

สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

นายนิชฌนาวิน จุลละพราหมณ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

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

INTERTEXTUAL NARRATIVE IN AMERICAN CONTEMPORARY VAMPIRE
FILM AND TV SERIES

MR. NICH-NAVIN CHULLABRAHM

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of The Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication Arts

Faculty of Communications Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนว
แวมไพร์ร่วมสมัย

โดย

นายนิชฌ์นาวิน จุลละพราหมณ์

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.โสภาวรรณ บุญนิมิตร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต บุญญวงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ธีรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.โสภาวรรณ บุญนิมิตร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน)

นิพนธ์นาวิน จุลละพราหมณ์ : สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนว
 แวมไพร์ร่วมสมัย. (INTERTEXTUAL NARRATIVE IN AMERICAN CONTEMPORARY
 VAMPIRE FILM AND TV SERIES) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อ.ดร. ไสภาวรณ
 บุญนิมิตร, 255 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาสัมพันธบทของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์
 อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยศึกษาจากภาพยนตร์แนวแวมไพร์รูปแบบเก่า 1 เรื่อง และภาพยนตร์ชุดอีก 1
 เรื่อง มีทั้งหมด 4 ภาค และละครโทรทัศน์ 2 เรื่อง เรื่องละ 2 ฤดูกาล รวมทั้งสิ้น 68 ตอน และศึกษาองค์ประกอบที่
 เป็นลักษณะพิเศษของแนวแวมไพร์ร่วมสมัย และศึกษาระบบคิดของสังคมที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์และ
 ละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธบทการเล่าเรื่องจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัย
 มีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และปรับเปลี่ยน ในองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ชัดเจนที่สุดคือ โครงเรื่อง ตัว
 ละคร และฉาก ส่วนองค์ประกอบที่มีความชัดเจนเป็นรองลงมาคือ แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง สัญลักษณ์ และ
 มุมมองในการเล่าเรื่อง รวมถึงการสร้างตัวละครแวมไพร์ที่มีการเปลี่ยนแปลงชัดเจนมากที่สุดเช่นกัน

ต่อมาคือการศึกษาองค์ประกอบที่เป็นรูปแบบพิเศษเฉพาะของการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัย
 ผลการวิจัยพบว่า มีการเล่าเรื่องผ่าน 5 ลักษณะสำคัญ ได้แก่ เล่าเรื่องด้วยความรักของชายหญิง การลบเลือน
 เส้นแบ่งความหมายแห่งคู่ตรงข้าม แก่นเรื่องความเป็นมนุษย์ ตัวละครหญิงที่เป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง และตัว
 ละครแวมไพร์ที่มีความงามเหนือกว่า

สุดท้ายคือศึกษาระบบคิดของสังคมที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง
 ผลการวิจัยพบว่า มีระบบคิดทั้งหมด 4 ประการ ได้แก่ ความงามของรูปลักษณ์ การแบ่งแยกสีผิว การมีคุณงาม
 ความดี และบทบาททางเพศ

ทั้งนี้ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องและเข้าสู่รูปแบบร่วมสมัย
 ด้วยการลบเลือนเส้นแบ่งระหว่างความจริงและจินตนาการร่วมกับการตั้งตัวละครมาสู่ชีวิตจริง โดยตัวละครเอก
 แวมไพร์จากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นมีการเชื่อมโยงจากตัวละครแวมไพร์ในรุ่นก่อนที่มีลักษณะเป็นผู้ที่ประสบ
 กับวิกฤตอัตลักษณ์ หรือเป็นลักษณะดาร์ค-ฮีโร่ที่ถ่ายทอดมาจากนวนิยายอเมริกันในสมัยก่อน โดยได้ผสมเข้า
 กับภาพของความเป็นชายในอุดมคติ จนกลายเป็นตัวละครแนวร่วมสมัยดังกล่าว ซึ่งเสริมย้ำลักษณะสัมพันธบท
 ยุคหลังสมัยใหม่ที่ผลผลิตของสื่อบันเทิงคตินั้นไม่มีของใหม่โดยสมบูรณ์ แต่เป็นการเชื่อมโยงผ่านกฎแห่งการ
 เลือกลงและผสมผสานมาดัดแปลงและสื่อความหมายใหม่ร่วมกัน

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ ลายมือชื่อนิสิต.....
 ปีการศึกษา 2554 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

5384675128 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS : INTERTEXTUAL / NARRATIVE / VAMPIRE / FILM / TV SERIES

NICH-NAVIN CHULLABRAHM : INTERTEXTUAL NARRATIVE IN
AMERICAN CONTEMPORARY VAMPIRE FILM AND TV SERIES.

ADVISOR: SOPAWAN BOONNIMITRA, Ph.D., 255 pp.

This research paper serves three main purposes. Firstly, it aims to study and analyze the intertextuality of narrative in American contemporary vampire films and tv series. The research focuses on 1 traditional vampire film, 1 contemporary film series consists of 4 arcs and 2 tv series (68 episodes). Secondly, it focuses on the distinct elements of contemporary vampire form. Lastly, it provides an insight into the social ideas conveyed from the contemporary film and tv series in focus.

The research finds that there are convention, extension, reduction and modification in all narrative elements of the intertextual narrative from traditional to contemporary vampire. The most obvious of all are the plot, character and setting including the vampire character creation. The more minor points have been identified as the theme, conflict, symbol and point of view.

The second research result shows 5 elements as special form of contemporary vampire film and tv series. These consist of 1.heterosexual romance narrative, 2.blurring of the binaries oppositions, 3.theme of humanity, 4.female character as narrative center, 5.vampire as more beautiful character. And the last research result revealed 4 social ideas which are conveyed from 3 contemporary film and tv series, namely 1.good appearance, 2.racism, 3. code of virtue, 4.gender roles

Furthermore, the vampire film and tv series have been developing continuously to the most recent form of contemporary vampire by blurring the boundary between reality and fantasy and bringing vampire into the context of reality. The most important function of text movement is the main vampire character creation. For the contemporary text had combined the traits of vampire that has identity crisis as Dark-Hero with the portrayal of masculinity to form such contemporary character which reinforce the idea of a postmodern intertextuality, which stated that nothing could be entirely 100% new.

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

Academic Year2011..... Advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของวิทยานิพนธ์เล่มนี้คือความภาคภูมิใจอันสูงสุดและเป็นผลของความพยายามในการฝ่าฟันกับอุปสรรคและความเหน็ดเหนื่อยมาตลอด 2 ปีเต็ม อันดับแรกจึงต้องขอขอบคุณอย่างที่สุดต่อ อ. ดร. โสภาวรรณ บุญมิตร ที่ปรึกษาที่คอยแนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์มาตลอดระยะเวลาหลายเดือนที่ผ่านมา ขอขอบคุณ รศ. ถิรนนท์ อนุวัชรศิริวงศ์ ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของชีวิตการเป็นนิสิตปริญญาโทที่ได้รับสิ่งดีๆ และประสบการณ์ที่เป็นช่วงเวลาอันมีค่าที่ทำให้ผู้วิจัยได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ขึ้น และเข้าใจคุณค่าของชีวิตและการมีอาจารย์ที่เคารพรัก เป็นมิตรแท้ที่จริงใจที่สุด

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนในปริญญาโททั้งรุ่นเดียวกันและอีกมากมายที่ได้มีโอกาสได้รู้จักและช่วยเหลือกัน โดยเฉพาะชลดดาและวัชรี ที่คอยให้กำลังใจและอยู่ด้วยกันมาตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ทำயที่สุดขอขอบคุณพ่อกับคุณแม่ที่ช่วยส่งเสริมให้ได้มีวันนี้ และขอขอบคุณที่คอยเป็นห่วงและอยู่เคียงข้างกันในทุกครั้งที่ไม่ว่าเหตุการณ์จะดีหรือแย่สักเพียงใดก็ตาม และขอขอบคุณตัวเองที่โชคดีที่สุดที่ได้เกิดมาเป็นลูกของท่าน และขอบคุณในความพยายามและความอดทนอย่างมากของตัวเองที่ได้มาซึ่งความสำเร็จในทำยที่สุด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	7
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง.....	10
2.2 แนวคิดสัมพันธบท.....	19
2.3 มายาคติ.....	23
2.4 แดร์ริคูล่าในภาพยนตร์.....	36
2.5 ภาพยนตร์และสื่อละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์.....	41
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	57
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	60

บทที่	หน้า
4 สัมผัสสัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์	
ร่วมสมัย.....	61
4.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ Bram Stoker's Dracula (1992).....	62
4.2 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์	
ร่วมสมัย.....	79
4.2.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ชุด The Twilight Saga.....	79
4.2.2 การเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์เรื่อง True Blood.....	99
4.2.3 การเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์เรื่อง Vampire Diaries.....	126
4.3 การสร้างตัวละครแวมไพร์.....	160
4.3.1 ความเป็นมาของแวมไพร์.....	161
4.3.2 ตำนานและเรื่องเล่าเกี่ยวกับแวมไพร์ในประวัติศาสตร์.....	164
4.3.3 แวมไพร์ในงานวรรณกรรม.....	166
4.3.4 การสร้างตัวละคร Count Dracula ในฉบับนวนิยายปี	
ค.ศ. 1897.....	169
4.3.5 ความเป็นแวมไพร์.....	172
4.3.6 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากภาพยนตร์เรื่อง	
Bram Stoker's Dracula 1992.....	175
4.3.7 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากภาพยนตร์ชุดเรื่อง	
The Twilight Saga.....	177
4.3.8 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากละครโทรทัศน์เรื่อง	
True Blood.....	179
4.3.9 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากละครโทรทัศน์เรื่อง	
The Vampire Diaries.....	182
4.4 สรุปการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์.....	185
4.5 สรุปการสร้างตัวละครแวมไพร์.....	204
4.6 ลักษณะสัมพันธบทจากภาพยนตร์อเมริกันแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่	
ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย.....	208

บทที่	หน้า
4.7 ลักษณะที่สำคัญของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ ร่วมสมัย.....	210
4.8 ระบบคิดของสังคมจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ ร่วมสมัย.....	220
5 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	237
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	237
6.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	240
6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	251
6.4 ข้อเสนอแนะ.....	251
รายการอ้างอิง.....	252
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	255

สารบัญญัตราสาร

ตารางที่	หน้า
1 แสดงการเปรียบเทียบลำดับความสำคัญของรูปแบบเนื้อหาในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง.....	185
2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง.....	186
3 แสดงการเปรียบเทียบการเสนอบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง.....	192
4 แสดงการเปรียบเทียบการสร้างตัวละครแวมไพร์ในด้านรูปลักษณะที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง.....	204
5 แสดงการเปรียบเทียบการสร้างตัวละครแวมไพร์ในด้านพลังอำนาจเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง.....	204
6 แสดงการเปรียบเทียบการสร้างตัวละครแวมไพร์ในด้านสิ่งที่เป็นปฏิกษที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง.....	205

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	Nosferatu.....	36
2	Dracula (1931).....	37
3	Bela Lugosi.....	38
4	Christopher Lee.....	39
5	ความเป็นแวมไพร์จาก Horror of Dracula (1958).....	40
6	Bram Stoker's Dracula (1992).....	41
7	เหตุการณ์ในอดีต.....	62
8	Jonathan เดินทางมาถึงปราสาท Count Dracula.....	63
9	Count Dracula เดินทางมากรุงลอนดอน.....	63
10	Van Helsing ทำการรักษา Lucy.....	64
11	Mina พบกับ Dracula แต่เลือกจะไปแต่งงานกับ Jonathan.....	64
12	ผีดิบ Lucy ถูกฆ่า.....	64
13	Van Helsing ไล่ Mina ตามรอย Dracula.....	65
14	การตามล่า Dracula.....	65
15	Mina ปลดปล่อย Dracula จากคำสาป.....	66
16	Dracula ตอนเป็นเจ้าของชาย.....	69
17	Count Dracula ในลักษณะต่างๆ.....	69
18	Mina Murray.....	70
19	Jonathan Harker.....	71
20	Abraham Van Helsing.....	72
21	Dr. Jack Seward.....	72
22	Lucy Westenra.....	73
23	Arthur Holmwood และ Quincey.....	73
24	ฉากปราสาท Count Dracula อดีต-ปัจจุบัน.....	74
25	สถานที่ต่างๆ ในกรุงลอนดอน.....	75
26	ภรรยาผีดิบของ Dracula.....	76

ภาพที่		หน้า
27	Dracula กับ Lucy.....	76
28	Dracula กับ Mina.....	76
29	ตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบ Epistolary Novel.....	77
30	Bella ย้ายมาอยู่ที่ฟอร์คส์.....	79
31	Bella ได้พบกับ Edward.....	79
32	Edward พา Bella มาพบครอบครัว.....	80
33	James เริ่มการตามล่า Bella.....	80
34	James ล่อ Bella ออกมา.....	80
35	Edward ช่วยชีวิต Bella ได้สำเร็จ.....	81
36	Victoria วางแผนแก้แค้น.....	81
37	ความฝันของ Bella.....	81
38	Bella ได้รับบาดเจ็บในงานวันเกิด.....	82
39	Bella เห็นภาพ Edward และฝูงหมาป่าปรากฏตัว.....	82
40	Bella เริ่มใกล้ชิดกับ Jacob.....	82
41	Bella รู้ความจริงว่า Jacob เป็นหมาป่า.....	83
42	Bella ทิ้งตัวจากหน้าผาลาพูซ.....	83
43	Bella ตามมาช่วย Edward และได้พบกับ Volturi.....	83
44	ครอบครัว Cullen รับ Bella เป็นสมาชิกใหม่.....	84
45	Jacob มาย้ำเรื่องข้อตกลง.....	84
46	Victoria เปลี่ยน Riley Biers เป็นแวมไพร์.....	84
47	Edward เป็นห่วงความปลอดภัยของ Bella.....	85
48	Jacob เข้ามาช่วยปกป้อง Bella.....	85
49	การต่อสู้กับแวมไพร์กำเนิดใหม่.....	86
50	Edward ซ่า Victoria.....	86
51	Volturi ปรากฏตัว.....	86
52	Edward ขอ Bella แต่งงาน.....	86
53	วันแต่งงานของ Edward และ Bella.....	87
54	อันนิมูที่ปราซิด.....	87

ภาพที่	หน้า
55 Bella ตั้งครรภ์.....	87
56 Jacob ออกจากฝูง.....	88
57 Edward พยายามยื้อชีวิต Bella.....	88
58 ฝูงหมาป่าเปิดศึกกับพวก Cullen.....	88
59 Jacob ผูกวิญญานกับ Renesmee.....	89
60 Bella พ้นขั้นมาเป็นแวมไพร์.....	89
61 Edward Cullen.....	92
62 Bella Swan.....	94
63 Jacob Black.....	95
64 Forks ในฤดูกาลต่างๆ.....	96
65 สถานที่ต่างๆ ของ Forks.....	96
66 Edward กับ Bella.....	97
67 Sookie ได้พบกับ Bill.....	99
68 Jason ถูกจับข้อหาฆาตกรรม.....	99
69 Bill พา Sookie มาที่ Fangtasia.....	99
70 Sookie พบ Adale เสียชีวิตภายในบ้าน.....	100
71 งานศพของ Adale Stackhouse.....	100
72 Sookie ยอมให้ Bill ดูดเลือด.....	100
73 Tara กับแม่.....	101
74 Tara และแม่ทำพิธีไล่ปีศาจ.....	101
75 Jason เสพ V กับ Amy.....	101
76 Bill ฆ่าแวมไพร์เพื่อปกป้อง Sookie.....	102
77 Jason เข้ามอบตัว.....	102
78 Sookie ฆ่า René.....	103
79 เหตุการณ์ก่อนจบเรื่อง.....	103
80 Tara ให้เบาะแสเรื่องการฆาตกรรม.....	104
81 Lafayette ถูก Eric จับมาขัง.....	104
82 Jason เข้าร่วมกลุ่มมิตรภาพแห่งดวงอาทิตย์.....	104

ภาพที่		หน้า
83	Sookie ถูกสัตว์ประหลาดทำร้าย.....	104
84	Sookie และ Bill เดินทางถึงดัลลัส.....	105
85	Sam กับ Daphne.....	105
86	Maryann ร่ายมนต์สะกดชาวเมือง.....	105
87	Godric ช่วยชีวิต Sookie.....	106
88	แวมไพร์ Texas บุกโบสถ์ของ Steve Newlin.....	106
89	ระเบิดพลีชีพที่เซฟเฮาส์ของ Godric.....	106
90	วาระสุดท้ายของ Godric.....	106
91	Bon Temps โกลาหล.....	107
92	Bill และ Eric มาพบราชินีแห่งหลุยส์เซียน่า.....	107
93	Maryann เตรียมงานแต่งงาน.....	107
94	Sam ฆ่า Maryann.....	107
95	Sam ออกตามหาพ่อแม่ที่แท้จริง.....	108
96	Eggs ถูกฆ่าตาย.....	108
97	Bill ขอ Sookie แต่งงาน.....	108
98	Bill Compton.....	113
99	Sookie Stackhouse.....	114
100	Eric Northman.....	116
101	Sam Merlotte.....	117
102	Tara Thornton.....	118
103	Jason Stackhouse.....	118
104	Lafayette Reynolds.....	119
105	Jessica Hamby.....	120
106	Pam.....	120
107	Terry Bellefleur.....	121
108	Arlene Fowler.....	122
109	Andy Bellefleur.....	122
110	สถานที่สำคัญในเมือง Bon Temps.....	123

ภาพที่	หน้า
111 บ้านของ Bill และ Sookie.....	124
112 ร้าน Merlotte และ Fangtasia	124
113 Bill และ Sookie.....	125
114 Eric และ Sookie	125
115 Elena พบกับ Stefan.....	126
116 Damon ก่อความวุ่นวาย.....	127
117 Damon เปลี่ยน Vicki เป็นแวมไพร์.....	127
118 Bonnie ได้เครื่องรางของ Emily Bennett.....	127
119 Stefan ฆ่า Vicki.....	128
120 Emily สิ่งร้าง Bonnie เพื่อทำลายเครื่องราง.....	128
121 Caroline เริ่มคบหากับ Matt.....	128
122 Alaric เริ่มคบหากับ Jenna.....	128
123 Elena รู้ความจริงเรื่อง Katherine.....	129
124 Damon ช่วยชีวิต Elena	129
125 Damon พา Elena มาที่จอร์เจีย.....	129
126 Anna มาตีสนิท Jeremy.....	129
127 Bonnie และยายใช้พลังเปิดผนึกสุสาน.....	130
128 Isobel.....	130
129 Damon ฆ่า Alaric.....	130
130 Stefan ถูกลักพาตัว.....	131
131 Caroline เจอศพ Vicki.....	131
132 John ฆ่าแม่ของ Anna.....	131
133 John ฆ่า Anna.....	132
134 Stefan ช่วย Damon.....	132
135 Caroline เข้ารับการผ่าตัด.....	132
136 Katherine ฆ่า John.....	132
137 Elena กลับมาถึงบ้าน.....	133
138 Katherine มาที่บ้าน Lockwood.....	133

ภาพที่		หน้า
139	Caroline กลายเป็นแวมไพร์.....	133
140	Tyler รู้เรื่องคำสาปหมาป่า.....	134
141	นายอำเภอล้อมจับ Stefan กับ Damon.....	134
142	Damon ขัดขวางแผนของ Katherine.....	134
143	การต่อสู้ในงานเลี้ยงสวมหน้ากาก.....	135
144	Lucy ซ้อนแผน Katherine.....	135
145	Tyler จุดชนวนคำสาปหมาป่า.....	135
146	Stefan และ Damon ตามมาช่วย Elena.....	136
147	Katherine เล่าอดีตให้ Elena ฟัง.....	136
148	Rose เล่าเรื่องคนหน้าเหมือนให้ Elena ฟัง.....	136
149	Bonnie เปิดผนึกสุสานเพื่อช่วย Jeremy.....	136
150	Tyler และ Jules หลายเป็นหมาป่า.....	137
151	Jules ทรมาน Damon.....	137
152	Elijah ถูกฆ่า.....	137
153	Katherine ร่วมมือกับพี่น้อง Salvatore.....	138
154	Luka ถูกฆ่าตายขณะถอดจิต.....	138
155	Klaus ย้ายวิญญาณมาอยู่ในร่าง Alaric.....	138
156	Bonnie ใช้อุบายหลอก Klaus.....	139
157	Damon ถูก Tyler กัด.....	139
158	Jenna และ Elena ถูกฆ่าในพิธีบูชายัญ.....	139
159	Elijah ทรมาน.....	140
160	Klaus ฆ่า Elijah.....	140
161	Bonnie ดึง Jeremy กลับจากความตาย.....	140
162	Katherine เอายารักษามาให้ Damon.....	141
163	Klaus ทำให้ Stefan บ้าคลั่ง.....	141
164	Jeremy มองเห็นวิญญาณอดีตคนรัก.....	141
165	Stefan Salvatore.....	145
166	Elena Gilbert.....	147

ภาพที่	หน้า
167 Damon Salvatore.....	149
168 Bonnie Bennett.....	151
169 Caroline Forbes.....	151
170 Jeremy Gilbert.....	152
171 Matt Donovan.....	153
172 Tyler Lockwood.....	154
173 Alaric Saltzman.....	155
174 Jenna Sommers.....	155
175 Katherine Pierce.....	156
176 Katerina Petrova.....	156
177 สถานที่สำคัญใน Mystic Falls.....	158
178 Elena กับ Stefan.....	159
179 Elena กับ Damon.....	159
180 ลามิอา (Lamia) และ Penanggalang.....	164
181 Lilith โดย John Collier.....	165
182 หน้าปกหนังสือ The Vampyre ฉบับแรก.....	167
183 หน้าปกเรื่อง Varney the Vampire or The Feast of Blood.....	167
184 ภาพตัวอย่างเรื่อง Carmilla โดย D. H. Friston ปี 1872.....	168
185 หนังสือเรื่อง Dracula.....	168
186 Vlad Tepes หรือ Vlad III Dracula.....	170
187 ตัวอย่างตรากองทัพ Vlad Dracul.....	170
188 ภาพจำลองการฆ่าของเจ้าชาย Vlad III Dracula.....	171
189 หลอดเลือดคาโรติด (Carotid Artery).....	172
190 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จาก Dracula.....	175
191 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จาก Lucy Westenra.....	176
192 ลักษณะความเป็นแวมไพร์แบบต่างๆ ในเรื่อง.....	177
193 ผิวของแวมไพร์ใน Twilight Saga.....	178
194 การถ่ายทอดความเป็นแวมไพร์และคุณสมบัติเหนือธรรมชาติของแวมไพร์.....	178

ภาพที่	หน้า
195	การฆ่าแวมไพร์ด้วยใช้ไฟเผาและพรสวรรค์เฉพาะตัวของแวมไพร์..... 178
196	สีดวงตาที่ต่างกันระหว่างสีส้มโทพาชและสีแดงเลือด..... 179
197	แวมไพร์ขณะร้องไห้ และขณะสัมผัสแร่เงิน..... 180
198	แวมไพร์ตอนถูกแสงอาทิตย์เผา และสภาพหลังจากถูกฆ่าตาย..... 180
199	ความว่องไว และประสาทสัมผัสเกินมนุษย์..... 180
200	ความเร็วและพลังกำลังเหนือมนุษย์..... 182
201	แหวนวิเศษและการควบคุมจิตใจ..... 182
202	แวมไพร์ขณะที่กระหายเลือดและตอนถูกฆ่าตาย..... 183
203	อาวุธที่ใช้ฆ่าแวมไพร์และเวอร์เวน..... 183
204	รอยกัดหมาป่าและการถูกแสงอาทิตย์แผดเผา..... 184
205	นักแสดงนำจาก The Twilight Saga ถ่ายแบบขึ้นปกนิตยสาร..... 249
206	นักแสดงนำจาก True Blood ถ่ายแบบขึ้นปกนิตยสาร..... 249
207	นักแสดงนำจาก The Vampire Diaries ถ่ายแบบลงนิตยสาร..... 249

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ทุกๆ วัฒนธรรมต่างมีเรื่องราวเล่าขานสืบต่อมา ทั้งแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ได้มีการสร้างสรรค์กันมาตั้งแต่อดีตหรือแม้กระทั่งแบบที่ได้รับความนิยมมาจากวัฒนธรรมอื่น เมื่อเรื่องเล่าได้ผ่านกาลเวลาอันยาวนานก็มักได้กลายเป็นมรดกทางความคิดที่ถูกถ่ายทอดสู่ชนรุ่นหลัง เพื่อสืบทอดรูปแบบการดำเนินชีวิตรวมถึงภูมิปัญญาต่างๆ เช่น เรื่องเล่า-นิทานเพื่อสอนการเดินเรือของชนชาติตะวันตก หรือเรื่องเล่า-นิทานเกี่ยวกับภูมิปัญญาตะวันออก เป็นต้น

เรื่องเล่าประเภทหนึ่งที่มีความโดดเด่นและน่าสนใจมากก็คือ “เรื่องเล่าเหนือธรรมชาติ” ด้วสิ่งทีวิทยาศาสตร์ไม่สามารถจะอธิบายหรือให้เหตุผลรองรับถึงที่มาที่ไปได้อย่างสมบูรณ์ โดยแต่ละวัฒนธรรมก็มีวิธีการเก็บรักษาและถ่ายทอดเรื่องเล่าประเภทนี้สู่ชนรุ่นหลังในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของเรื่องเล่าปรัมปรา นิทานก่อนนอน หรือดัดแปลงไปเป็นพิธีกรรมในรูปแบบต่างๆ

เรื่องเล่าที่มีพลังก็จะสามารถอยู่รอดผ่านกาลเวลาอันเนิ่นนานของยุคสมัยจนได้กลายเป็นความเชื่อ (Belief) หรือ เรื่องเล่าพื้นบ้าน (Folklore) ของคนในท้องถิ่นนั้นๆ แต่ก็ไม่ใช่ว่าทั้งหมด เพราะเรื่องเล่าบางเรื่องก็อาจจะขาดความสมบูรณ์ในบางองค์ประกอบก็มีความเป็นไปได้ว่าจะค่อยๆ จางหายออกไปจากการรับรู้ของชนรุ่นหลัง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเรื่องเล่าเหล่านั้นจะหายหรือตายจากไปแต่อย่างใด หากแต่จะยังคงอยู่ได้ด้วยการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและหาจุดเชื่อมโยงกับสิ่งใหม่ๆ เพื่อให้สามารถอยู่รอดโดยที่ถึงแม้จะไม่ใช่ว่าในฐานะของเรื่องเล่าที่เป็นกระแสหลักก็ตาม

สื่อบันเทิงหลายๆ สื่อได้มีการนำเรื่องเล่าเหล่านั้นมาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างสรรค์เรื่องราว เริ่มตั้งแต่วรรณกรรม นวนิยาย และบทประพันธ์ จนกระทั่งภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ซึ่งเรื่องเล่าเหนือธรรมชาติที่ได้รับความนิยมก็คือเรื่องเล่าของภูตผีและปีศาจ ซึ่งแต่ละชนชาติก็ได้มีการสร้างสรรค์สร้างในแบบของตนอย่างเป็นเอกลักษณ์ โดยมีลักษณะหนึ่งที่โดดเด่นและเป็นที่ยึดมั่นกันอย่างแพร่หลาย อยู่ในมโนภาพของความเข้าใจที่ค่อนข้างตรงกันไม่ว่าจะเป็นคนจากประเทศใดๆ นั่นก็คือเรื่องเล่าของผีดูดเลือด หรือที่เรียกกันว่า “แวมไพร์” (vampire) นั่นเอง

ผีดูดเลือดมีที่มาจากความเชื่อหรือสัญชาตญาณของมนุษย์ที่มีต่อเลือดและความตาย โดยสิ่งนี้ได้ก่อให้เกิดภาพลักษณ์ของผู้ที่ไม่ตายหรือผู้ที่ตายแล้วฟื้น (undead) ที่เรียกกันว่า “แวมไพร์” ให้มีความชัดเจนมากขึ้น อย่างที่รู้กันว่าแวมไพร์คือสิ่งที่ถูกกล่าวถึงอย่างเป็นทางการ

ปรากฏในตำนานและเรื่องเล่าของหลายชนชาติหลายศาสนา และได้มีการนิยามถึงลักษณะของ แวมไพร์เอาไว้มากมาย โดยในหนังสือ *The Natural history of the vampire* โดย Anthony Masters(1976) ได้รวบรวมความหมายของแวมไพร์จากแหล่งอ้างอิงต่างๆ เอาไว้ดังนี้ ;

Webster's International Dictionary นิยามว่า “แวมไพร์” คือ ผีที่ดูดเลือดหรือ ร่างคนตายที่กลับมามีชีวิต โดยดวงวิญญาณหรือร่างกายที่กลับคืนชีวิตนั้น ท่องไปในยามราตรีเพื่อ ดูดเลือดของผู้คนที่กำลังหลับไหลอยู่ จนทำให้คนผู้นั้นถึงแก่ความตาย

Witney's Century Dictionary นิยามว่า “แวมไพร์” คือ ร่างของสิ่งชั่วร้ายที่หมาย รวมถึงสิ่งเหนือธรรมชาติที่ปะปนอยู่กับชาวสลาฟ (Slavic) และเผ่าพันธุ์อื่นๆ ในแถบทางใต้ของ แม่น้ำดานูบ (Danube) ที่พวกเขาจะถูกขึ้นจากหลุมศพยามค่ำคืน ดูดเลือดอุ่นจากทั้งชายและ หญิงขณะนอนหลับ เพื่อสามารถคงรูปลักษณ์ในขณะที่ยังคงเป็นมนุษย์ของตนไว้ โดยพวกแม่ดม มนุษย์หมาป่า และพวกนอกรีตที่สังคมไม่ยอมรับ เมื่อตายแล้วก็จะกลายเป็นแวมไพร์ รวมถึงพวกที่เป็น บุตรนอกสมรสของพ่อแม่ที่เป็นบุตรนอกสมรสเหมือนกัน และพวกที่ถูกแวมไพร์ฆ่าตายก็จะ กลายเป็นแวมไพร์เช่นกัน

Encyclopaedia Britannica นิยามว่า “แวมไพร์” คือ ผู้ที่เป็นแม่ดมหมอมผีมาก่อน พวกที่ฆ่าตัวตาย พวกที่จบชีวิตด้วยสาเหตุของความโหดร้ายรุนแรง หรือแม้กระทั่งพวกที่ถูก สบประหารโดยพ่อแม่ของตนหรือโดนสาปจากโบสถ์ เมื่อตายก็จะกลายเป็นแวมไพร์ แต่ไม่ว่าจะ มนุษย์คนใดก็สามารถกลายเป็นแวมไพร์ได้ ถ้าหากตอนตายมีสัตว์กระโดดข้ามหรือนกบินข้ามศพ

แวมไพร์ได้พัฒนาจากความเชื่อและเรื่องเล่าในท้องถิ่นต่างๆ รวมถึงเรื่องราวทางศาสนา มากมายมาสู่สื่อบันเทิงคดีในรูปแบบของนวนิยายที่ปรากฏเป็นแนวเรื่องชัดเจนตั้งแต่ช่วงศตวรรษ ที่ 18 โดยส่วนมากก็ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อดั้งเดิมและเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงแนวเรื่อง (genre) อย่างเป็นทางการในช่วงศตวรรษที่ 19 ส่วนนวนิยายชื่อก้องโลกผลงานของนักเขียนชาวไอริช Bram Stoker ในปี ค.ศ. 1897 เรื่อง *Dracula* ที่ได้กลายเป็นแม่แบบที่สำคัญของแนวเรื่องแวมไพร์ เรื่องต่อๆ มา

แวมไพร์ได้ปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงคดีและมีพัฒนาการที่ชัดเจนทั้งรูปแบบที่สร้างอิงจาก เนื้อหาของแม่แบบอย่าง *Dracula* และแบบที่สร้างความแตกต่างโดยพยายามแหวกกรอบ ความหมายและการอธิบายแนวเรื่องจากรูปแบบของ *Dracula* ซึ่งผลงานที่มีความใหม่และไม่ซ้ำ กับของเดิมในยุคสมัยนั้นคือผลงานนวนิยายชุด *The Vampire Chronicles* ของนักเขียนชาว อเมริกันชื่อ Anne Rice ที่ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง *Interview with the Vampire : The*

Vampire Chronicles ในปี ค.ศ. 1994 ที่ Anne Rice รัับหน้าที่เป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ด้วยตัวเอง และอีกหนึ่งเรื่องที่สร้างดัดแปลงและไม่อิงเนื้อหาดั้งเดิมจากฉบับนวนิยายคือเรื่อง *Queen of the Damned* ในปี ค.ศ. 2002

รูปแบบความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ของ Anne Rice มีลักษณะที่แปลกใหม่มากและไม่เหมือนกับต้นแบบอย่าง *Dracula* ในหลายๆ ประการ โดยผู้ประพันธ์ได้สร้างมิติที่ซับซ้อนทางความคิดและอารมณ์ต่างๆ ให้กับแวมไพร์มากขึ้น นำไปสู่ตัวละครเอกแวมไพร์ที่ประสบกับวิกฤตอัตลักษณ์ที่ขัดแย้งกันระหว่างความเป็นแวมไพร์และความเป็นมนุษย์ในตัวเอง ความน่าสนใจในฉบับที่ได้นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์คือการเล่าเรื่องตามแนวทางที่ว่าแวมไพร์ไม่ได้หลบซ่อนตัวอยู่แต่ในเงามืดอีกต่อไป แต่กลับมีการใช้ชีวิตและมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์มากขึ้น ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในความต้องการขั้นพื้นฐานและลักษณะการดำเนินชีวิตที่ไม่เคยมีการนำเสนอเช่นแต่ก่อน และหลังจากนั้นก็มีการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับแวมไพร์อีกหลายเรื่องที่ยกย่องนำเสนอมุมมองใหม่ๆ หรือการผสมแนวเรื่อง (genres) แบบอื่นเข้ามา ส่งผลให้แนวเรื่องแวมไพร์มีลักษณะเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลายมากขึ้น

ในปี ค.ศ. 2008 แนวเรื่องแวมไพร์ได้มีพัฒนาการที่ชัดเจนมากที่สุดด้วยเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอใหม่ของ “แนวแวมไพร์ร่วมสมัย” (contemporary vampire) ด้วยการเปิดตัวภาพยนตร์เรื่อง *Twilight* ที่เป็นภาคแรกของภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ด้วยแนวเรื่อง Drama, Fantasy, Romance ภาพยนตร์ได้สร้างจากนวนิยายชุดของ Stephanie Meyer นักเขียนชาวอเมริกันที่ผลงานของเธอประสบความสำเร็จอย่างถล่มทลายตั้งแต่เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 2005 ที่ได้กลายเป็นภาพแทนของแวมไพร์ในศตวรรษที่ 21 และต่อมาก็ได้มีแนวเรื่องแวมไพร์แบบร่วมสมัยที่เปิดตัวเป็นคู่แข่งตามมาติดๆ อย่างละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงเช่นกัน (Adrienne R. Gower, มปป. : 1)

The Twilight Saga และ *The Vampire Diaries* ทั้งฉบับนวนิยายและฉบับที่แปลงเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ตามลำดับนั้นจัดอยู่ในหมวดสื่อบันเทิงประเภท *young adult* ที่เน้นเนื้อหาที่ไม่หนักเกินไป และเล่าเรื่องผ่านแนวเรื่องประเภท Romance และ Fantasy ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตวัยรุ่นผสมกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยแนวเรื่องแวมไพร์ได้มีลักษณะเช่นนี้มาแล้วจากละครโทรทัศน์ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในอดีตเรื่อง *Buffy the vampire slayer* (1997-2003) ที่ในแนวร่วมสมัยทั้ง 2 เรื่องที่ได้กล่าวไปนั้นมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นผู้หญิงที่ใช้รูปแบบการดำเนินเรื่องและองค์ประกอบที่เรียบง่ายคล้ายๆ กัน และไม่ใช่ว่าเพียง

สามารถดึงดูดได้แต่เฉพาะวัยรุ่นเท่านั้น แต่ยังคงไปถึงกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ด้วยเช่นกัน (Jessica M. Landers, 2011 : 8)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ถึงแม้จะมีเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ด้วยภาพและบทพูดที่รุนแรงและล่อแหลม แต่ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ก็จัดกลุ่มอยู่ในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่มาตามยุคที่เปิดตัวภาพลักษณ์และความหมายใหม่ของแวมไพร์เช่นเดียวกับที่ *The Twilight Saga* และ *The Vampire Diaries* ได้เสนอไว้ โดยเมื่อ *The Twilight Saga* ได้เปิดตัวก็คล้ายกับว่าเป็นการเริ่มกระแสแห่งยุคของแวมไพร์รูปแบบใหม่ที่มีความแปลกและแทบจะตรงข้ามกับภาพและความหมายเดิมจากรุ่นก่อนๆ ที่เคยมีการเสนอมาทั้งนวนิยาย ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์เลยทีเดียว

True Blood นั้นได้รับการดัดแปลงมาจากนวนิยายชุด *The Southern Vampire Mysteries* ของ Charlaine Harris ที่เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 2001 โดยรู้จักกันในอีกชื่อคือ *The Sookie Stackhouse Novels* ซึ่งฉบับนิยายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีอยู่ทั้งหมด 11 เล่ม โดยฉบับที่เป็นละครโทรทัศน์นั้นอยู่ในแนวเรื่องประเภท Drama, Fantasy, Mystery, Romance, Thriller ที่ได้มีการดัดแปลงในหลายๆ ส่วนจากฉบับนวนิยาย และเริ่มออกอากาศในปี ค.ศ. 2008 ทางช่อง HBO ประเทศสหรัฐอเมริกา ความยาวฤดูกาลละ 12 ตอน ตอนละ 45-50 นาที

ต่อมาคือละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่องที่ 3 เรื่อง *The Vampire Diaries* ที่ดัดแปลงจากนวนิยายชุดของ L.J. Smith นักเขียนชาวอเมริกันที่ได้ประพันธ์เรื่องนี้ไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1991-1992 จำนวน 4 เล่ม แล้วขาดช่วงไปจนกระทั่งมีการนำเรื่องราวมาดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์และได้มีการปรับเปลี่ยนในหลายๆ ส่วนให้สอดคล้องกับกระแสความนิยมแนวแวมไพร์ร่วมสมัยจากภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* เพื่อดึงดูดกลุ่มผู้ชมในช่วงที่ละครกำลังเปิดตัว

ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* เริ่มออกอากาศทางช่อง CW ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 2009 โดยอยู่ในแนวเรื่องประเภท Drama, Fantasy, Romance, Horror ที่ขณะนี้ออกอากาศทั้งสิ้น 2 ฤดูกาล ฤดูกาลละ 22 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 40 นาที และกำลังจะจบฤดูกาลที่ 3 ในช่วงกลางเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2012 ที่ขณะนี้กำลังได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชมอย่างต่อเนื่องทำให้ L.J. Smith ได้เขียนเรื่องราวต่ออีก โดยฉบับนิยายถึงตอนนี้มีทั้งหมด 9 เล่มด้วยกัน และฉบับละครโทรทัศน์ก็ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงและชนะรางวัลจากเวทีประกาศรางวัลชั้นนำของสหรัฐอเมริกาไม่ว่าจะเป็น *Teen Choice Award* และ *People Choice Award* ตลอดตั้งแต่ฤดูกาลที่ 1 เป็นต้นมา

True Blood เปิดตัวในปี ค.ศ. 2008 และเป็นละครโทรทัศน์ยอดเยี่ยมอันดับ 2 จากช่อง HBO ที่มีผู้ชมมากที่สุดตั้งแต่สถานีก่อตั้งมาโดยเป็นรองต่อจากเรื่อง *The Sopranos* เท่านั้น อีกเรื่องคือ *The Vampire Diaries* จากช่อง CW เปิดตัวในปี ค.ศ. 2009 สร้างปรากฏการณ์ยอดผู้ชมที่มีจำนวนมากที่สุด โดยมากกว่าละครเรื่องอื่นๆ ที่ CW เคยฉายมาทั้งหมดตั้งแต่ก่อตั้งสถานีในปี ค.ศ. 2006 โดยตอนนี้ *True Blood* กำลังจะฉายฤดูกาลที่ 5 และ *Vampire Diaries* กำลังฉายช่วงสุดท้ายของฤดูกาลที่ 3 และ *The Twilight Saga Breaking Dawn-Part II* ก็รอคิวฉายในช่วงปลายปี ค.ศ. 2012 ก็สามารถบอกเราได้ว่ากระแสความนิยมของแวมไพร์แบบร่วมสมัยนั้นไม่มีสัญญาณว่าจะอ่อนลงหรืออาลาซี้อันเท็งไปในเร็ววันอย่างแน่นอน (Jessica M. Landers, 2011: 9)

ความชัดเจนของภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ได้นำแนวเรื่องแวมไพร์มาสู่จุดที่ตัดทอนความสยองขวัญและความน่ากลัวขององค์ประกอบเดิมตามธรรมเนียมออกไปจนเกือบหมดโดยหันมายกตัวละครแวมไพร์ขึ้นมาในบทบาทตัวเอกหลักที่ไม่ใช่ตัวร้าย เสนอภาพของความงดงามที่ชวนฝันสำหรับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กสาววัยรุ่นให้เกิดความคลั่งไคล้และหลงใหลในความเป็นแวมไพร์จากตัวละครเอกอย่าง Edward Cullen และความใฝ่ฝันอยากจะเป็นผู้หญิงอย่าง Bella Swan ตัวละครเอกหญิงของเรื่องที่เราได้ตกอยู่ในห้วงรักกับเทพบุตรรูปร่างงาม โดยละครโทรทัศน์ *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ก็เสนอลักษณะที่คล้ายกันด้วยตัวละครเอกแวมไพร์ที่เป็นชายหนุ่มรูปร่างงามที่หลงรักตัวละครเอกหญิงที่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกับ *The Twilight Saga*

การเล่าเรื่องจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่องไม่ได้เสนอแต่เพียงเรื่องราวที่เป็นจินตนาการและให้ความบันเทิงกับผู้ชมเท่านั้น แต่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้มีกลุ่มผู้ชมที่สามารถระบุได้ว่าเป็นกลุ่มเด็กวัยรุ่นผู้หญิงอเมริกันที่เป็นชนชั้นกลางผิวขาวอายุราว 12-17 ปี ที่องค์ประกอบส่วนใหญ่จากทั้ง 3 เรื่อง สวนทางกับความนิยมกระแสหลักที่หล่อหลอมให้เด็กผู้หญิงมีความกล้าที่จะแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเองจนเกือบจะมากเกินไปอย่างที่พวกเขาได้เรียนรู้จากละครโทรทัศน์ยอดเยี่ยมเรื่อง *Gossip Girl* หรือนักร้องดัง Lady GaGa และ Beyonce' ที่แสดงออกถึงพลังหญิงอันเปี่ยมล้นมากเกินไปกว่าที่วัยรุ่นจะเอาไปเป็นแม่แบบของพวกเขาได้ (Julia Pearlman, 2010 : 7)

รูปแบบการนำเสนอของทั้ง 3 เรื่องได้ถ่ายทอดระบบคิดของสังคมที่ได้ปลุกฝังความเป็นอเมริกันให้แก่ผู้ชมที่เป็นวัยรุ่น โดยใช้แวมไพร์ที่เป็นเรื่องราวที่อยู่ในความหลงใหลของสังคมอเมริกันมาตั้งแต่อดีตมาเป็นส่วนหนึ่งในการถ่ายทอด ซึ่งการเสนอภาพของแวมไพร์ที่ดีก็คือการ

เพิ่มเติมคุณลักษณะที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ และการเป็นผู้หญิงที่มีคุณค่าแบบที่ตัวละครเอกหญิงจากทั้ง 3 เรื่องเป็นและได้มาซึ่งความรักจากแวมไพร์ที่มีความดีงามที่เป็นสิ่งที่ควรยึดถือเป็นเยี่ยงอย่าง

แวมไพร์ได้มีมนต์เสน่ห์ต่อสังคมอเมริกันด้วยการเป็นสิ่งแปลกใหม่ที่คล้ายกับวิถีที่คนในสังคมใช้มองตัวเองในโลกที่ผสมผสานไปด้วยความแตกต่างที่พวกเขาเองมองตนเองว่าเหนือกว่าผู้อื่นเช่นที่แวมไพร์เหนือกว่ามนุษย์ทั่วไป และแวมไพร์ที่ดีก็ย่อมคู่ควรต่อสถานะที่สูงส่งกว่าแวมไพร์ที่ไม่ดีเช่นกัน โดยแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นได้ก้าวออกมาจากขอบเขตของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าที่มีองค์ประกอบสำเร็จรูปในลักษณะที่เกือบจะอยู่ตรงกันข้ามด้วยเสนอกาารระงับและอดกลั้นในเรื่องเพศ รวมไปถึงรักแท้และความดีงามย่อมสามารถเอาชนะความชั่วร้ายได้ ซึ่งเหล่านี้นำไปสู่การถ่ายทอดระบบคิดในลักษณะต่างๆ ให้แก่ผู้อ่านด้วยความแยบยลที่ทั้ง 3 เรื่องได้เสริมย้ำมาายาคติของความเป็นชนชาติอเมริกันที่ตั้งมั่นว่าตนมีความแตกต่าง และเป็นผู้ที่มีความดีสมบูรณ์แบบตามแบบคนผิวขาว ที่ต้องดีที่สุดเหนือกว่าสีผิวและชาติพันธุ์อื่นนั่นเอง (Julia Pearlman, 2010 : 13)

