแถบตะวันตก ที่อธิบายถึงบ้านหรือที่อยู่ที่เคยมีเหตุโศกนาฏกรรมหรือเหตุร้ายแรงเกิดขึ้นในอดีต ส่งผลให้สถานที่แห่งนั้นมีคามผิดปกติและมีสิ่งที่ไม่เป็นธรรมชาติ เช่น เรื่องราวของผีสิง (Poltergeists) หรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยหาสาเหตุไม่ได้ เช่น เสียงกรีดร้อง วัตถุเคลื่อนที่ได้เอง โดยทั่วไปเชื่อว่ามีสาเหตุมาจากวิญญาณที่ยังคงสิงสถิตอยู่ในบ้านนั้นนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงฉากบ้านผีสิงในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror"

ข. การอ้างอิงกับเรื่องจริงที่เกิดขึ้น

มีการขึ้นข้อความว่า "Based on True Story" ในช่วงเริ่มต้น ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าหนังสือเรื่องนี้มีที่มาบางส่วนจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และสร้างความสมจริงสมจังให้กับเหตุการณ์ รวมถึงสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมเพิ่มมากขึ้นด้วยนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงข้อความอ้างอิงกับเรื่องจริงที่เกิดขึ้น

4.2.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด ฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีหลอกหรือทำร้าย โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงมุมมองของการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน
ในฉากผู้ชมจะเห็นผีปรากฏตัวข้างหลังตัวละคร โดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว

4.2.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเงาผี - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพวัตถุเคลื่อนที่ได้เอง - ภาพไฟตกไฟดับ - ภาพตัวละครติดอยู่ในที่ปิดตาย - ภาพตัวละครที่อยู่บนที่สูง
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเลือด - ภาพซากศพ
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพฝูงแมลงวัน - ภาพหนอนยั้วเยี้ย
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผี ใบหน้าผี



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว ภาพไฟตกไฟดับ และภาพตัวละครที่อยู่บนที่สูง)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด และภาพซากศพ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ (ภาพฝูงแมลงวัน และภาพหนอนยิวเยี้ย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผีพุ่งเข้าหาฉับพลัน ภาพผีไฟพรอก และภาพคนผูกคอตาย)

มุกล้อและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่นำกลัวหลายๆ ภาพแบบฉับไวในเสี้ยววินาที
การใช้ภาพมุมสูง	- การใช้ภาพมุมสูงให้เห็นตัวละครที่กำลังตกอยู่ในอันตราย



ภาพแสดงให้เห็นถึงการ Extreme Close Up ที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว (ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว และ ภาพเท้าที่ตะเกียกตะกายในอากาศของคนที่กำลังผูกคอตาย)

4.2.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง รัวกลอง - เสียงไวโอลิน	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไปยังฉากหนึ่ง หรือใช้เมื่อต้องการกระตุ้นเร้าอารมณ์คนดู
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงกระซิบของผี	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครหายใจติดขัด - เสียงตัวละครกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ

เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงฟ้าผ่า - เสียงหยดน้ำ - เสียงปิ่น - เสียงพื้นไม้เอี้ยดอีอาด	ปรากฏทันทีทันใดพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน	ใช้เพื่อบอกไปคนดูว่าผีกำลังจะปรากฏตัว

หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Amityville Horror" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวหลักที่การอ้างอิงกับเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้น (Based on true story) กล่าวคือเชื่อมโยงเรื่องราวในหนังกับคดีฆาตกรรมจริงที่เคยเกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริงสมจัง และมีความรู้สึกร่วมไปกับหนังได้ง่าย นอกจากนี้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน ยังมุ่งเน้นการปกปิดความลับเอาไว้เพื่อรอคอยการเฉลยในตอนท้าย ทำให้ตัวละครและผู้ชมต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่สามารถพลิกผันได้ตลอดเวลา ซึ่งสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัยในชีวิต และเกิดความสะพรึงกลัวในที่สุด

4.3 หนังสืออเมริกันเรื่อง Stay Alive

เรื่องย่อ (Synopsis)



เมื่อพนักงานกฎหมายผู้คลั่งไคล้การเล่นเกมนานอย่าง "ฮัตช์ แม็กนีย์ล" เกิดไปพบแผ่นดิสก์ธรรมดาๆ แผ่นหนึ่งวางรวมอยู่ในกองข้าวของๆ เพื่อนคนหนึ่งที่ถูกฆ่าตายอย่างน่าเศร้า เขารู้ดีว่ามันคืออะไร มันคือแผ่นก๊อปปี้ได้ดินของวิดีโอเกมใหม่ ซึ่งยังไม่มีวางขายที่ไหน

แม้จะกำลังเศร้าโศกเพราะการตายของเพื่อน แต่เพราะไม่สามารถต้านทานต่อเกมต้องห้ามนี้ได้ ฮัตช์ จึงได้นำเกมนี้ไปแบ่งปันให้กับกลุ่มเพื่อนสนิทที่เป็นพวกชอบเล่นเกมเหมือนกัน ประกอบไปด้วย "อ็อกโทเบอร์" สาววัย 21 ปี "ฟิเนียด" พี่ชายหนุ่มพังก์ของอ็อกโทเบอร์ "สวิงก์" เพื่อนของพวกเขาที่เป็นเจ้าพ่อด้านเทคโนโลยี และสมาชิกใหม่ของกลุ่ม "อาบิเกล" ช่างภาพมือสมัครเล่นที่มีนิสัยขี้อาย พวกเขาทุกคนต่างรู้ว่าพวกเขาไม่ควรจะมีเกมนี้อยู่ในครอบครอง แต่นั่นกลับยิ่งทำให้เกมนี้น่าตื่นเต้นมากขึ้น

เกมนี้แตกต่างไปจากเกมอื่นๆ เป็นเกมที่ถือว่าน่ากลัวที่สุด เทคโนโลยีก้าวหน้าที่สุด และเป็นเกมเอาชีวิตรอดที่น่ากลัวและทำให้หมกมุ่นได้มากที่สุดเท่าที่พวกเขาเคยเจอมา วัตถุประสงค์

ของเกมนี้ก็แสนเรียบง่าย นั่นก็คือการไขปริศนาเกี่ยวกับหญิงสาวที่หายตัวไป และเหนือสิ่งอื่นใด นั่นคือการต้องเอาชีวิตให้รอด

แน่นอน ตัวละครในวิดีโอเกมล้มตายไปตลอดเวลา และเมื่อตัวละครตายลง คุณสามารถเริ่มต้นเล่นเกมทั้งหมดใหม่อีกรอบ แต่เมื่อคนๆ แรกที่ตัวละครในเกมตายลง เกิดถูกพบเป็นศพขึ้นมาจริงๆ โดยเขาถูกทำร้ายอย่างโหดเหี้ยม ข้อสงสัยได้เริ่มต้นขึ้น ถ้าคุณตายในเกม คุณจะตายในชีวิตจริงด้วยจ้ะหรือ และใครเป็นคนฆ่า ไซ่หนึ่งในคนที่เล่นเกมหรือไม่ หรือเป็นบุคคลภายนอกที่เป็นตัวอันตราย หรือจะเป็นเกมๆ นี้

4.3.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตัวละครหลักที่มีปมปัญหาภายในใจ (พระเอกที่กลัวไฟเนื่องจากเห็นแม่ของตนเสียชีวิตในกองไฟต่อหน้าต่อตา)	X
Incidental Moment	ตัวละครหลักเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเหตุการณ์หนึ่งโดยบังเอิญ (พระเอกเล่นเกมออนไลน์ได้ดินเกมหนึ่ง ซึ่งเป็นเกมที่เขาได้มาจากเพื่อนที่เพิ่งเสียชีวิตไป)	✓
Turning Point	เหตุการณ์ดังกล่าวนำพาตัวละครหลักเข้าไปพัวพันกับเรื่องราวของผีและความตาย (พระเอกพบว่าใครที่เล่นเกมนั้นแล้วตายในเกม ชีวิตจริงก็ต้องตายด้วย)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักหวาดกลัว แต่ก็พยายามเริ่มสืบหาข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจนพบเบาะแสของผี (ผีคือวิญญาณแวมป์ที่ชั่วร้ายนั่นเอง)	✓
Climax	ตัวละครหลักพบวิธีคลี่คลายปัญหา (การค้นหาและทำลายร่างของแวมป์)	✓
Resolution	ตัวละครหลักถูกท้าทายให้ต่อสู้กับปมปัญหาในใจเพื่อเอาชนะผีให้ได้ (พระเอกต้องเผาแวมป์ ในขณะที่ตนเองกลัวไฟ)	✓
Closure	ตัวละครหลักเอาชนะผีได้สำเร็จ และปมปัญหาในใจก็คลี่คลายในที่สุด	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "Stay Alive" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากโครงเรื่องที่ตัวละครหลักต้องเข้าไปพัวพันกับเรื่องราวของผีสงโดยบังเอิญ และเขาไม่สามารถที่จะถอนตัวหรือหลบหนีผีได้เลย ทางรอดเดียวก็คือต้องพยายามหาเบาะแสและเอาชนะผีให้ได้เท่านั้น ทำให้โครงเรื่องสร้างความกดดันและลุ้นระทึกเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้ผู้ชมยังต้องคอยลุ้นเอาใจช่วยให้ตัวละครหลักเอาชนะผีและหลบหนีเอาชีวิตรอดจากผีให้ทันท่วงที

4.3.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "Stay Alive" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความชั่วร้ายของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความโหดเหี้ยมอำมหิตของผีที่ต้องการจะฆ่ามนุษย์ โดยการใช้สื่อกลาง (Medium) เป็นวิดีโอเกม ซึ่งเชื่อมโยงโลกของความเป็นจริง (Real World) เข้ากับ โลกของจินตนาการ (Fantasy World) กล่าวคือทุกเรื่องที่เกิดขึ้นในวิดีโอเกมจะเกิดขึ้นในชีวิตจริงด้วย เช่นถ้ามนุษย์ถูกผีฆ่าในเกม ชีวิตจริงผีก็จะออกมาฆ่าเขาด้วย ซึ่งทำให้แก่นความคิดหลักของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้มีความน่าสะพรึงกลัวอย่างยิ่งยวด

4.3.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "Stay Alive" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 5 ข้อ ได้แก่

ก. โลกจริง (Real World) VS โลกจินตนาการ (Fantasy World)

ข้อขัดแย้งนี้เกิดจากการเชื่อมโยงโลก 2 โลกเข้าด้วยกัน โลกจริงหรือโลกของความเป็นจริงคือโลกที่เป็นไปตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น เป็นโลกที่รับรู้และสัมผัสได้ด้วยอายตนะทั้ง 5 ส่วนโลกของจินตนาการเป็นโลกสมมติที่เกิดขึ้นในความคิด อาจเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ได้ แต่เมื่อข้อขัดแย้งทั้งสองข้อนี้ถูกนำมาเชื่อมโยงกันด้วยเรื่องราวของผีและความตาย กล่าวคือความตายที่เกิดในโลกจินตนาการคือกลไกมาสู่โลกของความเป็นจริงด้วย ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้ และทำให้เกิดความหวาดกลัวและคาดไม่ถึง



ภาพแสดงให้เห็นถึงข้อขัดแย้งเรื่องโลกจริงและโลกจินตนาการในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Stay Alive"

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Stay Alive" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. ชัยชนะ VS ความพ่ายแพ้

ข้อขัดแย้งนี้มาจากกติกาของการเล่นเกมวิดีโอเกมออนไลน์ในเรื่อง นั่นคือหากตัวละครพ่ายแพ้แก่ผีหรือถูกผีฆ่าในเกม (Game Over) บทลงโทษที่ตัวละครนั้นจะได้รับในชีวิตจริงก็จะเป็นไปตามเกมนั้นคือถูกผีฆ่าตายจริงๆ แต่ถ้าหากตัวละครต่อสู้แล้วเอาชนะผีได้ เขาก็จะสามารถรักษาชีวิตของตนเองได้ด้วยในชีวิตจริง ซึ่งการต่อสู้แข่งขัน (Competition) โดยมีเดิมพันของการแพ้ชนะด้วยชีวิต จึงทำให้เกิดความกดดันและน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

ง. ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า

จากบทบาทของตัวละครปีศาจและคนในหนังผีเรื่องนี้ ได้แบ่งออกเป็น ปีศาจคือผู้ล่า ที่คอยตามฆ่าและกินคนที่เป็นผู้ถูกล่านั่นเอง ความขัดแย้งดังกล่าวก่อให้เกิดแรงผลักดันให้มนุษย์พยายามที่จะหนีรอดเอาชีวิต และพยายามที่จะหาหนทางให้หลุดพ้นจากการถูกล่านั่นเอง ซึ่งอารมณ์ของความรู้สึกของผู้ถูกล่าย่อมเต็มไปด้วยความหวาดระแวง ตื่นกลัว และรู้สึกไม่เป็นสุข

จ. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครพระเอกในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกฮึกเหิมเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

4.3.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"ฮีโร่" เป็นเด็กตัวละครพระเอกในอุดมคติ มีความสุขุมเยือกเย็น กล้าหาญ ความเป็นผู้นำสูง ถึงแม้ว่าเขาจะมีปมปัญหาในใจนั้นคือกลัวไฟ แต่เมื่อถึงสถานการณ์ที่ท้าทายให้เขาต้องเอาชนะความกลัวนั้น เขาก็สามารถตั้งใจและกล้าหาญพอที่จะหยุดยั้งความกลัวนั้นได้

ข. Villain

"ผีแม่มด" เป็นตัวแทนของคนต่อต้านสังคม (Anti-Social) และเป็นผู้ก่อการร้าย (Terrorism) เนื่องจากเธอฆ่ามนุษย์อย่างโหดเหี้ยมอำมหิตและเห็นชีวิตมนุษย์เป็นเพียงของเล่น นอกจากนี้ยังมีอุปนิสัยก้าวร้าว (Aggressive) และยึดมั่นถือมั่น สังเกตได้จากการที่เธอกลัวเงา

สะท้อนตัวเองในกระจก เพียงเพราะรับไม่ได้ที่เห็นสภาพร่างกายของตัวเองที่ทรุดโทรมลงตามกาลเวลา

ค. Victims

“เพื่อนๆ ของฮัทท์ที่ร่วมเล่นเกม” บางคนมีอุปนิสัยมูทะลุ ดื้อรั้น และชอบทำทนาย ทำให้เพิ่มโอกาสเสี่ยงในการถูกผีทำร้ายหรือฆ่ามากกว่าพระเอก ตามสุภาษิตคำพังเพยไทยที่ว่า “รันทาที่” และ “แกว่งเท้าหาเสี้ยน”

4.3.5 การวิเคราะห์ฉาก จากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Stay Alive” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน ห้องน้ำ บ้านหรือที่พักในเวลากลางคืน

ห้องนอนและห้องน้ำรวมถึงห้องต่างๆ ภายในบ้านจัดเป็นสถานที่ที่รโหฐานที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมหลับตาเพื่อล้างหน้า หรือ ปิดไฟมืดจนมองอะไรแทบไม่เห็นเพื่อนอนหลับ เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย เช่น ถูกรถชน เป็นต้น มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (Expecting) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร

4.3.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง แม่มด

ประวัติความเป็นมาของแม่มดนั้น เริ่มตั้งแต่ในสมัยยุโรปโบราณ ผู้หญิงเป็นผู้ที่ควบคุมพลังทางจิตวิญญาณของสังคม เนื่องจากผู้หญิงเป็นทั้งผู้ให้กำเนิด และเลี้ยงดูเด็กทารกให้เจริญวัย เป็นผู้ปรุงยาสมุนไพรเพื่อการรักษาโรค ดูแลเกษตรกรรม และกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับพื้นดิน ผู้หญิงจึงเป็นผู้นำของภูมิปัญญาท้องถิ่น (Wicca) อย่างแท้จริง มีการบูชาธรรมชาติ เช่น พระอาทิตย์ พระจันทร์ ภูเขา แม่น้ำ และต้นไม้สีเขียวทั้งหลาย เป็นต้น ในสมัยนั้นประชาชนนิยม

บูชาเทพธิดา หรือเทพเจ้าที่เป็นเพศหญิง (Goddess) มากกว่าเทพเจ้าเพศชาย นับเป็นศาสนาของสังคมในยุคก่อนที่ผู้ชายจะเป็นใหญ่ (Pre-patriarchal)

ต่อมาเมื่อศาสนาคริสต์เกิดขึ้นและแพร่หลายไปในยุโรป บาทหลวงซึ่งเป็นเพศชายเริ่มต่อสู้แย่งชิงเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจทางจิตวิญญาณนั้นจากเพศหญิง บาทหลวงผู้ชายเริ่มกล่าวหาและประณามผู้หญิงซึ่งเป็นผู้นำของภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ปรุงยาสมุนไพร รักษาโรค และทำหน้าที่ผดุงครรภ์เหล่านั้นว่า "แม่มด" คำว่าแม่มด (Witch) จึงเป็นคำที่ใช้กล่าวอ้างเพื่อที่จะประณาม ปราบปราม หรือทำลายผู้หญิงซึ่งเป็นเจ้าของภูมิปัญญาและผู้ควบคุมพลังจิตวิญญาณของสังคมในขณะนั้น

ในยุโรปยุคกลางหรือแม้แต่ในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 17 ทั้งในยุโรปและอเมริกา มีการออกตามล่าแม่มดกันอย่างขนานใหญ่ ผู้หญิงที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นแม่มดจะถูกจับมัดติดกับเสาและถูก "เผาไฟทั้งเป็น" หรือมิฉะนั้นก็จะถูกขว้างปาด้วยก้อนหินจนถึงแก่ชีวิต นับเป็นการปราบปรามพลังแห่งจิตวิญญาณและสติปัญญาของเพศหญิงอย่างขนานใหญ่ในยุโรป เพื่อที่จะสถาปนาสังคมที่มีผู้ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ขึ้นมาแทนที่ นับต่อจากนั้นศาสนาที่ผู้ชายเป็นใหญ่ จึงได้เข้าแทนที่ศาสนาที่มีผู้หญิงเป็นผู้นำ

แม่มดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แม่มดดำ คือพวกที่เคารพบูชาซาตานและใช้เวทย์มนตร์โดยอาศัยความช่วยเหลือจากบรรดาภูตร้ายวิญญาณชั่ว ส่วนแม่มดขาวเป็นพวกที่นับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ (Supreme being) หรือไม่ก็อาศัยความช่วยเหลือจาก นางฟ้า นักบุญ รวมไปถึงวิญญาณของคนที่มีความดี

คำว่า "Witch" หรือแม่มดแผลงมาจากคำว่า "Wit" ในภาษาอังกฤษหมายถึง หยั้งรู้ ต้องการรู้ ดังนั้น แม่มดจึงหมายถึงพวกที่ต้องการศึกษาหาความรู้ (ในศาสตร์ลึกลับเหนือธรรมชาติ) อาจจะด้วยแนวทางที่มีคุณธรรมหรือชั่วร้ายก็ได้ กล่าวคือ แม่มดเปรียบดั่งนักวิทยาศาสตร์ที่เอาแต่สนใจค้นคว้าทดลองเพื่อหาความรู้โดยไม่เลือกวิธี และไม่สนใจว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

ในยุคกลางของยุโรปหรือที่เรียกกันว่ายุคมืดนั้น มีการล่าแม่มดขนานใหญ่ หากเกิดเหตุผิดปกติขึ้นในท้องถิ่น เช่น ฝนไม่ตก มีโรคระบาด สิ่งแรกที่คนสมัยนั้นจะนึกถึงก็คือแม่มด พวกเขาจะระดมกำลังกันตามหาผู้ต้องสงสัย และส่วนใหญ่มักหาแพะรับบาปพร้อมหลักฐานได้จำนวนหนึ่ง แม้ว่าบางทีหลักฐานนั้นจะดูน่าขัน เช่น แค้เลี้ยงหมากับแมวไว้ในบ้านก็ตาม หญิงแก่ไร้ญาติบางคน ซึ่งมีแค้แมวตัวเดียวเป็นสัตว์เลี้ยงคลาญเหงา มักถูกหาว่าเป็นแม่มด และถูกลากมาเผาประจานทั้งเป็นอย่างน่าเอ็งจอนาด หญิงสาวบางคนที่สวยงามเกินไปก็โดนข้อหานี้ด้วย

4.3.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Stay Alive” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) หรือเป็นผู้กระทำ



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมรู้สึกราวกับตนเป็นผู้เอื้อมมือไปเปิดประตูด้วยตนเอง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมจะมองเห็นตัวละครที่ลุกขึ้นนั่งมองตัวละครมนุษย์ที่ยังไม่รู้ตัว

4.3.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่างๆ หนังสืออเมริกันเรื่อง “Stay Alive” นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพไฟตก ไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพเงาผี - ภาพไฟไหม้
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	- ภาพหนอนย้วยเยี้ย - ภาพแมลงสาบ
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพตัวละครถูกทำร้ายร่างกาย - ภาพคนตาย - ภาพเลือด
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพกระจกแตก - ภาพผีและใบหน้าผี



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน และภาพไฟไหม้)



ภาพแสดงให้เห็นถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ (ภาพหนอนยั่วเยี้ย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพตัวละครถูกทำร้าย ภาพคนตาย และภาพเลือด)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผีและใบหน้าผี)

มุกกล้อ้งและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสยดสยองไปมาในเสี้ยววินาที

4.3.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจี๊ยะ เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงไวโอลิน - เสียงเปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังฉากหนึ่ง
เสียงเจี๊ยะ	- เสียงเจี๊ยะ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงลมหายใจติดขัด - เสียงตัวละครกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ	- เสียงฟ้าผ่า	ใช้เป็นเสียงประกอบ มักจะปรากฏ

	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงบานประตูเอี้ยดอ๊าด - เสียงพื้นไม้เอี้ยดอ๊าด - เสียงกระจกแตก 	พร้อมภาพ และมักมีระดับความดัง และชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงชุดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน 	ใช้เพื่อบอกไปคนดูว่าผีกำลังจะปรากฏตัว

กล่าวโดยสรุป หนังสืออเมริกันเรื่อง "Stay Alive" นี้มีการสร้างความน่าสะพรึงกลัวโดยการเชื่อมโยงระหว่าง "โลกจริง" และ "โลกสมมติ" กล่าวคือการเชื่อมโยงเรื่องราวในวิดีโอเกมผี กับชีวิตจริงของตัวละคร หากตัวละครถูกฆ่าในเกมก็จะถูกผีตามออกมาฆ่าในชีวิตจริงด้วย การวางเงื่อนไข (Condition) นี้ทำให้ตัวละครและผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัว เนื่องจากต้องพยายามเอาชนะและหนีเอาชีวิตรอดจากผีให้ได้ นอกจากนี้สิ่งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวอีกอย่าง ได้แก่ ตัวละครผีในเรื่องที่มีความโหดเหี้ยมอำมหิตและฆ่าคนอย่างไร้ความปราณีอีกด้วย

4.4 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Fog

เรื่องย่อ (Synopsis)



"นิค แคสเซล" กัปตันของเรือซีกราสส์ และผู้ช่วย "เบิร์ตต์ สเปนเนอร์" ปลดปล่อยสมอเรือไปติดกับตุงทะเลเก่าๆ ใบหนึ่งที่ติดอยู่ระหว่างก้อนหินใต้พื้นทะเล จนสิ่งที่อยู่ภายในไหลทะลักออกมา นั่นคือจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์อันน่าหวาดกลัวที่ส่งผลกระทบต่อเกิดเหตุสยดสยองที่แอนโตนิโอเบย์ เกาะเล็กๆ ที่พวกเขาอาศัยอยู่ ชาวของจากอดีตเริ่มถูกน้ำซัดขึ้นมาเกยตื้น ไม่ว่าจะเป็คนแปรปรวมทองเก่าแก่ นาฬิกาพกโบราณ กล้องดนตรีทองคำ และวิญญาณที่เคียดแค้นของเจ้าของสิ่งของเหล่านั้นได้ถูกปลดปล่อยสู่แอนโตนิโอเบย์

นักประวัติศาสตร์ของเมือง "เอลิซาเบธ วิลเลียมส์" เดินทางกลับมายังแอนโตนิโอเบย์เพื่อแม่ของเธอ ซึ่งห่างเหินกันไปนับแต่ที่เอลิซาเบธย้ายออกไปจากเมืองนี้อย่างกะทันหัน โดยที่ นิค แฟนเก่าของเธอยังคงห่วงใยเธอ ถึงแม้เธอจะจากเมืองนี้ไปโดยไม่บอกเขาสักคำ เขากับเอลิซาเบธเหมือนกลับมาสานสัมพันธ์กันอย่างไม่ค่อยแน่ใจนัก

เอลิซาเบธต้องเจอกับผีร้ายซ้ำๆ เป็นผีที่เธอเป็นหนึ่งในผู้คนที่ติดอยู่ในที่คุมขังที่กำลังถูกเป็นไฟบนเรือลำหนึ่ง เธอตกใจกลัว สับสน และไม่รู้ถึงความหมายของความฝันนั้น ต่อมาเมื่อ

คนพเนจรท่าทางแปลกๆ คนหนึ่งมอบนาฬิกาพกโบราณให้กับเอลิซาเบธ ซึ่งเขาพบมันติดอยู่ในกอง
สาหร่ายทะเลที่ลอยมาเกยหาด จู่ๆ นาฬิกาเรือนนั้นก็กลับเริ่มเดินอีกครั้ง เป็นสัญญาณแรกที่บ่งบอก
ถึงความเกี่ยวพันของเอลิซาเบธกับอดีตที่น่ากลัวของเมืองๆ นี้ นั่นคือความลับอันแสนโหดร้ายของ
ชาวเมืองแอนโตนิโอเบย์ ที่ครั้งหนึ่งเคยเกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมโดยชาวเมืองรู้เห็นเป็นใจ จึงทำให้ผีที่
อาฆาตพยาบาทกลับมาล้างแค้นชาวเมือง

4.4.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลักสองตัว (พระเอกและนางเอกที่ เป็นคู่รักกัน)	X
Incidental Moment	หนึ่งในตัวละครหลักทำสิ่งผิดพลาดลงไปโดยบังเอิญ (พระเอกโยนสมอลงไป เกี่ยวกับของลึกลับสิ่งหนึ่งได้ทะเล)	X
Turning Point	การกระทำของตัวละครหลักนำไปสู่เรื่องราวอันน่าสยดสยองเกี่ยวกับผี (หมอกหนาที่พาเหล่าผีเข้ามาทำร้ายคนในหมู่บ้านของพระเอก)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักหวาดกลัว แต่ก็พยายามสืบหาเบาะแสของเรื่องราวที่เกิดขึ้น จน พบความเชื่อมโยงระหว่างตนกับผี (พระเอกนางเอกพบความลับที่บรรพบุรุษ ปิดบังเอาไว้ นั่นคือคดีฆาตกรรมในอดีต และมีมาเพื่อล้างแค้น)	✓
Climax	ตัวละครหลักพยายามหลบหนีผีเพื่อเอาชีวิตรอด	✓
Resolution	ตัวละครหลักจมนม	✓
Closure	ตัวละครหลักหนีไม่พ้นและถูกผีฆ่าตาย	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Fog" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน
(Investigative Plot) กล่าวคือ ตัวละครหลักได้เข้าไปพัวพันกับเรื่องราวแปลกประหลาดเหตุการณ์
หนึ่งเข้าโดยบังเอิญ ซึ่งความแปลกใจนำไปสู่การค้นหาเบาะแส (Clue) ของตัวละครเพื่อหาทาง
แก้ไขสถานการณ์นั้น นอกจากนี้สถานการณ์ต่างๆ ก็จะมีเริ่มต้นและบีบบังคับให้ตัวละครต้อง
ต่อสู้ดิ้นรนเพื่อแก้ไขสถานการณ์หรือปัญหาให้ทันเวลาที่ ซึ่งนับว่าเป็นโครงเรื่องที่สร้างความลึ
ระทึกและความน่าสะพรึงกลัวได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความลับของผี

4.4.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "The Fog" มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยาบาทของ
ผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความโกรธแค้น อาฆาตพยาบาท และพยายาม

ทุกวิถีทางเพื่อที่จะแก้แค้น คนที่ตนเกลียดชัง และความพยายามที่เองที่เป็นชนวนให้เกิดเรื่องราวอันเลวร้ายทั้งหมด ดังนั้นจะเห็นได้ว่าแก่นความคิดหลักของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่อย่างมากมาย

4.4.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Fog" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. ความซื่อสัตย์ VS การทรยศหักหลัง

ความขัดแย้งอันเป็นชนวนให้เกิดเรื่องราวทั้งหมดในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Fog" นี้ ได้แก่ การทรยศหักหลัง นั่นเอง เนื่องจากความโลภทำให้ตัวละครในเรื่องตัดสินใจที่จะทรยศหักหลัง และฆ่าแกงกันเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "The Fog" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. การให้อภัย VS การอาฆาตพยาบาท

เมื่อความขัดแย้งเกิดขึ้นกับตัวละครสองตัว ทางเลือกหนึ่งก็คือการประนีประนอมและให้อภัยกัน ส่วนอีกทางเลือกหนึ่งก็คือการจองเวรและอาฆาตพยาบาทต่อกันและกัน หากวิเคราะห์ตัวละครในหนังสือเรื่อง "The Fog" นี้จะพบว่าตัวละครมีตัดสินใจเลือกทางเลือกแบบที่สอง นั่นคือเลือกที่จะไม่ให้อภัยในความผิดที่ทำต่อกันและกัน จนนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ที่บานปลายยกตัวอย่างเช่น ความโกรธแค้นที่ตนถูกหักหลังและฆ่า จึงทำให้วิญญาณของพวกเขาไม่ไปสู่สุคติและหวนกลับมาแก้แค้น เป็นต้น

4.4.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“นิโคลัส” เป็นพระเอกในอุดมคติ นั่นคือมีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว แก้ไขสถานการณ์ได้ดี มีความเป็นผู้นำ และปกป้องผู้ที่ไร้ทางสู้ ถึงแม้ว่าภายในใจของเขาเองก็จะหวาดกลัวเช่นเดียวกัน แต่ก็พยายามข่มความกลัวนั้นเพื่อที่จะต่อสู้

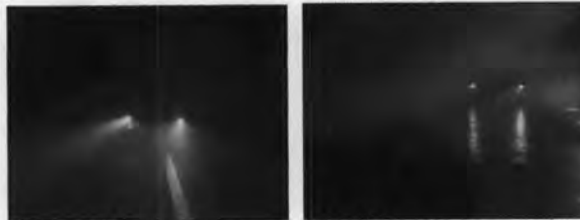
ข. Villain

“ผี” เป็นตัวละครที่เคยถูกกระทำมาก่อน นั่นคือโดนทรยศหักหลังและฆ่า จึงทำให้วิญญาณวนเวียนอยู่ในความโกรธแค้นและอาฆาตพยาบาทรอวันกลับมาแก้แค้น ถึงแม้ว่ากาลเวลาจะผ่านล่วงเลยไปถึง 100 ปีแล้วก็ตาม ผีก็ยังตามมาแก้แค้นกับลูกหลานของคนที่ตนโกรธแค้น ซึ่งจัดได้ว่าเป็นการกระทำที่นำไปตาม Id ล้วนๆ ความเคียดแค้นของผีจัดเป็นบุคลิกของตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

4.4.5 การวิเคราะห์ฉาก จากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Fog” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (Expectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร



ภาพแสดงให้เห็นจากถนนเวลากลางคืนที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว

ข. แม่น้ำ ทะเล

เนื่องจากสรีระร่างกายของมนุษย์ที่เป็นสัตว์บก ทำให้คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์อันเลวร้ายกับการว่ายน้ำหรือดำน้ำ เช่น จมน้ำ สำลักน้ำ หรือน้ำเข้าหู เป็นต้น นอกจากนี้แม่น้ำหรือทะเลยังเป็นสถานที่ที่คนสามารถประสบอุบัติเหตุได้ง่าย จึงทำให้เป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่น่าสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นจากถนนเวลากลางคืนที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว

4.4.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) หนังสือนิยายอเมริกันเรื่อง "The Fog" นี้ไม่มีสัญลักษณ์พิเศษทางวัฒนธรรมใดๆ ที่ใช้ในการสร้างความน่าสะพรึงกลัว

4.4.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือนิยายอเมริกันเรื่อง "The Fog" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมจะมองเห็นศพที่พื้นคืนชีพลุกขึ้นมาหาตัวละครจากด้านหลัง โดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว

4.4.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่างๆ หนังสือนิยายอเมริกันเรื่อง "The Fog" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครวิ่งหนี - ภาพของมีคม - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพไฟดับ ไฟตก - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู

	- ภาพผีปรากฏตัวกะทันหัน
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพศพ - ภาพตัวละครถูกไฟครอก - ภาพตัวละครจมน้ำ
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพเปลวไฟ - ภาพผี โบหน้าผี



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพตัวละครวิ่งหนี ภาพโบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว ภาพตัวละครแอบมองห้องดู และภาพผีปรากฏตัวกะทันหัน)

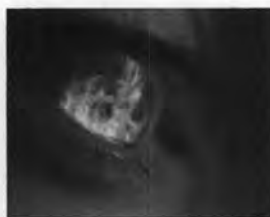


ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพศพ และภาพตัวละครถูกไฟครอก)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผีและโบหน้าผี)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up ดวงตาตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นถึงการ Extreme Close Up ดวงตาตัวละครที่หวาดกลัว

4.4.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงลมหายใจของผี	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงลมหายใจติดขัด - เสียงผีเท้า	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงรถเบรค - เสียงกระจกแตก - เสียงเปลวไฟ	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

สรุปความน่ากลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Fog" นี้ได้แก่การเปรียบเทียบตัวละครผีกับหมอกควัน ซึ่งทำให้มีความลึกลับ สัมผัสยากแต่อยู่รอบตัวเรา และที่สำคัญคือหลบหนีได้ยาก เนื่องจากหมอกควันสามารถไหลซึมเข้าไปได้ในทุกๆ ที่ นอกจากนี้จำนวนตัวละครผีที่มีมากมายและเต็มไปด้วยความโกรธแค้นพยายามทำให้น่าหวาดกลัวมากยิ่งขึ้นด้วย

4.5 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Others

เรื่องย่อ (Synopsis)



ณ คฤหาสน์หลังใหญ่อันแสนเก่าแก่ที่ตั้งอยู่โดดเดี่ยวในหมู่เกาะเจอร์ซีย์ส์ ปี 1945 “เกรซ” คือคุณแม่มดลูกติดที่ต้องสะดุ้งตื่นจากฝันร้ายพร้อมกับเสียงกรีดร้องของตนเอง ณ คฤหาสน์แห่งนี้เธออาศัยอยู่กับลูกๆ ทั้งสอง “แอนน์” กับ “นิโคลัส” ที่มีอาการแพ้แสงแดดรุนแรง ทำให้บ้านทั้งหลังต้องถูกปิดบังเอาไว้ด้วยผ้าม่านหนาทึบเพื่อไม่ให้แสงสว่างเล็ดลอดเข้ามาได้ ยกเว้นเพียงแสงจากเปลวเทียนเท่านั้น ในขณะที่สามีของเธอ “ชาร์ลส์” ถูกเกณฑ์ออกไปรบในสงครามและขาดการติดต่อมาเป็นเวลานานเกินหนึ่งปีแล้ว กระนั้นเกรซก็ยังหวังเสมอว่า วันหนึ่งสามีและพ่อของลูกๆ จะกลับมา เธอโน้มน้าวให้ลูกทั้งสองคนรอคอยการกลับมาของพ่อเช่นเดียวกัน

เช้าของวันมีกลุ่มคนแปลกหน้า 3 คน มาเคาะยังประตูบ้าน เกรซเข้าใจว่าคนพวกนี้มาขอสมัครทำงานเป็นคนรับใช้หลังจากที่เธอได้ส่งจดหมายประกาศรับสมัครคนรับใช้ไปยังหนังสือพิมพ์ (เนื่องจากสัปดาห์ที่ผ่านมาคนรับใช้เก่าทั้งหมดของเธอจู่ๆ ก็หายตัวไปอย่างลึกลับ) ดังนั้นกลุ่มคนแปลกหน้าทั้งสามจึงได้เข้ามาเป็นคนรับใช้คนใหม่ของคฤหาสน์ ได้แก่ คุณนายมิลล์ ที่รับหน้าที่พี่เลี้ยงเด็ก, หลุยส์ ไลเดีย ทำหน้าที่แม่บ้าน และ เทอร์เทิล ทำงานเป็นคนสวน เธอพาเดินดูรอบๆ คฤหาสน์พร้อมทั้งกำชับกฎเกณฑ์อันเข้มงวดของเธอทั้งหมดแก่คนรับใช้ทั้งสามเพื่อให้ปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด เช่น ห้ามเปิดผ้าม่าน, ให้ล็อกประตูทุกบานเมื่อออกจากห้อง, ห้ามส่งเสียงดังรบกวน ฯลฯ

วันหนึ่งเกรซได้ยินเสียงเด็กร้องไห้ในบ้าน ทำให้เธอตกใจและวิ่งมาดูลูกๆ ทั้งสองว่าเกิดอะไรขึ้น แต่ก็พบว่าเสียงร้องไห้นั้นไม่ได้มาจากลูกทั้งสองของตัวเอง

จากนั้นเกรซก็เริ่มพบความผิดปกติด้วยตนเองว่ามีคนแปลกหน้าบางคนแอบอยู่ในบ้านของเธอ ตั้งแต่การได้ยินเสียงฝีเท้าวิ่งเล่นในบ้าน, เบียร์โนที่เล่นเองโดยหาตัวคนเล่นไม่ได้ รวมไปถึงเสียงร้องไห้และบานประตูที่เปิดปิดเองได้ นั่นทำให้เกรซเริ่มมีอาการสติแตกและพยายามสั่งให้คนรับใช้ทั้งสามร่วมกันค้นทั่วทั้งบ้านแต่ก็ไม่พบใคร

แอนน์บอกกับเกรซว่าเธอเห็นผู้บุกรุกที่อยู่ในบ้านมีทั้ง ชายวันกลางคน หญิงสาว เด็กผู้ชายที่ชื่อวิกเตอร์ และหญิงแก่ที่เป็นแม่มด ทำให้เกรซตกอยู่ในอาการหวาดกลัวเพราะว่าหาตัวผู้บุกรุกไม่เจอ และจู่ๆ ในเช้าวันหนึ่งผ้ามาบนตัวทั้งคฤหาสน์ก็โดนคนถอดไปจนหมด ทำให้แอนน์และนิโคลัสกริตรีองเรียกแม่ดั่งลั่น เกรซวิ่งลงลานเพื่อช่วยลูกทั้งสองให้รอดชีวิตจากแสงแดด มีเพียงแต่คนใช้ทั้งสามที่ดูมีท่าทีเฉยชาและไม่รู้สึกรู้สาเกี่ยวกับเรื่องราวแปลกประหลาดที่เกิดขึ้น

ลับหลังเกรซ คนใช้ทั้งสามเริ่มพูดคุยกันถึงความลับภายในบ้าน ทั้งสามรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นภายในบ้านหลังนี้ดี เพียงแต่ต้องการรอเวลาเพื่อที่จะบอกกับเกรซ

เกรซและลูกๆ ทราบดีความจริงในที่สุดว่าคนใช้ทั้งสามที่ทำงานในบ้านเสียชีวิตไปนานแล้ว เกรซจึงพาลูกๆ วึ่งหนีคนใช้ทั้งสามและพยายามไล่ผีคนใช้ทั้งสามให้ออกไปจากคฤหาสน์ แต่แล้วคนใช้ก็บอกกับเกรซว่ายังมีผู้บุกรุกที่อยู่ในบ้านอีก และพวกเขากำลังจะพบตัวเกรซและลูกๆ ในไม่ช้า

แอนน์และนิโคลัสเจอยายแก่ที่ตาเป็นต้อกระจกหนาที่บีบจับตัวได้ ยายแก่ชักถามแอนน์และนิโคลัสเกี่ยวกับเรื่องราวในบ้าน ในขณะที่เกรซก็วิ่งเข้ามาในห้องเพื่อช่วยเหลือลูกจากผู้บุกรุก

ยายแก่บอกกับเด็กทั้งสองรวมถึงเกรซด้วยว่าเธอเป็นร่างทรงวิญญาณ พวกเขาทั้งสามนั้นเสียชีวิตไปนานแล้ว และพวกเขาเป็นเพียงวิญญาณที่สิงสู่อยู่ในคฤหาสน์นั่นเอง ด้วยความเศร้าโศกที่สามีมักไปในสงครามทำให้เกรซเสียสติและฆ่าลูกๆ ทั้งสองจนตาย แต่ว่าวิญญาณของเกรซและลูกๆ เลือกที่จะลืมเหตุการณ์ร้ายๆ ทั้งหมด ทำให้ไม่รู้ตัวเองว่าได้เสียชีวิตไปแล้ว

วิญญาณของเกรซ ลูกๆ และคนใช้ทั้งสามก็ยังคงสิงสู่คฤหาสน์หลังนั้นต่อไป จากนั้นมาก็ไม่มีใครกล้ามาซื้อคฤหาสน์หลังนั้นต่ออีกเลย

4.5.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตัวละครหลักที่มีปมปัญหาในใจ (หญิงม่ายที่มีความโศกเศร้าและรู้สึกโดดเดี่ยวที่สามีมักไปสงครามทั้งตนและลูกๆ ทั้งสองที่มีอาการแพ้แสงแดดอย่างรุนแรงไว้ลำพัง)	X

Incidental Moment	มีตัวละครแปลกหน้า 3 คน เข้ามาหาโดยบังเอิญ (คนรับใช้ทั้งสามที่มาขอพักอาศัยด้วย)	✓
Turning Point	ตัวละครหลักเริ่มรู้สึกถึงความผิดปกติภายในบ้าน และรับรู้ถึงผู้บุกรุกที่แอบซ่อนตัวอยู่ในบ้าน (นางเอกได้ยินเสียงร้องไห้ เสียงฝีเท้าวิ่งภายในบ้าน โดยที่หาตัวคนส่งเสียงนั้นไม่พบ)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักเริ่มหวาดระแวงกับความผิดปกติ และเริ่มหวาดกลัว (เธอไม่รู้ว่าจะความผิดปกตินั้นมาจากใครหรืออะไร คนหรือผี) แต่เธอก็พยายามสืบหาความจริงที่เกิดขึ้นและพบว่าคนแปลกหน้าที่มาขออาศัยอยู่กับเธอเสียชีวิตไปนานแล้ว (คนใช้ทั้งสามเป็นผี)	✓
Climax	ตัวละครหลักพยายามหลบหนี แต่ว่าก็หนีไม่พ้น ทั้งสามถูกจับตัวได้	✓
Resolution	ตัวละครหลักรู้ความจริงในที่สุดว่าตนได้เสียชีวิตไปนานแล้วเช่นกัน และพวกตนคือผู้บุกรุกเองต่างหาก (พวกเธอคือผีที่สิงบ้านหลังนั้น)	✓
Closure	ความลับทุกอย่างถูกเปิดเผย ตัวละครหลักเข้าใจและยอมรับในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ปมปัญหาในใจจึงคลี่คลายในที่สุด	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Others" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่ผสมผสานกับโครงเรื่องแบบดราม่า (Drama Plot) กล่าวคือหนังได้ใช้เทคนิคการปกปิดความจริงบางอย่างเพื่อให้ตัวละครได้ทำการค้นหาความจริงและคลี่คลายความลับที่ละน้อยๆ โดยตัวละครและความสัมพันธ์ของตัวละครเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกที่ทุกซอก กัดค้น และไม่สมหวังแบบดราม่านั่นเอง โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนนี้ทำให้เกิดความเคลือบแคลงสงสัยและสร้างความไม่รู้ให้กับผู้ชม ซึ่งความไม่รู้นำไปสู่ความรู้สึกขาดความมั่นคงและเกิดความสะพรึงกลัวขึ้นในที่สุดนั่นเอง

4.5.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "The Others" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "การซ่อนทับของโลกคนเป็นและคนตาย" ทั้งนี้เพราะเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงมิติของโลกมนุษย์และโลกของผีที่ถูกซ่อนทับกันอยู่ โดยที่ทั้งมนุษย์และผีก็มักจะไม่รู้ถึงกันและกัน อย่างไรก็ตามเมื่อเกิดติดต่อสื่อสารผ่านกันได้โดยบังเอิญจึงทำให้เกิดความตื่นตระหนกและหวาดกลัว อย่างไรก็ตามท้ายที่สุดเรื่องราวก็สรุปให้เห็นว่ามนุษย์และผีต่างก็สามารถที่จะเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันได้โดยไม่คุกคามหรือระรานกัน เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมแล้วพบว่าประเด็นเรื่องมิติของมนุษย์และผีที่มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.5.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง “The Others” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 5 ข้อ ได้แก่

ก. การยึดมั่นถือมั่น VS การปล่อยวาง

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดและเป็นชนวนให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Others” นี้อย่างมาก ข้อขัดแย้งนี้เกิดจากตัวละครนางเอกที่ถูกทิ้งให้เป็นมายเลี้ยงดูลูกทั้งสองเพียงลำพัง ความโศกเศร้าและความเครียดทำให้เธอฆ่าลูกๆ และฆ่าตัวตายตามไป ถึงแม้เธอจะเสียชีวิตไปแล้ว แต่ก็ไม่สามารถยอมรับสภาพความจริงและทนอยู่กับความรู้สึกผิดของตนไม่ได้ ทั้งนี้เพราะความยึดมั่นถือมั่นในใจ จึงทำให้เธอฝังลึมหตุการณ์อันเลวร้าย และแก่งทำเสมือนว่าพวกเธอยังไม่ตายและยังเป็นมนุษย์อยู่นั่นเอง