งานวิจัย “สัมพันธภาพในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” นี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าแนวเรื่องแวมไพร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอยู่ในหลายระดับตั้งแต่จากเรื่องเล่า ความเชื่อและตำนานต่างๆ ไปสู่สื่อบันเทิงคดีประเภทนวนิยาย และยังคงพัฒนาต่อด้วยการดัดแปลงจากฉบับนวนิยายไปสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ อีกทั้งยังพัฒนาจากภายในตัวเองจากรูปแบบการเล่าเรื่องแบบแวมไพร์ที่รู้จักกันแพร่หลายอยู่เดิมไปสู่รูปแบบการเล่าเรื่องในแบบแวมไพร์ร่วมสมัย ซึ่งมีความน่าสนใจอยู่ที่การถ่ายทอดจากต้นทางสู่ปลายทางว่ามีลักษณะกระบวนการเปลี่ยนแปลงเช่นไร และลักษณะใดที่เรียกได้ว่าเป็นของใหม่ที่ต่างจากของเดิมทั้งในระดับรูปแบบการนำเสนอและการให้ความหมาย

อีกทั้งลักษณะใหม่ดังกล่าวของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่นอกจากจะให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมแล้ว ยังได้ถ่ายทอดระบบคิดของสังคมในประเด็นอะไรบ้างสู่ผู้ชม ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ประกอบในสื่อบันเทิงคดีรูปแบบอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุมมากขึ้นผ่านการศึกษานวนิยายและละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องที่ได้กระแสดอรับอย่างล้นหลามและกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในช่วง 4 ปีมานี้

ปัญหานำวิจัย

1. ลักษณะสัมพันธ์บทจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยเป็นอย่างไร
2. รูปแบบเฉพาะในการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยมีลักษณะพิเศษอย่างไร
3. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้สะท้อนระบบคิดของสังคมอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์การเล่าเรื่องจาก *แดริคคูล่า* ที่เป็นต้นแบบของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะพิเศษที่เป็นรูปแบบเฉพาะในการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่เป็นพัฒนาการอีกรูปแบบหนึ่งของแนวเรื่องแวมไพร์
3. เพื่อวิเคราะห์ระบบคิดของสังคมที่ถ่ายทอดออกมาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

ขอบเขต

1. ทำการศึกษาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์ร่วมสมัยเป็นหลักโดยไม่อ้างอิงถึงฉบับนวนิยาย โดยจะศึกษาจากภาพยนตร์ฝั่งฮอลลีวูดเนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่เป็นกระแสหลัก มีการออกฉายในหลากหลายประเทศรวมถึงประเทศไทยด้วย อีกทั้งภาพยนตร์จากฝั่งฮอลลีวูดสามารถสื่อสารและเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้ในวงกว้างและเป็นสิ่งที่สร้างและปลูกฝังความเข้าใจและภาพแทนสิ่งต่างๆ ในระดับสากลรวมถึงเรื่องราวของแวมไพร์ด้วยเช่นกัน โดยจะศึกษาจากภาพยนตร์ในรูปแบบดีวีดีที่มีลิขสิทธิ์วางจำหน่ายในประเทศไทย 1 เรื่อง ประกอบด้วย 4 ภาคต่อเนื่องกัน ได้แก่

-The Twilight Saga;

-*Twilight* (2008)

- *New Moon* (2009)

- *Eclipse* (2010)

- *Breaking Dawn-part 1* (2011)

อีกทั้งศึกษาจากละครโทรทัศน์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์ร่วมสมัยจากทางช่อง HBO และ CW ของประเทศสหรัฐอเมริกาในรูปแบบดีวีดีทุกฤดูกาลที่มีลิขสิทธิ์จำหน่ายในประเทศไทย จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่

- *True Blood*

ฤดูกาลที่ 1 จำนวน 12 ตอน

(7 กันยายน 2008 – 23 พฤศจิกายน 2008)

ฤดูกาลที่ 2 จำนวน 12 ตอน

(14 มิถุนายน 2009 – 13 กันยายน 2009)

- *The Vampire Diaries*

ฤดูกาลที่ 1 จำนวน 22 ตอน

(10 กันยายน 2009 – 13 พฤษภาคม 2010)

ฤดูกาลที่ 2 จำนวน 22 ตอน

(9 กันยายน 2010 – 12 พฤษภาคม 2011)

โดยจะนำภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ดังกล่าวมาวิเคราะห์หากวิถีการเล่าเรื่องในทูลองค์ประกอบสำคัญที่เป็นรูปแบบการนำเสนอของแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

2. อีกทั้งการวิเคราะห์รวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยจากต่างประเทศที่สืบค้นจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ที่สามารถเข้าถึงได้สะดวกโดยจะกล่าวถึงอย่างละเอียดในบทที่ 3

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การเล่าเรื่อง (narrative) หมายถึง การนำเสนอเพื่อบอกเล่าเรื่องราวซึ่งประกอบด้วยโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ความขัดแย้ง สัญลักษณ์ และมุมมองในการเล่าเรื่อง ที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์

2. แวมไพร์ (vampire) หมายถึง ตัวละครที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีหรือเรื่องเล่า หรือที่รู้จักกันว่า “ผีดูดเลือด” ที่ดำรงชีวิตด้วยการกินเลือดมนุษย์ รวมไปถึงพวกที่กินเลือดจากสัตว์หรือเลือดเทียมในแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

3. ตัวบทต้นแบบ หมายถึง ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) โดย Francis Ford Coppola ที่เสนอเนื้อหาและรูปแบบของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า

4. ความเป็นแวมไพร์ (vampirism) หมายถึง ลักษณะและคุณสมบัติที่สำคัญของตัวละครแวมไพร์ ได้แก่ รูปลักษณ์ พลังอำนาจและสิ่งที่เป็นปฏิปักษ์

5. แนวร่วมสมัย (contemporary) หมายถึง ลักษณะการเสนอเนื้อหาที่อิงกับบริบทของช่วงเวลาในยุคปัจจุบันที่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ออกฉาย และเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับที่เสนอในเรื่อง ได้แก่ *The Twilight Saga* (2008-2011), *True Blood* (2008-2009) และ *The Vampire Diaries* (2009-2011)

6. ตัวละครเอกชายตัวที่ 1 หมายถึง ตัวละครแวมไพร์ที่มีบทบาทเป็นพระเอกหลัก หรือ ตัวร้ายหลักของเรื่อง

7. ตัวละครเอกหญิง หมายถึง ตัวละครหญิงที่เป็นมนุษย์ที่มีบทบาทเป็นนางเอกที่เป็นคู่รักของตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ของเรื่อง

8. ตัวละครเอกชายตัวที่ 2 หมายถึง ตัวละครเอกชายที่มีบทบาทเป็นพระรองที่ไม่ใช่ตัวร้ายของเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้จากตัวบทประเภทเรื่องแต่งเพื่อเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์และพัฒนาให้เป็นผลงานสื่อบันเทิงคดีที่มีความร่วมสมัยมากขึ้น

2. เพื่อให้เห็นถึงกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ที่มีความร่วมสมัยที่จะเป็นประโยชน์ในการนำไปเป็นแนวทางเพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่อ้างอิงจากเรื่องเล่าเรื่องอื่นๆ รวมถึงที่อยู่ในบริบทของประเทศไทยด้วย

3. เพื่อให้เห็นถึงระบบความคิดต่างๆ ที่มีผลให้เกิดการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่ามาสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่ได้สะท้อนสังคมในปัจจุบันผ่านทางภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่กำลังได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชม

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “สัมพันธ์บทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลและดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้ ;

1. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)
2. แนวคิดสัมพันธ์ (Intertextuality)
3. มายาคติ (Mythologies)
4. แดริคคูล่าในภาพยนตร์ (Dracula in Film)
5. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ (American Vampire Film and TV Series)

2.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

นพพร ประชากุล (2542 : 7) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่าหรือ Narrative ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านที่ไม่ต้องอาศัยเกาะอยู่กับวิชาอื่นๆ อีก โดยองค์ความรู้นี้ได้พัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจังในช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือได้ว่าเป็นยุคร่วมสมัยของเรา โดยการเล่าเรื่องนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับเนื้อความหรือระดับตัวบทที่ปรากฏ โดยในทาง Narratology ใช้คำว่า Discourse ซึ่งในที่นี้ไม่ได้หมายความว่าเหมือนกับ discourse ที่แปลว่าวาทกรรมในทางสังคมศาสตร์ แต่หมายถึงเนื้อความของนวนิยายที่เราอ่านหรือเนื้อความของภาพยนตร์หรือละครที่เรารับรู้ด้วยตาที่ปรากฏจริงๆ และระดับที่สองคือระดับเนื้อเรื่อง (story) หรือบางที่เราเรียกว่าเป็นระดับโครงสร้าง (structure) ซึ่งเป็นระดับที่อยู่ลึกลงไป ในขณะที่ระดับบนคือตัวเรื่องเล่าที่เรารับรู้เป็นรูปธรรม ระดับที่สองจะเป็นระดับโครงสร้างความสัมพันธ์ของ concept ที่อยู่ในเรื่องเล่า โดยการศึกษาการเล่าเรื่องในระดับเนื้อความจะต้องดูถึงองค์ประกอบและกลวิธีที่ใช้นำเสนอ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้จะวิเคราะห์การเล่าเรื่องของทั้งสื่อภาพยนตร์และสื่อละครโทรทัศน์ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้ ;

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อย่างมีเหตุผลและมีจุดหมายปลายทาง คือ มีตอนต้น ตอนกลางและตอนจบของเรื่อง การวางโครงเรื่องเป็นการวางแผนหรือกำหนดเส้นทางของตัวละครแต่ละตัวว่ามีการกระทำ อุปสรรค ปัญหาและบทสรุปของชีวิตว่าเป็นอย่างไร เหตุการณ์ทุกตอนของเค้าโครงเรื่องต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผล คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องเป็นผลสืบเนื่องจากการกระทำในฉากที่นำมาก่อนและในขณะเดียวกันก็เป็นสาเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในฉากต่อไป ฉะนั้นในเรื่องที่มีการวางโครงเรื่องอย่างรัดกุมจะไม่สามารถตัดฉากหนึ่งฉากใดทิ้งไปได้โดยไม่กระทบฉากอื่นๆ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลต่อกันอย่างแท้จริง

อริสโตเติล ได้ให้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง *โพลีเทติกส์* (Poetics) ว่า โครงเรื่องมีความสำคัญมากกว่าองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ทั้งหมดของละคร โดยโครงเรื่องที่ดีต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะและต้องประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ตอนต้น (The beginning) ตอนกลาง (The middle) และตอนจบ (The end) ซึ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละตอนต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันและส่งผลต่อเนื่องถึงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล

อี เอ็ม พอร์สเตอร์ ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ได้ให้คำจำกัดความที่ชัดเจนของโครงเรื่องโดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง (story) และโครงเรื่อง (plot) กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือ การเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

การลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547 อ้างถึงใน อุมพร มะโรนีย์, 2551 : 18-19)

1.) การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจะเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

2.) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยาก

- 3.) **ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)** เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่จำต้องเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น
- 4.) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action)** เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่างๆ ถูกแก้ไขหรือเปิดเผยออกมา
- 5.) **การยุติเรื่องราว (Ending)** เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจจะมีจุดจบได้หลายๆ แบบ เช่น จบแบบมีความสุข จบอย่างสูญเสีย หรือจบแบบเป็นปริศนาชวนให้คิดต่อไป เป็นต้น

Todorov ได้เสนอเกณฑ์ภาวะการณ์ที่ใช้ในการศึกษาโครงเรื่องไว้ว่าโครงเรื่องของละครหรือภาพยนตร์จะมีอยู่ 4 ภาวะ ได้แก่ (1977 อ้างถึงใน อุมพร มะโรณี, 2551: 20)

- 1.) **ภาวะสงบสุข (Equilibrium)** คือภาวะสงบสุขที่ปรากฏตอนเปิดเรื่อง
- 2.) **ภาวะวิกฤต (Disruption)** คือขั้นที่ปัญหาเริ่มก่อตัวและทวีความรุนแรงมากขึ้น
- 3.) **การแก้ไขปัญหา (Equalizing)** คือช่วงที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาลงไป ซึ่งก็อาจจะมีทั้งล้มเหลวและประสบความสำเร็จ
- 4.) **ภาวะได้ความสงบสุขกลับคืนมา (New Equilibrium)** คือภาวะที่ปัญหาและปมทุกอย่างถูกแก้ไขไปแล้วและความสงบสุขหวนคืนกลับมาอีกครั้ง

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดหลักที่นำเสนอในเรื่องซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของโลกบนเวทีคตินั้นๆ ออกมาให้เป็นความเข้าใจทั่วไป เกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง ดังนั้นการหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญเพราะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจในชีวิตได้ (อิรวดี ไตรลึงคะ, 2543 : 66)

ในบางครั้งแก่นเรื่อง (Theme) อาจจะถูกเรียกต่างๆ กันไป เช่น แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วก็หมายถึงสิ่งเดียวกัน คือ ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่ผู้ประพันธ์ได้สร้างขึ้นและเป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ แก่นเรื่องจึงเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม (เพลินตา, 2538 : 55)

ละครเรื่องต่างๆ ที่นำเสนอต่อผู้ชมสามารถวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ (The Analysis of theme) ออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ (J.S.R. Goodlad, 1971 อ้างถึงใน อูมาพรณ์ มะโรณี, 2551 : 21-22)

1.) Love theme แนวเรื่องเกี่ยวกับความรัก ไม่ว่าจะเป็นความรักระหว่างหนุ่มสาว สามี-ภรรยา โดยจะเป็นเรื่องของการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน ความสัมพันธ์ของความรักเกิดขึ้นได้อย่างไร มีอุปสรรคอย่างไรและจบลงอย่างไร และแนวเรื่องความรักนี้ก็ร่วมไปถึงความรักในครอบครัวด้วยเช่นกัน

2.) Morality theme แนวเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา เนื้อเรื่องจะเกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดจากหลักศีลธรรมของคนในสังคม เรื่องราวจะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการทำความดีว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นและเป็นสิ่งที่สังคมปรารถนา หรือจะแสดงให้เห็นถึงการที่บุคคลต้องเลือกจะกระทำระหว่างความดีกับความชั่ว และแสดงให้เห็นถึงผลที่ได้รับจากการเลือกกระทำนั้นๆ

3.) Idealism theme แนวเรื่องประเภทนี้จะแสดงให้เห็นถึงบุคคลที่มีความพยายามที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ให้บรรลุในสิ่งที่ตนปรารถนา บุคคลประเภทนี้อาจจะเป็นนักปฏิวัติ ผู้ที่มีอุดมการณ์ชาตินิยม เสรีนิยม เป็นนักบวชหรือเป็นศิลปินก็ได้ ซึ่งมีความคิดที่แตกต่างไปจากคนทั่วไปในสังคม อาจจะมีแรงกว่าหรืออาจจะเป็นการต่อต้านกับสิ่งที่สังคมเป็นอยู่

4.) Power theme แนวเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ เป็นเรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างบุคคล 2 คน หรือ 2 กลุ่ม ที่มีความต้องการในสิ่งเดียวกัน เช่น ตำแหน่งหน้าที่ การมีอำนาจในการควบคุมสถานการณ์ ความขัดแย้งส่วนบุคคล ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น รวมถึงการแสวงหาอำนาจด้วยการต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจที่ตนปรารถนา

5.) Career theme แนวเรื่องที่จะแสดงให้เห็นถึงความพยายามของบุคคลที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จโดยมีเป้าหมายหลักคือ เพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จส่วนตัว ไม่ใช่เพื่อความสำเร็จของสถาบันหรือประเทศชาติ โดยจะต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

6.) Outcast theme แนวเรื่องจะเป็นเรื่องของคนที่ดำเนินชีวิตในสังคมที่แตกต่างจากคนทั่วไปหรือเรียกได้ว่าเป็นลักษณะการต้านกระแสหลัก เนื่องจากสาเหตุต่างๆ ได้แก่ สาเหตุทางร่างกาย เช่น คนพิการ รูปร่างหน้าตาเก๋เกียด หรือเนื่องมาจากสาเหตุทางสังคม เช่น นักโทษ โสเภณี เด็กกำพร้า โดยเนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของคนเหล่านี้ในสังคม ปฏิกริยาที่เขาแสดงออกและสิ่งที่สังคมปฏิบัติต่อเขา

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

การเล่าเรื่องมักดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับความขัดแย้ง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการผูกปมโดยจะนำพาเรื่องไปสู่จุดสุดยอด โดยปริญา เก็ททอน (2537: 24) ได้กล่าวถึงความขัดแย้งว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ไข ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครคือความเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยกัน ในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง โดยความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1.) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกันหรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารสองฝ่ายหรือการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ขอกำหนดใช้คำว่า “ความขัดแย้งระหว่างบุคคล” ซึ่งหมายความถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครมนุษย์กับมนุษย์ หรือระหว่างตัวละครมนุษย์กับแวมไพร์ หรือระหว่างตัวละครแวมไพร์กับแวมไพร์ เพื่อความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่นำมาศึกษา

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อกระทำอย่างที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนึกกับผิดชอบ หรือ ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

3.) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย

วิธีการมองข้อขัดแย้งในสี่ฉบับที่ศึกษานั้น คล็อด เลวี สเตราส์ (Claude Lévi-Strauss 1955, : 423-444 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539 : 14) ได้เสนอให้ใช้วิธีแบ่งคู่ตรงข้าม (Binary Oppositions) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลก โดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน โดยคู่ตรงข้ามหรือคู่แย้งนั้น สามารถกระทำได้โดยการแบ่งกลุ่มคำออกเป็นสองหมวด ซึ่งทั้งสองหมวดจะต้องมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
แข็งแรง (Strong)	อ่อนแอ (Weak)
ขาว (White)	ดำ (Black)
ความดี (Good)	ความชั่ว (Bad)

การเปรียบเทียบคู่แย้งหรือคู่ตรงข้าม (Binary Oppositions) ตามทฤษฎีของ Saussure มีหลักว่าเมื่อเราพยายามหาความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เราก็ต้องตั้งคำถามถึงสิ่งอื่นๆ ที่ไม่ใช่สิ่งนั้นและมีสถานะตรงข้ามกับสิ่งนั้น ทั้งนี้การเปรียบเทียบคู่แย้งหรือคู่ตรงข้ามเป็นรูปแบบการเปรียบเทียบที่แสดงความหมายให้เห็นได้โดยง่ายและชัดเจนที่สุด เนื่องจากรูปแบบวิธีคิดของมนุษย์ส่วนใหญ่จะมีกรอบแนวคิดเชิงเปรียบเทียบระหว่างคู่แย้งหรือคู่ตรงข้ามอยู่แล้ว

4. ตัวละคร (Character)

สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในการเล่าเรื่องทุกรูปแบบคือตัวละคร ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นถือเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากถ้าไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะทำให้ไม่มีโครงเรื่องซึ่งเท่ากับว่าไม่มีเรื่องเล่านั่นเอง ผู้ชมส่วนใหญ่มักให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครที่ก่อให้เกิดโครงเรื่องในการเล่าเรื่อง โดยเป้าหมายหลักในการเล่าเรื่องนั้นคือเพื่อทำให้ผู้ชมเข้าถึงตัวตนของตัวละครทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และคุณงามความดีต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ได้ภายในระยะเวลาตามที่ใช้ในการเดินเรื่อง อีกทั้งตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการที่ชัดเจน กล่าวคือ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัย ตลอดจนทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่างๆ ในเรื่อง อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตน โดยสิ่งที่สำคัญคือพัฒนาการจะต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ไม่ขัดต่อหลักความเป็นจริงเช่นกัน

อี เอ็ม พอร์สเตอร์ (อ้างถึงใน อีราวดี ไตรลิ่งคะ, 2543 : 51) ได้แบ่งตัวละคร (character) ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- 1.) ตัวละครมิติเดียวหรือตัวละครแบบตายตัว (flat character) หมายถึง ตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมที่สามารถสรุปได้อย่างไม่ยากเย็นและจะคงลักษณะเช่นนี้ไปตลอดทั้งเรื่อง และไม่ว่าจะอยู่ในละครหรือนวนิยายเรื่องใดก็จะมีลักษณะนิสัยที่คล้ายกันจนแทบจะเป็นสูตรสำเร็จ บทบาทที่กระทำก็มักจะตรงกับที่ผู้ชมคาดเดาเอาไว้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำสิ่งเหล่านั้นจริงๆ โดยข้อดีของตัวละครชนิดนี้ คือ ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายและสามารถจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้ง่ายเช่นกัน

2.) ตัวละครหลายมิติหรือตัวละครแบบรอบด้าน (well-rounded character) หมายถึง ตัวละครประเภทที่มีความลึกซึ้ง มีลักษณะที่คล้ายคนจริงๆ มีทั้งส่วนดีและส่วนไม่ดี โดยแต่ละลักษณะอาจจะขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์และตัวละครประเภทนี้มักจะสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม

ตัวละครอีกลักษณะที่เป็นผลผลิตจากแนวเรื่องต่างๆ คือ ตัวละครแบบสำเร็จรูป หรือ แบบธรรมเนียมนิยม (stock character) หมายถึง ตัวละครที่ผู้ชมจะเห็นได้บ่อยๆ ในแนวเรื่องแต่ละประเภทจนกลายเป็นตัวละครที่มีลักษณะตามขนบ ตามแบบตามความเคยชิน ใช้กันมาเป็นธรรมเนียมนิยมอย่างไร้ก็จะใช้กันอย่างนั้นต่อไป ซึ่งตัวละครประเภทนี้จะมีภาพหรือคุณลักษณะตามที่แนวเรื่องแต่ละประเภทได้กำหนดและมักจะนำเสนอ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งตัวละครแบบมิติเดียวหรือเป็นตัวละครแบบรอบด้านก็ได้เช่นกัน (สมบุญ เกิงนาม, 2553 : ออนไลน์)

นอกจากนี้ หลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539: 14-16) ได้กล่าวว่า ในการศึกษาตัวละคร คุณสมบัติของตัวละครยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่จะถูกนำมาวิเคราะห์หรืออยู่เสมอ โดยเราสามารถจำแนกตัวละครตามคุณสมบัติได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครผู้กระทำ (active) และตัวละครผู้ถูกกระทำ (passive)

1.) ตัวละครผู้กระทำ คือ ตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้โดยง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตนเอง ตัวละครประเภทนี้โดยมากมักเป็นตัวละครที่มีการศึกษาดีและมักเป็นเพศชาย

2.) ตัวละครผู้ถูกกระทำ คือ ตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่นหรือต้องอยู่ภายใต้การดูแลหรือการควบคุมจากตัวละครอื่น ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ด้อยการศึกษา มีฐานะหรือสถานะต่ำต้อย โดยมากมักเป็นเพศหญิงมากกว่าเป็นเพศชาย

สำหรับการพิจารณาตัวละครนอกเหนือจากการมองภาพจากลักษณะภายนอกต่างๆ แล้ว คำพูดและบทสนทนา (dialogue) ตอบโต้ของตัวละครก็เป็นสิ่งสำคัญมาก ทั้งนี้เพราะความคิด ทัศนคติและเอกลักษณ์ของตัวละครมักจะสะท้อนออกมาจากคำพูดของตัวละครทั้งสิ้น

5. ฉาก (Setting)

ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ในโครงเรื่องนั้นได้เกิดขึ้น ซึ่งฉากด้วยตัวของมันเองแล้วนั้นแทบจะไม่มี ความหมายอะไร หากแต่เมื่อกลายเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบรรยากาศ ให้เผยลักษณะของตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว บ่งบอกความหมาย

บางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร ฉากก็จะมีควมสำคัญอย่าง ยิ่งทันที โดยฉากในการเล่าเรื่องนั้นประกอบด้วยสองส่วน คือ

1.) ช่วงเวลา (Time) ได้แก่ ระยะเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามเรื่องเล่านั้น ช่วงเวลา จะเป็นตัวกำหนดเบื้องต้นที่สำคัญต่อองค์ประกอบอื่นๆ ต่อมาอีกมาก เพราะ กาลเวลา จะเป็นตัวกำหนดปัจจัยพื้นฐานของเหตุการณ์ เช่น บ้านเรือน การแต่งกาย คำพูดแบบตามสมัยในละคร ย้อนยุค รวมไปถึงบรรทัดฐานและธรรมเนียมปฏิบัติต่างๆ ของผู้คนที่ เป็นรายละเอียดในเรื่อง เช่นกัน

2.) สถานที่ (Location) ได้แก่ สถานที่ที่เหตุการณ์ได้เกิดขึ้น สถานที่จะเป็นตัวกำหนดเบื้องต้นตัวที่สอง เนื่องจากปัจจัยพื้นฐานต่อกาลเวลาและสถานที่จะเป็นการกำหนดการกระทำของเหตุการณ์และตัวละครด้วย

ัญญา สังขพันธานนท์ (2539 : 191-193) ได้สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าเอาไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1.) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

2.) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านช่อง ข้าวของเครื่องใช้หรือ สิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย

3.) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ช่วงเวลาหรือยุคสมัยที่เกิดเหตุการณ์ ตามท้องเรื่อง

4.) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตร ประจำวันของตัวละคร ของชุมชนหรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม หมายถึง สภาพแวดล้อมที่จับต้อง ไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. สัญลักษณ์ (Symbol)

ปัทมวดี จารุวรรณ (2538 : 164 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 18) ได้ให้ความหมายของสัญลักษณ์ (symbol) เอาไว้ว่า “Symbol คือ สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้ง ในรูปแบบของคำพูดและภาพ” ที่มักจะพบในภาพยนตร์และละครมีอยู่ 2 ชนิด คือ

1.) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของเรื่องที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจจะเป็น วัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์หรือบุคคล โดยสัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียวหรือ กลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

2.) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อการสร้างอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครและเรื่องราวของละคร

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539: 18-20) ได้กล่าวถึงมุมมองในการเล่าเรื่องหรือจุดยืนในการเล่าเรื่องว่า คือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละมุมมองก็มีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะมุมมองจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้ที่เสพเรื่องเล่า โดย หลุยส์ จิอันเนตตี ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย จัดแบ่งมุมมองพื้นฐานในการเล่าเรื่องเอาไว้ 4 ประเภท คือ

1.) เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง โดยข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ

2.) เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่าได้กล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

3.) เล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) คือ มุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง

4.) เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือ มุมมองการเล่าเรื่องที่ไม่มีการจำกัด สามารถหยั่งรู้ถึงจิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดและความฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต

ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) มาใช้วิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องตามองค์ประกอบย่อยทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้น เพื่อหารูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อเมริกันแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า 1 เรื่อง และภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันอีก 3 เรื่อง ที่เป็นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่เป็นรูปแบบใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนี้

2.2 แนวคิดสัมพันธ์ (Intertextuality)

“Intertextuality” คือคำศัพท์ทางวิชาการที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1960 ซึ่งเป็นที่นิยมใช้ในแวดวงวิชาการในฝรั่งเศสเพื่อพัฒนาและกล่าวถึงมโนทัศน์ต่างๆ เกี่ยวกับสัมพันธ์ โดยผู้ที่คิดค้นคำนี้ขึ้นมาคือ J. Kristeva นักวิชาการชาวบัลแกเรียที่มาอยู่ในฝรั่งเศส และมีการแปลคำศัพท์นี้เป็นภาษาไทยในหลายๆ คำ แต่มีคำแปลอยู่ชุดหนึ่งที่ใช้กันมากกว่าคำแปลอื่นๆ คือ คำแปลว่า “การถ่ายโยงเนื้อหา” หรือ “การเชื่อมโยงเนื้อหา”

เมื่อพิจารณาตามกรอบของแบบจำลองของการสื่อสาร S-M-C-R แล้ว จะเห็นว่า คำว่า “text” จะมีความหมายตรงกับคำว่า “เนื้อหา” ซึ่งมีค่าเท่ากับ M – Message โดย “text” ในภาษาไทยจะแปลว่า “ตัวบท” ก็ได้ ซึ่ง A.A. Berger (1992) ได้นิยามคำว่า “สัมพันธ์” ว่าเป็นการใช้หรือสร้างตัวบทใหม่ตัวบทหนึ่ง (อาจจะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้) จากวัตถุเดิมอื่นๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว โดยกระบวนการสัมพันธ์นั้นต้องมี “ตัวบทต้นทาง” และ “ตัวบทปลายทาง”

แนวคิดสัมพันธ์สามารถแบ่งรูปแบบและลักษณะตามยุคสมัยได้เป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคคลาสสิก (Class Period), ยุคสมัยใหม่ (Modern Period), และ ยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Period) ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่างานวิจัยชิ้นนี้สามารถใช้กรอบของแนวคิดสัมพันธ์ในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Period) ที่มีความเหมาะสมในการนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลได้

กาญจนา แก้วเทพ ได้กล่าวถึงแนวคิดสัมพันธ์ในยุคหลังสมัยใหม่ไว้ในวารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 27 ฉบับที่ 2 2552 ไว้ว่า ปรัชญาการณีสัมพันธ์ได้กลายเป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิตวัฒนธรรมของสังคมจนเราอาจจะกล่าวได้ว่า “สัมพันธ์เป็นคุณลักษณะหนึ่งของยุคหลังสมัยใหม่” ได้เลยทีเดียว

โดยสาเหตุหลักของปรัชญาการณีสัมพันธ์ดังกล่าวนี้มาจากปัจจัยหลัก 2 ประการ ประการแรกคือ ความเจริญเติบโตของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้กระบวนการการผลิตซ้ำ (Reproduction)

เป็นไปได้อย่างง่ายดาย โดยในแง่ขององค์ประกอบ (element) แล้ว เนื้อหาและตัวบทต่างๆ ไม่น่าจะมีอะไรแปลกใหม่อีกแล้ว หากแต่สิ่งนี้อาจจะทำให้แปลกใหม่ขึ้นมา น่าจะอยู่ที่ “การผสมผสานการจัดระบบ การจัดวางความสัมพันธ์” (hybridize, organize, relation) เท่านั้น

สำหรับวิธีการผลิตซ้ำนั้นอาจจะมีได้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน โดยอาจจะรักษาทั้งรูปแบบและเนื้อหาและความหมายจากตัวบทดั้งเดิมเอาไว้ทั้งหมด หรืออาจจะมีการดัดแปลงรูปแบบ องค์ประกอบต่างๆ แต่ยังคงรักษาเนื้อหาจากตัวบทดั้งเดิมเอาไว้ หรือในอีกลักษณะหนึ่งคือการรักษารูปแบบเดิมเอาไว้แต่เนื้อหาและความหมายได้เปลี่ยนไปแล้ว โดยสามารถแบ่งรูปแบบของการผลิตซ้ำผ่านมิติด้านเนื้อหาและรูปแบบได้ใน 4 ลักษณะ; (กาญจนา แก้วเทพ, 2545: 358-360)

1. รูปแบบนกแก้ว (parrot pattern) ลักษณะนี้คือการรับเอาทั้งรูปแบบและเนื้อหามาใช้แบบตรงๆ เปรียบเสมือนนกแก้วที่พูดเลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง

2. รูปแบบอะมีบา (amoeba pattern) เปรียบเทียบได้จากตัวอะมีบาที่เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการเปลี่ยนรูปทรง (form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อในของมันยังคงเดิมอยู่ ซึ่งก็คือการผลิตซ้ำที่ตัวบทใหม่ได้ดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับปัจจัยต่างๆ ที่เหมาะสมแต่ยังคงเนื้อหาเดิมของตัวบทดั้งเดิมเอาไว้

3. รูปแบบปะการัง (coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังคงรูปทรงเดิมไว้เสมอ แม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้ว นับเปรียบเทียบเมื่อเอามาพิจารณาสืบค้นเชิงต่างๆ กล่าวได้ว่า ตัวบทใหม่ได้มีการนำเอารูปแบบจากตัวบทดั้งเดิมมา แต่ทว่าเนื้อหาที่สื่อความหมายได้เปลี่ยนไปแล้ว

4. รูปแบบผีเสื้อ (butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงทั้งรูปและเนื้อในมาจากดักแด้ แต่กระบวนการนี้ยังต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร ซึ่งหมายถึงการนำรูปแบบและเนื้อหาจากตัวบทดั้งเดิมมาใช้ และเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาผ่านระยะเวลาอันยาวนาน ก็จะดูแทบไม่ออกเลยว่าตัวบทใหม่ได้การหยิบยืมหรือสร้างตามลักษณะดังกล่าวของตัวบทดั้งเดิม

อาจจะหมายความว่า เราได้มาถึงยุคสมัยของ “เหล่าเก่าในขวดใหม่ หรือ เหล่าใหม่ในขวดเก่า” ที่ทั้ง “เหล่า” และ “ขวด” ล้วนแล้วแต่เป็นของเก่าทั้งสิ้น (element) และน่าจะมีแต่ “วิธีริน” (relation, organize) เท่านั้นที่ยังคงแปลกใหม่ได้ ซึ่งในมุมมองนี้ผู้วิจัยได้ตีความว่า ความเป็นของใหม่นั้น ไม่ได้อยู่ที่ความเป็นเนื้อหาหรือตัวบทใหม่ แต่อยู่ที่รูปแบบการสร้างสรรค์และการนำเสนอมากกว่า

ในยุคหลังสมัยใหม่ไม่ได้ใส่ใจถึงข้อวิพากษ์วิจารณ์ต่อปรากฏการณ์ “สัมพันธบท” ที่มีมาตั้งแต่ยุคสมัยใหม่ในประเด็นของ การสร้างชิ้นใหม่อย่างซื่อสัตย์ต่อต้นฉบับ หรือการตั้งคำถามเกี่ยวกับการลดทอนคุณค่าเชิงสุนทรียะเพราะมูลเหตุเชิงพาณิชย์ เนื่องจากในยุคหลังสมัยใหม่ได้พลิกแนวคิดกลับจากยุคสมัยใหม่ไปเสียแล้ว โดยมีทัศนระองรับของการไม่ได้เชื่อถือหรือไม่ได้ให้คุณค่าต่อ “ต้นฉบับ” ว่ามีคุณค่าเหนือกว่า “ฉบับสำเนา/ลอกเลียน/ดัดแปลง” รวมทั้งยอมรับว่าการผลิตงานวัฒนธรรมนั้นไม่ว่าจะเป็นแบบไหน ของใคร หรือชนชั้นใด ย่อมเจือปนไปด้วยลักษณะเชิงพาณิชย์ หรือมิติเศรษฐกิจ หรือทางธุรกิจมากบ้างน้อยบ้างอยู่แล้ว

ฉะนั้น แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่จึงมีบทสรุปที่เป็นไปได้ตามข้อความของ M. Bakhtin ได้กล่าวเอาไว้ว่า

“สิ่งที่เรากำลังพูดอยู่ในวันนี้ ก็คือสิ่งที่เราได้พูดมาแล้วเมื่อวานนี้
และเป็นสิ่งที่เราจะพูดอีกในวันพรุ่งนี้”

ในแนวคิดของสัมพันธบท (Intertextuality) สิ่งที่ปรากฏในตัวบท/เนื้อหาใหม่ (Secondary Text) มักมีร่องรอยจากตัวบท/เนื้อหาดั้งเดิม (Primary Text) อยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการนำเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปสู่อีกสื่อหนึ่งจะต้องมีการดัดแปลงให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการถ่ายทอด โดยเนื้อหาใหม่หรือตัวบทใหม่ (Secondary Text) มีความสัมพันธ์โยงใยกันไม่มากนักน้อยกับเนื้อหาเดิม หรือตัวบทอื่นๆ ที่มีมาก่อนหน้านี้ (Primary Text) ที่อยู่ร่วมสมัยกันและที่จะปรากฏติดตามมาในลักษณะที่เรียกว่า “สัมพันธบท” (Intertextuality) โดยมุมมองดังกล่าวคอยตอกย้ำอยู่เสมอว่า วรรณกรรมนั้นสะท้อนได้ตอบกับวรรณกรรมด้วยตนเอง มากกว่าที่จะสัมพันธ์กับโลกของความเป็นจริง

ในทำนองเดียวกันนั้น M. Bakhtin ได้เสนอทัศนะเกี่ยวกับสัมพันธบทเอาไว้ว่า ปัจจุบันนี้ตัวบทต่างๆ ได้ถอยห่างหรือตัดสายสัมพันธ์กับบริบทเสียแล้ว และตัวบททั้งหลายต่างก็หันมาเชื่อมโยง/อ้างอิงระหว่างตัวบทด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงของบริบทที่แวดล้อมตัวบทอยู่ ซึ่งกล่าวโดยสรุปได้ว่า โลกในทุกวันนี้ไม่มีอะไรใหม่แล้ว เพราะบรรดาตัวบทต่างๆ ก็ยังไม่จำเป็นต้องอ้างอิงหรือสะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงเลย เช่นเดียวกับที่ Saussure ได้เสนอว่า การสร้างตัวบท/สัญญาณใหม่ๆ นั้นจะเกิดจากหลักการ 2 หลักการที่ทำงานควบคู่กันไป หลักการแรกคือ “กฎแห่งการเลือกสรร” (Law of selection) หลักการที่สองคือ “กฎแห่งการผสมผสาน” (Law of combination) ซึ่งหมายถึง การที่เราจะเลือกหยิบวัตถุดิบใดๆ ขึ้นมาใช้จาก

วัตถุใดทั้งหมดที่เราถืออยู่ และต้องผสมผสานอย่างไรให้วัตถุต่าง ๆ นั้นเข้ากันและทำงานสื่อความหมายร่วมกันได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552 : 5-9)

สำหรับเส้นทางเชื่อมโยงหรือกลวิธีในการถ่ายโยง/อ้างอิงระหว่างตัวบทนั้น มีมิติการวัดได้หลายแบบ โดยมิติแรกเป็นการวัดในเชิงปริมาณโดยเปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่า มีการตัด มีการเพิ่ม มีการลดไปมาเล็กน้อยเพียงใด ในอีกมิติหนึ่งอาจจะเป็นการวัดในเชิงคุณภาพ เช่น เส้นทางเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลัง อาจจะมีรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ดังนี้

- มีการซ่อนเร้นว่าเป็นการเชื่อมโยงแบบครึ่งๆ กลางๆ
- มีการซ่อนเร้นเอาไว้ทั้งหมดจนแทบดูไม่รู้ว่ามี “สายสัมพันธ์กัน”
- ผู้ผลิตกึ่งๆ จะรู้ตัว/ตั้งใจว่าจะหยิบองค์ประกอบจากตัวบทแรกมาผลิตซ้ำ
- มีการนำเอาของเก่ามาดัดแปลงแก้ไข
- มีการนำเอามาตีความใหม่อย่างตั้งใจ

นพพร ประชากุล (2543 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552 : 8) เรียกตัวบทแรกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทที่ถูกสร้างต่อยอดมาจากตัวบทแรกว่า “ตัวบทปลายทาง” และได้เสนอการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทาง ซึ่งอาจมีแบบแผนของสัมพันธ์บททั้งในเชิงปริมาณและในเชิงคุณภาพว่า จากตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทปลายทางนั้นมีอะไรที่หายไปบ้าง มีอะไรที่เพิ่มเติมเข้ามา มีอะไรที่ถูกปรับเปลี่ยนไป เพราะอะไร ทำไม และอย่างไร ดังนี้

1.) การขยายความ (Extension) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทต้นทางไม่มีบ้าง มีเหตุผลอะไรของการเพิ่มเติม และส่วนที่เพิ่มมาใหม่นี้เข้ามาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไร หรือเพื่อทำหน้าที่อะไร การขยายความมีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

2.) การตัดทอน (Reduction) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางลงไปบ้าง มีเหตุผลอะไรของการตัดทอน และการตัดทอนนี้ส่งผลถึงเรื่องความหมายของตัวบทหรือไม่

3.) การปรับเปลี่ยน (Modification) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาอะไรจนทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณะที่ไม่เหมือนเดิมหรือแตกต่างไปจากเดิม

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องสัมพันธบท (Intertextuality) เพื่อทำการศึกษา และวิเคราะห์ความเชื่อมโยงในด้านต่างๆ จากภาพยนตร์อเมริกันแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย เพื่อมองว่าระหว่างตัวบทเก่าและตัว บทใหม่นั้นมีความเชื่อมโยงกันอย่างไรบ้างในรูปแบบการเล่าเรื่อง โดยผู้วิจัยได้กำหนดว่าให้ ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) เป็นตัวบทต้นแบบที่เป็นแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า และจะไม่พูดถึงว่าตัวบทใดดีหรือมีคุณค่ามากกว่ากัน เพราะผู้วิจัยยึดหลักวิเคราะห์ตามรูปแบบ ของสัมพันธบทในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับตัวบทใดตัวบทหนึ่ง เหนือตัวบทอื่นๆ

2.3 มายาคติ (Mythologies)

โรล็องด์ บาร์ตส์ ได้เริ่มพิมพ์เผยแพร่บทความวิเคราะห์ต่อวัฒนธรรมฝรั่งเศสครั้งแรกในปี ค.ศ. 1952 ที่บทความเรื่องแรกของเขาที่ตีพิมพ์ลงวารสาร *Esprit* (สปิริต) เรื่อง “โลกของมวดยปล้ำ” ได้สร้างความพิศวงแก่สังคมปัญญาชนฝรั่งเศสได้อย่างเหลือเชื่อ โดยบาร์ตส์ได้เสนอมุมมองใหม่ โดยเอามวดยปล้ำมาพิจารณาในแง่ “การสื่อความหมาย” (signification) ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีใคร คาดคิดและไม่เคยเป็นที่สนใจของวงการวิชาการในสมัยนั้น ด้วยเขาได้วิเคราะห์ว่าจริงๆ แล้วมวดย ปล้ำไม่ใช่กีฬา ทว่าเป็นละครชีวิตที่จำลองค่านิยมทางวัฒนธรรมเอาไว้ในตรรกะและกลไกของมัน อย่างครบถ้วน ตั้งแต่ร่างกายของนักมวดยปล้ำ ตลอดจนอกกับปฏิกิริยาและสีหน้าท่าทาง ล้วนถูกใช้ เป็นหน่วยสื่อความหมาย หรือ “สัญญะ” (sign) ซึ่งสื่อถึงระบบคิดที่ผูกติดอยู่กับคุณค่าทางสังคม ทำให้มวดยปล้ำกลายเป็นมหรสพการต่อสู้ที่แสดงออกอย่างเกินจริงจนถึงขั้นล้นเกิน เพื่อให้ผู้ชม มั่นใจได้ว่าโลกนี้สามารถ “อ่าน” เข้าใจได้ และความเกินจริงต่างๆ ในมวดยปล้ำก็สื่อความหมาย ออกมาได้อย่างแม่นยำ เทียบตรงและสามารถตอบสนองของความคาดหวังในจิตใจของผู้ชมได้มากพอ จนมีผลลบด้าน ความรุนแรง และ ความบ้า ที่เกิดขึ้นในมหรสพนี้นั่นเอง

ในปี ค.ศ. 1954 โรล็องด์ บาร์ตส์ ได้หวนคืนสู่สัญวิทยาแห่งวัฒนธรรมอีกครั้ง และได้เขียน บทความวิจารณ์ทำนองเดียวกับ “โลกของมวดยปล้ำ” ลงในวารสารรายเดือนชื่อ *Les Lettres Nouvelles* (นวารวรรณคดี) อย่างสม่ำเสมอเป็นเวลา 2 ปี โดยได้บทความรวมทั้งสิ้น 52 ชิ้น โดยได้ หยิบยกปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมฝรั่งเศสสมัยกลาง คริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่มีอยู่หลากหลายสิ่งตั้งแต่เครื่องอุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวันไปจนถึง

เรื่องราวที่ไหลเวียนอยู่ตามสื่อมวลชนแขนงต่างๆ จนกระทั่งปี 1957 บทความทั้งหมดจึงถูกนำมา รวบรวมพิมพ์ขึ้นเป็นเล่มในชื่อ *Mythologies* (มายาคติ)

เหตุผลอันสำคัญที่สุดที่ผลักดันให้ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ เขียนบทความต่างๆ ขึ้นมา ก็เป็น เพราะ ตัวเขารู้สึกหมดความอดทนกับสิ่งที่เรียกว่า “ความเป็นธรรมชาติ” ที่ผู้คนในสังคมต่างพากัน ให้ความหมายและคุณค่ากับมัน สิ่งนี้ทำให้บาร์ตส์รู้สึกทุกข์ใจที่ได้เห็นผู้คนเล่าถึงเหตุการณ์ ปัจจุบันโดยเอา “ธรรมชาติ” กับ “วัฒนธรรม” มาสับสนปนเปกันอยู่ตลอดเวลา (แปลโดยวรรณ พิมพ์)

ขั้นต้นคำว่า “มายาคติ” สามารถนิยามได้ว่าหมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อ ทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจจะกล่าวให้ถึงที่สุดได้ ว่าเป็นกระบวนการของการลวงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็มีได้หมายความว่ามายาคติเป็นการ โกหกหลอกลวงแบบปั้นน้ำเป็นตัวหรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง แต่มายาคติกลับ มิได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดเอาไว้ทั้งสิ้น ซ้ำทุกอย่างของมายาคติยังปรากฏต่อหน้าต่อตาของเราอย่าง เปิดเผย แต่เป็นตัวเราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามายาคตินั้นๆ เป็นสิ่งประกอบ สร้างทางวัฒนธรรม และเรานั้นเองที่หลงคิดไปเองว่าค่านิยมที่เรายึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือ เป็นไปตามสามัญสำนึก (นพพร ประชากุล, 2551: 1-3)

กล่าวคือ สิ่งที่อยู่เหมือนธรรมชาติเหล่านั้นล้วนแต่ได้รับการกำหนดความหมายและให้ คุณค่ามาจากประวัติศาสตร์ที่สังคมมนุษย์ได้ขับเคลื่อนอยู่ตลอดทั้งสิ้น โดยความเป็นไปของสังคม ในยุคของบาร์ตส์ล้วนแล้วแต่เกิดมาจากกลไกการขับเคลื่อนของประวัติศาสตร์ที่เป็นบ้าหลอมของ วัฒนธรรมที่กำหนดความเป็นไปของสังคม ไม่ใช่ดำเนินไปตามธรรมชาติดังที่คนในสังคมเชื่อและ ร่วมกันดำรงอยู่อย่างปราศจากข้อโต้แย้ง บาร์ตส์จึงเสนอบทความต่างๆ ของเขาเพื่อวิพากษ์ และ เปิดโปงอุดมการณ์ที่แฝงเร้นอยู่ใต้ความเป็นธรรมชาติเหล่านั้น โดยมองว่าการที่สังคมให้คุณค่า และอุปโลกความเป็นธรรมชาติให้อุดมการณ์ต่างๆ นั้นคือการสร้างมายาคติหรือการบิดเบือน อุดมการณ์ ค่านิยม และความเชื่อของคนในสังคมให้กลายมาเป็นสิ่งที่เสมือนกำเนิดมาจาก ธรรมชาติ เพื่อซ่อนเร้นอุดมการณ์ ความเชื่อต่างๆ ให้เกิดความชอบธรรมและแนบเนียนมาก พอที่จะทำให้คนในสังคมต่างพากันเดินตามเส้นทางของมายาคติอย่างไร้ข้อกังขาหรือโต้แย้ง นั้นเอง (ปาจารย์ กลิ่นชู, 2550 : 18-19)

Karl Marx (อ้างถึงใน Raymond Boudon, 1989 : 17) กล่าวว่า “อุดมการณ์” (Ideology) คือ ผลิตทางความคิด การสร้างมโนคติและระบบจิตสำนึกซึ่งมีผลครอบงำโดยตรงต่อการสังคม

และก่อรูปจนนำไปสู่การกระทำต่างๆ และเป็นปัจจัยสำคัญของรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม

Jorge A. Larraín (1992 : 13-14) สรุปลักษณะสำคัญของอุดมการณ์ในแง่ของความหมายเอาไว้ 2 ลักษณะ ดังนี้ ;

1. อุดมการณ์ด้านลบ (negative) คือ ระบบคิดที่เกิดจากการสร้างจิตสำนึกที่ไม่เป็นจริง (false consciousness) แก่บุคคลหรือกลุ่มใดๆ จนกระทั่งใช้วิธีการตบตาหรือหลอกลวงด้วยเหตุผลบางประการเพื่อการบิดเบือนมุมมองในการรับรู้ของสังคมต่อบุคคลหรือกลุ่มนั้นๆ

2. อุดมการณ์ด้านบวก (positive) คือ การใช้เพื่อปกป้องหรือสร้างประโยชน์ให้แก่ตนหรือกลุ่มของตนที่เป็นชนชั้นหนึ่งในสังคมจากกลุ่มขัดแย้งที่ยืนอยู่บนขั้วอุดมการณ์ฝั่งตรงข้าม โดยอาศัยวิธีถ่ายทอดและเผยแพร่มุมมองระบบคิดของตนสู่สังคมให้เกิดการยอมรับและนับถือ

อีกทั้งเมื่อแบ่งตามคุณสมบัติแล้ว สามารถแบ่งอุดมการณ์ออกได้เป็น อุดมการณ์แบบอัตวิสัย (subjective) และอุดมการณ์วัตถุวิสัย (objective)

1. อุดมการณ์แบบอัตวิสัย (subjective) คือ การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของมโนภาพต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่อยู่ในการรับรู้ของบุคคล หรือการบิดเบือนความเป็นจริง หรือแม้กระทั่งการสร้างความจริงที่มีลักษณะเหมือนจริงขึ้นมา ด้วยเหตุผลที่ว่าไม่ต้องการให้บุคคลหรือกลุ่มใดๆ ได้เข้าถึงความจริงนั้น

2. อุดมการณ์วัตถุวิสัย (objective) คือ การมีอิทธิพลต่อบุคคลในระดับปัจเจก หรือกลุ่มสังคม ด้วยวิธีการสร้างรูปแบบของความเป็นจริงให้เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางสังคมที่แวดล้อมบุคคลหรือกลุ่มนั้นๆ จนกระทั่งเกิดการรับรู้และก่อรูปเป็นมโนคติที่เชื่อว่าสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นนั้นเป็นความจริง

Louis Althusser (1993 : 36, 41-42) สรุปว่า อุดมการณ์ไม่ได้ทำงานแค่เป็นระบบคิดแต่มันเป็นภาพตัวแทน (representations) ที่ทั้ง 2 ลักษณะทำงานโดยครอบงำจิตสำนึกในการรับรู้ของปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มสังคม ซึ่งในอุดมการณ์ใดๆ นั้นจะสามารถดำรงอยู่ได้ก็ต่ออาศัยกระบวนการการผลิตซ้ำ (reproduction) ซึ่งเป็นเงื่อนไขหนึ่งของการผลิต (production) อย่างต่อเนื่องจากกลุ่มทางสังคมที่เป็นต้นทางที่ได้ถ่ายทอดระบบคิดหรือภาพตัวแทนนั้นๆ ที่ต้องการสร้างความแข็งแกร่ง มั่นคงและถาวรเพื่อต้านกับอุดมการณ์อื่นๆ ที่เป็นกระแสแย้งกับตน ทั้งนี้การผลิตซ้ำยังจำเป็นต่อการสร้างการยอมรับให้เกิดขึ้นกับสังคมต่ออุดมการณ์จากกลุ่มทางสังคมนั้นๆ ให้คงอยู่อย่างถาวรอีกด้วย

เมื่ออุดมการณ์คือสิ่งที่ถูกตบแต่งให้ดูเป็นธรรมชาติจนไร้ข้อสงสัยแล้ว การปลูกฝังอุดมการณ์โดยกลบเกลื่อนความเชื่อทางวัฒนธรรมด้วยลักษณะของการสร้างมายาคติให้อุดมการณ์นั้นแลดูเป็นธรรมชาติในบริบทสังคมชนชั้นกลางก็เหมือนเป็นการสกัดกั้นสติปัญญาของผู้คนในสังคมเอาไว้ได้อย่างแนบเนียนไร้ที่ติ และแน่นอนว่าสิ่งต่างๆ ที่ถูกแทนด้วยสัญลักษณ์นั้นก็ไม่สามารถพูดคุยสื่อสารกับคนในสังคมได้แต่วิธีการทำงานของมันก็เป็นเหมือนการใช้คำพูดอยู่ดี เพราะมายาคติเป็นกระบวนการสื่อความหมาย โดยบาร์ตส์กล่าวเอาไว้ในบทความของเขาว่ามายาคติคือวาทะชนิดหนึ่ง โดยวาทะของมายาคตินั้นไม่จำเป็นต้องยึดเกาะอยู่กับภาษาเช่นคำพูดทั่วไป แต่มันสามารถแฝงอยู่ในวัตถุและปรากฏการณ์มากมาย และเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งกลายเป็นสถานะมาเป็นมายาคติก็คือ การที่สังคม-วัฒนธรรมจะต้องเข้าไปยุ่งเกี่ยวแทรกแซง โดยมีการหยิบยื่นความหมายและคุณค่าต่างๆ นานา ทั้งในด้านที่ดีและร้ายให้กับสิ่งนั้นๆ

มายาคติไม่ได้กำเนิดจากอากาศธาตุ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่งหรือหลายกลุ่มก็ได้ มายาคติมีความสัมพันธ์กับทั้งการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมอย่างแนบแน่นดังที่ตัวของมันอยู่ในสถานะของบริบททางประวัติศาสตร์ โดยสิ่งที่ผลักดันให้ความจริงในสังคมกลายเป็นวาทะก็คือประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และประวัติศาสตร์นี้เองที่ทำให้มีการเกิดขึ้นและตายไปของภาษาแห่งมายาคติไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่ โดยมายาคติที่มาที่ไปในกระแสความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์เสมอและตัวมันก็เป็นวาทะที่ประวัติศาสตร์ได้คัดเลือกเอาไว้แล้ว โดยที่ไม่มีมายาคติใดสามารถเกิดขึ้นมาได้ด้วยตัวของมันเองโดยปราศจากการประกอบสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม (นพพร ประชากุล, 2551: 6-8)

ตามหลักพื้นฐานของสัญวิทยา (semiotics) มายาคติมีลักษณะเหมือนภาษาหรือกระบวนการสื่อความหมายประเภทอื่นๆ กล่าวคือสิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่ของมันโดยอาศัยหน่วยสื่อความหมาย ซึ่งในภาษาวិชาการเรียกว่า สัญลักษณ์ (sign) สัญลักษณ์ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส (รูปสัญลักษณ์ หรือ signifier) กับสิ่งที่เข้าใจได้ว่าเป็นความหมายที่สื่อออกมา (ความหมายสัญลักษณ์ หรือ signified) ในกรณีของภาษา สัญลักษณ์ ก็คือถ้อยคำ ซึ่งมีรูปสัญลักษณ์เป็นเสียงหรือตัวเขียน และความหมายสัญลักษณ์ก็คือกรอบความหมาย คอนเซ็ปต์ที่เราเข้าใจจากถ้อยคำนั้น โดยผู้ริเริ่มให้หลักสัญวิทยาในการศึกษาภาษาคือ Ferdinand de Saussure โดยได้นำเสนอเอาไว้ว่าการศึกษาภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (structural linguistics) จะไม่มองภาษาว่าเป็นปรากฏการณ์หรือการสั่งสมทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นโครงสร้างที่ดำรงอยู่ในช่วงเวลาภาษาดังกล่าวได้รับการใช้งานและให้ความหมายขึ้นมา โดยคำในภาษาหมายถึงสัญลักษณ์หนึ่งที่ไม่มีความหมายและไม่ได้มี

ความสัมพันธ์กับโลกและความเป็นจริงภายนอกโครงสร้างภาษาแต่อย่างใด แต่สัญญะกลับเป็นผลผลิตจากความสัมพันธ์ที่ไร้กฎเกณฑ์ระหว่าง รูปสัญญะ (signifier) หรือตัวเขียนที่สื่อความหมาย และ ความหมายสัญญะ (signified) หรือวัตถุที่ดำรงอยู่จริงบนโลก ทำให้สัญญะคือสิ่งที่คนในสังคมที่ใช้ระบบภาษานั้นๆ ต่างพร้อมกันยอมรับถึงความหมายของมันร่วมกัน

ในทำนองเดียวกันมาายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่ตัวมันก่อตัวขึ้นบนกระแสดการสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่ามาายาคติเป็นระบบสัญญะในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญะ (ผลลัพธ์จากการประกอบของรูปสัญญะกับความหมาย) ในระบบแรก กลายมาเป็นเพียงรูปสัญญะในระบบที่สอง โดยวัตถุประสงค์สำหรับสร้างวาทะแห่งมาายาคติ ไม่ว่าจะในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้นเมื่อถูกจับยึดโดยมาายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญะเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นอยู่เสมอ กล่าวคือ มาายาคติได้เปลี่ยนแปลงความหมายในระดับที่หนึ่งที่ได้เสนอภาพของวัตถุนั้นๆ ในฐานะประโยชนใช้สอยหรือรูปลักษณ์ภายนอกไปสู่ความหมายระดับที่สองซึ่งคือความหมายเชิงวัฒนธรรมในภาษาแห่งมาายาคติ (ปาจารย์ กลินฐ, 2550 : 19-20)

คำว่า “ควาย” ที่ประกอบขึ้นจากรูปสัญญะ ค ควาย, ว แหวน, สระ อา และ ย ยักษ์ ที่สื่อต่อไปเป็นความหมายของสัญญะนั้นว่าหมายถึงสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมตัวสีดำ มีเขา แต่หากพิจารณาถึงว่าภาษาความเป็นมาายาคติได้เข้ามาแทรกแซงสัญญะในความหมายระดับที่หนึ่งไปเป็นความหมายในระดับที่สองแล้ว ตัวสัญญะว่า “ควาย” กลับมีความหมายในเชิงวัฒนธรรมที่คนในสังคมต่างเข้าใจร่วมกันว่าเป็นคำด่าทอ คำสบประมาทที่แปลว่า “โง่” ทั้งที่ไม่ได้มีเหตุผลและความเป็นจริงมารองรับว่าเหตุใดควายจึงสื่อความหมายเชื่อมโยงถึงความโง่ก็ตาม

จากที่กล่าวไปว่ามาายาคตินั้นคือการตบแต่งอุดมการณ์ให้เกิดความแนบเนียนอย่างเป็นธรรมชาตินั้น เมื่อย้อนกลับไปพิจารณาว่าอุดมการณ์ด้วยตัวของมันเองที่ทำหน้าที่เป็นระบบคิดแล้วคงไม่พอ เพราะอุดมการณ์ได้ทำงานเป็นสิ่งที่ชัดเจนกว่าด้วยการเป็นภาพตัวแทน (representations) ที่ได้ให้ความหมายต่อสิ่งใดๆ ในสังคมให้อยู่ในการรับรู้เดียวกันของคนในสังคม อย่างไรก็ตามอย่างไรข้อโต้แย้งเช่นกัน Stuart Hall (1987 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552 : 17) กล่าวว่า ในศตวรรษที่ 20 นี้ เนื่องมาจากกระบวนการผลิตที่พัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารไปอย่างมาก จึงทำให้เกิดการผลิตซ้ำและแพร่กระจาย “ภาพลักษณ์” (image) อย่างมากมายมหาศาล ที่มีการเปลี่ยนแปลงเชิงปริมาณและคุณภาพ และส่งผลกระทบต่อเรื่องของ “ภาพตัวแทน” (representation) กลายมาเป็นหัวใจของกระบวนการทางวัฒนธรรมของโลกยุคหลังสมัยใหม่

Stuart Hall กล่าวเพิ่มเติมว่า เริ่มมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ที่ศักยภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารได้ทำให้สถานะของ “ภาพลักษณ์” ซึ่งเป็นตัวบทที่สองที่สร้างมาจาก “ตัวจริง” (ตัวบทแรก) ได้ก้าวขึ้นมาอยู่เหนือตัวบทแรก/ของจริง และจากการปรับเปลี่ยนสถานะในแง่มุมมองความสัมพันธ์ของภาพลักษณ์จากที่เคยเป็นรอง “ตัวจริง” มาอยู่เหนือกว่าแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่าง 2 สิ่งนี้ก็ยังมึ่มุมที่ขัดแย้งกันอีกด้วย เพราะในโลกยุคหลังสมัยใหม่นี้ ความหมายของภาพลักษณ์นั้นไม่เคยหยุดนิ่งอยู่กับที่ หากแต่ขัดแย้ง แตกแยก หลากหลาย และไหลเลื่อนไปอย่างไม่สิ้นสุดจนไม่รู้ว่ภาพลักษณ์อันไหนที่สามารถเป็น “ภาพตัวแทน” ของความจริง หรือ “ตัวจริง” ได้

ผลกระทบที่สำคัญจากปรากฏการณ์ดังกล่าวคือ การ “อ่าน/ตีความ” ซึ่งจากเดิมผู้รับสารจะอ่าน/ตีความภาพลักษณ์โดยอ้างอิงจากของจริง แต่พอเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ที่มี “ภาพตัวแทนครองเมือง” นั้น ความสัมพันธ์นี้จึงกลับหัวกลับหาง เนื่องจากผู้รับสารหรือ “เรา” มักจะคุ้นเคยและได้สัมผัสกับภาพลักษณ์ของสิ่งต่างๆ หรือบุคคลต่างๆ ก่อนจะได้พบกับ “ตัวจริง” ดังนั้น การบรรจุ “ความหมายเชิงวัฒนธรรม” ครั้งแรกจึงเกิดจาก “ความหมายของภาพลักษณ์” ก่อน จึงเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่เราจะได้ยินคำพูดในเชิงที่ว่า ของจริง/ตัวจริง ไม่เห็นเหมือนหรือเป็นอย่างในโทรทัศน์/ภาพยนตร์เลย นั่นเอง

Stuart Hall ได้ยกตัวอย่างประเภทรายการต่างๆ ทางโทรทัศน์เพื่อยืนยันว่า เมื่อเวลาที่มีการนำเสนอเนื้อหา (content) ของรายการต่างๆ นั้น สิ่ง que ผู้ชมได้รับรู้มีเพียงแค่ “เรื่องราวของเนื้อหา” เท่านั้น หากแต่ผู้ชมได้เก็บรับ/อ่าน “ความหมาย” แห่งภาพลักษณ์ของผู้คน/เหตุการณ์/สิ่งของและอื่นๆ เอาไว้ในคลังแห่งความรู้เชิงวัฒนธรรมของตนเอง โดยที่ทั้งหมดนี้ไม่ได้ยึดโยงอยู่กับกลุ่ม “ความเป็นจริง” เลย หากล้วนแล้วแต่อ้างอิงมาจากภาพลักษณ์ที่เคยถูกนำมาเสนอแล้วในอดีต และได้ถูกนำเสนอซ้ำแล้วซ้ำเล่าและกลายเป็นภาพตัวแทนของความเป็นจริงขึ้นมาั่นเอง

Burton ให้ทรรศนะเอาไว้ว่า สื่อเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดภาพตัวแทน (Representation) ของกลุ่มต่างๆ ในสังคม โดยจะสร้างลักษณะที่แน่นอนของบุคคล และองค์ประกอบต่างๆ อาทิเช่น ท่าทาง รูปร่างหรือรูปลักษณะภายนอก รวมถึงพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มคน ซึ่งองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้จะนำไปสู่ความหมายและบุคลิกลักษณะ รูปแบบความสัมพันธ์ รวมไปถึงการมอง การตีความและให้คุณค่ากับลักษณะต่างๆ เหล่านั้น

Burton (2002 อ้างถึงใน ไพลิน อนุเสถียร, 2551: 11-12) ได้จำแนกลักษณะของภาพตัวแทนออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ;

1. ภาพแบบฉบับ (Types) เป็นภาพที่พบได้ทั่วไปในสื่อละครโทรทัศน์และสื่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็นลักษณะภาพตัวแทนที่ไม่ขัดแย้งกับความเป็นจริงและเราจะสามารถจดจำมันได้บ่อยๆ โดยตัวละครที่มีลักษณะของภาพแบบฉบับจากสื่อทั้งสองรูปแบบนั้นมักจะไม่มียายละเอียดที่ชัดเจนเพียงพอ หรือไม่ก็มีความพิเศษมากจนกระทั่งกลายเป็นรายละเอียดเฉพาะที่ไม่สามารถนำไปประยุกต์หรืออธิบายลักษณะของกลุ่มอื่นๆ ที่มีอยู่ในสังคมจริงได้อย่างชัดเจน

2. ภาพตายตัว (Stereotypes) เป็นภาพที่มีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการให้ความหมายเกี่ยวกับภาพตัวแทน โดยเริ่มแรกนั้นภาพตายตัว (Stereotypes) หมายถึง แผ่นแม่พิมพ์โลหะที่นำมาใช้เป็นต้นแบบเพื่อผลิตโลหะขึ้นอื่นๆ ให้มีขนาดและรูปแบบเดียวกันทั้งหมด แต่ในปัจจุบันนั้นภาพตายตัว หมายถึง แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มคนที่สื่อได้นำเสนอภาพซ้ำแล้วซ้ำเล่าโดยเลือกเอาลักษณะที่เป็นจุดเด่นหรือลักษณะบางอย่างที่เฉพาะเจาะจงมาเป็นภาพตัวแทนของคนทั้งกลุ่มโดยไม่สนใจว่าบางส่วนในกลุ่มนั้นจะมีลักษณะแยกย่อยแตกต่าง หรือไม่ปฏิบัติตามภาพตัวแทนนั้นๆ หรือไม่ ทั้งนี้ภาพตายตัวเสมือนทำให้เราเข้าใจหรืออ้างอิงถึงลักษณะของคนกลุ่มนั้นได้ด้วยผ่านการเสนอซ้ำๆ ของสื่อโดยที่ไม่ต้องเข้าไปสัมผัสกลุ่มคนเหล่านั้นโดยตรงนั่นเอง กล่าวคือ คุณสมบัติที่สำคัญของภาพตายตัวก็คือการทำให้เราสามารถจดจำและระลึกได้ทันทีผ่านการเสนอซ้ำในรายละเอียดเกี่ยวกับ รูปลักษณ์ภายนอก กิริยาท่าทาง ฯลฯ ที่สื่อได้ให้ความหมายและตัดสินคนกลุ่มนั้นๆ จนกลายเป็นความเข้าใจและค่านิยมที่ซ่อนเร้นอย่างแนบเนียนของชุดความหมายในความคิดของคนทั่วไปสังคม

3. ภาพต้นแบบ (Archetypes) ถือได้ว่าเป็นภาพตัวแทนที่มีความเข้มข้นชัดเจนมากที่สุด จนฝังรากลึกเข้าไปในความคิดและเสมือนถูกปลูกฝังจนกลายเป็นวัฒนธรรมในการให้คุณค่าและความหมายต่อกันหรือบุคคล เช่น ภาพต้นแบบ (Archetypes) ของวีรบุรุษ วีรสตรี พระเอก นางเอก และตัวร้าย ที่ถูกสรุปและสร้างกรอบด้วยความเชื่อและค่านิยมของคนในสังคมที่ผ่านการนำเสนอของสื่อ ซึ่งบางครั้งก็แสดงถึงอคติของสังคมที่มาจากมายาคติล้วนๆ เช่น ลักษณะของพระเอก นางเอก ที่มาจากภาพต้นแบบที่ถูกกำหนดโดยสังคมโดยไม่จำแนกหรือสนใจในความแตกต่างตามประเภทหรือแนวเรื่องของละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ เป็นต้น

สุพรรณษา พูแสง (2548 อ้างถึงใน ไพธิน อนุเสถียร, 2551: 12) กล่าวว่า ตัวละครแต่ละตัวก็เปรียบเสมือนภาพตัวแทนของคนในกลุ่มสังคมต่างๆ ซึ่งโดยแท้จริงแล้วเราไม่สามารถเข้าใจโลกแห่งความเป็นจริงที่มีความซับซ้อนได้อยู่แล้ว ดังนั้นละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์จึงทำหน้าที่สะท้อนภาพเหล่านั้นออกมาให้คนในสังคมเข้าใจได้ง่ายขึ้น ผ่านมุมมองและการประเมินของ

ผู้สร้างผลงานที่จะคัดเลือกเอาลักษณะเด่นของคนกลุ่มนั้นๆ มาใส่ไว้เป็นบทบาทของตัวละครที่เป็นตัวแทนจากกลุ่มสังคมนั้นๆ ให้นักแสดงได้ถ่ายทอดออกไปโดยไม่ต้องอ้างอิงกับโลกของความเป็นจริงทั้งหมดนั่นเอง

งานเขียนออนไลน์จากเว็บไซต์ theory.org.uk เรื่อง Can Gramsci's theory of hegemony help us to understand the representation of ethnic minorities in western television and cinema โดย Reena Mistry (2006) ที่ศึกษาระบบภาพตัวแทนของชาติพันธุ์ที่นำเสนอโดยสื่อมวลชนตะวันตกที่ถือว่าเป็นกลุ่มที่สำคัญของกลไกการครอบงำทางอุดมการณ์ Reena Mistry ได้รวบรวมข้อมูลและงานวิจัยในเรื่องประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ตะวันตก พบว่ามีการผลิตซ้ำเนื้อหาและความเชื่อของชาติพันธุ์ด้วยวิธีการสร้างมายาคติผ่านภาพตัวแทนต่อการรับรู้ของผู้ชม ดังต่อไปนี้

1. ภาพตัวแทนของคนผิวขาว คือ ผู้ทรงความรู้และสติปัญญา และเป็นผู้ที่มีคุณงามความดีด้วยศีลธรรมอันสูงส่ง

2. ภาพตัวแทนของคนผิวดำ มีการประกอบสร้างและรื้อสร้างภาพตัวแทนออกเป็น 2 ยุคสมัย

- ยุคล่าอาณานิคม คนผิวดำอยู่ในภาพของการเป็นทาสผู้จรัลภักดี มีความยินดีในหน้าที่การเป็นผู้รับใช้และเป็นตัวสร้างความบันเทิงเจริญยให้แกเจ้านายที่เป็นคนผิวขาว

- ยุคปัจจุบัน คนผิวดำอยู่ในภาพของคนไม่ดี เป็นโจรที่มีจิตใจสกปรก ใฝ่การรังแกเพศหญิงและลักพาเด็กผิวขาว อีกทั้งมักเกี่ยวพันกับยาเสพติด

3. ภาพตัวแทนของชนพื้นเมือง มีการประกอบสร้างและรื้อสร้างภาพตัวแทนออกเป็น 2 ยุคสมัยเช่นกัน

- ยุคล่าอาณานิคม ชนพื้นเมืองอยู่ในภาพของผู้ที่มีความโหดร้าย เป็นอนารยชนที่ป่าเถื่อน

- ยุคปัจจุบัน ชนพื้นเมืองอยู่ในภาพของคนฉลาดแกมโกงและเจ้าเล่ห์

Reena กล่าวในบทความของเธอว่าคนผิวขาวยังคงได้รับสิทธิการถือครองอำนาจในการผลิตสื่อเช่นเดิมจนกระทั่งปัจจุบัน จึงไม่แปลกเลยหากยังพบเนื้อหาที่แสดงออกถึงความไม่เท่าเทียมกันทางชาติพันธุ์ผ่านภาพตัวแทนแบบเหมารวมที่ได้สร้างการยอมรับในหมู่ผู้ชม โดยผลักดันให้รูปแบบดังกล่าวได้อยู่ในความคุ้นชินและเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบชีวิตประจำวันและสามัญ

สำนึกในการรับรู้ของบุคคลและสังคมผ่านการนำเสนอทางช่องทางประจำของวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) ซึ่งก็คือภาพยนตร์และโทรทัศน์นั่นเอง

จากข้อมูลข้างต้น เราสามารถมองมายาคติของความไม่เท่าเทียมผ่านภาพตัวแทนที่เป็นผลมาจากการครอบงำ (hegemony) โดยสื่อมวลชนตามทฤษฎีของ Gramsci นั้น กล่าวได้ว่ากระบวนการดังกล่าวเป็นการนำวัฒนธรรมของชาวสาร์ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของข่าว ความบันเทิง เรื่องแต่ง ฯลฯ มาธำรงรักษาสถานภาพสังคมที่มีการแบ่งแยกและครอบงำทางชนชั้นให้อยู่ถาวรตลอดไปนั่นเอง

กระบวนการดังกล่าวเป็นการทำงานของสื่อมวลชนที่เป็นไปตามหลักการทำงานของกลไกด้านอุดมการณ์อื่นๆ กล่าวคือ เป็นการสอดแทรกความคิดต่างๆ ให้แทรกซึมอยู่ตามส่วนต่างๆ ของเนื้อหาสื่อไม่ว่าจะเป็นพาดหัวข่าว ค่านิยมในรายการเกมส์โชว์ บทสนทนาหรือฉาก รวมถึงบทบาทของตัวละครของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ฯลฯ เป็นผลทำให้โครงสร้างอำนาจต่างๆ และค่านิยมดังกล่าวของสังคมเป็นธรรมชาติ เช่น เป็นธรรมดาที่ผู้ชายต้องแข็งแรงและเป็นผู้นำ และเป็นธรรมดาที่ผู้หญิงต้องอ่อนแอกว่าและเป็นผู้ตาม อีกทั้งเป็นสิ่งที่ยอมรับได้โดยปริยายเช่น ถ้าพระเอกข่มขืนนางเอกก็ไม่ถือว่าผิด และเกิดเป็นเรื่องที่ดีเป็นธรรมชาติเช่น คนรวยทำอะไรก็ไม่ผิด เป็นต้น

กลยุทธ์การครอบงำดังกล่าวในสื่อมวลชนนั้นไม่ใช่การใช้อำนาจบังคับอย่างรุนแรง หากแต่จะใช้วิธีการนำเสนอแบบที่ไม่ต้องมีการตั้งคำถามกันเลย เพราะเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้ว ซึ่งหากใครไม่เห็นด้วยก็จะกลายเป็นพวกผิดปกติ เบี่ยงเบน ซึ่ง Gramsci เห็นว่าการครอบงำที่ปรากฏในสื่อนี้ น่าจะมีความทรงพลังมากกว่าการครอบงำทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองเสียอีก (กาญจนา แก้วเทพ, 2552 : 133)

โดยโรลิ่งด์ บาร์ตส์ เสนอว่า ภาพตัวแทนของความจริงนั้นเป็นที่มาของกระบวนการสร้างความรู้ทางสังคม จึงควรวิเคราะห์ระบบภาพตัวแทนความจริงในฐานะตัวบท (text) เชื่อมโยงกับบริบททางสังคม (context) เพื่อทำความเข้าใจว่า กระบวนการสร้างภาพตัวแทนความจริงเกิดขึ้นเพื่ออะไรและมันสื่อความหมายอะไรกันแน่ ในงานศึกษาเรื่อง "มายาคติ" (Mythologies) บาร์ตส์ได้สาธิตวิธีการใช้สัญลักษณ์ทางภาษาสร้างมายาคติทางสังคม โดยวิธีการที่เรียกว่า "การเปิดโปงมายาคติ" (Demythification) เขาได้ชี้ให้เห็นว่า การสร้างความหมายเชิงมายาคติเกี่ยวข้องกับการสร้างความจริง ในแง่ที่ว่ามายาคติถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิควิธีที่ทำให้ดูเป็นธรรมชาติ ทำให้เกิดความเชื่อว่า มายาคติเป็นสิ่งที่สมเหตุสมผลและเป็นตัวแทนของความจริง ทั้งนี้ก็เพื่อให้แนวคิดที่นำเสนอ

ไม่ถูกตั้งคำถามถึงเป้าหมายที่มันถูกสร้างขึ้นมา (เนตรดาว แพทย์กุล, 2543 อ้างถึงใน เอกรัฐ เล่า หทัยวาณิชย์, 2552: ออนไลน์)

ภาพแทน หรือ ภาพตัวแทน คือ ผลผลิตความหมายของสิ่งที่คิด (concept) ในสมองของเราผ่านภาษา เป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดและภาษา ซึ่งทำให้เราสามารถอ้างอิงถึงโลกวัตถุจริงๆ ผู้คน เหตุการณ์ หรือจินตนาการถึงโลกสมมุติ ผู้คน และเหตุการณ์สมมุติได้

กล่าวโดยสรุป ภาพตัวแทน คือ กระบวนการที่สมาชิกของวัฒนธรรมนั้นๆ ใช้ภาษา (ภาษาในที่นี้รวมถึงระบบสัญลักษณ์และระบบสัญลักษณ์ต่างๆ) เพื่อผลิตความหมายต่างๆ ขึ้นมา การนิยามเช่นนี้แสดงถึงนัยยะสำคัญที่ว่า สิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็น วัตถุ ผู้คน เหตุการณ์ต่างๆ ที่อยู่บนโลกนั้น ไม่มีความหมายในตัวของมันเอง ไม่มีความหมายที่คงที่แน่นอน ไม่มีความหมายที่เป็นสุดท้าย และไม่มีแม้กระทั่งความหมายที่จริงแท้ ความหมายเกิดขึ้นจากพวกเรา จากวัฒนธรรมของมนุษย์ที่เป็นผู้ทำให้สิ่งต่างๆ มีความหมายขึ้นมา ดังนั้น ความหมายจึงมีการเปลี่ยนแปลงและเลื่อนไหลจากวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง และจากช่วงเวลาหนึ่งสู่อีกช่วงเวลาหนึ่งอยู่เสมอ ซึ่งก็ทำให้ไม่มีหลักประกันว่า วัตถุใดๆ ในวัฒนธรรมหนึ่งจะมีความหมายเหมือนกันกับวัฒนธรรมอื่นเช่นกัน (เอกรัฐ เล่าหทัยวาณิชย์, 2552 : ออนไลน์)

ภาพยนตร์และโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้ถ่ายทอดระบบคิดของสังคมอเมริกันผ่านรูปแบบการสร้างมายาคติทั้งอุดมการณ์และภาพตัวแทนในลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะ เป็น มายาคติเรื่องบทบาททางเพศ มายาคติความเป็นชนชั้นกลางและการสร้างความเป็นอื่น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ ;

1.) มายาคติบทบาททางเพศ

เนื้อหาสำคัญที่แทบจะเป็นเรื่องตายตัวในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อันเป็นที่คุ้นชินและทำหน้าที่เป็นมายาคติที่สมบูรณ์ไร้ข้อโต้แย้งคือการให้ความหมายและคุณค่าในความแตกต่างของบทบาททางเพศ แน่แน่นอนว่าสังคมได้กำหนดความแตกต่างของความเป็นชายและความเป็นหญิงให้แตกต่างกันไปตั้งแต่บุคคลได้ถือกำเนิดขึ้นมาบนโลกและถือครองเพศสภาพของตน โดยเมื่อตีความจากสรีระที่แตกต่างแล้ว ความเป็นชายคือเพศที่มีร่างกายแข็งแรง บึกบึน และความเป็นหญิงคือเพศที่มีรูปร่างอ่อนแอ บอบบางกว่า อีกประการที่สำคัญคือสิ่งที่เรามักจะพบเห็นและเข้าใจตรงกันคือสังคมได้เป็นผู้กำหนดให้เพศชายคือเพศที่เข้มแข็งกว่า มีหน้าที่ปกป้องและเป็น

ผู้นำต่อเพศหญิงที่สังคมได้กำหนดเอาไว้ว่าเป็นเพศที่อ่อนแอกว่า แต่มีหน้าที่ดูแลคอยสนับสนุน และอยู่เบื้องหลังในการผลักดันให้เพศชายสร้างความมั่นคงให้แก่ครอบครัว

ความเป็นชาย

ตามการตีความในลักษณะของมายาคตินั้น ภายใต้รูปร่างที่แข็งแกร่งและบึกบึนแล้ว อาจจะกล่าวผู้ชายได้ถือครองสัญญาของการเป็นผู้ปกป้องคุ้มครองนั่นเอง โดยเมื่อพิจารณาให้ลึก ลงไปกว่านั้นแล้ว บทบาทของความเป็นชายก็คือความเป็นผู้นำที่มีปรากฏมาเป็นเวลาช้านานและ เมื่อประวัติศาสตร์ วรรณกรรมและสื่อต่างๆ ได้ร่วมกันเสนอภาพดังกล่าวประกอบกับภาษาแห่ง มายาคติที่เข้ามายึดครองแล้วนั้น จึงเกิดกระบวนการการสื่อความหมายและให้คุณค่าจากสังคม และวัฒนธรรมให้เข้าร่วมกันโดยปราศจากการโต้แย้งและการตั้งคำถาม กลายเป็นหลักปฏิบัติและ ความเป็นความคาดหวังจากสังคมว่าบทบาททางเพศของผู้ชายคือ ความเป็นผู้นำ โดยระดับเบื้องต้น แล้วคือผู้นำครอบครัวที่ต้องทำงานหาเลี้ยงและบำรุงสุขของภรรยาและลูก ทั้งด้านปากท้องและ ความมั่นคงในครอบครัว อีกระดับหนึ่งคือความเป็นผู้นำในด้านหน้าที่การงานที่ต้องรับผิดชอบ รวมถึงความสามารถและทักษะการทำงานที่เหนือกว่า กลายเป็นบทบาททางสังคมที่เข้าใจกัน อย่างเป็นธรรมชาติและเป็นสิ่งที่กลไกของมายาคติสามารถบอกคนในสังคมให้เชื่อได้อย่างสมบูรณ์ (ปาจรีชัย กลินชู, 2550 : 110)

ความเป็นหญิง

เมื่อพูดถึงความแตกต่างของบทบาททางเพศแล้ว เพศหญิงดูจะมีความแตกต่างที่ละเอียด ซับซ้อนมากกว่าเพศชายอยู่บ้าง โดยเมื่อบทบาททางเพศของผู้ชายได้ถูกสังคมให้ความหมายถึง ความเป็นผู้นำไปแล้วนั้น ก็สามารถกล่าวได้ว่าความเป็นชายก็ได้ให้ความหมายและคุณค่าแก่สิ่งที่ เป็นคู่ตรงข้ามซึ่งก็คือความเป็นผู้ตามให้แก่ความเป็นหญิงไปแล้วเช่นกัน

ถึงแม้จะมีการปฏิเสธและเปิดโปงความเป็นมายาคติของผู้หญิงในฐานะผู้ตามหรือข้างเท้า หลังจนมีกระแสของสตรีนิยม (feminism) เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้ง แต่ภาพที่สื่อออกมาจากภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ก็มีความชัดเจนและเป็นธรรมชาติจนยากจะปฏิเสธถึงบทบาททางเพศของเพศ หญิงได้เช่นกัน มายาคติของความเป็นหญิงนั้นสามารถมองลึกได้กว่าความเป็นผู้ตาม โดย สามารถกล่าวได้ว่าสังคมและวัฒนธรรมของทุกๆ ชนชาติได้กำหนดความเป็นเพศแม่ให้แก่ผู้หญิง เอาไว้ โดยภาษาแห่งมายาคติได้ให้ความหมายของความเป็นแม่ที่พบเห็นบ่อยครั้งในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์คือ แม่ผู้ให้ความอบอุ่นแก่ครอบครัว ให้ความผูกพันกับลูก แม่ผู้เสียสละและ

ปกป้องชีวิตของลูกและทำเพื่ออนาคตของลูกอย่างสุดความสามารถ ประกอบกับความเป็นธรรมชาติและสัญชาตญาณของผู้หญิงถึงความเป็นแม่แล้วนั้น มายาคติได้เข้ามาทำงานร่วมกับสิ่งที่เป็นพื้นฐานนี้จนสมบูรณ์แบบเนียนจนไร้ข้อสงสัยเช่นกัน (ปาจารย์ กลิ่นชู, 2550 : 86-87)

อีกทั้งเมื่อมองย้อนมาถึงฐานะของผู้ตามและบทบาทในครอบครัวแล้วนั้น ภาษาแห่งมายาคติก็ได้ให้ความหมายกับความเป็นหญิงอีกหนึ่งความหมายคือความเป็นภรรยาที่ดี กล่าวคือเพศหญิงคือผู้เลี้ยงดูบุตรและคอยปรนนิบัติสามีที่ออกไปทำงานนอกบ้านเพื่อหาเลี้ยงสร้างความมั่นคงให้แก่ครอบครัว อีกทั้งเป็นผู้ดูแลกิจการงานบ้าน โดยถึงแม้ยุคปัจจุบันผู้หญิงก็สามารถเป็นคนหาเลี้ยงครอบครัวอีกแรงหนึ่งหรือเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานเทียบเท่ากับผู้ชาย แต่มายาคติในความเป็นภรรยาและความเป็นมารดา รวมทั้งความคาดหวังของสังคมให้ทำหน้าที่ทั้งสองประการไปในทางที่ดีและเหมาะสมนั้น ก็ทำให้บทบาทของผู้หญิงยังคงวนเวียนและถูกเชื่อมโยงอยู่กับภาพของแม่บ้านที่คอยดูแลความเรียบร้อยในบ้านถึงแม้ว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์บางเรื่องจะเสนอภาพของความเป็นผู้หญิงเก่งให้แก่ตัวละครหญิงในเรื่องก็ตาม

2.) มายาคติชนชั้นกลาง

สังคมฝรั่งเศสในยุคของ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง คือสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยการพัฒนาที่เน้นระบอบเศรษฐกิจเป็นหลัก นำไปสู่ปรากฏการณ์ทางสังคมที่ชนชั้นกลางหรือกลุ่มธุรกิจต่างๆ ได้ก้าวขึ้นมามีอำนาจทางการเงินและมีบทบาทที่ส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมโดยรวมมากกว่ากลุ่มชนชั้นแรงงานและกลุ่มชนชั้นสูงหลังจากที่ระบอบการปกครองโดยจักรพรรดิได้ล่มสลายไป โดยสังคมชนชั้นกลางในความหมายของบาร์ตส์นั้นไม่ใช่แค่กลุ่มพ่อค้า นักธุรกิจและผู้ทำงานในแวดวงวิชาการเท่านั้น หากแต่รวมไปถึงสังคมอัดแน่นไปด้วยระบบคิดของอุดมการณ์ ค่านิยม และความเชื่อ อันมาจากทัศนคติที่สะท้อนออกมาเป็นรูปแบบของคนส่วนใหญ่ในสังคม

สังคมชนชั้นกลางคือสังคมที่เต็มไปด้วยมายาคติที่สังคมตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของความคิดและการให้คุณค่าเฉพาะที่มาจากกลุ่มคนส่วนใหญ่เท่านั้น โดย โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ได้สถาปนาทฤษฎีมายาคติขึ้นมาเพื่อวิพากษ์วัฒนธรรมและวิถีของชนชั้นกลางที่ครอบงำสังคมฝรั่งเศสในช่วงเวลานั้น โดยเขาพยายามจะบอกว่าวัฒนธรรมเหล่านั้นต่างไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดมาอย่างเป็นธรรมชาติ หากแต่เกิดจากการประกอบสร้างทางสังคม (social construct) จากชนชั้นกลางที่เป็นผู้กุมอำนาจในสังคมสมัยนั้น โดยปฏิเสธความเป็นอยู่และวิถีของชนชั้นอื่นๆ ว่าเป็นสิ่งที่ผิดแปลกไม่เหมือนตน และได้สร้างความเป็นสากลแบบชนชั้นกลางขึ้นมาและถ่ายทอดผ่านสื่อใน

รูปแบบต่างๆ เป็นเวลานานจนทำให้กลายเป็นความคุ้นชินและเป็นธรรมชาติที่แนบเนียนจนคนในสังคมยากที่จะปฏิเสธหรือให้การโต้แย้ง ตั้งแต่เรื่องการได้รับการศึกษาที่ดีและการหาผู้ครองที่เหมาะสมเพื่อสร้างครอบครัวในอุดมคติตามแบบแผนที่ชนชั้นกลางได้ให้คุณค่าไว้ (ปาจรีย์ กลิ่นชู, 2550 : 23-24)

3.) มายาคติการจัดการกับความเป็นอื่น

สังคมชนชั้นกลางคือสังคมที่ยึดถือบรรทัดฐานของตนเป็นสำคัญ ทั้งยังมีการพัฒนาและสร้างความมั่นคงตามวิถีของตนมากกว่าจะยอมรับหรือข้องแวะกับสิ่งที่พวกเขาดูแลอย่างความแข็งกระด้างเกินไปของชนชั้นล่างและความอ่อนแอของชนชั้นสูง สังคมชนชั้นกลางมีวิถีจัดการกับกลุ่มหรือผู้คนที่ไม่ยอมดำเนินรอยตามมายาคตินี้ด้วยการเหยียดหยามหรือสร้างความเป็นอื่นให้กับพวกเขาเหล่านั้น เมื่อสังคมชนชั้นกลางได้ให้คุณค่าของบทบาททางเพศไว้ที่เพศชายและหญิง ความเป็นอื่นในเรื่องของเพศก็ตกเป็นของพวกเขาเพศที่สามหรือพวกกร่วมเพศที่ไม่ได้ถูกจัดในกรอบของภาษามายาคติ อีกทั้งเมื่อบทบาททางเพศของชายและหญิงไม่เป็นไปตามกรอบและบรรทัดฐานที่สังคมได้ตีค่าไว้ สังคมก็จะสร้างความเป็นอื่นให้แก่ชาย/หญิงผู้นั้นไปโดยปริยาย (ปาจรีย์ กลิ่นชู, 2550 : 78-79)