ข. ความไว้วางใจ (Trust) VS ความไม่ไว้วางใจ (Mistrust)

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดและก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุดอีกข้อหนึ่งเนื่องจากหนังสือเรื่อง “The Others” นี้ได้นำเสนอข้อขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักทั้งสอง (ได้นางเอกและคนใช้ทั้งสาม) ในเรื่องของความไว้วางใจต่อกันและกัน ในช่วงแรกตัวละครทั้งสองพยายามปรับตัวเข้าหากันและพยายามเรียนรู้ที่จะไว้วางใจต่อกันและกัน แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้นนั่นคือสัญญาณเตือนถึงผู้บุกรุกลึกลับภายในบ้าน ทำให้ความไว้วางใจต่อกันและกันนั้นสั่นคลอนและแทนที่ด้วยความไม่ไว้วางใจ จนนำไปสู่ความขัดแย้งในที่สุด

ค. ความรู้สึกผิด (Guilt) VS ความไม่รู้สึกผิด (Blamelessness)

จากการที่ตัวละครนางเอกฆ่าลูกๆ ทั้งสองของตนเองจนเสียชีวิตเนื่องจากความเครียด และเธอก็ตัดสินใจยิงตัวตายตามไป จนทำให้ดวงวิญญาณของเธอเศร้าโศกและเลือกใช้ใช้กลไกป้องกันตนเอง (Defense Mechanism) โดยการลบความทรงจำและเหตุการณ์ฆาตกรรมที่เกิดขึ้นทิ้งไป จนทำให้เธอหลงลืมเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น และคิดว่าตนยังมีชีวิตอยู่เหมือนปกติ

ง. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “The Others” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่

ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

จ. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

4.5.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“เกรซ” เป็นแม่ม่ายที่ทำหน้าที่รับผิดชอบดูแลลูกชายลูกสาวที่มีอาการแพ้แสงแดดรุนแรง ทำให้เธอต้องจัดสภาพภายในบ้านให้อยู่ในความมืดมิดตลอดเวลา เช่นเดียวกับจิตใจของเธอที่จมดิ่งสู่ความมืดมนจากความทุกข์ทรมานต่อการรอคอยการกลับมาของสามีจากสมรภูมิมรบ การรอคอยยาวนานเป็นปีจนแม้สงครามสิ้นสุดสามีของเธอก็ยังไม่กลับมา บวกกับความรู้สึกต้องรับผิดชอบดูแลหลานใหญ่ทั้งหลังและลูกๆ ทั้งสองเพียงผู้เดียวก่อให้เกิดความเจ็บปวดภายในจิตใจ (Trauma) อย่างยิ่งยวด นอกจากนี้เธอยังมีนิสัยชอบควบคุมผู้อื่นและยึดถือความคิดของตนเองเป็นหลักซึ่งตรงกับแนวคิดของนักจิตวิเคราะห์ Karen Horney ในเรื่องความต้องการของมนุษย์ที่ว่า คนบางคนมีความต้องการอำนาจ ที่จะควบคุมผู้อื่น (need for power, for control over others) ซึ่งหากคนใดมีความรู้สึกต้องการควบคุมสิ่งต่างๆ มากเกินไปก็มักจะแสดงออกในลักษณะก้าวร้าว (Aggression) และกลายเป็นบุคลิกแบบ Perfectionist

หากวิเคราะห์ถึงโครงสร้างบุคลิกภาพของเกรซโดยใช้แนวคิดของ Sigmund Freud นักจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรียแล้วจะสามารถพิจารณาได้ดังตารางด้านล่างนี้

Id	Ego	Superego
ความโหยหาสามีที่จากไป, ความเบื่อหน่ายในภาระของชีวิต, ความรู้สึกเกลียดลูกของตัวเอง และความรู้สึกต่อต้านสังคม	ความพยายามที่จะดำเนินชีวิตให้เป็นปกติที่สุด, การชดเชยความรักให้ลูก	ความเชื่อในคริสตศาสนาและพระเจ้า เป็นเจ้า

Id เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิด เป็นส่วนจิตไร้สำนึกที่มีหลักการที่จะสนองความต้องการของตนเองเท่านั้น เช่น ความรู้สึกโหยหาสามีของเธอที่จากไป โดยมีเป้าหมายก็เพื่อความพึงพอใจ (Pleasure Principle) ซึ่งความพึงพอใจในที่นี้ก็คือความพึงพอใจในเรื่องเพศ เป็นต้น และ Id จะเป็นตัวผลักดันให้ Ego ประกอบในสิ่งต่างๆ ตามที่ Id ต้องการ เช่นเมื่อเธอเกลียดลูกถึงที่สุดทำให้เธอถึงกับฆ่าลูกทั้งสองได้ถึงแม้จะไม่ตั้งใจก็ตาม

จะเห็นได้ว่าบุคลิกภาพของเกรซมีความสับสนและกว้างไปมาอย่างมาก ด้วยบรรทัดฐานที่เข้มงวดของเธอในการดำเนินชีวิตรวมไปถึงความเชื่อในศาสนา ทำให้เธอมีความสับสนในจิตใจและหาทางออกให้กับตัวเองไม่ได้ เพราะถึงแม้ศาสนาที่เธอเชื่อมั่นและถือเป็นสัจธรรมของชีวิตแต่ก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ทำให้เธอหาทางออกให้กับปัญหาได้ ส่งผลให้บุคลิกภาพของเธอมีสภาวะที่ไม่มั่นคง นอกจากนี้เกรซยังมีจิตไร้สำนึก (Unconscious) ที่เธอเก็บกดไว้มากมาย เธอสั่งตัวเองให้เชื่อและเคร่งครัดในความเชื่อด้านคริสต์ศาสนาโดยปราศจากการตั้งคำถาม เธอยึดเอาสาระจากทุกถ้อยคำในพระคัมภีร์ไบเบิลเป็นหลักในการดำเนินชีวิต นั่นทำให้เธอเก็บกดความรู้สึกต่างๆ ลงไปยังจิตไร้สำนึกมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ทำให้บุคลิกของเกรซกลายเป็นคนเก็บตัว และใช้กลไกการป้องกันตัวเองเสมอเพื่อรักษาสมดุลทางจิตใจให้กับตัวเอง

ข. Villain

"หญิงชราว่างทรง" เธอเป็นตัวแทนของผู้บุกรุก (Intruder) และผู้คุกคาม (Threatener) เธอปรากฏกายเพียงไม่กี่ฉากแต่เป็นตัวละครที่ทำให้ตัวละครอื่นๆ รวมถึงผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวได้มากที่สุด เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีความลึกลับและไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าเธอเป็นผีหรือคน แต่ในท้ายที่สุดเรื่องราวก็เฉลยว่าเธอเป็นเพียงว่างทรงวิญญาณเท่านั้น

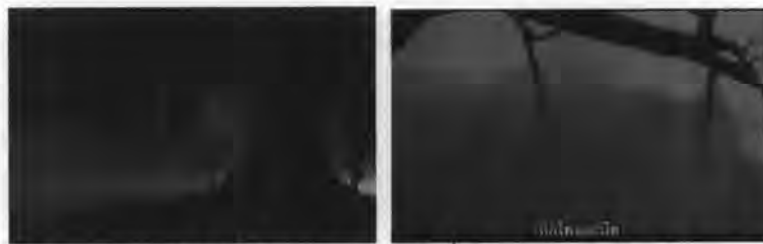
ค. Victims

"แอนน์" เป็นลูกสาวคนโตของเกรซ ความสัมพันธ์ของแอนน์ต่อแม่ของเธอถูกแสดงออกในลักษณะของปมมาตุฆาต (Electra Complex) บทบาทของแม่ของเธอเป็นได้ทั้งคนที่เธอรักและคนที่เธอเกลียดชิงชัง หลายครั้งที่เธอรู้สึกรังเกียจแม่ของตัวเองและแสดงท่าทีต่อต้านแม่ออกมาอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตามทัศนคติภาพของแม่อีกยังเป็นสิ่งที่เธอเลียนแบบ (Imitation) และเรียนรู้บทบาทความเป็นผู้หญิงจากแม่ของเธอเอง

"นิโคลัส" ลูกชายคนเล็กของเกรซที่รักแม่ของตนอย่างไม่มีเงื่อนไข (Unconditioned Love) ด้วยความที่เขาเป็นเด็กจึงมีบุคลิกภาพแบบต้องพึ่งพาคนอื่นอยู่เสมอ

(Dependent) ทุกครั้งที่นิโคลัสกลัวหรือรู้สึกไม่มั่นคงในชีวิตแม่จะเป็นคนแรกเสมอที่เขาคิดถึงถึงแม้ว่าแม่ของเขาเองจะกลายเป็นคนที่ฆ่าเขา แต่เขาก็ยังรักแม่เหมือนเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

4.5.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Others” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวทั้งหมดล้วนเป็นฉากยุคสมัย (Period Scene) กล่าวคือเป็นฉากที่ถูกจัดสร้างให้เหมือนกับเหตุการณ์กำลังดำเนินอยู่ในช่วงสมัยอดีต ได้แก่ ทัศนียภาพ รวมถึงการจัดสวน หลุมฝังศพ และสภาพถนนหนทาง เป็นต้น ซึ่งบรรยากาศของสถานที่เก่าๆ แบบนี้ย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ด้วยตัวของมันเองอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเวลาหัวค่ำไฟล้เพลิง ทัศนียภาพเก่าแก่ที่ยังไม่มีไฟฟ้าประปาไปถึงก็จะตกอยู่ในความเงิบสงัด มีเพียงหมอกควันที่แสนหนาวเย็นปกคลุมเท่านั้น



ภาพแสดงให้เห็นถึงการจัดฉากยุคสมัยที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว

4.5.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. คัมภีร์ไบเบิล

ไบเบิล (Bible) มาจากภาษากรีกว่า บิบลิออน แปลว่า หนังสือ ไบเบิลเป็นพระคริสตธรรมคัมภีร์หรือหนังสือที่บอกเรื่องราวเกี่ยวกับพระเจ้า มนุษย์ ความบาป และแผนการของพระเจ้าในการช่วยมนุษย์ให้รอดพ้นจากความพินาศอันเนื่องมาจากความบาป สุชีวัตนิรันดร์ เป็นหนังสือที่บันทึกหลักธรรมคำสอนของศาสนาคริสต์ ซึ่งในบางเล่มมีพื้นฐานมาจากหลักคำสอนของศาสนายูดาห์ของชาวยิว ชาวคริสต์เรียกคัมภีร์ไบเบิลในชื่ออื่น ๆ อีกหลายชื่อเช่น พระวจนะของพระเจ้า (Word of God) หนังสือดี (Good Book) และคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ (Holy Scripture)

ในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Others” นี้ตัวละครหลักในเรื่องเป็นคริสตชนที่เคร่งครัดและได้ยึดถือเอาคัมภีร์ไบเบิลเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นทั้งระบบความคิดทัศนคติ และมุมมองต่อโลกของพวกเขาด้วย

4.5.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Others” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช่มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในจากผู้ชมจะรู้สึกว่าคุณกำลังค่อยๆ เดินเข้าไปหาหญิงชราลึกลับที่นั่งสวมผ้าขาวคลุมหัวอยู่ที่พื้น

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกำลังถูกผีหลอก การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นการใช่มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในจากผู้ชมจะเห็นเด็กน้อยนอนปิดตาหนีเนื่องจากกลัวผีที่อยู่ด้านหลังตน แต่ผู้ชมกลับสามารถมองเห็นสิ่งที่อยู่ข้างหลังเด็กได้

4.5.8 การวิเคราะห์ภาพและมุขกัณฑ์ต่างๆ หนังสืออเมริกันเรื่อง “The Others” นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุขกัณฑ์เพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย - ภาพบานประตูแง้มเปิด

	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพหมอกควันในเวลาากลางคืน - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพตัวละครวิ่งหนี - ภาพตัวละครปรากฏตัวกระทันหัน
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพหลุมฝังศพ - ภาพรูปถ่ายคนตาย
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผีเดินเข้าหาตัวละคร
ภาพมืด	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพแสงสว่างสลัวๆ จากเปลวเทียน - ภาพมืด



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตราย

(ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพตัวละครปรากฏตัวกระทันหัน)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพรูปถ่ายคนตาย)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การหมุนกล้อง 360 องศารอบตัวละคร	- การหมุนกล้อง 360 องศารอบตัวละครที่หวาดกลัว
การ Close Up	- การ Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นถึงการ Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว

4.5.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง - เสียงเปียโน - เสียงไวโอลิน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศกรวมถึงใช้ขณะ Transition ภาพ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงลมหายใจของผี	ใช้ขณะที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงหายใจติดขัด - เสียงฝีเท้าคนเดิน - เสียงกรีดร้อง - เสียงเด็กร้องไห้	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงบานประตูเอี้ยดอ้าด	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

สรุป หนังผีอเมริกันเรื่อง “The Others” นี้มีความน่าสะพรึงกลัวที่บรรยากาศแบบหนังผีย้อนยุค ซึ่งมีการจัดแสงต่ำ (Low Key Light) ทำให้ฉากและบรรยากาศต่างๆ อยู่ในความมืดสลัวดูลึกลับและน่าหวาดกลัว นอกจากนี้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนที่ปกปิดความลับเกี่ยวกับตัวละคร “ผีที่แท้จริง” ทำให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจในตอนจบ เป็นการหักมุม (Twist) ที่กระชกนั้้นและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมอย่างมาก

4.6 หนังสืออเมริกันเรื่อง Jeepers Creeper 2

เรื่องย่อ (Synopsis)



“เท็กการ์ท” เห็นปีศาจที่มีลักษณะคล้ายหุ่นไล่กา แต่มีปีกหยักกว้างเหมือนค้างคาวบินมาโฉบ “บิลลี” ก่อนจะกระตุกหัวลูกชายของเขาขาดติดเท้ามัน ออกไปกับตาตัวเอง นี่คือการสาปของฤดูกาลเก็บเกี่ยวข้าวโพด ที่เมื่อครบทุก 23 ปี ปีศาจที่ร่ำลือกันเป็นเรื่องเล่าพื้นบ้านจะออกอาละวาด

รถโดยสารของทีมเบสบอลมัธยมแบนนอนที่มีนักกีฬาและกลุ่มสาวเชียร์ลีดเดอร์นั่งอยู่เต็มคัน ไม่สามารถเดินทางต่อได้เนื่องจากยางแตก วิทยุไม่สามารถรับคลื่นได้ รวมทั้งโทรศัพท์มือถือของทุกคนก็สัญญาณขาดหาย คนขับรถจึงเดินเข้าไปขอความช่วยเหลือจากชาวไร่ข้าวโพด ซึ่งเห็นกำลังทำงานอยู่ไม่ไกลนัก ก่อนที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นจะพบของมีคมประหลาดคล้ายรูปดาวเจาะเข้าไปทำให้เนื้อเยื่อรถจนฉีกขาด ขณะเดียวกันก็มีรถไอศกรีมปริศนามาจอดขวางหน้า โดยในตู้แช่ด้านหลังบรรจุศพไว้เต็มคัน

เสียงกรีดร้องดังเสียดขึ้น เมื่อผู้ช่วยผู้จัดการทีมถูกเงาดำขนาดใหญ่บินโฉบมาและกระชากหัวของเขาหลุดไป ทุกคนต่างหนีตายขึ้นไปรวมกลุ่มกันอยู่บนรถ และเริ่มคิดแผนการหนีเอาตัวรอดต่างๆ นานา กลับปรากฏว่าไม่มีวิธีใดที่สามารถหนีรอดจากปีศาจตนนี้ และกลุ่มเพื่อนก็ค่อยตายกันไปทีละคนๆ

เมื่อหมดทางหนี ผู้รอดที่เหลือน้อยเต็มทีจึงคิดที่จะต่อสู้ และด้วยความช่วยเหลือของครอบครัวเท็กการ์ท ซึ่งมีความแค้นอยู่กับปีศาจ จึงเป็นการเผชิญหน้า ที่ต้องกล้าแลกด้วยเลือดและชีวิต

4.6.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละคร (กลุ่มนักศึกษาเดินทางกลับบ้านด้วยรถโรงเรียนบนไฮเวย์ยามดึก)	X
Incidental Moment	เกิดอุบัติเหตุที่แปลกประหลาดขึ้น (รถโดนปาลูกดอกจนยางแตก)	✓

Turning Point	ปีศาจปรากฏตัว ตัวละครบางตัวเริ่มถูกผีฆ่า	✓
Rising Crisis	ตัวละครพยายามหลบหนีการตามล่าของปีศาจ	✓
Climax	ตัวละครจมนม	✓
Resolution	จู่ๆ ก็ตัวละครก็ได้รับความช่วยเหลือ (มีตัวละครโผลมาช่วยต่อสู้กับปีศาจ)	✓
Closure	ปีศาจถูกฆ่า ตัวละครที่เหลือรอดชีวิต	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "Jeepers Creeper 2" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งภารกิจได้แก่การหนีเอาชีวิตรอดจากปีศาจร้ายที่หมายมุ่งจะฆ่าตัวละครมนุษย์ให้หมดสิ้น เดิมพันของภารกิจนี้จึงได้แก่ความเป็นความตายของตัวละครนั่นเอง เรื่องราวจะดำเนินไปเรื่อยๆ และทวีความกดดันเพิ่มขึ้น ทำให้โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้มีความน่าตื่นเต้นและความน่าสะพรึงกลัว

4.6.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "Jeepers Creeper 2" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความชั่วร้ายของปีศาจ" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงปีศาจตนหนึ่งที่ออกมาล่ามนุษย์เป็นเหยื่อ ซึ่งปีศาจมีทั้งพลังกำลังที่มากกว่ามนุษย์ และยังเต็มไปด้วยความชั่วร้าย เมื่อพิจารณาแล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.6.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "Jeepers Creeper 2" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า

จากบทบาทของตัวละครปีศาจและคนในหนังสือเรื่องนี้ ได้แบ่งออกเป็น ปีศาจคือผู้ล่า ที่คอยตามฆ่าและกินคน ที่เป็นผู้ถูกล่านั่นเอง ความขัดแย้งดังกล่าวก่อให้เกิดแรงผลักดันให้มนุษย์พยายามที่จะหนีรอดเอาชีวิตรอด และพยายามที่จะหาหนทางให้หลุดพ้นจากการถูกล่านั่นเอง ซึ่งอารมณ์ของความรู้สึกของผู้ถูกล่าย่อมเต็มไปด้วยความหวาดระแวง ตื่นกลัว และรู้สึกไม่เป็นสุข

ข. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปตามตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึก

ของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกลัว หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Jeepers Creeper 2" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.6.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"เทท" เป็นพ่อที่เห็นลูกชายของตนถูกปีศาจฆ่าต่อหน้าต่อตา ความเคียดแค้นในตัวปีศาจจึงทำให้เททพยายามหาหนทางที่จะแก้แค้น เขาตัดสินใจออกตามล่าปีศาจและต่อสู้กับมันอย่างไม่กลัวตาย เททจัดเป็นตัวละครที่มีความบ้าบิ่น ไม่เกรงกลัว เนื่องจากโทสะจริตที่เป็นแรงผลักดันอยู่ภายใน

ข. Villain

"ปีศาจ" ด้วยรูปลักษณ์ที่น่าขนพองสยองเกล้าของปีศาจ บวกกับการออกตามล่าเพื่อกินมนุษย์ ทำให้ตัวละครปีศาจในหนังสือเล่มนี้เต็มไปด้วยความน่าสะพรึงกลัว มีส่วนผสมของผีและสัตว์ประหลาดอยู่ในตัว นอกจากนี้ปีศาจยังมีพลังอำนาจและทนทายาด จึงทำให้มนุษย์ต่อกรได้ยาก ในเรื่องนี้ปีศาจมีบทบาทเป็นดังผู้บุกรุก (Invader) และ ผู้ล่า (Hunter)

4.6.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Jeepers Creeper 2" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ทุ่งข้าวโพด

ทุ่งข้าวโพดในเขตชนบทของประเทศสหรัฐอเมริกาจะมีขนาดกว้างใหญ่ ต้นข้าวโพดเมื่อโตเต็มที่จะสูงเกินกว่าความสูงของมนุษย์ นั่นจึงทำให้ฉากการไล่ล่าของปีศาจและ

มนุษย์ในทุ่งข้าวโพดนั้นเต็มไปด้วยความระทึกและน่าสะพรึงกลัว เนื่องจากพื้นที่ยากต่อการหลบหนี และไม่สามารถขอความช่วยเหลือจากใครได้

ข. ถนนไฮเวย์ในแถบชนบท

ถนนไฮเวย์ในแถบชนบทของประเทศสหรัฐอเมริกา มักมีรถราวิ่งน้อยมาก และเส้นทางมักตัดผ่านทุ่งหญ้าหรือทะเลทรายที่ห่างไกลจากบ้านเรือนผู้คน บางครั้งสัญญาณวิทยุหรือสัญญาณโทรศัพท์มือถือก็ไปไม่ถึง ทำให้หากเกิดอุบัติเหตุหรือเหตุการณ์ฉุกเฉินใดๆ มักจะขอความช่วยเหลือหรือหลบหนีได้ยากลำบาก โดยเฉพาะหากอุบัติเหตุเกี่ยวข้องกับเรื่องอุบัติเหตุปีศาจแล้วด้วย

4.6.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง อีกา

เป็นความเชื่อที่แพร่หลายไปทั่วโลก โดยเชื่อกันว่าอีกาเป็นผู้นำชาวมายังผู้พบเห็น บ้างก็บอกข่าวดี บ้างก็บอกข่าวร้าย แต่ส่วนมากเมื่อคนเห็นอีกาก็มักจะกลัว และเชื่อว่าจะนำลางไม่ดีมาให้ ในประเทศจีนอีกาถือเป็นสัตว์อัปมงคล เมื่อจะทำงานใดหากได้ยินเสียงร้องของกาก็ต้องงดหรือเลื่อนไป ส่วนในประเทศญี่ปุ่นเรียกกว่า การาสุ โดยถือว่กาคือเป็นนกร้ายที่นำเรื่องไม่มงคลมาให้ เชื่อกันว่ากรังอยู่บนหลังคาบ้านใดจะเกิดความตายขึ้นในบ้าน ชาวญี่ปุ่นจึงพยายามที่จะไม่ได้ยินเสียงกามากที่สุด ในประเทศไทยเองก็มีเช่นเดียวกัน นั่นคือความเชื่อเมื่อครั้งเสียกรุงครั้งที่ 2 ในสมัยกรุงศรีอยุธยา นั้นได้มีอีกาบินมาตกลงเสียบยอดพระเจดีย์วัดราชบูรณะถึงแก่ความตายเป็นลางบอกเหตุว่ากรุงจะแตก

4.6.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Jeepers Creeper 2" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โคนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.6.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือนิยายเรื่อง “Jeepers Creeper 2” นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองห้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัว - ภาพตัวละครวิ่งหนี - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพเลือด - ภาพบาดแผล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพผี ใบหน้าผี - ภาพผีทำร้ายตัวละคร

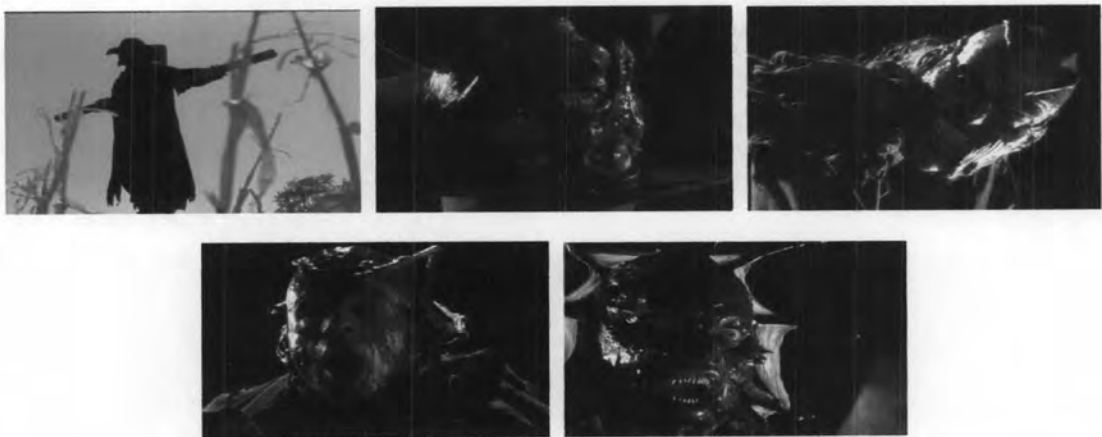


ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร
(ภาพตัวละครแอบมองห้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว และภาพตัวละครวิ่งหนี)





ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด และภาพบาดแผล)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผี และภาพใบหน้าผี)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Zoom in	- การ Zoom in ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงการ Zoom in ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว

4.6.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติและเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงทรัมเบต	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นระทึกขวัญ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงร้องคำรามของผี	มักใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงผีเท้า - เสียงเลือดกระชูด - เสียงลมหายใจติดขัด	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และ มักมีระดับความดังและชัดเจน มากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงล้อรถเบรค	เสียงปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน	ใช้เพื่อบอกไปคนดูว่าผีกำลังจะ ปรากฏตัว

จุดเด่นของปีศาจในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Jeepers Creeper 2" นี้คือรูปลักษณ์ที่น่าขนพองสยองเกล้า บวกกับพลังกำลังที่มากกว่ามนุษย์ และความต้องการอย่างแรงกล้าที่จะออกตามล่าเพื่อกินมนุษย์ ซึ่งนับเป็นจุดเด่นที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับภาพรวมของหนังได้มากที่สุด นอกจากนี้จากการไล่ล่าก็เต็มไปด้วยเหยื่อมากมายที่ถูกปีศาจฆ่าตาย ทำให้ผู้ชมได้รับชมภาพการตายที่มากมายและเกิดความสะพรึงกลัวในที่สุด

4.7 หนังสืออเมริกันเรื่อง Darkness

เรื่องย่อ (Synopsis)



40 ปีก่อนเด็ก 7 คนหายตัวไปอย่างลึกลับ แต่จู่ๆ เด็กชายคนหนึ่งก็หายไปที่ถูกพบตัว ร่างกายเต็มไปด้วยบาดแผล เด็กชายให้ปากคำกับตำรวจด้วยน้ำเสียงหวาดกลัว แต่ปะติดปะต่อเรื่องราวอะไรไม่ได้

ปัจจุบัน ครอบครัวหนึ่งประกอบด้วย "พ่อ" "แม่" ลูกสาวคนโต "เรจิน่า" และลูกชายคนเล็ก "พอล" ทั้งสี่ย้ายจากสหรัฐอเมริกามาอยู่ที่ชนบทแห่งหนึ่งในสเปนได้ 3 อาทิตย์ และดูเหมือนว่าเรจิน่าลูกสาวคนโตจะไม่ชอบบ้านใหม่หลังนี้และมักมีปัญหาเกี่ยวกับพ่อแม่เสมอ ในขณะที่พอลก็เป็นเด็กเก็บตัวที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการวาดรูประบายสี

อีก 5 วันข้างหน้าจะเกิดจันทรุปราคาขึ้น ในขณะที่พ่อขับรถไปส่งพอลไปเรียน จู่ๆ เขาก็มีอาการหัวใจวายเฉียบพลันจนต้องถูกห้ามส่งเข้า รพ. ทำให้พอลลูกคนเล็กเริ่มมีอาการหวาดกลัวพ่อตัวเอง

เรจินามีปากเสียงกับแม่ของตัวเองเรื่องความผิดปกติที่เกิดขึ้นในบ้าน เพราะหลังจากพอลกลับมาที่บ้านก็กลายเป็นคนอารมณ์ร้อนโมโหง่ายและมีอารมณ์รุนแรงจนน่ากลัว ส่วนพอลก็มักจะวาดรูปเด็กถูกฆ่าปาดคอซ้ำๆ นอกจากนี้พอลยังมีรอยแผลที่ลำคอโดยหาสาเหตุไม่ได้ เรจิน่าเชื่อว่าต้องมีบางสิ่งผิดปกติ แต่ในขณะที่แม่ยังยืนยันว่าไม่มีอะไรทั้งสิ้น ทั้งคู่มีปากเสียงกันจนเรจิน่าต้องหนีไปอยู่บ้านแฟนและเธอก็ได้ขอให้แฟนช่วยสืบเรื่องราวเกี่ยวกับบ้านใหม่ของเธอ

การสืบประวัติบ้านทำให้เรจิน่าพบข้อมูลเกี่ยวกับลัทธิหนึ่งที่เชื่อเรื่องการบูชาวิญญาณด้วยการฆ่าปาดคอเด็ก 7 คน โดยคนที่ฆ่าต้องเป็นคนที่รักเด็กคนนั้นอย่างแท้จริง และเรจิน่าก็เชื่อว่าการบูชาวิญญาณนี้ต้องมีความเชื่อมโยงกับบ้านของเธอแน่ เพราะเธอเองก็ได้ยินเสียงเด็กและเห็นผีเด็กๆ อยู่ในบ้านของเธอเช่นกัน

เรจิน่าไปพบคุณปู่เพื่อขอคำปรึกษาเรื่องการบูชาวิญญาณและพบว่า ปู่ของเธอเป็นคนวางแผนเรื่องทั้งหมด ปู่จับเรจิน่ามัดเอาไว้ และเฉลยว่าเมื่อ 40 ปีที่แล้วปู่เคยจะฆ่าพ่อของเรจิน่าเพื่อบูชาวิญญาณให้ปีศาจความมืด แต่ทำไม่สำเร็จ ดังนั้นจันทรุปราคาที่กำลังจะเกิดขึ้นในอีกไม่กี่วันจะต้องเกิดการบูชาวิญญาณขึ้นอีกครั้ง

ในขณะที่พ่อแม่และพอลที่อยู่ในบ้านก็เริ่มเกิดเหตุการณ์ไม่ปกติเมื่อเงาดำครอบคลุมบ้านทั้งหลัง พ่อของพอลสติแตกและไล่ทำร้ายคนในบ้านรวมถึงพอล พอลและแม่ต้องซ่อนตัวเองอยู่ในห้อง จู่ๆ เรจิน่าก็ถูกปล่อยตัวออกมา เธอรีบวิ่งมาช่วยพอลไม่ให้พ่อฆ่า แต่ปรากฏว่าเรจิน่ากลายเป็นคนที่ฆ่าพ่อของตัวเองจนตายเสียเอง การบูชาวิญญาณจึงเป็นอันเสร็จสมบูรณ์

เรจิน่าทุบกระจกพาพอลหนีออกมาจากบ้าน ประจวบเหมาะๆกับที่แฟนของเรจิน่าขับรถมารับที่หน้าบ้านพอลดี แต่ปรากฏว่าแฟนของเรจิน่าที่มารับเป็นเพียงร่างจำลองของปีศาจเท่านั้น รอค่อยๆ พาเรจิน่าและพอลวิ่งเข้าสู่อุโมงค์สีดำที่อยู่เบื้องหน้า

4.7.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาพเหตุการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวในอดีต (เด็กชายที่รอดพ้นชีวิตจากการฆาตกรรม) และตัดมายังเหตุการณ์ปัจจุบัน มีครอบครัวหนึ่งที่สมาชิกในบ้านมีความขัดแย้งกัน (ลูกสาวที่ไม่ถูกกับพ่อแม่ และลูกชายที่ชอบเก็บตัว)	✓
Incidental Moment	เกิดอุบัติเหตุขึ้น (ห่อหัวใจวายเฉียบพลันขณะขับรถ)	✓
Turning Point	อุบัติเหตุที่เกิดทวีคูณความขัดแย้งในครอบครัวมากขึ้น (หลังจากพอลกลับมาจาก รพ. ก็กลายเป็นคนอุนเฉียว เจ้าอารมณ์ และโมโหง่าย ลูกชายคนเล็กก็เก็บตัวมากขึ้น) จนทำให้ตัวละครหลักพยายามค้นหาว่าสาเหตุมาจากอะไร (ลูกสาวเชื่อว่าต้องเป็นเพราะสาเหตุจากสิ่งเร้าบางอย่าง)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักพยายามสืบหาความจริงที่เกิดขึ้นและพบความเชื่อมโยงระหว่างครอบครัวของตนกับลัทธินาซีเด็ก	✓
Climax	ตัวละครหลักพยายามไปขอความช่วยเหลือจากคนใกล้ชิดที่เธอวางใจ และก็พบว่าคนคนนั้นเป็นผู้ร้าย ตัวละครหลักติดกับ (ลูกสาวไปขอให้ช่วย แต่แล้วก็พบว่าผู้เป็นคนที่ลัทธินาซีเสียเอง) ในขณะที่เดียวกันความขัดแย้งในครอบครัวก็มาถึงจุดแตกหัก (พ่อสติแตกคล้ายถูกผีเข้าและเริ่มทำร้ายคนในบ้าน)	✓
Resolution	ตัวละครหลักหลงกลและทำตามหลุมพรางที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว (ลูกสาวฆ่าพ่อตัวเอง การฆาตกรรมจึงสำเร็จลุล่วง เนื่องจากพ่อของเธอคือเด็กที่รอดชีวิตจากการฆาตกรรมเมื่อ 40 ปีที่แล้วนั่นเอง)	✓
Closure	ตัวละครหลักพยายามหลบหนี แต่สุดท้ายก็หนีไม่พ้น (ลูกสาวหนีขึ้นรถไฟ แต่ก็เจอกับปีศาจในรถไฟที่รอคอยเธออยู่)	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) โดยการปล่อยให้ตัวละครหลักในเรื่องทำการสืบเสาะหาข้อเท็จจริง และค่อยๆ หาความเชื่อมโยงของเหตุการณ์ความผิดปกติต่างๆ แล้วนำมาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน จากนั้นจึงทำการคลี่คลายปัญหาอย่างช้าๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและต้องคอยเอาใจช่วยให้ตัวละครหลักสืบเรื่องราวและแก้ไขเหตุการณ์ให้ทันเวลา ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวของโครงเรื่องของหนังสือนี้ได้แก่ ความขัดแย้งของคนในครอบครัวที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ จนในที่สุดถึงกับต้องมาแก๊งกัน รวมถึงการหลบหนีความตายที่ทำให้ผู้ชมคอยลุ้นอยู่ตลอดว่าตัวละครจะรอดพ้นเงื้อมมือของปีศาจได้หรือไม่

4.7.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness" นี้มีแก่นความคิดหลัก คือ "การบูชาปัญญาของลัทธิปีศาจ" ทั้งนี้เพราะเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งที่ตั้งใจในการบูชาปีศาจหรือซาตาน จึงได้ร่วมกันทำการบูชาปัญญาโดยการสังหารหมู่เด็กขึ้น โดยจะบูชาปัญญาทุกๆ 40 ปี ซึ่งการบูชาปัญญาตัวเองได้สร้างเรื่องราว ความขัดแย้ง ปมปัญหาต่างๆ ที่เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมแล้วมีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.7.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ความไว้วางใจ (Trust) VS ความไม่ไว้วางใจ (Mistrust)

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดและก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุดอีกข้อหนึ่ง เนื่องจากหนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness" นี้ได้นำเสนอข้อขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักในครอบครัวเดียวกัน นั่นคือความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูกๆ ในเรื่องของความไว้วางใจต่อกันและกัน ในช่วงแรกตัวละครทั้งหมดมีความขัดแย้งกันเล็กน้อย แต่ก็พยายามเรียนรู้ที่จะไว้วางใจต่อกันและกัน แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้นนั่นคือการมาถึงของปีศาจ ทำให้ความไว้วางใจต่อกันและกันของคนในครอบครัวนั้นสั่นคลอนและแทนที่ด้วยความไม่ไว้วางใจ จนนำไปสู่ความขัดแย้งในที่สุด เนื่องจากปีศาจสามารถจำแลงตนเป็นใครก็ได้ และหลอกล่อให้ตัวละครหลงผิดและเกลียดชังกันและกัน จนในที่สุดลูกสาวถึงกับฆ่าพ่อของตัวเองได้ลง

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Darkness" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึก

ของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ง. การปกปิด VS การเปิดเผย

ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในชั่วตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ ชั่วของการปกปิด และ ชั่วของการเปิดเผย เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิดความไม่รู้และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแฉง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุด

4.7.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"เรจิน่า" เป็นลูกสาวคนโตของบ้านที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น ทำให้เธอมีความคิดเป็นของตนเองและไม่ชอบรับฟังความคิดเห็นจากพ่อและแม่ ทำให้บ่อยครั้งเธอมีปากเสียงกับพ่อและแม่ อย่างไรก็ตาม เธอก็ดีใจ ในใจแล้วเธอก็รักท่านทั้งสองเพียงแต่ไม่สามารถที่จะแสดงความรู้สึกออกมาได้ ด้วยความช่างสังเกตและช่างสงสัย ทำให้เรจิน่าเริ่มต้นสืบหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับความผิดปกติของคนในครอบครัว และเมื่อค้นพบความจริงว่าบ้านของเธอถูกปีศาจคุกคาม เธอก็พยายามที่จะช่วยเหลือคนในครอบครัว ถึงแม้ท้ายที่สุดเธอเองจะเป็นฝ่ายหลงกลและเดินตามกลลวงที่ปีศาจวางไว้เองก็ตาม

ข. Villain

"ปีศาจ" ไม่มีใครเห็นรูปร่างหน้าตาที่แท้จริงของปีศาจได้ เนื่องจากปีศาจมันจำแลงกายมาเป็นสมาชิกในครอบครัว และยุแยงหรือสร้างความรำวรานให้กับคนในครอบครัว ตัวละครปีศาจเป็นดังบททดสอบความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวว่าจะเชื่อมั่นและไว้ใจต่อกันและกันมากน้อยเพียงใด ปีศาจจึงเป็นตัวแทนของกระจกเงาที่สะท้อนด้านมืดภายในจิตใจของแต่ละคนออกมานั่นเอง และภาพแสดงให้เห็นถึงว่าที่แท้จริงแล้วภายในจิตใจของมนุษย์ทุกคนมีด้านมืดและสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ทุกคน

"ปู่" เป็นคนที่ก่อให้เกิดเรื่องราวอันน่าสะพรึงกลัวทั้งหมด จากความเชื่อและมมภายในเรื่องลัทธิปีศาจ ทำให้ปู่ตัดสินใจเข้าร่วมการฆาตกรรม โดยเขาต้องทำการฆ่าลูกชายของ

ตนเอง แต่ความกลัวก็ทำให้ปู่ไม่กล้าที่จะฆ่าลูกชายของตนเอง ความผิดพลาดดังกล่าวทำให้เขา วางแผนชั่วร้ายในการที่จะยืมมือคนอื่นมาฆ่าลูกชายของตนเองแทน ซึ่งได้แก่ หลานสาวนั่นเอง

ค. Victims

“พอล” เป็นลูกชายคนเล็กที่มีบุคลิกเก็บตัว เขาหวาดกลัวพ่อที่มีอารมณ์ร้าย และพยายามปลีกตัวอยู่คนเดียว พอลเป็นเด็กที่ไร้พิษสง ป้องกันตัวเองไม่ได้ และยังต้องการการ พึ่งพา ทำให้ใครๆ ต่างคิดว่าเขากำลังจะถูกบงข้ายัญ จนต้องพยายามหาทางช่วยเหลือ แต่แล้วใน ที่สุดเรื่องราวก็เปิดเผยว่าเหยื่อที่แท้จริงคือ “พ่อ” ต่างหากที่ปีศาจต้องการตัว

4.7.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Darkness” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะ รู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเอง ออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอน หลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัย ที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (Expectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร

ค. ห้องครัว

เป็นห้องที่ใช้ในการประกอบอาหาร ดังนั้นจึงมีอุปกรณ์ทำครัวทั้งหลายที่สามารถ สร้างความบาดเจ็บให้กับร่างกายได้ บ่อยครั้งที่คนมักจะมีประสบการณ์บาดเจ็บในห้องครัว เช่น มีบาด น้ำร้อนลวก เป็นต้น ดังนั้นห้องครัวจึงสามารถสร้างความคาดหวัง (Expectation) ให้กับ ผู้ชมได้ว่าอาจจะเกิดอันตรายแก่ตัวละครในหนัง ซึ่งความคาดหวังต่อภัยอันตรายทำให้เกิดความ ตึงเครียด (Tension) และนำไปสู่ความสะพรึงกลัวได้

4.7.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การบูชาอัญมณี (พระไพศาล วิสาโล, 2549)

ในสำนึกของคนทั่วไปศาสนากับสงครามเป็นสิ่งตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง เพราะศาสนานั้นสอนสันติภาพและถือว่าชีวิตเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงศาสนากับสงครามมีความเกี่ยวพันกันอย่างมากจนไม่อาจแยกออกเป็นขั้วตรงข้ามอย่างที่เข้าใจกัน หากมองในแง่ประวัติศาสตร์ มนุษยชาติได้เผชิญกับสงครามศาสนามานับไม่ถ้วน มิใช่แค่สงครามครูเสดเมื่อพันปีที่แล้วเท่านั้น ในทุกมุมโลกมีการต่อสู้ระหว่างชนต่างศาสนาหรือต่างนิกายมาโดยตลอด จนกระทั่งปัจจุบัน สงครามระหว่างบุชกับบิน ลาดิน แม้มิได้ประกาศเป็นสงครามศาสนา แต่ทั้งสองฝ่ายก็ล้วนมีพระเจ้าเป็นแรงดลใจหรืออ้างว่าพระเจ้าอยู่ข้างตนทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม ศาสนากับสงครามและความรุนแรงมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดและยาวนานกว่านั้น เมื่อมองย้อนหลังไปยังจุดกำเนิดของศาสนาในยุคแรกๆ ของมนุษย์ เราจะพบข้อเท็จจริงอย่างหนึ่งซึ่งนำศาสนาไปสู่การประหัตประหารครั้งแล้วครั้งเล่า ข้อเท็จจริงนั้นก็คือการบูชาอัญมณี หลักฐานทางโบราณคดีในรอบหลายปีที่ผ่านมายืนยันว่า ในอดีตการบูชาอัญมณีได้เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในวัฒนธรรมต่างๆ ของมนุษย์ทุกมุมโลก ตั้งแต่ระดับชนเผ่าที่อยู่ป่าไปจนถึงระดับอาณาจักรที่มีอารยธรรมสูง เช่น มาया หรือแอซเต็ค

ศาสนาโบราณไม่ว่าของชาวกรีก ฮีบรู และฮินดู ล้วนมีเรื่องราวเกี่ยวกับการบูชาอัญมณี ในมหากาพย์อีเลียดได้พูดถึงการบูชาอัญมณีชาวทรอยในพิธีศพของนักรบกรีก มีเทพปกรณัมกรีกจำนวนมากที่กล่าวถึงการบูชาอัญมณีเพื่อบวงสรวงเทพเจ้า ในคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาเก่ามีหลายตอนที่กล่าวถึงการบูชาอัญมณีเพื่อสักการะพระเจ้า ในศาสนาฮินดู การบูชาอัญมณีมีปรากฏในคัมภีร์พระเวท นอกจากนั้นการบูชาอัญมณีโดยให้ภรรยาโดดเข้าไปในกองเพลิงในพิธีศพของสามียังดำเนินมาถึงคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยที่ปัจจุบันการจับหญิงพรหมจรรย์มาสังเวจเจ้าแม่กาลีก็ยังมีอยู่ในอินเดีย เทวสถานบางแห่งในเขมรและลาว เช่น ปราสาทวัตภู ยังมีแท่นหินที่เชื่อว่าใช้ในพิธีบูชาอัญมณีอีกด้วย



ภาพแสดงให้เห็นถึงหนังสือที่แสดงความเชื่อเรื่องการบูชาอัญมณี

4.7.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Darkness” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกำลังถูกผีหลอก การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

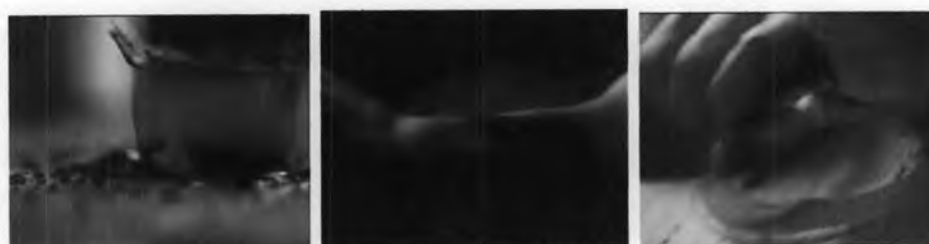
4.7.8 การวิเคราะห์ภาพและมุขกถ์ต่างๆ หนังสืออเมริกันเรื่อง “Darkness” นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุขกถ์เพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพสิ่งของขยับได้เองโดยไม่มีคนสัมผัส - ภาพเงาคนในความมืด - ภาพผีเดินตัดหน้ากล้อง - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพตัวละครติดอยู่ในห้องปิดตาย - ภาพตัวละครปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพหยดเลือด เลือดพุ่งกระชูด - ภาพมีดปาดคอ
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครชกกระทืบ - ภาพผี - ภาพรอยฝ่ามือผี - ภาพรูปถ่ายวิญญาณ - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน

ภาพมืด	- ภาพมืด
--------	----------



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตราย (ภาพตัวละครแอบมองห้องดู และภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพหยดเลือด เลือดพุ่งกระชูด และภาพมีดปาดคอ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผี และภาพรูปถ่ายวิญญาณ)