เมื่อมองจากมายาคติทุกประเภทที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ก็ทำให้เรารู้ว่าโครงสร้างของมายาคติได้สร้างความหมายและให้คุณค่าถึงความเป็นชนชั้นกลางเอาไว้แล้ว ไม่ว่าจะเป็นมายาคติเรื่องครอบครัว คู่ครอง ที่ถ้าคนในสังคมหรือใครผู้ใดผู้หนึ่งได้ดำเนินวิถีชีวิตที่สวนทางหรือไม่เป็นไปตามกรอบของมายาคติของสังคม ก็จะทำให้พวกเขาเหล่านั้นถูกยึดเหยียดความเป็นอื่นไปในที่สุด ซึ่งในมุมมองนี้ก็สามารถพูดได้ว่าถึงแม้สังคมจะไม่ได้แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา และมีความชัดเจน แต่สภาพความคุ้นชินที่เป็นธรรมชาติตามกลไกการสร้างมายาคติก็สามารถทำให้บุคคลตกอยู่ในสถานะของความเป็นอื่นท่ามกลางสังคมกลุ่มใหญ่ ที่แม้แต่คนในสังคมก็ยินยอมที่จะเชื่อและเข้าใจตามนั้นหรือแม้กระทั่งตัวของบุคคลเหล่านั้นก็ได้ตีค่าความเป็นอื่นให้แก่ตัวเองไปโดยปริยายเช่นกัน

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยถือเป็นรูปแบบใหม่ที่ได้รับ ความนิยมอย่างมากตั้งแต่ปี ค.ศ. 2008 ผู้วิจัยมีความเห็นว่าแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นได้สร้างบรรทัดฐานบางอย่างที่สำคัญและกำหนดกรอบความคิดรวมถึงความเข้าใจในบางประเด็นออกมา ทั้งที่ตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งแน่นอนว่าสิ่งนี้ก็จะมียุทธพลต่อระบบความคิดของผู้ชมเป็นจำนวนมาก

มากที่ชื่นชอบและเปิดรับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์แบบใหม่นี้ตามมาเช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยสนใจที่จะใช้ทฤษฎีมายาคติของ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ เพื่อวิเคราะห์ระบบคิดของสังคมอเมริกันในแง่มุมต่างๆ ที่สำคัญที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจและเข้าถึงความเป็นจริงที่ซ่อนทับอยู่ในการนำเสนอเรื่องราวที่กำลังเป็นที่นิยมในขณะนี้

2.4 แดร์ริคูล่าในภาพยนตร์ (Dracula in film)

นวนิยาย *Dracula* ค.ศ. 1897 ของ Bram Stoker ได้กลายมาเป็นต้นแบบให้แก่สื่อบันเทิงคดีแนวเรื่องแวมไพร์ในหลากหลายรูปแบบนับจากช่วงที่งานเขียนเรื่องนี้ได้เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในแวดวงวรรณกรรมของฝั่งประเทศอังกฤษ ความน่าสนใจของนวนิยาย *Dracula* นี้คือ พัฒนาการของตัวบทที่ได้ถูกนำไปดัดแปลงทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบการนำเสนอไปในหลากหลายรูปแบบในกลุ่มวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture)

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักกล่าวถึงตัวละคร Dracula ในภาพของตัวร้าย (villain) แต่ก็ไม่ได้มีการหยิบยกตัวละครทั้งหมดและเนื้อหาโดยสมบูรณ์จากฉบับนวนิยายเช่นกัน สิ่งที่ตามมาคือ ตัวละครเอกตัวนี้ได้ถูกบิดเบือนภาพลักษณ์ออกไปจนทำให้เกิดภาพตัวแทนที่สื่อความหมายต่างออกไปจากต้นฉบับที่เป็นนวนิยาย ทำให้เกิดความเข้าใจและการจดจำที่คลาดเคลื่อนต่อภาพและความหมายของตัวละครตัวนี้ในการรับรู้ของคนส่วนใหญ่เช่นกัน



ภาพที่ 1 : Nosferatu

ภาพยนตร์เรื่องแรกที่อ้างอิงจากฉบับนวนิยาย *Dracula* ปี ค.ศ. 1897 ของ Bram Stoker นั้นเป็นภาพยนตร์เงียบ (silent film) แนวสยองขวัญ (horror) จากประเทศเยอรมันนี้ ในปี ค.ศ. 1922 เรื่อง *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu: A Symphony of Horror*) ผลงานการกำกับโดย F. W. Murnau ที่ถูกฟ้องร้องด้วยข้อหาการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยตัวละคร

Count Dracula ได้ถูกเปลี่ยนภาพลักษณ์และได้นำเสนอเป็นตัวละคร Count Orlok นำแสดงโดย Max Schreck ที่มีรูปร่างหน้าตาหน้าเกลียดตอดแบบรูปลักษณะอย่างตรงๆ ออกมาจากฉบับนวนิยาย และเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่กำหนดว่าแสงอาทิตย์คือปฏิปักษ์ที่แวมไพร์ไม่อาจจะต่อกรได้ อีกทั้งยังใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเสนอมุมมองของตัวละครหลายตัวเพื่อแทนการเล่าเรื่องแบบ *Epistolary novel* ที่นวนิยายได้เสนอไว้



ภาพที่ 2 : Dracula (1931)

ภาพยนตร์เรื่องต่อมาคือภาพยนตร์ *Dracula* ฉบับปี 1931 จากค่าย Universal Studio ของประเทศสหรัฐอเมริกา ผลงานการกำกับของ Tod Browning ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่คลาสสิกในช่วงนั้น โดยผู้ที่มาสวมบทบาท Count Dracula คือ Bela Lugosi ที่ได้สร้างภาพลักษณ์ของท่านเคานท์ในชุดดำที่มีผ้าคลุมสีดำดูลึกลับน่ากลัว โดยในช่วงปี ค.ศ. 1930 - 1940 ทาง Universal Studio ได้มีการนำตัวบท Dracula มาขยายและสร้างเป็นภาพยนตร์ที่ดำเนินเรื่องกล่าวถึงการพบกันหรือการเชื่อมโยงกันระหว่าง Dracula กับสัตว์ประหลาดอื่น ๆ รวมถึงขยายเนื้อเรื่องจากภาพยนตร์ฉบับปี ค.ศ. 1931 โดยชุดของภาพยนตร์เหล่านั้นคือ *Dracula's Daughter* (1936), *Son of Dracula* (1943), *House of Frankenstein* (1944), *House of Dracula* (1945) และ *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (1948) (Draculas.info Research Team, 2006: ออนไลน์)

ภาพยนตร์ปี ค.ศ. 1931 เป็นภาพยนตร์ *Dracula* เรื่องแรกที่มีการใช้เสียงในการเล่าเรื่อง โดยผู้กำกับ Tod Browning ไม่ได้สร้างตามเนื้อหาของนวนิยายของ Bram Stoker แต่ไปสร้างตามผลงานของ Hamilton Deane และ John Balderston ที่เป็นละครเวทีที่ Bela Lugosi ได้รับบทเป็น Count Dracula และ Edward van Sloan รับบทเป็น Dr. Van Helsing และได้รับบทบาทเดิมอีกครั้งในฉบับภาพยนตร์ปี ค.ศ. 1931 ฝีมือการแสดงที่โดดเด่นของ Bela Lugosi ได้รับความนิยม

อย่างมากจากการพูดภาษาอังกฤษด้วยสำเนียงฮังการี (Hungarian) ของเขาและการถ่ายทอดบทบาทความเป็นผู้ล่าจากดินแดนอันห่างไกลในคราบของชนชั้นสูงที่เจนจัดในความเป็นมนุษย์ก็เป็นสิ่งที่กลายมาเป็นต้นแบบให้กับตัวละครแวมไพร์อื่นๆ ต่อมา (Jörg Waltje, มปป. : 4)



ภาพที่ 3 : Bela Lugosi

Dracula (1931) เสนอภาพ Count Dracula ว่าเป็นแวมไพร์ที่น่าหวาดกลัว มีท่วงท่าสง่างามแบบชนชั้นสูงแต่ก็ดูน่าหวั่นเกรงไม่น้อย ลักษณะความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ในเรื่องนี้ก็คือการดูดเลือดมนุษย์ การมีอำนาจสะกดจิตเหยื่อให้ทำตามคำสั่ง การแปลงร่างเป็นสัตว์ รวมถึง Dracula จะไม่มีเงาสะท้อนปรากฏในกระจก ส่วนสิ่งที่เป็นปฏิบัติได้แก่แสงอาทิตย์ สัญลักษณ์ทางศาสนาอย่างไม้กางเขน และ wolfbane พืชที่สามารถใช้ต้านทางพลังการสะกดจิตของแวมไพร์ที่ Dr. Van Helsing ใช้ปกป้อง Mina จากอำนาจของ Count Dracula ส่วนการถ่ายทอดความเป็นแวมไพร์ก็ถ่ายทอดผ่านการกัด และการสังหารแวมไพร์ก็คือวิธีการตามแบบฉบับคือการตอกลิ้มเข้าที่หัวใจเช่นที่ Dr. Van Helsing ใช้กำจัด Dracula ในช่วงท้ายเรื่อง

ถึงแม้ว่าจะมีการใช้ข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ในเรื่องมาเป็นองค์ประกอบในบางฉากของการดำเนินเรื่อง แต่ก็ไม่ได้นำเสนอให้มีความโดดเด่นมากนักเมื่อเทียบกับแนวทางการเล่าเรื่องของฉบับนวนิยายที่ใช้การเล่าเรื่องผ่านการโต้ตอบจดหมาย และการเขียนบันทึกบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ (epistolary novel) เป็นรูปแบบหลัก รวมถึงในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้ตัดทอนเนื้อหาหลายๆ ส่วนที่เป็นส่วนสำคัญหลักๆ จากในฉบับนวนิยายปี ค.ศ. 1897 ไปเช่นกัน

ภาพยนตร์ *Dracula* เรื่องต่อมาที่เป็นที่กล่าวถึงเป็นอย่างมากในวงการภาพยนตร์คือภาพยนตร์ฉบับปี ค.ศ. 1958 จากค่าย Hammer Films ประเทศอังกฤษ ผลงานการกำกับโดย Terence Fisher เรื่อง *Horror of Dracula* ที่ได้ Christopher Lee มารับบทท่านเคานท์ แดร์ริคคูล่า

โดยในภาพยนตร์ก็ไม่ได้สร้างตามนวนิยายในหลายจุดที่สำคัญ มีการปรับเปลี่ยนและลดทอนด้านเนื้อเรื่องและตัวละครอยู่ค่อนข้างมาก อีกทั้งความไม่สมจริงในเรื่องการเสนอภาพของเวลากลางคืนที่ดูเหมือนเวลากลางวันอย่างแยกกันไม่ออก และฉาก (setting) ปราสาทของ Count Dracula ที่ไม่ได้ทำให้เห็นภาพของความน่าหวาดกลัวและไม่ได้มีบรรยากาศวังเวงหรือแยกตัวออกไปในดินแดนทึบทุกด้านตามที่กล่าวแต่อย่างใด แต่สิ่งที่โดดเด่นมากที่สุดประการหนึ่งคือการแสดงของ Christopher Lee ที่ถ่ายทอดบทบาทของ Count Dracula ออกมาว่าเป็นบุรุษชั้นสูงที่มีบุคลิกและท่วงท่าที่สง่างามและมีแรงดึงดูดทางเพศที่เหมือนเป็นมนต์สะกดที่ทำให้ตัวละครหญิงอย่าง Lucy หลงเสน่ห์และยอมให้ดูดเลือดได้ แต่ก็ไม่ได้ถ่ายทอดความน่าสะพรึงกลัวหรือความน่าหวาดหวั่นจากตัวละครมากเท่าใดนักและยังเป็น Dracula ตามภาพจำที่เป็นผี/สิ่งเหนือธรรมชาติที่ไม่ได้มีมิติหรือมีความซับซ้อนเช่นเดียวกับที่ Bela Lugosi ได้แสดงเอาไว้



ภาพที่ 4 : Christopher Lee

อีกทั้งความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ในฉบับภาพยนตร์ปี ค.ศ. 1958 นี้แทบจะไม่มีอะไรแตกต่างจากฉบับปีค.ศ. 1931 จากค่าย Universal Studio โดยกล่าวถึงกระเทียมว่าเป็นพืชที่สามารถต่อต้านพลังของแวมไพร์ได้ตามที่กล่าวไว้ในนวนิยาย แต่ท่านเคนนาก็ไม่ได้แปลงร่างเป็นสัตว์แบบในฉบับปีค.ศ. 1931 โดยสิ่งที่เพิ่มเข้ามาคือการสังหารแวมไพร์ด้วยสิ่งที่ เป็นปฏิบัติอย่าง แสงอาทิตย์ที่เน้นย้ำสิ่งที่ได้มีการนำเสนอไปแล้วในภาพยนตร์เงียบเรื่อง *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens (Nosferatu: A Symphony of Horror)* ค.ศ. 1922 ซึ่งในฉบับนวนิยายกล่าวไว้เพียงแค่ท่านเคนนที่ต้องนอนหลับในโรงที่บรรจุดินจากดินแดนบ้านเกิดในเวลากลางวัน เพราะแสงอาทิตย์จะทำให้พลังของ Dracula ถดถอยและอ่อนแอลง แต่จากการเน้นย้ำถึงสองครั้งทำให้กลายเป็นภาพจำว่าแวมไพร์ต้องเป็นปฏิบัติและถูกกำจัดได้อย่างสิ้นซากจน

กลายเป็นเจ้าธูรีด้วยแสงอาทิตย์โดยเห็นได้จากที่ Dr. Van Helsing ใช้แสงอาทิตย์ในการกำจัด Dracula ในช่วงท้ายของเรื่อง



ภาพที่ 5 : ความเป็นแวมไพร์จาก Horror of Dracula (1958)

หลักจากนั้นก็มีการสร้างภาพยนตร์ที่อิงจากเนื้อหาดั้งเดิมจากนวนิยาย และมีการดัดแปลงอีกหลายต่อหลายเรื่องทั้งจากประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศอังกฤษ จนกระทั่งปี ค.ศ. 1992 ที่เรื่องราวของ Count Dracula ถูกนำมาสร้างใหม่ในภาพลักษณ์ที่แปลกตาไปจากเดิมโดย ลีนเซิง ปฏิเสธการบิดเบือนและการล้อเลียนต่างๆ เกี่ยวกับตัวละครเอกตัวนี้และหันไปให้น้ำหนักกับการสร้างที่อิงจากตัวบทนวนิยายอย่างแท้จริงนั่นคือภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* ผลงานการกำกับของ Francis Ford Coppola ที่เปิดตัวภาพยนตร์ด้วยวลี "Love never dies" เข้าสู่การดำเนินเรื่องที่ผสมผสานระหว่างหลากหลายแนวเรื่อง (genre) ได้แก่ Drama, Fantasy, Horror, Romance และ Thriller ที่ทำให้เนื้อหาและการเล่าเรื่องได้แหวกแนวออกไปจากภาพยนตร์ Dracula หรือภาพยนตร์แนวแวมไพร์เรื่องอื่นๆ ที่ผ่านมา

ภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ตกอยู่ท่ามกลางกระแสวิพากษ์วิจารณ์เชิงเสียดสีอยู่ระยะหนึ่งในช่วงที่เปิดตัว แต่ถึงอย่างไรก็ตามนักวิจารณ์หลายๆ คนรวมถึงผู้ชมมากมายก็ให้การตอบรับและลงความเห็นว่างานนี้ไม่ได้เพียงแค่ให้ชีวิตใหม่แก่ตัวบท Dracula ขึ้นมาอีกครั้ง แต่ยังรักษากรอบการอธิบายและเคารพเนื้อหาดั้งเดิมของฉบับนวนิยายอีกด้วย ซึ่งเห็นได้จากการพยายามสืบเสาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องร่วมกับการพยายามยกข้อเด่นและเอกลักษณ์อันเป็นแบบเฉพาะของรูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์แนวเรื่องแวมไพร์เช่นกัน อีกทั้งยังพยายามที่จะนำเสนอรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่เป็นข้อแตกต่างยับยั้งระหว่างแนวเรื่องแวมไพร์กับแนวเรื่องประเภทอื่นๆ ที่มีความใกล้เคียงและคล้ายคลึงตามความเข้าใจของผู้ชมทั่วไปให้สามารถจดจำและ

สร้างกรอบความเข้าใจเกี่ยวกับแนวเรื่องแวมไพร์อีกด้วย ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นภาพยนตร์ *Dracula* ที่ถูกกล่าวขวัญถึงอย่างกว้างขวาง



ภาพที่ 6 : Bram Stoker's Dracula (1992)

Coppola และ James V. Hart คนเขียนบทภาพยนตร์ของเขายืนยันว่าพวกเขาได้ตั้งมั่นที่จะสร้างตามฉบับนวนิยายดั้งเดิมของ Bram Stoker ให้มากที่สุดเท่าที่ความสามารถของพวกเขาจะทำได้ โดยพวกเขาตั้งใจที่จะสร้างจุดแตกต่างบางประการขึ้นมาด้วยพวกเขาเห็นว่ามันจำเป็นต่อการเสริมย้ำและสร้างความเข้าใจถึงที่มาที่ไปที่กระจ่างขึ้นถึงความเชื่อมโยงกันระหว่างเรื่องราวในนวนิยายกับหน้าประวัติศาสตร์จริงๆ ที่เป็นแรงบันดาลใจของ Bram Stoker ลงไป และภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* ก็เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของตัวบท *Dracula* ในรูปแบบภาพยนตร์และก็ยังเป็นภาพแทนของความหมายของแนวเรื่องแวมไพร์รุ่นคลาสสิกเช่นกัน (Jörg Waltje, มปป. 4-6)

2.5 ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์

(Vampire in American Film and TV Series)

ในงานวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” นี้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกประเภทของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์จากประเทศสหรัฐอเมริกาที่เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์เอาไว้ทั้งหมด 6 รูปแบบ โดยจำแนกตามลักษณะการตีความในการนำเสนอเนื้อหาและการให้บทบาทแก่ตัวละครแวมไพร์ในการดำเนินเรื่อง, แนวเรื่อง (genres), ฉาก (setting) โดยที่ไม่ได้นำตัวบท *Dracula* ที่เป็นตัวบทต้นแบบของสื่อบันเทิงคดีแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าเข้ามารวมด้วย

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมรายชื่อภาพยนตร์ที่เคยมีการออกฉายในโรงภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ในรูปแบบละครชุดขนาดยาว (TV Series) เกี่ยวกับแวมไพร์ทั้งหมดที่ออกฉายหลังจากปี ค.ศ. 1992 ที่เป็นปีที่ภาพยนตร์ของ Francis Ford Coppola เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ออกฉาย โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นฉบับที่สร้างอิงกับฉบับนวนิยายของ Bram Stoker ค.ศ. 1897 ได้ใกล้เคียงมากที่สุดเมื่อเทียบกับฉบับอื่นๆ (Jörg Waltje, มปป. 4-6)

โดยผู้วิจัยมีความเห็นว่าหลังจากปีดังกล่าวที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ออกฉายแล้ว ก็ไม่ได้มีภาพยนตร์เรื่องใดที่สร้างโดยดัดแปลงอ้างอิงจากนวนิยายเรื่อง *Dracula* ได้ใกล้เคียงกว่านี้อีกแล้ว ทำให้สิ้นสุดพัฒนาการของตัวบทต้นแบบของสื่อบันเทิงคดีแนวแวมไพร์ในแบบ *Dracula* และเริ่มมีการเสนอลักษณะความเป็นแวมไพร์ในแบบใหม่ๆ ตามมาหลังจากนั้น

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก Internet Movie Database และ Wikipedia ที่มีกล่าวถึงภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์นั้น ผู้วิจัยได้รวบรวมรายชื่อของภาพยนตร์แนวแวมไพร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา เอาไว้ได้ทั้งหมด 50 เรื่อง และละครโทรทัศน์ (TV Series) อีก 10 เรื่อง โดยเสนอการแบ่งหมวดหมู่ดังต่อไปนี้ ;

1. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ตีความแวมไพร์เป็นตัวปฏิบัติโดยพื้นฐานในการดำเนินเรื่อง

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะนำเสนอและตีความบทบาทแวมไพร์เป็นตัวปฏิบัติโดยพื้นฐานที่ไม่ซับซ้อนต่อฝ่ายตัวละครเอกในการดำเนินเรื่อง โดยแวมไพร์จะอยู่ในฐานะตัวร้าย (villain) ที่คร่าชีวิตเหยื่อที่เป็นมนุษย์และดำเนินเรื่องด้วยฉากหลัง (setting) ที่เป็นสถานที่ที่ปลีกตัวออกไปจากผู้คนและสร้างความน่าหวาดกลัวตามรูปแบบของแนวเรื่องสยองขวัญ (horror) อีกทั้งสถานะของแวมไพร์ในเรื่องจะเป็นผู้ไล่ล่าและตัวละครเอกที่เป็นมนุษย์จะต้องถูกบีบให้ต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอดและจบด้วยตัวละครแวมไพร์ที่น่ากลัวได้ถูกตัวเอกที่เป็นมนุษย์กำจัด โดยภาพยนตร์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

ภาพยนตร์

1. Sleepwalkers (1992) กำกับโดย Mick Garris
แนวเรื่อง : Horror, Thriller
2. Nadja (1994) กำกับโดย Michael Almereyda
แนวเรื่อง : Drama, Horror

3. From Dusk Till Dawn (1996) กำกับโดย Robert Rodriguez
แนวเรื่อง Action, Crime, Horror , Thriller
4. Bordello of Blood (1996) กำกับโดย Gilbert Adler
แนวเรื่อง Horror, Comedy
5. Dracula 2000 (2000) กำกับโดย Patrick Lussier
แนวเรื่อง Horror, Thriller
6. Vampire Clan (2002) กำกับโดย John Webb
แนวเรื่อง : Drama, Horror
7. Demon Under Glass (2002) กำกับโดย Jon Cunningham
แนวเรื่อง : Horror, Thriller
8. Vampire Blvd. (2004) กำกับโดย Scott Shaw
แนวเรื่อง : Horror
9. 30 Days of Night (2007) กำกับโดย David Slade
แนวเรื่อง : Horror, Thriller
10. Transylmania (2009) กำกับโดย David Hillenbrand, Scott Hillenbrand
แนวเรื่อง Comedy, Horror
11. Fright Night (2011) กำกับโดย Craig Gillespie
แนวเรื่อง Comedy, Horror

2. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ตีความแวมไพร์เป็นตัวปฏิบัติกษตามเงื่อนไขในการดำเนินเรื่อง

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะนำเสนอและตีความบทบาทแวมไพร์เป็นตัวปฏิบัติกษตามเงื่อนไขต่อตัวละครเอกตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่อง กล่าวถึงแวมไพร์ว่าเป็นสิ่งที่เป็นเป้าหมายของตัวละครเอกซึ่งเป็นผู้ที่ถูกกำหนดมาแล้วว่าต้องไล่ล่าแวมไพร์เป็นปมหลักของการดำเนินเรื่อง ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบแรกๆที่แวมไพร์จะมีสถานะเป็นผู้ล่ามนุษย์ที่อ่อนแอกว่า แต่ในรูปแบบนี้แวมไพร์จะมีสถานะที่ตกเป็นรองต่อฝ่ายตัวละครเอกที่มีความได้เปรียบในบางประการที่เป็นตัวช่วยหรือเป็นแรงผลักดันให้ตามล่าแวมไพร์

ตัวละครเอกสามารถเป็นได้ทั้งมนุษย์นักล่าแวมไพร์ (Vampire Hunter), มนุษย์ผู้มีพลังพิเศษในการปราบแวมไพร์ที่เป็นพวกเหล่าร้ายในเรื่อง (Vampire Slayer) โดยตัวละครเอกทั้งสอง

ลักษณะอาจจะมีปมในการไล่ล่าแวมไพร์ที่เป็นภูมิลำเนาของตัวเองอยู่แล้วไม่ว่าจะเป็นความแค้นหรือเรื่องชาติกำเนิดหรืออาจจะเป็นการกระทำตามหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมายมาก็ได้อีกเช่นกัน อีกทั้งฉากหลังในการดำเนินเรื่อง (setting) ก็อยู่ในสังคมเมืองและเป็นช่วงเวลาปกติในปัจจุบันตามช่วงเวลาในเรื่องและส่วนมากจะผสมแนวเรื่องการต่อสู้ (Action) ที่เน้นการต่อสู้ไล่ล่ากันตามท้องเรื่อง โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

ภาพยนตร์

1. Buffy the Vampire Slayer (1992) กำกับโดย Fran Rubel Kuzui
แนวเรื่อง Horror, Comedy, Action
2. Blade (1998) กำกับโดย Stephen Norrington
แนวเรื่อง Action, Fantasy, Horror
3. Blade II (2002) กำกับโดย Guillermo del Toro
แนวเรื่อง Action, Fantasy, Horror, Thriller
4. Blade: Trinity (2004) กำกับโดย David S. Goyer
แนวเรื่อง Action, Adventure, Fantasy, Horror, Thriller
5. Vampires (1998) กำกับโดย John Carpenter
แนวเรื่อง Action, Fantasy, Horror, Thriller
6. Vampires: Los Muertos (2002) กำกับโดย Tommy Lee Wallace
แนวเรื่อง Action, Horror, Thriller
7. Van Helsing (2004) กำกับโดย Stephen Sommers
แนวเรื่อง Action, Adventure, Drama, Fantasy, Mystery, Thriller
8. Vampires: The Turning (2005) กำกับโดย Marty Weiss
แนวเรื่อง Action, Horror, Thriller
9. The Forsaken (2001) กำกับโดย J.S. Cardone
แนวเรื่อง Horror, Thriller
10. BloodRayne (2006) กำกับโดย Uwe Boll
แนวเรื่อง Action, Adventure, Fantasy, Horror

ละครโทรทัศน์

1. Buffy the Vampire Slayer (1997–2003) สร้างโดย Joss Whedon
แนวเรื่อง Action, Drama, Fantasy
2. Blade: The Series (2006) สร้างโดย David S. Goyer
แนวเรื่อง Action, Fantasy, Horror, Sci-Fi

3. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ดีความแวมไพร์เป็นตัวละครเอกที่มีความซับซ้อน

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะนำเสนอแวมไพร์ในบทบาทของตัวละครเอกที่มีความคิดที่ซับซ้อน มีความรู้สึกและพัฒนาการทางอารมณ์และด้านจิตใจที่ลึกซึ้งมากกว่าในรูปแบบอื่นๆ อีกทั้งเสนอมุมมองของความขัดแย้งจากภายในจิตใจของตัวละครเป็นหลักมากกว่าเป็นความขัดแย้งจากปัจจัยภายนอกอื่นๆ โดยเสนอพัฒนาการของตัวละครแวมไพร์ที่ค่อนข้างชัดเจนถึงความไม่พึงพอใจในความเป็นแวมไพร์ของตน และพยายามหาสิ่งอื่นสิ่งใดมาทดแทนความรู้สึกที่ว่างเปล่าในจิตใจซึ่งก็คือการโยนหาความเป็นมนุษย์ รวมถึงดำเนินเรื่องด้วยฉากหลัง (setting) เป็นสังคมเมืองปัจจุบันตามท้องเรื่องที่แวมไพร์มีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์และไม่ได้หลบซ่อนอยู่ในเงามืดอย่างที่เราคุ่นชินกัน โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

ภาพยนตร์

1. Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles (1994)
กำกับโดย Neil Jordan แนวเรื่อง : Drama, Fantasy, Horror
2. Queen of the Damned (2002) กำกับโดย Michael Rymer
แนวเรื่อง : Fantasy, Horror, Music
3. Embrace of the Vampire (1994) กำกับโดย Anne Goursaud
แนวเรื่อง : Horror, Thriller
4. Let Me In (2010) กำกับโดย Matt Reeves
แนวเรื่อง : Drama, Fantasy, Horror, Mystery

ละครโทรทัศน์

1. Kindred the Embraced (1996) สร้างโดย John Leekley
แนวเรื่อง : Drama, Fantasy, Horror, Romance

2. Angel (1999–2004) สร้างโดย David Greenwalt, Joss Whedon
แนวเรื่อง : Action, Drama, Fantasy, Thriller
3. Moonlight (2007) สร้างโดย Ron Koslow, Trevor Munson
แนวเรื่อง : Drama, Fantasy, Horror, Thriller
4. The Lair (2007-2009) สร้างโดย Fred Olen Ray
แนวเรื่อง : Horror, Music

4. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ตีความและเสนอแวมไพร์ในแบบประยุกต์ เนื้อหาและรูปแบบ

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบที่เกี่ยวกับแวมไพร์เอาไว้เพียงเล็กน้อย หรือจนกระทั่งในบางเรื่องที่มีผู้ชมอาจแทบจะดูไม่ออกเลยว่าเกี่ยวกับแวมไพร์ โดยอาจจะกล่าวอ้างถึงถึงความเป็นแวมไพร์ (vampirism) โดยเสนอผ่านภาพตัวแทนของโรคระบาดหรือไวรัสที่กำลังระบาดและคุกคามมนุษยชาติอยู่ จนกระทั่งวิกฤตการณ์ดังกล่าวนำไปสู่การดำเนินเรื่องของตัวละครเอกที่ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดหรือต่อสู้กับสิ่งเหล่านั้นที่เป็นภาพแทนของแวมไพร์

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะไม่อิงหรือตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง แต่จะสร้างความจริงที่เป็นเหตุผลและที่มาที่ไปไว้ในการดำเนินเรื่องเอง อีกทั้งยังสามารถมีการผสมแนวเรื่องแบบวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) ที่กล่าวถึงวิวัฒนาการหรือวิกฤตการณ์ในอนาคตที่มนุษย์ยังไม่ไปถึง หรือรวมไปถึงแนวเรื่องที่กำลังกล่าวถึงช่วงหลังจากสิ้นสุดอารยธรรมของมวลมนุษยชาติ (post-apocalyptic fiction) ที่เป็นแนวเรื่องย่อยหนึ่งในแนวเรื่องวิทยาศาสตร์ (Sci-fi) ก็ได้เช่นกัน โดยฉากหลังในการดำเนินเรื่อง (setting) จะเป็นยุคสมัยที่กล่าวว่าเป็นโลกอนาคตที่เกิดวิกฤตการณ์รูปแบบดังกล่าวขึ้น โดยภาพยนตร์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

ภาพยนตร์

1. The Breed (2001) กำกับโดย Michael Oblowitz
แนวเรื่อง : Action, Adventure, Horror, Sci-Fi
2. Ultraviolet (2006) กำกับโดย Kurt Wimmer
แนวเรื่อง : Action, Sci-Fi, Thriller
3. I Am Legend (2007) กำกับโดย Francis Lawrence
แนวเรื่อง : Drama, Sci-Fi, Thriller

4. Daybreakers (2009) กำกับโดย Michael Spierig, Peter Spierig

แนวเรื่อง : Action, Drama, Horror, Sci-Fi, Thriller

5. Stake Land (2010) กำกับโดย Jim Mickle

แนวเรื่อง : Horror

6. Priest (2011) กำกับโดย Scott Charles Stewart

แนวเรื่อง : Action, Horror, Sci-Fi, Thriller

5. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ตีความและเสนอบทบาทแวมไพร์เป็นตัวละครเอกที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคตามเงื่อนไขในการดำเนินเรื่อง

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะนำเสนอบทบาทแวมไพร์เป็นตัวละครเอกที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคหรือกระทำภารกิจของตนให้สำเร็จลุล่วงตามที่ได้มีการปูเรื่องไว้ตั้งแต่ต้น มีพัฒนาการของเรื่องที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มเรื่องและการพบเจอเหตุการณ์ที่นำไปสู่ภาวะวิกฤตและเข้าสู่ช่วงแก้ปัญหาจนเข้าสู่ภาวะคลี่คลายในตอนท้ายของเรื่อง มีการจบที่สมบูรณ์และตัวละครทุกตัวได้ข้อสรุปของตนที่ชัดเจน โดยสามารถมีการผสมแนวเรื่องที่สำคัญเข้ามาคือแนวเรื่องผจญภัย (adventure), จินตนาการ (fantasy) หรือ ตลก (comedy) ที่ทำให้เนื้อเรื่องไม่หนักและไม่ซับซ้อนเกินไป

อีกทั้งตัวละครแวมไพร์ไม่ได้ถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่ซับซ้อนหรือมีหลายมิติจนคาดเดาได้ยากเท่ารูปแบบที่ 3 แต่จะเน้นพัฒนาการของตัวละครที่ได้มาจากการฝ่าฟันอุปสรรคหรือจากภารกิจของตนมากกว่ามาจากความขัดแย้งภายในใจอันซับซ้อนของตัวละครเอง และมีการดำเนินเรื่องด้วยฉากหลัง (setting) ที่เป็นยุคสมัยปัจจุบันตามช่วงเวลาในเรื่อง โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

1. Samurai Vampire Bikers from Hell (1992) กำกับโดย Scott Shaw

แนวเรื่อง : Action

2. Innocent Blood (1992) กำกับโดย John Landis

แนวเรื่อง : Comedy, Horror, Romance

3. Love Bites (1993) กำกับโดย Malcolm Marmorstein

แนวเรื่อง : Comedy, Romance

4. Vampire in Brooklyn (1995) กำกับโดย Wes Craven

แนวเรื่อง : Comedy, Horror, Romance

5. The Addiction (1995) กำกับโดย Abel Ferrara
แนวเรื่อง : Horror, Drama
6. The Little Vampire (2000) กำกับโดย Uli Edel
แนวเรื่อง : Adventure, Comedy, Family, Fantasy
7. Vampires Anonymous (2003) กำกับโดย Michael Keller
แนวเรื่อง : Comedy
8. The Hamiltons (2006) กำกับโดย Mitchell Altieri, Phil Flores
แนวเรื่อง : Drama, Horror, Thriller
9. The Thirst (2006) กำกับโดย Jeremy Kasten
แนวเรื่อง : Horror
10. Rise (2007) กำกับโดย Sebastian Gutierrez
แนวเรื่อง : Action, Horror, Mystery, Thriller
11. Cirque Du Freak: The Vampire's Assistant (2009) กำกับโดย Paul Weitz
แนวเรื่อง : Action, Adventure, Fantasy, Thriller

6. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ตีความโดยเสนอแวมไพร์ในแบบเชื่อมโยงกับเนื้อหาอื่นโดยรักษารูปแบบ

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะเสนอเนื้อหาของแวมไพร์โดยมีการเชื่อมโยงกับตัวบทอื่น โดยทั้งแวมไพร์และตัวบทอื่นๆ สามารถมีการดัดแปลงบางส่วน แต่จะไม่ได้นำเสนอแบบปฏิเสธรูปแบบดั้งเดิมจนผิดไปจากความเข้าใจของผู้ชมทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะความเป็นแวมไพร์ และลักษณะของตัวบทนั้นๆ และสามารถมีการลดน้ำหนักความสำคัญของตัวบทแวมไพร์ลงและหันไปเพิ่มน้ำหนักและให้ความสำคัญกับตัวบทอื่นๆ มากขึ้น ซึ่งอาจจะมีความสำคัญมากพอๆ กับตัวบทแวมไพร์ก็ได้เช่นกัน กล่าวคือใช้แวมไพร์เป็นตัวเอกหนึ่งของเรื่องที่มีความโดดเด่นและสำคัญกว่าตัวบทอื่นๆ ที่นำมาเชื่อมโยงหรืออาจจะเป็นตัวเอกที่มีความสำคัญเท่ากับตัวละครอื่นที่เป็นตัวแทนจากตัวบทอื่นก็ได้

ลักษณะการนำเสนอแบบนี้ทำให้สามารถมีการดำเนินเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครที่มากกว่า 1 มุมมอง รวมถึงมุมมองจากตัวละครเอกที่เป็นมนุษย์ที่เข้าไปปะปนอยู่ร่วมกับตัวละครที่มีความเหนือธรรมชาติ โดยในกรณีนี้การดำเนินเรื่องจะให้ความสำคัญกับแวมไพร์เท่ากับตัวบท

อื่นๆ และยังคงมีการดำเนินเรื่องแบบแวมไพร์ผ่านแนวเรื่องสยองขวัญ (horror) รวมถึง ระทึกขวัญ (thriller) อยู่ โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

ภาพยนตร์

1. The League of Extraordinary Gentlemen (2003)
กำกับโดย Stephen Norrington แนวเรื่อง : Action, Fantasy, Sci-Fi
2. Underworld (2003) กำกับโดย Len Wiseman
แนวเรื่อง : Action, Fantasy, Thriller
3. Underworld: Evolution (2006) กำกับโดย Len Wiseman
แนวเรื่อง : Action, Fantasy, Thriller
4. Underworld: Rise of the Lycans (2009) กำกับโดย Patrick Tatopoulos
แนวเรื่อง : Action, Adventure, Fantasy, Thriller

ละครโทรทัศน์

1. The Gates (2010) สร้างโดย Richard Hatem, Grant Scharbo
แนวเรื่อง : Crime, Drama, Mystery, Thriller
2. Being Human(US) (2011) สร้างโดย Jeremy Carver, Anna Fricke
แนวเรื่อง : Fantasy, Drama, Horror

7. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่ตีความโดยเสนอแวมไพร์ในแบบร่วมสมัย

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้เสนอความร่วมมือตามช่วงเวลาของยุคสมัย ปัจจุบันซึ่งตรงกับช่วงที่ได้ฉายและเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับที่เสนอในเรื่อง โดยแนวร่วมสมัยเริ่มมีให้เห็นเรื่องแรกในปี ค.ศ. 2008 ที่ภาพยนตร์เรื่อง *Twilight* ได้ฉายและสร้างปรากฏการณ์ความนิยมต่อแวมไพร์รูปแบบใหม่ที่มีการตีความแตกต่างจากรูปแบบเดิมอย่าง *Draacula* อย่างชัดเจน มีการอธิบายและให้เหตุผลใหม่เพื่อสนับสนุนความต่างนั้นและสร้างลักษณะความเป็นแวมไพร์ (vampirism) แบบใหม่ที่ไม่เคยมีการนำเสนอมาก่อนในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เรื่องอื่นๆ ก่อนหน้านี้

บทบาทของแวมไพร์ได้เปลี่ยนไปเป็นตัวละครเอกของเรื่องที่อยู่ในภาพของเทพบุตรผู้สง่างามน่าหลงใหล คอยปกป้องคุ้มครองตัวละครเอกผู้หญิงที่เป็นคนรักด้วยความรักที่แท้จริง การดำเนินเรื่องได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของตัวละครหญิงในฐานะศูนย์กลางที่เป็นตัวแปร

สำคัญในการดำเนินเรื่องโดยจะมีตัวละครชาย 2 คนมาหลงรัก ทำให้เกิดปมรักสามเส้าและเน้นความขัดแย้งที่มาจากภายในจิตใจของตัวละคร

อีกทั้งมีการเชื่อมโยงและนำเสนอตัวละครเหนือธรรมชาติแบบอื่นๆ เพิ่มเข้ามา แต่ยังคงรักษาน้ำหนักและให้ความสำคัญกับตัวละครเอกแวมไพร์มากกว่าตัวบทอื่นๆ ดำเนินเรื่องด้วยฉากหลัง (setting) เป็นเมืองเล็กๆ ที่เป็นเมืองสมมุติที่แยกตัวออกไปจากสังคมเมืองใหญ่ ให้น้ำหนักกับแนวเรื่อง (genre) แบบ โรแมนติก (Romance) และ จินตนาการ (Fantasy) มากขึ้นเป็นแนวเรื่องหลักและลดทอนระดับความเป็นแนวเรื่องสยองขวัญ (Horror) ที่เคยเป็นแนวเรื่องหลักของแวมไพร์แบบเดิมลง โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้จะมีดังต่อไปนี้ ;

ภาพยนตร์

1. Twilight (2008) กำกับโดย Catherine Hardwicke
แนวเรื่อง Drama, Fantasy, Romance
2. The Twilight Saga: New Moon (2009) กำกับโดย Chris Weitz
แนวเรื่อง Drama, Fantasy, Romance
3. The Twilight Saga: Eclipse (2010) กำกับโดย David Slade
แนวเรื่อง Drama, Fantasy, Romance
4. The Twilight Saga: Breaking Dawn (2011) กำกับโดย Bill Condon
แนวเรื่อง Drama, Fantasy, Romance

ละครโทรทัศน์

1. True Blood (2008-) สร้างโดย Alan Ball
แนวเรื่อง Drama, Fantasy, Mystery, Romance, Thriller
2. The Vampire Diaries (2009-) สร้างโดย Kevin Williamson, Julie Plec
แนวเรื่อง Drama, Fantasy, Romance, Horror

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย ประกอบด้วยภาพยนตร์ 1 เรื่อง มี 4 ภาคต่อเนื่องกัน และละครโทรทัศน์อีก 2 เรื่อง เรื่องละ 2 ฤดูกาล ด้วยมีความเห็นว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ประเภทนี้มีความแปลกใหม่และนำเสนอภาพลักษณ์และความเป็นแวมไพร์ที่ไม่เหมือนการนำเสนอในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์เรื่องอื่นๆ และเป็นแนวเรื่องแวมไพร์ที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยเกี่ยวกับสัมพันธบท

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธบทพบว่ามีการศึกษาการเชื่อมโยงจากตัวบทหนึ่งสู่อีกตัวบทหนึ่ง โดยการเชื่อมโยงหรือการเปลี่ยนแปลงจะมีทั้งลักษณะที่คงเดิม เพิ่มเติม ลดทอน และปรับเปลี่ยนในองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งลักษณะการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสามารถเป็นผลมาจากปัจจัยความแตกต่างของประเภทสื่อก็ได้เช่นกัน งานวิจัยดังกล่าวมีดังต่อไปนี้ ;

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) ศึกษา *วิเคราะห์การเปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง "สี่แผ่นดิน"* พบว่าสื่อละครโทรทัศน์สามารถคงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมในหมวดหลักเอาไว้ได้ แต่มีการคงเดิม เพิ่มขึ้น ลดลงในรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมในหมวดย่อยเนื่องจากปัจจัยต่างๆ ทางด้านการผลิต รวมถึงธรรมชาติของสื่อที่เป็นตัวกำหนดสำคัญที่ทำให้เกิดความแตกต่างดังกล่าวระหว่างสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์

อุมาพร มะโรณี (2551) ศึกษา *สัมพันธบทในการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย* พบว่าสัมพันธบทดังกล่าวมีการคงเดิม ตัดทอน ขยายความ และดัดแปลงรายละเอียดของการเล่าเรื่อง โดยคงองค์ประกอบหลักไว้แต่มีการเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบย่อยต่างๆ ซึ่งลักษณะสัมพันธบทการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยายมีการเปลี่ยนแปลงโดยเน้นการตัดทอนและดัดแปลงองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ส่วนสัมพันธบทนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์จะเน้นการขยายความองค์ประกอบการเล่าเรื่อง อีกทั้งลักษณะสัมพันธบทดังกล่าวนั้นล้วนแล้วแต่เป็นการอ้างอิงเนื้อหาจากสื่อเก่า ไม่ได้มีความเป็นของใหม่โดยแท้จริง

งานวิจัยทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นว่าปัจจัยเรื่องความต่างของประเภทสื่อ หรืออาจกล่าวได้ว่าธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทสามารถทำให้การเสนอรูปแบบและเนื้อหานั้นมีความแตกต่างกันได้ตั้งแต่ในระดับที่มองเห็นได้ง่าย จนกระทั่งในระดับที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อย โดยถึงแม้ว่าจะเป็นสื่อประเภทเดียวกัน การผลิตซ้ำตัวบทก็ยังคงเชื่อมโยงและอ้างอิงกับบริบทของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งทางด้านสังคม เทคโนโลยีการผลิต และปัจจัยเชิงพาณิชย์อีกด้วย

2. งานวิจัยเกี่ยวกับการผลิตซ้ำตัวบทให้มีความร่วมสมัย

ในมุมมองเรื่องการผลิตซ้ำตัวบทเก่าสู่ตัวบทใหม่ให้มีความเป็นร่วมสมัยมากขึ้นนั้น งานวิจัยเรื่อง *การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส* โดย ทศนัย กุลบุญลอย (2544) พบว่าเจ้าของผลงาน-ลูคัสมีความชื่นชอบในนิทานพื้นบ้าน โดยมีการนำเทพนิยายมา

ดัดแปลงใหม่ให้เข้ากับควมหมายตามจุดประสงค์ที่ตนเองต้องการโดยมีการผสมผสานระหว่าง วัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมตะวันออกเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความร่วมสมัยมากขึ้น

อีกทั้งงานวิจัยเรื่อง *การสร้างสรรคในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน "แม่นาคพระโขนง"* โดยศิริพร ใฝศิริ (2544) ได้เสนอผลการศึกษาน่าสนใจเกี่ยวกับการผลิตซ้ำตัวบทเอาไว้ว่า การผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนานแม่นาคพระโขนงมีการสร้างสรรค์ในระดับที่ต่างกัน คือ การผลิตซ้ำโดยคงความหมายเดิม, ผลิตซ้ำแต่เปลี่ยนลักษณะตัวละคร มุมมองและวิธีการเล่าเรื่อง, ผลิตซ้ำโดยยึดจุดกำเนิดและชื่อตัวละครแต่เปลี่ยนโครงเรื่องใหม่, ผลิตซ้ำโดยเปลี่ยนมุมมอง นำเอาวิธีการของภาพยนตร์แนวสมจริงมาผสมและพัฒนาด้านสุนทรียะในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังพบว่าเสน่ห์หรือเอกลักษณ์หลักของตำนานแม่นาคพระโขนงคือความเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงที่เกี่ยวกับความรักและความเป็นตำนานก็ทำให้ตัวบทดำรงอยู่ได้นาน

งานวิจัยทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาการผลิตซ้ำเนื้อหาหรือตัวบทที่ได้มีการปรับเปลี่ยนในองค์ประกอบต่างๆ ทั้งนี้เพื่อให้เข้ากับบริบทของยุคสมัยที่ทำให้ตัวบทมีความร่วมสมัยมากขึ้น อีกทั้งชี้ให้เห็นถึงวิธีการปรับเปลี่ยนที่จะไม่ทำให้สูญเสียอรรถรสที่เป็นลักษณะพิเศษเฉพาะจากตัวบทเดิมไปเช่นเดียวกัน

ต่อมาคืองานวิจัยเรื่อง *การสร้างสรรคภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เทพปกรณัมกรีกที่มีตัวเอกเป็นสตรี* โดย ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์ (2554) ที่ผลการวิจัยพบว่าการเล่าเรื่องแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ แบบที่ยึดตามบทละครเทพปกรณัมดั้งเดิมอย่างชัดเจน แบบที่มีการเล่าเรื่องแบบผสมและที่มีการนำมาตีความใหม่โดยรักษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องไว้บางส่วน และแบบที่ได้รับอิทธิพลเค้าโครงเรื่องจากเทพปกรณัมกรีกที่นำมาสร้างสรรค์และตีความใหม่โดยรักษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องเดิมไว้เป็นส่วนน้อย อีกประการหนึ่งคือลักษณะของสตรีที่ปรากฏมีทั้งหมด 4 แบบ ได้แก่ วีรสตรีที่ยอมสละชีวิตเพื่อชาติ, สตรีที่เป็นเหยื่อที่ตกอยู่ในสภาพเสียเปรียบ ได้แก่ เป็นเหยื่อของสงคราม เป็นเหยื่อจากปัญหาภายในครอบครัว เป็นเหยื่อจากเพศสภาพ เป็นเหยื่อของบุรุษเพศ ต่อไปคือลักษณะของสตรีที่มีพลังเหนือบุรุษเพศที่ใช้ลักษณะพิเศษที่สามารถดึงดูดเพศตรงข้าม และลักษณะของสตรีที่มีความสมบูรณ์แบบที่มีความสมบูรณ์พร้อมในทุกด้าน

โดยผลของงานวิจัยเรื่องดังกล่าวได้ขยายมุมมองของการผลิตซ้ำตัวบทที่อิงจากตำนานหรือเรื่องเล่าที่พอมาสร้างเป็นตัวบทใหม่แล้วก็มีมีการปรับเปลี่ยนมาเป็นลักษณะที่แตกต่างในหลายๆ แบบ และเป็นมุมมองที่สร้างความชัดเจนในองค์ประกอบด้านตัวละครเอกของเรื่องที่ชี้ให้เห็นว่าไม่ได้เป็นการใช้ตัวละครเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่อง แต่ยังเป็น

องค์ประกอบหนึ่งในการสื่อความหมายเชิงระบบคิดของสังคมที่ถ่ายทอดออกมา และมีการปรับเปลี่ยนไปในลักษณะต่างๆ ตามการผลิตซ้ำด้วยเช่นกัน

3. การวิจัยเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

สุดท้ายคืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างรูปแบบของการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบของตัวเอง โดยงานวิจัยเรื่องแรกคือ *ประดิษฐกรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุด "ดิเอ็กซ์ไฟล์ส"* โดย จิวิตรี วิไลลอย (2547) ที่พบว่าผู้สร้างภาพยนตร์ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างมาจากสารคดี ภาพยนตร์ และภาพยนตร์ชุดแนวสืบสวนทางโทรทัศน์ ประกอบร่วมกับความสนใจส่วนตัวในเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยมีแก่นเรื่องคือความไม่ไว้วางใจในรัฐบาลซึ่งเล่าผ่านตัวละครหลักสองตัวโดยใช้วิธีการผสมแนวเรื่องเพื่อทำให้แนวเรื่องหลักที่เน้นผลทางวิทยาศาสตร์สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น และใช้วิทยาศาสตร์มาอธิบายแนวเรื่องเกี่ยวกับการสมคบคิดและเรื่องเหนือธรรมชาติโดยสุนทรียรสที่ผู้ชมได้รับจากเรื่องนี้คือความลึกซึ้งที่ถ่ายทอดผ่านโครงเรื่องการสมคบคิดเบื้องหลังอำนาจรัฐ โดยเพิ่มรสรักระหว่างตัวละครเอกรวมถึงเทคนิคการสร้างที่โดดเด่น

การศึกษางานวิจัยเรื่องนี้ได้พบการสร้างรูปแบบและเนื้อหาที่เป็นของใหม่จากการใช้แนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ โดยเป็นรูปแบบการนำเสนอของแนวเรื่องที่ค่อนข้างน่ากลัวที่หนัก แต่ได้รสรักที่ได้เกิดความลึกลับและเกิดความน่าติดตามจากทั้ง 2 ประเด็นในการเล่าเรื่องที่ผสมและทำงานร่วมกันจนกระทั่งเสริมกันได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์การเล่าเรื่องที่เกิดจากการผสมแนวเรื่องที่ผสมอย่างไรจึงเกิดอรรถรสที่สมบูรณ์ไม่ขัดแย้งกัน และเสนออย่างไรที่จะเป็นการดึงดูดเด่นของแต่ละแนวเรื่องมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดจุดเด่นตามลักษณะแนวเรื่องแบบผสมที่ทำงานสนับสนุนซึ่งกันและกันนั่นเอง

นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ โดย นันทอง ทองใบ (2548) พบว่าเอกลักษณ์ต่างๆ ในผลงานของมียาซากิเริ่มจากการเป็นเจ้าของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทำให้เขานำแรงบันดาลใจในวัยเด็กถ่ายทอดลงสู่ผลงาน โดยมีนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องที่เน้นเรื่องราวของเทพเจ้า ความเชื่อเรื่องวิญญาณมาสร้างโลกจินตนาการขึ้นมาใหม่ มักจะใช้ตัวละครเอกหญิงในการเล่าเรื่อง ผ่านการออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย นุ่มนวลแบบภาพ 2 มิติ สื่อถึงสุนทรียภาพด้านต่างๆ ของเนื้อหาที่แปลกใหม่ในสื่อภาพยนตร์

งานวิจัยเรื่องดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นถึงการสร้างของใหม่ที่ได้แรงบันดาลใจจากสิ่งที่มีอยู่ก่อนได้แก่ตำนาน เรื่องเล่า มาผสมกับตัวตนของผู้สร้างผลงานที่ได้หล่อหลอมรวมกันจนกลายเป็นรูปแบบเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์ ทั้งนี้เป็นประโยชน์ได้แก่การวิเคราะห์ในระดับรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่องนั่นเองว่ามี การทำให้แตกต่างได้อย่างไร และมีการนำความแตกต่างเหล่านั้นมาผสมผสานเข้ากันจนเกิดสุนทรียรสได้อย่างไร

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็เป็นตัวบทใหม่ที่มีทั้งการเชื่อมโยงและเปลี่ยนแปลงในลักษณะสัมพันธ์กับ ตัวบทเกิดจากการผลิตซ้ำเพื่อให้เกิดความร่วมสมัยสอดคล้องกับยุคปัจจุบันมากขึ้น และมีลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าเช่นกัน โดยงานวิจัยเรื่อง “สัมพันธ์ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” ผู้วิจัยได้ใช้มุมมองและผลจากงานวิจัยเรื่องต่างๆ ดังกล่าวทั้งหมดนี้เพื่อเป็นแนวทางวิเคราะห์ถึงประเด็นหลักที่ได้กล่าวไปแล้ว และใช้เป็นกรอบในการศึกษาลักษณะการเปลี่ยนแปลงและองค์ประกอบทั้งหมดของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยว่ามีกระบวนการและการทำงานร่วมกันอย่างไรที่จะยังคงทำให้เกิดอรรถรสอันเป็นจุดหลักที่สำคัญจุดหนึ่งของสื่อบันเทิงคดีอีกด้วย

4. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยในแง่มุมและประเด็นต่างๆ ทั้งลักษณะของตัวบทและการสะท้อนสังคม รวมถึงลักษณะที่ทำให้แนวร่วมสมัยมีความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการงานวิจัยเรื่อง “สัมพันธ์ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” ที่ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยเหล่านี้มาเป็นส่วนประกอบในการวิเคราะห์ผลการวิจัยในลำดับต่อไป โดยเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้ ;

1.) Jessica Marie Landers (2011) *The modern vampire phenomenon paradox: Simultaneous contradiction and unlimited limits* เป็นงานวิจัยที่สนใจปรากฏการณ์ของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยตั้งประเด็นคำถามว่าเพราะอะไรและเหตุใดแนวเรื่องดังกล่าวถึงได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบันนี้ กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือหนังสือนวนิยายและภาพยนตร์ เรื่อง *The Twilight Saga* และละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ผลการวิจัยพบว่าตัวบททั้ง 3 เรื่องได้มีการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาใหม่แตกต่างจาก

แนวแวมไพร์รูปแบบเก่าอย่างชัดเจน อีกทั้งยังสื่อความหมายใหม่ที่ทำให้แนวเรื่องมีความลึกซึ้งถึงการถ่ายทอดระบบคิดและค่านิยมสู่ผู้ชมที่มีการเฉพาะเจาะจงไปสู่กลุ่มวัยรุ่นผู้หญิงชาวอเมริกันเป็นหลัก

2.) Julia Pearlman (2011) *Happily (For)ever after: Constructing conservative youth ideology in the Twilight Series* เป็นงานวิจัยที่ศึกษาเนื้อหาของตัวบท *The Twilight Saga* ที่เป็นตัวบทแรกของแนวเรื่องแวมไพร์แบบใหม่แห่งยุคสมัยปัจจุบัน การศึกษาพบว่า *The Twilight Saga* ได้ถ่ายทอดอุดมการณ์ความเป็นชนชั้นกลางแบบอนุรักษนิยมสู่ผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มเด็กสาววัยรุ่นอเมริกัน โดยตัวบทได้สะท้อนการมีคุณงามความดี ความเหมาะสมในการแสดงออกทางเพศ และการแบ่งแยกชนชั้นที่ถือความเหนือกว่าของคนผิวขาวในสังคมอเมริกันเหนือสีผิวและชนชาติอื่น

3.) Lauren Rocha (2011) *Bite Me : Twilight stakes feminism* เป็นการศึกษาเพื่อขยายผลจากงานวิจัยเรื่อง *Things That Go Bump in the Night: Vampires and Feminism* โดยผู้วิจัยคนเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดอุดมการณ์สตรีนิยม (feminism) เพื่อวิพากษ์เนื้อหาของนวนิยายเรื่อง *Twilight* ทั้ง 4 ภาค ที่เขียนโดย Stephanie Meyer (2005-2008) โดยเปรียบเทียบกับตัวบทที่มีมาก่อนได้แก่ นวนิยายเรื่อง *Dracula* ของ Bram Stoker ในปี ค.ศ. 1897 นวนิยายเรื่อง *Carmilla* โดย Sheridan LeFanu ปี ค.ศ. 1872 และละครโทรทัศน์เรื่อง *Buffy the vampire slayer* (1997-2003) ผลการศึกษาพบว่า *Twilight* ได้สวนกระแสสตรีนิยมของสังคมโดยสร้างตัวละครหญิงในลักษณะที่ย้อนกลับสู่ลักษณะตามธรรมเนียม โดยสร้างตัวละครหญิงให้อยู่ในลักษณะไร้พลัง และตัวละครชายอยู่ในสถานะของผู้ปกป้องคุ้มครองและเห็นคุณค่าของตัวละครหญิงแตกต่างจากแนวเรื่องแวมไพร์รุ่นแรก อีกทั้งยังได้สะท้อนค่านิยมความงามของรูปปลักษณ์ภายนอกที่เป็นตัวบ่งชี้คุณค่าในการใช้ชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน

4.) Paola Bedoya (2011) *Team Edward or team Jacob? The portrayal of two versions of the "Ideal" male romantic partner in the Twilight film series* ความนิยมต่อภาพยนตร์ *The Twilight Saga* ทำให้เกิดปรากฏการณ์ความคลั่งไคล้ต่อตัวละครเอกชายทั้ง 2 ตัวท่ามกลางกลุ่มผู้ชมที่แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ชื่นชอบตัวละคร Edward Cullen หรือกลุ่ม "Team Edward" และกลุ่มที่ชื่นชอบตัวละคร Jacob Black หรือ "Team Jacob" งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาการสื่อสารจากตัวบทสู่กลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้หญิงในประเด็นลักษณะของผู้ชายในอุดมคติที่สะท้อนจากตัวละครเอกทั้งสอง ผลการวิจัยพบว่าลักษณะของชายในฝันจากภาพยนตร์นั้นกำลัง

สร้างระบบคิดเรื่องการให้ผู้หญิงอยู่ใต้อำนาจของผู้ชาย และสร้างค่านิยมความเต็มใจที่จะยอมเสี่ยงทั้งร่างกายและความรู้สึกสู่ความสัมพันธ์ที่มีระดับความอันตรายเช่นกัน

5.) Adrienne R. Gower : *Twilight and the New Mythology: Thirst, Sexuality, and the 21st-Century Vampire* เป็นการศึกษาถึงลักษณะของแนวเรื่องแวมไพร์แบบใหม่ที่ *Twilight* ได้ก้าวมาเป็นภาพแทนของแวมไพร์แห่งยุคศตวรรษที่ 21 ที่ได้เป็นกระแสผลักดันให้เกิดละครโทรทัศน์อีก 2 เรื่องในลักษณะคล้ายกันได้แก่ *True Blood* และ *The Vampire Diaries* โดยลักษณะของแวมไพร์รูปแบบใหม่คือการอดกลั้นและปฏิเสธต่อความกระหายเลือดและความหมกมุ่นในเรื่องเพศที่เป็นภาพแทนของแวมไพร์แบบเก่า และได้สร้างภาพใหม่ของการเป็นผู้ที่มีคุณงามความดีและไม่ได้อยู่ในภาพที่สื่อถึงความน่ากลัวอย่างที่รูปแบบเก่าได้เสนอไว้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “สัมพันธภาพในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดว่าจะใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยเพื่อวิเคราะห์หาข้อสรุปและสนับสนุนด้วยข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้คือภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยจากประเทศสหรัฐอเมริกาทั้งหมด 3 เรื่อง โดยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ปีที่ภาพยนตร์ได้ออกฉายทางโรงภาพยนตร์และปีที่ละครโทรทัศน์ได้ออกอากาศ โดยเริ่มจากปี ค.ศ. 2008 ที่มีภาพยนตร์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่องแรกได้ออกฉาย โดยระบุว่าแนวดังกล่าวจะมีการตีความและนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแวมไพร์ในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์เรื่องอื่นๆ ก่อนหน้านี้ อีกทั้งให้ความสำคัญแก่แวมไพร์ในบทบาทตัวละครเอกของเรื่อง โดยนำเสนอถึงความสง่างามและรูปลักษณ์ที่น่าหลงใหลและมีแรงดึงดูดทางเพศ (sex appeal) และให้ความสำคัญแก่ตัวละครหญิงที่เป็นมนุษย์ในฐานะการเป็นตัวแปรสำคัญและเป็นศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องราว โดยมีปมขัดแย้งเรื่องความรักสามเศรียระหว่างตัวละครเอกชาย 2 คนที่มาหลงรักตัวละครเอกหญิงคนเดียวกัน

อีกทั้งเน้นความขัดแย้งที่มาจากภายในจิตใจของตัวละคร มีการเชื่อมโยงและนำเสนอตัวละครเหนือธรรมชาติแบบอื่นๆ เพิ่มเข้ามา แต่ยังคงรักษาน้ำหนักและให้ความสำคัญกับตัวละครเอกแวมไพร์มากกว่าตัวบทอื่นๆ ใช้การดำเนินเรื่องด้วยฉากหลัง (setting) เป็นเมืองเล็กๆ ที่เป็นเมืองสมมุติที่แยกตัวออกไปจากสังคมเมืองใหญ่ ให้น้ำหนักกับแนวเรื่อง (genre) แบบ โรแมนติก (Romance) และ จินตนาการ (Fantasy) มากขึ้น โดยใช้นำเป็นแนวเรื่องหลักและลดทอนระดับความเป็นแนวเรื่องสยองขวัญ (Horror) ที่เป็นแนวเรื่องหลักของแวมไพร์ลง โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ในงานวิจัยชิ้นนี้มีดังนี้;

1. ภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* ประกอบด้วยภาพยนตร์ 4 ภาค ได้แก่ *Twilight* (2008), *New Moon* (2009), *Eclipse* (2010) และ *Breaking Dawn-part 1* (2011)

2. ละครโทรทัศน์

- *True Blood*

ฤดูกาลที่ 1 จำนวน 12 ตอน

(7 กันยายน 2008 – 23 พฤศจิกายน 2008)

ฤดูกาลที่ 2 จำนวน 12 ตอน

(14 มิถุนายน 2009 – 13 กันยายน 2009)

- *The Vampire Diaries*

ฤดูกาลที่ 1 จำนวน 22 ตอน

(10 กันยายน 2009 – 13 พฤษภาคม 2010)

ฤดูกาลที่ 2 จำนวน 22 ตอน

(9 กันยายน 2010 – 12 พฤษภาคม 2011)

3. เอกสาร

ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยจากต่างประเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับแวมไพร์และปรากฏการณ์แวมไพร์ร่วมสมัยในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันเอาไว้ดังต่อไปนี้;

- “Bite Me : Twilight stakes feminism” โดย Lauren Rocha (2011)

- “Filming Dracula: Vampires, Genre, and Cinematography” โดย Jörg Waltje

- “Happily (For)ever after: Constructing conservative youth ideology in the Twilight Series” โดย Julia Pearlman (2011)

- “Team Edward or team Jacob? The portrayal of two versions of the “Ideal” male romantic partner in the Twilight film series” โดย Paola Bedoya (2011)

- “The modern vampire phenomenon paradox: Simultaneous contradiction and unlimited limits” โดย Jessica Marie Landers (2011)

- “Twilight and the New Mythology: Thirst, Sexuality, and the 21st-Century Vampire” เขียนโดย Adrienne R. Gower

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้การศึกษาแหล่งข้อมูล 2 ลักษณะ ได้แก่

- 1.) การเก็บข้อมูลประเภทอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ การเก็บรวบรวมจาก DVD ภาพยนตร์ 1 เรื่อง โดยมีทั้งหมด 4 ภาค ต่อเนื่องกัน และละครโทรทัศน์ 2 เรื่อง เรื่องละ 2 ฤดูกาล ที่เป็นลิขสิทธิ์จำหน่ายในประเทศไทย โดยใช้วิธีการชมตั้งแต่ต้นจนจบและจดบันทึกเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล
- 2.) การเก็บรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร โดยทำการสืบค้นจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ที่สามารถเข้าถึงได้สะดวก โดยจะใช้วิธีการอ่านและจดบันทึกข้อมูลและสาระสำคัญต่างๆ เพื่อนำไปเสริมการวิเคราะห์ข้อมูลจากข้อที่ 1

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ และสนับสนุนด้วยข้อมูลประเภทเอกสาร โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ตามกรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) มาวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องว่ามีการจัดวางองค์ประกอบและมีการสื่อความหมายอย่างไรบ้างตามองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- โครงเรื่อง (Plot)
- แก่นเรื่อง (Theme)
- ความขัดแย้ง (Conflict)
- ตัวละคร (Character)
- ฉาก (Setting)
- สัญลักษณ์ (Symbol)
- มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

2. วิเคราะห์การสร้างตัวละครแวมไพร์ (Vampire Character Creation) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ร่วมกับการสนับสนุนจากเอกสารและงานวิจัยจากต่างประเทศ (Documentary Research)

3. นำข้อมูลทั้งหมดจากข้อที่ 1 และ 2 มาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) ในหัวข้อลักษณะสัมพันธบทจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยในรูปแบบตารางเปรียบเทียบ

4. วิเคราะห์ลักษณะที่เป็นรูปแบบเฉพาะของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยโดยสนับสนุนด้วยข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยของต่างประเทศ (Documentary Research)

5. วิเคราะห์หาระบบคิดของสังคมที่สะท้อนจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยด้วยกรอบแนวคิดมายาคติ (Mythologies) โดยสนับสนุนด้วยข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยของต่างประเทศ (Documentary Research)

3.4 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ร่วมกับการเสนอตารางเปรียบเทียบและภาพประกอบเอาไว้ในบทที่ 4 โดยแบ่งเนื้อหาการวิเคราะห์ออกเป็น 6 หัวข้อ ได้แก่ ;

1. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่เป็นตัวบทต้นแบบ
2. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่เป็นตัวบทร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง
3. การสร้างตัวละครแวมไพร์
4. สรุปการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์
5. สรุปการสร้างตัวละคร
6. ลักษณะสัมพันธ์ทจากภาพยนตร์อเมริกันแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย
7. รูปแบบเฉพาะในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย
8. ระบบคิดของสังคมที่สะท้อนจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

สุดท้ายคือการสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะจากการศึกษาวิจัย เสนอเอาไว้ในบทที่ 5

บทที่ 4

สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกัน แนวแวมไพร์ร่วมสมัย

นวนิยายเรื่อง *Dracula* ของ Bram Stoker ที่เขียนขึ้นในปี ค.ศ. 1897 นั้นได้ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์อยู่หลายฉบับ แต่ส่วนใหญ่แล้วไม่ได้สร้างอิงจากเนื้อหาของนวนิยายต้นฉบับมากนัก ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้สร้างอิงจากฉบับนวนิยายได้ครบถ้วนและใกล้เคียงมากที่สุดดังที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 โดยหลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้บอกเล่าเรื่องราวของ *Dracula* สู่อายตาของผู้ชมแล้ว วงการภาพยนตร์และละครโทรทัศน์สายประเทศสหรัฐอเมริกา ก็ได้ส่งแนวแวมไพร์เรื่องอื่นๆ ตามมาอีกหลายเรื่องด้วยกัน จนกระทั่งถึงยุคสมัยปัจจุบันของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัย

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่คล้ายกัน โดยแต่ละเรื่องก็มักจะดัดแปลงมาจากนวนิยายชุดที่มีเนื้อหาน่าสนใจต่างกันไป ภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค เป็นภาพยนตร์แนวแวมไพร์ที่มีเนื้อหาแปลกใหม่ที่สุดและมีความแตกต่างมากที่สุดตามด้วยละครโทรทัศน์อีก 2 เรื่อง ได้แก่ *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ตามลำดับที่ได้เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแวมไพร์ที่แปลกใหม่เช่นกัน

งานวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวบทโดยกำหนดให้ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) เป็นตัวบทต้นแบบของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าที่เป็นต้นทางในสัมพันธบทและกำหนดให้ภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* และละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* เป็นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่เป็นปลายทางในสัมพันธบท โดยได้แบ่งหัวข้อในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้ ;

ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่เป็นตัวบทต้นแบบของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าโดยได้เสนอรายละเอียดตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังนี้ ; โครงเรื่อง (plot), แก่นเรื่อง (theme), ความขัดแย้ง (conflict), ตัวละคร (character), ฉาก (setting), สัญลักษณ์ (symbol) และ มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดเดียวกันกับส่วนที่ 1 วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่เป็นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์การสร้างตัวละครแวมไพร์ (vampire character creation) โดยใช้ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยอื่นๆ ร่วมกับข้อมูลจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่องดังกล่าว

ส่วนที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการสรุปการเล่าเรื่องของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าและแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้งหมด 4 เรื่องร่วมกัน โดยแสดงผลในรูปแบบของตารางเปรียบเทียบตามองค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้ง 7 องค์ประกอบตามลำดับ

ส่วนที่ 5 ผู้วิจัยได้ทำการสรุปการสร้างตัวละครจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าและแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้งหมด 4 เรื่องร่วมกัน

ส่วนที่ 6 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากส่วนที่ 4 และ 5 มาวิเคราะห์หาลักษณะสัมพันธ์จากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัย โดยแสดงผลในรูปแบบของตารางเปรียบเทียบ

ส่วนที่ 7 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงลักษณะที่เป็นรูปแบบเฉพาะของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

ส่วนที่ 8 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ระบบคิดของสังคมที่สะท้อนออกมาจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

4.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ Bram Stoker's Dracula (1992)

1. โครงเรื่อง (Plot)



ภาพที่ 7 : เหตุการณ์ในอดีต

ในปี ค.ศ. 1468 อาณาจักรคอนสแตนติโนเปิลล่มสลาย เจ้าชาย Dracula ต้องจาก Elizabeth คู่หมั้นของเขาเพื่อออกสู้สนามรบ ภายหลัง Elizabeth เชื่อข่าวลวงจากข้าศึกว่าคนรักของเธอถูกสังหารกลางสมรภูมิ เธอจึงฆ่าตัวตายตามไปทำให้ดวงวิญญาณต้องคำสาป เจ้าชาย Dracula ใจสลายและกล้าวเป็นปฏิปักษ์กับพระเจ้าและกลายเป็นผู้ที่ไม่ตายตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา



ภาพที่ 8 : Jonathan เดินทางมาถึงปราสาท Count Dracula

เดือนมีนาคม ค.ศ. 1897 Jonathan Harker ทนายหนุ่มไฟแรงถูกส่งไปทรานซิลเวเนีย เพื่อทำสัญญาซื้อขายกับ Count Dracula ที่กำลังกว้านซื้ออสังหาริมทรัพย์เก่าในกรุงลอนดอน การเดินทางสู่ปราสาทต้องผ่านภูมิประเทศที่ทุรกันดาร และ Jonathan ได้พบเหตุการณ์ประหลาดหลายอย่างทั้งบรรยากาศที่น่าสะพรึงกลัวและฝูงหมาป่าที่ไล่ตามรถม้าของเขา เมื่อถึงปราสาท Jonathan สัมผัสถึงสิ่งผิดปกติทั้งจากบรรยากาศรอบตัวและจากตัวท่านเคานท์



ภาพที่ 9 : Count Dracula เดินทางมากรุงลอนดอน



ภาพที่ 10 : Van Helsing ทำการรักษา Lucy

Count Dracula เห็นรูปของ Mina Murray คู่หมั้นของ Jonathan ก็ได้เกิดเสน่ห์หาที่เธอมีใบหน้าเหมือนกับอดีตคนรักของตน Dracula จึงบังคับให้ Jonathan เขียนจดหมายไปบอกคู่หมั้นว่าตัวเขาจะอยู่ที่ปราสาทต่ออีกระยะหนึ่งทำให้ Mina กังวลใจเป็นอย่างมากจึงได้ไปอยู่ที่บ้าน Lucy Westenra เพื่อนสนิทของเธอ Count Dracula ชัง Jonathan ไว้ที่ปราสาทที่มีบรรดาภรรยาผีดิบของเขาคอยดูดเลือดของ Jonathan อยู่ในขณะที่ตนก็ออกเดินทางมายังกรุงลอนดอน เวลาต่อมาหลังจากเกิดพายุพัดกระหน่ำทำให้เรือส่งสินค้าลำหนึ่งอัปปาง Lucy เริ่มมีอาการประหลาดและมีผิวขาวซีดเหมือนขาดเลือดทำให้เธอมีร่างกายอ่อนแอลงเรื่อยๆ จน Dr. Seward ต้องขอความช่วยเหลือจาก Professor Abraham Van Helsing อาจารย์ของเขา



ภาพที่ 11 : Mina พบกับ Dracula แต่เลือกจะไปแต่งงานกับ Jonathan

Mina ได้พบกับชายแปลกหน้าที่แนะนำตัวเองว่าเป็นเจ้าชาย Vlad แห่ง Szekely และทั้งคู่ก็เริ่มมีความเสน่หาต่อกัน แต่ Mina ก็ได้รับจดหมายจาก Jonathan ที่หนีออกจากปราสาทได้สำเร็จและขอให้เธอเข้าพิธีแต่งงานกับเขาที่สำนักแม่ชีแห่งหนึ่งที่โรมาเนีย ทำให้ Dracula ใจสลายและไปเอาตัว Lucy มาเป็นเจ้าสาวของเขาแทน



ภาพที่ 12 : ผีดิบ Lucy ถูกฆ่า

Lucy เสียชีวิตลงและต่อมามีคนเห็นหญิงสาวหน้าตาสะสวยลักพาตัวเด็กในเวลากลางคืน Van Helsing รู้ทันทีว่า Lucy กลายเป็นผู้ที่ไม่ตายเช่นเดียวกับ Dracula จึงพา Quincey Morris, Arthur Holmwood และ Dr. Jack Seward ไปที่สุสานเพื่อทำลาย Lucy ด้วยการตอกลิ้มทะลุหัวใจและตัดคอไม่ให้ Lucy กลายเป็นผีดิบได้อีก



ภาพที่ 13 : Van Helsing ใช้ Mina ตามรอย Dracula

Mina และ Jonathan กลับมาถึงลอนดอน โดย Jonathan และพวก Van Helsing บุกไปที่วัดคาร์เพิกเพื่อทำลายล้างไส้ดินของ Dracula แต่ Dracula ก็ไปพบ Mina และให้เธอดื่มเลือดของเธอ แต่ Dracula ก็ถูกพวก Van Helsing ชัดขวางจึงเดินทางกลับทรานซิลเวเนีย แต่พวก Van Helsing ก็ไล่ตามไปติดๆ โดยให้ Mina ที่ตอนนี้อยู่ในขั้นกลายสภาพและเชื่อมโยงกับ Dracula ให้นำทางไป



ภาพที่ 14 : การตามล่า Dracula

Van Helsing แยกตัวมากับ Mina และเขาได้บุกไปตัดคอภรรยาผีดิบทั้งสามของ Dracula อีกด้าน Jonathan, Arthur, Quincey และ Jack ต่อสู้กับพวกยิปซีที่กำลังขนลังดินเข้าปราสาท แต่พระอาทิตย์ลับขอบฟ้าทำให้ Dracula พ้นขึ้นมา แต่ Dracula ถูก Jonathan ปาดคอและถูก Quincey แทะเข้าที่หัวใจ Mina เห็นเหตุการณ์จึงขัดขวางด้วยการพา Dracula เข้าไปในปราสาท โดยมี Jonathan ที่เข้าใจความรู้สึกของเธอเปิดทางให้ และ Mina ตัดสินใจปลดปล่อย Dracula จากคำสาปด้วยความรักของเธอโดยใช้มีดปักลงไปที่หัวใจของเขา จากเหตุการณ์ทั้งหมด Quincey บาดเจ็บจากการต่อสู้กับพวกยิปซีและเสียชีวิตลง Dracula ถูกฆ่าตายและ Mina กลับสู่สภาพปกติ



ภาพที่ 15 : Mina ปลดปล่อย Dracula จากคำสาป

2. แก่นเรื่อง (Theme)

J. Gordon Melton (1994, 3) ได้ให้ความเห็นว่า ในที่แรกไม่มีใครคาดคิดว่า *Dracula* จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก เมื่อได้ลองดูภาพยนตร์ *Dracula* ในหลายๆ ฉบับก็รู้ว่าแท้จริงแล้วมันไม่เหมือนกับเรื่องราวในนวนิยายเลย แต่ *Bram Stoker's Dracula* ได้พาผู้ชมย้อนกลับไปสู่เรื่องราวที่แท้จริงที่นวนิยายได้เคยเล่าเรื่องเอาไว้ เรื่องราวของความรักระหว่าง Mina และ เจ้าชายของเธอ

“คุณเชื่อเรื่องพรหมลิขิตไหม เชื่อไหมว่าแม้แต่อำนาจแห่งเวลายังเปลี่ยนแปลงได้ด้วยจิตอันมุ่งมั่น และผู้โชคดีที่สุดในพิภพนี้ ก็คือบุรุษที่พานพบรักแท้”

- Dracula พุดกับ Jonathan Harker

“ต่อเบื้องพระพักตร์แห่งพระเจ้า ข้าพเจ้าเข้าใจว่ารักของเราปล่อยเราจากอำนาจมืดได้ รักของเรา แข็งแกร่งกว่าความตาย”

- Mina Murray พุดกับ Dracula

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ดำเนินเรื่องด้วยแก่นเรื่องประเภทความรัก (love theme) ด้วยคำจำกัดความของเรื่องว่า “ความรักที่ไม่มีวันตาย” (Love never dies) เป็นเรื่องราวความรักของชายหญิงที่เป็นอมตะอยู่เหนือการเวลาและความตาย โดยความรักดังกล่าวคือความรักของ Count Dracula ที่มีให้หญิงสาวอันเป็นที่รักในอดีตครั้งที่ยังเป็นมนุษย์ เมื่อสูญเสียคนรักไปก็กลายเป็นปฏิปักษ์ต่อพระเจ้าก้าวเข้าสู่ความเป็นปีศาจ ต่อมาเวลาผ่านพ้นไปได้

พบรักกับ Mina Murray หญิงสาวที่มีใบหน้าเหมือนคนรักของตนในอดีตและกลายเป็นความรัก
ระหว่างปีศาจและมนุษย์ที่สุดท้ายคือรักแท้ที่ปลดปล่อยเขาจากความเป็นปีศาจ

แก่นเรื่องที่สำคัญอีกประเภทหนึ่งคือแก่นเรื่องของการต้านกระแสหลัก (outcast theme)
ที่ตัวละคร Dracula เป็นแวมไพร์เพียงคนเดียวท่ามกลางกลุ่มมนุษย์ Dracula จึงเป็นเสมือนสิ่ง
แปลกแยกหรือแปลกปลอมเข้ามาในสังคมมนุษย์ อีกทั้งด้วยการมีบทบาทเป็นตัวร้ายหลักก็ยิ่งทำ
ให้เกิดลักษณะของการดำเนินเรื่องที่ตัวละครเป็นสิ่งแปลกปลอม แสดงถึงภาวะของการเป็นภัย
คุกคามต่อตัวละครอื่นๆ ในเรื่องที่ชัดเจนมากขึ้นนั่นเอง

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ดำเนินเรื่องด้วยความขัดแย้ง 3 ประเภทหลักๆ ดังต่อไปนี้

1. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

ความขัดแย้งระหว่างบุคคลในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ความขัดแย้งระหว่าง Count Dracula
ตัวร้ายที่เหมือนกับเป็นผู้บุกรุกจากต่างแดนกับกลุ่มตัวละครมนุษย์ ได้แก่ Jonathan Harker,
Abraham Van Helsing, Jack Seward, Arthur Holmwood และ Quincey P. Morris ที่พวกเขา
ต้องการจะกำจัด Dracula ที่มาทำลายคุกคามชีวิตของพวกเขา

“นี่เจ้าคิดว่าจะทำลายข้าได้ ด้วยสิ่งที่เจ้าหลงเชื่ออยู่อย่างนั้นหรือ
ข้า..เคยเป็นผู้ปกป้องพระคริสต์ ข้า..เป็นผู้นำประเทศ หลายร้อยปีก่อนพวกเจ้าจะถือกำเนิด”

- Dracula พูดกับ Van Helsing

“เปล่าเลย กองทัพของแกถูกทำลายไปแล้ว

แกทรมาณทรกรรมคนมานับพันๆ.....สงครามยุติแล้ว แกต้องชดใช้”

- Van Helsing พูดกับ Dracula

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ

“ข้าได้ข้ามห้วงสมุทรแห่งกาลเวลาเพื่อตามหาเจ้า”

“ข้าทำเช่นนั้นไม่ได้ เจ้าจะต้องถูกสาปให้อยู่ในเงามรณะชั่วนิรันดร์

ข้ารักเจ้าเกินกว่าจะลากเจ้ามาเป็นเช่นนั้น”

- Dracula พูดกับ Mina Murray

Count Dracula มีลักษณะของตัวละครปีศาจ-แวมไพร์ที่เคยผิดหวังและใจสลายเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่และได้กลับมาสัมผัสความรู้สึกแบบมนุษย์อีกครั้งเมื่อได้พบรักครั้งใหม่ ซึ่ง Dracula มีความเป็นปีศาจที่มีอารมณ์และความรู้สึกอ่อนไหวคล้ายมนุษย์ในบางช่วงของเนื้อเรื่อง แต่ก็มีความเป็นปีศาจที่มีจิตใจที่โหดร้ายที่แสดงความน่ากลัวออกมาอยู่ตลอดเวลาและคร่าชีวิตมนุษย์อย่างไม่ไยดีเช่นกัน

“ข้ารักท่าน...พระเจ้าโปรดอภัยให้ข้าเถิด”
 “งั้น ช่วยพาข้าไปให้พ้นจากความตายทั้งมวลเถิด”

- Mina Murray พูดกับ Dracula

Mina Murray มีความขัดแย้งในเรื่องของศีลธรรมและสิ่งที่เป็นที่ปรารถนา กล่าวคือเป็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิด เมื่อเธอได้พบกับ Dracula ในคราบของเจ้าชาย Vlad ซึ่งเธอได้ตกหลุมรักเขาแต่ติดที่เธอมีคู่หมั้นแล้วและสุดท้าย Mina ก็เลือกแต่งงานกับ Jonathan Harker ทั้งที่จิตใจยังเสนาหาคู่ Dracula อยู่

3.) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

Dracula เป็นภาพแทนของความเป็นอื่นที่มาจากต่างถิ่นที่แสดงถึงความกลัวของสังคมคนผิวขาวต่อการปนเปื้อนทางพันธุกรรม สิ่งนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ในสมัยนั้น หมายความว่าความกลัวต่อการกลายพันธุ์ หรือการผสมข้ามเชื้อชาติที่สามารถทำให้อัตลักษณ์ความเป็นคนขาวต้องบิดเบี้ยวหรือผิดเพี้ยนไป ซึ่งตัวละครก็คือคนต่างถิ่นที่พกพาความเสี่ยงนั้นมาคุกคามต่ออัตลักษณ์ของสังคมคนผิวขาวนั่นเอง

ด้วยความแปลกแยกนี้ทำให้เกิดลักษณะความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักหนึ่งตัวที่เป็นปฏิปักษ์ต่อตัวละครที่เหลือทั้งหมดในเรื่อง โดย Dracula ก็เป็นตัวร้ายที่อยู่ท่ามกลางตัวละครมนุษย์ที่เป็นภาพแทนของบรรทัดฐานของสังคมหลัก ถึงแม้ Dracula จะไม่ได้ต้องการการยอมรับจากสังคมหลักก็ยังแสดงออกอย่างเป็นภัยคุกคามที่น่ากลัวด้วยแล้ว สถานะของการเป็นจุดต่างท่ามกลางความเป็นเอกภาพของสังคมมนุษย์ก็เกิดขึ้น กล่าวได้ว่า Dracula ก็คือความเป็นอื่น (otherness) ที่เป็นลบและได้ลงเอยด้วยการเป็นผู้ที่สมควรจะถูกไล่ล่าและตามกำจัดด้วยเหตุเพราะความแปลกแยกนั้นนั่นเอง

4. ตัวละคร

ตัวละครสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) มีดังต่อไปนี้

1.) Count Dracula



ภาพที่ 16 : Dracula ตอนเป็นเจ้าของชาย

“ข้าขอตัดขาดจากพระเจ้า! ข้าจะลุกจากความตาย แก่แค่นแทนนางด้วยอำนาจแห่งปีศาจ”

- Dracula



ภาพที่ 17 : Count Dracula ในลักษณะต่างๆ

“ข้าคือสิ่งว่างเปล่า ไร้ชีวิต ไร้วิญญาณ มีแต่คนเกลียดและกลัว ข้าคือผู้ที่ตายไปแล้วจากโลก
ทั้งมวล จงฟัง ตัวข้าคืออสูรร้ายที่มวลมนุษยน์หมายจะฆ่า ข้า...คือแดร์ริคูล่า”

- Dracula

ภาพยนตร์ที่ได้สร้าง Dracula ขึ้นในมิติตัวละครที่ซับซ้อนมากขึ้น มีการชี้ให้เห็นถึงด้านของความอ่อนไหวและความเจ็บปวดในความรักที่ไม่สมหวังรวมถึงความหวังและความปรารถนาที่จะได้พบกับหญิงอันเป็นที่รักอีกครั้ง ทั้งนี้การสร้างภาพลักษณ์ของเจ้าชาย Vlad ในช่วงที่ยังที่อยู่ในลอนดอนที่อยู่ในความหมายของบุรุษชนชั้นสูงต่างถิ่นที่มีใบหน้าหล่อเหลาและมีบุคลิกที่สง่างามก็ได้เปลี่ยนภาพลักษณ์ของแวมไพร์ที่น่าสะพรึงกลัวไปสู่ความโรแมนติกและมีเสน่ห์ดึงดูดทางเพศได้อย่างไม่น่าเชื่อ

“มินา, การจะอยู่เคียงข้างข้า เจ้าต้องตายจากชีวิตที่มีลมหายใจ แล้วถือกำเนิดใหม่กับข้า”
 “เช่นนั้น ข้าจะมอบชีวิตอมตะแก่เจ้า รักนิรันดร์ อานาจ...ควบคุมพายุและสัตว์โลกทั้งมวล อยู่เคียง
 ข้างข้า เป็นเมียรักของข้า...ชั่วกัลปาวสาน”

- Dracula

แต่ถึงอย่างไรก็ตามเมื่อมองย้อนไปถึงช่วงครึ่งแรกของภาพยนตร์ที่ยังดำเนินเรื่องในฉากปราสาทแดริคคูล่านั้น จะเห็นความแตกต่างของตัวละครเคนท์ แดริคคูล่าที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่เคยมีการนำมาสร้าง โดย Coppola ได้เสนอตัวละครตัวนี้เอาไว้ในภาพยนตร์ว่าเป็นชายแก่ผิวขาวซีดไร้ชีวิตชีวา โดยมีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างความเป็นชายและความเป็นหญิงในตัวท่านเคนท์ที่เกล้าผมขาวสองชั้นบนศีรษะ และสวมชุดคลุมสีแดงคล้ายกิโมโนญี่ปุ่นที่มีหางยาวสะบัดไปมาแทนที่จะใช้ผ้าคลุมสีดำตามภาพที่เคยมีการเสนอไว้ในภาพยนตร์ที่ทุกคนมักจะคุ้นเคยและนึกถึง รวมถึงเชื่อกันตามการล้อเลียนหรือเสียดสี Dracula ในภาพยนตร์หลายๆ เรื่องในอดีต อีกทั้งมีภาพที่น่าเกลียดน่ากลัวในตอนที่ตัวละครกลายเป็นปีศาจในลักษณะต่างๆ ในแต่ละช่วงของเนื้อเรื่อง (Rick Worland, 2007: 259-261)

2.) Mina Murray



ภาพที่ 18 : Mina Murray

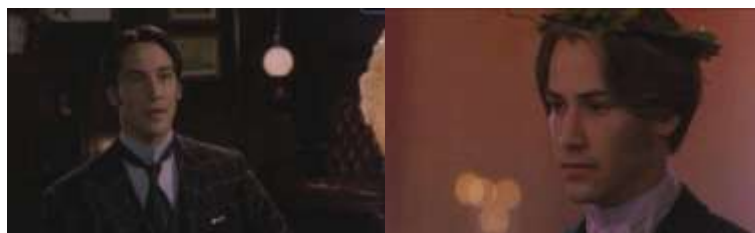
Mina Murray เป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เป็นหญิงสาวชาวอังกฤษที่มีรูปสมบัติที่งดงาม และมีฐานะเป็นชนชั้นกลางที่ดำเนินชีวิตตามแบบแผนและกรอบประเพณีของสังคม โดย Mina มีใบหน้าที่เหมือนกับคนรักในอดีตของ Dracula ที่คล้ายกับต้องมนต์สะกดทำให้เธอมีความเสน่หาต่อ Dracula แต่ Mina ก็เลือกที่จะซื้อสัตย์และเข้าพิธีแต่งงานกับ Jonathan Harker

“ข้าอยากเป็นอย่างที่ท่านเป็น เห็นอย่างที่ท่านเห็น รักอย่างที่ท่านรัก
ท่านคือที่รักของข้า...และชีวิตข้าตลอดไป”

- Mina Murray

Mina ปฏิเสธความรักกับ Dracula เพราะเป็นสิ่งที่ผิดและขัดกับหลักศีลธรรมที่ตัวเธอได้รับการปลูกฝังมาและยึดถือว่าเป็นสิ่งที่เหมาะสม ซึ่งต่อมา Mina ก็พ่ายแพ้ต่อความรักและความเสน่หาต่อ Dracula อีกครั้งทั้งๆ ที่รู้ว่าเขาเป็นปีศาจและกียอมตกอยู่ภายใต้อำนาจของเขาจนเกือบจะกลายเป็นผีดิบ Mina มีความเป็นผู้หญิงยุควิคตอเรียนตามลักษณะของความเป็นกุลสตรีเรียบร้อย ว่านอนสอนง่าย หัวอ่อน ทำให้เป็นผู้ที่ไม่มั่นคงและขาดความมั่นใจในตัวเอง บางครั้งแสดงออกถึงความอึดอัดที่ไม่สามารถทำในสิ่งที่ปรารถนาได้เพราะขัดกับความถูกต้อง และมีความเป็นผู้ตามในความสัมพันธ์ที่อยู่ภายใต้อำนาจของผู้ชายตามค่านิยมของสังคมยุคเก่า