มุกกลิ้งและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การหมุนกลิ้ง 360 องศารอบตัวละคร	- การหมุนกลิ้ง 360 องศารอบตัวละครที่หวาดกลัว
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสะพรึงกลัวกลับไปมาในเสี้ยววินาที

4.7.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลง เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง รัวกลอง - เสียงเปียโน - เสียงไวโอลิน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศกรวมถึงใช้ขณะ Transition ภาพ
เสียงเพลง	- เสียงเพลงโบราณจากแผ่นเสียง	ใช้สร้างบรรยากาศ

เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงปีศาจโหยหวน	ใช้ขณะที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงหายใจติดขัด - เสียงกรีดร้อง - เสียงเด็กหัวเราะ	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงบานประตูเอี้ยดอียด - เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า - เสียงแตรรถ - เสียงมีดลับ - เสียงโทรศัพท์ดัง - เสียงหวูดรถไฟ รถไฟวิ่ง - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงตุ๊กตาไหลลาน - เสียงทุบประตู	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

สรุป หนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness" นี้มีจุดเด่นของความน่าสะพรึงกลัวตรงการหยิบยกเอาปรัชญาเรื่องความเชื่อการบูชาวิญญาณมนุษย์มาผสมผสานกับความเชื่อเรื่องลัทธิปีศาจ ซึ่งนอกจากการฆาตกรรมแล้วยังมีเรื่องราวของปีศาจที่มีความลึกลับและพลังอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ โดยตัวละครหลักในเรื่องก็เป็นสมาชิกในครอบครัวหนึ่ง ที่เต็มไปด้วยปมขัดแย้ง มีความไม่ลงรอยกัน จนความร้าวฉานนำไปสู่การทำร้ายร่างกายและฆ่ากันในที่สุด ซึ่งความสะเทือนใจของผู้ชมต่อความล่มสลายของครอบครัวในเรื่องทำให้เกิดความสะพรึงกลัวได้นั่นเอง

4.8 หนังสืออเมริกันเรื่อง Thirteen Ghosts

เรื่องย่อ (Synopsis)



"อาร์เธอร์ คริติคอส" กับลูกๆ สองคน คือ "เคธี" และ "บ็อบบี้" ต้องหมดสิ้นทุกสิ่งทุกอย่าง เหลือเพียงกันและกัน "จีน" ภรรยาของอาร์เธอร์ แม่ของพวกเขาเด็กๆ เสียชีวิตในกองเพลิง ซึ่งเผาผลาญทุกอย่างจนไม่เหลือสิ่งใดไว้ให้สมาชิกในครอบครัวที่เอาชีวิตรอดมาได้

พวกเขาสิ้นเนื้อประดาตัวจนกระทั่ง อาร์เธอร์ได้รับมรดกเป็นบ้านจากลุงท่าทางลึกลับและมีลักษณะแปลกๆ ที่ชื่อว่า "ลุงไซริส" บ้านหลังหลังที่สร้าง

จากกระจกและโลหะคือความมหัศจรรย์ของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ พื้นที่เปิดโล่งกว้าง สะอาด สะอาด เมื่อพวกเขาเข้ามาสำรวจบ้านหลังใหม่แห่งนี้ ทุกคนต่างชื่นชอบกำแพงกระจกและลายอันงดงาม อาร์เธอร์และลูกๆ แทบไม่อยากจะเชื่อเลยว่าพวกเขาจะโชคดีขนาดนี้ แต่สิ่งที่ไม่รู้ก็คือ บ้านที่ดูสดใสหลังนี้กลับเก็บงำความลึกลับดำมืดไว้ภายใน นั่นคือภายในบ้านมีฝูงผี 12 ตัวที่ถูกคุมขังอยู่ และอาร์เธอร์เองที่กำลังจะคืบคลานกลายเป็นผีตัวที่ 13 เพื่อให้ครบพิธีกรรมการเปิดดวงตานรกของลูโซไรด์ผู้ร้ายกาจ

4.8.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตัวละครหลักที่มีปัญหาภายในจิตใจ (พระเอกพ่อลูกสองที่สิ้นเนื้อประดาตัว)	X
Incidental Moment	ตัวละครหลักได้รับข้อเสนอบางอย่างโดยบังเอิญที่สามารถช่วยลบล้างปมปัญหาในใจของตนได้ (พระเอกได้รับมรดกจากลุงที่เสียชีวิตไป เป็นบ้านหลังแปลกประหลาดหลังหนึ่ง)	X
Turning Point	การตกลงใจรับข้อเสนอ นั้น นำพาให้ตัวละครหลักต้องไปเจอกับเรื่องราวของผี (บ้านใหม่ที่ย้ายไปนั้น เป็นบ้านที่คุมขังผี 12 ตัว)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหวาดกลัว และพยายามหลบหนี แต่ก็พบว่าหลบหนีไม่ได้ (บ้านหลังนั้นถูกปิดตาย)	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบความลับที่ถูกซ่อนเร้นไว้ และตกอยู่ในสถานการณ์คับขันที่ต้องตัดสินใจ (พระเอกถูกลวงมาเพื่อให้เป็นเหยื่อในพิธีทางไสยศาสตร์ และเขาจะต้องยอมตายเพื่อแลกกับชีวิตของลูกๆ)	✓
Resolution	ตัวละครหลักค้นพบทางออก (พระเอกพบว่าทั้งหมดเกิดจากแผนชั่วของลุงของเขานั่นเอง)	✓
Closure	ตัวละครหลักรอดชีวิต ผู้ร้ายถูกผีฆ่าตาย (ลุงของพระเอกถูกผีฆ่าตาย)	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "Thirteen Ghosts" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวมองสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์แปลกประหลาดด้วยความบังเอิญ ถึงแม้ตัวละครจะหวาดกลัวกับสถานการณ์นั้น แต่ก็พยายามยืนหยัดและสืบหาที่มาที่ไปของเรื่องราว จนพบกับความน่าสะพรึงกลัวต่างๆ ทั้งเรื่องราวของภูติผีปีศาจ เรื่องราวของการทรยศหักหลัง และเรื่องราวของการหลบหนีเอาชีวิตรอด

4.8.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Thirteen Ghosts” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความรักและความเสียสละ” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความรักและความเสียสละของตัวละครหลักที่มีต่อคนที่เขารัก ที่ยอมให้ได้แม้กระทั่งการเสียสละชีวิตของตัวเอง ความรักและความเสียสละจึงเป็นดังแรงขับและเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ

4.8.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง “Thirteen Ghosts” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. การปกปิด VS การเปิดเผย

ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในข้อตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ ข้อของการปกปิด และ ข้อของการเปิดเผย เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิดความไม่รู้และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแฉง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุด

ข. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “Thirteen Ghosts” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.8.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“อาร์เธอร์” คือพ่อม่ายลูกสองที่กำลังเดือดร้อนเรื่องการเงิน บ้านที่อยู่อาศัยก็คับแคบจนทำให้เขาในฐานะหัวหน้าครอบครัวเกิดความกดดันที่ไม่สามารถดูแลลูกให้ดีได้อย่างที่ตั้งใจ จนกระทั่งเมื่อเขาพบว่าได้รับมรดกจากลุงเป็นบ้านหลังใหญ่ ทำให้เขารู้สึกดีใจและโล่งใจ แต่ความดีใจนั้นก็สิ้นสุดลงอย่างรวดเร็วเมื่อเขาพบว่าบ้านนั้นเป็นบ้านที่มีผีสิงอยู่จำนวนมาก และครอบครัวเขาถูกลวงมาให้เป็นเหยื่อในพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ถึงแม้ว่าอาร์เธอร์จะหวาดกลัว แต่เขาก็พยายามข่มใจและหาทางปกป้องลูกๆ อย่างเต็มที่ ถึงแม้จะต้องยอมเสียสละชีวิตของตัวเองเขาก็ยินดี

ข. Villain

“ผี” มีอุปนิสัยเคียดแค้นมนุษย์ เนื่องจากโดนคุมขังเอาไว้ในบ้าน ทำให้เกิดความโกรธแค้นและพยายามหาทางแหกคุกที่คุมขัง ผีบางตัวชอบความรุนแรง (Sadism) และการทำลาย ด้วยจำนวนผีที่มากถึง 12 ตัว ได้แก่ ผีเด็ก ผีหัวขาด ผีผูกคอตาย ผีไฟครอก ผีตายโหง วิญญาณพยาบาล ผีนักบุญ ผีแม่ลูก ผีซ่อน ผีแจ๊คกอล และผีนรก และด้วยรูปลักษณะที่สยดสยอง ทำให้ตัวละครผีสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้อย่างมาก



ภาพแสดงรูปลักษณะของผีที่น่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Thirteen Ghosts”

4.8.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Thirteen Ghosts” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่ ฉากในบ้านลึกลับที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อกักขังผี 12 ตัวเอาไว้ ดังนั้นทุกๆ ฟันที่ และทุกๆ ห้องในบ้านหลังนี้จึงสามารถเกิดความน่าสะพรึงกลัวได้ทั้งหมด เนื่องจากผีสามารถออกมาเวลาใดก็ได้

4.8.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ไม่พบสัญลักษณ์พิเศษใดๆ ในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Thirteen Ghosts”

4.8.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Thirteen Ghosts” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช่มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับเป็นตัวละครที่ล้มลงกับพื้นและกำลังถูกผีรุมทำร้าย

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช่มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมมองเห็นผียื่นสองกระบอกกับตัวละครมนุษย์ โดยที่ตัวละครมนุษย์ไม่รู้ตัว

4.8.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือนิยายเรื่อง "Thirteen Ghosts" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพเงาผีเดินตัดหน้ากล้อง
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพเลือด - ภาพบาดแผล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพผีและใบหน้าผี - ภาพผีทำร้ายตัวละคร



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร
(ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว และภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด และภาพบาดแผล)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผีและใบหน้าผี)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่สยดสยองสลับไปมาในเสี้ยววินาที
การใช้ภาพมุมสูง	- การใช้ภาพมุมสูงระดับเพดานเพื่อภาพแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัวในสถานที่นั้นๆ



ภาพแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างภาพที่สยดสยองที่ถูกตัดสลับไปมาในเสี้ยววินาที



ภาพแสดงให้เห็นการใช้ภาพมุมสูงเพื่อภาพแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัว

4.8.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงหรือบทสวด เสียงเจี๊ยะ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงทรมเปิด	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น

เสียงเพลงหรือบทสวด	- เสียงเพลงร็อค - เสียงสวดคาถา	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น ไม่สัมพันธ์กับภาพ และมีความดังมากกว่าปกติ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีคำราม - เสียงผีหัวเราะ - เสียงผีกระซิบ	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงหายใจติดขัด	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงลมพัดหวิวหวิว - เสียงเข็มนาฬิกาเดิน - เสียงฟ้าร้อง ฟ้าผ่า	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้เพื่อบอกไปคนดูว่ามีกำลังจะปรากฏตัว

จุดเด่นของความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Thirteen Ghosts" คือจำนวนผีที่มากมายถึง 12 ตน แต่ละคนก็มีรูปลักษณ์ที่สยดสยองน่าหวาดกลัว และมีความดุร้ายโหดเหี้ยมอำมหิต นอกจากนี้การกำหนดสถานที่ให้เป็นบ้านที่ปิดตาย ส่งผลให้ตัวละครมนุษย์กลายเป็นตัวละครที่ไร้ทางสู้ (Helpless Character) ที่ตกอยู่ในที่ที่จมนม (Trapped Situation) ซึ่งผู้ชมจะต้องคอยลุ้นและภาวนาให้ตัวละครหลบหนีและเอาชีวิตรอดให้ทันท่วงที

4.9 หนังสืออเมริกันเรื่อง Ghost Ship

เรื่องย่อ (Synopsis)



ค.ศ. 1962 ยามค้าคืนบนเรือสำราญขนาดใหญ่แห่งหนึ่งที่มีผู้โดยสารเป็นกลุ่มคนรวยไฮโซและผู้มีฐานะในทวีปยุโรป ทั้งหมดกำลังสังสรรค์เต็มร่ากันอย่างเพลิดเพลินบริเวณดาดฟ้าเรือ ในขณะที่กำลังครึกครื้นกับงานเลี้ยงอยู่นั้น เส้นเอ็นลวดที่เสากระโดงเรือก็ค่อยๆ ขยับเขยื้อนและชิงพุ่งตรงดิ่งไปยังกลุ่มผู้คน แรงเหวี่ยงของเส้นเอ็นตัดร่างกายของผู้โดยสารทั้งหมดออกเป็นสองส่วน เลือดสีแดงฉานไหลอาบทั่วพื้นดาดฟ้าเรือ คงเหลือแต่เด็กสาว "เคธี" เพียงผู้เดียวที่รอดชีวิตเพราะตัวสูงไม่พอ เธอตกใจกับภาพที่เห็นตรงหน้าและกรีดร้องอย่างสุดเสียง

ระยะเวลาปัจจุบัน ทีมกู้เรือทีมหนึ่งประกอบด้วย “กัปตันเมอร์ฟี”, ลูกสาวบุญธรรม “เอปส์” และลูกเรืออีก 5 คนได้รับข้อเสนองจาก “เฟอร์รีแมน” ชายหนุ่มลึกลับที่อ้างตัวว่าเป็นนักบินที่บังเอิญค้นพบเรือปริศนาขนาดใหญ่ในน่านน้ำ เขาได้ทำการว่าจ้างให้ทีมกู้เรือทีมนี้ออกไปช่วยกู้ซากเรือ โดยทั้งหมดต่างก็รีบตกลงเรื่องส่วนแบ่งกันเอาไว้ล่วงหน้า

ในขณะที่ทีมกู้เรือและเฟอร์รีแมนกำลังอยู่บนเรือ เรือขนาดใหญ่ที่ชื่อ “แอนโทเนีย กราซา” ก็ปรากฏตัวขึ้นกระแทกหันหน้าชนเรือทั้งสองชนกัน กัปตันบอกกับลูกเรือว่าเรือสำราญลำนี้เป็นเรือที่หายสาบสูญไปตั้งแต่ปี 1962

ทีมกู้เรือและเฟอร์รีแมนออกสำรวจเรือร้างลำนั้น และพบกับศพจำนวนมากมายที่ถูกแช่อยู่ในแท็งก์น้ำ ลูกเรือคนหนึ่งพบกับหีบทองแดงเข้าราคาโดยประมาณหลายพันล้านเหรียญ ทั้งหมดจึงตัดสินใจจะทิ้งเรือและนำแค่ทองคำแท่งกลับไปแบ่งส่วนแบ่งกัน แต่ไม่ทันที่เรือจะออกตัวถึงแก๊สก็ค่อยๆ คลายสลักออกราวกับมีคนบิด ทำให้เรือของทีมกู้ระเบิดและจมลงข้างๆ เรือสำราญ หนึ่งในลูกเรือโดนไฟครอกจนตาย ส่วนผู้ที่รอดชีวิตก็ต้องหนีกลับขึ้นไปบนเรือสำราญอีกครั้ง

กัปตันเมอร์ฟี, เอปส์ และลูกเรือคนอื่นๆ แยกย้ายกันสำรวจเรือร้างเพื่อที่จะซ่อมแซมเรือให้สามารถแล่นกลับบ้านได้ แต่แล้วลูกเรือแต่ละคนรวมถึงเอปส์ก็พบกับผีในเรือเข้า ลูกเรือบางคนก็ถูกผีฆาตตาย ยกเว้นเอปส์ที่เจอกับผีเด็กผู้หญิงที่พยายามจะช่วยเอปส์ เธอไล่เอปส์ให้รีบหนีไปจากเรือก่อนที่จะตาย นอกจากนี้ผีเด็กสาวได้เฉลยกับเอปส์ว่าเฟอร์รีแมนคือซาตานที่กำลังสะกดดวงวิญญาณเอาไว้ในเรือ เมื่อได้ดวงวิญญาณจนครบเมื่อไหร่เรือลำนี้จะดำดิ่งลงสู่นรก วิญญาณหลายต่อหลายคนต่างถูกขังเอาไว้ในเรือผีลำนี้นั่นเอง

เอปส์เข้าใจได้ในที่สุดว่า การที่เฟอร์รีแมนหรือซาตานที่มาจ้างวานให้เธอมากู้เรือก็เพราะว่าได้ท้องเรือมีรูรั่วและกำลังจะจม ซาตานจึงออกอุบายหาคนมาช่วยซ่อมแซมเรือลำนี้ให้ เอปส์จึงตัดสินใจจะวางระเบิดให้เรือผีลำนี้จมลงไป ซาตานปรากฏตัวออกมาและพยายามขัดขวางทั้งสองต่อสู้กัน

เอปส์ก็ระเบิดเรือได้สำเร็จ เรือผีสิงลำนี้ค่อยๆ จมดิ่งลงสู่ทะเลพร้อมๆ กับวิญญาณหลายร้อยดวงที่เป็นอิสระและได้ไปสู่สุคติเสียที จากนั้นเธอก็ลอยคออยู่ในทะเลจนมีเรือมาช่วยชีวิตของเธอไว้ได้ทัน แต่แล้วเอปส์ก็ต้องตกใจเมื่อเห็นซาตานค่อยๆ เชนหีบทองคำขึ้นไปบนเรือลำใหม่

4.9.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยความตายอันน่าสยดสยอง (ภาพในอดีตที่ฝูงคนถูกฆ่าตายอย่างลึกลับบนเรือสำราญลำหนึ่ง) จากนั้นจึงตัดกลับมายังกลุ่มตัวละครหลักที่พบกับชายแปลกหน้าคนหนึ่งที่มาพร้อมกับข้อเสนอบางอย่าง (กลุ่มนางเอกที่เป็นนักสู้เรือพบกับชายลึกลับคนหนึ่งที่มาจ้างวานให้ไปกู้เรือให้) ทั้งหมดตกลงปลงใจกันและเริ่มทำภารกิจ (ทั้งหมดออกเรือเพื่อไปกู้ซากเรือลึกลับ)	✓
Incidental Moment	ในระหว่างที่ทำภารกิจ ก็เกิดอุบัติเหตุขึ้นโดยไม่คาดคิด (เรือของนางเอกถูกเรือลึกลับชนจนจมลง ทำให้ทั้งหมดติดอยู่ในเรือลึกลับ)	✓
Turning Point	เกิดเหตุการณ์ต่อเนื่องทั้งดีและร้าย (เจอทองคำแท่งในเรือ แต่ในเรือก็มีผี) ทำให้ภารกิจดังกล่าวก่อให้เกิดความขัดแย้งกันเองภายในกลุ่มตัวละครหลัก (บางคนโลกต้องการทอง บางคนต้องการกลับบ้านเพียงอย่างเดียว)	✓
Rising Crisis	ตัวละครบางตัวถูกผีฆ่าตาย ทำให้นางเอกเริ่มสืบหาสาเหตุและต้นตอของการตาย โดยได้ผีเด็กหญิงคนหนึ่งคอยช่วยเหลือเธอ	✓
Climax	นางเอกค้นพบความจริงในที่สุดว่าชายแปลกหน้าที่จ้างวานเธอแท้จริงแล้วคือซาตาน และเธอก็พบความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ทั้งหมด (เรือลำนี้บรรจุวิญญาณมนุษย์ หากครบจำนวนแล้วเรือจะดำดิ่งสู่นรก)	✓
Resolution	นางเอกพยายามต่อสู้ขัดขวางแผนการของซาตาน และเธอทำได้สำเร็จ (นางเอกระเบิดเรือจนจม วิญญาณต่างๆ ไปสู่สุคติ)	X
Closure	แต่แล้วเมื่อทุกอย่างสิ้นสุดลง เธอก็พบว่าเธอเอาชนะซาตานไม่สำเร็จ (ซาตานไม่ตาย)	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "Ghost Ship" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่ตัวละครเริ่มเข้าไปพัวพันกับภารกิจบางอย่างที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วงให้ได้ โดยในทีแรกเงื่อนไขการเดิมพันเป็นเพียงแค่เงินทอง แต่ต่อมาเมื่อเรื่องราวดำเนินไปเรื่อยๆ จึงพบว่าเดิมพันของภารกิจในครั้งนี้คือชีวิตของตัวละครเองต่างหาก ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้ยิบตาเพื่อรักษาชีวิตของตัวเองให้อยู่รอด ทั้งนี้คู่ต่อสู้ของเธอที่เป็นถึงซาตานมีฤทธิ์เดชและพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ ทำให้ผู้ชมต้องคอยลุ้นและเอาใจช่วยตัวละครให้ต่อสู้และหลบหนีให้ทันทวงที จึงทำให้โครงเรื่องชนิดนี้มีทั้งความน่าตื่นเต้นและความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.9.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Ghost Ship” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความโลภนำไปสู่ความตาย” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงการล่องวงของซาตานโดยใช้เงินทองเพื่อเหยื่อล่อให้มนุษย์ติดกับ มนุษย์คนใดที่โลภอยากได้เงินทองก็จะมีจุดจบคือความตายนั่นเอง ซึ่งเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่าแก่นความคิดหลักมีความน่าสะพรึงกลัว

4.9.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง “Ghost Ship” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ความดี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง ตัวละครซาตานเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของความเลว เนื่องจากการกระทำของซาตานที่พยายามล่องวงมนุษย์ให้จมปลักอยู่ในความชั่ว กิเลส ความโลภ และโทสะจริต ซึ่งการล่องวงนี้จะสำเร็จต่อเมื่อมนุษย์ผู้ใดโดนล่องวงนั้นมีความเลวร้ายอยู่ในจิตใจเช่นกัน การล่องวงเป็นการดึงเอาด้านมืดในจิตใจของมนุษย์ออกมา และในท้ายที่สุดคนเลวก็จะถูกลงโทษด้วยการถูกซาตานพรากชีวิตไปในที่สุด ในทางกลับกันหากเป็นคนดีซาตานก็ไม่สามารถทำร้ายได้

ข. ความโลภ (Greed) VS ความไม่โลภ (generosity)

แบบทดสอบหนึ่งที่ตัวละครซาตานใช้ในการล่องวงมนุษย์เพื่อนำวิญญาณไปสู่นรกก็คือการใช้สิ่งมีค่าช่วยวนจิตใจให้มนุษย์ผู้นั้นอยากมี อยากได้ มนุษย์ผู้ใดที่มีความโลภก็จะหลงกลและติดกับที่ซาตานได้วางเอาไว้ และถูกซาตานฆ่าตายในที่สุด

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “Ghost Ship” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ การมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ง. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครนางเอกในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้น

ลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวเองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกฮึกเหิมเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

4.9.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“เฮโร่” เป็นนางเอกที่มีความเด็ดเดี่ยว กล้าตัดสินใจ และกล้าเผชิญหน้ากับปัญหา เธอมีลักษณะความเป็นชายสูง (Masculine) ด้วยความที่เธอไม่ใช่คนโลกทำให้เธอสามารถรับมือกับซาตานและไม่ถูกซาตานหลอกหลอ อย่างไม่รู้ตัวในท้ายที่สุดเธอก็ต้องยอมรับว่าเธอไม่มีทางต่อสู้กับซาตานได้เลยเพราะว่าซาตานมีพลังอำนาจมากกว่าเธอมากนัก

ข. Villain

“ซาตาน” เป็นยมทูตที่จำแลงกายมาเป็นมนุษย์เพื่อสะกดดวงวิญญาณมนุษย์ แล้วพาลไปยังนรก ซาตานเป็นตัวแทนของความชั่วร้ายเนื่องจากเขาจะกระทำการล่อลวงมนุษย์ด้วยเล่ห์อุบายต่างๆ เพื่อดึงเอาด้านมืดหรือความชั่วร้ายของมนุษย์ให้ออกมา จากนั้นจึงทำการล่ำเร่โจษด้วยการฆ่าหรือกักขังวิญญาณเอาไว้ ด้วยภารกิจที่แสนโหดร้ายของซาตานนี้เองที่ทำให้ตัวละครตัวนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังอย่างมาก

ค. Assistant

“ผีเด็กหญิง” เป็นเด็กสาวที่เคยรอดชีวิตจากเงื้อมมือของซาตาน แต่เธอก็ต้องติดอยู่บนเรือจนเสียชีวิต ทำให้วิญญาณของเธอที่เป็นวิญญาณบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา คอยช่วยเหลือปกป้องคนดีอย่างเช่นนางเอกให้รอดชีวิต ถึงแม้รูปร่างลักษณะของเธอจะเป็นผี แต่ก็ผีที่ไม่น่าสะพรึงกลัวแต่อย่างใด

ง. Victims

“ลูกเรือต่างๆ” เป็นตัวแทนของมนุษย์ที่มีความโลภ อยากมี อยากได้ ในสิ่งที่ไม่ใช่ของตัวเอง ความโลภนำไปสู่ความขัดแย้งจนทำให้ต้องชนฆ่ากัน บ้างก็ถูกซาตานลงโทษด้วยการฆ่า การเสียชีวิตของตัวละครเหล่านั้นนอกจากจะสร้างความน่าสะพรึงกลัวแล้วยังเป็นอุทธาหรณ์สอนใจคนดูอีกด้วยในเรื่องของผลเสียจากความโลภ

4.9.5 การวิเคราะห์ฉาก เนื่องจากฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Ghost Ship" เป็นฉากที่อยู่ในเรือสำราญ ดังนั้นบรรยากาศมืดทึบในเรือรวมถึงห้องต่างๆ ในเรือจึงถูกสร้างและจัดให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว เช่น โถงทางเดินแคบๆ ห้องพักเล็กๆ ดาดฟ้าเรือสูงๆ ซึ่งตัวอย่างดังกล่าวสร้างความรู้สึกคับแคบ ไร้ทางหนี (Inescapable) หรือเสี่ยงต่ออุบัติเหตุ เป็นต้น

4.9.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องซาตาน

ซาตาน มาจากภาษาอังกฤษ (Satan) ซึ่งยืมมาจากภาษาอาหรับ ว่า ซัยฎอน (ในพระคัมภีร์เป็นภาษาฮีบรู แปลว่า ปฏิปักษ์ หรือผู้ขัดขวาง) ซาตานคือผู้ที่ เป็นศัตรูของพระเจ้าในคริสต์ เป็นตัวต้นตอของความชั่วร้าย ปิศาจ และความมืด ซาตานแตกต่างจากปิศาจทั่วไปเพราะซาตานคือเจ้าแห่งปิศาจทั้งหมด มารร้ายที่ล่อหลอกมนุษย์ให้หลงผิด และกระทำความชั่ว

เมื่อพูดถึงซาตาน คนทั่วไปมักจะนึกถึงตัวประหลาดที่มีเขา 2 เขา หรือผีที่มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว แต่แท้จริงแล้วพระคัมภีร์บอกว่าซาตานนั้นเป็นทูตสวรรค์ชั้นสูง มีรูปร่างงดงาม ฉลาด เป็นทูตสวรรค์ที่สมบูรณ์แบบ ซาตานเกิดขึ้นจากความหยิ่งผยองของทูตสวรรค์ตนหนึ่งที่สมบูรณ์แบบ ที่คิดว่าตนเองรูปร่างงดงาม มีตำแหน่งสูงกว่าบรรดาทูตสวรรค์องค์อื่น ๆ และฉลาดที่สุด ดังนั้นตนจึงสมควรที่จะได้รับการยกย่อง ได้รับการนมัสการแทนพระเจ้า แต่ในหลักการทางศาสนาอิสลาม พระเจ้าเป็นผู้ทรงสร้างซาตานหรือซาฎอน ซาตานเป็นศัตรูของชาวมุสลิม ซาตานจะคอยหลอกให้มนุษย์ทำแต่ในสิ่งที่ชั่ว

เพราะความหยิ่งผยองนี้เอง ซาตานจึงถูกพระเจ้าขับไล่จากสวรรค์ และถูกผลักให้ตกลงมายังโลกมนุษย์ ตกลงมายังปากแดนของคนตายรูปลักษณะของซาตานนั้นไม่อาจอธิบายได้ชัดเพราะมีหลายแบบตามท้องถิ่น(อาจเป็นปางต่าง ๆ เหมือนเทพเจ้า)รูปลักษณะที่เราคุ้นเคยกันจะเป็นปิศาจมีเขาแพะบนหัว ผิวหนังหยาบ ตาสีแดง ฟันแหลมมีทรวงอกเป็นของผู้หญิงและท่อนล่างเป็นแพะถือตรีศูล(สามง่าม)เป็นอาวุธ นอกจากนี้แล้วยังมีรูปลักษณะอื่นๆ อีกมากตามแต่จินตนาการของผู้คน(เคยมีการใช้รูปงูเป็นเครื่องหมายของซาตาน เนื่องจากซาตานเคยจำแลงกายเป็นงูในตอนล่อลวงเอวา(อีฟ)ให้กินผลไม้ต้องห้าม)

4.9.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Ghost Ship" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช่มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับยืนอยู่ข้างๆ ตัวละครที่โดนผีหลอก

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

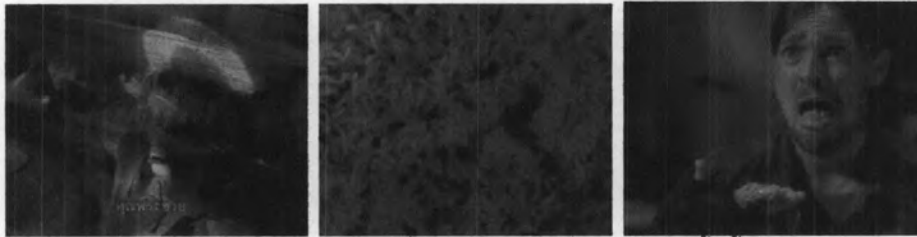


ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช่มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะมองเห็นผีเด็กหญิงปรากฏกายขึ้นด้านหลังตัวละคร

4.9.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือเมริกันเรื่อง "Ghost Ship" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพสิ่งของเคลื่อนไหวได้เอง
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	- ภาพฝูงหนูยั้วเยี้ย - ภาพหนอน - ภาพอึกา
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพศพคนตาย ศพเน่าเปื่อย - ภาพเลือด

	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพคนถูกฆ่าตาย - ภาพคนถูกไฟครอก
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพใบหน้าผี - ภาพเงาผีในกระจก - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน



ภาพแสดงให้เห็นถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ (ภาพฝูงหนูและหนอนอนยั่วเย้ย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพศพคนตาย ภาพเลือด ภาพคนถูกฆ่าตาย และภาพคนถูกไฟครอก)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพใบหน้าผี)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การใช้ภาพมูมเงย	- การใช้ภาพมูมเงย เพื่อให้เห็นผีที่อยู่ในระยะไกล



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้ภาพมูมเงยในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Ghost Ship"

4.9.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลง เสียงเจียบ เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น
เสียงเพลง	- เสียงเพลงร็อค	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น ไม่สัมพันธ์กับภาพ และมีความดังมากกว่าปกติ
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงประตูเอี้ยดอ้าด - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงเส้นลวด - เสียงนาฬิกาโบราณ - เสียงโลหะเสียดสี	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

- เสียงประตูปิด บัง!

ภาพรวมของหนังสืออเมริกันเรื่อง “Ghost Ship” นี้มีจุดเด่นของความสะพรึงกลัวอยู่ที่การหยิบเอาประเด็นเรื่องชาตานิยามมาใช้ ซึ่งเป็นตัวละครที่มีพลังอำนาจสูงและต่อกรได้ยาก ผสมผสานกับโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจที่ตัวละครต้องปฏิบัติภารกิจใดภารกิจหนึ่งให้สำเร็จทันเวลาที่ โดยมีเดิมพันเป็นชีวิตของตัวเอง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกลุ้นระทึก และสะพรึงกลัวในที่สุด นอกจากนี้สิ่งที่เสริมความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสืออีกอย่างหนึ่ง ได้แก่ ภาพที่ภาพแสดงให้เห็นถึงความตายอันน่าสยดสยอง และมีภาพที่ภาพแสดงให้เห็นถึงตัวละครจำนวนมากที่เสียชีวิตอย่างทรมาน

4.10 หนังสืออเมริกันเรื่อง Darkness Falls

เรื่องย่อ (Synopsis)



มีตำนานเล่าขานถึงเรื่องหญิงชราผู้หนึ่งที่ชอบสะสมพินน้ำนมที่สุดท้ายของเด็กๆ ในเมือง ที่ถูกเข้าใจผิดว่าเป็นฆาตกรที่ฆ่าเด็กน้อย 2 คน ด้วยความโกรธแค้นชาวบ้านเผาหญิงชราทั้งเป็น โดยก่อนที่หญิงชราจะสิ้นลม เธอได้สถาปนาบ้านในเมืองเมืองนี้เอาไว้ แต่แล้ววันรุ่งขึ้นชาวบ้านก็พบว่าเด็กที่หายตัวไปยังไม่ตาย การฆ่าหญิงชรานั้นเกิดจากความเข้าใจผิด

“แคธลีน” สาวน้อยวัยแรกรุ่งนปีหน้าต่างบ้านเพื่อมาพบกับ “โคลน” แฟนหนุ่มของเธอ กลางดึก โคลนเพิ่งทำพินน้ำนมที่สุดท้ายหัก แคธลีนจึงแนะนำให้เอาพินซ่อนไว้ใต้หมอน และกำชับไม่ให้โคลนแอบมองเทพผู้พิทักษ์พินที่จะปรากฏตัวตอนกลางดึก

โคลนนอนไม่หลับ เขาสังเกตเห็นเงาดำทะมึนในห้องนอนจึงพยายามแอบดูว่าเป็นเงาของใคร และเขาก็ได้พบกับผีชุดดำที่ซ่อนหน้าอยู่ใต้หน้ากากกระเบื้อง ด้วยความตกใจโคลนจึงร้องโหวกเหวกและหลบซ่อนตัวจากผีในห้องที่มีแสงสว่าง แม่ของโคลนไม่เชื่อโคลนเรื่องผีและพยายามเดินตรวจตราในบ้านให้ ทันใดนั้นแม่ของโคลนก็ถูกผีฆ่าตายต่อหน้าต่อตาของเขา โคลนถูกส่งตัวไปยังโรงพยาบาลจิตเวชและสถานสงเคราะห์ด้วยอาการกลัวความมืด นั่นทำให้โคลนและแคธลีนไม่ได้พบกันอีกนับแต่นั้นมา

12 ปีต่อมา “ไมเคิล” น้องชายของแคธลินเพิ่งทำฟันน้ำนมซี่สุดท้ายหลุด และเขามีอาการหวาดกลัวความมืด ทำให้แคธลินนึกถึงโคลน์และโทรติดต่อขอความช่วยเหลือจากโคลน์ ทำให้โคลน์ที่แม้เวลาผ่านไปหลายสิบปีแต่ก็ยังคงกลัวความมืดอยู่นั้นตัดสินใจกลับมาเพื่อช่วยรักษาอาการของไมเคิล โคลน์พบว่าไมเคิลเจอผีตามฆ่าเช่นเดียวกับตน ในขณะที่คนรอบข้างไมเคิลกับโคลน์ที่บังเอิญมองเห็นใบหน้าผีต่างก็โดนผีฆ่าตายจนหมด ตำรวจเชื่อว่าโคลน์เป็นฆาตกรและจับเขาขังคุก

จู่ๆ ไฟในเมืองทั้งเมืองก็ดับลง ไมเคิลและโคลน์ต่างพยายามอยู่ในที่ที่มีแสงสว่างและพยายามหลบหนีผี ชาวเมืองหลายคนถูกผีฆ่าตาย ผีเริ่มออกอาละวาดและฆ่าชาวเมืองทีละคนๆ ไมเคิล โคลน์ และแคธลินหนีไปยังหอคอยประจำเมืองเพื่อเปิดสวิตช์ไฟให้ทำงาน เพื่อที่จะได้ปลดแสงไฟสว่างของผี ในขณะที่ผีก็พยายามขัดขวาง

ผีโดนแสงไฟจากหอคอยปลดไฟสว่างจนสลายตัวไป ไมเคิล โคลน์ และแคธลินรอดชีวิต จากนั้นมาเด็กๆ ในเมืองที่ฟันน้ำนมซี่สุดท้ายหลุดก็ไม่เจอผีตามหลอกอีกต่อไป

4.10.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตำนานอันน่าสะพรึงกลัว (เรื่องเล่าขานเกี่ยวกับผีผู้พิทักษ์ฟัน) และภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (นางเอกแอบปีนมาหาพระเอกที่เพิ่งฟันน้ำนมซี่สุดท้ายหลุดในยามดึก)	✓
Incidental Moment	ตัวละครหลักพบเจอกับผี และคนรอบข้างถูกผีฆ่าตาย (ผีผู้พิทักษ์ฟันปรากฏตัวยามดึก และฆ่าแม่ของพระเอกจนตาย) ทำให้ตัวละครหลักเกิดปมปัญหาร้ายแรงในใจ (หวาดกลัวความมืด และกลัวผี)	✓
Turning Point	ตัวละครหลักย้ายออกไปอยู่ที่อื่นเพื่อหลบเลือนเรื่องราวอันเลวร้าย แต่ถึงเวลาจะผ่านไปแค่วัน เขาก็หลบหนีความทรงจำอันเลวร้ายไม่พ้น เนื่องจากมีความจำเป็นให้เขาต้องกลับบ้านยังบ้านเก่า (นางเอกขอร้องให้พระเอกกลับมาช่วยน้องชายที่ถูกผีผู้พิทักษ์ฟันตามล่าเช่นเดียวกับเขา)	✓
Rising Crisis	ถึงแม้ตัวละครหลักจะกลัว แต่ก็พยายามหาทางช่วยเหลือและระงับความกลัวในใจ แต่แล้วก็เกิดเหตุการณ์ที่ยิ่งทวีความกดดันมากขึ้น (ไฟฟ้าในเมืองดับ) ทำให้ผีสามารถออกมาคนไปทั่ว	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบหนทางที่จะเอาชนะผี (พระเอกนางเอกและน้องชายมุ่ง	✓

	หน้าไปยังหอคอยประจำเมืองเพื่อเปิดสวิทช์ไฟ)	
Resolution	ตัวละครหลักเอาชนะผีได้สำเร็จ (แสงไฟจากหอคอยสาดใส่ผีจนร่างสลายไป)	✓
Closure	ปมปัญหาในใจของตัวละครหลักคลี่คลาย ตำนานผีผู้พิทักษ์พื้นจบลง ทุกคนสงบสุขอีกครั้ง	✓

โครงเรื่องของหนังผีอเมริกันเรื่อง "Darkness Falls" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่ตัวละครเริ่มเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวบางอย่าง โดยบังเอิญ (พระเอกพื้นน้ำนมที่สุดท้ายหลุดจึงถูกผีผู้พิทักษ์พันตามล่า) จนทำให้เขาเกิดปมปัญหาในใจที่ฝังแน่นจนโต ถึงแม้เขาพยายามจะลบเลือนความทรงจำอันเลวร้ายแต่ว่าด้วยความจำเป็นทำให้เขาต้องกลับมาต่อสู้กับความกลัว และแก้ไขปมปัญหาของตนเองให้สำเร็จให้ได้ โดยมีเดิมพันของภารกิจในครั้งนี้คือชีวิตของเขาเอง ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้ยิบตาเพื่อรักษาชีวิตของตัวเองและคนที่เขารักให้อยู่รอด นอกจากนี้รายละเอียดของเหตุการณ์ต่างๆ ในโครงเรื่องก็จะยิ่งทวีความกดดันให้กับตัวละครมากขึ้นเรื่อยๆ และสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้ในที่สุด

4.10.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังผีอเมริกันเรื่อง "Darkness Falls" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยายามของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของผีที่ต้องการจะแก้แค้นชาวบ้านที่เคยมาทำร้ายตน โดยผีได้สาปแช่งคนในหมู่บ้านนี้เอาไว้ทั้งหมดว่าจะฆ่าเพื่อล้างแค้น ซึ่งเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.10.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังผีอเมริกันเรื่อง "Darkness Falls" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ความดี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง โดยในช่วงแรกตัวละครผีได้ถูกตีตราว่าเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทน (Representing) ความเลว เนื่องจากการที่ผีได้ฆ่าคนตายและออกมาหลอกหลอนผู้อื่น แต่เมื่อวิเคราะห์ให้ชัดเจนแล้วจะพบว่าการที่ผีออกมาฆ่ามนุษย์นั้นด้วยสาเหตุที่มนุษย์เคยไปทำร้ายผีก่อนจนผีเกิดความรู้สึกเจ็บแค้น ดังนั้น ตัวละครที่เป็นตัวแทนของความเลวที่สุดนั้นกลับไม่ใช่ผี หากแต่เป็นตัวละครมนุษย์นั่นเอง ตัวละครผีเป็นผู้ที่เคยถูกกระทำและเคยถูก

ทำร้ายทั้งร่างกายจิตใจมาก่อน จนเมื่อตายไปแล้วจึงทำได้เพียงแค่การอาฆาตพยาบาทและจองเวร

ข. การให้อภัย VS การล้างแค้น

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากความขัดแย้งของตัวละครสองตัว ซึ่งมักจะมีทางเลือกให้ตัวละครเลือก 2 ทาง ทางหนึ่งคือการให้อภัยในความผิดต่อกันและกัน (ซึ่งไม่ปรากฏอยู่ในตัวหนัง) ส่วนทางเลือกที่สองคือการจองเวรและการล้างแค้นต่อกัน ซึ่งเป็นข้อที่ปรากฏในหนังเรื่องนี้อย่างชัดเจน นั่นคือการล้างแค้นของผี ซึ่งเป็นข้อที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่องอย่างมาก

ค. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครพระเอกในเรื่อง ซึ่งสามารถก้าวไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ง. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังผีอย่างเช่นเรื่อง "Darkness Falls" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.10.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"โคลน" เป็นชายหนุ่มที่มีปมปัญหาร้ายแรงในใจ นั่นคือการที่ต้องเห็นแม่แท้ๆ ของตนเองถูกผีฆ่าตายไปต่อหน้าต่อตาในวัยเด็ก ทำให้เขากลัวผีรวมถึงกลัวความมืด (Achluphobia) ในช่วงแรกเขาพยายามหลบหนีและพยายามใช้กลไกป้องกันตนเองด้วยการลบเลือนความทรงจำ แต่แล้วในที่สุดเขาก็พบว่าเขาไม่สามารถลืมความทรงจำอันเลวร้ายนั้นได้เลย จึงตัดสินใจ

เผชิญหน้ากับปัญหา นั่นคือการกล้าเผชิญหน้าต่อสู้กับผี และเข้าก็สามารถเอาชนะความกลัวและปราบผีสำเร็จลงได้ในที่สุด

ข. Villain

“ผีผู้พิทักษ์ฝัน” เป็นตัวละครที่ถูกทำร้ายทั้งร่างกายและจิตใจ และถูกกล่าวหาว่ามีความผิดต่างๆ ที่ตนไม่ได้ทำ ทำให้เธอเกิดความรู้สึกโกรธแค้นชาวบ้านและสาปแช่งว่าจะล้างแค้นวิญญาณของเธอจึงวนเวียนอยู่ในความอาฆาตพยาบาทไม่สามารถไปสู่สุคติได้ ผีผู้พิทักษ์ฝันทำทุกอย่างตามที่โศกะจริตของเธอสั่งการ เธอจึงเป็นตัวแทนของ Id ที่ทำทุกสิ่งทุกอย่างโดยปราศจากศีลธรรมและการไตร่ตรอง และนั่นทำให้บุคลิกลักษณะของผีที่ก้าวร้าวรุนแรงแบบนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีเรื่องนี้นั่นเอง

ค. Victim

“ไมเคิล” เป็นเด็กชายที่เปรียบเสมือนโคลนในวัยเด็ก เขาต้องประสบเหตุการณ์ร้ายๆ เช่นเดียวกับที่โคลนต้องประสบ ด้วยความไร้เดียงสาและความไร้ทางต่อสู้ ทำให้โคลนตัดสินใจมาปกป้องเด็กชายคนนี้ เพราะเชื่อว่าการปกป้องเด็กคนนี้ก็เท่ากับได้ปกป้องและรักษาตนเองเอาไว้ด้วยเช่นกัน เขาทั้งสองเป็นตัวละครที่สะท้อนให้เห็นกันและกัน นอกจากนี้ในฐานะของเหยื่อแล้ว เด็กชายไมเคิลยังถือเป็นผู้ช่วยทางใจให้กับโคลนอีกด้วย

4.10.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังผีอเมริกันเรื่อง “Darkness Falls” ที่มีความน่าสะพรึงกลัวมักเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวเพื่อฆ่าหรือทำร้ายตัวละคร ได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ลิฟท์

มีความหมายแฝง แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

4.10.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องตำนานพื้นบ้าน (Urban Legend) (Barbara Mikkelson, 2550)

ตำนานพื้นบ้านหรือเรื่องเล่าขานในท้องถิ่นคือเรื่องราวที่ถูกเล่าขานสืบต่อกันจากปากต่อปากของคนในหมู่บ้านหรือชุมชนเป็นเวลายาวนานหลายชั่วอายุคน โดยส่วนมากมักเป็นเรื่องราวโกลั้ๆ ตัว หรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมนั้นๆ อาจจะเป็นเรื่องจริงหรือไม่จริงก็ได้ หากแต่โดยทั่วไปมักจะเป็นเรื่องที่เล่าเกินความเป็นจริง หรือถูกบิดเบือนไปตามกาลเวลา

คำว่าตำนานพื้นบ้านไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็นเพียงเรื่องราวที่เล่าขานกันในชุมชนเล็กๆ เท่านั้น อาจะกินวงกว้างในเมืองใหญ่ๆ ก็ได้ ตัวอย่างเช่น เรื่องราวของแมงมุมในเครื่องเป่าผมที่ฆ่าหญิงสาว หรือเรื่องราวของชายที่นอนหลับแล้วตื่นขึ้นมาเหลือแต่เพียงข้างเดียว เป็นต้น