3.) Jonathan Harker



ภาพที่ 19 : Jonathan Harker

“สิ่งแปลกๆ ที่เราไม่กล้าแม้แต่จะคิด...ท่านเคานท์ มองรูปมีนาด้วยสายตาที่น่าขนลุก
เหมือนกับเรามีส่วนในเรื่องที่เราไม่รู้...เรารู้ตัวแล้วว่าเราตกเป็นนักโทษ”

- Jonathan Harker

Jonathan Harker เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายของเรื่อง เขาเป็นทนายหนุ่มที่มีหน้าตาและรูปร่างดี อยู่ในฐานะชนชั้นกลางประกอบอาชีพที่สุจริต เขาถูกส่งตัวไปทรานซิลเวเนียและต้องพบกับชะตากรรมที่เลวร้าย จากภาพยนตร์ Jonathan Harker เป็นชายหนุ่มผิวขาว ชนชั้นกลางที่มีความมุ่งมั่นในการประสบความสำเร็จในอาชีพและต้องการแต่งงานมีครอบครัว Jonathan มีบุคลิกที่สุ่มและมีการยาตามธรรมเนียมทางสังคมค่อนข้างชัดเจนและสมบุรณ์แบบ อีกทั้งเป็นคนอยากรู้ อยากเห็นและมีความเป็นผู้ชายที่มีลักษณะภูมิฐานและไม่แสดงความรู้สึกมากนัก โดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ได้เสนอบทบาทของ Jonathan ให้มีความเด่นชัดในช่วงแรก แต่เมื่อหนี

ออกมาจากปราสาท Count Dracula แล้ว ตัวละครก็มีบทบาทด้อยลงจนมีความเท่าเทียมกับตัวละครมนุษย์อื่นๆ ในเรื่องที่ร่วมกันตามล่า Dracula

4.) ตัวละครอื่นๆ



ภาพที่ 20 : Abraham Van Helsing

“อย่าปิดหูปิดตาตัวเอง ไม่ยอมเชื่อสิ่งที่ไม่น่าเชื่อ...มีอะไรอย่างหนึ่งในโลกที่คุณยังไม่เข้าใจ แต่มีจริง....เราไม่ได้ต่อสู้กับโรคภัยไข้เจ็บ รอยที่คอเกิดจากสิ่งที่พูดได้ยาก ตายแต่ไม่ตาย”

“ในที่สุดเราก็กลายเป็นคนบ้าของพระเจ้ากันหมดทุกคนเลย”

- Abraham Van Helsing

Abraham Van Helsing เป็นแพทย์ที่เป็นอาจารย์ของ Jack Seward โดยเขาเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องอาการผิดปกติที่มาจากพลังเหนือธรรมชาติและเป็นผู้ที่กำลังตามล่า Dracula อยู่เช่นกัน Van Helsing มาที่ลอนดอนเพื่อรักษาอาการผิดปกติของ Lucy แต่ก็ล้มเหลว Van Helsing เป็นชายที่มีอายุและมีความกล้าในการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง และมีความเป็นผู้นำที่มักจะแฝงไปด้วยมุขตลกร้ายอยู่บ่อยๆ



ภาพที่ 21 : Dr. Jack Seward

“ผมมาในฐานะหมอ...ผมขอให้คุณเชื่อในจรรยาแพทย์ โปรดเล่าให้ผมฟังว่าเกิดอะไรขึ้น”

- Dr. Jack Seward

Dr. Jack Seward เป็นนายแพทย์เจ้าของไข้ของ Lucy Westenra และเป็นนายแพทย์อยู่ที่สถานบำบัดอาการทางจิต โดยเขาก็มีความรู้สึกพิเศษให้กับ Lucy และหวังจะช่วยชีวิตเธออย่างสุดความสามารถแต่ก็ไม่สำเร็จ



ภาพที่ 22 : Lucy Westenra

“มาหาฉันสิอาร์เธอร์ จงละทิ้งพวกนั้นแล้วมาหาฉัน อ้อมกอดฉันโหยหาคุณอยู่ มาจูบฉันอย่างที่เคย สามีสุดท้ายที่รักของฉัน”

- Lucy Westenra

Lucy Westenra เป็นหญิงสาวผู้ดีแห่งกรุงลอนดอนที่กำลังจะเข้าพิธีวิวาห์ Lucy เป็นสาวหัวคิดสมัยใหม่กล้าคิดกล้าแสดงออกโดยเฉพาะในเรื่องเพศ และเธอเป็นเพื่อนรักของ Mina Murray แต่ก็ถูก Count Dracula ดูดเลือดและฆ่าตายจนในที่สุดก็กลายเป็นผีดูดเลือดและถูกพวก Abraham Van Helsing ตามมาฆ่าอีกหน



ภาพที่ 23 : Arthur Holmwood และ Quincey Morris

“ขออภัยด้วย ผมเป็นของเธอจนเลือดหยดสุดท้าย”

- Arthur Holmwood

“คุณดูที่เราร้อนยิ่งกว่าสาวผู้เปลือยกายอยู่บนม้าหลังเปล่ากลางทะเลทรายซะอีก”

- Quincey Morris

Arthur Holmwood และ Quincey Morris เป็นชายหนุ่มที่มาติดพันกับ Lucy Westenra และจำใจต้องฆ่าเธอตอนที่เธอกลายเป็นแวมไพร์ ต่อมาทั้งสองได้ร่วมมือกับ Abraham Van Helsing ในการต่อสู้และตามล่า Dracula

5. ฉาก (Setting)

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ดำเนินเรื่องผ่านฉากที่สำคัญที่เป็นสถานที่หลัก 2 แห่ง ดังต่อไปนี้ ;

ฉากแรกคือปราสาท Count Dracula ตั้งอยู่ที่ทรานซิลเวเนีย การเดินทางต้องโดยสารรถไฟและต่อด้วยการใช้รถม้าผ่านภูมิประเทศที่มีความทุรกันดารและมีบรรยากาศที่น่ากลัวมาก ภายในปราสาทมีสภาพเกือบจะรกร้างและวังเวง รวมถึงมีห้องใต้ดินที่เก็บโลงศพของ Count Dracula อีกฝั่งของปราสาทติดกับหน้าผาสูงชันที่เบื้องล่างเป็นแม่น้ำเชี่ยวกราก โดยฉากปราสาท Dracula นี้มีทั้งช่วงเปิดเรื่องที่เป็นช่วงเวลาในอดีต และในช่วงต่อมาที่เป็นเวลาปัจจุบันตามเนื้อเรื่องที่ตัวปราสาทค่อนข้างทรุดโทรมและมีความผิดปกติจนกระทั่งผิดธรรมชาติในหลายๆ อย่าง



ภาพที่ 24 : ฉากปราสาท Count Dracula อดีต-ปัจจุบัน

ต่อมาคือฉากกรุงลอนดอนที่มีลักษณะเป็นที่คึกคักของสังคมเมืองที่มีความเจริญในยุคสมัยนั้น โดยมีสถานที่สำคัญได้แก่ บ้านของ Lucy Westenra ที่เป็นบ้านหลังใหญ่มีสวนกว้างขวาง และมีการตกแต่งแบบผู้ที่มีฐานะทางสังคม, สถานที่บำบัดผู้ป่วยที่มีอาการทางจิตที่ Dr. Jack Seward ทำงานอยู่, วัดคาร์เพิกที่เป็นสถานที่รกร้างมีซากปรักหักพังที่ทรุดโทรมที่ Dracula มาซื้อ

ที่ดินไว้และใช้เป็นทีเก็บหีบใส่ดินจากทรานซิลเวเนียที่ตัวเองใช้นอนเพื่อฟื้นฟูพลังกำลังในเวลา กลางวัน สุดท้ายคือถนนกรุงลอนดอนที่มีทั้งท่าเรือ ร้านค้าและโรงภาพยนตร์



ภาพที่ 25 : สถานที่ต่างๆ ในกรุงลอนดอน

6. สัญลักษณ์ (Symbol)

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้ถ่ายทอดภาพของแวมไพร์โดยสื่อความหมายไปถึงเรื่องเพศ ซึ่งเป็นเรื่องเพศที่ขัดต่อบรรทัดฐานของสังคมทั้งในเรื่องลักษณะของการร่วมเพศที่วิปริตและความอัดอั้นต่อความต้องการทางเพศจากเบื่องลึกลงในจิตใจ โดยเราจะเห็นภาพในลักษณะดังกล่าวได้จากตัวละครภรรยาผีดิบทั้งสามของ Dracula ที่แสดงออกคล้ายกับร่วมเพศกับ Jonathan Harker และได้ดูเลือดของเขา การแสดงออกทางเพศเป็นไปอย่างเร่าร้อนและอันตรายจนถึงขั้นเกือบเสียชีวิต ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับและดูถูกว่าสื่อไปถึงความหมกมุ่นและเสื่อมทราม

เมื่อมองเรื่องเพศในลักษณะนี้อย่างละเอียดก็จะพบว่าตัวละครแวมไพร์ที่เป็นผู้หญิงในเรื่องทั้งภรรยาผีดิบของ Dracula และ Lucy Westenra ก็ได้แสดงออกถึงความต้องการและความเย้ายวนทางเพศที่เหลือล้นจนแม้แต่ตัวละครชายยังต้องกลัวในเรื่องเพศที่เสี่ยงตายนี้ กล่าวได้ว่าแวมไพร์ผู้หญิงก็ได้สื่อความหมายที่ขัดต่อความเป็นผู้หญิงที่ดีในสังคมชนชั้นกลางที่ต้องรักษานวล

สงวนตัว ไม่ใช่ทำตัวเป็นผู้หญิงที่ฝึกฝนในเรื่องเพศเช่นที่ตัวละครแวมไพร์ที่เป็นผู้หญิงได้แสดงออกมาเช่นกัน



ภาพที่ 26 : ภรรยาผีดิบของ Dracula



ภาพที่ 27 : Dracula กับ Lucy

Dracula ถึงแม้จะไม่ได้สื่อความหมายในเรื่องเพศมากนัก แต่ตัวละครแวมไพร์คลาสสิกจากภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้แสดงถึงการดูเล็ดที่มีความพึงพอใจที่ค่อนข้างไปในทางเพศเช่นเดียวกับตัวละครแวมไพร์ผู้หญิงในเรื่อง โดยการดูเล็ดในภาพยนตร์ฉบับนี้มีหลายๆ ฉากที่สื่อถึงการแลกเปลี่ยนและความพึงพอใจในเลือดของกันและกันทั้งในฝ่ายที่กัดและฝ่ายที่ถูกกัด อีกทั้งเป็นการแลกเปลี่ยนของเหลวจากร่างกายที่ได้สื่อความหมายในอีกระดับคือความกลัวในโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์

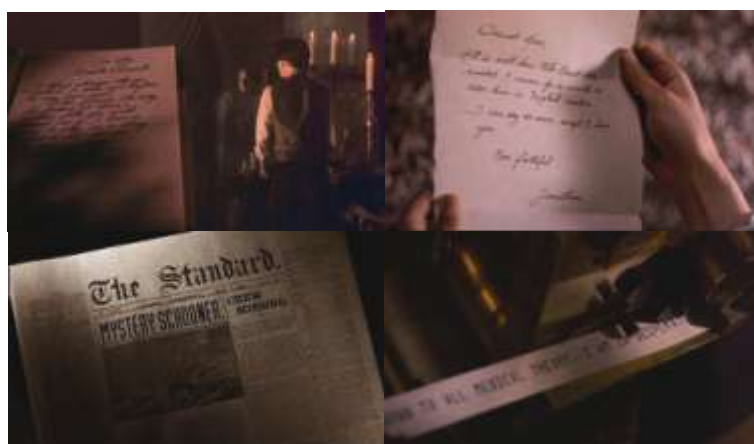


ภาพที่ 28 : Dracula กับ Mina

ภาพยนตร์ได้เสนอว่าแวมไพร์คือการแพร่เชื้อโรคติดต่อในสมัยยุควิคตอเรียน (Victorian era) เช่น วัณโรค และยิ่งไปกว่านั้นคือซิฟิลิส ซึ่งตรงกับฉบับนวนิยายที่สื่อความหมายว่าเป็นการติดต่อผ่านการสัมผัสโดยการกัด และติดต่อผ่านของเหลวจากร่างกายที่ทั้งแวมไพร์และเหยื่อได้

แลกเปลี่ยนกัน นั่นคือการใช้เลือดเป็นสื่อกลางเช่นที่ Dracula ทำกับ Mina ซึ่งถ้ามองในยุคปัจจุบัน แล้วการกระทำในเรื่องเพศในลักษณะนี้ก็นำสู่ภาวะเสี่ยงติดเชื้อโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ที่เป็นปัญหาใหญ่อย่างโรคเอดส์ได้เช่นกัน (Rick Worland, 2007 : 263)

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)



ภาพที่ 29 : ตัวอย่างการเล่าเรื่องแบบ Epistolary Novel

“25 พฤษภาคม กรุงบูดาเปสต์ : เราออกจากบูดาเปสต์ตอนเช้ามีด รู้สึกเหมือนออกจากตะวันตก เข้าสู่ตะวันออก จังหวัดที่เราจะไปนั้นอยู่ไกลสุดกู่ เขตแดน 3 จังหวัดทรานซิลเวเนีย โมลดาเวีย บูโกวีนา ในเทือกเขาคาร์เพเทียนซึ่งยังป่าเถื่อนไร้คนรู้จัก”

- บันทึกการเดินทางสู่ทรานซิลเวเนีย โดย Jonathan Harker

“อนุทิน 25 พ.ค. : โจนารานจากไปเกือบสัปดาห์แล้ว แม้เราจะผิดหวังที่ยังสมรสกันไม่ได้ แต่ก็ปรีดาที่เขามีภารกิจที่สำคัญ อยากรับฟังข่าวคราวจากเขา ได้ยลดินแดนแปลกตาคงดีมาก เราจะไปเยี่ยมที่นั่นด้วยกันไหมนะ”

- บันทึกของ Mina Murray

“เขาเป็นคนแบบไหนกันนะ อาร์เอ็น เรนฟิลด์ ทนายความผู้เปรี๊ยะปราชญ์สำนักทอมกินส์ สมาชิกทรงเกียรติแห่งสโมสรลอร์ดนู เจนท์ กลับจากทำธุรกิจที่ทรานซิลเวเนีย วิกลจริตขึ้นมาทะนัณฑ์ คลุ้มคลั่ง อยากรดืมเลือด”

- บันทึกของ Dr. Jack Seward

“27 มิถุนายน 1897 : เรายับหีบบรรจุเงินเพื่อการทดลอง 50 ใบ เพื่อส่งไปที่ลอนดอน เล่นฝ่าพายุน้ำที่จู่ๆ ก็กระหน่ำขึ้นมาจนพาเราออกทะเลลึก”

“3 กรกฎาคม 1897 : ตันหนายตัวไป ไกลๆ กับยิบรอลต้า พายุยังกระหน่ำ ลูกเรือกระวนกระวาย รู้สึกเหมือนมีใครอื่นอยู่ในเรือกับเราด้วย”

- บันทึกกับตันเรือ Demeter จาก Varna สู่ออนดอน

มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) เป็นมุมมองการเล่าเรื่องลักษณะแบบรู้รอบด้านที่ผู้ชมจะสามารถรับรู้ถึงเหตุการณ์ทั้งหมดได้และเข้าใจเรื่องราวได้ตามลำดับ ซึ่งภาพยนตร์ได้รักษาวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวจากฉบับนวนิยายเอาไว้โดยใช้วิธีการแบบ Epistolary Novel คือ การเล่าเรื่องผ่านโครงสร้างการโต้ตอบจดหมายอย่างต่อเนื่อง การบอกเล่าเหตุการณ์ระหว่างการเดินทางผ่านการเขียนบันทึกรวมถึงการเขียนไดอะรี่เพื่อบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ แบบผสมผสานระหว่างหลายมุมมองของแต่ละตัวละคร ทั้งบันทึก Jonathan Harker , ไดอะรี่ของ Mina Murray และบันทึกเหตุการณ์ของ Jack Seward รวมถึงจดหมายโต้ตอบระหว่างตัวละครและจากหนังสือพิมพ์

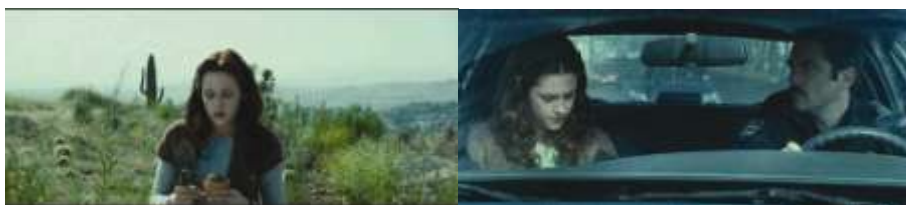
เทคนิคแบบ Epistolary Novel ดังกล่าวสามารถเพิ่มความสมจริงลงไปในการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี และก็เป็นอีกจุดหนึ่งของการประสบความสำเร็จจากฉบับนวนิยายเรื่องนี้ ทำให้ผลงานเรื่อง *Dracula* ของ Bram Stoker เป็นต้นแบบทั้งความเป็นต้นตำหรับดั้งเดิมของแวมไพร์แบบคลาสสิกที่ทั่วโลกต่างรู้จักและยอมรับ รวมถึงเทคนิคการเล่าเรื่องที่แยบยลเป็นแนวทางให้แก่ผลงานของนักเขียนรุ่นต่อๆ มาในหมวดของงานเขียนประเภทอื่นๆ นอกเหนือจากแนวเรื่องแวมไพร์ด้วยเช่นกัน ซึ่งภาพยนตร์ฉบับปี ค.ศ. 1992 นี้ก็ได้ถ่ายทอดลักษณะดังกล่าวออกมาได้ค่อนข้างชัดเจนตรงกับในฉบับนวนิยายด้วยเช่นกัน (Jörg Waltje, มปป : 7-8)

4.2 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

4.2.1 Twilight Saga

1. โครงเรื่อง (Plot)

Twilight



ภาพที่ 30 : Bella ย้ายมาอยู่ที่ฟอร์คส์

Bella Swan ย้ายกลับมาอยู่ที่ฟอร์คส์เมืองที่เธอเคยอาศัยอยู่ในช่วงวัยเด็กตอนที่พ่อกับแม่ของเธอยังอยู่ด้วยกัน Bella ต้องปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ สังคมใหม่และเพื่อนใหม่ รวมถึงการกลับมาอยู่กับพ่ออีกครั้งและทุกสิ่งก็ดูเหมือนจะเป็นปกติ แต่โลกของเธอก็เปลี่ยนไปเมื่อได้พบกับ Edward Cullen



ภาพที่ 31 : Bella ได้พบกับ Edward

Bella พบกับ Edward ในชั่วโมงเรียนวิชาชีววิทยา ที่แรก Edward มีท่าทางรังเกียจ Bella แต่ต่อมา Edward ก็ได้ช่วยชีวิต Bella ไว้อย่างน่าอัศจรรย์ทำให้ Bella ประหลาดใจ และจากการพูดคุยและเหตุการณ์หลายๆ อย่างทำให้ Bella สงสัยในตัว Edward มากขึ้นจนเธอพยายาม

คาดคั้นและหาความจริง จนในที่สุด Bella ได้รู้ความจริงว่า Edward เป็นแวมไพร์ แต่ Bella ก็ไม่ได้มีความหวาดกลัวต่อเขาเลยแม้แต่น้อยและทั้งคู่ก็หลุมรักกัน และ Edward ได้เล่าเรื่องครอบครัวของเขาที่ใช้ชีวิตตามวิถีหลักในการอยู่ร่วมกับมนุษย์ให้ Bella ฟัง



ภาพที่ 32 : Edward พา Bella มาพบครอบครัว



ภาพที่ 33 : James เริ่มการตามล่า Bella

ต่อมา Edward พา Bella ไปพบครอบครัว ซึ่ง Bella ก็เข้ากับครอบครัว Cullen ได้ค่อนข้างดี แต่ขณะเดียวกันก็เกิดคดีฆาตกรรมที่น่าประหลาดในฟอร์คส์ ที่สร้างความตื่นตระหนกให้กับชาวเมืองเป็นอย่างมาก ต่อมา Bella ออกไปเล่นเบสบอลกับครอบครัว Cullen แต่ก็ได้พบกับ James, Victoria, Laurent แวมไพร์ต่างถิ่นที่ได้เป็นผู้ก่อเหตุสะเทือนขวัญนั้น แต่ James ได้กลืน Bella และรู้ว่าเธอเป็นมนุษย์จึงเริ่มออกไล่ล่า Bella เพื่อล่ากวางและทำทนาย Edward



ภาพที่ 34 : James ล่อ Bella ออกมา

Edward พยายามพา Bella หนีจากการตามล่าของ James โดยมีครอบครัวของเขาคอยช่วยเหลือ แต่ Bella ก็หลงกลและไปติดกับ James ที่สตูดิโอบัลเล่ต์ที่เธอเคยเรียนในสมัยเด็กๆ และถูก James ทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส แต่ Edward และพี่น้องของเขาก็ตามมาช่วยและได้ฆ่า James ตาย



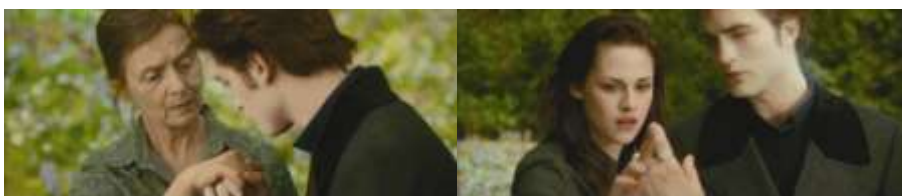
ภาพที่ 35 : Edward ช่วยชีวิต Bella ได้สำเร็จ



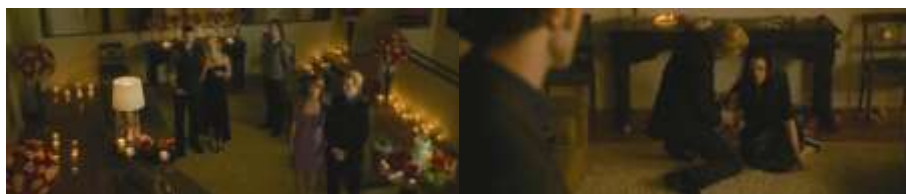
ภาพที่ 36 : Victoria วางแผนแก้แค้น

Edward พา Bella ไปโรงพยาบาล และ Renée Dwyer แม่ของ Bella มาหาเธอด้วยความเป็นห่วง ต่อมา Bella กับ Edward ต่างตกลงจะคบหากันอย่างจริงจัง ต่อมาทั้งคู่ควงกันมางาน Prom และ Bella ขอให้ Edward เปลี่ยนเธอเป็นแวมไพร์แต่เขาปฏิเสธ แต่ทั้งคู่ถูกจ้องมองโดย Victoria แวมไพร์สาวที่คิดจะแก้แค้นให้กับ James แวมไพร์คนรักของเธอที่ถูก Edward ฆ่าตาย

The Twilight Saga: New Moon



ภาพที่ 37 : ความฝันของ Bella



ภาพที่ 38 : Bella ได้รับบาดเจ็บในงานวันเกิด

ในวันเกิดครบ 18 ปี Bella Swan ผันเห็นตัวเองในสภาพแก่ชราขณะที่ Edward Cullen ยังคงมีรูปลักษณ์เป็นหนุ่มอยู่ Bella มางานวันเกิดที่ครอบครัว Cullen จัดให้เธอ แต่ Bella ถูกกระดากหอกของขบวนการเลือดออกทำให้เกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้น Edward และครอบครัวจึงตัดสินใจไปจากฟอร์คส์เพื่อความปลอดภัยของ Bella



ภาพที่ 39 : Bella เห็นภาพ Edward และฝูงหมาป่าปรากฏตัว

Edward จากไปเหมือนไม่เคยมีตัวตนในชีวิตของ Bella ทำให้ Bella ใจสลายปลีกตัวออกจากคนรอบข้าง วันหนึ่ง Bella บังเอิญเห็นภาพใบหน้าของ Edward ปรากฏขึ้นมาเตือนขณะที่เธอกำลังทำสิ่งที่เสี่ยงอันตราย Bella จึงหาเรื่องเสี่ยงตายเพื่อเธอจะได้จดจำและเห็นหน้า Edward ได้ ต่อมา Bella ขึ้นไปบนภูเขาสถานที่ที่มีความทรงจำกับ Edward แต่เธอได้พบกับ Laurent ที่ปรากฏตัวเพื่อหวังจะกินเลือดของเธอ แต่ก็มีฝูงหมาป่าเข้ามาขัดขวางและไล่กวาด Laurent ไป

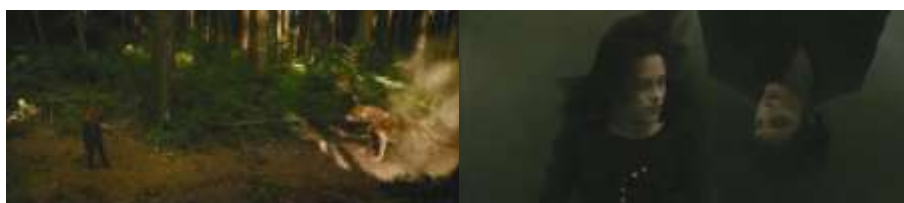


ภาพที่ 40 : Bella เริ่มใกล้ชิดกับ Jacob



ภาพที่ 41 : Bella รู้ความจริงว่า Jacob เป็นหมาป่า

ต่อมา Bella เริ่มสนิทกับ Jacob Black มากขึ้นและเริ่มกลายเป็นความรู้สึกที่ลึกซึ้ง แต่จู่ๆ Jacob ก็หลบหน้า Bella จนกระทั่ง Bella รู้ความจริงว่า Jacob เป็นหนึ่งในสมาชิกฝูงหมาป่าเผ่า Quileute ที่ตอนนี้กำลังออกไล่ล่า Victoria แวมไพร์สาวที่วางแผนฆ่า Bella



ภาพที่ 42 : Bella ทิ้งตัวจากหน้าผาลาพูซ



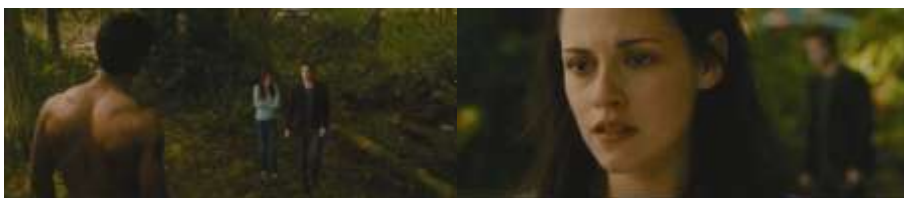
ภาพที่ 43 : Bella ตามมาช่วย Edward และได้พบกับ Volturi

Bella เสี่ยงตายด้วยการทิ้งตัวจากผาลาพูซลงสู่ทะเลทำให้ Edward เข้าใจผิดคิดว่า Bella ตายแล้วจึงออกเดินทางไปที่อิตาลีเพื่อช่วยโทสะ Volturi ให้พิพากษาประหารชีวิตตน Alice มาตาม Bella และออกเดินทางตาม Edward ไปที่อิตาลีเพื่อยับยั้งไม่让他ทำเรื่องเสี่ยงถูกสำเร็จโทษ แต่พวก Volturi ไม่ยอมปล่อยตัวทั้งสามคนไปซ้ำยังเรียกเข้าไปพบและหมายจะฆ่า Bella ที่รู้เรื่องของแวมไพร์มากเกินไป Alice จึงส่งผ่านภาพนิมิตของเธอไปสู่ Aro ให้เขาอ่านความคิดเธอและได้เห็น ว่า Bella จะถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นแวมไพร์



ภาพที่ 44 : ครอบครัว Cullen รับ Bella เป็นสมาชิกใหม่

Edward และ Bella กลับมาถึงฟอร์คส์อย่างปลอดภัย และครอบครัว Cullen ทั้งหมด ยกเว้น Edward และ Rosalie โหวกเห็บเปลี่ยน Bella เป็นแวมไพร์และเป็นสมาชิกคนใหม่ของ ครอบครัว Cullen



ภาพที่ 45 : Jacob มาย้ำเรื่องข้อตกลง

Jacob มาเตือน Edward เรื่องข้อตกลงระหว่างพวก Cullen กับเผ่า Quileute ว่าพวกหมาป่าจะไม่เปิดศึกตราบใดที่พวก Cullen ไม่ละเมิดข้อตกลงเรื่องการไม่ทำร้ายมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการชดเชยไม่ให้ Edward เปลี่ยน Bella เป็นแวมไพร์ แต่ Edward เลือกลงกับ Bellaว่าจะเปลี่ยนเธอให้เป็นแวมไพร์หลังจากที่เธอแต่งงานกับเขาแล้วเท่านั้น

The Twilight Saga: Eclipse



ภาพที่ 46 : Victoria เปลี่ยน Riley Biers เป็นแวมไพร์

ที่ซีแอตเทิล Riley Biers ถูก Victoria เปลี่ยนให้กลายเป็นแวมไพร์เพื่อเริ่มแผนการสร้าง กองทัพแวมไพร์กำเนิดใหม่เพื่อบุกไปฆ่า Bella Swan ที่ฟอร์คส์ ด้าน Edward Cullen ยืนยันจะเปลี่ยน Bella ให้กลายเป็นแวมไพร์หลังจากที่แต่งงานกับเธอแล้วเท่านั้น Charlie Swan พ่อของ

Bella สืบคดีการหายตัวไปของ Riley แต่พวก Edward คิดว่าเหตุการณ์นี้น่าจะเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของกลุ่มแวมไพร์กำเนิดใหม่ หลังจากที่ Riley เข้ามาถึงในบ้านของ Bella ทำให้ Edward กังวลเรื่องความปลอดภัยของ Bella



ภาพที่ 47 : Edward เป็นห่วงความปลอดภัยของ Bella

Jacob Black ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือโดย Jacob ได้สารภาพรักและพยายามจะจูบ Bella ทำให้ Edward โกรธมาก ต่อมาครอบครัว Cullen จำต้องเป็นพันธมิตรกับฝูงหมาป่าเผ่า Quileute เพื่อร่วมมือกันรับมือกับกองทัพแวมไพร์กำเนิดใหม่ที่กำลังจะบุกมาที่ฟอร์คส์ โดย Edward พา Bella ไปซ่อนตัวบนภูเขา เมื่อ Jacob รู้เรื่องการหมั้นของ Edward กับ Bella ก็ทำให้เขาโกรธจนขาดสติจน Bella ต้องขอให้เขาจูบเธอเพื่อดึงสติของเขากลับมาก่อนที่เขาจะไปรณหาที่ตาย สิ่งนี้ทำให้ Bella รู้ว่าเธอเองก็รัก Jacob เช่นกัน แต่เธอตัดสินใจเลือกที่จะอยู่กับ Edward



ภาพที่ 48 : Jacob เข้ามาช่วยปกป้อง Bella



ภาพที่ 49 : การต่อสู้กับแวมไพร์กำเนิดใหม่



ภาพที่ 50 : Edward ฆ่า Victoria

Victoria ตามมาฆ่า Bella และได้ต่อสู้กับ Edward ทำให้เธอและ Riley ถูกฆ่าตายและครอบครัว Cullen ที่ร่วมมือกับฝูงหมาป่า Quileute ก็สามารถเอาชนะกองทัพแวมไพร์ของ Victoria ได้สำเร็จ แต่ Jacob ก็ได้รับบาดเจ็บสาหัสเช่นกัน



ภาพที่ 51 : Volturi ปรากฏตัว



ภาพที่ 52 : Edward ขอ Bella แต่งงาน

สมาชิก Volturi มาถึงฟอร์คส์แต่พบว่าพวก Cullen ได้แก้ปัญหาคือเป็นหน้าที่ของพวกเขาไปแล้ว Volturi จึงย่ำเรื่องที่ครอบครัว Cullen เคยให้สัญญาเรื่องการเปลี่ยน Bella ให้กลายเป็นแวมไพร์ โดย Bella ประกาศว่าวันที่เธอจะกลายเป็นแวมไพร์นั้นถูกกำหนดขึ้นมาแล้ว ทำให้พวก Volturi ต้องยอมกลับไป Jacob ผิดหวังกับการตัดสินใจของ Bella และเลือกจะหยุดขัดขวางเธอกับ Edward ด้าน Edward ตกตกลงขอ Bella แต่งงานกัน

The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 1



ภาพที่ 53 : วันแต่งงานของ Edward และ Bella

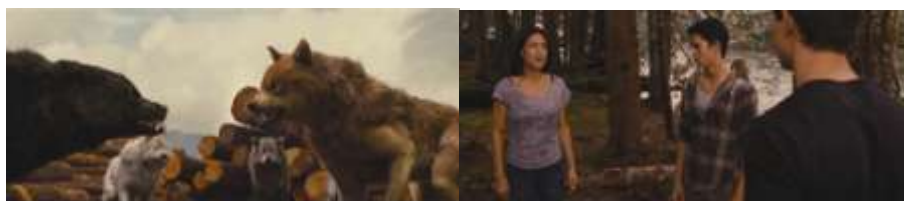


ภาพที่ 54 : ฮันนีมูนที่บราซิล

Bella Swan เตรียมตัวเป็นเจ้าสาวโดยมี Alice และ Rosalie เป็นผู้ช่วย ในคืนงานแต่งงาน Jacob Black มาหา Bella แต่ก็เกิดมีปากเสียงกันจนทำให้เพื่อนๆ ผูกหมาป่าต้องพาตัว Jacob กลับไป Edward Cullen พา Bella ไปฮันนีมูนที่เกาะส่วนตัวในบราซิลและได้ร่วมรักกันในฐานะสามีภรรยา วันรุ่งขึ้น Edward รู้ว่าเขาได้ทำให้ Bella บาดเจ็บด้วยพลังกำลังของแวมไพร์ เขาจึงปฏิเสธที่จะร่วมรักกับ Bella อีก แต่ก็ห้ามใจไม่ได้เมื่อ Bella ต้องการและพยายามยั่วยวนเขา



ภาพที่ 55 : Bella ตั้งครรภ์



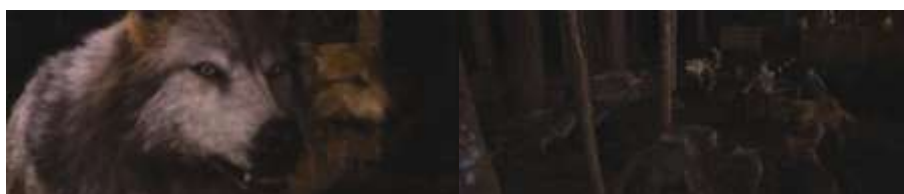
ภาพที่ 56 : Jacob ออกจากฝูง

ต่อมา Bella พบว่าตัวเองตั้งครรรกซึ่งไม่น่าจะเป็นไปได้ ทำให้ Edward ต้องรีบพา Bella กลับไปพบกับ Carlisle ที่ฟอร์คส์ โดย Bella ตัดสินใจจะไม่เอาเด็กออกแต่ทารกในครรภ์เติบโตเร็วเกินไปจนทำให้ร่างกายของ Bella ทрудโทรมลงอย่างรวดเร็ว อีกด้าน Sam Uley หัวหน้าฝูงหมาป่าเลือกที่จะฆ่า Bella เพราะเข้าใจว่าลูกของ Bella จะกลายเป็นปีศาจทำร้ายผู้คนทำให้ Jacob ไม่พอใจและออกจากฝูงไปโดยมี Seth และ Leah Clearwater ตามมาสมทบกับเขา



ภาพที่ 57 : Edward พยายามยื้อชีวิต Bella

Bella เผชิญกับการคลอดลูกที่เจ็บปวดและสาหัสจนร่างกายของเธอรับไม่ไหว Edward จำต้องใช้พิษของเขาเปลี่ยนเธอให้เป็นแวมไพร์เพื่อรักษาชีวิตของเธอไว้ แต่ก็เหมือนจะสิ้นหวัง ด้าน Sam และฝูงหมาป่าของเขาบุกมาเปิดศึกกับ Cullen เพราะคิดว่า Bella เสียชีวิตแล้ว Jacob พยายามจะฆ่า Renesmee ลูกสาวของ Bella ที่เป็นสาเหตุทำให้ Bella ต้องตาย



ภาพที่ 58 : ฝูงหมาป่าเปิดศึกกับพวก Cullen



ภาพที่ 59 : Jacob ผู้กวีญญาณกับ Renesmee

Jacob รับรู้ถึงสิ่งที่พิเศษจากตัว Renesmee และได้ผู้กวีญญาณกับเธอและกลายมาเป็น ผู้ปกป้องเธอในที่สุดทำให้ฝูงหมาป่าของ Sam ต้องล่าถอยกลับไปเมื่อรู้ว่า Jacob ได้ผู้กวีญญาณ กับ Renesmee เพราะต้องเคารพกฎเหล็กของเผ่าหมาป่าที่จะไม่ทำร้ายผู้ที่ได้ผู้กวีญญาณกับ หมาป่าในฝูงของตน



ภาพที่ 60 : Bella ฟิ้นขึ้นมาเป็นแวมไพร์

ครอบครัว Cullen และ Jacob ต่างรอความหวังที่ Bella จะฟิ้นขึ้นมา ต่อมา Bella ก็ล้มตา ษึนกลายเป็นแวมไพร์กำเนิดใหม่ ที่อิตาลี Aro ผู้นำกลุ่ม Volturi ได้รับจดหมายจากครอบครัว Cullen และกล่าวว่าเขาจะยังไม่เลิกหาเรื่องพวก Cullen ตราบเท่าที่พวก Cullen ยังมีสิ่งที่เขา ต้องการอยู่

2. แก่นเรื่อง (Theme)

ภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค ดำเนินเรื่องตามแก่นเรื่องประเภทความรัก (love theme) ที่เสนอเรื่องราวความรักของชายหญิงเป็นจุดหลัก โดยความรักระหว่างตัวละครเอกชายและหญิงได้ถูกนำเสนอในแบบปราศจากเงื่อนไข และเป็นความรักในแบบอุดมคติที่ทุกคนต่างใฝ่ฝันหา โดยเฉพาะกลุ่มหญิงสาวและยิ่งไปกว่านั้นคือในกลุ่มหญิงสาววัยรุ่น

“ฉันไม่ได้กลัวเธอ ฉันแค่กลัวที่จะสูญเสียเธอ ฉันรู้สึกเหมือนเธอจะหายไป”

- Bella Swan

“เธอไม่รู้หรือว่าฉันรอเธอมานานแค่ไหน... สรุปร่าราชสีห์ตกหลุมรักลูกแกะ
... ราชสีห์ที่ชอบทรมานตัวเอง”

- Edward Cullen

ความรักในภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค นั้นมีลักษณะที่คล้ายกับเทพนิยาย คล้ายกับความรักแบบเจ้าชายตกหลุมรักเจ้าหญิงด้วยเหตุแห่งพรหมลิขิตและต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ เพื่อให้ได้ครองรักกัน รวมถึงความรักอีกรูปแบบหนึ่งคือความรักในครอบครัวโดยเห็นได้จากครอบครัว Cullen ที่ต่างคอยยื่นมือช่วยเหลือและปกป้องกันและกันด้วยชีวิต ด้วยเหตุผลที่ว่าพวกเขาคือครอบครัวเดียวกันโดยปราศจากเงื่อนไขหรือการแลกเปลี่ยนใดๆ อีกทั้งพวกเขาก็ร่วมกันปกป้อง Bella ที่กำลังจะก้าวเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่เช่นกัน

“เบลล่ามากับเอ็ดเวิร์ด เธอเป็นสมาชิกครอบครัวเราแล้ว และเรากำลังคุ้มครองครอบครัวเรา”

- Carlisle

ครอบครัวของ Bella ก็แสดงออกถึงความรักในครอบครัวเช่นกัน โดย Charlie Swan พยายามดูแลลูกสาวของตนอย่างสุดความสามารถ แม้จะไม่สามารถเข้าใจลูกสาวในเรื่องที่ละเอียดอ่อนด้วยความต่างที่ตนเป็นผู้ชายและต้องเลี้ยงลูกสาวที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นด้วยตัวเอง แต่สิ่งนี้ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคที่ทำให้ความรักระหว่างพ่อกับลูกต้องตกอยู่ในความขัดแย้งหรือความไม่เข้าใจจนนำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้งรุนแรงแต่อย่างใด และบ่อยครั้งที่ Bella เองก็คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เป็นพ่อก่อนความปลอดภัยของตัวเองเช่นกัน รวมถึง Renee' Dawyer ผู้เป็นแม่ที่ถึงแม้จะแยกทางกับพ่อของ Bella แต่ก็ยังคงคอยเป็นห่วงและรักลูกไม่เปลี่ยนแปลง เห็นได้จาก Bella และแม่ของเธอยังคงพูดคุยและติดต่อกันอยู่เสมอ

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight saga* ทั้ง 4 ภาค ได้เสนอเรื่องราวผ่านปมของความขัดแย้ง (conflict) เอาไว้ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ;

1.) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

ในภาพยนตร์ภาคแรกคือความขัดแย้งระหว่าง Edward และครอบครัว Cullen ที่ขัดแย้งกับ James โดย Edward และพี่น้องของเขาได้ฆ่า James ที่พยายามจะฆ่า Bella จนนำไปสู่ความขัดแย้งในภาพยนตร์ภาคที่ 2 และ 3 ที่พวก Cullen ต้องรับมือกับ Victoria ที่ตามฆ่า Bella เพื่อล้างแค้น Edward ที่ฆ่าคนรักของเธอ และได้เกี่ยวพันไปถึงความขัดแย้งระหว่างครอบครัว Cullen และพวก Volturi ที่ยังไม่ถึงจุดแตกหัก

ความขัดแย้งระหว่างบุคคลอีกคู่หนึ่งคือระหว่าง Edward และ Jacob ที่ไม่ลงรอยกัน เพราะรักผู้หญิงคนเดียวกัน และ Edward เลือกจะเปลี่ยน Bella เป็นแวมไพร์ตามคำขอของเธอ แต่ Jacob รับไม่ได้และต้องการให้ Bella ใช้ชีวิตอย่างมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวพันไปถึงความขัดแย้งระหว่าง ครอบครัว Cullen และ ผุ้หมาป่าเผ่า Quileute ที่เป็นชนวนให้ต้องต่อสู้กันในภาพยนตร์ภาคที่ 4 ที่เป็นความขัดแย้งระหว่างสิ่งเหนือธรรมชาติ 2 พวกคือแวมไพร์กับหมาป่า

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ

ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง *Twilight saga* ทั้ง 4 ภาคนี้คือความขัดแย้งระหว่างความปรารถนา กับสิ่งที่ตนยึดถือว่าถูกต้อง

“นั่นคือสิ่งที่เธอปรารถนาอย่างนั้นหรือ...การกลายมาเป็นปีศาจนี่นะ”

- Edward Cullen

“ฉันหวังให้ได้อยู่กับเธอตลอดไป”

- Bella Swan

Edward Cullen มีความขัดแย้งในตัวเองเรื่องเขาต้องควบคุมความอยากต่อเลือดของ Bella เพราะเขาเลือกจะอยู่ข้างความเป็นมนุษย์มากกว่าความเป็นแวมไพร์ และปรารถนาให้ Bella ใช้ชีวิตแบบมนุษย์ ซึ่งรวมไปถึงครอบครัว Cullen ที่เป็นแวมไพร์มังสวิวัติที่กินเลือดสัตว์เพื่อดำรงชีพแทนเลือดมนุษย์ ซึ่งพวกเขาต้องอดทนต่อความปรารถนาในเลือดมนุษย์เพราะพวกเขายึดถือว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเรื่อง การเลือกอยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างสันติ

“เธอไม่สามารถปกป้องฉันจากทุกสิ่งได้ ถึงจุดหนึ่งบางอย่างก็ต้องแยกเราออกจากกัน มันอาจจะ
เป็นอุบัติเหตุ โรคภัย หรืออายุขัย ตราบใดที่ฉันเป็นมนุษย์ ทางแก้ทางเดียวคือเธอต้องเปลี่ยนฉัน”

- Bella Swan

“นั่นไม่ใช่ทางแก้ แต่มันคือโคกนาฏกรรม”

- Edward Cullen

Bella Swan มีความขัดแย้งในตัวเองเรื่องความไม่พอใจในความเป็นมนุษย์ที่เธอเป็น เพราะเธอจะต้องเจริญเติบโตและแก่ชราไปขณะที่คนรักของเธอยังคงรูปลักษณ์เป็นหนุ่มอยู่ ทำให้เธอปรารถนาให้ Edward เปลี่ยนเธอเป็นแวมไพร์เพื่อให้เธอได้อยู่ครองรักกับเขาตลอดไป แม้ว่าการใช้ชีวิตแบบมนุษย์จะมีความหมายและมีคุณค่า และเป็นสิ่งที่ Edward หวังให้เธอเลือกมากกว่าการเป็นแวมไพร์แบบเขาก็ตาม

4. ตัวละคร

ตัวละครสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight saga* ทั้ง 4 ภาค มีทั้งหมด 3 ตัว และมีลักษณะเป็นแบบตัวละครหลายมิติ (well-rounded character) ทั้งหมด ได้แก่

1.) Edward Cullen



ภาพที่ 61 : Edward Cullen

Edward Cullen เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายของภาพยนตร์ทั้ง 4 ภาค เขาเป็นเด็กหนุ่มที่ถูกเปลี่ยนเป็นแวมไพร์ตั้งแต่อายุ 17 ปี มีใบหน้าหล่อเหลา รูปร่างสูงโปร่งสง่างาม มีผิวขาวซีดและเย็นซีดที่เป็นผลมาจากความเป็นแวมไพร์ของเขา มีอุปนิสัยใจเย็น สุขุมและหัวโบราณ เขายึดถือประเพณีเรื่องการแสดงออกในความรักและความสัมพันธ์ทางเพศว่าจะต้องแสดงออกเฉพาะ

ในชีวิตการแต่งงานเท่านั้น ซึ่งทำให้เขามีความอดทนอดกลั้นสูงและมีความมั่นคงในความรักต่อ Bella เป็นอย่างมาก

“เราต่างจากกลุ่มอื่นในเผ่าพันธุ์เดียวกัน เราล่าแต่เฉพาะสัตว์ เราหัดควบคุมความกระหาย แต่ เพราะเธอและกลิ่นของเธอ มันเหมือนยาเสพติดสำหรับฉัน เธอเหมือนเฮโรอีนใต้ซื้อมือของฉัน”
 “มีแต่เธอเท่านั้นที่ทำให้ฉันเจ็บปวดได้ อย่างอื่นไม่มีอะไรที่ฉันต้องกลัวเลย...เธอคือเหตุผลที่ฉัน
 อยากมีชีวิต”

- Edward Cullen

Edward Cullen เป็นตัวละครลักษณะหลายมิติ (well-rounded character) มีด้านที่มีความเป็นพระเอกแบบเทพบุตรหรือเจ้าชายอย่างชัดเจนต่อ Bella Swan ที่เปรียบเสมือนเจ้าหญิง และเป็นสิ่งที่มีค่าที่สุดในชีวิตของเขา โดย Edward มีบุคลิกที่ซับซ้อนด้วยความขัดแย้งในตัวที่เป็น แวมไพร์มั่งสวิร์ติแต่ก็ต้องควบคุมความอยากต่อเลือดและแรงขับทางเพศต่อ Bella โดยเขาตั้งมั่น อยู่บนความรักที่มีต่อ Bella Swan และทำทุกสิ่งเพื่อดูแลปกป้องชีวิตและความเป็นมนุษย์ของ Bella เป็นหลัก ซึ่งบางครั้งสถานการณ์ก็บีบให้เขาต้องอดัดจนต้องแสดงด้านอารมณ์ร้อนและมีความรุนแรงออกมาให้เห็นเช่นกัน

2.) Bella Swan

Bella Swan เป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง Bella เป็นหญิงสาววัยรุ่นอยู่ในภาคแรก เธอมีอายุ 17 ปี ใบหน้าสวย ดวงตาสีน้ำตาล มีผิวขาวซีดและผมสีน้ำตาลเข้ม รูปร่างผอมและความสูงปานกลาง แต่งตัวธรรมดาด้วยเสื้อยืด กางเกงยีน และสวมรองเท้าผ้าใบเป็นส่วนใหญ่ Bella มีอุปนิสัยหัวรั้นและซุ่มซ่าม บุคลิกค่อนข้างไปทางขาดความมั่นใจและอ่อนต่อโลก และเป็นผู้ที่รู้สึกแปลกแยกจากคนรอบข้างและมีความหม่นหมองตลอดเวลา

“ฉันไม่เคยคิดมากกว่าตัวเองจะตายยังไง แต่ถ้าหากต้องตายแทนคนที่ฉันรัก มันดูจะเป็น
 การตายที่ดี ฉะนั้นฉันจึงไม่อาจเสียใจถ้าต้องตัดสินใจที่จะตาย”
 “ความตายคือความสงบ เรียบง่าย ชีวิตยิ่งยากกว่า”

- Bella Swan



ภาพที่ 62 : Bella Swan

Bella Swan เป็นตัวละครลักษณะหลายมิติ (well-rounded character) ที่ถึงแม้จะไม่มีพัฒนาการที่ชัดเจน แต่ก็ยังเป็นตัวละครที่สมจริงในเรื่องการเป็นผู้ที่ยึดมั่นถือมั่นในเรื่องความรัก และเป็นผู้หญิงอ่อนแอและไม่มั่นคงที่ต้องการการปกป้องจากชายคนรัก ซึ่งความรักเป็นสิ่งเดียวที่ทำให้เธอรู้สึกมีคุณค่า ด้วยการใช้ชีวิตคู่และการเป็นภรรยาคือความปรารถนาสูงสุดในชีวิตของ Bella ทำให้เธอตัดสินใจจะละทิ้งความเป็นมนุษย์และกลายเป็นแวมไพร์ เพื่อให้ได้ครองคู่กับ Edward ในสภาพรูปลักษณ์ที่ยังเป็นหนุ่มสาวเท่าเทียมและเหมาะสมกัน

แต่ในที่สุดแล้ว Bella ก็ไม่ได้กลายเป็นแวมไพร์ด้วยความตั้งใจของตัวเอง เพราะเธอเลือกจะรักษาชีวิตลูกของเธอจนอยู่ในสภาพที่เหมือนตายไปแล้ว จน Edward ต้องถูกบีบให้รักษาชีวิตของเธอด้วยการเปลี่ยนเธอเป็นแวมไพร์ด้วยตัวของเขาเอง สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการที่ชัดเจนของตัวละครของความเป็นแม่ โดยเปลี่ยนจากข้อจำกัดตัดสินใจชั่วแรกของการอยากเป็นแวมไพร์ด้วยความปรารถนาในความรัก มาสู่อีกข้อของหน้าที่ของแม่ที่ยอมละทิ้งสิ่งที่ตนปรารถนาเพื่อรักษาชีวิตของลูกเอาไว้

3.) Jacob Black

Jacob Black เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายอีกตัวหนึ่งของเรื่อง เขาเป็นเด็กหนุ่มวัยรุ่นโดยในภาคแรกอายุ 15 ปี ผิวสีเข้ม ดวงตาสีดำ และไว้ผมยาวสีดำ Jacob มาจากครอบครัวที่เป็นชนเผ่าพื้นเมืองชื่อ Quileute ที่อาศัยอยู่ในอาณาเขตของลาพูทใกล้เคียงกับฟอร์คส์ เขาเป็นเด็กหนุ่มที่ห่วงใยคนอื่น เขาเปรียบเสมือนแสงอาทิตย์ที่คอยให้ความอบอุ่นแก่คนรอบข้าง แต่ก็มีลักษณะของความเป็นวัยรุ่นที่อารมณ์ร้อนและขาดการควบคุมตนเอง



ภาพที่ 63 : Jacob Black

“ฉันจะยื่นหยัดสู้เพื่อเธอ สู้จนกว่าหัวใจฉันจะหยุดเต้น!”