ประเทศในฝั่งตะวันตกมีการศึกษาเกี่ยวกับตำนานพื้นบ้านเป็นครั้งแรกในปี 1969 โดยศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัย Utah ที่ชื่อ Jan Harold Brunvand โดยทำการรวบรวมเรื่องเล่าและตำนานพื้นบ้านต่างๆ ของประเทศสหรัฐอเมริกาแล้วนำมาถอดรหัสหาความหมายแฝงที่ซ่อนอยู่ภายในเรื่องเล่าต่างๆ เขาพบว่าตำนานพื้นบ้านมักเป็นเรื่องราวสั้นๆ ที่มีโครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และตัวละครที่สมบูรณ์ บางเรื่องอาจเป็นเรื่องตลก แต่โดยส่วนมากมักเป็นเรื่องที่น่ากลัวหรือลึกลับ

4.10.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness Falls" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตาตามองในที่มืด ฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือฉากที่ตัวละครกำลังทำร้ายตนเอง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง ดังตัวอย่างในภาพประกอบ

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับร่วมกรี๊ดร้องไปกับตัวละครที่หวาดกลัว

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.10.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือเมริกันเรื่อง Darkness Falls นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพไฟตก ไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพผีพุ่งเข้าทำร้ายตัวละคร - ภาพตัวละครอยู่ในที่ปิดตาย - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพเงาผีเดินตัดหน้ากล้อง
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพศพคนตาย - ภาพบาดแผล - ภาพรถชน - ภาพตัวละครถูกฆ่า
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผี ใบหน้าผี เงาผี - ภาพเปลวไฟ - ภาพรูปถ่ายถูกไฟไหม้



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองห้องดู และภาพใบหน้าที่หวาดกลัว)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพบาดเจ็บ และภาพศพคนตาย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผี ใบหน้าผี ภาพเปลวไฟ และภาพรูปถ่ายถูกไฟไหม้)

มุกกล้อและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Zoom	- การ Zoom ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสยดสยองภายในเสี้ยววินาที

4.10.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไป

	- เสียงกลอง รัวกลอง	ยังคงค้างหนึ่ง และใช้ในฉากที่มีความ ตื่นเต้นเร้าใจ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีคำราม - เสียงลมหายใจของผี	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงผีเท้าคนเดิน	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และเสียงดังกว่าปกติ
เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ	- เสียงกระจกแตก - เสียงเปลวไฟ - เสียงฟ้าร้อง ฟ้าผ่า - เสียงพื้นไม้เอี้ยอ้าวด - เสียงแมวร้อง - เสียงผีเท้าคนวิ่งไปมา	มักใช้เป็นเสียงประกอบเท่านั้น เสียงอาจปรากฏพร้อมภาพหรือไม่ พร้อมภาพก็ได้
เสียงสังเคราะห์	- เสียงโลหะกังวาน	ใช้เพื่อบอกไปคนดูว่าผีกำลังจะ ปรากฏตัว

จะเห็นได้ว่าหนังสืออเมริกันเรื่อง "Darkness Falls" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงการอ้างอิงกับตำนานความเชื่อพื้นบ้าน (Urban Legend) ซึ่งเป็นสิ่งที่คุ้นเคยกันดีในวัฒนธรรมตะวันตก ผสมผสานกับโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ก็สร้างความลึ้นระทึกให้กับผู้ชมในการเอาใจช่วยตัวละครให้ต่อสู้รับมือกับผีและเอาชนะผีให้ได้ ในขณะที่สถานการณ์ต่างๆ ก็จะทำให้ความกดดันและรุนแรงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้การจัดแสงแบบต่ำ (Low Key Light) ก็ทำให้บรรยากาศของหนังอยู่ในความมืดทึม ลึกลับ และน่าสะพรึงกลัวเพิ่มขึ้นอีกด้วย

4.11 หนังสืออเมริกันเรื่อง 28 Days Later

เรื่องย่อ (Synopsis)



กลุ่มคนลึกลับบุกเข้าไปในศูนย์ทดลองสัตว์แห่งหนึ่งยามดึกโดยมีหมอตกลงพยายามห้ามไว้ไม่ให้เปิดกรงลิงที่ติดเชื้อไวรัส แต่กลุ่มคนลึกลับกลับไม่ยอมเชื่อคำเตือนและเปิดกรงลิงออก ลิงคุ่มคลั่งกระโจนออกมากัดคนที่เปิดกรงจนนอนจมกองเลือด แต่ไม่อีกกี่วินาทีถัดมาคนที่ถูกกัดก็ฟื้นขึ้นและมีอาการคุ่มคลั่งด้วยอาการติดเชื้อคล้ายกับลิงที่กัดนั่นเอง

28 วันหลังจากนั้น ณ โรงพยาบาลแห่งหนึ่ง “จิม” รู้สึกตัวตื่นขึ้นบนเตียงคนไข้ ร่างกายเขามีสายน้ำเกลือห้อยระยงระยาง จิมค่อยๆ ลุกจากเตียงและเดินออกมาข้างนอกห้องแต่ก็ไม่พบใคร รพ.ดูรกรุงรังเปล่า เช่นเดียวกับท้องถนนตีกรามบ้านช่องของเมืองลอนดอนที่เคยคึกคักกลับกลายเป็นเมืองร้างไปจนหมด

ในขณะที่จิมเข้ามาสำรวจในโบสถ์ เขาก็พบศพคนตายนอนเกลื่อนในโบสถ์ ก่อนที่ส่องสามศพในนั้นจะค่อยๆ ลุกขึ้นและวิ่งไล่เขา จิมวิ่งหนีตายสุดชีวิต และทันใดนั้น “ชาลีน่า” และ “มาร์ค” ชายหญิงคู่หนึ่งก็ปรากฏตัวและออกมาช่วยจิมจากฝูงผีดิบที่วิ่งไล่ตาม

ชาลีน่าเล่าให้จิมฟังว่าคนทั้งเมืองตายหมดแล้ว ไฟฟ้าดับและน้ำประปาก็ไม่ไหล เนื่องจากเชื้อไวรัสที่ทำให้คนกลายเป็นผีดิบและไล่กินคนด้วยตัวเอง จิมขอร้องให้ทั้งคู่พาไปที่บ้านของเขาเพราะเป็นห่วงพ่อแม่ที่บ้าน แต่เมื่อกลับไปถึงบ้านเขาก็พบศพพ่อแม่ที่เสียชีวิตไปแล้ว ตกตึกคืนนั้นมาร์คพลาดท่าถูกผีดิบกัด ชาลีน่าจึงต้องตัดใจฆ่าเพื่อนร่วมเดินทางจนตายต่อหน้าของจิม

จิมและชาลีน่าพบกับ “แฟรงค์” และ “แฮนน่าห์” สองพ่อลูกที่ยังรอดชีวิต ทั้งสี่ช่วยเหลือดูแลปกป้องกันและกันและต่างพากันมุ่งเดินทางไปยังเมืองแมนเชสเตอร์ เนื่องจากแฟรงค์รับสัญญาณจากวิทยุทหารได้และเชื่อว่ามีการรอดชีวิตอยู่ที่เมืองนี้

เมื่อมาถึงยังฐานทัพ แฟรงค์พ่อของแฮนน่าห์พลาดท่าจนติดเชื้อไวรัสและกลายเป็นผีดิบเคราะห์ดีที่ทหารออกมาช่วยยิงไว้ทัน จิม, ชาลีน่า และแฮนน่าห์จึงได้ถูกพาตัวไปยังฐานทัพทหารที่มีการป้องกันผีดิบเอาไว้อย่างแน่นหนา

จิมแอบรู้ความลับว่าทหารพวกนี้ไม่ใช่คนดี พวกเขาต้องการเพียงแค่ผู้หญิงไว้เพื่อมาเป็นคนสืบสกุล เหล่าทหารทำร้ายร่างกายและพยายามฆ่าจิมที่ไร้ประโยชน์ให้ตาย แต่จิมก็หนีเล็ดลอดไปได้ ระหว่างนั้นชาลีน่าและแฮนน่าห์ก็กำลังจะถูกเหล่าทหารปลุกปล้ำ จิมแอบปล่อยผีดิบเข้ามาในฐานทัพ ทหารในฐานทัพก็เริ่มติดเชื้อไวรัสผีดิบและไล่ฆ่ากันเองจนซุลมุน

จิม, ชาลีน่า และแฮนน่าห์หนีขึ้นรถและขับหนีออกมาจากฐานทัพทหารได้สำเร็จ ในขณะที่ทหารทั้งหมดฆ่ากันเองจนตายและกลายเป็นผีดิบไปในที่สุด

ทั้งสามหนีมาใช้ชีวิตอยู่ในกระท่อมเล็กๆ ในชนบท และพยายามทำป้ายขอความช่วยเหลือจากเครื่องบินที่บินผ่านไปมา

4.11.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตัวละครหลักที่เผชิญกับสถานการณ์แปลกประหลาดที่ตนเองไม่คุ้นเคย (พระเอกฟื้นขึ้นมาในโรงพยาบาลและพบว่าเมืองทั้งเมืองกลายเป็นเมืองร้าง)	✓
Incidental Moment	ภายใต้สถานการณ์แปลกประหลาดนั้น ก็มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงเอาไว้ (जूทศพที่นอนตายก็กลายเป็นผีดิบลุกขึ้นวิ่งไล่ล่าพระเอก)	✓
Turning Point	ตัวละครหลักเริ่มเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (พระเอกได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครรอง และทราบว่าเกิดการแพร่เชื้อไวรัสทำให้คนกลายเป็นผีดิบ)	✓
Rising Crisis	เมื่อตัวละครหลักเข้าใจสถานการณ์ที่เลวร้ายแล้ว ก็พยายามหาหนทางที่จะคลี่คลายปัญหานั้น (พระเอกออกเดินทางไปหาฐานทัพทหารตามสัญญาณวิทยุที่ได้รับ โดยหวังว่าจะได้รับการช่วยเหลือ)	✓
Climax	หนทางที่ตัวละครหลักเลือกนั้น เป็นหนทางที่ผิดและยังทำให้สถานการณ์ทั้งหมดเลวร้ายลง (ทหารเป็นคนเลว และจับพวกของพระเอกไว้เป็นตัวประกัน)	✓
Resolution	ตัวละครหลักต้องต่อสู้ยืดหยัดเพื่อรักษาชีวิตรอด แต่ก็เอาชนะและหลบหนีได้ในที่สุด	✓
Closure	ตัวละครหลักปลอดภัย	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "28 Days Later" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งตัวละครหลักจะเข้าไปเผชิญหรือข้องเกี่ยวกับความยุ่งยากบางสิ่งบางอย่าง และต้องหาหนทางหรือวิธีแก้ไขความยุ่งยากนั้นให้สำเร็จลุล่วงภายใต้เงื่อนไขหนึ่ง โดยเงื่อนไขของเรื่องนี้ก็คือชีวิตรอดของตัวละครนั่นเอง ถึงแม้โครงเรื่องชนิดนี้จะมุ่งเน้นสร้างความน่าตื่นตระหนกเป็นหลัก แต่เมื่อเรื่องราวผสมผสานกับความเป็นและความตายจึงทำให้โครงเรื่องชนิดนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้นั่นเอง

4.11.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "28 Days Later" มีแก่นความคิดหลักคือ "สัญญาติญาณการเอาตัวรอด" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความ

พยายามของตัวละครมนุษย์ต่างๆ ที่พยายามที่จะรักษาชีวิตของตนให้อยู่รอด ซึ่งเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์คับขันหรือไร้ทางต่อสู้อย่างไร มนุษย์บางคนก็อาจจะแสดงด้านมืดหรือแสดงความก้าวร้าวเห็นแก่ตัวออกมาได้ ซึ่งเป็นสัญชาตญาณของการเอาอยู่รอดอย่างหนึ่ง และจัดเป็น Death Instinct ที่เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.11.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "28 Days Later" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า

จากบทบาทของผีและคนในหนังสือเรื่องนี้ ได้แบ่งออกเป็น ผีคือผู้ล่า ที่คอยตามฆ่าและกินคนที่เป็นผู้ถูกล่านั่นเอง ความขัดแย้งดังกล่าวก่อให้เกิดแรงผลักดันให้มนุษย์พยายามที่จะหนีรอดเอาชีวิต และพยายามที่จะหาหนทางให้หลุดพ้นจากการถูกล่านั่นเอง ซึ่งอารมณ์ของความรู้สึกของผู้ถูกล่าย่อมเต็มไปด้วยความหวาดระแวง ตื่นกลัว และรู้สึกไม่เป็นสุข

ข. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "28 Days Later" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างสถานะของผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลับมาเป็นกำแพงกั้นระหว่างตัวละครผีและคน นั่นคือคนและผีไม่สามารถอาศัยอยู่ร่วมกันได้ ความมีชีวิตหมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.11.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"จิม" เป็นชายหนุ่มที่มีจิตใจดี เรียบร้อย และมองโลกในแง่ดี แต่เมื่อต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่กดดันและเกี่ยวข้องกับความเป็นความตาย เขาก็เรียนรู้ที่จะปลดปล่อยสัญชาตญาณการทำลายล้าง (Death Instinct) ออกมาได้ เช่น การฆ่า การทำร้ายร่างกาย เป็นต้น ดังนั้น จิมจึงเปรียบเสมือนตัวแทนของมนุษย์ปุถุชนโดยทั่วไปว่ามีทั้งด้านสว่างและด้านมืดในจิตใจ ขึ้นอยู่กับว่ามนุษย์ผู้นั้นกำลังเผชิญหน้ากับสถานการณ์แบบไหน และมีทางเลือกมากน้อยสักเพียงใด

ข. Villain

"ผีดิบ" เป็นตัวแทนของ Id นั่นคือทำสิ่งต่างๆ ตามที่ตัวเองต้องการโดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรม ลักษณะบุคลิกของผีดิบในหนังผีเรื่องคือ หิวกระหายในเนื้อมนุษย์อย่างแรงกล้า จึงพยายามฆ่าและกัดกินเนื้อมนุษย์ที่ตัวเองพบเจอ ความหิวกระหายอย่างแรงกล้าเป็นแรงขับให้ตัวละครผีดิบกลายเป็นผู้ล่าที่ออกล่าอย่างไม่ลดละ และเกิดความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังเรื่องนี้อย่างมาก

"ทหาร" เปิดตัวด้วยภาพลักษณ์ของผู้ช่วยเหลือ เนื่องจากทหารในความคิดของประชาชนทั่วไปแล้วย่อมคิดว่าทหารเป็นผู้พิทักษ์ปกป้องประชาชน แต่ในความเป็นจริงเมื่อทหารต้องอยู่ในสถานการณ์ที่จวนตัวหรือจนตรอก ก็สามารถที่จะใช้สัญชาตญาณการเอาตัวรอดเหมือนคนทั่วไป ได้เช่นกัน เมื่อรวมกับอาวุธยุทโธปกรณ์ที่ตนมีจึงยิ่งทำให้การเอาตัวรอดกลายเป็นการทำตัวเป็นจำฝูง เพื่อให้ตนมีอำนาจโดยไม่สนใจว่าผู้อื่นจะเดือดร้อนเพียงใด

ค. Victim

"มนุษย์ที่โดนผีดิบกัด" ด้วยความโชคร้ายหรือเพราะความบังเอิญ ทำให้ตัวละครมนุษย์บางตัวถูกผีดิบกัด และหลังจากโดนกัดไม่นานตัวละครตัวนั้นก็มักจะกลับกลายเป็นผีดิบเสียเอง เนื่องจากติดเชื้อไวรัส จึงทำให้บทบาทของเหยื่อ (Victim) กลายเป็นผู้ร้าย (Villain) เสียเองในที่สุด

4.11.5 การวิเคราะห์จาก เนื่องจากการปรากฏตัวของผีดิบนั้นสามารถออกมาได้ทุกสถานที่และทุกเวลา จึงทำให้ไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่าจากใบบ้างในหนังสืออเมริกันเรื่อง "28 Days Later" ที่ จะมีความน่าสะพรึงกลัว แต่ก็มีเงื่อนไขหนึ่งที่กำหนดจากที่น่าสะพรึงกลัวได้ก็คือต้องเป็นสถานที่ที่มีแสงสว่างน้อย หรือเป็นจากเวลากลางคืน เพราะผีดิบไม่สามารถสัมผัสหรือทนกับแสงแดดได้จากที่พบเห็นการไล่ล่าได้บ่อยและสร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ฉากในบ้าน และโบสถ์คริสต์

เนื่องจากทั้งสองเป็นสถานที่ที่มนุษย์มักจะไว้วางใจและคิดว่าปลอดภัยจึงทำให้ชะล่าใจ ทั้ๆ ที่ผีดิบอาจจะเฝ้ารออยู่ในสถานที่นั้นก็ตาม

ข. บ้านโดหนิไฟ และอุโมงค์ใต้ดิน

เนื่องจากสถานที่ทั้งสองเป็นสถานที่ที่ปิดตาย และมีทางหนีที่โล้น้อย จึงทำให้การไล่ล่าในสถานที่ที่หลบหนีได้ยากจึงสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มาก

4.11.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องผีดิบ

"ผีดิบ" เป็นความเชื่อที่แพร่หลายในฝั่งตะวันตก พัฒนามากจากความเชื่อเรื่องผีดูดเลือด (Vampire) ซึ่งเป็นผีชั้นสูง มีสติครบทุกประการ ส่วนมากจะไม่สามารถสู้แสงแดดได้ และออกหาเหยื่อตอนกลางคืน ซึ่งอาหารของผีดูดเลือด ได้แก่ เลือดสดๆ จากสาวพรหมจารี เพราะถือว่าเป็นเลือดบริสุทธิ์

จากความเชื่อเรื่องผีดูดเลือดได้พัฒนาคลายมาเป็นความเชื่อผีดิบ ผีดิบมีหลายประเภท โดยส่วนมากไม่ใช่สมองและใช้แต่กำลังทำสิ่งต่างๆ ตามสัญชาตญาณการอยู่รอด สิ่งที่มีผีดิบโปรดปรานได้แก่การกินเนื้อมนุษย์ ผีดิบเกิดได้จากหลายสาเหตุ เช่น จากเชื้อไวรัส และจากการใช้ศาสตร์มืด (กล่าวคือเป็นคนที่ตายไปแล้ว แต่โดนปลุกชีพขึ้นมาด้วยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์)

สิ่งหนึ่งที่คล้ายคลึงกันระหว่างผีดิบและผีดูดเลือด ได้แก่ ทั้งสองต่างมีจุดอ่อนส่วนตัวที่ทำให้มนุษย์ฆ่าได้ เช่น จุดอ่อนที่ศีรษะ แผลแสงแดด หรือกลิ่นที่หน้าอก เป็นต้น

ข. ความเชื่อเรื่อง วันโลกาวินาศ

วันโลกาวินาศ คือวันสิ้นโลกตามคติของศาสนาอิสลาม คริสต์ และยูดาเย ทุกอย่างบนโลกจะแตกสลาย สิ่งมีชีวิตทั้งหมดในโลกและในจักรวาลจะตาย ในพระคัมภีร์อัลกุรอานเรียกโลกาวินาศว่า อัสนาะฮะ และได้แจกแจงอาการของโลกาวินาศไว้ เช่น ฟ้าแตกแยกออก ทะเลลุกเป็นเพลิง เหล่าสัตว์ร้ายถูกนำมาชุมนุม โลกกายสิ่งต่าง ๆ ที่มันเคยชุกชอนไว้ เพศเมียที่ตั้งครรภ์จะตกลูก ผู้คนเมามาย ประสาทหลอนหวาดผวา ไม่มีใครสนใจญาติมิตร สามีภรรยา ลูกหลานบิดามารดา ต่างคนต่างเตลิดเตลียงพาตัวรอด และทารกมีหงอกเพราะความกลัว

ตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นถึงอุบัติเหตุการฉ้อโกงที่นำไปสู่วันโลกาวินาศในหนังสืออเมริกันเรื่องนี้ ได้แก่ “เหล่าสัตว์ร้ายถูกนำมาชุมนุม” อาจหมายถึง บรรดาฝูงผีดิบที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และออกมาตามไล่ล่ามนุษย์ “ผู้คนเมามาย ประสาทหลอนหวาดผวา ไม่มีใครสนใจญาติมิตร สามี ภรรยา ลูกหลานบิดามารดา ต่างคนต่างเตลิดเตลียงพาตัวรอด” หมายถึงมนุษย์ทุกคนตกอยู่ในความหวาดกลัวจากผีดิบ และพยายามหาหนทางเอาชีวิตรอดกันซุกมุนนั่นเอง

ค. ความเชื่อเรื่อง อีกา

เป็นความเชื่อที่แพร่หลายไปทั่วโลก โดยเชื่อกันว่าอีกาเป็นผู้นำข่าวมายังผู้พบเห็น บ้างก็บอกข่าวดี บ้างก็บอกข่าวร้าย แต่ส่วนมากเมื่อคนเห็นอีกาก็มักจะกลัว และเชื่อว่าจะนำลางไม่ดีมาให้ ในประเทศจีนอีกาถือเป็นสัตว์อัปมงคล เมื่อจะทำการงานใดหากได้ยินเสียงร้องของกาก็ต้องงดหรือเลื่อนไป ส่วนในประเทศญี่ปุ่นเรียกกว่า การาสุ โดยถือว่ก่าเป็นนกร้ายที่นำเรื่องไม่มงคลมาให้ เชื่อกันว่ากร่าร้องอยู่บนหลังคาบ้านใดจะเกิดความตายขึ้นในบ้าน ชาวญี่ปุ่นจึงพยายามที่จะไม่ได้ยินเสียงกามากที่สุด ในประเทศไทยเองก็มีเช่นเดียวกัน นั่นคือความเชื่อเมื่อครั้งเสียดวงครั้งที่ 2 ในสมัยกรุงศรีอยุธยา นั้นได้มีอีกาบินมาตกลงเสียบยอดพระเจดีย์วัดราชบูรณะถึงแก่ความตายเป็นลางบอกเหตุว่ากรุงจะแตก



ภาพแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องอีกาเป็นสัตว์อัปมงคลในหนังสืออเมริกันเรื่อง 28 Days Later

4.11.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “28 Days Later” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแคผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผู้ดัดบททำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผู้ดัดบทปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โคนผู้ดัดบททำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.11.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือนิยายเรื่อง "28 Days Later" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพผู้ดัดบทพุ่งเข้าหาตัวละคร - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพตัวละครวิ่งหนี - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพผู้ดัดบทปรากฏตัวกะทันหัน
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	- ภาพฝูงหนูยั้วเยี้ย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพคนถูกทำร้ายร่างกาย - ภาพบาดแผล - ภาพเลือด - ภาพศพมนุษย์ - ภาพศพไฟครอก - ภาพตัวละครแขนขาด
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพใบหน้าผู้ดัดบท - ภาพเงาผี - ภาพผู้ดัดบททำร้ายหรือฆ่าตัวละคร
ภาพที่แสดงความวุ่นวาย โกลาหล	- ภาพสงคราม การต่อสู้ - ภาพการจลาจล การประท้วง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตราย (ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย

(ภาพคนถูกทำร้ายร่างกาย ภาพบาดเจ็บ ภาพเลือด ภาพศพมนุษย์ และภาพศพไฟครอก)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพใบหน้าผี และภาพเงาผี)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความวุ่นวายโกลาหล (ภาพสงครามการต่อสู้ และภาพการจลาจลประท้วง)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up ดวงตามีดิบ



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้การ Extreme Close Up ดวงตามีดิบ

4.11.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงหรือบทสวด เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไปยังฉากหนึ่ง และใช้ในฉากที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงเพลงร็อค - เสียงเพลงกล่อมเด็ก	เสียงสร้างความดูดนและความลึกลับหวังให้กับภาพ
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีคำราม	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงหายใจติดขัด - เสียงผีทำคนวิ่ง	เสียงปรากฏพร้อมภาพและเสียงดังกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงระเบิด	มักใช้เป็นเสียงประกอบเท่านั้น

	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงกระจกแตก - เสียงนุร้อง - เสียงปืนลั่น 	เสียงอาจปรากฏพร้อมภาพหรือไม่พร้อมภาพก็ได้
--	--	---

จะเห็นได้ว่าหนังสืออเมริกันเรื่อง "28 Days Later" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงการใช้จำนวนตัวละครผีดิบที่มีมากมายมหาศาลมารับบทบาทเป็นผู้ล่า ซึ่งแต่ละตัวก็มีพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ ทำให้ตัวละครมนุษย์ในเรื่องต้องคอยหลบหนีและคอยหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับผีดิบ โดยในขณะเดียวกันก็ต้องปฏิบัติภารกิจไปด้วย นั่นคือการเดินทางไปยังฐานทัพทหารเพื่อขอความช่วยเหลือ ทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต็นว่าตัวละครมนุษย์จะรอดพ้นเงื้อมมือของผีได้หรือไม่ และเกิดความน่าสะพรึงกลัวจากความดุร้ายของผีอีกด้วย

4.12 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Exorcist Beginning

เรื่องย่อ (Synopsis)



ที่ประเทศอียิปต์ "นักบวชเมอริลิน" พบกับชายแปลกหน้าที่ยื่นข้อเสนอให้เขาเดินทางไปสำรวจโบสถ์คริสต์เก่าแก่หลังหนึ่งที่เพิ่งถูกค้นพบในประเทศเคนย่า นักบวชเมอริลินพยายามปฏิเสธโดยอ้างว่าตนไม่ได้เป็นนักบวชอีกต่อไปแล้ว เนื่องจากสงคราม ทำให้เขาหมดความศรัทธาในคริสตศาสนา

แต่แล้วนักบวชเมอริลินก็ห้ามใจไม่ได้ที่จะเดินทางไปสำรวจโบสถ์นั้น เขาเดินทางไปยังเมืองไนโรบี ประเทศเคนย่า และได้พบกับ "บาทหลวงฟรานซิส" บาทหลวงที่ประจำอยู่ในเมือง และ "ดร.ซาร่าห์" หมอสาวที่คอยรักษาชาวบ้าน

เมื่อนักบวชเมอริลินเดินทางไปยังจุดจุดค้นพบโบสถ์ เขาก็พบความแปลกประหลาดของโบสถ์เพราะว่าเป็นโบสถ์คริสต์ที่สร้างล่วงหน้ากว่า 2,000 ปีก่อนที่คริสตศาสนาจะเข้ามาในเคนย่า และนอกจากนี้โบสถ์ยังมีสภาพใหม่ราวกับถูกกลบทับหลังจากสร้างเสร็จในทันที และเขายังพบรูปปั้นพระเยซูบนไม้กางเขนที่ถูกแขวนกลับหัว นักบวชเมอริลินเริ่มคิดว่านี่อาจจะเป็นโบสถ์ของลัทธิต่อต้านพระเจ้า

ชาวเผ่าในท้องถิ่นที่ไม่มีใครกล้าเข้าไปในโบสถ์นั้นเพราะเชื่อว่ามีวิญญาณร้ายสิงสถิต วันหนึ่งเด็กชายสองคนในหมู่บ้านทะเลาะกัน จู่ๆ ก็มีฝูงหมาป่าไฮยีน่าวิ่งเข้ามาทำร้ายกัดเด็กคนหนึ่งโดย

ไม่ทำอันตรายเด็กอีกคนเลย เด็กที่ไม่โดนหมาไฮยีนาทำร้ายชื่อ “โจเซฟ” ชาวบ้านพยายามช่วยเหลือเด็กที่โดนหมาป่ากัดแต่ไม่สำเร็จ ก่อนที่โจเซฟจะเป็นลมหมดสติไป หมอซาราห์จึงรีบเข้ามาดูแลอาการ

บาทหลวงเมอร์ลินทราบว่ามีคนเข้าไปสำรวจในโบสถ์ก่อนหน้าตน นั่นคือ “เบซียอง” ที่เป็นหัวหน้าทีมชุด แต่ภายหลังจากเข้าไปในโบสถ์เบซียองก็มีอาการเสียสติและเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาล บาทหลวงเมอร์ลินจึงเดินทางไปเพื่อไปสอบถามข้อมูล แต่แล้วเบซียองที่มีอาการคล้ายถูกผีเข้าก็เอามีดกรีดคอตายไปต่อหน้าบาทหลวงเมอร์ลิน บาทหลวงเมอร์ลินพบรูปวาดของรูปปั้นปีศาจที่วาดโดยเบซียอง

บาทหลวงเมอร์ลินสะดุ้งตื่นจากฝันร้ายเสมอๆ ในฝันเขาถูกทหารนาซีบังคับให้เลือกว่าจะให้ยิงคนไหน และความรู้สึกผิดจากการเป็นต้นเหตุให้คนอื่นตาย ทำให้เขาหมดศรัทธาในพระเจ้านั่นเอง

ทีมชุดสำรวจเริ่มตายลงทีละคนๆ ชาวเผ่าโทเซวาเป็นความผิดของพวกผิวดำที่นำเอาวิญญาณร้ายเข้ามาในหมู่บ้าน ทำให้เริ่มเกิดความโกรธซึ่งต่อกันและกันทีละน้อยๆ นอกจากนี้เด็กน้อยโจเซฟเริ่มมีอาการแปลกประหลาด เขาเริ่มชักกระตุกและเริ่มมีบาดแผลบนร่างกาย บางครั้งก็ตาเหลือกคล้ายกับถูกผีเข้า ทำให้ชาวเผ่าพยายามจะทำพิธีขับไล่ผีร้ายด้วยการฆ่าโจเซฟ แต่แล้วคนที่ทำพิธีก็ถูกผีฆ่าตายจนหมด

ความขัดแย้งระหว่างชาวเผ่ากับคนผิวดำมาถึงจุดแตกหัก เมื่อกองทหารเข้ามาควบคุมความสงบ แต่ชาวเผ่าลุกฮือกันต่อต้าน สงครามจึงเริ่มปะทุขึ้น บาทหลวงฟรานซิสอาสาพาโจเซฟไปซ่อนตัวในโบสถ์เพื่อป้องกันไม่ให้โดนชาวเผ่าฆ่า พายุทะเลทรายพัดโหมกระหน่ำใส่หมู่บ้าน สงครามของชาวเผ่าและคนผิวดำก็อยู่ในความโกลาหล ต่างฝ่ายต่างฆ่ากันจนศพเกลื่อนกลาด

ในที่สุดบาทหลวงเมอร์ลินพบความจริงว่าที่จริงแล้วคนที่ถูกผีเข้าไม่ใช่โจเซฟ แต่เป็นหมอซาราห์ต่างหาก เธอเป็นคู่หมั้นของเบซียอง และเป็นผู้ที่ลงไปสำรวจโบสถ์ด้วย นั่นทำให้เธอได้สัมผัสกับปีศาจร้ายเข้า และปีศาจก็เข้าสิงเธอ บาทหลวงเมอร์ลินจึงเดินทางไปยังโบสถ์เพื่อช่วยเหลือโจเซฟและพบว่าบาทหลวงฟรานซิสถูกฆ่าตายแล้ว บาทหลวงเมอร์ลินต้องเผชิญหน้ากับซาราห์ที่ถูกผีเข้า

บาทหลวงเมอร์ลินและโจเซฟช่วยกันสวดบทสวดจากคัมภีร์ไบเบิลเพื่อขับไล่ผีร้ายให้ออกจากร่างหมอซาราห์ และในที่สุดผีก็พ่ายแพ้ให้กับบทสวด หมอซาราห์ฟื้นได้สติ แต่ก็ตายเพราะเสียเลือดมากเกินไป บาทหลวงเมอร์ลินจึงพาโจเซฟออกมาจากโบสถ์และพบว่าเขาทั้งคู่เป็นผู้รอดชีวิตสองคนสุดท้าย รอบๆ หมู่บ้านทุกคนเสียชีวิตกันหมดแล้วในสงคราม ศพมากมายนอนเกลื่อนกลาดไปทั่วผืนทราย

เหตุการณ์ทั้งหมดทำให้บาทหลวงเมอร์ลินกลับมามีความศรัทธาในพระเจ้าอีกครั้งหนึ่ง

4.12.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	ตัวละครหลักที่ปมปัญหาในใจ (พระเอกที่สูญเสียความศรัทธาในพระเป็นเจ้า) ที่เข้าไปในสถานที่แห่งหนึ่งเพื่อทำภารกิจบางอย่าง (พระเอกถูกจ้างให้เดินทางไปสำรวจโบสถ์ลึกลับในประเทศเคนย่า)	X
Incidental Moment	ตัวละครหลักค้นพบความแปลกประหลาดที่ยังหาเหตุผลไม่ได้ (โบสถ์ที่มีไม้กางเขนกลับหัว และสร้างก่อนคริสตกาล)	✓
Turning Point	ความแปลกประหลาดแพร่กระจายไปยังคนรอบข้างตัวละครหลัก (เด็กในหมู่บ้านถูกปีศาจเข้าสิง) และก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้น (ความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติแอฟริกันและอเมริกัน)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักเริ่มสืบหาข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจนพบต้นตอของความแปลกประหลาด (พระเอกพบภาพวาดรูปปีศาจ) และพบหนทางแก้ไขปัญหา (การขับไล่ปีศาจออกจากร่างของเด็กชาย)	✓
Climax	ความขัดแย้งมาถึงจุดแตกหัก (เกิดสงครามเชื้อชาติขึ้น) ในขณะที่ตัวละครหลักพบความลับที่น่าสะพรึงกลัวบางอย่างที่ถูกปกปิดเอาไว้ (ปีศาจไม่ได้สิงเด็กชาย แต่สิงร่างนางเอกต่างหาก)	✓
Resolution	ตัวละครหลักที่เกือบเพลี่ยงพล้ำพยายามต่อสู้กับปีศาจจนชนะ	✓
Closure	ปมปัญหาในใจของตัวละครหลักคลี่คลาย (พระเอกกลับมาศรัทธาในพระผู้เป็นเจ้าตามเดิม)	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลาย ๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากโครงเรื่องที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหาอันแสนแปลกประหลาด ทั้งปมปัญหาภายในและภายนอกจิตใจ เมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับความลับที่

น่าสะพรึงกลัวที่ถูกปกปิดเอาไว้รวมไปถึงความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็นเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้ผู้ชมยังต้องคอยเอาใจช่วยตัวละครหลักในการเผชิญหน้าและแก้ปัญหาที่แสนโหดร้ายนั้นให้สำเร็จทันท่วงทีด้วย

4.12.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความศรัทธาในพระเจ้า" เนื่องจากเนื้อเรื่องทั้งหมดได้กล่าวถึงตัวละครหลักที่ขาดศรัทธาในพระเจ้า จนทำให้ความพยายามในการที่จะต่อสู้กับปีศาจนั้นไม่สัมฤทธิ์ผล จนกระทั่งตัวละครหลักได้ยอมรับและเลิกที่จะปฏิเสธในพระเจ้า เขาจึงสามารถต่อสู้กับปีศาจและเอาชนะปีศาจได้ในที่สุด ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่าแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความศรัทธาทางศาสนาไม่มีความน่าสะพรึงกลัวแต่อย่างใด

4.12.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ความดี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง โดยปีศาจเป็นตัวแทนของความเลว ที่จะคอยเข้าสิงมนุษย์และยุแหยงให้มนุษย์ทำความชั่วร้ายต่างๆ นานา รวมถึงการต่อสู้สงครามความขัดแย้งและการชนฆ่ากันและกัน โดยมีข้อของความดีนั้นแก่ความศรัทธาในพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของความเชื่อของคริสตศาสนาเป็นข้อขัดแย้ง เนื่องจากปีศาจจะกลัววาระและพลังอำนาจของพระเจ้าเป็นเจ้านั่นเอง

ข. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครมนุษย์ในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) จะเห็นได้ว่าอารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้จะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้าหรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

การมีชีวิตและความตายเป็นอีกข้อขัดแย้งหนึ่งที่มีความเด่นชัดในหนังเรื่องนี้ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ง. การศรัทธา VS การไม่ศรัทธา

เป็นข้อที่ เกิดจากความรู้สึกของตัวละครต่อสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งในที่นี้ก็คือความศรัทธาในพระเจ้านั่นเอง การสูญเสียความศรัทธา นำไปสู่ความรู้สึกขาดที่พึ่งพาจิตใจ และขาดความเชื่อมั่นในการดำรงชีวิต ทำให้ตัวละครในเรื่องเกือบที่จะเพลี่ยงพล้ำให้กับปีศาจ จนกระทั่งตัวละครกลับมาคิดได้และยอมรับในพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของ ความศรัทธาก่อให้เกิดพลังทั้งทางจิตใจในการที่จะต่อสู้และเอาชนะปีศาจได้ในที่สุด

4.12.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"บาทหลวงเมอร์ลิน" ความขาดศรัทธาในพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของสาเหตุเพราะความรุนแรงในสงคราม ทำให้บาทหลวงเมอร์ลินสูญเสียศรัทธาในพระเจ้า ส่งผลให้เขาปฏิเสธที่จะเชื่อในความเชื่อที่เป็นนามธรรม และเลือกดำเนินชีวิตในวิถีที่เป็นรูปธรรมแทน โดยการลาออกจากบาทหลวงมาเป็นนักโบราณคดีแทน แต่แล้วเมื่อการปรากฏตัวของปีศาจมาถึง ทำให้บาทหลวงเมอร์ลินเข้าใจว่าในที่สุดแล้วปีศาจที่น่ากลัวที่สุดอยู่ในจิตใจของมนุษย์นั่นเอง และความศรัทธาในพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของเท่านั้นที่จะช่วยให้จิตใจที่มียึดเหนี่ยว เข้มแข็ง และมีพลังต้านทานความชั่วร้ายในจิตใจได้

ข. Villain

"ปีศาจ" เป็นตัวแทนของ Id ล้วนๆ นั่นคือทำสิ่งต่างๆ ตามที่หัวใจตัวเองต้องการ โดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรม ปีศาจในหนังผิอเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" นี้ไม่มีรูปร่างให้เห็นชัดเจน ปรากฏตัวผ่านเพียงแค่รูปปั้นเท่านั้น หน้าที่หลักของปีศาจก็คือต่อต้านพระคริสต์ โดยทำให้มนุษย์เกลียดชังกันและกัน โดยการยั่วยุหรือเข้าถึงร่างของมนุษย์ให้เกิดความขัดแย้ง ความหวาดกลัว และการต่อสู้ประหัตประหารกัน ซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างความกดดันและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังอย่างมาก เนื่องจากความลึกลับและพลังอำนาจที่น่ากลัวของปีศาจนั่นเอง

4.12.5 การวิเคราะห์ฉาก จากที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Exorcist Beginning” ได้แก่

ก. ห้องนอน ห้องน้ำ บ้านหรือที่พักในเวลากลางคืน

ห้องนอนและห้องน้ำรวมถึงห้องต่างๆ ภายในบ้านจัดเป็นสถานที่ที่โหดร้ายที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดปล่อยการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกาย ออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. สนามรบ

เป็นสถานที่ของความขัดแย้ง การต่อสู้ และความตาย ดังนั้นจากสนามรบจึงทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวได้ไม่ยาก เมื่อเห็นตัวละครในเรื่องที่มีความขัดแย้งต่อกันและกันโดยใช้ความรุนแรงในการขจัดความขัดแย้งนั้น ภาพของการต่อสู้ การบาดเจ็บ และการตายทำให้ผู้ชมเกิดความสลดหดหู่ สิ้นเวช และสะพรึงกลัว

4.12.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง ซาตาน และ ลัทธิบูชาซาตาน (Anti-Christ)

ซาตาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Satan ซึ่งยืมมาจากภาษาอาหรับ ว่า ซัยฎอน (ในพระคัมภีร์เป็นภาษาฮีบรู แปลว่า ปฏิปักษ์ หรือผู้ขัดขวาง) ซาตานคือผู้ที่ศัตรูของพระเจ้าในคริสต์ เป็นตัวต้นตอของความชั่วร้าย ปิศาจ และความมืด ซาตานแตกต่างจากปิศาจทั่วไปเพราะซาตานคือเจ้าแห่งปิศาจทั้งหมด มารร้ายที่ล่อหลอกมนุษย์ให้หลงผิด และกระทำความชั่ว แต่แท้ที่จริงแล้วพระคัมภีร์ไบเบิลบอกว่าซาตานนั้นเป็นทูตสวรรค์ชั้นสูง มีรูปร่างงดงาม ฉลาด เป็นทูตสวรรค์ที่สมบูรณ์แบบ และพระเจ้าได้ทรงตั้งให้อยู่ท่ามกลางเศรฐ มีชื่อเรียกว่าลูซิเฟอร์ รูปลักษณะของซาตานนั้นไม่อาจอธิบายได้ชัดเพราะมีหลายแบบตามท้องถิ่น (อาจเป็นปางต่าง ๆ เหมือนเทพเจ้า) รูปลักษณะที่เราคุ้นเคยกันจะเป็นปิศาจมีเขาแพะบนหัว ผิวหนังหยาบ ตาสีแดง ฟันแหลมมีทรวงอกเป็นของผู้หญิงและท่อนล่างเป็นแพะถือตรีศูล (สามง่าม) เป็นอาวุธ นอกจากนี้แล้วยังมี

รูปลักษณะอื่นๆ อีกมากตามแต่จิตนาการของผู้คน (เคยมีการใช้รูปงูเป็นเครื่องหมายของซาตาน เนื่องจากซาตานเคยจำแลงกายเป็นงูในตอนล่อลวงเอวา (อีฟ) ให้กินผลไม้ต้องห้าม)

ในส่วนของลัทธิบูชาซาตาน ได้แก่ กลุ่มคนที่นับถือซาตานหรือปีศาจร้าย ในสมัยก่อนมักถูกไล่ล่าและประหารเพราะถือเป็นพวกนอกรีต



ภาพแสดงรูปวาดซาตาน และสัญลักษณ์คนห้อยไม้กางเขนกลับหัวของลัทธิบูชาซาตานในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning"

ข. ความเชื่อเรื่องผีเข้า (อ้างถึง ศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชูสงฆ์, 2005)

คำจำกัดความของคำว่า "ผีเข้าสิง" ตามภาษาเดิมในพระคัมภีร์ไบเบิลมีความหมายว่า "ผีรบกวนเป็นทุกข์ลำบากยิ่งนัก" เนื่องจากร่างกายของมนุษย์เป็นที่ๆ ผีชอบอาศัยอยู่ ผู้ที่ถูกผีเข้าสิงจะมีการเปลี่ยนแปลง 7 ประการด้วยกัน ได้แก่

- เสียงเปลี่ยนเป็นเสียงคนละคน โดยอาจจะพูดภาษาที่ตนไม่รู้จำมาก่อนเลยก็ได้
- มีการเปลี่ยนแปลงระบบร่างกาย พักหนึ่งอาจมีฤทธิ์เดชพลังกำลังสูง อีกพักหนึ่งอาจหมดแรง
- มีอารมณ์โกรธแค้นอย่างรุนแรง
- มีความเสื่อมทางสภาพจิตใจ เกิดกิเลส ตัณหา ราคะอย่างรุนแรง
- ต่อด้านสิ่งที่เป็นฝ่ายพระผู้เป็นเจ้าของอย่างรุนแรง เช่น บทสวดไม้กางเขน เป็นต้น
- อาจจะมีการย้ายไปสิงที่อื่นๆ เช่น วัตถุหรือสัตว์
- มีการสังเกตรูปร่างสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือธรรมดาได้

ค. ความเชื่อเรื่องหมอผี และการขับไล่ผี

ตามความเชื่อโบราณของคนไทยเชื่อกันว่าหมอผีมีความสามารถติดต่อสื่อสารกับวิญญาณได้ โดยหมอผีจะเป็นผู้ควบคุมวิญญาณโดยเดินทางเข้าไปในโลก

วิญญาน หมอผีโดยทั่วไปแล้วจะเป็นผู้ชาย ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความสามารถเฉพาะตัวพิเศษทางไสยศาสตร์ที่สามารถฝึกฝนให้แข็งแกร่งขึ้นมาได้

แต่ในอดีตกาลบพาทของหมอผีที่แท้จริงเริ่มมีขึ้นตั้งแต่ "ยุคหินเก่า" (Paleolithic) ซึ่งพวกเขามีอิทธิพลมากในสังคมล่าสัตว์สมัยนั้น หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พบได้แก่ ในผนังถ้ำเลส ทวีส เฟรส์ (Les Trois Freres) ในฝรั่งเศส มีภาพเขียนสีที่มีอายุกว่า 15000 ปี อยู่บนผนังถ้ำ ภาพที่วาดแสดงถึงพิธีกรรมของหมอผี ที่ประกอบขึ้นในการล่าสัตว์ อีกทั้งยังพบภาพเขียนสีที่ "ผาหินแต้ม" ในประเทศไทยอีกด้วย

ในสังคมล่าสัตว์ มนุษย์ต้องพึ่งพาสัตว์เพื่อความอยู่รอด มนุษย์จึงต้องการผู้ที่สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับสัตว์ได้ หมอผีมีหน้าที่หลอกล่อและบังคับให้สัตว์ยอมละชีวิตให้แก่กล้า หมอผีมีส่วนช่วยแก้ปัญหาในทุกๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นความเจ็บป่วย อุบัติเหตุ ความล้มเหลวในการล่าสัตว์ หรือแม้แต่การทะเลาะวิวาท บทบาทของหมอผี ครอบคลุมในหลายๆ ด้าน ความเจ็บป่วย มักจะมีความเชื่อว่า ความเจ็บป่วยเกิดจากการหายตัวของดวงวิญญาณผู้ป่วย มีสาเหตุจากการถูกรบกวนจากวิญญาณดวงอื่น หรือจากพ่อมด อาจมีผู้ไม่หวังดีเสกวัตถุต่างๆ เข้าไปในตัวผู้ป่วย ทำให้เกิดอันตราย และหมอผีเท่านั้นจะเป็นผู้ประกอบพิธีนำวัตถุชิ้นๆ ออกมา หรือช่วยค้นหาดวงวิญญาณที่หายไป หมอผีสามารถท่องโลกวิญญาณ สื่อสารกับสัตว์ ทำนายดินฟ้าอากาศ หยั่งรู้อนาคต และค้นหาสิ่งของที่หายไป

การรักษาโรคของหมอผี ไม่สามารถหาเหตุผลทางวิทยาศาสตร์มาอธิบายได้ หมอผีถือว่าความเจ็บป่วยเป็นการเสียดพลังของคน ในขณะที่ทางการแพทย์กล่าวว่า ความเจ็บป่วยคือการที่กระบวนการด้านทานอ่อนแอลง การรักษาหมอผีจะเป็นการแสดงออกที่รุนแรงเพื่อเรียกพลังกลับคืนมาสู่ผู้ป่วยหรือสร้างเกราะป้องกันจิตใจให้กับเขา ในพิธีการรักษาบางครั้งจะมีการดึงหรือถอนวัตถุบางอย่างออกมาจากร่างกายเพื่อให้ผู้ป่วยเชื่อว่าตนได้ถูกเยียวยาแล้ว



ภาพแสดงตัวละครหมอผีในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning"

4.12.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด ฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีหลอกหรือทำร้าย โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.12.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หน้าผิอเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเงาผีเดินตัดหน้ากล้อง - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพผีปรากฏตัวใกล้ๆ กับตัวละคร - ภาพวัตถุเคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหวได้เอง - ภาพไฟตก ไฟดับ
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพฝูงไฮยีน่า - ภาพหนอนยั้วเยี้ย - ภาพปลิงดูดเลือด - ภาพศพอีกา - ภาพฝูงแมลงวันบินว่อน
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพศพคนตายเกลื่อนกลาด - ภาพเลือด

	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพบาดแผล - ภาพคนฆ่าตัวตาย - ภาพตัวละครชกกระทึก - ภาพชิ้นส่วนอวัยวะมนุษย์
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพคนถูกฆ่าตายอย่างทารุณ - ภาพใบหน้าผี - ภาพผีพุ่งเข้าหากล้องจับปล้น - ภาพผีจู่โจมทำร้ายตัวละคร
ภาพที่แสดงความวุ่นวาย โกลาหล	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพสงคราม



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

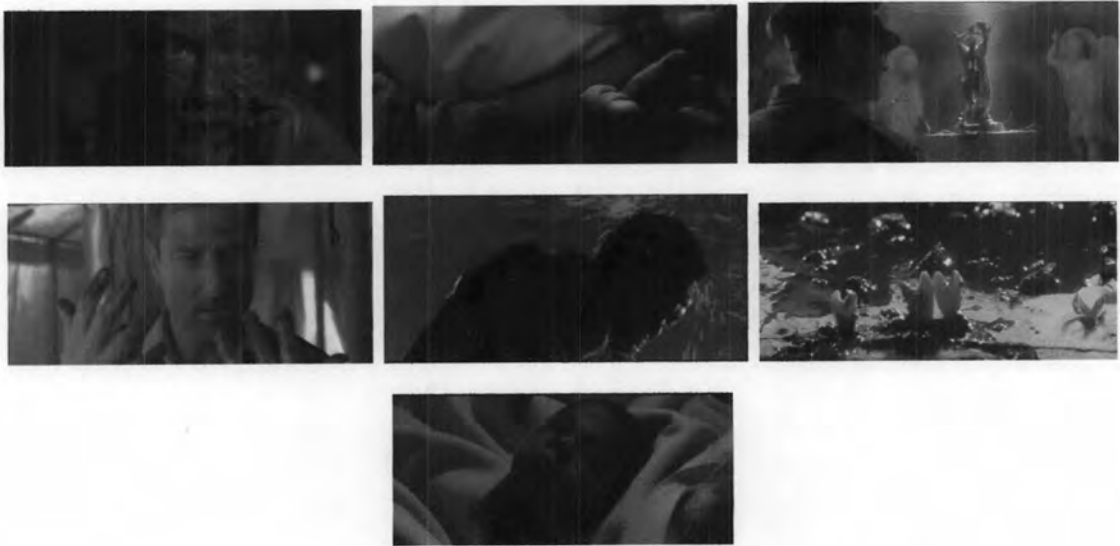
(ภาพตัวละครแอบมองห้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว และภาพผีปรากฏตัวใกล้ๆ กับตัวละคร)



ภาพแสดงให้เห็นถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ

(ภาพไฮยีน่า ภาพหนอนยิวเหยี้ย และภาพศพอีกา)





ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย

(ภาพศพคนตาย ภาพเลือด ภาพบาดเจ็บ ภาพคนฆ่าตัวตาย และภาพชิ้นส่วนอวัยวะมนุษย์)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพคนถูกร่ำตายอย่างทารุณ และภาพใบหน้าผี)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความวุ่นวาย โกลาหล (ภาพสงคราม)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การใช้เทคนิค Zoom Out	- การใช้เทคนิค Zoom Out ออกให้เห็นภาพจำนวนศพคนตาย จำนวนมหาศาลในสงคราม
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up ใบหน้าตัวละคร

- การ Extreme Close Up ใบหน้าผี



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้การ Zoom Out ออกเพื่อให้เห็นภาพจำนวนศพคนตายจำนวนมากในสงคราม

4.12.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง - เสียงทรัมเป็ต	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไปยังฉากหนึ่ง หรือใช้เมื่อต้องการกระตุ้นเร้าอารมณ์คนดู
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงบทสวดชาวพื้นเมือง - เสียงเพลงโอเปร่า	เสียงไม่สัมพันธ์กับภาพ
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงโหยหวนของผี - เสียงผีกรีดร้องคำราม	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครหายใจติดขัด - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงเลือดกระชูด - เสียงกระดูกหัก	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงเข็มนาฬิกาโบราณ - เสียงใบพัดพัดลม - เสียงไฮยีน่าคำราม - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงแมลงวัน - เสียงเด็กร้องไห้ - เสียงอีการ์ร้อง - เสียงกระจกแตก - เสียงปืน - เสียงกลองเพลง	ปรากฏทันทีทันใดพร้อมภาพ

หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcist Beginning" นี้ เกี่ยวข้องโดยตรงกับความเชื่อเรื่องภูติผีปีศาจของศาสนาคริสต์ ซึ่งเรื่องราวเต็มไปด้วยความบาดเจ็บ ความตาย การต่อสู้ และความสยดสยอง เมื่อผนวกกับโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนซึ่งมุ่งเน้นในการปิดบังความลับบางอย่างเอาไว้เพื่อรอการเฉลยในตอนจบ ทำให้เนื้อเรื่องเรื่องราวและการดำเนินเรื่องเต็มไปด้วยความตื่นเต้นและน่าสะพรึงกลัว นอกจากนี้ยังเป็นหนังสือที่สอดแทรกเอาคตินิยมคำสอนของคริสตศาสนาเอาไว้ได้อย่างลงตัวอีกด้วย

4.13 หนังสืออเมริกันเรื่อง Dawn of The Dead

เรื่องย่อ (Synopsis)



"แอนนา" พยาบาลสาวเพิ่งเลิกงานเช้าเวรกะดึกจากนั้นเธอก็รีบกลับบ้านไปหาสามีที่นอนรออยู่ ทั้งคู่กอดจูบกันด้วยความคิดถึงและห้วงใย

กลางดึกประตูห้องนอนถูกเปิดออก สามีของแอนนาลุกขึ้นดูแล้วพบว่าเด็กหญิงข้างบ้านที่ยืนเลือดอาบร่างกาย ด้วยความตกใจเขาจึงรีบลุกขึ้นไปช่วยเด็กหญิงแต่กลับถูกเด็กก๊าดที่คอจนเป็นแผลเหวอะ แอนนาตกใจพยายามโทรเรียกรถพยาบาลแต่ก็ติดต่อใครไม่ได้ ในขณะที่แอนนากำลังพยายามโทรขอความช่วยเหลือสามีของเธอกลับเป็นฝ่ายลุกขึ้นมาและตรงเข้าจู่โจมเธอเสียเอง แอนนาวิ่งหนีหัวซุกหัวซุนออกจากบ้านของตัวเอง และเธอก็ถึงกับทำอะไรไม่ถูกเมื่อพบว่าทั้งเมืองทั้งเมืองเต็มไปด้วยความวุ่นวายโกลาหล ผีดิบเลือดท่วมวิ่งไล่ฆ่าคนบนท้องถนนเต็มไปหมด

แอนนารับกระโดดขึ้นรถแล้วขับออกไปอย่างไร้จุดหมาย ระหว่างทางมีคนพยายามแย่งรถ เธอทำให้เธอเร่งเครื่องจนรถเสียศูนย์พุ่งชนต้นไม้จนเธอสลบไป เมื่อฟื้นมาอีกทีเธอก็ได้พบกับกลุ่มคนที่ยังรอดชีวิตอีก 5 คนทั้งหมดตัดสินใจจะไปหลบซ่อนตัวจากผีดิบกันที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่ง

กลุ่มผู้รอดชีวิตพยายามกันทางเข้าไม่ให้ฝูงผีดิบเข้ามาในห้างได้ ชาวในโทรทัศน์แจ้งให้ทราบว่าผู้ใดก็ตามที่โดนผีดิบกัดจะติดเชื้อทันทีและจะกลายเป็นผีดิบตามไป และการฆ่าผีดิบให้ยิ่งไปที่ศีรษะเท่านั้น

แอนนาและกลุ่มผู้รอดชีวิตประทังชีวิตอยู่ในห้างสรรพสินค้าและรอให้คนมาช่วย เวลาผ่านไปก็ไม่มีคนมาช่วยมีแต่เพียงรถบรรทุกผู้รอดชีวิตกลุ่มอื่นที่หนีตามมาสมทบที่ห้างแห่งนี้ บางคนก็ถูกฆาตกรกัดมาโดยไม่รู้ตัว จึงทำให้ผู้รอดชีวิตที่เหลือต้องฆ่ากันเองเพื่อรักษาความปลอดภัยเอาไว้

แอนนาและกลุ่มผู้รอดชีวิตทั้งหมดตัดสินใจจะเคลื่อนย้ายไปยังท่าเรือ เพื่อหนีทางเรือไปยังเกาะอื่น โดยดัดแปลงรถบรรทุกให้แน่นหนาและทนทานขึ้นเพื่อให้วิ่งฝ่าฝูงฆาตกรไปได้ รถบรรทุกที่ใช้หลบหนีมีสองคัน กลุ่มผู้รอดชีวิตจึงแบ่งออกเป็น 2 ทีม ในระหว่างที่กำลังขับหนีฆาตกรอยู่นั้นรถบรรทุกคันหนึ่งพลิกคว่ำและผู้โดยสารบางคนก็เสียชีวิต จนกว่าจะถึงที่ท่าเรือผู้รอดชีวิตที่เหลืออยู่เพียงแค่ 4 คนเท่านั้นจากสิบกว่าคน

แอนนาและเพื่อนอีก 3 คนที่รอดชีวิตออกเรือไปเพื่อหาเกาะอื่นที่ปลอดภัย เมื่อแล่นเรือออกไปได้สักระยะน้ำมันและอาหารในเรือร่อยหรอลงเรื่อยๆ จนในที่สุดแอนนาและเพื่อนผู้รอดชีวิตก็พบกับเกาะๆ หนึ่งเข้า แต่ทันทีที่เรือเทียบท่าพวกเธอก็ต้องสิ้นหวังเมื่อพบฝูงฆาตกรจำนวนมากที่ยืนรออยู่ริมฝั่งด้วยความหิวกระหาย

4.13.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (นางเอกนอนหลับอย่างมีความสุขกับสามีในบ้าน)	X
Incidental Moment	เกิดเหตุการณ์ผิดปกติที่ทำให้เธอสะพรึงกลัว (ฆาตกรบุกเข้ามาทำร้ายสามีเธอ จนสามีของเธอกลายเป็นผีดิบไปด้วย นอกจากนี้เธอยังพบว่าเมืองทั้งเมืองมีผีดิบคอยวิ่งไล่ล่าเต็มไปหมด)	✓
Turning Point	ตัวละครหลักพยายามหนีเอาชีวิตรอด และพบกับผู้รอดชีวิตที่ยังหลงเหลือทั้งหมดพยายามช่วยเหลือชีวิตของกันและกันได้ (นางเอกและพรรคพวกหลบซ่อนตัวอยู่ในห้างสรรพสินค้า)	✓
Rising Crisis	แต่แล้วก็เกิดความขัดแย้งขึ้นจนทำให้พันธมิตรนั้นล่มสลาย (เมื่อเริ่มหมดหนทางบางคนก็เริ่มเอาตัวรอดและฆ่าแกงกันเอง) ทำให้ตัวละครเริ่มหาหนทางคลี่คลายปัญหา	✓
Climax	ตัวละครพบหนทางคลี่คลายปัญหา (การขับรถบรรทุกฝ่าฝูงผีไปยังเรือและหนีไปยังเกาะอื่น)	✓
Resolution	ตัวละครหลักคลี่คลายปัญหาได้สำเร็จ (นางเอกหลบหนีผีไปลงเรือได้สำเร็จ)	✓

	ถึงแม้พรรคพวกบางคนจะถูกผีฆ่าตายไปบ้าง)	
Closure	ตัวละครพบความจริงในที่สุดว่าหนทางแก้ปัญหานั้นที่เธอเลือกนั้นเป็นหนทางที่ผิด ตัวละครหลักถูกผีฆ่าตาย	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวดำเนินการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งตัวละครหลักจะต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง และปัญหานั้นจะทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ โดยตัวละครหลักจะต้องปฏิบัติภารกิจซึ่งในที่นี้ก็คือการหลบหนีให้ทันตามเงื่อนไขเวลา เพื่อรักษาชีวิตรอดของตนเองไว้ให้ได้ โครงเรื่องชนิดนี้สร้างความกดดันให้กับผู้ชม ในการที่จะต้องลุ้นเอาใจช่วยให้ตัวละครรอดชีวิตและนอกจากนี้โครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการหนีเอาชีวิตรอดยังสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้อีกด้วย

4.13.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "การหลบหนีผีดิบ" อันเนื่องมาจากประเด็นของหนังสือเรื่องนี้มีอยู่เพียงประเด็นเดียว นั่นคือการหาหนทางหลบหนีและเอาชีวิตรอดจากผีดิบ ซึ่งมีแก่นความคิดรองสอดแทรกและเป็นคติสอนใจให้กับผู้ชมด้วย ได้แก่ ความไม่เห็นแก่ตัว และเรื่องสัญชาตญาณการเอาชีวิตรอดของมนุษย์ เมื่อพิจารณาแล้วพบความน่าสะพรึงกลัวในแก่นความคิดหลักแต่ไม่พบความน่าสะพรึงกลัวในแก่นความคิดรองแต่อย่างใด

4.13.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า

จากบทบาทของผีและคนในหนังสือเรื่องนี้ ได้แบ่งออกเป็น ผีคือผู้ล่า ที่คอยตามฆ่าและกินคนที่เป็นผู้ถูกล่านั่นเอง ความขัดแย้งดังกล่าวก่อให้เกิดแรงผลักดันให้มนุษย์พยายามที่จะหนีรอดเอาชีวิตรอด และพยายามที่จะหาหนทางให้หลุดพ้นจากการถูกล่านั่นเอง ซึ่งอารมณ์ของความรู้สึกของผู้ถูกล่าย่อมเต็มไปด้วยความหวาดระแวง ตื่นกลัว และรู้สึกไม่เป็นสุข

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing)

ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึง การสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครมนุษย์ในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ง. ความเห็นแก่ตัว VS ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ข้อขัดแย้งนี้เป็นข้อทางสภาวะอารมณ์ของมนุษย์ที่สะท้อนให้เห็นด้านดีและด้านเลวของมนุษย์ ในสถานการณ์ปกติคนเราทั่วไปอาจมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกันและกัน ทั้งนี้เพราะว่าเรามีความสะดวกรสบายในชีวิตเหลือเฟือแล้ว แต่เมื่อคนตกอยู่ในสถานการณ์ที่คับขัน กัดดัน หรือไร้ทางเลือก คนเราก็สามารถแสดงด้านมืดนั่นคือปลดปล่อยความเห็นแก่ตัวออกมาได้ ซึ่งจัดเป็นสัญชาตญาณการเอาชีวิตรอดอย่างหนึ่งของมนุษย์นั่นเอง ดังตัวอย่างของตัวละครในหนังผีอเมริกันเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้ที่เมื่อจมนุมก็สามารถที่จะฆ่าเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง เพื่อให้ตนสามารถมีชีวิตรอดได้

4.13.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"แอนนา" เป็นนางเอกในอุดมคติ เธอมีองค์ประกอบของนางเอกพึงมี เช่น มีความกล้าหาญและมีจิตใจดีงาม ถึงแม้การที่ต้องเผชิญหน้ากับผีดิบอย่างกระชั้นชิดในยามดึกจะทำให้เธอหวาดกลัวจับใจ แต่เธอก็พยายามที่จะทำความเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและยอมรับความจริงได้อย่างรวดเร็ว

ข. Villain

"ผีดิบ" เป็นตัวแทนของ Id นั่นคือทำสิ่งต่างๆ ตามที่ตัวเองต้องการโดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรม ลักษณะบุคลิกของผีดิบในหนังผีเรื่องคือ หิวกระหายในเนื้อมนุษย์อย่างแรงกล้า จึงพยายามฆ่าและกัดกินเนื้อมนุษย์ที่ตัวเองพบเจอ ความหิวกระหายอย่างแรงกล้าเป็นแรงขับให้ตัว

ละครผีดิบกลายเป็นผู้ล่าที่ออกล่าอย่างไม่ลดละ และเกิดความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังเรื่องนี้
อย่างมาก

“มนุษย์” ถึงแม้ในยามคับขันมนุษย์จะช่วยเหลือกันและกัน แต่ในความเป็นจริง
เมื่อมนุษย์ต้องอยู่ในสถานการณ์ที่จวนตัวหรือจนตรอก ก็สามารถที่จะใช้สัญชาตญาณการเอาตัว
รอดได้เช่นกัน โดยอาจจะฆ่าแกงหรือทำร้ายกันเองเพื่อให้ตนรอดชีวิตหรือปลอดภัย

ค. Victim

“มนุษย์ที่โดนผีดิบกัด” ด้วยความโชคร้ายหรือเพราะความบังเอิญ ทำให้ตัวละคร
มนุษย์บางตัวถูกผีดิบกัด และหลังจากโดนกัดไม่นานตัวละครตัวนั้นก็กลับกลายเป็นผีดิบเสีย
เอง จึงทำให้บทบาทของเหยื่อ (Victim) กลายเป็นผู้ร้าย (Villain) เสียเองในที่สุด

4.13.5 การวิเคราะห์ฉาก เนื่องจากหนังสืออเมริกันเรื่อง “Dawn of The Dead” เป็นเรื่องราวที่
เกี่ยวข้องกับการไล่ล่าระหว่างมนุษย์และผีดิบ ซึ่งผีดิบสามารถติดตามไล่ล่าไปได้ในทุกสถานที่ทุก
เวลา นั่นจึงทำให้ฉากที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังเรื่องนี้มีมากมายเต็มไปหมด เช่น บนท้อง
ถนน ในตึกรามบ้านช่อง ตลอดจนไปจนถึงในยานพาหนะต่างๆ แต่ฉากที่เปิดเรื่องและสร้างความน่า
สะพรึงกลัวให้กับหนัง ได้แก่

ก. ห้องนอน

ห้องนอนจัดเป็นสถานที่ที่โหลวมที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะ
รู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเอง
ออกจนหมด เช่น ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตาม
ในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

4.13.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องผีดิบ

“ผีดิบ” เป็นความเชื่อที่แพร่หลายในฝั่งตะวันตก พัฒนามาจากความเชื่อเรื่องผี
ดูดเลือด (Vampire) ซึ่งเป็นผีชั้นสูง มีลึกลับทุกประการ ส่วนมากจะไม่สามารถสู้แสงแดดได้ และ
ออกหาเหยื่อตอนกลางคืน ซึ่งอาหารของผีดูดเลือด ได้แก่ เลือดสดๆ จากสาวพรหมจารี เพราะถือ
ว่าเป็นเลือดบริสุทธิ์

จากความเชื่อเรื่องผีดูดเลือดได้พัฒนากลายเป็นความเชื่อผีดิบ ผีดิบมีหลายประเภท โดยส่วนมากไม่ใช่สมองและใช้แต่กำลังทำสิ่งต่างๆ ตามสัญชาตญาณการอยู่รอด สิ่งที่ผีดิบโปรดปรานได้แก่การกินเนื้อมนุษย์ ผีดิบเกิดได้จากหลายสาเหตุ เช่น จากเชื้อไวรัส และจากการใช้ศาสตร์มืด (กล่าวคือเป็นคนที่ตายไปแล้ว แต่โดนปลุกชีพขึ้นมาด้วยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์)

สิ่งหนึ่งที่คล้ายคลึงกันระหว่างผีดิบและผีดูดเลือด ได้แก่ ทั้งสองต่างมีจุดอ่อนส่วนตัวที่ทำให้มนุษย์ฆ่าได้ เช่น จุดอ่อนที่ศีรษะ แพ้แสงแดด หรือกลัวการตอกลิ้มที่หน้าอก เป็นต้น

ข. ความเชื่อเรื่อง วันโลกาวินาศ

วันโลกาวินาศ คือวันสิ้นโลกตามคติของศาสนาอิสลาม คริสต์ และยูดาห์ ทุกอย่างบนโลกจะแตกสลาย สิ่งมีชีวิตทั้งหมดในโลกและในจักรวาลจะตาย ในพระคัมภีร์อัลกุรอานเรียกโลกาวินาศว่า อัลสาอะหุ และได้แจกแจงอาการของโลกาวินาศไว้ เช่น ฟ้าแตกแยกออก ทะเลลุกเป็นเพลิง เหล่าสัตว์ร้ายถูกนำมาชุมนุม โลกกายสิ่งต่าง ๆ ที่มันเคยชุกชอนไว้ เพศเมียที่ตั้งครรภ์จะตก ลูก ผู้คนเมามาย ประสาทหลอนหวาดผวา ไม่มีใครสนใจญาติมิตร สามีภรรยา ลูกหลานบิดามารดา ต่างคนต่างเกลียดเกลียดพาตัวรอด และทารกมีหงอกเพราะความกลัว

ตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นถึงอุบัติเหตุที่จะนำไปสู่วันโลกาวินาศในหนังสืออเมริกันเรื่องนี้ ได้แก่ “เหล่าสัตว์ร้ายถูกนำมาชุมนุม” อาจหมายถึง บรรดาฝูงผีดิบที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และออกมาตามไล่ล่ามนุษย์ “ผู้คนเมามาย ประสาทหลอนหวาดผวา ไม่มีใครสนใจญาติมิตร สามีภรรยา ลูกหลานบิดามารดา ต่างคนต่างเกลียดเกลียดพาตัวรอด” หมายถึงมนุษย์ทุกคนตกอยู่ในความหวาดกลัวจากผีดิบ และพยายามหาหนทางเอาชีวิตรอดกันซุลมุนนั่นเอง

4.13.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Dawn of The Dead” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับตนเป็นผู้ถือปืนยิงใส่ผีดิบที่ปรากฏกายขึ้นตรงหน้า

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับ
ว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โคนผีทำร้ายหรือฆ่า การ
กำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำ
ให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.13.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมนกมองต่างๆ หนังสือเมริกันเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้มี
การใช้ภาพและการใช้มุมนกมองเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพฉู้ใจมกระทันหัน - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพเงาผี - ภาพตัวละครวิ่งหนีเอาชีวิตรอด
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	- ภาพหนอนยั่วเยี้ย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพใบหน้าตัวละครที่เจ็บปวด - ภาพเลือด - ภาพบาดแผล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพใบหน้าผี - ภาพฝูงผีวิ่งไล่ล่า - ภาพผีดิบถูกไฟครอก
ภาพที่แสดงความวุ่นวาย โกลาหล	- ภาพการจราจล

- ภาพบ้านเมืองวุ่นวาย



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร
(ภาพผู้โจมตีกระหน่ำ ภาพตัวละครแอบมองห้องดู และภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว)



ภาพแสดงให้เห็นถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ (ภาพนอนยั่วยุ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพใบหน้าตัวละครที่เจ็บปวด ภาพเลือด และภาพบาดแผล)





ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพใบหน้าผี ภาพฝูงผีดิบวิ่งไล่ล่า และภาพผีดิบถูกไฟครอก)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความวุ่นวาย โกลาหล (ภาพการจลาจล และภาพบ้านเมืองวุ่นวาย)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสะพรึงกลัวไปมาอย่างรวดเร็วในเสี้ยววินาที
การ Close Up	- การ Close Up ใบหน้าผี
การ Pan กล้อง 180 องศา	- การ Pan กล้อง 180 องศาเพื่อให้เห็นสภาพบ้านเมืองที่วุ่นวาย



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้เทคนิคการ Pan ภาพ 180 องศาเพื่อให้เห็นสภาพบ้านเมืองที่กว้าง

4.13.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงหรือบทสวด เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง - เสียงเปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังฉากหนึ่ง
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงบทสวดพระคัมภีร์ไบเบิล - เพลงร็อก	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และดังมากกว่าปกติ
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงฝีเท้าราม	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงฝีเท้าคนเดิน - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงลมหายใจติดขัด - เสียงหัวใจเต้น	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงนาฬิกาเดิน - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงบานประตูเอี้ยดอียด - เสียงรถเบรคกระแทกกัน - เสียงกระจกแตก - เสียงปืนลั่น - เสียงทุบประตู - เสียงระเบิด - เสียงเลื้อย	ใช้เป็นเสียงประกอบ มักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงโลหะกังวาน	ใช้เพื่อบอกให้คนดูว่าผีกำลังจะปรากฏตัว

สรุปหนังสือเรื่อง "Dawn of The Dead" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงการใช้จำนวนตัวละครผีดิบที่มีมากมายมหาศาลมารับบทบาทเป็นผู้ล่า ซึ่งแต่ละตัวก็มีพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ ทำให้ตัวละครมนุษย์ในเรื่องต้องคอยหลบหนีและคอยหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับผีดิบ โดยในขณะเดียวกันก็ต้องปฏิบัติภารกิจไปด้วย นั่นคือการหาหนทางหลบหนีไปยังสถานที่ที่ปลอดภัยให้สำเร็จทันเวลา ทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นว่าตัวละครมนุษย์จะรอดพ้นเงื้อมมือของผีได้หรือไม่ และเกิดความน่าสะพรึงกลัวจากความดุร้ายของผีอีกด้วย

4.14 หนังสืออเมริกันเรื่อง Land of The Dead

เรื่องย่อ (Synopsis)



โลกกลายเป็นเพียงความทรงจำอันเลือนราง เพราะได้กลายเป็นสถานที่ที่พวกมนุษย์ใช้ชีวิตราวกับฝันร้ายที่ไม่มีวันสิ้นสุด สิ่งที่เคยเหลือของมนุษยชาติอยู่ภายในวงล้อมของกำแพงเมือง ที่เป็นเสมือนป้อมปราการในขณะที่พวกผีดิบเดินได้ กลับได้เดินท่องไปทั่วแผ่นดินกว้างใหญ่นอกกำแพง

ในขณะที่พวกมหาเศรษฐีและผู้มีอำนาจที่มีอยู่น้อยนิดยังคงพยายามใช้ชีวิตจอมปลอมในแบบที่เคยเป็น พวกเขาอาศัยอยู่บนที่สูงเหนือเมืองภายในหอคอยพิดด์เลอร์สกรีนที่แยกตัวออกไปจากเมือง และถือเป็นป้อมปราการสุดท้ายของพวกเขาชั้นปกครอง อย่างไรก็ตามเบื้องล่าง ชาวเมืองที่มีสมบัติสถานน้อยกว่ายังคงยังชีพอยู่อย่างยากแค้น พร้อมกับมองหาเครื่องหย่อนใจเล็กๆ น้อยๆ ที่พวกเขาพอจะหาพบได้ อาทิ การพนัน การค้าขายเนื้อ ยาเสพติด เรียกว่าทำทุกอย่างที่จะช่วยบรรเทาจิตใจของพวกเขาจากชีวิตที่เหมือนตกรกทั้งเป็น

พวกชั้นสูงแห่งพิดด์เลอร์สกรีนและพวกชนชั้นต่ำที่ไร้ศีลธรรมของเมืองเบื้องล่าง ถูกปกครองโดยพวกนักฉวยโอกาสสุดอำมหิตที่นำโดย "คัพแมน" ผู้ควบคุมทุกอย่างเอาไว้ในมือ เพื่อนำอาหารและเครื่องอุปโภคบริโภคที่จำเป็นอื่นๆ มาให้แก่ชาวเมือง และเพื่อเปิดโอกาสให้พวกคนชั้นสูงมีของฟุ่มเฟือยที่หาได้ยากใช้สอยเหมือนสมัยก่อน

กลุ่มทหารรับจ้างที่นำโดย "โรลีย์" และผู้ช่วย "โซโล" ต้องออกไปสรรหาสิ่งของนอกเมือง โดยพวกเขาได้รับการปกป้องจากยานพาหนะหุ้มเกราะขนาดใหญ่ที่มีชื่อว่าเดดเรคคองนิ่ง โรลีย์และโซโลก็เหมือนกับคัพแมน พวกเขาทำทุกอย่างเพื่อเงิน โดยหวังจะใช้มันเป็นหนทางสำหรับ

หลบหนีสำหรับพวกเขาเอง ไรลีย์ต้องการจะขึ้นเหนือโดยหวังจะได้พบโลกที่ปราศจากกำแพงกันและอิสรภาพ ในขณะที่โซโลต้องการความหรูหราแบบพวกฟิตต์เลอร์สกรีน ห่างไกลจากชีวิตที่เต็มไปด้วยความรุนแรงที่เขาเคยรู้จัก

ขณะที่คัพแมนและลูกน้องมัวแต่หากำไรส่วนตัว ชีวิตกำลังจะเปลี่ยนแปลงไปทั้งภายในและนอกกำแพงเมือง ความไม่สงบและความสับสนอลหม่านกำลังเพิ่มขึ้น กองทัพผิวดิบกำลังเปลี่ยนแปลง พวกมันพัฒนาไป โดยเรียนรู้ที่จะอยู่กันเป็นกลุ่มและสื่อสารกัน เมื่อโซโลควบคุมเด็คเร็คคอนนิ่ง โดยตั้งใจจะไปชูรีตเงินหลายล้านจากพวกคัพแมนและแก๊งค์ ไรลีย์กับพรรค ถูกสถานการณ์บีบให้ต้องลุกขึ้นมาหยุดโซโล ทั้งนี้เพื่อปกป้องเมืองและประชาชนจากกองทัพขอมบี้ที่บุกโจมตีแนวกำแพงเมืองที่เป็นจุดอ่อน

4.14.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยบ้านเมืองที่มีผิวดิบเต็มไปหมด ทำให้มนุษย์ที่รอดชีวิตต้องกันพื้นที่เอาไว้ไม่ให้ผิวดิบเข้ามารุกราน	✓
Incidental Moment	ผิวดิบเริ่มเรียนรู้ที่จะสื่อสารกัน และเริ่มเรียนรู้ที่หาหนทางสู้กับมนุษย์	✓
Turning Point	ในขณะที่ผิวดิบรวมตัวกันเพื่อที่จะบุกเข้ามาในเขตแดนมนุษย์ มนุษย์เองก็เกิดความแตกแยกกันเองในกลุ่ม	✓
Rising Crisis	ความแตกแยกทำให้บ้านเมืองวุ่นวายโกลาหล ในขณะที่ผิวกูรูล้ำเข้ามาในเขตมนุษย์ได้สำเร็จ ตัวละครหลักได้รับมอบหมายให้เข้ามาแก้ไขความแตกแยกนี้	✓
Climax	ตัวละครหลักต้องรับมือกับความขัดแย้งทั้งกับมนุษย์และผี	✓
Resolution	ตัวละครหลักเอาชนะผี และช่วยเหลือมนุษย์ที่เหลือรอดชีวิตไว้ได้	✓
Closure	ความแตกแยกของมนุษย์สิ้นสุด	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง “Land of The Dead” นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการปฏิบัติภารกิจ (Investigative Plot) อันได้แก่ การต่อสู้กับผิวดิบเพื่อรักษาชีวิตของเผ่าพันธุ์มนุษย์ให้อยู่รอด นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งทะเลาะเบาะแว้งกันภายในหมู่มนุษย์อีกด้วย อันเป็นชนวนให้สถานการณ์ทุกอย่างเลวร้ายลงไปอีก โครงเรื่องทำให้ตัวละครต้องเผชิญสถานการณ์ที่กดดัน ทำทนาย และระทึกขวัญเป็นระยะๆ ซึ่งนับว่าเป็นโครงเรื่องที่มุ่งเน้นให้เกิดความตื่นเต้นตกใจมากกว่าที่จะทำให้เกิดความรู้สึกสะพรึงกลัว

4.14.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "Land of The Dead" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "การหลบหนีผีดิบ" อันเนื่องมาจากประเด็นของหนังสือเรื่องนี้มีอยู่เพียงประเด็นเดียว นั่นคือการหาหนทางหลบหนีและเอาชีวิตรอดจากผีดิบ ซึ่งมีแก่นความคิดตรงสอตรงและเป็นคติสอนใจให้กับผู้ชมด้วย ได้แก่ ความไม่เห็นแก่ตัว และเรื่องสัญชาติญาณการเอาชีวิตรอดของมนุษย์ เมื่อพิจารณาแล้วพบความน่าสะพรึงกลัวในแก่นความคิดหลักแต่ไม่พบความน่าสะพรึงกลัวในแก่นความคิดรองแต่อย่างใด

4.14.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "Land of The Dead" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า

จากบทบาทของผีและคนในหนังสือเรื่องนี้ ได้แบ่งออกเป็น ผีคือผู้ล่า ที่คอยตามฆ่าและกินคน ที่เป็นผู้ถูกล่านั่นเอง ความขัดแย้งดังกล่าวก่อให้เกิดแรงผลักดันให้มนุษย์พยายามที่จะหนีรอดเอาชีวิตรอด และพยายามที่จะหาหนทางให้หลุดพ้นจากการถูกล่านั่นเอง ซึ่งอารมณ์ของความรู้สึกของผู้ถูกล่าย่อมเต็มไปด้วยความหวาดระแวง ตื่นกลัว และรู้สึกไม่เป็นสุข

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อขัดแย้งที่ไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Land of The Dead" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครมนุษย์ในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกอึดใจเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ง. ความเห็นแก่ตัว VS ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ชีวิตนี้ยังเป็นชีวิตทางสภาวะอารมณ์ของมนุษย์ที่สะท้อนให้เห็นด้านดีและด้านเลวของมนุษย์ ในสถานการณ์ปกติคนเราทั่วไปอาจมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกันและกัน ทั้งนี้เพราะว่าเรามีความสะดวกสบายในชีวิตเหลือเฟือแล้ว แต่เมื่อคนตกอยู่ในสถานการณ์ที่คับขัน กดดัน หรือไร้ทางเลือก คนเราก็สามารถแสดงด้านมืดนั่นคือปลดปล่อยความเห็นแก่ตัวออกมาได้ ซึ่งจัดเป็นสัญชาตญาณการเอาชีวิตรอดอย่างหนึ่งของมนุษย์นั่นเอง ดังตัวอย่างของตัวละครในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Land of The Dead" นี้ที่มีการแบ่งชนชั้นวรรณะ และมีการกัดกันซึ่งกันและกัน

4.14.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"ไรลีย์" เป็นพระเอกในอุดมคติ สุขุม กล้าหาญ ฉลาด มีความเป็นผู้นำ เด็ดเดี่ยว ปกป้องหญิงสาว และมีความเป็นสุภาพบุรุษสูง

ข. Villain

"ผีดิบ" เป็นตัวแทนของ Id นั่นคือทำสิ่งต่างๆ ตามที่ตัวเองต้องการโดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรม ลักษณะบุคลิกของผีดิบในหนังสือเรื่องคือ หิวกระหายในเนื้อมนุษย์อย่างแรงกล้า จึงพยายามฆ่าและกัดกินเนื้อมนุษย์ที่ตัวเองพบเจอ ความหิวกระหายอย่างแรงกล้าเป็นแรงขับให้ตัวละครผีดิบกลายเป็นผู้ล่าที่ออกล่าอย่างไม่ลดละ และเกิดความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังเรื่องนี้อย่างมาก

"คอฟแมน" ในขณะที่มนุษย์กำลังยากลำบาก คอฟแมนก็ฉวยโอกาสหาทางให้ตนเองยิ่งใหญ่เพื่อที่จะได้ปกครองมนุษย์คนอื่นๆ เขาสร้างชนชั้นวรรณะขึ้นมาและกัดกันชนชั้นของมนุษย์ออกจากกัน คอฟแมนมีบุคลิกของนายทุน (Entrepreneur) ที่เห็นแก่ตัว เห็นแก่ได้ ไม่เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น ซึ่งในที่สุดเขาก็พลาดตกเป็นเหยื่อ (Victim) ให้กับผีดิบ โดยถูกผีดิบฆ่าตายอย่างน่าเวทนา

4.14.5 การวิเคราะห์ฉาก เนื่องจากหนังสืออเมริกันเรื่อง "Land of The Dead" เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการไล่ล่าระหว่างมนุษย์และผีดิบ ซึ่งผีดิบสามารถติดตามไล่ล่าไปได้ในทุกสถานที่ทุกเวลา นั่นจึงทำให้ฉากที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังเรื่องนี้มีมากมายเต็มไปหมด เช่น บนท้องถนน ในตึกรามบ้านช่อง ตลอดไปจนถึงในยานพาหนะต่างๆ แต่ฉากที่เปิดเรื่องและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนัง ได้แก่

4.14.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องผีดิบ

“ผีดิบ” เป็นความเชื่อที่แพร่หลายในฝั่งตะวันตก พัฒนามากจากความเชื่อเรื่องผีดูดเลือด (Vampire) ซึ่งเป็นผีชั้นสูง มีสติครบทุกประการ ส่วนมากจะไม่สามารถสู้แสงแดดได้ และออกหาเหยื่อตอนกลางคืน ซึ่งอาหารของผีดูดเลือด ได้แก่ เลือดสดๆ จากสาวพรหมจารี เพราะถือว่าเป็นเลือดบริสุทธิ์

จากความเชื่อเรื่องผีดูดเลือดได้พัฒนาหลายมาเป็นความเชื่อผีดิบ ผีดิบมีหลายประเภท โดยส่วนมากไม่ใช้สมองและใช้แต่กำลังทำสิ่งต่างๆ ตามสัญชาตญาณการอยู่รอด สิ่งผีดิบโปรดปรานได้แก่การกินเนื้อมนุษย์ ผีดิบเกิดได้จากหลายสาเหตุ เช่น จากเชื้อไวรัส และจากการใช้ศาสตร์มืด (กล่าวคือเป็นคนที่ตายไปแล้ว แต่โดนปลุกชีพขึ้นมาด้วยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์)

สิ่งหนึ่งที่คล้ายคลึงกันระหว่างผีดิบและผีดูดเลือด ได้แก่ ทั้งสองต่างมีจุดอ่อนส่วนตัวที่ทำให้มนุษย์ฆ่าได้ เช่น จุดอ่อนที่ศีรษะ แผลแสงแดด หรือกลัวการตอกลิ้มที่หน้าอก เป็นต้น

4.14.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Land of The Dead" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ภายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

เป็นมุมมองการเล่าเรื่องที่ใช้มากที่สุดในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Land of The Dead" นี้ โดยมากมักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้

ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบรูด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะมองเห็นผีที่ปรากฏตัวขึ้นด้านหลังตัวละคร โดยตัวละครไม่รู้ตัว

4.14.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือนิยายเรื่อง "Land of The Dead" นี้มี
การใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพเลือด อวัยวะภายในมนุษย์ - ภาพบาดแผล - ภาพซากศพคนตาย - ภาพตัวละครถูกทำร้ายหรือฆ่า
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพผี - ภาพใบหน้าผี
ภาพที่แสดงความวุ่นวาย โกลาหล	- ภาพการต่อสู้ สงคราม



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย

(ภาพเลือดอวัยวะภายในมนุษย์ ภาพบาดเจ็บ ภาพฆาตกรรมคนตาย และภาพตัวละครถูกทำร้ายหรือฆ่า)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผี และภาพใบหน้าผี)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความวุ่นวายโกลาหล (ภาพการต่อสู้ สงคราม)

มุกก๊อ้งและ Visual Manipulation ที่สร้างค่าน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การถ่ายภพมมสูง	- การถ่ายภพมมสูงให้เห่นฝูงผีดิบที่เดินเต็มห้องถนน



ภาพแสดงให้เห็นถึงการถ่ายภพมมสูงให้เห่นฝูงผีดิบที่เดินเต็มห้องถนน

4.14.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน ไวโอลิน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีโหยหวน - เสียงผีคำราม	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงเลือดพุ่ง - เสียงเนื้อฉีกขาด - เสียงเล็บขูดพื้นโลหะ	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงปืน	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงขูดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน	ใช้ในฉากก่อนที่ผีจะปรากฏตัว และใช้เพื่อสร้างบรรยากาศวังเวง

เช่นเดียวกับหนังสืออเมริกันเรื่อง "Dawn of the Dead" หนังสือเรื่อง "Land of The Dead" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงการใช้จำนวนตัวละครผีดิบที่มีมากมายมหาศาลมารับบทบาทเป็นผู้ล่า ซึ่งแต่ละตัวก็มีพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ ทำให้ตัวละครมนุษย์ในเรื่องต้องคอยหลบหนีและคอยหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับผีดิบ โดยในขณะเดียวกันก็ต้องปฏิบัติภารกิจไปด้วย นั่นคือการหาหนทางหลบหนีไปยังสถานที่ที่ปลอดภัยให้สำเร็จทันเวลา ทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นว่าตัวละครมนุษย์จะรอดพ้นเงื้อมมือของผีได้หรือไม่ และเกิดความน่าสะพรึงกลัวจากความดุร้ายของผีอีกด้วย

4.15 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Exorcism of Emily Rose

เรื่องย่อ (Synopsis)



ในคืนหนึ่งเวลาตี 3 เอมิลี โรส นักศึกษามหาวิทยาลัยได้เห็นภาพหลอนสุดสยอง ก่อนจะหมดสติขณะที่อยู่ลำพังในหอ และเมื่อฟื้นขึ้นมาเธอถูกตามรังควานจากวิญญาณร้ายไม่ว่าจะอยู่ที่ใด ด้วยความที่นับถือในศาสนาอย่างเคร่งครัด เธอจึงตัดสินใจทำพิธีไล่ผีกับบาทหลวงประจำของเธอ คุณพ่อริชาร์ด มัวร์ แต่เธอกลับเสียชีวิตอย่างทรมานระหว่างพิธีไล่ผี

สารคดีจึงถูกจับกุมในข้อหาฆาตกรรม ทนายความ เอริน บรูเนอร์ ไม่เชื่อว่าการตายของเอมิลีเกิดจากผีสิง จึงไม่เต็มใจนักที่จะต้องแก้ต่างให้บาทหลวง แต่ขณะที่คดีดำเนิน ความคิดของเอรินก็ถึงคราวต้องสั่นคลอน เมื่อเหตุการณ์ประหลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเอมิลี เริ่มคลี่คลายเข้ามา เธออย่างช้าๆ โดยเฉพาะเมื่อนาฬิกาหยุดเดินตอนที่ 3 ตรงของทุกคืน จนเธอต้องยอมรับการมีอยู่ของปีศาจว่ามีอยู่จริง และใช้ข้อโต้แย้งเรื่องศาสนาจนพลิกคดีกลับมาเอาชนะได้ในที่สุด

4.15.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องตัวละครหลักที่ไม่เชื่อในพระเจ้า แต่ต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปีศาจ (นางเอกรับเป็นทนายให้กับบาทหลวงที่ตกเป็นจำเลยของคดีการเสียชีวิตของผู้ป่วยที่ถูกผีเข้า)	✓
Incidental Moment	การเข้ามาพัวพัน ทำให้ตัวละครหลักถูกปีศาจคุกคาม	✓
Turning Point	ตัวละครหลักตกอยู่ในความหวาดกลัว และพยายามที่จะไม่เชื่อเรื่องปีศาจ	✓
Rising Crisis	ยิ่งตัวละครหลักพยายามปฏิเสธความเชื่อมากเท่าไร ก็ยิ่งเผชิญกับเรื่องราวของปีศาจมากยิ่งขึ้น (การไต่สวนคดีทำให้นางเอกรับรู้การมีอยู่ของปีศาจมากขึ้นๆ)	✓
Climax	นางเอกหมดสิ้นหนทาง จึงยอมเปิดใจเชื่อเรื่องปีศาจ และยอมรับในพระเจ้า	✓
Resolution	ภารกิจบรรลุผล	X
Closure	ปีศาจยังคงอยู่ต่อไป ส่วนตัวละครหลักก็หันมาเชื่อในพระเจ้า	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) โดยนางเอกรับบทเป็นทนายที่ไม่เชื่อในเรื่องปีศาจและพระเจ้า จนเมื่อต้องมาทำภารกิจหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของปีศาจ ทำให้นางเอกต้องพยายามสืบหาข้อมูลต่างๆ รวมถึงความเป็นไปได้ของการมีอยู่ของปีศาจ จนพบว่าความคิดเดิมของตนนั้นผิดพลาด ปีศาจและพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของจริง เพื่อคลี่คลายปมปัญหานางเอกจึงต้องค่อยๆ ไล่เรียงเหตุการณ์ต่างๆ และหาหนทางเพื่อให้ตนเองชนะคดี ซึ่งโครงเรื่องการสืบสวนสอบสวนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความเชื่อของมนุษย์แบบนี้จะค่อยๆ เพิ่มความกดดันให้แก่ผู้ชมขึ้นเรื่อยๆ ว่าตัวละครจะลงเอยแบบใด และความเชื่อแบบใดกันที่เป็นความเชื่อที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งนับว่าเป็นโครงเรื่องที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากพอสมควร

4.15.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "The Exorcism of Emily Rose" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "การมีอยู่ของปีศาจ" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้กล่าวถึงการเข้าถึงมนุษย์ของเหล่าปีศาจ โดยทำให้มนุษย์ผู้นั้นถึงกับทุกข์ทรมานจนเสียชีวิต ทั้งนี้เพราะปีศาจมีความร้ายกาจและโหดร้ายอย่างมากและเป็นชนวนที่ทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นทั้งหมด ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.15.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. พระเจ้า VS ซาตาน

เป็นข้อขัดแย้งทางศาสนาเกี่ยวกับบุคคลทั้งสอง ได้แก่ พระผู้เป็นเจ้ากับซาตาน ซึ่งเดิมทีซาตานก็เป็นเทพองค์หนึ่งที่พระผู้เป็นเจ้าเอ็นดูและโปรดปราน จนนับได้ว่าซาตานเป็นเทพมีอานุภาพของพระเจ้าเลยทีเดียว แต่ด้วยความโอหังและจองหองทำให้ซาตานคิดคดก่อการกบฏจนทำให้พระผู้เป็นเจ้าขับไล่ซาตานให้ลงมายังโลกมนุษย์ ทำให้ซาตานโกรธแค้นและต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) จากนั้นเป็นต้นมา และกระทำความชั่วต่างๆ มากมายตรงข้ามกับสิ่งที่พระเป็นเจ้าทำ รวมถึงการยุแหยงมนุษย์ให้ทำความชั่ว ทำบาป และล่อลวงให้มนุษย์ลงนรกในที่สุด

ข. การศรัทธา VS การไม่ศรัทธา

เป็นข้อที่เกิดจากความรู้สึกของตัวละครต่อสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งในที่นี้ก็คือความศรัทธาในพระเจ้านั่นเอง การไม่ศรัทธานำไปสู่ความรู้สึกขาดที่พึ่งพาจิตใจ และ

ขาดความเชื่อมั่นในการดำรงชีวิต ทำให้ตัวละครในเรื่องเกือบที่จะเปลี่ยงปล้ำให้กับปีศาจ จนกระทั่งตัวละครกลับมาคิดได้และยอมรับในพระเจ้า ความศรัทธาก่อให้เกิดพลังทั้งทางจิตใจในการที่จะต่อสู้และเอาชนะปีศาจได้ในที่สุด

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นหัวข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" นี้ ชั่วขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างคนเป็นกับคนตาย โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.15.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"เอริน บรูเนอร์" เป็นนางเอกที่ไม่เชื่อในเรื่องพระเจ้า และเรื่องของปีศาจ แต่การมารับหน้าที่ทนายให้กับคดีการตายของผู้เสียชีวิตที่ถูกผีสิง การเข้ามาพัวพันกับเรื่องราวของภูติผีปีศาจ ทำให้เอรินเริ่มค่อยๆ สัมผัสได้ถึงการมีอยู่ของปีศาจ และเกิดการเปลี่ยนกระบวนทัศน์ (Paradigm Shift) ในที่สุด เมื่อเหตุการณ์ต่างๆ สิ้นสุดลง เธอก็ยอมรับว่าปีศาจนั้นมีอยู่จริง และการที่มนุษย์ถูกผีเข้าสิงนั้นก็เกิดขึ้นได้จริง รวมถึงเธอก็ยังเชื่อในเรื่องปาฏิหาริย์และความมหัศจรรย์ต่างๆ รอบตัวเธออีกด้วย

ข. Villain

"ปีศาจหรือซาตาน" เป็นตัวแทนของ Id ล้วนๆ นั่นคือทำสิ่งต่างๆ ตามที่หัวใจตัวเองต้องการโดยไม่คำนึงถึงหลักศีลธรรม ปีศาจในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" นี้ไม่มีรูปร่างให้เห็นชัดเจน ปรากฏตัวผ่านเพียงแค่ร่างจำแลงเท่านั้น หน้าที่หลักของปีศาจก็คือต่อต้านพระคริสต์ โดยทำให้มนุษย์เกลียดชังกันและกัน โดยการยั่วยุหรือเข้าสิงร่างของมนุษย์ให้เกิดความขัดแย้ง ความหวาดกลัว และการต่อสู้ประหัตประหารกัน ซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างความกดดันและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังอย่างมาก เนื่องจากความลึกลับและพลังอำนาจที่น่ากลัวของปีศาจนั่นเอง



ภาพภาพแสดงให้เห็นถึงรูปลักษณะของปีศาจหรือซาตานในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose"

ค. Victim

"Emily Rose" เธอคือสาววัยรุ่นที่ถูกปีศาจเข้าสิง จนทำให้เกิดความทุกข์ทรมาน เธอมองเห็นวัตถุเคลื่อนไหวได้เอง มีความหวาดกลัวปีศาจอยู่ตลอดเวลา ได้กลืนผิดปกติ ร่างกายเหมือนถูกควบคุมและพูดออกมาโดยไม่รู้ตัวด้วยภาษาโบราณ มีอาการเกร็งกระตุกของกล้ามเนื้อทั่วตัว ทางกรมแพทย์ระบุว่าอาการของเธอมาจากอาการของโรคลมชักชนิด Temporal Lobe Epilepsy โรคลมชักกลุ่มนี้มีความผิดปกติของคลื่นสมองในบริเวณสมองส่วน Temporal Lobe ทำให้อาการไม่ได้ออกมาในรูปแบบการชักเกร็งกระตุก แต่สามารถแสดงออกมาในรูปแบบของการเหม่อลอยไม่รู้ตัว พฤติกรรมเปลี่ยนแปลง รวมไปถึงมีอาการทางจิต เช่น หูแว่ว ประสาทหลอน ซึ่งสอดคล้องไปกับอาการที่เหมือนกับเห็นผีหรือวิญญาณได้ แต่ทางบาทหลวงมอร์ เขาเชื่อว่าอาการทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับ Emily นี้มีสาเหตุมาจากการที่เธอถูกปีศาจเข้าสิง การตายของเธอจึงทำให้เกิดการโต้แย้งทางความคิดระหว่าง "ความเชื่อทางศาสนา" และ "ข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์"

อย่างไรก็ดีการต่อสู้ของ Emily Rose ที่เธอต้องเอาชนะอาการทั้งหลายเหล่านี้ที่เกิดขึ้นในตัวเอง สิ่งที่เธอต่อสู้ก็คือการต่อสู้กับปีศาจร้ายที่มาสิงสู่ในร่างกายของเธอ แต่ก็ดูจะเป็นการต่อสู้ที่เธอแทบจะไม่มีสิทธิ์ขาดทาน เพราะเธอเป็นเพียงหมากตัวหนึ่งของทางศาสนาที่ให้เป็นตัวยืนยันการคงอยู่ของปีศาจ เธอมีสิทธิ์เลือกเพียงจะอยู่กับร่างนี้ต่อไปหรือจะทิ้งร่างนี้ไว้ให้กับปีศาจร้าย และในที่สุดเธอก็เลือกที่จะยอมสละร่างกายของเธอให้ทนทุกข์ทรมานเพื่อให้คนทั่วไปได้รับรู้ถึงการมีอยู่ของปีศาจ

4.15.5 การวิเคราะห์ฉาก เนื่องจากหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเข้าสิงมนุษย์ของปีศาจ ซึ่งไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่และเวลา ดังนั้นจึงทำให้ฉากทุกฉากสามารถเกิดความน่าสะพรึงกลัวขึ้นได้ทั้งหมด ทั้งนี้ทั้งนั้นฉากที่ถือเป็นฉากหลัก ได้แก่ ฉากบ้านของ Emily Rose หญิงสาวที่ถูกปีศาจสิงนั่นเอง ซึ่งทำเลของบ้านนั้นตั้งอยู่ในชนบทห่างไกลผู้คน บ้านมีความเก่าแก่ และดูวังเวงเมื่อยามตกดึก นอกจากนี้สถานที่หรือฉากต่างๆ ที่อยู่ในเวลากลางคืน มีแสงน้อย ก็ทำให้ผู้ชมสะพรึงกลัวได้แทบทั้งสิ้น เนื่องจากไม่มีใครทราบได้แน่ชัดว่าปีศาจจะออกมาตอนใด



ภาพแสดงให้เห็นถึงฉากบ้านเก่าๆในชนบท ที่มีการจัดแสงแบบต่ำ (Low Key Light) ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว

4.15.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง ปีศาจหรือซาตาน

ปีศาจหรือซาตานที่ชื่อ ลูซิเฟอร์ (Lucifer) ที่ถูกเอ่ยชื่อในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" นั้นคือจอมมารแห่งนรก มีบทบาทมากในพระคัมภีร์ของศาสนาคริสต์ คำว่าลูซิเฟอร์เป็นคำละตินมาจากสองคำ คือคำว่า Lux ซึ่งแปลว่าแสงสว่าง และ Ferrer แปลว่า ผู้นำมาหรือผู้ถือ ซึ่งถ้าเอามารวมกันก็จะแปลว่า "ผู้นำมาซึ่งแสงสว่าง" หรือแปลในแบบที่เข้าใจง่ายก็คือแปลว่า รุ่งอรุณ หรือ ดาวแห่งความแสงสว่าง อดีตจักรเวททูตองค์นี้ พระเป็นเจ้าเป็นผู้สร้างขึ้นมาจากแสงสว่างและให้ความเอ็นดูเป็นอย่างมาก ถือได้ว่าเป็นใหญ่รองมาจากพระเป็นเจ้า ทว่าด้วยความที่นึกว่าตนเองยิ่งใหญ่เหนือใคร ทำให้ก่อกบฏหักหลังพระเป็นเจ้า และในที่สุดก็ตกจากสวรรค์กลายเป็น "ปีศาจ" ตามตำนานของชาวฮีบรู ลูซิเฟอร์ได้ถูกขูดโดยซาตานอีกทีหนึ่ง (ซึ่งทำให้ทราบว่ามีตำนานฮีบรู ลูซิเฟอร์และซาตานเป็นคนละคนกัน) ซึ่งในพระคัมภีร์ของฮีบรูนั้นซาตานก็เป็นหนึ่งในอัครทูตด้วย ชื่อว่า Satan-Sataniel หรือ Samael ว่ากันว่าซาตานต้องการที่จะเป็นที่สุดในจักรวาล เลยได้ยุยง (บ้างก็บอกลึงส์) เทพบางองค์ทำให้เป็นมารร้าย

ตามตำนานของชาวคริสต์ ในคัมภีร์ The Old Testament ได้แปลคำว่า Helel เป็น ลูซิเฟอร์ และได้โยงกับปีศาจร้ายที่มีร่างเป็นสัตว์เลื้อยคลาน ที่ลอบเข้ามาในสวนอีเดนและหลอกหลวงอดัมและอีฟ

ส่วนคำว่าซาตาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Satan ซึ่งยืมมาจากภาษาอาหรับ ว่าชัยฎอน (ในพระคัมภีร์เป็นภาษาฮีบรู แปลว่า ปฏิปักษ์ หรือผู้ขัดขวาง) ซาตานคือผู้ที่ป็นศัตรูของพระเจ้าในคริสต์ เป็นตัวต้นตอของความชั่วร้าย ปีศาจ และความมืด ซาตานแตกต่างจากปีศาจทั่วไปเพราะซาตานคือเจ้าแห่งปีศาจทั้งหมด มารร้ายที่ล่อหลอกมนุษย์ให้หลงผิด และกระทำความชั่ว

ข. ความเชื่อเรื่องผีเข้า (อ้างถึง ศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชูสงษ์, 2005)

คำจำกัดความของคำว่า "ผีเข้าสิง" ตามภาษาเดิมในพระคัมภีร์ไบเบิลมีความหมายว่า "ผีรบกวนเป็นทุกข์ลำบากยิ่งนัก" เนื่องจากร่างกายของมนุษย์เป็นที่ ผีชอบอาศัยอยู่ ผู้ที่ถูกผีเข้าสิงจะมีการเปลี่ยนแปลง 7 ประการด้วยกัน ได้แก่

- เสียงเปลี่ยนเป็นเสียงคนละคน โดยอาจจะพูดภาษาที่ตนไม่รู้จำมาก่อนเลยก็ได้
- มีการเปลี่ยนแปลงระบบร่างกาย พักหนึ่งอาจมีฤทธิ์เดชพลังกำลังสูง อีกพักหนึ่งอาจหมดแรง
- มีอารมณ์โกรธแค้นอย่างรุนแรง
- มีความเสื่อมทางสภาพจิตใจ เกิดกิเลส ตัณหา ราคะอย่างรุนแรง
- ต่อต้านสิ่งที่เป็นฝ่ายพระผู้เป็นเจ้าอย่างรุนแรง เช่น บทสวด ไหม กางเขน เป็นต้น
- อาจจะมีการย้ายไปสิงที่อื่นๆ เช่น วัตถุหรือสัตว์
- มีการสังเกตเห็นบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือธรรมดาได้

ค. ความเชื่อเรื่องหมอผี และการขับไล่ผี

ตามความเชื่อโบราณของคนไทยเชื่อกันว่าหมอผีมีความสามารถติดต่อสื่อสารกับวิญญาณได้ โดยหมอผีจะเป็นผู้ควบคุมวิญญาณโดยเดินทางเข้าไปในโลกวิญญาณ หมอผีโดยทั่วไปแล้วจะเป็นผู้ชาย ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความสามารถเฉพาะตัวพิเศษทางไสยศาสตร์ที่สามารถฝึกฝนให้แข็งแกร่งขึ้นมาได้

แต่ในอดีตกาลบทบาทของหมอผีที่แท้จริงเริ่มมีขึ้นตั้งแต่ "ยุคหินเก่า" (Paleolithic) ซึ่งพวกเขาถืออิทธิพลมากในสังคมล่าสัตว์สมัยนั้น หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พบได้แก่ ในผนังถ้ำเลส์ ทวัวร์ แฟร์ส (Les Trois Freres) ในฝรั่งเศส มีภาพเขียนสีที่มีอายุกว่า 15000 ปี อยู่บนผนังถ้ำ ภาพที่วาดแสดงถึงพิธีกรรมของหมอผี ที่ประกอบขึ้นในการล่าสัตว์ อีกทั้งยังพบภาพเขียนสีที่ "ผาหินแต้ม" ในประเทศไทยอีกด้วย

ในสังคมล่าสัตว์ มนุษย์ต้องพึ่งพาสัตว์เพื่อความอยู่รอด มนุษย์จึงต้องการผู้ที่สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์กับสัตว์ได้ หมอผีมีหน้าที่หลอกหลอและบังคับให้สัตว์ยอมสละชีวิตให้แก่กล้า หมอผีมีส่วนช่วยแก้ปัญหาในทุกๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นความเจ็บป่วย อุบัติเหตุ ความล้มเหลวในการล่าสัตว์ หรือแม้แต่การทะเลาะวิวาท บทบาทของหมอผี ครอบคลุมในหลายๆ ด้าน ความเจ็บป่วย มักจะมีความเชื่อว่า ความเจ็บป่วยเกิดจากการหายตัวของดวงวิญญาณผู้ป่วย

มีสาเหตุจากการถูกรบกวนจากวิญญาณดวงอื่น หรือจากพอมด อาจมีผู้ไม่หวังดีเสกวัตถุต่างๆ เข้าไปในตัวผู้ป่วย ทำให้เกิดอันตราย และหมอผีเท่านั้นจะเป็นผู้ประกอบพิธีนำวัตถุต่างๆ ออกมา หรือช่วยค้นหาดวงวิญญาณที่หายไป หมอผีสามารถท่องโลกวิญญาณ สื่อสารกับสัตว์ ทำนายดินฟ้าอากาศ หยั่งรู้อนาคต และค้นหาสิ่งของที่หายไป

การรักษาโรคของหมอผี ไม่สามารถหาเหตุผลทางวิทยาศาสตร์มาอธิบายได้ หมอผีถือว่าความเจ็บป่วยเป็นการเสียพลังของคน ในขณะที่ทางการแพทย์กล่าวว่า ความเจ็บป่วยคือการที่กระบวนการต้านทานอ่อนแอลง การรักษาหมอผีจะเป็นการแสดงออกที่รุนแรงเพื่อเรียกพลังกลับคืนมาสู่ผู้ป่วยหรือสร้างเกราะป้องกันจิตใจให้กับเขา ในพิธีการรักษาบางครั้งจะมีการดึงหรือถอนวัตถุบางอย่างออกจากร่างกายเพื่อให้ผู้ป่วยเชื่อว่าตนได้ถูกเยียวยาแล้ว

ง. ความเชื่อเรื่อง เวลาของปีศาจ 3.00 น.

หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" ได้หยิบยกความเชื่อเรื่อง เวลาของปีศาจที่เชื่อกันว่าตรงกับเวลา 3.00 น. (3.00AM) ตรง ซึ่งเป็นตัวเลขที่เย้ยหยันต่อตรีเอกานุภาพ (พระบิดา พระบุตร และพระจิต) ซึ่งตรงกันข้ามกับเวลา 15.00 น. (3.00PM) ซึ่งเป็นเวลาศักดิ์สิทธิ์ที่พระเยซูเสด็จสวรรคตนั่นเอง ผู้ผลิตหนังสือเรื่องนี้จึงกำหนดให้ช่วงเวลา 3.00 น. เป็นเวลาที่ปีศาจปรากฏตัวหรือออกมาหลอกหลอนตัวละครในหนังสือนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงเวลา 3.00 น. ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นเวลาของปีศาจ

จ. ความเชื่อเรื่อง Stigmata

Stigmata คือรอยแผลศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นตัวบ่งบอกว่าคนผู้นั้นได้สัมผัสกับพระผู้เป็นเจ้าแล้ว บาดแผลจะเกิดขึ้นในบริเวณเดียวกับบาดแผลที่พระเยซูทรงได้รับในเหตุการณ์ตรึงกางเขน คือแผ่นหลังที่ถูกเขียน ที่บริเวณรอบศีรษะอันเป็นมงกุฎหนามที่ทหารโรมันพันครอบให้ ที่มีมือเท้าที่ถูกตะปุดออกตรึง และที่ชายโครงที่ถูกหอกทหารโรมันแทงเพื่อยืนยันว่าสิ้นใจแล้วจริง เท่าที่ปรากฏ ผู้รับรอยแผลศักดิ์สิทธิ์จะมีแบบที่เห็นรอยแผลปรากฏภายนอก กับไม่เห็นรอยแผล ทว่าล้วนสร้าง ความทรมานให้ดูๆ เดียวกัน



เครื่องหมายสำคัญแห่งรอยแผลศักดิ์สิทธิ์ก็คือผู้ที่รับรอยแผลเหล่านี้จะบังเกิดความทุกข์ทรมาน ความทุกข์ดังกล่าวนี้เกิดเนื่องมาจากความสงสารพระเยซู และเข้าร่วมรับสภาพความทรมานอย่างเดียวกับที่พระองค์ประสบเพื่อจุดหมายเดียวกันกับพระองค์ คือชดเชยบาปที่มนุษย์กระทำไม่หยุดหย่อนในโลก เท่าที่ประมวลจากชีวิตของผู้รับรอยแผลศักดิ์สิทธิ์ ความทุกข์ทรมานจะปรากฏบ่อยครั้งกว่าในช่วงเทศกาลมหาพรต และมักจะเกิดขึ้นในวันพฤหัสบดีที่พระเยซูเริ่มรับทรมานและสิ้นสุดบ่ายวันศุกร์เมื่อพระองค์สิ้นพระชนม์

เรื่องของผู้ที่ได้รับรอยแผลและรับความทรมานเหมือนพระเยซูเจ้าเกิดขึ้นจริงและมีประจักษ์พยานพิสูจน์ยืนยัน มีการบันทึกถึงผู้รับรอยแผลศักดิ์สิทธิ์เป็นครั้งแรกในศตวรรษที่ 13 ได้แก่ ท่านนักบุญฟรังซิส อัสซีซี ผู้เริ่มต้นขบวนการนักบวชภิกษวาจารย์ที่ฟื้นฟูชีวิตของพระศานจักรนามคณะ "ฟรังซิสกัน" หลังจากนั้นเท่าที่เอกสารบันทึกไว้ ประมาณว่ามีผู้รับรอยแผลศักดิ์สิทธิ์ไม่ต่ำกว่า 300 คน



ภาพแสดงให้เห็นถึงบาดแผลที่มีของตัวละคร ซึ่งสะท้อนความเชื่อเรื่องรอยแผลศักดิ์สิทธิ์ (Stigmata)

4.15.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตาตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกปีศาจหลอกหรือเข้าสิง โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

4.15.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่างๆ หนึ่งฝีมืออเมริกันเรื่อง "The Exorcism of Emily Rose" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัว - ภาพมืด - ภาพเข็มนาฬิกาหยุดเดิน - ภาพวัตถุเคลื่อนที่ได้เอง - ภาพไฟตกไฟดับ
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	- ภาพหนอนย้วยเยี้ย - ภาพแมลงสาบ - ภาพฝูงหนู - ภาพงู - ภาพแมงมุม
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพรูปถ่ายศพ - ภาพคนถูกรถชน - ภาพตัวละครทำร้ายตัวเอง
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพเงาผี ใบหน้าผี - ภาพใบหน้าคนถูกผีเข้า - ภาพตัวละครตื่นตระหนกหวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพใบหน้าหวาดกลัว)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพรูปถ่ายศพ และภาพตัวละครทำร้ายตัวเอง)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพใบหน้าผี และภาพตัวละครตื่นตระหนก)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up หน้าตัวละคร



ภาพแสดงให้เห็นถึงการ Extreme Close Up ใบหน้าตัวละคร

4.15.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เบียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความกดดันหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีคำราม	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ

เสียงตามธรรมชาติ	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงบานประตูปิดดังปัง - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงฟ้าร่องฟ้าผ่า - เสียงพื้นไม้เอี้ยดฮืด - เสียงล้อรถเบรค - เสียงเข็มนาฬิกาเดิน 	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงชุดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน 	ใช้ในฉากก่อนที่ผีจะปรากฏตัว และใช้เพื่อสร้างบรรยากาศวังเวง

หนังสืออเมริกันเรื่อง “The Exorcism of Emily Rose” เรียกได้ว่าเป็นหนังสือที่เกี่ยวข้องกับศาสนาโดยตรง เนื่องจากได้สอดแทรกเอารหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาเอาไว้อย่างมากมาย เช่น ความเชื่อเรื่องพระเจ้ากับปีศาจ ความเชื่อเรื่องผีเข้า ตลอดไปจนถึงความเชื่อเรื่องความศรัทธาในพระเจ้า ซึ่งบางความเชื่อสามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มาก เช่น ความเชื่อเรื่องปีศาจหรือซาตานที่มีพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ และมนุษย์ไม่สามารถที่จะต่อกรหรือต่อสู้ได้เลย ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวและได้เรียนรู้เรื่องราวของศาสนาคริสต์ไปด้วยในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ด้วยการอ้างอิงว่าดัดแปลงมาจากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้น (Based on True Story) ก็ยิ่งมีส่วนทำให้ผู้ชมสะพรึงกลัวเนื่องจากเกิดความรู้สึกสมจริงสมจังไปกับเนื้อเรื่องอีกด้วย

4.16 หนังสืออเมริกันเรื่อง White Noise

เรื่องย่อ (Synopsis)



หลังจากที่ “แอนนา” ภรรยาของ “โจนาธาน ริเวอร์ส” ถูกฆาตกรรม ความหดหู่สิ้นหวังในชีวิตกลับยิ่งผลักดันให้โจนาธานหมกมุ่นกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติผ่านคลื่นเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Voice Phenomenon: EVP) คนกลุ่มหนึ่งเชื่อว่าวิญญาณที่ล่วงลับไปแล้วพยายามสื่อสารผ่านเครื่องบันทึกเสียง หรืออุปกรณ์เครื่องใช้ไฟฟ้าอื่นๆ

โจนาธานอาศัยคลื่นเสียงอิเล็กทรอนิกส์พยายามสื่อสารกับแอนนาภรรยาผู้ล่วงลับ เพื่อจะให้อันรู้จนได้ว่าเธออยู่ที่ไหน แต่กลับกลายเป็นว่าแอนนามีภารกิจสำคัญให้เขาทำ เธออยากให้เขาช่วย

ปกป้องเหยื่อที่กำลังจะตกอยู่ในเงื้อมมือของฆาตกรโรคจิตสุดโหดเหี้ยมในอนาคตอันใกล้ และยังเป็นฆาตกรคนเดียวกันกับที่ก่อเหตุฆาตกรรมแอนนาเองด้วย หรือไม่เขาก็สรุปเอาว่าเป็นเช่นนั้นเอง

ยิ่งเรื่องราวค่อยๆ คลี่คลาย โจนารานก็ยิ่งถลำเข้าลึกไปในวังวนของความลึกลับ และภัยอันตรายในโลกของคลื่นเสียงอเล็กทรอนิกส์ เขาไม่เพียงแต่กลัวเจ้าฆาตกรที่เขากำลังไล่ล่า หากยังหวาดสะพรึงบรรดาวิญญาณทั้งหลายที่เริ่มหันมาไล่ล่าเขามากขึ้นทุกที

เงาอาฆาตของวิญญาณสยองของพวกนี้ ล้วนโหดเหี้ยมร้ายกาจไม่แพ้เจ้าฆาตกรที่ยังลอยนวลอยู่เลยสักนิด แรงอาฆาตเสริมด้วยความพยาบาทหวังแก้แค้น ยิ่งส่งให้วิญญาณอมทุกข์พวกนี้พยายามติดต่อกับญาติที่ยังมีชีวิตอยู่ ต่างตนก็มีภารกิจผกผันแตกต่างกันไป แล้วก็ยังมีวิญญาณที่ต้องการจะฆ่าโจนารานด้วย แต่พวกมันก็ทำได้เพียงแค่สร้างสถานการณ์ประหลาดๆ ก่อกวนป่วนจิต จนถึงจุดแตกหักที่ใครสักคนจะสติแตก ลุกขึ้นมาก่อกรรมทำเข็ญล้างแค้นให้ได้สมใจ วิญญาณพยาบาทพวกนี้นั่นเอง

ส่วน ซาร่าห์ เทท เจ้าของร้านหนังสือสาวที่โจนารานเคยพบในช่วงแรกๆ ที่เริ่มสนใจเรื่องคลื่นเสียงอเล็กทรอนิกส์นั้น เททก็หวังจะอาศัยปรากฏการณ์เหนือธรรมชาตินี้สื่อสารกับคนรักที่จากไปเพื่อบรรเทาความเศร้าโศกที่จู่ๆ ต้องพลัดพรากไปอย่างกะทันหัน เมื่อโจนารานจวนเจียนจะบ้าเกินเยียวยานั้นเอง เททจึงเป็นเพียงแรงยึดเหนี่ยวเดียวที่รั้งเขาไว้ไม่ให้หลุดไปจากโลกแห่งความเป็นจริง

แม้ผู้คนรอบข้างจะหวงและพรั่นเตือนให้ระวังพลังและอำนาจของคลื่นเสียงอเล็กทรอนิกส์ แต่โจนารานกลับยิ่งถลำดำดิ่งเข้าสู่วังวนลึกลับสุดหยั่งจนเฉียดชั้นบ้ำคัลลิ่ง เขาพยายามอย่างหนักที่จะตีความสาส์นจากแอนนา เพื่อช่วยเหลือเหยื่อรายถัดไปให้พ้นเงื้อมมือเจ้าฆาตกรโหดทันท่วงที แต่เขากลับพลาดเนื้อความสำคัญที่ภรรยาต้องการจะบอกเขาไปเสียได้

4.16.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (พระเอกกับภรรยาที่เพิ่งแต่งงาน)	X
Incidental Moment	เกิดอุบัติเหตุที่ทำให้เกิดการสูญเสีย (ภรรยาพระเอกประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต)	X

Turning Point	การสูญเสียทำให้ตัวละครหลักเกิดปมปัญหาในใจ (พระเอกจมอยู่ในความโศกเศร้า) แต่แล้วตัวละครหลักก็พบหนทางที่จะเยียวยาปมปัญหานั้น (โดยการทำให้ EVP ติดต่อกับวิญญาณของภรรยาตัวเอง)	X
Rising Crisis	หนทางที่ตัวละครหลักใช้นั้น มาพร้อมกับเหตุการณ์เกี่ยวกับผีที่น่าสะพรึงกลัว (พระเอกถูกผีในเสียงบันทึกคุกคาม) และคนรอบข้างตัวละครหลักก็เริ่มถูกผีทำร้ายหรือฆ่า	✓
Climax	ตัวละครหลักหวาดกลัว แต่ก็พยายามสืบหาเรื่องราวผีนั้น (โดยการพยายามแกะรอยจากเสียงผีที่บันทึกได้)	✓
Resolution	ตัวละครหลักก็พบความจริงอันน่าตกใจ (ว่าตนเองแกะรอยจากเสียงบันทึกผีนั้นผิดพลาด)	✓
Closure	ตัวละครหลักถูกผีฆ่าตายในที่สุด	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "White Noise" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) โดยตัวละครพระเอกในเรื่องที่มีปมปัญหาในใจได้เลือกหนทางที่จะเยียวยาปมปัญหาในใจให้กับตนเอง ซึ่งหนทางที่เลือกนั้นมาพร้อมกับเงื่อนไขความลับบางอย่างที่ถูกซ่อนเร้นเอาไว้ ทำให้พระเอกเริ่มต้นสืบหาความจริง ซึ่งค่อยๆ คลี่คลายออกทีละนิด จนเปิดเผยในตอนท้ายว่าเป็นเงื่อนไขเกี่ยวกับผีที่น่าสะพรึงกลัว ซึ่งโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนนี้มุ่งเน้นการปกปิดหรือปิดบังข้อเท็จจริงเอาไว้ เพื่อให้ตัวละครรวมถึงผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง หวาดระแวง และเกิดความสะพรึงกลัวในที่สุด

4.16.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "White Noise" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "การติดต่อกับสื่อสารกับผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของตัวละครมนุษย์ในเรื่อง ที่พยายามหาหนทางในการที่จะติดต่อกับสื่อสารกับวิญญาณของคนที่คุณรัก เนื่องจากยังไม่สามารถปล่อยวาง และยังไม่สามารถเข้าใจได้ว่าสูญเสียคนๆ นั้นไปแล้ว ซึ่งการพยายามติดต่อนั้นนำมาสู่ความน่าสะพรึงกลัวเนื่องจากการติดต่อของผีที่เขาได้รับนั้นไม่ได้มีเพียงแค่จากผีที่ดีเท่านั้น ยังมีผีที่อาฆาตมาดร้ายและเฝ้าคอยคุกคามมนุษย์และพยายามติดต่อกับสื่อสารกับมนุษย์อยู่อีกจำนวนมาก ซึ่งทำให้แก่นความคิดหลักของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่

4.16.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "White Noise" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. การยึดมั่นถือมั่น VS การปล่อยวาง

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดและเป็นขบวนการให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง "White Noise" นี้อย่างมาก ข้อขัดแย้งนี้เกิดจากการที่ตัวละครพระเอกในเรื่องสูญเสียคนที่ตนรักไป ซึ่งเขายังทำใจกับการสูญเสียนั้นไม่ได้ จึงพยายามหาหนทางที่จะติดต่อสื่อสารกับวิญญาณ ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่ถูกต้องนัก เพราะทำให้เขาต้องเข้าไปพัวพันและเกี่ยวข้องกับผีที่มีเจตนาร้ายและคอยคุกคามชีวิตของเขาแทน

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "White Noise" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. มิตร VS ศัตรู

หนังสือเรื่องนี้ได้จำแนกวิญญาณออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ วิญญาณที่เป็นมิตรกับคน พยายามติดต่อสื่อสารกับคนเพื่อแจ้งข่าวสารหรือต้องการขอความช่วยเหลือ แต่อีกประเภทคือวิญญาณที่เป็นศัตรูกับคน ที่คอยจ้องจะทำลายและฆ่ามนุษย์ ผีกลุ่มนี้เต็มไปด้วยความโกรธแค้นอาฆาตพยาบาท และเต็มไปด้วยประสงค์ร้าย

4.16.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"โจนาธาน ริเวอร์ส" เป็นพระเอกที่จมอยู่ในความทุกข์โศกจากการสูญเสียภรรยาที่รักไป ความโศกเศร้าก่อให้เกิดภาวะชะงักงันทางอารมณ์ (Emotional Fixation) เขาจึงมีแต่ความรู้สึกหมกมุ่นแต่เรื่องของภรรยา และไม่สามารถทำใจให้ยอมรับกับการสูญเสียนั้นได้ ทางเลือกของโจนาธานคือการพยายามติดต่อสื่อสารกับวิญญาณของคนที่ยาไปแล้ว ทั้งๆ ที่คนรอบข้างพยายามทัดทานความตั้งใจของเขาแล้วก็ตาม ก็ไม่สามารถหยุดยั้งความปรารถนาอันแรงกล้านี้ได้ จนทำให้เกิดเรื่องราวเลวร้ายของผีที่ชั่วร้ายที่พยายามติดต่อสื่อสารกับเขาในที่สุด และจากความรันของตัวละครตัวนี้เองที่ทำให้เขาต้องชดใช้ (Pay Off) ด้วยความตายของตัวเอง

ข. Villain

“ผี” รูปลักษณ์ของผีในหนังสืออเมริกันเรื่อง “White Noise” นี้คล้ายคลึงกับมนุษย์ แต่ว่ามีใบหน้าที่บิดเบี้ยว และอำมหิตชั่วร้าย มีการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟฟิกมาช่วยในการทำให้ผีดูลึกลับมากขึ้น ตัวละครผีนี้มีบทบาทเป็นผู้ก่อการร้าย (Terrorism) เต็มไปด้วยความโกรธแค้น ชิงชัง และอาฆาตพยาบาทมนุษย์ จุดประสงค์ของผีก็คือต้องการฆ่ามนุษย์ไปเรื่อยๆ เป็นความต้องการที่ตอบสนอง Id ของตนอย่างเต็มที่ บุคลิกของผีเป็นแบบต่อต้านสังคม (Anti-Social) ก้าวร้าวรุนแรง (Aggressive) เมื่อรวมกับพลังอำนาจของผีที่มีมากกว่าคนแล้ว บุคลิกลักษณะของตัวละครนี้จึงมีความน่าสะพรึงกลัวอย่างมาก

ค. Assistant

“วิญญาณแอนนา” เป็นวิญญาณของภรรยาสาวของโจนาธาน ริเวอร์สที่ตายไป ด้วยอุบัติเหตุ เธอพยายามติดต่อสื่อสารกับโจนาธานเพื่อรำลึก และเตือนเขาไม่ให้เข้ามายุ่งเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารในโลกวิญญาณอีก เพราะอาจทำให้เกิดอันตรายได้ แต่การติดต่อสื่อสารที่ผิดพลาดทำให้โจนาธานเข้าใจในจุดประสงค์ของแอนนามีผิด และยังเดินเข้าสู่กับดักของผีชั่วร้ายที่วางเอาไว้

4.16.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “White Noise” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. โกดังร้าง

เป็นสถานที่ที่มืดซิด มีความหมายแฝงที่แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

4.16.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง Electronic Voice Phenomenon (EVP) (Konstantin Raudive, 1971)

Electronic voice phenomena (EVP) เป็นเสียงที่บันทึกได้จากเครื่องบันทึกทางอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น เครื่องบันทึกเทป หรือจากสัญญาณวิทยุ ที่เชื่อกันว่าเป็นเสียงหรือถ้อยคำของผีหรือวิญญาณ มีการใช้การบันทึก EVP กันอย่างแพร่หลายในประเทศแถบตะวันตก เนื่องจากเชื่อว่าเป็นวิธีที่จะสามารถติดต่อสื่อสารกับวิญญาณคนตายได้ เพราะจากสมมติฐานที่ว่าผีหรือวิญญาณก็เป็นคลื่นสัญญาณชนิดหนึ่ง ดังนั้นย่อสามารถติดต่อหรือบันทึกลงในเครื่องรับได้ โดยทั่วไปเสียงของผีหรือวิญญาณที่บันทึกได้มักเป็นถ้อยคำหรือวลีสั้นๆ

ความพยายามที่จะติดต่อสื่อสารกับผีนั้นเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงยุค 1840s–1920s เรื่อยมา เริ่มจากการติดต่อสื่อสารผ่านร่างทรง และเมื่อเทคโนโลยีพัฒนาขึ้นก็เริ่มมีการติดต่อผ่านทางรูปภาพหรือรูปถ่าย และพัฒนามาจนถึงการบันทึกผ่านเครื่องบันทึกเสียง ซึ่งเจ้าของสมมติฐานเรื่องการบันทึกเสียงผีนี้นี้ไม่ใช่ใครอื่น นั่นคือ Thomas Edison นั่นเอง

มีหลักฐานจำนวนมากมายที่ภาพแสดงให้เห็นถึงเสียงของผีที่บันทึกได้ผ่าน EVP แต่อย่างไรก็ดี มีการเก็บบันทึกสถิติแล้วพบว่าในทุกๆ 12 ข้อความของผีนั้นส่วนใหญ่จะมี 1 ข้อความที่เป็นข้อความแสดงเจตนาชัดเจนอย่างชัดเจน

4.16.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “White Noise” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครมีใจมองหรือสะกดรอยตามตัวละคร การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้ใจมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.16.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่างๆ หนึ่งฝีมืออเมริกันเรื่อง "White Noise" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัว - ภาพไฟตก ไฟดับ - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพเงาผี
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพศพ - ภาพตัวละครกระโดดตึกตาย
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพผีทำร้ายตัวละคร - ภาพใบหน้าผี



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน และภาพเงาผี)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพศพ และภาพตัวละครกระโดดตึกตาย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทึบขรุขระ ความโก่งคด (ภาพใบหน้าผี)

มุกกล้อ้งและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสยดสยองสลับไปมาในเสี้ยววินาที

4.16.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงร้องคำรามของผี	มักใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงผีเท้า	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า - เสียงไฟช็อต	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน - เสียงสัญญาณวิทยุคลื่นแทรก	ใช้ในฉากก่อนที่ผีจะปรากฏตัว และใช้เพื่อสร้างบรรยากาศวังเวง

โดยสรุป ความน่าสะพรึงกลัวของหนังผีอเมริกันเรื่อง “White Noise” อยู่ที่การหยิบยกเอาประเด็นเรื่องการติดต่อสื่อสารกับผี EVP มาเป็นประเด็นหลัก ซึ่งการติดต่อสื่อสารกับผีอาจส่งผลให้เกิดเรื่องร้ายแรงได้หากผีตนนั้นเป็นผีที่ชั่วร้ายและข่มขู่อาฆาตมนุษย์ ซึ่งนับเป็นการนำเสนอที่แปลกใหม่ในการนำเรื่องผีมาผูกโยงกับเรื่องราวของเทคโนโลยี ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ใกล้ตัวมนุษย์ทั้งคู่ นอกจากนี้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนก็มีส่วนช่วยทำให้สถานการณ์ต่างๆ ในเรื่องกดดันและเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ผู้ชมจึงเกิดความรู้สึกเอาใจช่วยให้ตัวละครรอดพ้นจากการไล่ล่าของผีให้ทัน

4.17 หนังสืออเมริกันเรื่อง Boogeyman

เรื่องย่อ (Synopsis)



เด็กน้อยชื่อ “ทิม” นอนหวาดผวาอยู่บนเตียงในยามกลางคืน รอบกายมีเสียงลมพัดหวีดหวิวและเงาดำทะมึนเคลื่อนไหวไปมา ทิมพยายามข่มตาหลับแต่ก็ทำไม่ได้เมื่อเห็นเงาดำกำลังเคลื่อนที่เข้ามาใกล้เขาเรื่อยๆ เขากลัวจนต้องเอาผ้าห่มคลุมโปงเอาไว้ แต่แล้วผ้าห่มก็ถูกกระชากออก ทิมกรีดร้องสุดเสียงแต่แล้วก็พบว่าพ่อของเขาเข้ามาดูนั่นเอง พ่อของทิมพยายามปลอบให้เขาหายหวาดกลัวด้วยการเดินคั่นไปรอบๆ ห้องเพื่อให้ลูกชายเห็นว่าไม่มีอะไรหรือใครอยู่ในห้องนั้น แต่แล้วเงาดำทะมึนก็โผล่ขึ้นหลังพ่อของทิมพร้อมกับกระชากร่างลอยขึ้นเหนือพื้นและลากเข้าไปในตู้เสื้อผ้าต่อหน้าต่อตาของเด็กชาย

15 ปีต่อมา ทิมโตเป็นหนุ่ม เขาย้ายมาอยู่ในเมืองกับเพื่อนๆ แต่ก็ยังคงมีอาการหวาดกลัวที่แคบ ที่มีด รวมถึงตู้เสื้อผ้าหลงเหลือจากวัยเด็ก ที่นั่นเขาคบหากับ “เจสสิก้า” แฟนสาวที่ซักชวนให้ทิมไปพบกับพ่อแม่ของเธอในวันหยุดเทศกาล ในขณะที่ทิมอยู่กับครอบครัวของเจสสิก้า ลูกของทิมก็โทรมาแจ้งข่าวการเสียชีวิตของแม่ของทิม ทำให้ทิมตัดสินใจกลับบ้านที่ชนบทเพื่อทำพิธีฝังศพแม่ของตัวเอง

ก่อนจะกลับทิมแวะไปยังสถานจิตเวชเด็กที่ทิมเคยเข้ารับการรักษาสมัยเด็ก แพทย์ที่เคยรักษาเขาแนะนำให้เขากลับไปที่บ้านเก่า เขาจึงตัดสินใจจะไปนอนพักที่นั่นหนึ่งคืน เมื่อก้าวเข้าสู่ประตูบ้าน เหตุการณ์และความทรงจำเก่าๆ ในอดีตของทิมก็กลับหวนมาอีกครั้ง รวมถึงความหวาดกลัวต่างๆ ก็ถูกรื้อฟื้นขึ้นมาอีกครั้ง ที่นั่นเขาได้พบกับ “เคท” เพื่อนสาวข้างบ้านสมัยยังเด็ก

บรรยากาศในบ้านเริ่มนำหวาดกลัวขึ้น เมื่อทิมเริ่มเห็นภาพหลอนต่างๆ รวมถึงภาพเหตุการณ์แปลกๆ ภายในบ้าน เจสสิก้าแฟนสาวของทิมตามมาหาเขาที่บ้านกลางดึกด้วยความเป็นห่วง แต่ทิมก็รีบพาเจสสิก้าออกไปจากบ้านหลังนั้นทันที ด้วยความเป็นห่วงกลัวว่าผีจะมาทำร้ายเจสสิก้า

ที่โรงแรมทิมกำลังจะรู้สึกปลอดภัยขึ้น แต่แล้วเขาก็พบว่าเจสสิก้าหายไปจากห้อง เขาพยายามเดินค้นหาจนทั่วพบแต่เพียงรอยคราบเลือดที่อ่างอาบน้ำ ในขณะที่เขาค้นในตู้เสื้อผ้า เขาก็พบว่าตัวเองกลับมาอยู่ที่บ้านเก่าแล้ว

ทิมพบกับเด็กหญิงคนหนึ่งที่มีอาการเช่นเดียวกับเขา นั่นคือรู้เรื่องผี Boogeyman เช่นเดียวกัน ทิมขอร้องให้เด็กคนนั้นช่วยแต่เด็กหญิงบอกว่าช่วยอะไรไม่ได้นอกจากให้ทิมเผชิญหน้ากับผีตนนั้นเอง ทิมเดินไปส่งหญิงสาวที่บ้านและพบว่าหญิงสาวคนนั้นเป็นวิญญาณที่ตายไปนานแล้วเนื่องจากถูกผี Boogeyman ลักพาตัวไป

ลุงของทิมแวะมาดูทิมที่บ้านและถูกผีจับตัวไปเช่นเดียวกัน ทิมจึงตัดสินใจที่จะเลิกหวาดกลัวและจะเผชิญหน้ากับผี Boogeyman ปรากฏกายออกมาอาละวาดอย่างบ้าคลั่ง ทิมจึงพยายามนึกว่าวัตถุใดในห้องนอนที่ผี Boogeyman สิงอยู่ แล้วจึงทำลายที่ละชิ้นๆ จนผีหายตัวไปในที่สุด และทุกๆ คนก็ปลอดภัย