“เธอจำเป็นต้องฟังความจริงเปล่า และทำความเข้าใจในทางเลือกของเธอ เธอจำเป็นต้องรู้ว่าฉันรักเธอ และต้องการให้เธอเลือกฉันแทนที่จะเลือกเขา”

“ฉันจะจดจำเธอไว้ด้วยภาพนี้ แก้มสีชมพู เต็มรักก็ขาขวิด และหัวใจยังเต้น
...จดจำคืนสุดท้ายที่เธอจะเป็นมนุษย์”

- Jacob Black

Jacob Black เป็นตัวละครลักษณะหลายมิติ (well-rounded character) ที่มีพัฒนาการที่ชัดเจน 2 ช่วงคือ ช่วงที่เขาเปลี่ยนจากมนุษย์ธรรมดาเข้าสู่การเจริญเติบโตเป็นผู้ที่แปลงร่างเป็นหมาป่าได้ Jacob ถึงแม้จะมีบุคลิกที่ค่อนข้างชัดเจนและดูเหมือนจะซับซ้อน แต่ก็สามารถจะคาดเดาถึงการกระทำและการตัดสินใจของตัวละครตัวนี้ได้ง่าย ซึ่ง Jacob แสดงออกถึงความต้องการความรักจาก Bella และไม่ต้องการให้เธอกลายเป็นแวมไพร์

อีกทั้งทุกสิ่งต่างตัดสินใจโดยมี Bella เป็นเหตุผลหลักเสมอไม่ต่างอะไรจาก Edward Cullen แต่ Jacob ก็มีพัฒนาการที่ชัดเจนอีกครั้งในภาพยนตร์ภาคที่ 4 ที่ตัวเขาตัดความปรารถนาเรื่องความรักและหันกลับมาอยู่ข้าง Bella เพื่อปกป้องเธอ และหันมาผูกใจกับ Renesmee ลูกสาวของ Bella ที่ตอนแรกเขาตั้งใจจะฆ่าเธอเพราะเธอเป็นสาเหตุให้ Bella ต้องตาย โดยความรักสามารถผลักดันให้ Jacob มีพัฒนาการที่ชัดเจนและเติบโตเป็นลำดับขั้นจากเด็กหนุ่มเลือดร้อนที่เริ่มต้นมีความรัก แสดงออกและไขว่คว้าความรัก ผิดหวังจากความรัก มาสู่ความเป็นผู้ปกป้องที่หันกลับมายืนเคียงข้างคนที่ตนรักถึงแม้ว่าจะต้องเจ็บปวดก็ตาม

5. ฉาก (Setting)



ภาพที่ 64 : Forks ในฤดูกาลต่างๆ

ฉากในภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค ส่วนใหญ่คือเมืองสมมุติที่อยู่ในมลรัฐวอชิงตันชื่อ “ฟอร์คส์” อยู่ในภูมิภาคที่มีฝนตกมากที่สุดในสหรัฐอเมริกา มีความชื้นและเมฆหมอกปกคลุมเป็นส่วนใหญ่และมีดคริมตลอดปี ซึ่ง Charlie Swan พ่อของ Bella ก็เป็นผู้กำกับการศึกษาตำราของพื้นที่นี้ อีกทั้งฟอร์คส์อยู่ในอาณาเขตติดกับเขตสงวนที่เป็นพื้นที่ชนเผ่า Quileute และทะเลมีชายหาดและหน้าผาชื่อว่า “ลาพูซ”



ภาพที่ 65 : สถานที่ต่างๆ ของ Forks

จากภาพยนตร์เมืองฟอร์คส์มีโรงเรียนมัธยมประจำพื้นที่ และห้องสมุดชุมชนที่ไม่ใหญ่โตมากนักที่ Bella ไปหาข้อมูลของเผ่า Quileute และมีโรงพยาบาลประจำท้องถิ่นที่ Carlisle เป็นแพทย์ประจำอยู่ที่นั่น อีกทั้งร้านค้าต่างๆ รวมถึงร้านขายอุปกรณ์กีฬาชื่อร้าน Newton ที่ครอบครัว Newton เป็นเจ้าของและดำเนินกิจการเอง และร้านอาหารที่ Bella และพ่อของเธอชอบไปชื่อร้าน The Lodge

ภาพยนตร์ในบางช่วงก็ดำเนินเรื่องในฉากรองที่เป็นสถานที่อื่นๆ นอกจากฟอร์คส์เช่นกัน โดยในช่วงท้ายของ *The Twilight saga : New Moon* ภาพยนตร์ภาคที่ 2 ได้ดำเนินเรื่องที่ประเทศอิตาลีที่ Edward Bella และ Alice ได้พบกับ Volturi และใน *The Twilight saga : Eclipse* ภาคที่ 3 มีบางช่วงที่ดำเนินเรื่องในซีแอตเทิล ที่ Victoria ได้ทำร้ายและเปลี่ยน Riley Biers ให้เป็นแวมไพร์เพื่อสร้างกองทัพแวมไพร์กำเนิดใหม่ สุดท้ายคือ *The Twilight saga : Breaking Dawn Part 1* ช่วงที่ Edward และ Bella แต่งงานกันและได้ไปฮันนีมูนก็ใช้ฉากเป็นสถานที่คือเกาะส่วนตัวในบราซิล

6. สัญลักษณ์ (Symbol)

ภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ได้ใช้แวมไพร์ในการสื่อความหมายถึงเรื่องเพศ โดยภาพยนตร์ถ่ายทอดเรื่องเพศออกมาในมุมมองที่แตกต่างออกไปจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าอย่าง *Dracula* ที่ตัวละครแวมไพร์ในเรื่องนี้ไม่ได้เป็นผู้ที่แสดงออกถึงเรื่องเพศในทางที่เสื่อมทรามและขัดธรรมเนียมของสังคมแต่อย่างใด แต่เรื่องเพศใน *The Twilight Saga* ได้ถูกสะท้อนและสื่อความหมายที่ดีให้แก่ผู้ชมสามารถคิดและพิจารณาเป็นแบบอย่างที่ดีได้



ภาพที่ 66 : Edward กับ Bella

Edward Cullen เป็นแวมไพร์ที่ยึดถือธรรมเนียมปฏิบัติที่ค่อนข้างไปในทางการเป็นผู้ชายหัวโบราณ เขาตั้งมั่นว่าความสัมพันธ์ทางเพศจำเป็นต้องแสดงออกบนพื้นฐานของความสัมพันธ์ที่มั่นคงและยืนยาว ซึ่งก็คือเขาและคนรักจะสามารถมีความสัมพันธ์ทางเพศกันได้เพียงในชีวิต

แต่งงาน กล่าวคือสามารถมีได้ในฐานะของสามีภรรยาที่แต่งงานและใช้ชีวิตคู่ด้วยกันถูกต้องตาม ประเพณีเท่านั้น เช่นเดียวกับกับแวมไพร์อื่นๆ ในเรื่องก็ล้วนแต่มีคู่ครองด้วยกันทั้งสิ้น โดยเฉพาะใน ครอบครัว Cullen ที่ยึดมั่นกับเรื่องชีวิตคู่และความเป็นครอบครัวอย่างชัดเจน

แวมไพร์ในเรื่อง *The Twilight Saga* ก็ไม่ได้ต่างจากแวมไพร์แบบเก่าๆ มากนัก เพราะใน ภาพยนตร์เรื่องนี้แวมไพร์ก็มีความต้องการและแรงขับทางเพศเช่นเดียวกับที่เรื่องอื่นๆ มี แต่ที่ต่าง ออกไปคือตัวละครเอกชายของเรื่องเป็นแวมไพร์ที่อดทนอดกลั้นในเรื่องเพศ เช่น ในภาพยนตร์ ภาคแรกที่ Edward เกือบจะมีความสัมพันธ์ทางเพศกับ Bella แต่เขาเลือกผละออกจากเธอและ คอยเฝ้ามองตอนเธอหลับเท่านั้น ซึ่ง Edward เป็นผู้ที่มีความมั่นคงต่อ Bella เขาสามารถควบคุม แรงขับอันพุ่งพล่านของตนเอาไว้ได้โดยสมบูรณ์ และเขาไม่ได้นำพา Bella ที่เป็นมนุษย์เข้าสู่ ความสัมพันธ์ทางเพศที่เสี่ยงตายเช่นที่แวมไพร์เรื่องเก่าๆ มักจะนำเสนอ

ดังนั้น แวมไพร์ในภาพยนตร์ชุดเรื่องนี้ได้เป็นสัญลักษณ์สื่อไปถึงเรื่องเพศที่พึงปฏิบัติที่เป็น สิ่งที่สื่อถึงความดีงามที่มีคุณค่าต่อสังคม โดยเฉพาะต่อกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กวัยรุ่นแล้วนั้น ความสัมพันธ์ทางเพศจากภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ถือว่าเป็นสิ่งที่สามารถยึดถือเป็นแบบอย่างและเป็น การให้คุณค่าต่อตนเองทั้งความเป็นผู้หญิงที่ดีและมีความรักนวลสงวนตัว และความเป็นผู้ชายที่ เป็นสุภาพบุรุษที่ต้องให้เกียรติต่อผู้หญิงที่เป็นคนรัก และให้คุณค่ากับความรักที่มั่นคงมาก่อน ความสัมพันธ์ทางเพศนั่นเอง

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์ทั้ง 4 ภาค ดำเนินเรื่องด้วยมุมมองการเล่าแบบรู้รอบด้าน ที่ผู้ชมจะเข้าใจถึง ความคิด ความรู้สึกและเหตุผลในการตัดสินใจของทุกตัวละครได้ในระดับที่พอๆ กัน รวมถึง สามารถเห็นพัฒนาการของตัวละครทุกตัว และเข้าใจเรื่องราวต่างผ่านการดำเนินเรื่องอย่างเป็น ลำดับขั้นตอน

4.2.2 ละครโทรทัศน์เรื่อง True Blood

1. โครงเรื่อง (Plot)

ฤดูกาลที่ 1



ภาพที่ 67 : Sookie ได้พบกับ Bill

Sookie Stackhouse สาวเสิร์ฟวัย 25 ปี ผู้มีความสามารถในการอ่านความคิดของผู้อื่นได้ วันหนึ่ง Sookie พบกับ Bill Compton แวมไพร์ที่ทำให้เธอเกิดความสนใจในตัวเขาเพราะเธอไม่สามารถอ่านความคิดของเขาได้ และทั้งคู่ก็เกิดความรู้สึกสนใจกันและกันจนเกิดชอบพอกัน



ภาพที่ 68 : Jason ถูกจับข้อหาฆาตกรรม



ภาพที่ 69 : Bill พา Sookie มาที่ Fangtasia

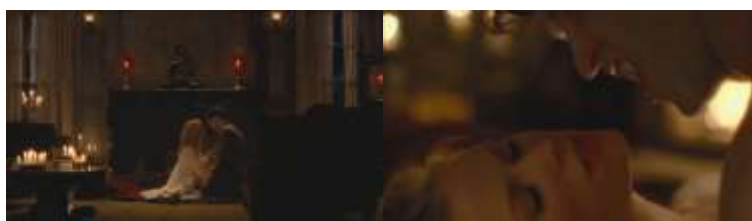
เริ่มเกิดคดีฆาตกรรมต่อเนื่องขึ้นโดยเหยื่อคือหญิงสาวที่เป็นพวกกระสันเขียว (Fang Banger) ที่ชอบมีความสัมพันธ์ทางเพศกับแวมไพร์ และ Jason Stackhouse พี่ชายของ Sookie ก็ตกเป็นผู้ต้องสงสัยทั้ง 2 ครั้ง ทำให้ Sookie ต้องช่วยพี่ชายโดยการไป Fangtasia บาร์แวมไพร์ใน Shreveport เพื่อขอความช่วยเหลือจาก Eric Northman นายอำเภอแวมไพร์ที่คุมพื้นที่เขต 5 ผู้มีอายุราว 2000 ปี ให้ช่วยให้ข้อมูลเรื่องเหยื่อที่ถูกฆาตกรรม แต่ Sookie ก็ได้ช่วย Eric จากตำรวจที่บุกตรวจค้นบาร์อย่างกะทันหัน ทำให้ Eric เริ่มสนใจในตัวเธอและความสามารถพิเศษของเธอ



ภาพที่ 70 : Sookie พบ Adale เสียชีวิตภายในบ้าน



ภาพที่ 71 : งานศพของ Adale Stackhouse



ภาพที่ 72 : Sookie ยอมให้ Bill ดูดเลือด

เมื่อ Sookie กลับมาถึงบ้านก็พบว่า Adale Stackhouse ยายของเธอที่เป็นผู้มีจิตใจดีและให้การต้อนรับ Bill ที่เป็นแวมไพร์เป็นอย่างดี และเป็นผู้ที่ไม่ได้มีความเกลียดชังต่อแวมไพร์ได้ถูกฆ่าตายภายในบ้าน Sookie รู้สึกสับสนมากแต่โชคดีที่เธอมีเพื่อนชื่ออย่าง Tara Thornton คอยอยู่เคียงข้าง วันต่อมาชาวเมือง Bon Temps ต่างมางานศพเพื่อระลึกถึงความดีและบอกลากับยายของ Sookie แต่ก็ไม่วายที่ Sookie ได้ยินเสียงความคิดของชาวเมืองที่ต่างประณามเธอว่าเป็น

ต้นเหตุให้ยายของตนต้องถูกฆ่า Sookie คุณสถิติไม่อยู่และโพล่งคำหยาบออกมาต่อหน้าชาวเมือง จนทำให้ตัวเองกลายเป็นตัวประหลาดทำให้เธอรีบวิ่งออกไปจากงาน คืนนี้ Sookie ตัดสินใจก้าวผ่านความทุกข์และความอัดอั้นในใจด้วยการมอบความบริสุทธิ์ของเธอให้กับ Bill และยอมให้เขา ดูดเลือด



ภาพที่ 73 : Tara กับแม่



ภาพที่ 74 : Tara และแม่ทำพิธีไล่ปีศาจ

ด้าน Tara ก็มีปัญหาของตัวเองเรื่องแม่ขี้เมาที่ชอบทำร้ายและเป็นภรรยาที่เธอมาตั้งแต่เด็ก Tara ตัดสินใจยอมทำตามความต้องการของแม่ด้วยการพาแม่ไปทำพิธีขับไล่ปีศาจกับหมอผีที่อยู่ในป่า ซึ่งผลก็ออกมาดีเกินคาดและลงเอยที่ Tara เองก็เริ่มเชื่อตามคำของหมอผีและแม่จนต้องไปทำพิธีบ้าง โดยมี Sam Merlotte นายจ้างของเธอและ Sookie ที่เคยมีความสัมพันธ์กับเธอ ได้ช่วยเหลือเรื่องเงินค่าทำพิธีที่สุดท้ายก็ปรากฏว่าเธอและแม่ถูกหมอผีกำมะลอแหกตา



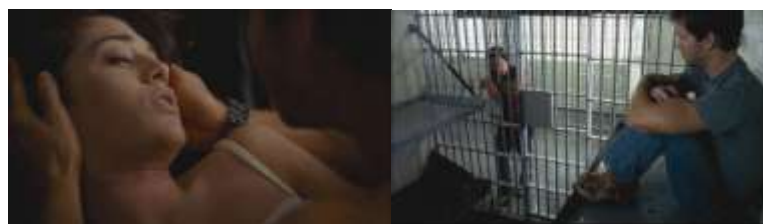
ภาพที่ 75 : Jason เซฟ V กับ Amy

Jason เสพติดเลือดแวมไพร์หรือ V จนลงแดงและต้องไปบาร์ Fangtasia จนเกือบถูกฆ่าตายเพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ แต่เคราะห์ดีที่ได้ Amy Burley ช่วยเอาไว้และตามกลับบ้านมาพร้อมกับเสพ V ด้วยกัน ต่อมาทั้งคู่เลยเถิดจนถึงขั้นจับแวมไพร์หุ่นส่วนของ Lafayette Reynolds ญาติของ Tara มาขังเพื่อสูบเลือดและพลังมือฆ่าเขาตาย



ภาพที่ 76 : Bill ฆ่าแวมไพร์เพื่อปกป้อง Sookie

Eric ตามมาขอให้ Sookie ไปช่วยสืบหาคนที่โกงเงินในธุรกิจบาร์ Fangtasia ของเขา แต่เมื่อรู้ตัวว่าเป็นฝีมือ Longshadow แวมไพร์หุ่นส่วนของเขาก็ทำให้ Sookie เกือบถูกฆ่าตายจน Bill ต้องปกป้อง Sookie ด้วยการฆ่า Longshadow ทำให้ Bill ถูกตัดสินโทษจากผู้คุมกฎของโลก แวมไพร์ด้วยการให้เปลี่ยน Jessica Hamby เด็กสาวอายุ 17 ปี ให้กลายเป็นแวมไพร์



ภาพที่ 77 : Jason เข้ามอบตัว

Jason และ Amy ตัดสินใจใช้ V ด้วยกันเป็นครั้งสุดท้าย แต่ซาตกรก็ตามมาฆ่า Amy ทำให้ Jason คิดว่าตัวเองเป็นคนทำในตอนที่ไม่สติจึงเข้ามามอบตัวกับตำรวจ Sookie ตัดสินใจสืบหาความจริงกับ Sam และรู้ว่าซาตกรชื่อ Drew Marshall ที่ก่อเหตุฆ่าผู้หญิงที่เป็นพวกกระสันเขียวที่ชอบมีสัมพันธ์ทางเพศกับแวมไพร์



ภาพที่ 78 : Sookie ฆ่า René

ต่อมา Sookie รู้ความจริงว่า Drew Marshall ก็คือ René Lenier คนคั่นเคยของทุกคนในเมือง ทำให้ Sookie ถูกทำร้ายบาดเจ็บและเกือบถูกฆ่าแต่ก็ได้ Sam ที่กลายร่างเป็นสุนัขมาช่วย และ Bill ที่ฝ่าแสงอาทิตย์มาช่วยเธอจนอาการโคมา แต่ Sookie ก็ฮึดสู้และเป็นคนฆ่า René ด้วยตัวเอง



ภาพที่ 79 : เหตุการณ์ก่อนจบเรื่อง

Sookie ปลอดภัยและ Jason พ้นข้อกล่าวหา ส่วน Tara เมมาและขับรถชนจนถูกตำรวจจับ แถมยังโดนแม่ผลักไสให้ออกจากบ้าน แต่ Tara ก็ได้ Maryann Forester สาวใหญ่ผู้มั่งคั่งช่วยประกันตัวและพาไปอยู่ด้วยและได้พบกับ Eggs Taller ส่วน Bill ฟิ้นคืนเป็นปกติและได้ไปหา Sookie ที่บ้าน ทุกอย่างกลับสู่สภาวะปกติ แต่ในคืนนั้น Lafayette ถูกบางสิ่งตรงเข้ามาทำร้ายที่ร้าน Merlotte ส่วน Sookie และ Tara ต้องพบกับเรื่องสยองขวัญเมื่อมีศพอยู่เบาะหลังรถของนักสืบ Andy Bellefleur

ฤดูกาลที่ 2



ภาพที่ 80 : Tara ให้เบาะแสเรื่องการฆาตกรรม



ภาพที่ 81 : Lafayette ถูก Eric จับมาขัง

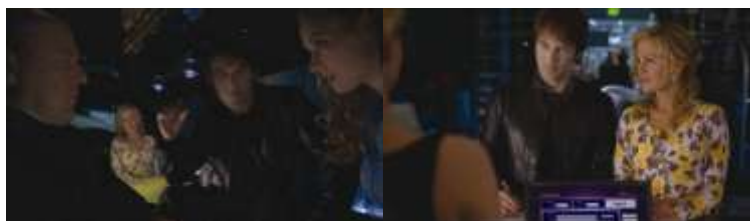


ภาพที่ 82 : Jason เข้าร่วมกลุ่มมิตรภาพแห่งดวงอาทิตย์

เหยื่อเคราะห์ร้ายที่ถูกฆ่าควักหัวใจคือ Miss Jeanette หมอผีกำมะลอที่หลอก Tara Thornton เรื่องทำพิธีไล่ปีศาจ Tara จึงตัดสินใจให้ปากคำกับตำรวจเพื่อสืบหาความจริง ส่วน Lafayette Reynolds ถูก Eric Northman จับมาขังในห้องใต้ดินที่บาร์ Fangtasia โทษฐานลักลอบค้าเลือดแวมไพร์ Jason ได้พบกับ Steve และ Sarah Newlin ผู้นำแห่งโบสถ์ต่อต้านแวมไพร์ที่ชักชวนให้เขาเข้าร่วมการฝึกอบรมผู้นำกลุ่มมิตรภาพแห่งดวงอาทิตย์ โดยตัว Jason เองก็เชื่อว่าเป็นคือความประสงค์ของพระเจ้า



ภาพที่ 83 : Sookie ถูกสัตว์ประหลาดทำร้าย



ภาพที่ 84 : Sookie และ Bill เดินทางถึงดัลลัส

Sookie Stackhouse ถูกสัตว์ประหลาดทำร้ายบาดเจ็บสาหัส จน Bill Compton ต้องพาเธอไปขอความช่วยเหลือจาก Eric และ Sookie ตกลงจะตอบแทนด้วยการไป Dallas เพื่อสืบเรื่องการหายตัวไปของ Godric แวมไพร์ที่มีตำแหน่งนายอำเภอแถบ Texas โดย Sookie ตัดสินใจจะเข้าไปแฝงตัวในโบสถ์มิตรภาพแห่งดวงอาทิตย์แต่ Bill คัดค้านเพราะกลัวเธอจะต้องไปเจอกับอันตราย



ภาพที่ 85 : Sam กับ Daphne



ภาพที่ 86 : Maryann ร่ายมนต์สะกดชาวเมือง

ที่ Bon Temps ชาวเมืองตกอยู่ใต้อำนาจของ Maryann Forester ที่ทำให้ทุกคนมีพฤติกรรมเสื่อมทรามและบ้าคลั่งที่ทำให้ทั้งเมืองโกลาหลกลายเป็นที่มั่วโลภก็ย ด่าน Sam Merlotte รับพนักงานเสิร์ฟคนใหม่ชื่อ Daphne Landry ที่เป็นคนแปลง (shapeshifter) เหมือนกับเขาเข้ามาทำงานและทั้งคู่ก็ตกหลุมรักกัน

Sookie แฝงตัวเข้าไปในโบสถ์ของกลุ่มต่อต้านแวมไพร์แต่ถูกจับได้ แต่เคราะห์ดีที่ Godric ช่วยไว้ได้ทัน Eric ตามมาสมทบและพา Sookie หนีไปตามคำสั่งของ Godric ที่เป็นผู้สร้างของเขา Bill ติดอยู่ที่โรงแรมเพราะ Lorena แวมไพร์สาวที่เป็นผู้สร้างของเขามาขัดขวางไม่ให้เขาไปช่วย

Sookie ตามที่ได้ตกลงกับ Eric ไว้ ส่วน Eric และ Sookie ติดอยู่ที่ท่ามกลางกลุ่มต่อต้านแวมไพร์ของ Steve Newlin แต่ได้ Godric และแวมไพร์จาก Texas และ Jason ตามมาช่วยไว้



ภาพที่ 87 : Godric ช่วยชีวิต Sookie

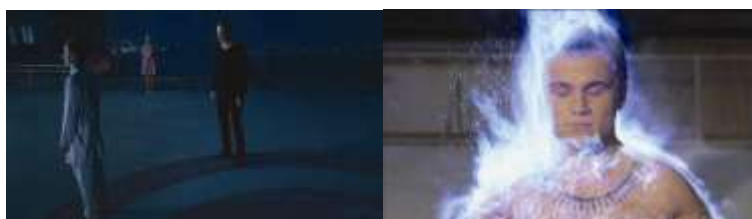


ภาพที่ 88 : แวมไพร์ Texas บุกโบสถ์ของ Steve Newlin

ทุกคนกลับมาที่เซฟเฮาส์ของ Godric แต่ Luke เพื่อนร่วมค่ายของ Jason ได้ปรากฏตัวพร้อมใช้ระเบิดพลีชีพทำให้เกิดการสูญเสียน Godric เลือกว่าจะรับผิดชอบชีวิตผู้ติดตามที่ต้องตายไปด้วยชีวิตของตน Sookie ถูก Eric หลอกให้ดื่มเลือดของเขา แต่เธอก็เลือกจะหยุดความโกรธไว้และทำเพื่อ Eric โดยตามไปอยู่เป็นเพื่อน Godric ในวาระสุดท้ายของชีวิต



ภาพที่ 89 : ระเบิดพลีชีพที่เซฟเฮาส์ของ Godric



ภาพที่ 90 : วาระสุดท้ายของ Godric



ภาพที่ 91 : Bon Temps โกลาหล



ภาพที่ 92 : Bill และ Eric มาพบราชินีแห่งหลุยส์เซียน่า

Sookie Bill และ Jason กลับมาที่ Bon Temps ที่ทั้งเมืองตกอยู่ในสภาพโกลาหลเพราะ Maryann ใช้อำนาจสะกดคนทั้งเมืองให้อยู่ในสภาพไร้จิตสำนึกผิดชอบ และเธอต้องการตัว Sam Merlotte มาเป็นเครื่องบูชาญัตต์ของคัมภีร์เทพที่เธอเชื่อว่าจะลงมาจุติเป็นคู่ครองของเธอ ด้าน Bill เดินทางไปหาองค์ราชินีเพื่อขอคำแนะนำในการกำจัด Maryann ที่เขาเชื่อว่าเป็นพวก Maenad และได้พบกับ Eric ที่มาเพราะสิ่งเดียวกันตามคำขอของ Sam โดย Bill ได้เตือน Eric เรื่องให้เลิกยุ่งกับ Sookie ไมเช่นนั้นเขาจะเปิดโปงเรื่องที่ Eric ลักลอบให้ Lafayette คำเลือดแวมไพร์โดยมีองค์ราชินีเป็นคนคอยหนุนหลัง



ภาพที่ 93 : Maryann เตรียมงานแต่งงาน



ภาพที่ 94 : Sam ฆ่า Maryann



ภาพที่ 95 : Sam ออกตามหาพ่อแม่ที่แท้จริง

Sookie ถูก Maryann จับตัวไว้เพราะเธอสนใจ Sookie ที่มีอำนาจพิเศษ จึงอยากได้ Sookie เป็นเพื่อนเจ้าสาว Sam ยอมร่วมมือกับ Bill และกำจัด Maryann ได้สำเร็จ ทุกคนในเมืองต่างจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้เลยยกเว้นเพียง Sam Bill และ Sookie ที่เข้าใจกันและกันมากขึ้น ต่อมา Sam ออกเดินทางตามหาพ่อแม่ที่แท้จริงของเขา Jessica ช้าใจเรื่องที่ Hoyt โกรธที่เธอปล่อยให้ทำร้ายแม่ของเขาที่กล่าวว่าร้ายเธอก่อน



ภาพที่ 96 : Eggs ถูกฆ่าตาย



ภาพที่ 97 : Bill ขอ Sookie แต่งงาน

Eggs คลั่งใช้มีดฆ่า Andy เลยถูก Jason ยิงเสียชีวิต ด้าน Bill ตัดสินใจขอ Sookie แต่งงานที่ร้านอาหารฝรั่งเศสสุดหรู แต่ Sookie ขอตัวไปเข้าห้องน้ำและคิดทบทวนและได้คำตอบว่าตกลงจะแต่งงานกับเขา แต่เมื่อกลับออกมา ก็พบว่า Bill ถูกลักพาตัวไปแล้ว

2. แก่นเรื่อง

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาล ดำเนินเรื่องตามแก่นเรื่อง (theme) ประเภทความรัก (love theme) เป็นหลัก โดยเป็นเรื่องราวความรักของชายหญิงโดยให้น้ำหนักไปที่ความรักของ Bill Compton และ Sookie Stackhouse ตัวละครเอกชายและหญิงของเรื่องเป็นหลัก ความรักของทั้งคู่เป็นความรักที่มีลักษณะคล้ายกับพรหมลิขิตในช่วงเริ่มต้น โดยทั้งคู่ได้ฝ่าฟัน

อุปสรรคด้วยกัน และ Bill ก็คอยปกป้อง Sookie ด้วยชีวิตของเขาเองอยู่เสมอ ซึ่งความรักระหว่างมนุษย์และแวมไพร์ก็เป็นความรักที่ถูกสังคมดูถูกและตีค่าว่าเป็นสิ่งเลวทราม อีกทั้งความรักก็แสดงผ่านตัวละครคู่อื่นๆ อีกหลายคู่ที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกันเช่นกัน

“เพราะคุณจะไม่มีความสุขจนกว่าผู้ชายที่คุณจะเป็นตัวของตัวเองกับเขาได้”

- Bill Compton : Mine

ความรักอีกรูปแบบที่สำคัญในละครโทรทัศน์เรื่องนี้คือความรักในครอบครัว ความรักระหว่างเพื่อนและมิตรภาพระหว่างเพื่อนร่วมงาน ตัวละครมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันโดยต่างต้องช่วยเหลือเกื้อกูลกัน จนถึงขั้นต้องเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์เลวร้ายด้วยกันเช่นกัน ความรักในครอบครัวที่เห็นได้ชัดคือความรักระหว่าง Sookie และ Adale Stackhouse ผู้เป็นยาย ซึ่งเมื่อตอนที่ยายของ Sookie ได้เสียชีวิตลงก็ทำให้เธอรู้สึกอ้างว้างและเหมือนหลงทาง

“เราต้องพูดถึงยายนะเจสัน...เราเลิกรักยายเพราะว่ามันเจ็บปวดไม่ได้หรอก เพราะยายไม่มีวันเลิกรักเรา...เราจะยังเก็บยายไว้ในใจเรา ในคำภาวนา เราจะทำแบบนี้...แล้วเราต้องทำอะไรรู้ไหม เราต้องโตเป็นผู้ใหญ่ ต้องยึดกันไว้ ต้องดีต่อกัน ไม่อย่างนั้นพวกท่านจะผิดหวัง...ฉันจะรักพี่ตลอดไปเจสัน”

- Sookie Stackhouse : I will rise up

Sookie ใช้ชีวิตมาในแบบที่มียายคอยเป็นทั้งพ่อและแม่และคอยดูแลเธอและพี่ชายในทุกอย่างเท่าที่จะทำได้ และยายก็เป็นเหมือนผู้ที่คอยชี้แนะ Sookie ให้มองเห็นแง่มุมใหม่ๆ ของชีวิตที่เธอจะได้เติบโตและเข้าใจตัวตนของตัวเองและโลกใบนี้มากขึ้น ส่วนความรักระหว่าง Tara Thornton และแม่ของเธอนั้นดูเหมือนจะยากลำบากตลอดมา แต่ Tara ก็พิสูจน์ว่าเธอมีความรักและความเป็นลูกที่ดีต่อแม่ของเธอให้เห็นอย่างชัดเจนอยู่บ่อยครั้ง

“ฉันก็ขอโทษที่ฉันทำตัวอย่างกับเป็นแม่เธอ ฉันแค่เป็นห่วงเธอ เธอเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดเพียงคนเดียวของฉัน”

- Tara Thornton : First Taste

ความรักระหว่างเพื่อนที่เห็นได้ชัดคือความรักระหว่าง Sookie และ Tara ที่ทั้งคู่เติบโตและผ่านเรื่องราวต่างๆ ที่ยากลำบากมาด้วยกัน และคอยช่วยเหลือกันในฐานะของเพื่อนรักที่ดีที่สุดในชีวิตของกันและกัน ส่วนความรักระหว่างเพื่อนร่วมงานก็คือบรรดาพนักงานในร้าน Merlotte

รวมถึง Sam Merlotte ที่เป็นเจ้าของ ซึ่งทุกคนในที่นี่ต่างเป็นเพื่อนร่วมงานที่มีความสัมพันธ์และคุ้นเคยกันทั้งหมด ถึงแม้ว่าจะมีบางครั้งที่เกิดทะเลาะหรือไม่เข้าใจกัน แต่ความสัมพันธ์ของทุกคนก็ตั้งอยู่บนความปรารถนาดีต่อกันและไม่ได้ปองร้ายกันเช่นกัน และได้คอยช่วยเหลือกันไม่เพียงแต่ในเรื่องงานแต่รวมไปถึงเรื่องชีวิตส่วนตัวและปัญหาต่างๆ อีกด้วย

แก่นเรื่องที่เป็นรองลงมาคือคือแก่นเรื่องประเภทศีลธรรมจรรยา (morality theme) และแก่นเรื่องประเภทด้านกระแสหลัก (outcast theme) ที่ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ได้เสนอแก่นเรื่องประเภทศีลธรรมจรรยาด้วยการสะท้อนด้านที่เป็นแก่นของมนุษย์ที่ไม่มีใครที่ดีหรือเลวโดยกำเนิด กล่าวคือตัวละครทั้งหมดไม่ได้เป็นคนดีหรือเลวแบบสุดโต่ง เปรียบทุกคนไม่ใช่สีขาวหรือดำแต่เป็นสีเทาที่มีทั้งสองด้านผสมปนเปกันอยู่ ตัวละครทุกตัวต้องเจอกับสถานการณ์ที่ต้องเลือกกระทำระหว่างสิ่งที่ถูกต้องและสิ่งที่ผิดอยู่ตลอด และทุกครั้งที่พวกเขาเลือกกระทำผิดทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็เป็นผลให้ต้องปกปิดและซ่อนเร้นความผิดของตนเอาไว้ และเนื้อเรื่องก็แสดงให้เห็นว่าไม่มีตัวละครตัวใดที่จะไม่ได้รับผลของการกระทำของตน ซึ่งในด้านที่ตัวละครได้กระทำสิ่งไม่ดีไว้ เราก็ยังสามารถมองเห็นอีกด้านที่เป็นความอ่อนไหวของมนุษย์ที่พวกเขาก็ไม่ได้มีความสุขกับการกระทำของตนเอง แต่กลับรู้สึกคับข้องใจและมีความรู้สึกผิดชอบเข้ามาเกี่ยวพันตลอดทุกครั้งเช่นกัน

ต่อมาคือแก่นเรื่องรองประเภทด้านกระแสหลัก กล่าวคือตัวละครแวมไพร์ถึงแม้ว่าจะอยู่ในสถานะที่เปิดเผยตัวตนต่อสังคมมนุษย์แล้ว แต่พวกเขาก็ยังมีลักษณะของการเป็นคนชายขอบหรือชนกลุ่มน้อย (minority) ของสังคม โดยสังคมส่วนใหญ่ได้กีดกันพวกเขาเอาไว้ในสถานะของสิ่งที่ได้รับการเข้าใจหรือเหมารวมโดยมีอคติว่าเป็นพวกที่มีภัยคุกคามต่อมนุษย์ และแวมไพร์ในเรื่องก็มีเพียงจำนวนน้อยมากที่ต้องการใช้ชีวิตด้วยวิถีหลัก (mainstream) ในการอยู่ร่วมกับมนุษย์ แต่โดยรวมแล้วแวมไพร์ก็เลือกที่จะอยู่ในมุมของตัวเองโดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับมนุษย์มากนักเช่นกัน ซึ่งทั้งสองฝ่ายอยู่ในสถานะที่ระวังและระแวงซึ่งกันและกันที่ไม่ได้มีฝ่ายใดตั้งใจทำร้ายอีกฝ่ายอย่างชัดเจน และบ่อยครั้งที่เราจะเห็นว่าทั้งสองฝ่ายก็มีปฏิสัมพันธ์กันและดำเนินชีวิตร่วมกันอย่างกลมกลืนเช่นกัน ดังนั้นจึงนับว่าแก่นเรื่องรองประเภทด้านกระแสหลักนี้ไม่ได้มีความชัดเจนในการเสนอความแปลกแยกของกลุ่มแวมไพร์ต่อสังคมมนุษย์อย่างเด็ดขาด และแก่นเรื่องรองประเภทศีลธรรมก็ไม่ได้นำเสนอถึงสิ่งที่ถูกต้องมีค่าเหนือสิ่งที่ผิดโดยสมบูรณ์ชัดเจนเช่นกัน

จึงสรุปว่าแก่นเรื่องรองทั้งสองทำงานเสมือนเป็นประเด็นที่ถ่ายทอดออกมาด้วยเป็นการขยายมุมมองและขอบเขตของเนื้อเรื่อง ด้วยปัจจัยเรื่องรูปแบบการนำเสนอที่เป็นละครโทรทัศน์สำหรับผู้ใหญ่แล้วนั้น การขยายขอบเขตของเนื้อหาและเพิ่มความซับซ้อนมากขึ้นนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและเข้ากับลักษณะความเหมาะสมต่อกลุ่มผู้ชมด้วยเช่นกัน ดังนั้นแก่นเรื่องรองทั้งสองจึงเป็นแก่นเรื่องที่เข้ามาเสริมแก่นเรื่องหลักที่ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ก็คือแก่นเรื่องประเภทความรัก ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่ชูโรงและมีความสำคัญเป็นอันดับหนึ่งในการดำเนินเรื่องนั่นเอง

3. ความขัดแย้ง

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาล ได้เสนอเรื่องราวผ่านปมขัดแย้ง (conflict) 2 ลักษณะ ได้แก่ ;

1.) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

ความขัดแย้งระหว่างบุคคลถูกเสนออย่างชัดเจนตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งตัวละครทุกตัวต่างก็มีความขัดแย้งต่อกันไม่ว่าจะในเรื่องความรัก การชิงดีชิงเด่น จุดยืนที่ไม่เข้ากัน รวมไปถึงความขัดแย้งจากการมีอคติในรูปแบบต่างๆ โดยในแง่มุมของความรักนั้นก่อให้เกิดความขัดแย้งในแบบความรักสามเส้าที่ Sam Merlotte และ Bill Compton รักผู้หญิงคนเดียวกัน จึงทำให้ทั้งสองไม่ค่อยลงรอยกันและบวกกับการที่ Bill เป็นแวมไพร์ที่ยิ่งซ่อนความขัดแย้งลงไปอีกชั้นหนึ่ง ด้วย Sam มีสถานะทางสังคมคือเป็นมนุษย์ ส่วน Bill เป็นแวมไพร์ที่เป็นคล้ายกับชนกลุ่มน้อยที่ไม่ได้รับการยอมรับมากนักจากสังคมมนุษย์ กล่าวคือเป็นความขัดแย้งระหว่างกลุ่มสังคมหลักและกลุ่มชนกลุ่มน้อยในสังคม รวมถึงความเสแสร้งที่ Eric Northman เริ่มมีต่อ Sookie ในช่วงฤดูกาลที่ 2 ที่ Eric กลายเป็นนักสามเส้าที่แท้จริงในความรักของ Bill และ Sookie