4.17.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตัวละครหลักที่มีปมปัญหาเรื่องความหวาดกลัวผีในใจ (พระเอก ในวัยเด็กที่หวาดกลัวผีที่อยู่ในห้องนอนของตนเองจนหลับไม่ลง)	✓
Incidental Moment	ความหวาดกลัวของตัวละครหลักทวีความรุนแรงมากขึ้น (พ่อของพระเอกถูกผีลากตัวไปฆ่าต่อหน้าต่อตา)	✓
Turning Point	ตัวละครหลักย้ายไปที่อื่นและหวังว่ากาลเวลาจะลบล้างความหวาดกลัวในจิตใจได้ แต่ด้วยความจำเป็นทำให้เขาต้องกลับมาอยู่ที่เดิมอีกครั้ง (พระเอก ถูกเรียกตัวให้กลับมามงานศพแม่ที่บ้านเก่า)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักได้เผชิญหน้ากับผีอีกครั้ง และคนรอบข้างตัวละครหลักก็ถูกผีทำร้ายเหมือนเคย	✓
Climax	เมื่อคนรอบข้างตัวละครหลักถูกทำร้ายมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ตัวละครหลักตัดสินใจเลิกที่จะหวาดกลัว และตั้งใจต่อสู้กับผี	✓
Resolution	ตัวละครหลักค้นพบหนทางที่จะต่อสู้กับผี (ด้วยการทำลายวัตถุที่ผีสิงอยู่)	✓
Closure	ตัวละครหลักเอาชนะผีได้ในที่สุด และปมปัญหาในใจก็คลี่คลาย	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง “Boogeyman” นี้ เป็นโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่ตัวละครเริ่มเข้าไปพัวพันกับภารกิจบางอย่างที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วงให้ได้ ซึ่งภารกิจในครั้งนี่คือการต่อสู้กับผี Boogeyman นั่นเอง โดยมีเดิมพันเป็นชีวิตของตัวละครและคนรอบข้างนั่นเอง ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้ยืดตาเพื่อรักษาชีวิตของตัวเองและคนที่เขารักให้อยู่รอด ทั้งนี้คู่ต่อสู้เป็นถึงผี Boogeyman มีฤทธิ์เดชและพลังอำนาจมากกว่ามนุษย์ ทำให้ผู้ชมต้องคอยลุ้นและเอาใจช่วยตัวละครให้ต่อสู้และหลบหนีให้ทันท่วงที จึงทำให้โครงเรื่องชนิดนี้มีทั้งความน่าตื่นเต้นและความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.17.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Boogeyman” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความอาฆาตของผี” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงผีประจำบ้านหรือที่เรียกว่าผี Boogeyman ตนหนึ่งที่มีความร้ายกาจและฆ่ามนุษย์ทุกคนที่เข้ามาในบ้านหลังนั้น ซึ่งเนื้อเรื่องจะดำเนินไปตามการกระทำของผีเป็นหลัก เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.17.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง “Boogeyman” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 2 ข้อ ได้แก่

ก. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครพระเอกในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี่เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกฮึกเหิมเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่ เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “Boogeyman” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่

ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญเสีย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.17.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“ทิม” เป็นพระเอกที่มีปมปัญหาในใจตั้งแต่วัยเด็ก นั่นคือความหวาดกลัวผี และความหวาดกลัวนั้นทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อเขาได้เห็นพ่อแท้ๆ ของตนถูกผีฆ่าตายไปต่อหน้าต่อตา ส่งผลให้ทิมกลายเป็นโรคกลัวความมืดและกลัวที่แคบไปในทันที เวลามีผ่านไปทิมพยายามจะสถานที่และปรับตัวให้ตัวเองลบเลือนความทรงจำอันเลวร้ายนั้น แต่เขาก็พบว่าไม่สามารถที่จะลืมหรือลบล้างความรู้สึกหวาดกลัวนั้นไปได้เลย ทำให้ในที่สุดเขาจึงเลิกที่จะหลบหนีและใช้ความกล้าหันหน้ามาเผชิญกับปัญหา และสามารถลบล้างความหวาดกลัวได้ในที่สุดเมื่อเขามีความกล้าหาญ

ข. Villain

“ผี Boogeyman” เป็นผีที่ถูกสร้างขึ้นโดยการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG) ทั้งหมด มีลักษณะบางส่วนคล้ายคลึงกับมนุษย์ แต่ที่สามารถแปลงกายหรือจำแลงกายได้หลากหลาย มีลักษณะนิสัยแบบผู้ก่อการร้าย (Terrorism) นั่นคือทำร้ายผู้คนอย่างไม่มีเหตุผล ทำทุกสิ่งทุกอย่างตามความต้องการของตน (Id) มีบุคลิกก้าวร้าว ใช้ความรุนแรง และต่อต้านสังคม (Anti-Social) ซึ่งเป็นบุคลิกที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังเรื่องนี้มากที่สุด

4.17.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Boogeyman” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน ห้องน้ำ และห้องต่างๆ ภายในบ้าน

บ้านจัดเป็นสถานที่ที่รโหฐานและที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน หรือยอมเปลื้องเสื้อผ้าอาภรณ์เพื่ออาบน้ำ เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากมายนั้นเอง นอกจากนี้บ้านของตัวละครหลักภายในเรื่องยังเป็นบ้านเก่าแก่ที่อยู่ห่างไกลจากชุมชนเมือง ซึ่งทำให้เกิดความวังเวงและห่างไกลจากผู้คนอีกด้วย ทำให้ตัวละครที่อยู่ในบ้านนั้นเปรียบเสมือนถูกตัดขาดจากโลกภายนอกนั่นเอง



ภาพภาพแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศบ้านในเรื่องที่นำสะพรึงกลัว

ข. ตูเสื้อผ้า

มีลักษณะคับแคบ มีดทึม มีอากาศหายใจน้อย การที่ตัวละครหลักเข้าไปติดอยู่ในตูเสื้อผ้าที่เปิดไม่ออก ทำให้หวนระลึกถึงการต้องอยู่ในโรงศพแคบๆ ซึ่งไร้ทางหนีและร้องขอความช่วยเหลือได้ยากนั่นเอง

4.17.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่อง ผี Boogeyman (Chris McNab, 2550)

ผี Boogeyman เป็นผีในความเชื่อทางฝั่งตะวันตก เป็นผีในจินตนาการที่ผู้ใหญ่มักใช้ขู่หรือหลอกลูกเด็กเพื่อให้ยอมเชื่อฟังหรือปฏิบัติตาม โดยการอ้างถึงผีที่จะหลอกหลอนหรือจับตัวเด็กไปหากเด็กไม่เชื่อฟังพ่อแม่ โดยทั่วไปผี Boogeyman มีรูปลักษณ์ไม่ชัดเจน เชื่อกันว่าที่มาของผี Boogeyman นั้นมาจากประเทศสกอตแลนด์ พัฒนามาจากความเชื่อเรื่องผีบอกการรต (Boggarts Bogles หรือ Bogies ก็ได้)

ข. ความเชื่อเรื่อง อีกา

เป็นความเชื่อที่แพร่หลายไปทั่วโลก โดยเชื่อกันว่าอีกาเป็นผู้นำชาวมายังผู้พบเห็นบ้างก็บอกข่าวดี บ้างก็บอกข่าวร้าย แต่ส่วนมากเมื่อคนเห็นอีกาก็มักจะกลัว และเชื่อว่าจะนำลางไม่ดีมาให้ ในประเทศจีนอีกาถือเป็นสัตว์อัปมงคล เมื่อจะทำการงานใดหากได้ยินเสียงร้องของกาก็ต้องงดหรือเลื่อนไป ส่วนในประเทศญี่ปุ่นเรียกกว่า การาสู โดยถือว่กาคาเป็นนกร้ายที่นำเรื่องไม่มงคลมาให้ เชื่อกันว่าคาร้องอยู่บนหลังคาบ้านใดจะเกิดความตายขึ้นในบ้าน ชาวญี่ปุ่นจึงพยายามที่จะไม่ได้ยินเสียงกามากที่สุด ในประเทศไทยเองก็มีเช่นเดียวกัน นั่นคือความเชื่อเมื่อครั้งเสียกรุงครั้งที่ 2 ในสมัยกรุงศรีอยุธยา นั้น ได้มีอีกาบินมาตกลงเสียบบยอดพระเจดีย์วัดราชบูรณะถึงแก่ความตายเป็นลางบอกเหตุว่ากรุงจะแตก



ภาพแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องธิดาเป็นสัตว์อัปมงคลในหนังสืออเมริกันเรื่อง Boogeyman

4.17.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Boogeyman" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม



ภาพแสดงการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะรู้สึกราวกับเป็นผู้เอื้อมมือออกไปจับลูกบิดประตูด้วยตนเอง

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

เป็นมุมมองการเล่าเรื่องที่ใช้มากที่สุดและก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุด ในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Boogeyman" โดยมากมักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวขึ้นโผล่ๆ กับตัวละครโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัวว่าอยู่ใกล้กับผีมาก การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรื้อรอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
 ในจากผู้ชมจะมองเห็นผี Boogeyman ที่ปรากฏตัวขึ้นด้านหลัง โดยที่ตัวละครไม่รู้เรื่องแต่อย่างใด

4.17.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนึ่งผิอเมริกันเรื่อง “Boogeyman” นี้มีการใช้
 ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพผีพุ่งเข้าหาตัวละคร - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพฟ้าแลบ ฟ้าผ่า - ภาพมืด - ภาพไฟตก ไฟดับ - ภาพวัตถุเคลื่อนไหวได้เอง - ภาพตัวละครติดอยู่ในที่ปิดตาย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพเลือด
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผีทำร้ายตัวละคร - ภาพใบหน้าผี





ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตราย

(ภาพตัวละครแอมมองห้องดู ภาพใบหน้าที่หวาดกลัว ภาพผีพุ่งเข้าหาตัวละคร และภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผีทำร้ายตัวละคร และภาพใบหน้าผี)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Close Up และการ Extreme Close Up	- การ Close Up ดวงตาของตัวละครที่หวาดกลัว
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสยดสยองสลับไปมาในเสี้ยววินาที



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้เทคนิคการ Close Up ดวงตาของตัวละครที่หวาดกลัว

4.17.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง - เสียงเปียโน - เสียงทรมเป็ต	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศกรวมถึงใช้ขณะ Transition ภาพ
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงร้องคำรามของผี - เสียงลมหายใจของผี	ใช้ขณะที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงกระดูกหัก - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงฝีเท้าคนเดินไปมา - เสียงเด็กทารกร้อง	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงลมพัดหืดหวิว - เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า - เสียงประตูเอี้ยดอ้าด - เสียงพื้นไม้เอี้ยดอ้าด - เสียงกลองเพลง - เสียงล้อรถยนต์ไถลบนพื้นถนน - เสียงแตรรถยนต์ - เสียงกรอเทป	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน	ใช้ในฉากก่อนที่ผีจะปรากฏตัว และใช้เพื่อสร้างบรรยากาศวังเวง

สรุปการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Boogeyman" นี้อยู่ที่การนำเอาความกลัวในวัยเยาว์ของผู้ชมมาเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอ ได้แก่ ความกลัวผี Boogeyman นั่นเอง ซึ่งเป็นความกลัวที่ฝังแน่นมายาวนานหลายปี ประกอบกับการสร้างสรรค์ทางด้านภาพให้มีลักษณะที่ดูร้ายและน่าสะพรึงกลัวด้วยการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG) ทำให้ภาพลักษณะของผีดูดัน เป็นทั้งผีและปีศาจที่มีฤทธิ์เดชมากมาย นอกจากนี้โครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจที่มีชีวิตของตัวละครเป็นเดิมพันก็มีส่วนช่วยในการสร้างความตื่นเต้นและความน่าสะพรึงกลัวให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

4.18 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Nun

เรื่องย่อ (Synopsis)



“แมรี” หญิงวัยกลางคนที่มีลูกสาวชื่อ “อีฟ” สะดุ้งตื่นจากฝันร้ายในตอนกลางคืน เธอฝันถึงเหตุการณ์ในสมัยอดีตตอนที่เธอเรียนอยู่ใน รร.ประจำ แครอลิกกับกลุ่มเพื่อนหญิงล้วน ที่นั่นมี “แมชีเออร์ซูล่า” ที่ดูเรียวกวาดจนนักเรียนหวาดกลัวกันหมด แมชีดูค่าแมรีและทำร้ายเธอจนเลือดไหลท่วม ในขณะที่ใบหน้าของแมชีก็ค่อยๆ กลายเป็นใบหน้าของปีศาจ

หลังจากตื่นจากฝันร้ายแมรีก็พบสิ่งแปลกประหลาดในบ้านนั่นคือก๊อกน้ำไหลเองจนน้ำท่วมพื้นบ้าน และในบ้านเหมือนกับมีใครบางคนอยู่ด้วย

อีฟกลับจากงานปาร์ตี้กับเพื่อนๆ เมื่อเปิดประตูเข้ามาก็พบผีแมชีฆ่าปาดคอแม่ของเธอตายไปต่อหน้าต่อตา

ในงานศพของแมรี อีฟได้พบกับ “คริสติน” เพื่อนของแม่สมัยเรียนที่ รร. แครอลิก อีฟเล่าให้คริสตินฟังถึงเรื่องผีแมชีและก็ดูเหมือนว่าคริสตินจะเป็นเพียงคนเดียวที่เชื่อเรื่องผีนี้ และนัดให้อีฟไปพบเธอที่ห้องพักในวันถัดไป อีฟเดินทางไปพบคริสตินตามนัดแต่ทำไมถึงไม่ได้พบเนื่องจากผีแมชีฆ่าคริสตินตายเสียก่อน

อีฟพยายามเสาะหาเรื่องราวว่าเกิดอะไรขึ้นจึงได้พบว่ากลุ่มเพื่อนของแม่กำลังจะรวมตัวกันเพื่อเดินทางไปยังประเทศสเปน ซึ่งเป็นที่ตั้งของ รร.แครอลิก ที่พวกเธอเคยเรียน อีฟจึงตัดสินใจชวน “ลูเลีย” และ “โจเอล” เดินทางไปยังสเปนเพื่อสืบหาเรื่องราวที่เกิดขึ้น

ที่สเปนอีฟได้พบกับพระหนุ่ม “แกเบรียล” ที่ช่วยเธอสืบเรื่องราวอีกแรง และทั้งสี่คนก็ได้เดินทางไปยัง รร. แครอลิก ดังกล่าวด้วยกัน ที่นั่นเธอได้พบกับ “โซอี้” และ “ซูซาน” เพื่อนแม่สองคนที่ยังเหลือรอดชีวิต ทั้งสองสารภาพความจริงให้อีฟฟังว่าสมัยเรียนพวกกลุ่มเพื่อนของแม่เธอได้ร่วมกันฆ่าแมชีเออร์ซูล่าและโยนศพทิ้งลงบ่อน้ำ และแมชีน่าจะตามมาล้างแค้นพวกเธอ

ในที่สุดโซอี้และซูซานก็โดนผีแม่ชีฆ่าตายในที่สุดรวมถึงแกเบรียลด้วย ก่อนโซอี้ตายเธอได้บอกกับอีฟว่าอีฟเองก็อยู่ในเหตุการณ์วันที่แม่ชีตายด้วยเช่นกัน เพราะว่าในขณะที่พวกเธอฆ่าแม่ชีนั้นแม่ของอีฟก็ตั้งท้องอีฟแล้ว

โจเอลและจูเลียเพิ่งจะใจในที่สุดว่าทุกครั้งที่มีคนตายอีฟจะอยู่ในเหตุการณ์ด้วยเสมอ ทั้งสองจึงรู้ว่าแท้ที่จริงแล้วอีฟโดนผีแม่ชีสิงร่างนั่นเอง อีฟยิงลูกศรปักอกผีแม่ชีจนตาย และเธอก็ตายตามผีแม่ชีไปพร้อมๆ กัน ส่วนโจเอลและจูเลียเป็นเพียงสองคนที่รอดชีวิต

4.18.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (นางเอกเดินรำอยู่ในผ้าอย่างมีความสุข)	X
Incidental Moment	ภาวะสงบสุขนั้นสิ้นสุดลงเมื่อตัวละครหลักเผชิญหน้ากับผีเข้าโดยบังเอิญ (นางเอกกลับบ้านและพบผีแม่ชีที่ฆ่าแม่ของเธอตายต่อหน้าต่อตา)	✓
Turning Point	นางเอกเริ่มสืบค้นความเชื่อมโยงและเจตนาของผี โดยได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครลึกลับ (เพื่อนแม่ของนางเอกเข้ามาพูดคุยด้วย และยืนยันเรื่องผีที่เกิดขึ้น)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักตกอยู่ในความหวาดกลัว ในขณะที่ตัวละครรอบๆ ช้างตัวละครหลักเริ่มทยอยถูกผีฆ่าตาย (เพื่อนแม่ของนางเอกถูกผีฆ่าตายทีละคนๆ)	✓
Climax	ตัวละครหลักสืบค้นจนพบความลับอันแสนโหดร้ายที่ถูกปกปิดเอาไว้ (แม่ที่กำลังตั้งท้องนางเอกอยู่ในขณะนั้นและเพื่อนๆ ของแม่เธอร่วมกันฆ่าแม่ชีถ่วงน้ำ ทำให้ผีแม่ชีตามมาล้างแค้น โดยสิงร่างของเธอนั่นเอง เธอเป็นคนฆ่าแม่และเพื่อนแม่เองทั้งหมด)	✓
Resolution	ตัวละครหลักต่อสู้กับผี ทั้งหมดเสียชีวิต	✓
Closure	การล้างแค้นของผีบรรลุผล	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Nun" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักมีปัญหาในจิตใจ (นั่นคือการต้องเผชิญหน้ากับผี) จากนั้นตัวละครจึงค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับและความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็น ซึ่งในกรณีนี้ก็คือการร่วมกันฆาตกรรมแม่ชีนั่นเอง

นอกจากนั้นในช่วงท้ายเรื่องก็ยังมีหักมุม (Twist) ว่านางเอกเป็นคนที่ถูกผีสิงและลงมือฆ่าผู้อื่นนั่นเอง ทำให้โครงเรื่องของหนังเรื่องนี้เต็มไปด้วยความลึกลับซ่อนเงื่อนอันนำไปสู่ความน่าสะพรึงกลัวในที่สุดนั่นเอง

4.18.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังผีอเมริกันเรื่อง "The Nun" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยายามของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความโกรธแค้น และความอาฆาตพยาบาทของผีตนหนึ่ง ที่เป็นแรงขับให้ผีตนนั้นออกมาล้างแค้นคนที่เธอเกลียดชังและนำไปสู่การฆ่า การทำลาย และความตาย ซึ่งเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.18.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังผีอเมริกันเรื่อง "The Nun" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. การปกปิด VS การเปิดเผย

ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในข้อตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ ข้อของการปกปิด และ ข้อของการเปิดเผย เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิดความไม่รู้และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแคลง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุด

ข. ความรัก VS ความเกลียดชัง

เป็นข้อของอารมณ์ที่อยู่คนละด้าน ความรักเป็นอารมณ์ทางบวก (Positive Emotion) ที่สร้างพลังสร้างสรรค์ขึ้น ทำให้คนมีชีวิตชีวาและทำให้เกิดเรื่องดีๆ ส่วนความเกลียดชังเป็นอารมณ์ทางด้านลบ (Negative Emotion) ที่ปลดปล่อยพลังที่ก้าวร้าว มีดหม่น มุ่งทำลายล้าง และสร้างความแตกหักต่อกันและกัน ตัวอย่างเช่น ความโกรธแค้นที่ตัวละครมีต่อแม่ชีจนทำให้ทั้งหมดร่วมกันฆ่าแม่ชีแล้วเอาศพไปถ่วงน้ำ เป็นต้น

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "The Nun" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.18.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"อีฟ" เป็นตัวแทนของความไร้เดียงสา (Naïve Character) เธอเป็นหญิงสาวที่ต้องเผชิญกับความโหดร้ายของผีโดยบังเอิญ ถึงแม้เธอจะหวาดกลัวแต่ก็มีความกล้าที่จะสืบสวนหาข้อเท็จจริงและที่มาที่ไปของการปรากฏตัวของผีจนพบความเชื่อมโยงระหว่างเธอกับผีในที่สุด ถึงแม้ว่าเธอจะรู้ว่าหากเธอฆ่าผี ตัวเธอก็จะตายตามไปด้วยเนื่องจากผีได้เข้าสิงเธออยู่ แต่เธอก็เลือกที่จะยอมสละชีวิตเพื่อเอาชนะผีให้ได้ จึงสะท้อนให้เห็นว่าเธอเป็นนางเอกในอุดมคติ นั่นคือมีความเสียสละ กล้าหาญ และเด็ดเดี่ยว

ข. Villain

"ผีแม่ชี" มีบุคลิกเย็นชา โหดร้าย และชอบใช้ความรุนแรง เธอเคร่งครัดและหมกมุ่นในศาสนาแต่ว่าตีความในพระคัมภีร์ผิดเพี้ยนไปจนทำให้เธอกลายเป็นผู้หลงมัวเมาในความรุนแรง เช่น การไถ่บาป การบูชาขี้เถ้า การลงโทษ เป็นต้น จนทำให้คนรอบข้างเธอหวาดกลัวและเก็บกดจนร่วมกันสังหารเธอในที่สุด เมื่อแม่ชีตายไปวิญญาณจึงยังทวีความรุนแรง โกรธแค้นและพยายามมากยิ่งขึ้น เธอกลายเป็นผู้ล่าที่ออกตามล่าเหยื่อมาแก้แค้น ด้วยพลังอำนาจที่มากกว่ามนุษย์และรูปลักษณะที่ดูคล้ายปีศาจจึงทำให้ตัวละครตัวนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้อย่างมาก

ข. Victim

"แม่และเพื่อน ๆ ของแม่" ทั้งหมดมีชื่อที่ตั้งตามชื่อนักบุญศักดิ์สิทธิ์ในคริสตศาสนา เช่น แมรี่ โจแอนนา ซูซาน แมรี่ และคริสติน เป็นต้น แม่ชีเชื่อว่าพวกเธอเกิดมาเพื่อรับกรรมแทนพระคริสต์ และจะต้องถูกลงโทษต่างๆ นานา จนทำให้พวกเธอทั้งหมดโกรธแค้นแม่ชีและร่วมกันฆ่าแม่ชี ความรู้สึกผิด (Guilt) ที่ฆ่าคนทำให้พวกเธอทั้งหมดตกอยู่ในความหวาดกลัวที่จะต้องรับ

กรรม และในที่สุดพวกเขาก็หลบหนีการชดใช้ (Pay Off) ไม่พ้น ซึ่งเป็นการชดใช้ด้วยชีวิตของพวกเขาเอง

4.18.5 การวิเคราะห์ฉาก จากในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Nun" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน ห้องน้ำ

ห้องนอน ห้องน้ำ และห้องต่างๆ ภายในบ้านจัดเป็นสถานที่ที่โหลวมและที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมหลับตาเพื่อหลับนอน หรือ ยอมปลดเปลื้องเสื้อผ้าอาภรณ์เพื่ออาบน้ำ เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

4.18.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องนักบุญศักดิ์สิทธิ์

นักบุญ คือบุคคลที่ขณะมีชีวิตอยู่บนโลกนี้ได้ดำเนินชีวิตที่แสดงออกถึงความเชื่อในพระคริสตศาสนาอย่างสมบูรณ์ด้วยการปฏิบัติคุณงามความดีต่างๆ และเมื่อท่านจากโลกนี้ไปแล้วพระศาสนจักรก็ได้ยกย่องสดุดีคุณงามความดีต่างๆ ที่ท่านเหล่านั้นได้กระทำไว้ โดยถือว่าเป็นชีวิตคริสตชนตัวอย่างและถือว่าเป็นผู้ศักดิ์สิทธิ์ที่เราสามารถเคารพนับถือ และสวดวิงวอนขอพรจากพระเจ้าผ่านท่านได้ เพราะเชื่อว่าท่านมีชีวิตนิรันดรอยู่ร่วมกับพระคริสตเจ้าในสรวงสวรรค์แล้วนั่นเอง

ใน 6 ศตวรรษแรกๆ ของพระศาสนจักรนั้น นักบุญ คือผู้ที่ได้พลีชีพเพื่อยืนยันความเชื่อของตน สาเหตุก็เพราะว่าในสมัยนั้น คริสตศาสนายังถูกเบียดเบียนและข่มเหงอยู่มาก บรรดาคริสตชนหลายต่อหลายคนได้ถูกจับไปประหารชีวิต เพราะเป็นคริสตชนหรือไม่ยอมทิ้งศาสนา คริสตชนที่พลีชีพเพื่อประกาศความเชื่ออย่างเด็ดเดี่ยวเช่นนี้เรียกว่า "มรณสักขีหรือมาร์ติร์" (Christian martyrs) ถือว่าเป็นชีวิตคริสตชนตัวอย่าง เป็นผู้ศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งคริสตชนในยุคแรกๆ นั้นต่างก็ยกย่องสดุดีให้ความเคารพนับถือและศรัทธาต่อท่านเหล่านั้นเป็นอันมาก จึงได้มีพิธีกรรมต่างๆ เพื่อแสดงถึงความเคารพและระลึกถึงท่าน เช่น การเคารพหลุมฝังศพ การสวดวิงวอน และการประกอบพิธี บนหลุมฝังศพของท่าน เป็นต้น

ต่อมาเมื่อคริสตศาสนาได้รับการยอมรับ และกลายเป็นศาสนาประจำชาติโรมัน การเบียดเบียนจึงลดลง คราวนี้คนที่จะพลีชีพเพื่อศาสนาก็มีจำนวนลดน้อยตามไปด้วย ดังนั้น การเป็นผู้ศักดิ์สิทธิ์หรือนักบุญ ไม่จำเป็นว่าต้องตายเพื่อศาสนาเสมอไป แค่มีชีวิตที่แสดงออกถึงความเชื่อ และดำเนินไปตามพระบัญญัติ ด้วยการปฏิบัติคุณงามความดีต่างๆ ก็จะได้รับยกย่องว่า เป็นผู้ศักดิ์สิทธิ์หรือนักบุญได้ด้วย

ตั้งแต่นั้นมา การเคารพนับถือผู้ศักดิ์สิทธิ์ จึงเริ่มขยายขยายออกไปยังคริสตชนอื่นๆ ที่เจริญชีวิตอย่างศักดิ์สิทธิ์ ยึดมั่นในพระธรรมคำสอนและปฏิบัติคุณงามความดีอย่างเคร่งครัด บางคนเด่นในการบำเพ็ญพรตบำเพ็ญตบะ บางคนเด่นในการเผยแผ่พระศาสนา บางคนเด่นในด้านการมีความรอบรู้ ในพระสัจธรรม หรือเป็นนักปราชญ์ และบางคนก็เด่นในด้านมีเมตตาจิต อุทิศตนรับใช้เพื่อนมนุษย์ ซึ่งบุคคลเหล่านี้ก็ได้รับยกย่องว่าเป็น "ธรรมสักขี" (Confessor)

ข. ความเชื่อเรื่องบาป 7 ประการของศาสนาคริสต์

บาป 7 ประการ (seven deadly sins) เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิกในอดีตกาล ให้นมนุษย์ไม่ทำตามสัญชาตญาณของตนมากเกินไป ทางศาสนาคริสต์ได้แบ่งบาปออกเป็น 2 ประเภทคือ แบบที่สามารถยกโทษให้ได้ และ แบบรุนแรง บาปทั้ง 7 ได้แก่

- ราคะ (lust) คือการคิดในทางเสื่อม ความต้องการเป็นที่สนใจจากผู้อื่น ความต้องการความร่ำรวย หมกมุ่นทางเพศที่มากเกินไป หรือที่ผิดมนุษย์ปกติ ความใคร่ที่เกิดขึ้นในทางทุจริต เช่น การมีเพศสัมพันธ์กับสัตว์ กับพ่อแม่หรือลูกหลานตัวเอง การช่มชู้ การมีชู้ บทลงโทษผู้กระทำบาปข้อนี้คือ ถูกรมด้วยสารกำมะถันและไฟ
- ตะกละ (gluttony) คือการสนองความต้องการโดยไม่ยั้งคิด มุ่งร้ายเอาของคนอื่น บริโภคสิ่งต่างๆ จนขาดการไตร่ตรอง บริโภคจนมากเกินไป มากจนเกินความจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาหาร รวมถึงการบริโภคสิ่งต่างๆ โดยไม่คำนึงสนใจหรือเห็นใจคนอื่น บทลงโทษของผู้ที่ตะกละในนรกคือการที่ถูกกินทั้งเป็น โดยหนู คางคก และงู
- โลภะ (greed/avarice) คือความทะเยอทะยานอันแรงกล้าในการให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินและอำนาจ โดยไม่คำนึงถึงแนวทางหรือ

คุณธรรมในการได้มาซึ่งสิ่งเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นการขโมย การขู่กรรโชกทรัพย์ ยักยอก การกักเก็บทรัพย์สินต่างๆ โดยไม่แบ่งปัน หรือช่วยเหลือผู้อื่น ต่อมาโลภะรวมถึง การหาทรัพย์อย่างทุจริต มาใช้เพื่อประโยชน์ทางศาสนาด้วย ถือเป็น การมุ่งร้ายต่อศาสนา และเป็นการหักหลังต่อผู้นับถือคริสต์ศาสนาอีกด้วย บทลงโทษของผู้ที่โลภมากคือการถูกแช่ในน้ำมันเดือด

- **เกียจคร้าน (sloth/laziness)** คือความไม่สนใจใยดีต่อการเปลี่ยนแปลงต่อสิ่งรอบข้าง ใช้เวลาอย่างไร้ค่า ความไม่ต้องการที่จะทำอะไร โดยปล่อยให้ผู้อื่นเป็นผู้ทำงานหนักเพื่อตนเองเท่านั้น การปล่อยปละละเลยต่อหน้าที่ของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการละเลยที่จะทำดีรวมถึงการละเลยที่จะเคารพต่อพระเจ้าด้วย บทลงโทษของผู้เกียจคร้านคือการถูกโยนลงไปใ้บ่อบงูพิษ
- **โทสะ (wrath)** ความโกรธเคืองและพยายามที่ขาดความเหมาะสม การทนรับสภาพในบางสิ่งบางอย่างไม่ได้ การแสวงหาหนทางผิดกฎหมายบ้านเมือง ในศีลธรรมในการล้างแค้น การมุ่งร้ายที่จะทำสิ่งต่างๆ แก่บุคคลที่ตนไม่ชอบ รวมถึงการไม่ชอบบุคคลอื่นโดยไร้เหตุผล เช่น สนิท เชื้อชาติ ศาสนา นำไปสู่การฆ่าและฆาตกรรมผู้อื่น โมหะคือความโกรธที่ไม่ต้องการที่จะยกโทษ บทลงโทษของผู้ที่มีบาปโมหะคือ การถูกฉีกร่างทิ้งเป็น (ซ้ำแล้วซ้ำเล่า)
- **อิจฉา (envy)** คือความปรารถนาให้ผู้อื่นรับเคราะห์ การไม่ยอมรับผู้อื่นที่มีสิ่งต่างๆ ดีกว่าตนเอง ทั้งด้านทรัพย์สมบัติ ลักษณะรูปร่างนิสัย และการประสบความสำเร็จ ความอิจฉา นำไปสู่การรังเกียจตัวเอง ต้องการอยากเป็นผู้อื่น นำไปสู่การขโมยและทำลายผู้อื่น ความอิจฉาเป็นการพัฒนาต่อจากตะกละและโลภะที่สุดชั่ว บทลงโทษผู้ที่มีความอิจฉาคือถูกแช่แข็งในน้ำเย็นจัด
- **โอหัง (pride/hubris)** ยะโสเป็นยอดแห่งบาปทั้งปวง ความหยิ่งยะโสคือต้องการเป็นผู้ที่มีความสำคัญและอำนาจเหนือผู้อื่น การที่รักตนเองมากจนเกินไป หลงในอำนาจและรูปลักษณะของ

ตัวเอง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปรียบเทียบตัวเองเทียบกับพระเจ้า) ซึ่งบาปประการนี้ทำให้ ลูซีเฟอร์ (ปีศาจประจำบาปนี้) ถูกขับไล่ออกจากสวรรค์ เนื่องจากลูซีเฟอร์เห็นว่าตนมีอำนาจเท่ากับพระเจ้าและสามารถสร้างพรรคพวกของตัวเองเพื่อต่อต้านและไม่เคารพพระเจ้า คนที่มีความหยิ่งยะโสจะสนใจเฉพาะตนเองเท่านั้น ไม่สนใจว่าผู้อื่นจะเป็นเช่นไร บทลงโทษของผู้ที่โหดเหี้ยมคือการถูกริบดวงวิญญาณ (มัดกับวงล้อแล้วให้วงล้อหมุนเรื่อยๆ ผู้ถูกริบวิญญาณจะถูกบดขยี้กับพื้น)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องบาปทั้ง 7 ของคริสตศาสนาในหนังผีอเมริกันเรื่อง The Nun

4.18.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังผีอเมริกันเรื่อง "The Nun" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองผู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบผู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมจะมองเห็นผีแมรีที่ปรากฏกายข้างหลังตัวละคร โดยที่ตัวละครยังไม่รู้ตัว

4.18.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังผีอเมริกันเรื่อง "The Nun" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

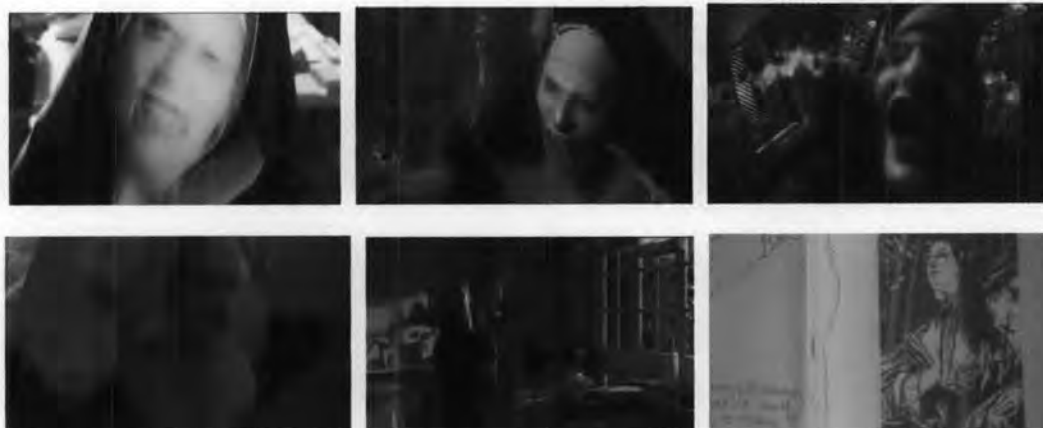
ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพไฟตก ไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองห้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพวัตถุเคลื่อนไหวที่เอง - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพเงาผี - ภาพตัวละครติดอยู่ในที่ปิดตาย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเลือด - ภาพศพ - ภาพบาดแผล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพใบหน้าผี - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพทำร้ายตัวละคร - ภาพวาดการบูชาวิญญาณโบราณ



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว และภาพเงาผี)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด ภาพศพ และภาพบาดแผล)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมานและความโกรธแค้น
(ภาพใบหน้าผี ภาพผีทำร้ายตัวละคร และภาพवादการบูชายัญโบราณ)

มุกกลิ้งและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Zoom	- การ Zoom ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นถึงการ Zoom ใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว

4.18.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน ไวโอลิน	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้นหรือเศร้าโศก
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีคำราม	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงน้ำหยด - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงฟ้าร้อง ฟ้าผ่า	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

เนื่องจากศาสนาคริสต์เป็นศาสนาที่มีมิติเรื่องของความทุกข์ทรมานแฝงอยู่ในประวัติศาสตร์ของการกำเนิดและก่อตั้งมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวความทุกข์ทรมานของพระเยซู การไถ่บาป การลงโทษของนักบุญ ฯลฯ ทำให้ผู้ผลิตหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Nun" นี้ได้หยิบยกเอามิติที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวต่างๆ เข้ามาผสมผสานกันจนกลายเป็นเนื้อเรื่องที่ผ่านการตีความใหม่ (Intepreting) และใช้เทคนิคในการทำลายโครงสร้างเดิม (Deconstruction Technique) ในการลบล้างภาพลักษณ์ของแมซีที่เป็นคนดีให้กลายเป็นผู้ร้ายและกลายเป็นผีที่ออกมาคน ซึ่งนับเป็นลูกเล่นที่แปลกใหม่ อีกทั้งยังเป็นจุดเด่นที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสืออีกด้วย

4.19 หนังสืออเมริกันเรื่อง Pulse

เรื่องย่อ (Synopsis)



“จอช” ชายหนุ่มที่มีท่าทางหวาดกลัวบางสิ่งบางอย่างเดินเข้าไปยังห้องสมุดของมหาวิทยาลัย ทั้งชั้นนั้นไม่มีคนอยู่เลย แต่จอชพยายามเดินหาใครบางคน แต่ไม่พบ สุดท้ายเมื่อชายหนุ่มชะโงกหน้าไปในความมืดเขาก็พบใบหน้าของผีที่พุ่งเข้าทำร้ายเขาในทันที

“แมตตี้” แฟนสาวของจอชเริ่มสงสัยที่แฟนของเธอหายตัวเงียบไป เธอจึงตามไปหาจอชที่บ้าน แต่เธอก็พบว่าจอชมีท่าทางแปลกไป ดูมีอาการซึมเศร้าและหวาดกลัว

จอชบอกให้แมตตี้รอที่ห้องนั่งเล่นก่อนที่เขาไปเดินไปยังอีกห้อง แมตตี้สังเกตเห็นสภาพห้องพักที่สกปรกมีหนอนและแมลงสาบยั้วเยี้ย จอชหายไปนานจนเธอต้องเดินไปตาม และเธอก็ต้องตกใจกลัวเมื่อพบว่าแฟนของเธอได้ผูกคอตายไปแล้ว

แมตตี้เศร้าโศกแต่ก็ได้ “อิส” “ทิม” และ “สโตน” เพื่อนในกลุ่มช่วยกันปลอบใจ ทั้งหมดเล่นแซทนามคุยกันในอินเทอร์เน็ต แต่แล้วจู่ๆ ชื่อของจอชก็ปรากฏขึ้นในแซทนามพร้อมกับส่งข้อความขอความช่วยเหลือ ทั้งหมดลงความเห็นว่าเป็นเพราะไวรัสคอมพิวเตอร์ที่หลงเหลือค้างในเครื่องคอมพิวเตอร์ของจอช โดยสโตนได้อาสาไปถอดปลั๊กคอมพิวเตอร์ของจอชให้ สโตนเดินทางไปยังห้องพักของจอชและพบกับผีที่พุ่งเข้าทำร้าย

จากนั้นคนอื่นๆ ในเมืองก็เริ่มพบกับผีที่ปรากฏตัวขึ้นจากอินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกับแมตตี้ เธอเริ่มรู้สึกว่ามีใครบางคนสะกดรอยตามเธอตลอดเวลา ด้วยความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของจอชทำให้แมตตี้เริ่มสืบเสาะจนพบว่าแฟนของเธอได้ไปเปิดไวรัสต้องห้ามตัวหนึ่ง เข้า ทำให้แพร่กระจายไปทั่วทั้งเมือง คนในเมืองรวมถึงเพื่อนๆ ของแมตตี้ก็เริ่มถูกผีทำร้ายและกลายเป็นโรคซึมเศร้า บ้างก็ตาย บ้างก็หายสาบสูญ

คอมพิวเตอร์ของจอชถูกขายต่อไปยัง “เดกซ์เตอร์” ชายหนุ่มที่ช่วยแมตตี้ในการสืบหาความจริง ทั้งคู่พบว่าก่อนตายจอชได้สร้างโปรแกรมฆ่าไวรัสตัวนี้เอาไว้ จึงได้พากันเดินทางไปยังศูนย์คอมพิวเตอร์เพื่อปล่อยโปรแกรมฆ่าไวรัสเข้าไปฆ่าผีในเซิร์ฟเวอร์

เดกซ์เตอร์พยายามฆ่าไวรัส แต่ก็พบว่าทำไม่ได้ เขาจึงพาแมตตี้ขับรถหนีไปให้ไกลจากพื้นที่ที่มีสัญญาณโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผีจะได้ตามมาฆ่าไม่ได้ ทำให้เดกซ์เตอร์และแมตตี้รอดชีวิตในที่สุด

4.19.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยภาวะสงบสุขของตัวละครหลัก (นางเอกเดินทางไปพบแฟนที่ห้องพัก)	X
Incidental Moment	ภาวะสงบสุขนั้นสิ้นสุดลงเมื่อนางเอกเจอกับเรื่องราวผิดปกติและน่าสะพรึงกลัว (แฟนหนุ่มที่ดูซึมเศร้า และถูกคอยตบหน้าต่อตาของเธอ)	✓
Turning Point	เรื่องราวผิดปกติเริ่มขยายวงกว้างขึ้นเรื่อยๆ (คนรอบข้างนางเอกมีอาการซึมเศร้า และตายเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักหวาดกลัวแต่ก็พยายามสืบหาความจริงเพื่อแก้ไขความผิดปกติ นั้น	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบความจริงในที่สุด (ว่าต้นตอมาจากผีใน Internet ที่แฟนเธอปล่อยปลอยมันออกมาอาละวาด)	✓
Resolution	ตัวละครหลักพยายามต่อสู้กับผี แต่ก็สู้ไม่ได้จึงต้องหลบหนี	✓
Closure	ตัวละครหลักหลบหนีได้สำเร็จ	X

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง “Pulse” นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง อัน

เนื่องมาจากการที่ตัวละครเริ่มเข้าไปข้องเกี่ยวกับปัญหา จากนั้นจึงค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งในกรณีนี้ก็คือเรื่องราวของผีในอินเทอร์เน็ตนั่นเอง และทิวความน่าสะพรึงกลัวขึ้นเมื่อเหตุการณ์มาเฉลยในตอนจบว่าตัวละครไม่สามารถเอาชนะผีได้ ทางรอดเดียวคือการหลบหนีเท่านั้น

4.19.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Pulse” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความพยายามของผี” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของผีที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตที่พยายามจะแพร่กระจายไปหลอกหลอนและฆ่าคนให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เปรียบได้กับการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสนั่นเอง ซึ่งเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.19.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง “Pulse” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. การปกปิด VS การเปิดเผย

ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังสือที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในข้อตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ ข้อของการปกปิด และ ข้อของการเปิดเผย เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิดความไม่รู้และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแคลง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุด

ข. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “Pulse” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างคนเป็นกับคนตาย โดยแก่นของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญเสีย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

ค. ความกล้า VS ความกลัว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาวะอารมณ์ของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแกว่งไปมาตามสถานการณ์ได้ ตัวละครตัวหนึ่งอาจมีทั้งความกล้าและความกลัวอยู่ในตัวเอง ขึ้นลงไปตามสิ่งที่ตัวละครเผชิญ (Confront) อารมณ์กล้าและกลัวของตัวละครนี้เองจะเป็นตัวกำหนดความรู้สึกของผู้ชมให้รู้สึกตามไปด้วย เช่น รู้สึกฮึกเหิมเมื่อตัวละครเกิดความกล้า หรือ รู้สึกสะพรึงกลัว หดหู่เมื่อตัวละครตกอยู่ในความกลัว

4.19.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“แมตตี้” เป็นนางเอกที่มีความเด็ดเดี่ยว กล้าตัดสินใจ และกล้าเผชิญหน้ากับปัญหา เธอเป็นผู้หญิงที่มีความเป็นผู้นำและไม่กลัวที่จะถูกทำลาย ถึงแม้ผู้ที่ทำลายเธอ นั้นจะเป็นสิ่งไร้ลับ ฝึสาง และสิ่งที่มีพลังอำนาจมากกว่าเธอก็ตาม

ข. Villain

“ผีอินเตอร์เน็ต” เป็นดวงวิญญาณที่มีความเคียดแค้น และอิจฉาริษยามนุษย์อย่างแรงกล้า มีความรู้สึกไม่พอใจและไม่ยินยอมกับโชคชะตาของตัวเอง โดยการพยายามทำให้คนอื่นตกอยู่ในความซึมเศร้า ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ในตนเองลงไป จนยอมตายตามตัวเองไปด้วยในที่สุด โดยการติดต่อสื่อสารกับคนผ่านตัวกลางคือสื่ออินเตอร์เน็ต (Mediated Communication) ผีอินเตอร์เน็ตเป็นตัวแทนของลักษณะบุคลิกแบบต่อต้านสังคม (Anti-Social) และแบบผู้ก่อการร้าย (Terrorist) ซึ่งเป็นบุคลิกลักษณะที่ก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังเรื่องนี้นั่นเอง

ค. Victim

“จอย และเพื่อนฯ” คือผู้ที่ถูกผีอินเตอร์เน็ตล่อลวงให้สูญเสียคุณค่าในตัวเอง (Self-Esteem) จนทำให้อยู่ในความซึมเศร้า (Depress) ท้อแท้ (Desperate) และไม่ยอมที่จะมีชีวิตอยู่ จนทำให้ตัดสินใจฆ่าตัวตายในที่สุด การหลอกหลอนของผีในนี้จึงหมายถึงการทำให้สัญชาติญาณเพื่อความอยู่รอด (Life Instinct) ของคนหมดสิ้นไปนั่นเอง

4.19.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังผีอเมริกันเรื่อง “Pulse” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวส่วนมากเป็นฉากในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ฉากที่ตัวละครใช้ชีวิตในแต่ละวันนั่นเอง เช่น ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องทำงาน ถนนหนทาง ห้องสมุด และห้องซักผ้า เป็นต้น ซึ่งการปรากฏตัวของผีเพื่อออกมา

สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือนี้นั้นมีเงื่อนไขอยู่ที่สถานที่นั้นจะต้องเป็นสถานที่ที่คลื่นสัญญาณโทรศัพท์หรือคลื่นสัญญาณอินเทอร์เน็ตเข้าถึง เนื่องจากมือถือจำเป็นต้องใช้สื่อกลางในการหลอกหลอนนั่นคือคลื่นสัญญาณนั่นเอง ดังนั้นจากใดก็ตามในหนังสือนี้ที่สัญญาณโทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ตไปถึงก็สามารถเป็นฉากที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ทั้งหมดนั่นเอง

4.19.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การติดต่อระหว่างผู้กับมนุษย์ผ่านสื่อ (Mediated Communication)

หนังสืออเมริกันเรื่อง "Pulse" นี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนอเมริกันรวมถึงคนส่วนใหญ่ที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ด้วยพัฒนาการทางด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่รุดหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ถึงแม้จะไม่ได้พบเจอหน้ากัน เพราะมีสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารให้เลือกใช้มากมาย ผู้ผลิตหนังสือจึงได้หยิบเอาวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปนี้มาเป็นลูกเล่นในการนำเสนอ โดยถ้าหากเปรียบเทียบการติดต่อสื่อสารผ่านคลื่นสัญญาณต่างๆ เป็นดังกระแสเลือดที่วิ่งโยงโยงไปทั่วร่างกาย และมือก็เป็นดังเชื้อไวรัสร้ายที่แพร่กระจายเข้าไปในกระแสเลือดนั้น ผลกระทบที่หนักล้นก็คืออวัยวะส่วนต่างๆ ก็จะมีเริ่มติดเชื่อและสูญเสียความสามารถในการทำงานไปในที่สุด

และหากมองให้ลึกถึงปรัชญาที่แท้จริงแล้วจะพบว่าหนังสืออเมริกันเรื่องนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของมนุษย์ที่เมื่อใช้การติดต่อสื่อสารผ่านสื่อมากๆ แล้วก็จะกลายเป็นผู้ที่เข้าถึงคมไม่ได้ ขาดมนุษยสัมพันธ์ และกลายเป็นคนที่มีความรู้สึกแปลกแยก เก็บตัว ซึมเศร้า และขาดคุณค่าในตัวเองไปในที่สุด เนื่องจากการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อไม่สามารถมาทดแทนการสื่อสารแบบพบปะหน้าตา (Face-to-Face Communication) ได้

4.19.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Pulse" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด หรือฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มาก

เนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับตนเป็นผู้ที่คอยแอบจ้องดูนางเอกขาน้ำ

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะมองเห็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับตัวละคร ทั้งๆ ที่ตัวละครไม่รู้ตัว

4.19.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือเมริกันเรื่อง "Pulse" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพเงาผี - ภาพไฟตกไฟดับ - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว

	- ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน
ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	- ภาพหนอนย้วยเยี้ย - ภาพแมลงสาบ
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพแมวใกล้ตาย - ภาพศพ - ภาพเลือด - ภาพรถชน
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพใบหน้าผี - ภาพผีทำร้ายตัวละคร - ภาพใบหน้าตัวละครบิดเบี้ยว



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพตัวละครแอบมองห้องดู ภาพเงาผี ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว และภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพแมวใกล้ตาย และภาพศพ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพใบหน้าผี และภาพผีทำร้ายตัวละคร)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up ดวงผีจับพลัน - การ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพสยดสยองในเสี้ยววินาที



ภาพแสดงให้เห็นถึงการใช้การ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว

4.19.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงคำราม	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และ มักมีระดับความดังและชัดเจน มากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงประตูเอี้ยต้อัด - เสียงหยดน้ำ - เสียงไฟช็อต - เสียงรถชน	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะ ปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงพูดโลหะ - เสียงโลหะกังวาน - เสียงคลื่นสัญญาณรบกวน	ใช้ในฉากก่อนที่ผีจะปรากฏตัว

หนังสืออเมริกันเรื่อง "Pulse" นี้มีจุดเด่นของความน่าสะพรึงกลัวตรงรูปลักษณ์ของตัวละครผีที่มีการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG) และการแต่งหน้ามาช่วยทำให้ผีดูมีความน่าสะพรึงกลัวและดูร้ายมากขึ้น นอกจากนี้เรื่องราวของผีที่มาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตประจำวันของคน เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม และเกิดความรู้สึกสมจริงตามได้ง่าย

4.20 หนังสืออเมริกันเรื่อง The Omen

เรื่องย่อ (Synopsis)



ผู้คนจำนวนไม่น้อยเชื่อคำทำนายใน บ๊อค ออฟ รีเวเลชั่น ที่กล่าวถึงอนาคตไว้
อย่างน่ากลัว หรือนำเสนอเศษเสี้ยวของประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิต
ของพวกเขา ด้วยลางบอกเหตุต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา คำทำนายเน้นการ
มาเยือนของผู้ต่อต้านพระคริสต์ ที่เกี่ยวพันกับเลขมรณะ 666 อันเป็น
สัญลักษณ์ของเดรัจฉานชั่วร้าย ผู้ต่อต้านพระคริสต์คนนี้ได้รับพลังกำลังส่ง
ตรงมาจากซาตาน เพื่อก่อการชั่วร้ายบนพื้นพิภพ ก่อกำเนิดวันสิ้นโลก

“โรเบิร์ต ธอว์น” ไม่เคยล่วงรู้คำทำนายนี้มาก่อน นักการเมืองอเมริกันหนุ่มที่หมกมุ่นอยู่กับการมีลูก เพราะ “แคทเธอริน” ภรรยาของเขามีลูกยาก และเธอยังไม่รู้ว่าลูกคนล่าสุดที่เพิ่งคลอดตายแล้ว เขาดูแลแคทเธอรินอย่างใกล้ชิด ไม่อยากให้ความเศร้าสุดสลดจากการแท้งลูกสองครั้งแรก ต้องกระหน่ำซ้ำซ้ำเธอด้วยการเสียชีวิตของทารกแรกคลอดอีกครั้ง

บาทหลวงของทางโรงพยาบาลเสนอให้ ธอว์น รับผิดชอบอีกคนที่คลอดในคืนเดียวกัน แต่แม่ผู้ให้กำเนิดเสียชีวิตระหว่างทำคลอด ไปเป็นลูกแทน ซึ่งแคทเธอรินไม่เคยล่วงรู้ความจริงข้อนี้เลย พวกเขาตั้งชื่อลูกชายคนนี้ว่า “เดเมียน” และตั้งใจจะเลี้ยงดูอย่างดี แคทเธอรินรักเดเมียนเหมือนกับแม่ทั้งโลก ธอว์นก็มั่นใจว่าทำถูกต้องแล้ว แต่ก็มีเหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้นกับ เดเมียนให้หอกสั้นขวี่วนขวานกันอยู่เนืองๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นเหตุการณ์สุดสะพรึง

ยิ่งเมื่อ คุณนายเบย์ลีสอค เข้ามาเป็นพี่เลี้ยงคนใหม่ของเดเมียน ที่แสดงอาการปกป้องหนุ่มน้อยจนออกนอกหน้า เหตุการณ์สยองขวัญทั้งหลายก็ยิ่งเกิดขึ้นใกล้ตัวเข้ามาทุกที เมื่อธอว์นตระหนักถึงข้อเท็จจริงที่ว่าเดเมียนไม่ใช่เด็กธรรมดาๆ หากแต่เป็นผู้ต่อต้านพระคริสต์ตรงตามคำทำนายที่มีมาช้านานแล้ว เขาก็ต้องตัดสินใจเสียสละครั้งยิ่งใหญ่ เพื่อปกป้องไม่ให้โลกต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์สุดสะพรึงเข้าขั้นสิ้นโลก

คำทำนายบ่งชี้ชัดเจนจนไม่อาจจะตีความเลียงเป็นอย่างอื่นได้ว่าวันสิ้นโลกกำลังจะมาถึง ชาติานล้างโลกจะเผยตัวในวันที่ 6 เดือน 6 ปี 06 และสิ่งที่มนุษย์ทั้งหมดกลัวสุดขีดก็จะมีบังเกิด

4.20.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยปมปัญหาในใจของตัวละครหลัก (พระเอกที่รู้ข่าวร้ายเรื่องภรรยาตัวเองแท้งลูกขณะคลอด)	X
Incidental Moment	ตัวละครหลักตัดสินใจรับข้อเสนอบางอย่างเพื่อลบล้างปมปัญหาในใจนั้น (พระเอกรับลูกบุญธรรมมาเลี้ยง และปิดภรรยาเป็นความลับ)	X
Turning Point	การตัดสินใจนั้นทำให้ตัวละครหลักเข้าไปพัวพันกับเรื่องแปลกประหลาด (ลูกบุญธรรมที่มีพฤติกรรมประหลาด และเรื่องราวการตายของคนรอบข้าง)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักพยายามสืบหาความจริง จนพบความลับบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับเรื่องปีศาจ (พระเอกพบว่าลูกบุญธรรมของตนแท้จริงแล้วคือซาตาน)	✓

Climax	ตัวละครหลักพยายามหาทางเอาชนะปีศาจ	✓
Resolution	ตัวละครหลักต่อสู้กับปีศาจ	✓
Closure	ปีศาจชนะ ตัวละครหลักเสียชีวิต	✓

โครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Omen" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักเข้าไปพัวพันกับเรื่องราวของปีศาจโดยบังเอิญ และการพัวพันนั้นนำมาซึ่งความตายและความบาดเจ็บของคนรอบกายของพระเอก ทำให้พระเอกต้องสืบหาข้อเท็จจริงเพื่อคลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลาย พระเอกและผู้ชมก็จะได้พบกับและควมลับบางอย่างที่น่าสะพรึงกลัว ซึ่งในกรณีนี้ก็คือนปีศาจในร่างของเด็กน้อยนั่นเอง ซึ่งโครงเรื่องของหนังสืออเมริกันเรื่องนี้สร้างทั้งความตื่นเต้นและน่าสะพรึงกลัว เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปีศาจหรือซาตานนั่นเอง

4.20.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Omen" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความชั่วร้ายของปีศาจ" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงการมาจุติของปีศาจยังโลกมนุษย์ ซึ่งนำเอาความชั่วร้ายและโหดเหี้ยมมาให้มนุษย์ด้วยนั่นเอง ซึ่งเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

4.20.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Omen" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. พระเจ้า VS ซาตาน

เป็นข้อขัดแย้งทางศาสนาเกี่ยวกับบุคคลทั้งสอง ได้แก่ พระผู้เป็นเจ้ากับซาตาน ซึ่งเดิมที่ซาตานก็เป็นเทพองค์หนึ่งที่พระผู้เป็นเจ้าเอ็นดูและโปรดปราน จนนับได้ว่าซาตานเป็นเทพมือขวาของพระเจ้าเลยก็ว่าได้ แต่ด้วยความโอหังและจองหงอนทำให้ซาตานคิดคดก่อการกบฏจนทำให้พระผู้เป็นเจ้าขับไล่ซาตานให้ลงมายังโลกมนุษย์ ทำให้ซาตานโกรธแค้นและต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) จากนั้นเป็นต้นมา และกระทำความชั่วต่างๆ มากมายตรงข้ามกับสิ่งที่พระเป็นเจ้าทำ รวมถึงการยุแหยงมนุษย์ให้ทำความชั่ว ทำบาป และล่อลวงให้มนุษย์ลงนรกในที่สุด

ข. การศรัทธา VS การไม่ศรัทธา

เป็นชั่วที่เกิดจากความรู้สึกของตัวละครต่อสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งในที่นี้ก็คือความศรัทธาในพระเจ้านั่นเอง การไม่ศรัทธานำไปสู่ความรู้สึกขาดที่พึ่งพาจิตใจ และขาดความเชื่อมั่นในการดำรงชีวิต ทำให้ตัวละครในเรื่องเกือบที่จะเพเลียงพล้ำให้กับปีศาจ จนกระทั่งตัวละครกลับมาคิดได้และยอมรับในพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของ ความศรัทธาก่อให้เกิดพลังทั้งทางจิตใจในการที่จะต่อสู้และเอาชนะปีศาจได้ในที่สุด

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นชั่วที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "The Omen" นี้ ชั่วขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างคนเป็นกับคนตาย โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

4.20.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"โรเบิร์ต ธอร์น" เป็นพระเอกที่ไม่เชื่อในเรื่องพระเจ้าและซาตานมาก่อน แต่แล้วเมื่อเขาพบว่าลูกชายบุญธรรมของตนมีพฤติกรรมแปลกประหลาด และคนรอบๆ ข้างก็เริ่มถูกทำร้ายหรือตายโดยหาสาเหตุไม่ได้ ทำให้เขาเกิดความสงสัยใคร่รู้และสืบหาข้อเท็จจริงจนพบว่า ลูกชายของคนคือปีศาจนั่นเอง ถึงแม้เขาจะตระหนักดีว่าลูกชายของตนเป็นปีศาจ แต่ว่าด้วยความรักและเอ็นดูทำให้เขาลังเลใจที่จะฆ่าลูกชายของตนเอง ความลังเลเปิดช่องว่างให้ปีศาจฆ่าโรเบิร์ตตายในที่สุด

ข. Villain

"เดเมียน" เป็นปีศาจที่กลับมาจุติในร่างของมนุษย์ เดเมียนเป็นเด็กที่เย็นชา ไม่รักใคร่หรือผูกพัน (Bonding) กับใคร แต่ถึงแม้เขาจะเป็นปีศาจ แต่ว่าด้วยร่างของเด็กทำให้เขายังมีความเปราะบาง เดเมียนจึงมีสมุนรับใช้เพื่อคอยปกป้องและป้องกันภัย เช่น ผงสุนัข และหญิงชราแม่เลี้ยง เป็นต้น เขาเป็นตัวแทนของผู้นำความชั่วร้ายมาสู่มวลมนุษย์ ถึงแม้ร่างกายจะเป็นเด็ก แต่ด้วยอุปนิสัยเย็นชาและสงบเงียบ ทำให้ตัวละครตัวนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มาก

ค. Victim

“เคท” เป็นตัวละครที่ไม่รู้อิโหน่อิเหน่ เคทเป็นแม่บุญธรรมอย่างไม่รู้ตัว เธอเลี้ยงเดเมียนมาอย่างเต็มที่และด้วยความรักที่เต็มเปี่ยม แต่เมื่อเธอพบว่าเดเมียนไม่ได้รักและผูกพันกับเธอ ก็เริ่มทำให้เธอเกิดความเคลือบแคลงสงสัยในตัวลูก จนเกิดความเครียด และสถานการณ์เลวร้ายเมื่อเคทตั้งท้องขึ้นมา ทำให้เดเมียนโกรธแค้นและฆ่าเธอจนตายในที่สุด เคทเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ผู้ชมเห็นว่ามนุษย์ไม่สามารถต่อกรกับความเลวร้ายของปีศาจได้เลยสักนิด

4.20.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Omen” ที่มีความน่าสะพรึงกลัว มักเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ปีศาจปรากฏตัวเพื่อฆ่าหรือทำร้ายตัวละคร ได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. สวนสาธารณะ

เป็นสถานที่ที่มีผู้คนพลุกพล่าน เนื่องจากเป็นที่สาธารณะ เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวขึ้น จะทำให้ผู้คนเกิดความแตกตื่น โกลาหล (Chaos) และสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ง่าย

4.20.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

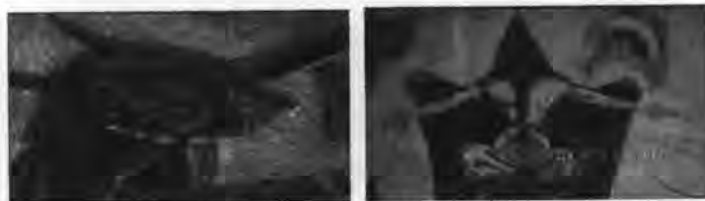
ก. ความเชื่อเรื่อง ปีศาจหรือซาตาน

ปีศาจหรือซาตานที่ชื่อ ลูซิเฟอร์ (Lucifer) ที่ถูกเอ่ยชื่อในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Exorcism of Emily Rose” นั่นคือจอมมารแห่งนรก มีบทบาทมากในพระคัมภีร์ของศาสนาคริสต์ คำว่าลูซิเฟอร์เป็นคำละตินมาจากสองคำ คือคำว่า Lux ซึ่งแปลว่าแสงสว่าง และ Ferrer แปลว่า ผู้นำมาหรือผู้ถือ ซึ่งถ้าเอามารวมกันก็จะแปลว่า “ผู้นำมาซึ่งแสงสว่าง” หรือแปลในแบบที่เข้าใจง่ายก็คือแปลว่า รุ่งอรุณ หรือ ดาวแห่งความแสงสว่าง อดีตจักรเวททูตของคินี่ พระเป็นเจ้าเป็นผู้สร้าง

ขึ้นมาจากแสงสว่างและให้ความเอ็นดูเป็นอย่างมาก ถือได้ว่าเป็นใหญ่รองมาจากพระเป็นเจ้า ทว่าด้วยความที่นึกว่าตนเองยิ่งใหญ่เหนือใคร ทำให้ก่อกบฏหักหลังพระเป็นเจ้า และในที่สุดก็ตกจากสวรรค์กลายเป็น "ปีศาจ" ตามตำนานของชาวฮีบรู ลูซิเฟอร์ได้ถูกยุ้งโดยซาตานอีกทีหนึ่ง (ซึ่งทำให้ทราบว่ามีตำนานฮีบรู ลูซิเฟอร์และซาตานเป็นคนละคนกัน) ซึ่งในพระคัมภีร์ของฮีบรูนั้นซาตานก็เป็นหนึ่งในอัครเทวดาด้วย ชื่อว่า Satan-Sataniel หรือ Samael ว่ากันว่าซาตานต้องการที่จะเป็นที่สุดในจักรวาล เลยได้ยุ้ง (บ้างก็บอกสิงสู่) เทพบางองค์ทำให้เป็นมารร้าย

ตามตำนานของชาวคริสต์ ในคัมภีร์ The Old Testament ได้แปลคำว่า Helel เป็น ลูซิเฟอร์ และได้โยงกับปีศาจร้ายที่มีร่างเป็นสัตว์เลื้อยคลาน ที่ลอบเข้ามาในสวนอีเดนและหลอกลวงอดัมและอีฟ

ส่วนคำว่าซาตาน มาจากภาษาอังกฤษว่า Satan ซึ่งยืมมาจากภาษาอาหรับ ว่าชัยฎอน (ในพระคัมภีร์เป็นภาษาฮีบรู แปลว่า ปฏิปักษ์ หรือผู้ขัดขวาง) ซาตานคือผู้ที่เป็ศัตรูของพระเจ้าในคริสต์ เป็นตัวต้นตอของความชั่วร้าย ปีศาจ และความมืด ซาตานแตกต่างจากปีศาจทั่วไปเพราะซาตานคือเจ้าแห่งปีศาจทั้งหมด มารร้ายที่ล่อหลอกมนุษย์ให้หลงผิด และกระทำความชั่ว



ภาพแสดงรูปร่างของซาตานในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Omen"

ข. ความเชื่อเรื่อง วันโลกาวินาศ

วันโลกาวินาศ คือวันสิ้นโลกตามคติของศาสนาอิสลาม คริสต์ และยูดาห์ ทุกอย่างบนโลกจะแตกสลาย สิ่งมีชีวิตทั้งหมดในโลกและในจักรวาลจะตาย ในพระคัมภีร์อัลกุรอานเรียกโลกาวินาศว่า อัสนาะฮะหุ และได้แจกแจงอาการของโลกาวินาศไว้ เช่น ฟ้าแตกแยกออก ทะเลลุกเป็นเพลิง เหล่าสัตว์ร้ายถูกนำมาชุมนุม โลกคายนสิ่งต่าง ๆ ที่มันเคยชุกชอนไว้ เพศเมียที่ตั้งครรภ์จะตกลูก ผู้คนเมามาย ประสาทหลอนหวาดผวา ไม่มีใครสนใจญาติมิตร สามีภรรยา ลูกหลานบิดามารดา ต่างคนต่างเกลียดเกลียดพาดั้วรอด และทารกมีหงอกเพราะความกลัว

ตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นถึงอุบัติเหตุที่นำไปสู่วันโลกาวินาศในหนังสืออเมริกันเรื่องนี้ ได้แก่ การอ้างอิงข้อความตามคำพยากรณ์ที่อยู่ในพระวิวรณ์บทที่ 8 วรรค 7 ที่ว่า

“เมื่อชุดสววรรค์องค์แรกเป่าแตรขึ้นลมจะกรรโชก ฝนจะกระหน่ำเทสุโลก เมื่อชุดสววรรค์องค์ที่ 2 เป่าแตรขึ้นไฟพิโรธจะโหมกระหน่ำลงมา (เปรียบเทียบกับเหตุการณ์เครื่องบินชนตึคเวิลด์เทรด) เมื่อชุดสววรรค์องค์ที่ 3 เป่าแตรขึ้นดาวประกายไฟตกลงจากฟ้า (เปรียบเทียบกับเหตุการณ์จรวดตก) เมื่อชุดสววรรค์องค์ที่ 4 เป่าแตรขึ้นทะเลพิโรธคลื่นกินผู้คนสองแสน (เปรียบเทียบกับเหตุการณ์คลื่นยักษ์สึนามิ) เมื่อชุดสววรรค์องค์ที่ 5 เป่าแตรขึ้นดาวดวงหนึ่งร่วงหล่นจากสวรรค์สุโลก และเมื่อเมื่อชุดสววรรค์องค์สุดท้ายเป่าแตรปีศาจร้ายจะปรากฏกายขึ้นมาจากรก”



ภาพแสดงให้เห็นถึงการอ้างอิงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับความเชื่อเรื่องวันสิ้นโลก

4.20.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Omen” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด ฉากที่ตัวละครแอบมองจ้องดูสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือฉากที่ตัวละครกำลังถูกฆ่า การใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 นี้ สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง ดังตัวอย่างในภาพประกอบ



ภาพแสดงให้เห็นถึงการสร้างความน่าสะพรึงกลัวโดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ในจากผู้ชมจะรู้สึกเคลื่อนที่ตามหอกแหลม ที่พุ่งตกลงมาอย่างรวดเร็วมาบักร่างของตัวละคร

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-Up Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

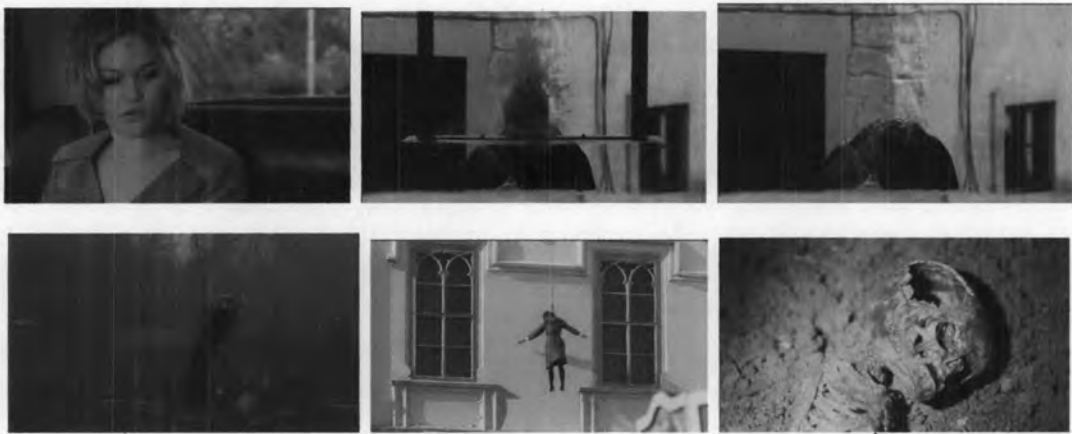
มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

4.20.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสือเมริกันเรื่อง "The Omen" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว - ภาพสายฟ้าผ่า - ภาพสัตว์อาละวาด
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บ การตาย	- ภาพคนถูกรถชน - ภาพเลือด - ภาพคนตาย - ภาพซากศพสิ่งมีชีวิต - ภาพระเบิด
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพตัวละครถูกทำร้าย



ภาพแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร
(ภาพตัวละครแอบมองห้องดู ภาพใบหน้าตัวละครที่หวาดกลัว ภาพสายฟ้าผ่า และภาพสัตว์อาละวาด)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด ภาพคนตาย และภาพซากศพสิ่งมีชีวิต)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพตัวละครถูกทำร้าย)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่น่าสยดสยองกลับไปมาในเสี้ยววินาที

4.20.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง	ใช้เพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไป ยังฉากหนึ่ง และใช้ในฉากที่มีความ ตื่นเต้นเร้าใจ
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงพระสวดในงานศพ	เสียงไม่สัมพันธ์กับภาพ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงหายใจของผี	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงหายใจติดขัด - เสียงชีพจรเต้น	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และเสียงดังกว่าปกติ
เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ	- เสียงกระจกแตก - เสียงระเบิด - เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงเบรครถ - เสียงหาคำราม	มักใช้เป็นเสียงประกอบเท่านั้น เสียงอาจปรากฏพร้อมภาพหรือไม่ พร้อมภาพก็ได้
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้เพื่อบอกไว้คนดูว่ามีกำลังจะ ปรากฏตัว

หนังสืออเมริกันเรื่อง "The Omen" นี้จัดเป็นหนังสืออีกเรื่องที่สุดอดแทรกเอาคติความเชื่อทางด้านศาสนาของศาสนาคริสต์เอาไว้อย่างมากมาย ทั้งความเชื่อเรื่องพระเจ้า ปีศาจ วันสิ้นโลก ฯลฯ ซึ่งเป็นความเชื่อที่เกี่ยวกับความดีความเลวที่มนุษย์ทั่วไปโดยเฉพาะคริสตชนให้ความเชื่อถือศรัทธา นอกจากนี้การที่ผู้ชมต้องคอยเอาใจช่วยตัวละครมนุษย์ในเรื่องที่มีพลังอำนาจน้อยนิดเมื่อเทียบกับปีศาจแล้ว ให้หลบหนีพ้นเงื้อมมือของปีศาจได้ทัน ทำให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นและสะพรึงกลัวในที่สุด

สรุปการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน

จากการวิเคราะห์หนังสืออเมริกันทั้ง 20 เรื่อง ผู้วิจัยได้พบรูปแบบที่ซ้ำ (Pattern) และสูตร (Formula) บางประการของการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน รวมถึงเอกลักษณ์และจุดเด่นต่างๆ ของหนังสืออเมริกัน ดังนี้

1. สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน

1.1 ตัวละครผี

1.1.1 ผีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ)

ตัวละครผีจำนวนมากในหนังสืออเมริกันมักเป็นตัวละครผีที่มีความเชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) เช่น ซาตาน ผีดิบ แม่มด เป็นต้น ซึ่งมีรูปลักษณะและอุปนิสัยที่โหดเหี้ยมอำมหิต มักเกี่ยวข้องกับความตายและการเช่นฆ่าโดยตรง ส่วนใหญ่นิยมอ้างอิงกับเหตุการณ์หรือคำทำนายตามที่พระคัมภีร์เขียนไว้ เช่น การทำนายเรื่องวันสิ้นโลก (Armageddon) หรือวันฮัลโลวีน ทั้งนี้เนื่องจากศาสนาคริสต์มีปมประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความทุกข์ทรมาน (ของพระเยซู) เพื่อไถ่บาปให้กับมวลมนุษยชนอันยาวนาน ทำให้มีความเชื่อจำนวนมากเกี่ยวกับบาป การชำระล้างบาป การลงโทษ และการขัดแย้งระหว่างพระเจ้ากับปีศาจ

นอกจากนี้ตัวละครผีในหนังสืออเมริกันนิยมใช้เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG) ร่วมกับการแต่งหน้า (Make Up) มาใช้ในการทำตัวละครผี แทนที่จะใช้มนุษย์จริงมาแสดง เนื่องจากการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกจะช่วยสรรค์สร้างภาพที่เหนือจริงได้มากกว่า และทำให้ตัวละครผีมีความน่าสยดสยองได้เหนือกว่าจินตนาการของมนุษย์



ภาพแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของตัวละครผีที่ถูกสร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG)

จุดเด่นหนึ่งที่พบของตัวละครผีในหนังสืออเมริกันก็คือจุดมุ่งหมายของการหลอกหลอนหรือทำร้ายมนุษย์นั้นมักเป็นการสุ่มหลอก (Non-purposive Haunting) กล่าวคือ ผีสามารถทำร้ายได้ทุกคนโดยไม่มีข้อยกเว้น ต่างจากตัวละครผีในหนังสือเกาหลีที่มักเจาะจงเป้าหมาย เช่น ปรากฏตัวเพื่อแก้แค้นใครบางคน เป็นต้น และที่สำคัญจำนวนของผีในแต่ละเรื่องนั้นมักมีมากกว่า 1 ตัวต่อเรื่อง เช่น ผีงูผีดิบ ในหนังสืออเมริกันเรื่อง “Dawn of the Dead” และ “28 Days Later” เหล่าบรรดาผีที่โกรธแค้นในหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Sixth Sense” “Stay Alive” และ “Ghost Ship” เป็นต้น

1.2 ความเชื่อทางวัฒนธรรม

หนังสืออเมริกันส่วนใหญ่มักสอดแทรกเอาคติความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) โสยศาสตร์ พิธีกรรม และความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณต่างๆ เอาไว้อย่างมากมาย ซึ่งจัดเป็นรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) ที่ทำให้ผู้ชมโดยเฉพาะชาวคริสต์เกิดความสะพรึงกลัวได้ง่าย ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสืออเมริกัน เช่น ความเชื่อเรื่องซาตาน ความเชื่อเรื่องการขับไล่ผีด้วยวิธีทางคริสต์ ความเชื่อเรื่องการบูชาผี ความเชื่อเรื่องเวทย์มนต์คาถา เป็นต้น อย่างไรก็ตามก็ยังมีผลผสมของความเชื่อสากลที่เรียกกันโดยทั่วไปว่ารหัสทั่วไป (Common Code) เข้ามาสอดแทรกด้วย ทำให้ผู้ชมที่นับถือศาสนาอื่นก็สามารถทำความเข้าใจและร่วมสะพรึงกลัวตามได้ เช่น ความเชื่อเรื่องอิกาเป็นสัตว์อัปมงคล เป็นต้น

1.3 ส่วนผสมของภาพและเสียง

ภาพและเสียงถือเป็นส่วนผสมที่ขาดจากกันไม่ได้ในหนังสืออเมริกัน การปรากฏของภาพหนึ่งๆ กับเสียงชนิดหนึ่งสร้างความหมายและความน่าสะพรึงกลัวที่แตกต่างกันออกไป จากการวิเคราะห์ความหมายของภาพและเสียงที่ปรากฏขึ้นแล้วทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

- ก. การตกอยู่ในอันตราย เช่น ภาพที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพไฟตกไฟดับ ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพตัวละครติดอยู่ในสถานการณ์จมนม (Trapped Situation) เป็นต้น ผสมผสานกับเสียงชนิดต่างๆ เช่น การร่วกลองเป็นจังหวะหัวใจเต้น (Heart Beat

Tempo) เสียงเจ็บ เสียงมีร้องคำราม และเสียงสังเคราะห์ต่างๆ ที่เป็นสัญญาณเตือนว่าผีกำลังจะปรากฏตัว เช่น เสียงชุดโลหะ หรือเสียงโลหะกังวาน เป็นต้น

- ข. **สัตว์ที่น่ารังเกียจ** ภาพและเสียงที่ปรากฏมักจะเป็นภาพและเสียงของสัตว์ชนิดนั้นๆ เช่น ภาพหนูและเสียงหนูร้อง ภาพหนอนยั้วเยี้ย และภาพฝูงแมลงวัน เป็นต้น
- ค. **การบาดเจ็บและการตาย** ภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพเลือด ภาพบาดแผล และภาพซากศพ เป็นต้น ผสมผสานกับเสียงที่เกิดจากร่างกายของมนุษย์เอง เช่น เสียงเลือดพุ่ง เสียงกระดูกหัก เสียงตัวละครกรีดร้อง เป็นต้น
- ง. **ความทุกข์ทรมานหรือความโกรธแค้น** ภาพที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพใบหน้าของผี และภาพผีทำร้ายตัวละคร เป็นต้น ผสมผสานกับเสียงชนิดต่างๆ เช่น เสียงผี เสียงลมพัดหวีดหวิว เสียงฟ้าผ่า รวมถึงเสียงเพลงหรือบทสวดต่างๆ เช่น เพลงกล่อมเด็ก หรือ บทสวดปริกรรมคาถา เป็นต้น

อย่างไรก็ดีความสัมพันธ์ของภาพและเสียงของหนังสืออเมริกันนั้น มีทั้งรูปแบบที่สัมพันธ์และไม่สัมพันธ์กัน กล่าวคือ ภาพและเสียงอาจจะปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่ก็ได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นระดับความดังของเสียงมักจะมีความดังมากกว่าความเป็นจริง และบางครั้งเสียงอาจจะดังโพล่งขึ้นมาทันทีทันใดเพื่อสร้างความตื่นตระหนกก็ได้ รวมถึงภาพก็มักจะมีการเน้นภาพและพื้น (Figure and Ground) อย่างชัดเจน เพื่อเน้นจุดสนใจ (Focus) ของภาพให้ชัดเจน

อีกจุดเด่นหนึ่งที่พบได้ในหนังสืออเมริกันเกือบทุกเรื่อง ได้แก่ เทคนิคการตัดภาพแบบเลี้ยววินาที โดยการนำเอาภาพที่สยดสยองหลายๆ ภาพมาตัดสลับไปมาภายในเลี้ยววินาที ซึ่งสร้างความตกใจให้กับผู้ชม และสร้างความระทึกเป็นอย่างมาก การตัดภาพแบบเลี้ยววินาทีนี้มักมาพร้อมกับเสียงดนตรีที่ตื่นเต้นเร้าใจ เช่น เสียงรัวกลอง หรือเสียงคนกรีดร้อง เป็นต้น

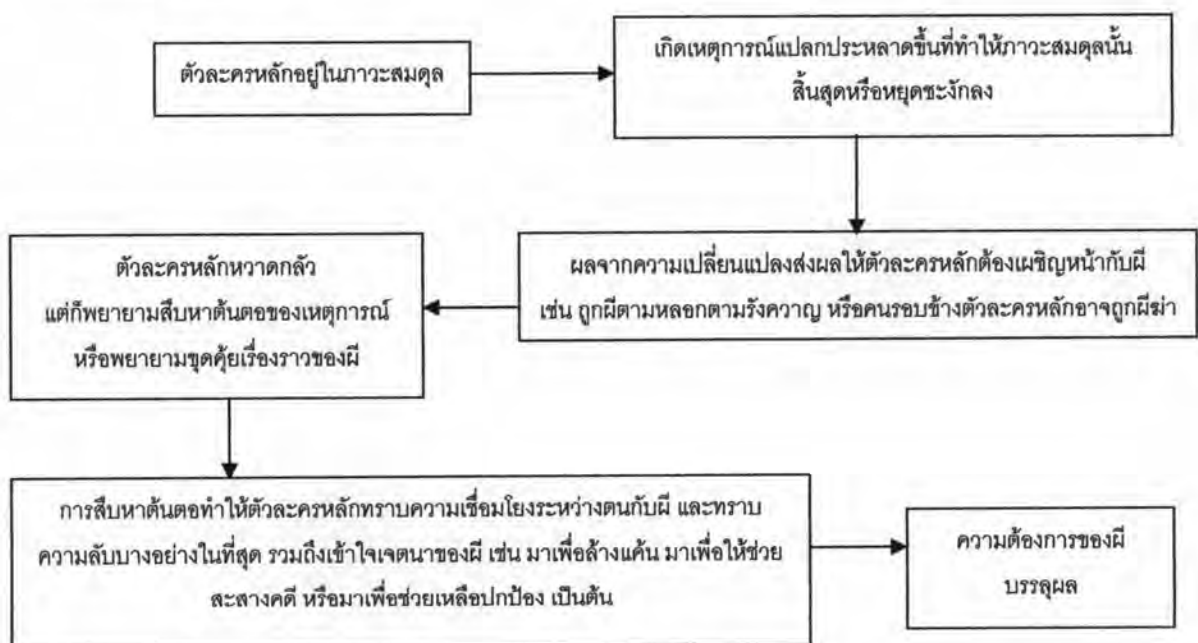
2. วิธีการสร้างความน่าสะพรึงกลัว

2.1 ความลับและการปกปิด (Secret & Disclosure)

จากการวิเคราะห์หนังสืออเมริกันทั้ง 20 เรื่อง พบว่า มีหนังสืออเมริกันจำนวนถึง 13 เรื่อง หรือร้อยละ 65 ของกลุ่มตัวอย่าง มีโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งจุดเด่นของโครงเรื่องประเภทนี้ก็คือการที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา หรือ คลี่คลายความลับบางสิ่งบางอย่างที่ถูกปิดซ่อนเอาไว้ จนเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายหรือความจริงถูกเปิดเผย ผู้ชมก็จะพบกับความน่าสะพรึงกลัวต่อเรื่องราวในตอนท้ายเรื่องนั่นเอง ปมปัญหาหรือความลับต่างๆ ที่นิยมใช้ในหนังสืออเมริกัน ได้แก่ เรื่องราวฆาตกรรมหรือคดีสะเทือนขวัญในอดีต (จากหนังสืออเมริกันเรื่อง “The Amityville Horror” “The Other” และ “The Fog” เป็นต้น) ซึ่งตัวละครหลักอาจจะเป็นผู้ที่เก็บกู้ความลับเอาไว้เองแต่แรกก็ได้ หรืออาจจะเป็นตัวละครที่ไม่รู้เดียงสาแต่เข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความลับนี้โดยบังเอิญก็ได้

ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องหนังสืออเมริกันแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ตามแบบจำลองได้ ดังนี้

ภาพที่ 8 แบบจำลองรูปแบบโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ของหนังสืออเมริกัน

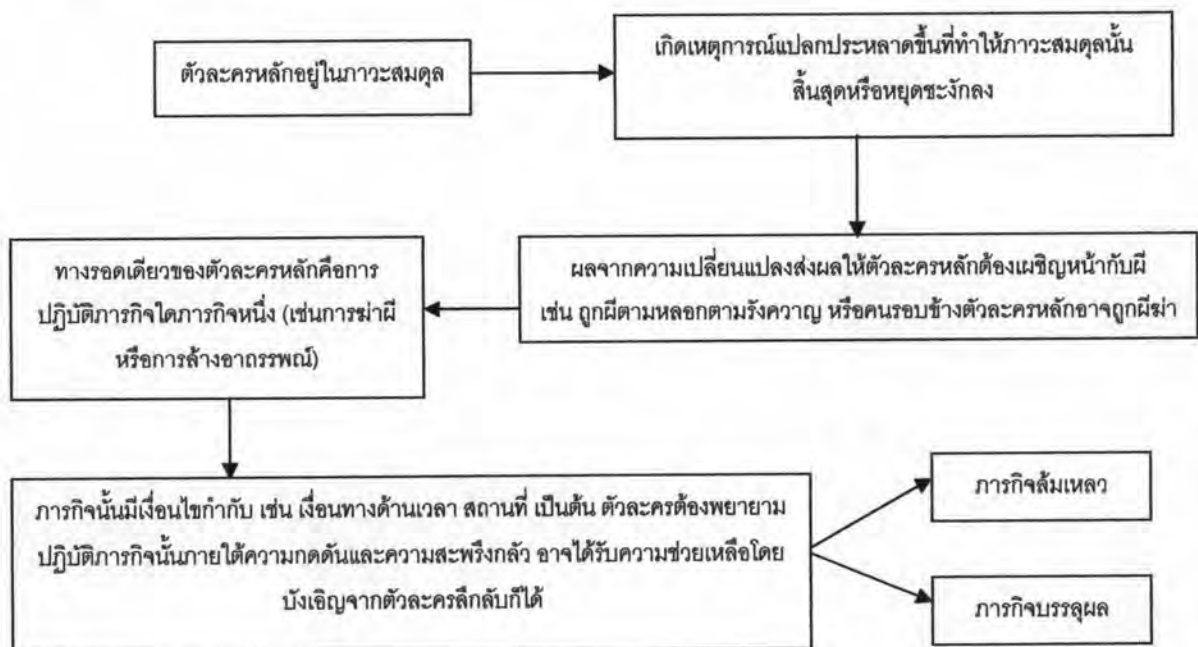


ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริง

ทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในชั่วตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ "ชั่วของการปกปิด" และ "ชั่วของการเปิดเผย" เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิด "ความไม่รู้" ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแฉง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุดนั่นเอง

อย่างไรก็ดีหนังฝีมืออเมริกันในกลุ่มตัวอย่างที่เหลืออีกจำนวน 7 เรื่อง หรือร้อยละ 35 มีลักษณะโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ซึ่งแตกต่างจากโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ตรงที่โครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจนั้นจะไม่มี ความลับและการปกปิด ทำให้ตัวละครไม่จำเป็นต้องสืบหาเบาะแสใดๆ เพียงแค่ปฏิบัติภารกิจใดภารกิจหนึ่งให้สำเร็จลุล่วงตามเงื่อนไขใดเงื่อนไขหนึ่งเพียงเท่านั้น ซึ่งส่วนมากมักจะเป็นการ หลบหนีเอาชีวิตรอดจากผีให้ทันเวลานั่นเอง มีรูปแบบ (Pattern) ตามแบบจำลอง ดังนี้

ภาพที่ 9 แบบจำลองรูปแบบโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) ของหนังฝีมืออเมริกัน



ภาพที่ 10 ภาพแสดงให้เห็นสัดส่วนของโครงเรื่องประเภทต่างๆ ของกลุ่มตัวอย่างหนังสืออเมริกัน ทั้ง 20 เรื่อง



2.2 การลวง

เมื่อพิจารณาจากหนังสืออเมริกันทั้ง 20 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบ (Pattern) หนึ่งที่พบได้บ่อยและสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมาก ได้แก่ “การลวง” โดยการเล่าเรื่องของหนังสืออเมริกันไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่องชนิดใดก็ตาม มักมีตอนจบของเรื่องที่ไม่คาดไม่ถึง (Unexpected) หรือไม่ได้เป็นดังที่ควรจะเป็น ตัวอย่างของการลวงเรื่องราวแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้แก่

- ก. **ลวงให้เข้าใจตัวละครผิดพลาด** เช่น หนังสืออเมริกันเรื่อง “The Sixth Sense” และ “The Others” ที่ถูกเฉลยในตอนท้ายเรื่องว่าตัวละครหลักกลายเป็นผีเสียเอง เรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากความเข้าใจในตัวละครตัวนั้นผิดนั่นเอง
- ข. **ลวงให้เข้าใจเรื่องราวผิดพลาด** โดยมากมักจะอยู่ในช่วงปิดฉาก (Closure) ซึ่งผู้ชมมักจะคาดหวังให้หนังจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) แต่แล้วก็ต้องพบว่าเหตุการณ์ไม่เป็นดังที่คาดหวัง เพราะตัวละครอาจเสียชีวิตหรือมีอาชญากรรมยังไม่ตาย ตัวอย่างของการลวงเรื่องราว เช่น หนังสืออเมริกันเรื่อง “Darkness” ที่ตัวละครหลักพยายามหาทางต่อสู้กับผีต่างๆ นานา แต่แล้วในที่สุดเรื่องราวก็เฉลยว่าเธอติดกับดักของผีและทำตามแผนที่ผีวางเอาไว้มาตั้งแต่แรก และในที่สุดเธอก็พ่ายแพ้แก่ผี เป็นต้น

การลวงทั้ง 2 ประเภทดังกล่าว นำไปสู่การทำให้ผู้ชมเข้าใจผิด (Misunderstanding) ซึ่งทำให้เกิดความประหลาดใจ (Surprising) และเกิดความสะพรึงกลัวขึ้นได้ ซึ่งการลวงนี้มีศัพท์ทั่วไปที่ใช้กันในวงการภาพยนตร์ว่า “การหักมุม” (Twist)

2.3 การทำให้สมจริง



การทำให้สมจริงในที่นี้หมายถึง การทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับหนังทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนความเข้าใจในเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง โดยการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริงสมจังนั้นอาจทำได้โดยการใช้เทคนิคที่เล่นกันประสาทการรับรู้และการสัมผัสของมนุษย์ เช่น ประสาทสัมผัสทางตา ทางหู เป็นต้น เทคนิคของการทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเสมือนจริง ได้แก่ การใช้มุมมองการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว

การใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบต่างๆ เช่น แบบบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator) สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากการเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ก็คือ การทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกับตัวละครในหนัง หรือทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้กระทำนั่นเอง

การเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมด้วยมุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 ถึงแม้จะสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากก็ตาม แต่ในทางกลับกัน การปิดกั้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมก็สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้เช่นเดียวกัน นั่นคือการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) ซึ่งผู้ชมจะถูกกำหนดให้กลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้ ในฉากผู้ชมอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่ไร้ทางต่อสู้ (Helpless Character) ที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่จมนม (Trapped Situation) โดยที่ผู้ชมไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้เลย



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว

นอกจากนี้ ยังมีมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator) ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close Up Observation Audience) เช่น ฉากที่กล้องจับภาพตัวละครผีและคนที่เผชิญหน้ากันอย่างใกล้ชิด ก็จะช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ แต่มุมมองการเล่าเรื่องชนิดนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้น้อยกว่ามุมมองการเล่าเรื่องข้างต้นทั้ง 2 ประเภท