“ประทานโทษเมื่อไหร่ใครสั่งเบอร์เกอร์ใส่เฮดส์...เกย์ผิวดำเป็นคนเลี้ยงวัว เลี้ยงไก่
...ของทุกอย่างบนโต๊ะนี้มีแต่เฮดส์ทั้งนั้น...แกมาที่ร้านนี้แกก็ต้องกินอาหารแบบที่ฉันทำ”

- Lafayette Reynolds : Sparks Fly Out

“บางครั้งคุณพ่นลมจุมูก...เหมือนนกก็ฟ้า...ไม่ ไม่ใช่อย่างนั้น ผมจะเหยียดผิได้ไง
ผมเพิ่งนอนกับคุณ”

- Sam Merlotte : The Fourth Man in the Fire

“เพราะฉันดำเทร่อ ฉันเลยเหมือนเซรีน่า วิลเลียม...ที่ พวกเหยียดผิว”

- Tara Thornton : The Fourth Man in the Fire

อีกลักษณะหนึ่งคือความขัดแย้งเรื่องการเหยียดผิวและอคติทางเพศ เห็นได้จากตัวละครที่เป็นคนผิวดำก็มักจะโดนดูถูกและประเมินค่าเอาไว้ต่ำกว่าคนผิวขาวในเรื่อง ทั้งในแบบที่เกิดขึ้นอย่างเป็นทางการและแบบที่ตัวละครคนผิวดำอย่าง Tara Thornton เจอเหตุการณ์ต่างๆ ดังกล่าว จนคิดที่จะคิดไปเองจนชินว่าตนถูกเหยียดและถูกสังคามเอาเปรียบเช่นกัน ส่วนอคติทางเพศเรื่องเพศที่สามก็ยิ่งทำให้เกิดช่องว่างและการวิพากษ์กันระหว่างตัวละครอย่าง Lafayette Reynolds เกย์ผิวดำที่มักจะถูกตัวละครผิวขาววิพากษ์วิจารณ์และแสดงออกเชิงดูถูกอยู่ในบางครั้งเช่นกัน

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ

ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่องนี้คือความขัดแย้งระหว่างทางเลือกทำตามความต้องการของตนและความถูกต้อง โดยตัวละครมักตกอยู่ในสถานการณ์ของการเลือกกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตัวละครแวมไพร์อย่าง Bill Compton มีความขัดแย้งภายในจิตใจในเรื่องการอดกลั้นต่อความเป็นแวมไพร์ที่หิวกระหายเลือด และการพยายามใช้ชีวิตตามวิถีหลักในการอยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างสันติ สิ่งนี้ทำให้เกิดผลที่ตามมาเป็นแรงต้านในการดำเนินชีวิตของ Bill ที่เขาถูกกีดกันจากสังคมมนุษย์และดูผิดแปลกจากสังคมแวมไพร์เช่นกัน

“รู้ไหมสมัยนี้คนตั้งเท่าไรที่นอนกับแวมไพร์ บางครั้งบางคนก็หายไปเลย
...ก็ได้เธอพูดกับเขาแค่นาทีเดียวเอง เธอไม่รู้หรือว่าเขาดูดีเลือดมากี่คนแล้ว
ในชั่วไม่รู้จักศตวรรษที่เขามีชีวิตอยู่...ให้ตายเถอะ ชูคกี้ เขาเป็นแวมไพร์”

- Tara Thornton : Strange Love

“ฉันต้องเอาเสื้อเปื้อนเลือดไปฝังเพราะกลัวยายจะรู้ว่าเมื่อคืนฉันโดนมาปางตาย
แล้ววันนี้ฉันก็เกือบตายอีก แล้วจะให้ฉันขอบคุณต่อไปทำไม”

- Sookie Stackhouse : Mine

Sookie Stackhouse มีความขัดแย้งในจิตใจเรื่องความต้องการที่แท้จริงกับความถูกต้องตามบรรทัดฐานของสังคมที่เธอต้องควบคุมจิตใจและการแสดงออกของเธอ ยิ่งในภาวะที่เธอได้ยินความคิดของผู้อื่นก็ยิ่งทำให้เธอรู้ว่าสังคมดูถูกสิ่งที่เป็นความต้องการและทางเลือกที่เธอ

ได้เลือกอย่างไรบ้าง ความรักระหว่างเธอและ Bill ก็เป็นความรักที่ถูกเหยียดหยามว่าต่ำช้าและน่ารังเกียจที่มนุษย์คนหนึ่งไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว ทำให้เธอกลายเป็นคนที่แปลกแยกจากสังคมเช่นกัน

Eric Northman มีความขัดแย้งภายในจิตใจในเรื่องของการมีความรู้สึกแบบมนุษย์หรือการไม่รู้สึกถึงความอ่อนไหวหรืออารมณ์ใดๆ ด้วยการเป็นแวมไพร์อายุกว่าพันปี ที่เขามองเห็นและผ่านโลกในมุมต่างๆ มาเป็นระยะเวลาอันยาวนานจนเริ่มชินชาและไม่รู้สึกถึงสิ่งใด แต่เมื่อได้รู้จักกับ Sookie ก็ทำให้เขาเริ่มกลับมาความรู้สึกแบบมนุษย์ที่ตัวเขาเองก็พยายามปิดกั้นมันเอาไว้

4. ตัวละคร

ตัวละครสำคัญที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาล มีลักษณะเป็นแบบตัวละครหลายมิติ (well-rounded character) ทั้งหมด ได้แก่

1.) Bill Compton



ภาพที่ 98 : Bill Compton

"ผมเคยฆ่า 2-3 คน โดยไม่ตั้งใจ เพราะผมมันใจไม่ได้ว่าจะได้อาหารมื้อหน้าเมื่อไร เดี่ยวนี้ไม่ใช่แบบนั้นแล้ว มีทั้ง *Tru Blood* และผมสามารถหาเลือดบริจาคได้จากคลินิกในมอนโร ผมสะดวกให้คนยอมให้ผมดูดเลือดได้ด้วยความรัก หลังจากนั้นพวกเขาจะลืมมันไป"

- Bill Compton : The First Taste

"ซูกี้ก็เป็นของฉัน"

- Bill Compton : Mine

Bill Compton เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายของเรื่องตลอดทั้ง 2 ฤดูกาล Bill เป็นแวมไพร์อายุราว 176 ปี ซึ่งเขาถูกเปลี่ยนเป็นแวมไพร์ในช่วงอายุประมาณ 30 ปี โดยทุกคนมักเรียกเขาว่า Vampire Bill เขามีใบหน้าหล่อเหลาแบบผู้ใหญ่ ดวงตาสีน้ำตาลเข้มและผมน้ำตาลออกดำ มีความสูงปานกลาง มีผิวขาวซีดแบบแวมไพร์ มักแต่งกายด้วยเสื้อผ้านุ่มๆ และเป็นผู้ใหญ่

Bill มีอุปนิสัยในช่วงแรกเป็นแวมไพร์ที่มีความรู้สึกแบบมนุษย์ มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นที่ตัวเขายังคงรักษาความเป็นมนุษย์ในตัวเองเอาไว้ เห็นได้จากเขาเลือกจะไม่ดูดเลือดจากเหยื่อโดยตรงและจะไม่ดูดเลือดจนเหยื่อเสียชีวิต แต่เขาจะใช้วิธีสะกดให้เหยื่อไม่รู้สึกลัวหวาดกลัวเพื่อเขาจะได้ดูดเลือดและปล่อยให้เหยื่อกลับไปใช้ชีวิตตามปกติ โดยเลือกจะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างสันติและหวังว่าจะได้รับการยอมรับจากมนุษย์

"แวมไพร์มีเรื่องให้เดือดร้อนได้ตลอด เดือดร้อนโดยมีคุณอยู่ด้วยยิ่งดีกว่า"

- Bill Compton : Escape from Dragon House

"คุณสแต็คเฮาส์ คุณจะให้เกียรติเป็นภรรยาผมได้ไหม"

- Bill Compton : Beyond here lies nothin

Bill เป็นตัวละครลักษณะรอบด้าน (well-rounded character) ที่ตัวเขามีพัฒนาการที่ชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเมื่อผ่านช่วงแรกของเนื้อเรื่องมา Bill เริ่มแสดงให้เห็นถึงด้านมืดของเขาออกมาอยู่เรื่อยๆ โดยเขามักจะแสดงออกอย่างอ่อนโยนและเป็นสุภาพบุรุษต่อบุคคลที่สำคัญต่อเขา แต่ก็มักจะแสดงออกอย่างโหดร้ายและเลือดเย็นกับคนอื่นๆ ที่ไม่มีความสำคัญหรือขัดขวางเป้าหมายของเขา ซึ่งเนื้อเรื่องได้บอกเล่าถึง Bill ในช่วงแรกที่เขาเป็นแวมไพร์ว่าเลือดเย็นดูดเลือดอย่างบ้าคลั่ง จนกระทั่งตัวเขาเบื่อหน่ายและรังเกียจตัวเอง จึงเข้าสู่การดำเนินชีวิตในวิถีหลัก และได้กลายเป็น Bill Compton ที่เรารู้จักตามเนื้อเรื่องที่พบรักและคอยปกป้อง Sookie Stackhouse

2.) Sookie Stackhouse



ภาพที่ 99 : Sookie Stackhouse

“ฉันไม่ถึงกับโง่สนิทหรอกนะ ...หุบปากหยาบคายของคุณเลยนะ ถึงคุณเป็นแวมไพร์แต่เวลาพูดกับฉัน คุณต้องพูดแบบกำลังพูดอยู่กับสุภาพสตรี”

- Sookie Stackhouse : Strange Love

Sookie Stackhouse เป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่องทั้ง 2 ฤดูกาล Sookie เป็นหญิงสาววัย 25 ปี ทำงานเป็นสาวเสิร์ฟอยู่ที่ร้าน Merlotte Sookie เป็นสาวผมบลอนด์ดวงตาสีน้ำตาลผิวขาว รูปร่างสมส่วนและมีความสูงปานกลาง และส่วนใหญ่มักจะแต่งตัวด้วยชุด sundress ยาวดูเบาสบาย และชุดพนักงานเสิร์ฟที่เป็นเสื้อยัดรัดรูปและกางเกงขาสั้นเป็นหลัก

Sookie มีอุปนิสัยที่เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย ยิ้มแย้ม แต่เมื่อเวลาที่เธอไม่มีสมาธิจนไม่สามารถปิดกั้นเสียงความคิดของผู้อื่นได้ Sookie จะกลายเป็นผู้หญิงซึ่งหงุดหงิด อารมณ์ร้อนและปากไว แต่เธอก็มักจะเป็นคนซึ่งสงสารและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากเช่นกัน Sookie มีความกล้าหาญจนกระทั่งกลายเป็นความบ้าบิ่นไม่กลัวตาย ซึ่งทำให้เธอตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากอยู่หลายๆ ครั้งจากการที่เธอชอบต่อปากต่อคำกับแวมไพร์หรือแม้กระทั่งกับมนุษย์ด้วยกันที่เธอเห็นว่าพวกเขา กำลังทำสิ่งที่ไม่เข้าท่าในสายตาของเธอ

“หัวใจฉันระส่ำระสาย...ชีวิตฉันกลับตาลปัตร เรื่องที่เกิดขึ้นทำให้ฉันไม่มั่นใจด้วยซ้ำว่าฉันเป็นมนุษย์หรือเปล่า...ฉันอาจเป็นตัวประหลาด”

“ตกลง ตกลง บิล คอมพิวเตอร์ ฉันจะแต่งงานกับคุณ”

- Sookie Stackhouse : Beyond here lies nothin

Sookie Stackhouse เป็นตัวละครลักษณะรอบด้าน (well-rounded character) ที่มีพัฒนาการที่ชัดเจนอยู่ในหลายๆ ช่วงตามเนื้อเรื่องตั้งแต่ฤดูกาลที่ 1 ถึงฤดูกาลที่ 2 ช่วงหลังจากที่ Adele Stackhouse ยายของ Sookie ถูกฆ่าตาย Sookie ก็ยังมีความแข็งแกร่งและมีความกล้าที่จะเผชิญกับโลกและปัญหาต่างๆ มากขึ้น รวมถึงกล้าตัดสินใจทำตามสิ่งที่ตนปรารถนาและเลือกสิ่งที่ดีที่สุด เหมาะสมที่สุดให้กับตัวเองอยู่เรื่อยๆ กล้าต่อสู้เพื่อปกป้องชีวิตของตัวเองโดยไม่รอความช่วยเหลือหรือการปกป้องจากผู้อื่น โดยเฉพาะจาก Bill แต่นอกจากด้านของความเป็นผู้หญิงแกร่ง Sookie ก็ยังมีอีกด้านที่เป็นความอ่อนไหวและอ่อนโยนกับทุกๆ คนรอบข้างเธอ และมีความสงสารให้กับคนอื่น ๆ ที่กำลังตกอยู่ในสถานการณ์ยากลำบากหรือกำลังเศร้าโศกเสียใจอยู่

3.) Eric Northman

Eric Northman เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายอีกตัวหนึ่งของเรื่อง Eric เป็นแวมไพร์ไวคิงอายุกว่าพันปีที่ถูกเปลี่ยนเป็นแวมไพร์ในช่วงอายุราว 30 ปี Eric มีใบหน้าหล่อเหลา ผิวขาวซีดด้วยความเป็นแวมไพร์ที่มีอายุเก่าแก่ รูปร่างสูงและสง่างาม ผมสีบลอนด์ทอง มักแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่คล่องตัวด้วยเสื้อยืดหรือเสื้อกล้ามและกางเกงหนังสีดำ และบ่อยครั้งที่มีมักจะสวมเสื้อหนังสีดำเช่นกัน



ภาพที่ 100 : Eric Northman

Eric มีอุปนิสัยที่คาดเดายาก แต่หลักๆ คือเป็นคนพุดน้อย ไม่แสดงอารมณ์หรือปฏิกิริยาใดๆ ให้ผู้อื่นรู้เนื่องจากเขาเหมือนจะตัดขาดจากด้านที่เป็นมนุษย์ในตัวไปเรียบร้อยแล้ว มีความเจ้าเล่ห์แบบหน้าตาย และด้วยความที่เป็นแวมไพร์อายุมากกว่าพันปีจึงทำให้เขาเชื่อมั่นในพลังกำลังและความแข็งแกร่งของตนมาก ยิ่งความเป็นเผ่าไวคิงก็ยิ่งทำให้ Eric เป็นคนโหดร้าย ป่าเถื่อน และมีความกล้าหาญแบบนักรบโบราณที่ไม่เกรงกลัวต่อความตาย

*"กินเข้าไปได้อย่างไร รสชาติเหมือนโลหะแถมแย่เหลือทน...ทрубลัด ใช้อย่างชีพได้ก็จริง
แต่คงน่าเบื่อแทบจะอีก"*

- Eric Northman : Plaisir D'Amour

"ผมไม่ได้เจอผู้สร้างของผมมานานกว่านั้นมาก แต่ผมก็ยังรักดีต่อเขา...รักดีอย่างเข้มข้นที่สุด"

- Eric Northman : Hard-Hearted Hannah

“ทำไมผมต้องช่วยคุณด้วยพวกแปลงร่าง...คุณให้ซูกี้ สแต็คเฮาส์กับผมได้ไหม...น่าเสียดาย นั่น
จะเป็นบรรณาการที่ผมไม่ลืมง่าย ๆ แน่”

- Eric Northman : Frenzy

Eric Northman เป็นตัวละครลักษณะรอบด้าน (well-rounded character) ที่มีพัฒนาการให้เห็นอยู่ในหลายๆ ช่วง โดยในช่วงแรกเป็นแวมไพร์เลือดเย็น โหดเหี้ยมแต่เมื่อได้รู้จักกับ Sookie Stackhouse ก็ทำให้เขามีอารมณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยเขาได้สัมผัสกับด้านที่เป็นมนุษย์ในตัวเองอีกครั้งและได้เริ่มสนใจในตัวเธอจนกลายเป็นความรู้สึกชอบพอและต้องการเป็นเจ้าของ นอกเหนือจากด้านที่เย็นชาไร้ความรู้สึก Eric ก็แสดงให้เห็นถึงความอ่อนโยน ความรัก และความภักดีต่อ Godric ผู้สร้างของเขา และมีความเศร้าโศกให้เห็นอย่างชัดเจนตอนที่ Godric เลือกจะฆ่าตัวตายเพื่อชดใช้ต่อการสูญเสียที่ Dallas ซึ่งหลังจากนั้น Eric ก็มีความเห็นอกเห็นใจและทำเพื่อผู้อื่นมากขึ้น บวกกับแสดงด้านที่มีเจตนาบริสุทธิ์แต่ผิดที่วิธีการแสดงออกอยู่บ่อยครั้งเช่นกัน

ตัวละครอื่นๆ

1.) Sam Merlotte



ภาพที่ 101 : Sam Merlotte

“ฉันจ้างนายมาทำอาหาร ไม่ได้ให้นายมาอวดลูกคำ”

- Sam Merlotte : Burning house of love

Sam Merlotte เป็นเจ้าของร้าน Merlotte ที่ Sookie และเพื่อนๆ ทำงานอยู่ Sam เป็นชายหนุ่มวัย 33 ปี ที่ตัวเขาเองเป็นพวกแปลงร่าง (shapeshifter) และมีความรู้สึกที่พิเศษต่อ Sookie และมีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับ Tara Sam เป็นชายหนุ่มรูปร่างกำยำ สูงพอประมาณ มีดวงตาสีเทา และผมสีน้ำตาลปล่อยทรงยุ่งเหยิง Sam เป็นคนใจกว้างและจริงใจ แต่บ่อยครั้งก็เอาแต่ใจและเอาความคิดของตนเป็นใหญ่และไม่ชอบถูกเอาเปรียบเช่นกัน เขาเป็นเป็นทั้งเพื่อนและเจ้านาย

และเป็นเจ้าของร้านที่ดีให้กับทุกๆ คนในเมืองและคอยให้การช่วยเหลือ Sookie และเพื่อนๆ ของเขาอยู่เสมอ

2.) Tara Thornton



ภาพที่ 102 : Tara Thornton

"ฉันขอโทษ ฉันอยู่กับคนอื่นไม่เป็น...ฉันไม่เคย ฉันอาจจะเป็นพวกมีแฟนไม่ได้ด้วยซ้ำ"

- Tara Thornton : Burning House of Love

Tara Thornton เป็นเพื่อนสนิทที่ดีที่สุดในชีวิตของ Sookie ตั้งแต่วัยเด็ก Tara เป็นสาวผิวดำ รูปร่างสูงและมีสัดส่วนแบบนักกีฬา Tara มาทำงานเป็นบาร์เทนเดอร์อยู่ที่ร้าน Merlotte และกล่าวได้ว่าเธอเป็นคนที่มีความฉลาดและมีหัวคิดมากที่สุดคนหนึ่งในเมือง แต่ด้วยความเป็นคนปากร้าย ชอบประชดประชันและพูดจาถากถาง รวมถึงใจร้อนซึ่งไม่โหดกับทุกเรื่อง และมีอารมณ์ที่แปรปรวนมากที่เป็นผลมาจากความยากลำบาก และการต้องดิ้นรนต่อสู้ชีวิตเพื่อแม่ติดเหล้าที่ไม่ได้เลี้ยงดูเธอแล้วก็ยังทำร้ายเธอตลอดตั้งแต่เด็กจนโตก็ทำให้ผู้คนไม่ค่อยชอบ และเลือกจะไม่ข้องเกี่ยวกับ Tara เป็นส่วนใหญ่ แต่ถึงอย่างไร Tara ก็เป็นคนรักพวกพ้องสามารถปกป้องเพื่อนรักอย่าง Sookie และคนอื่นๆ จนกระทั่งถึงขั้นออกตีกับพวกที่เธอคิดว่าจะเป็นภัยต่อบุคคลที่เธอรัก รวมไปถึงอดีตต่อแวมไพร์ด้วยเช่นกัน

3.) Jason Stackhouse



ภาพที่ 103 : Jason Stackhouse

"ฉันเป็นพี่ชายที่เร็วที่สุดในโลก"

- Jason Stackhouse : The Fourth Man in the Fire

Jason Stackhouse เป็นพี่ชายของ Sookie ซึ่งไม่ได้มีความสามารถพิเศษเช่นที่น้องสาวมี Jason เป็นชายหนุ่มผิวขาววัย 20 ปลายๆ ผมสีบลอนด์ ดวงตาสีฟ้าและมีความสูงปานกลาง มีเสน่ห์ดึงดูดทางเพศ Jason ทำงานเป็นคนงานซ่อมถนนกับเพื่อนสนิทของเขา Hoyt Fortenberry Jason เป็นคนหน้าตาดี มีร่างกายที่แข็งแรงมาก แต่ก็เป็นคนที่ไม่มีเล่ห์เหลี่ยมจนถึงขั้นชื้อบื้อและหัวขี้ โดยเขาเป็นคนที่แสดงออกอย่างจริงใจและตรงไปตรงมา มีจิตใจที่ดีไม่คิดทำร้ายใครจนสามารถถูกโน้มน้าวได้ง่าย ส่วนอีกด้านก็คือมีความเป็นผู้ชายสูงมาก ทั้งหัวรุนแรง มุทะลุ หมกมุ่นในเรื่องเพศ และใช้อารมณ์ตัดสินปัญหามากกว่าใช้สติ จนบางครั้งถึงขั้นลงไม้ลงมือกับน้องสาว ทั้งๆ ที่ตัวเขาเองก็รักน้องมากที่สุด

4.) Lafayette Reynolds



ภาพที่ 104 : Lafayette Reynolds

"อย่าตีเฟอร์รารีเพราะไม่มีปัญหาขับ นายต้องหัดรู้วิธีไปให้มันสุด

...แล้ว V จะเปิดใจนายให้เห็นทุกอย่างรอบตัว"

- Lafayette Reynolds : Sparks Fly Out

Lafayette Reynolds เป็นลูกพี่ลูกน้องของ Tara และเป็นเพื่อนที่ดีของ Sookie โดย Lafayette เป็นเกย์ผิวดำ รูปร่างบึกบึนแต่ก็ชอบใช้เสื้อผ้าและของหรูหราราคาแพง Lafayette เป็นคนทำอาหารอยู่ที่ร้าน Merlotte และลักลอบทำอาชีพผิดกฎหมายหลายอย่างรวมถึงค้าเลือดแวมไพร์หรือ V แต่ก็เป็นคนที่มีจิตใจดีและระมัดระวังว่าเขาจะไม่ทำให้ลูกค้าต้องเดือนร้อน Lafayette เป็นคนจริงใจไม่ชอบทำให้ผู้อื่นต้องเสียความรู้สึก เขามักคอยดูแลช่วยเหลือคนที่เขารักโดยไม่คำนึงว่าปัญหาต่างๆ เหล่านั้นจะใหญ่โตหรือประหลาดมากน้อยเพียงใด อีกทั้ง Lafayette เป็นคน

ที่ชี้ระแวงและระว่างตัวอยู่ตลอดเวลา ซึ่งตัวเขาผ่านโลกและผู้คนมากมายจนทำให้เขาเป็นพวก ตลกไร้

5.) Jessica Hamby



ภาพที่ 105 : Jessica Hamby

"แกไม่รู้หรือว่าฉันควบคุมตัวเองได้น้อยแค่ไหน และแกไม่รู้ด้วยซ้ำว่าฉันอดอยากมาหลายวัน ฉัน ช่วยบอกเหตุผลสักข้อที่ฉันจะไม่เจาะคอแกมาหน่อยสิ"

- Jessica Hamby : To Love Is to Bury

Jessica Hamby เป็นเด็กสาววัย 17 ปีที่ถูก Bill เปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์เพราะการตัดสินใจ โทษที่ Bill ฆ่าแวมไพร์ไป 1 คนเพื่อปกป้อง Sookie Jessica มีใบหน้าสวย ผมสีบลอนด์ โทนส้ม ผิวขาว รูปร่างสูงเพรียว เต็บโตในครอบครัวคริสเตียนที่เคร่งครัดและถูกพ่อแม่จำกัดสิทธิในการใช้ชีวิตค่อนข้างมากจนกลายเป็นเด็กเก็บกดและ Jessica ก็มีความซนเคื่องต่อพ่อของเธอที่มักจะ ทำร้ายร่างกายของเธอและน้องและแม่ของเธออยู่บ่อยๆ แต่เมื่อกลายเป็นแวมไพร์ก็ปลดปล่อย ด้านที่ได้เก็บกดเอาไว้ออกมาจนหมดจนทำให้เธอกลายเป็นพวกเอาแต่ใจ จนทำให้ Bill และ Sookie ต้องลำบากใจ และเธอก็เป็นคนเจ้าอารมณ์ที่บวกกับความเป็นแวมไพร์ก็ยิ่งทำให้ควบคุม ตัวเองไม่ได้ แต่เมื่อ Jessica รู้จัก Hoyt Fortenberry เธอก็เริ่มมีอารมณ์ที่อ่อนไหวและอ่อนโยนลง โดยที่พยายามจะควบคุมตนเองไม่ให้สร้างความคิดร้ายอื่นให้ผู้อื่น

6.) Pam



ภาพที่ 106 : Pam

"มีแวมไพร์อยู่ในร่องอกเธอ ฉันช่วยเธอออกให้เอง"

- Pam : Plaisir D'Amour

Pam เป็นแวมไพร์ทายาทของ Eric ที่อายุราว 140 ปี Pam เป็นหญิงสาวที่รูปร่างดี มีรสนิยมสูงชอบใช้ของแบรนด์เนมและมักจะใช้ของที่มียี่ห้อและสไตล์หวานแหวว Pam มีความรักดีต่อ Eric เป็นอย่างมากในฐานะที่เขาเป็นผู้สร้างเธอ Pam มักจะเป็นพวกขาดวาทศิลป์และพูดจาที่อู้อ้อ เวลาที่ต้องอธิบายสิ่งที่จริงจั่งต่อผู้อื่น แต่ก็เป็พวกที่มีอารมณ์ขันที่น่ากลัวภายใต้บุคลิกอ่อนหวานที่สามารถฆ่าคนได้อย่างหน้าตาเฉย ซึ่ง Pam เป็นพวกเย็นชาไร้ความรู้สึกเวลาที่ต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นรวมถึงเฉื่อยชาและไม่แยแสผู้อื่นเช่นกัน อีกทั้ง Pam เป็นพวกเกลียดเด็กจนถึงขั้นหวาดกลัวและมีรสนิยมทางเพศแบบชอบผู้หญิงด้วยกัน และเชื่อว่าแวมไพร์มีอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ที่เป็นคู่ขาของพวกเขา

7.) Terry Bellefleur



ภาพที่ 107 : Terry Bellefleur

"คนหายตลอดเวลาแต่ไม่เคยหายไปจริงๆ ความดีของเขาจะยังคงอยู่"

...ทรงผมคุณเหมือนอาทิตย์ตกหลังระเบิดลง สวยดี"

Terry Bellefleur : You'll Be the Death of Me

Terry Bellefleur เป็นชายหนุ่มวัย 30 ปี เคยร่วมรบในสมรภูมิ Gulf War Terry เป็นชายผิวขาว ผมสีบลอนด์ มีรูปร่างที่ดูแข็งแรง Terry เป็นคนทำอาหารอยู่ที่ร้าน Merlotte ซึ่งเขาเป็นพวกที่แสดงความรู้สึกไม่เป็นจนบางที่ถึงขั้นจริงใจเกินเหตุ และกลายเป็นพวกอ่อนไหวเกินไปในสายตาคนอื่น ๆ ด้วยความที่เขาเป็นทหารผ่านศึกก็ยิ่งทำให้เขามีบาดแผลในใจที่เคยสัมผัสความโหดร้ายของสงคราม จนทำให้เขาเป็นพวกละเอียดอ่อนและอ่อนไหวกับทุกสิ่งมากเกินไป แต่ Terry ก็เป็น

คนที่มีน้ำใจและเข้าใจความรู้สึกและความต้องการของผู้อื่น และคอยช่วยเหลือพวกเขาให้ผ่านเวลาที่ยากลำบากอยู่บ่อยๆ เช่นกัน

8.) Arlene Fowler



ภาพที่ 108 : Arlene Fowler

“ลิซ่า มื้อเที่ยงลูกทำเองได้ ไม่ใครเวฟก็มีอยู่...ขอแค่มีมายองเนส
แค่ราดบนอาหารแมวโคบีก็กินได้แล้ว”

Arlene Fowler : I will rise up

Arlene Fowler เป็นเพื่อนร่วมงานของ Sookie ที่ร้าน Merlotte โดย Arlene แต่งงานแล้วถึง 4 ครั้ง มีลูกแล้ว 2 คน ซึ่งการทำงานนอกร้านและต้องเลี้ยงลูกไปด้วยก็ยิ่งทำให้เธอเป็นคนย่ำคิดย่ำทำ เรื่องมาก ซ้ำหงุดหงิดและเป็นพวกเหมือนจะเป็นโรคประสาทและกลายเป็นคนเห็นแก่ตัว Arlene เป็นผู้หญิงตัวเล็ก ผมหวีแดงชอบแต่งหน้าเข้มๆ ซึ่งเธอมักจะมีคำพูดที่ทำให้ผู้อื่นต้องเก็บกัไปคิดมาก แต่ขณะเดียวกันเธอก็เป็นคนที่ไม่มีเล่ห์เหลี่ยมและไม่ปองร้ายผู้อื่น Arlene สนิทกับ Sookie มาก และ Sookie ก็มักจะรับฟังปัญหาและอยู่เคียงข้าง Arlene อยู่บ่อยๆ โดยทั้งคู่รู้จักกันมานานจนคล้ายกับเป็นพี่น้อง ซึ่ง Arlene ก็เป็นคนขยันและตั้งใจทำงานและมีมุมที่น่าสงสารให้เห็นจากการที่เธอเป็นคนไม่มั่นใจในตัวเองและต้องการกำลังใจอยู่บ่อยๆ

9.) Andy Bellefleur



ภาพที่ 109 : Andy Bellefleur

"รอบตัวฉันมีแต่ไอ้พวกเวร"

Andy Bellefleur : To Love Is to Bury

Andy Bellefleur เป็นนักสืบประจำสถานีตำรวจและเป็นลูกพี่ลูกน้องกับ Terry Bellefleur Andy เป็นชายผิวขาววัยกลางคนรูปร่างอ้วน มีอุปนิสัยที่ขี้คุยและขาดความภาคภูมิใจในตัวเอง จากการที่ไม่เคยทำคดีใดสำเร็จเลย เขามักจะทีกทักสรรบุคลิกดีเอาเองโดยปราศจากน้ำหนักและมักจะกล่าวหาผู้อื่นอยู่บ่อยๆ จนทำให้เขาถูกพักราชการ คำพูดของ Andy บ่อยครั้งเป็นคำพูดที่ทำร้ายจิตใจและตอกย้ำความรู้สึกสูญเสียให้ผู้อื่นต้องเจ็บใจจนทำให้เขาดูเป็นคนใจดำ แต่ Andy ก็เริ่มพิสูจน์ตัวเองและปกป้องเมืองที่เขารักในช่วงที่ถูกพักราชการและเริ่มเปิดใจและเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น เป็นที่ยอมรับและมีมิตรแท้มากขึ้นในเนื้อเรื่องช่วงหลัง

5. ฉาก (Setting)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาล ดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ด้วยฉากที่เป็นเมืองสมมุติชื่อ *Bon Temps* อยู่ในเขต Renard Parish ใกล้กับเมืองใหญ่ชื่อ Shreveport ในรัฐหลุยส์เซียน่า เมือง *Bon Temps* มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน โดยเมืองถูกก่อตั้งขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 18 ที่ในช่วงสงครามกลางเมืองก็ทำให้ทั้งเมืองตกอยู่ในสภาพที่ทรุดโทรม หลายๆ ครอบครัวในช่วงประวัติศาสตร์ก็ยังคงมีลูกหลานที่อาศัยอยู่ในเมือง *Bon Temps* จนถึงปัจจุบัน โดยครอบครัว Stackhouse ก็ตั้งรกรากอยู่ที่เมืองนี้เป็นเวลากว่า 200 ปีแล้ว ครอบครัว Compton ก็มีทายาทคนสุดท้ายที่เสียชีวิตไปในปี.ศ. 2008 โดย Bill Compton ตัวละครเอกของเรื่องตัดสินใจกลับมาอาศัยอยู่ที่เมืองนี้ ซึ่งเป็นบ้านเกิดของเขาตั้งแต่ช่วงเวลาที่เขายังเป็นมนุษย์และเป็นทหารในสงครามกลางเมืองที่ต่อสู้เคียงบ่าเคียงไหล่กับบรรพบุรุษของหลายๆ ตระกูลใน *Bon Temps*



ภาพที่ 110 : สถานที่สำคัญในเมือง Bon Temps



ภาพที่ 111 : บ้านของ Bill และ Sookie



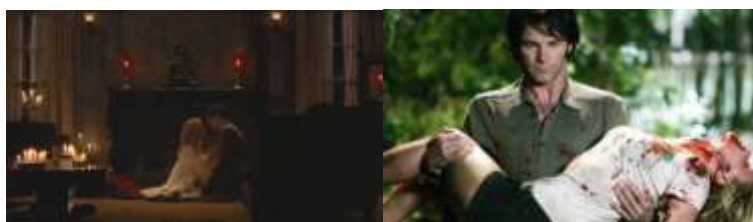
ภาพที่ 112 : ร้าน Merlotte และ Fangtasia

Bon Temps เป็นเมืองเก่าแก่ที่บ้านช่องของชาวเมืองก็อยู่ในสภาพที่เก่ามากอย่างเช่นบ้านของ Sookie และ Bill ที่มีอายุมากกว่า 200 ปี แต่ก็ผสมกับย่านที่มีสิ่งปลูกสร้างใหม่ในอีกด้านหนึ่งของเมืองเช่นกัน *Bon Temps* มีโบสถ์ประจำเมืองที่เป็นศูนย์รวมของชาวเมืองในพิธีการหรือโอกาสสำคัญและมีสุสานที่คั่นกลางระหว่างพื้นที่บ้านของ Sookie และ Bill โดยสิ่งปลูกสร้างใหม่ๆ คือโรงแรมและอพาร์ทเมนต์ต่างๆ รวมถึงร้าน Merlotte ของ Sam Merlotte ที่มีบริการขายอาหารและเป็นบาร์ที่เป็นที่นิยมมากของชาวเมือง และเป็นร้านเดียวที่เปิดในเมืองนี้เช่นกัน ซึ่ง Merlotte ก็เป็นที่ทำงานของตัวละครหลายๆ ตัวด้วยเช่นกัน ซึ่งบรรดาลูกค้าก็มักจะเป็นหน้าเดิมๆ ที่เป็นที่คุ้นเคยกันอยู่แล้ว และพนักงานเสิร์ฟก็ไม่ได้ทำการต้อนรับหรือมีมารยาทต่อลูกค้ามากนักเช่นกัน

Bon Temps แสดงลักษณะของการเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน และมีเรื่องราวเหนือธรรมชาติแอบแฝงอยู่ ถึงแม้เมืองจะตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ที่ห่างออกไปจากตัวเมืองใหญ่ แต่ก็มีความเจริญในรูปแบบต่างๆ เข้าถึงประชาชนในเมืองไม่ต่างอะไรจากเมืองใหญ่ แต่ด้วยสภาพการเป็นเมืองที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ห่างไกลและโดดเดี่ยว อีกทั้งประชากรในเมืองก็มีไม่เยอะมากนักก็ยิ่งทำให้เข้าถึงเนื้อเรื่องและเป็นส่วนหนึ่งกับเรื่องราวได้ง่ายๆ เพราะมีสถานที่เพียงไม่กี่แห่งที่เป็นฉากในการดำเนินเรื่องราวที่มีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้น ซึ่งฉากก็ได้บอกเล่าจากตัวมันเองในแง่ของการมีความทรงจำในเหตุการณ์ต่างๆ แอบแฝงอยู่เช่นกัน

6. สัญลักษณ์ (Symbol)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ได้ใช้แวมไพร์สื่อความหมายในเรื่องเพศเช่นเดียวกับแนวเรื่องแวมไพร์เรื่องอื่นๆ โดยเราจะเห็นว่าแวมไพร์นั้นมักจะมีคู่ขาที่เป็นมนุษย์ และแวมไพร์ก็มักจะไฝหาคู่ร่วมชีวิตของตนด้วยกันทั้งสิ้น และมักจะไม่ก้าวก่ายหรือละเมิดสิทธิของกันและกัน ดังจะเห็นได้ว่าเมื่อแวมไพร์เป็นเจ้าของมนุษย์คนใดและประกาศออกมาด้วยวาจาถึงความเป็นเจ้าแล้วก็เท่ากับว่าแวมไพร์คนอื่นๆ ไม่มีสิทธิ์จะเข้ามายุ่งเกี่ยวกับมนุษย์คนนั้นได้อีก แวมไพร์ยังคงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเรื่องเพศที่เราอ่อนค้ำยเป็นสิ่งยั่วยู่ที่ล่อลวงให้มนุษย์เข้ามาติดกับ แต่เรื่องเพศระหว่างมนุษย์และแวมไพร์ในเรื่องนี้ก็ไม่ได้เสนอแบบค่อนข้างไปในทางที่หมกมุ่นหรือเสื่อมทรามเช่นที่แนวเรื่องแวมไพร์รูปแบบเก่านำเสนอ



ภาพที่ 113 : Bill และ Sookie



ภาพที่ 114 : Eric และ Sookie

ถึงแม้ว่าจะมีการดูเลือดในระหว่างร่วมเพศกันระหว่างแวมไพร์และมนุษย์ที่เป็นคู่ของตน แต่ส่วนมากมนุษย์ล้วนแต่เป็นผู้ที่เสนอตัวให้แวมไพร์ดูเลือดด้วยความสมัครใจเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้เป็นเพราะแวมไพร์ในละครโทรทัศน์เรื่องนี้มีเสน่ห์ที่น่าหลงใหลและชวนให้มนุษย์รู้สึกปรารถนาหรือไม่ก็เป็นความรู้สึกที่เกิดจากทั้งสองฝ่ายร่วมกัน เห็นได้จากตัวละครเอกชายและหญิงของเรื่องที่มีความสัมพันธ์ทางเพศนั้นไม่ได้เกิดจากการบังคับหรือมาจากอำนาจแวมไพร์ในการควบคุมจิตใจแต่อย่างใด ความสัมพันธ์ของคู่ตัวละครเอกกลับเป็นความสัมพันธ์แบบระยะยาวและอยู่บนพื้นฐานของความรักที่แท้จริงและปรารถนาต่อกันทั้งสองฝ่าย ไม่ใช่ความรักที่มุ่งไปในเรื่อง

เพศแต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นความรักที่แสดงออกถึงการช่วยเหลือเกื้อกูลกันและร่วมกันฟันฝ่าอุปสรรคที่เข้ามาพิสูจน์ความมั่นคงของความรักที่ทั้งคู่มีให้กัน

อีกทั้งเรื่องเพศก็ไม่ได้มีให้เห็นแค่กับคู่มนุษย์และแวมไพร์ แต่ยังมีให้เห็นในความสัมพันธ์ของตัวละครคู่อื่นๆ ที่เป็นมนุษย์ทั้งคู่เช่นกัน ซึ่งเนื้อเรื่องก็เสนอพัฒนาการของความสัมพันธ์ที่เรื่องเพศก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งในความสัมพันธ์ของทุกๆ คู่ แต่ก็ไม่ใช่เรื่องหลักที่ขาดไม่ได้และไม่ใช่สิ่งทีส่อไปในทางที่ไม่ดีหรือเป็นภัยต่อตัวละครมากเท่าที่แนวแวมไพร์รูปแบบเก่ามักจะนำเสนอ กล่าวได้ว่าสำหรับละครโทรทัศน์เรื่องนี้ที่เป็นแนวเรื่องแวมไพร์นั้น เรื่องเพศก็ยังคงเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงแวมไพร์อยู่ แต่เรื่องเพศได้เปลี่ยนความหมายที่ค่อนข้างไปในทางการเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความรักที่เป็นขั้นตอนหนึ่งและเป็นองค์ประกอบหนึ่งในความสัมพันธ์ ไม่ใช่เป็นเรื่องเพศที่สื่อความหมายไปในทางการล่อลวงหรือลุ่มหลงจนทำให้ตัวละครอยู่ในสภาพที่ไร้จิตใจหรือไร้ความรู้สึกผิดชอบ เช่นที่แนวเรื่องแวมไพร์แบบเก่าเคยเสนอ

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาลดำเนินเรื่องด้วยมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ผู้ชมสามารถรับรู้เหตุการณ์ในเรื่องได้ตามลำดับและเข้าถึงความรู้สึกของตัวละคร และมองเห็นพัฒนาการของตัวละครทุกตัวผ่านการตัดสินใจและปัจจัยรอบๆ ตัวอย่างครอบครัว

4.2.3 ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries*

1. โครงเรื่อง (Plot)

ฤดูกาลที่ 1



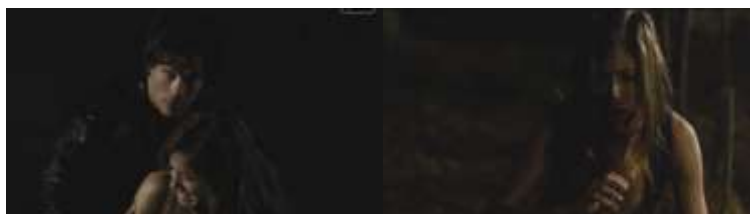
ภาพที่ 115 : Elena พบกับ Stefan

Elena Gilbert พยายามกลับมาใช้ชีวิตอย่างปกติหลังจากที่สูญเสียพ่อและแม่ไปในอุบัติเหตุทางรถยนต์ ในวันแรกของการเปิดภาคเรียนใหม่ Elena พบกับ Stefan Salvatore นักเรียนใหม่ที่เพิ่งย้ายกลับมาอยู่ที่ Mystic Falls ที่แท้จริงแล้วเขาเป็นแวมไพร์



ภาพที่ 116 : Damon ก่อความวุ่นวาย

เรื่องราวไม่ราบรื่นอย่างที่คิดเมื่อ Vicki Donovan น้องสาวของ Matt Donovan อดีตแฟนหนุ่มของ Elena ถูกบางสิ่งทำร้ายในคืนงานปาร์ตี้ และ Stefan ก็พบว่า Damon Salvatore พี่ชายของเขาก็กลับมาในเมืองด้วยเหตุผลบางอย่างเช่นกัน ต่อมา Damon ก่อปัญหามากมายแต่ไม่สามารถป่วนความรักของน้องชายได้ Damon จึงเปลี่ยนเป้าหมายไปที่ Caroline Forbes เพื่อนกึ่งคู่แข่งของ Elena ทำให้ Stefan วางแผนใช้ Caroline เป็นเหยื่อล่อเพื่อจับตัว Damon มาขังไว้ที่คุกใต้ดินบ้าน Salvatore



ภาพที่ 117 : Damon เปลี่ยน Vicki เป็นแวมไพร์



ภาพที่ 118 : Bonnie ได้เครื่องรางของ Emily Bennett

Bonnie Bennett เพื่อนสนิทอีกคนของ Elena ก็พยายามเตือน Elena ไม่ให้วางใจเรื่องที่มาของ Stefan Bonnie รู้ความจริงจากกายของเธอว่าแท้จริงแล้วเธอสืบเชื้อสายจากบรรพบุรุษที่เป็นแม่มด และ Bonnie ก็ได้สร้อยคออำพันที่ Damon กำลังตามหา และพบว่ามันเป็นสมบัติของ

Emily Bennett แม่มดผู้ทรงพลังและเป็นบรรพบุรุษของเธอ ภายหลัง Damon หนีรอดมาได้และไป
 คุดเลือด Vicki Donovan และเปลี่ยนเธอกลายเป็นแวมไพร์



ภาพที่ 119 : Stefan ฆ่า Vicki



ภาพที่ 120 : Emily สิงร่าง Bonnie เพื่อทำลายเครื่องราง

Vicki บ้าคลั่งควบคุมตัวเองไม่ได้และพยายามทำร้าย Elena และ Jeremy Gilbert จนทำให้ Stefan จำต้องฆ่าเธอ อีกด้าน Emily ฆ่าสิ่ง Bonnie ทำลายสร้อยคออำพันที่เป็นเครื่องรางเปิด
 สุสานที่เป็นความหวังของ Damon ซึ่งที่แท้จริงแล้วเขากลับมา Mystic Falls เพื่อเปิดสุสานช่วย
 Katherine Pierce แวมไพร์อดีตคนรักที่ถูกขังอยู่ในสุสานจากเหตุการณ์สังหารแวมไพร์ในปี ค.ศ.
 1864



ภาพที่ 121 : Caroline เริ่มคบหากับ Matt



ภาพที่ 122 : Alaric เริ่มคบหากับ Jenna

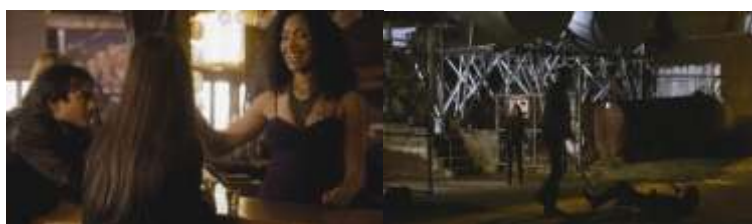


ภาพที่ 123 : Elena รู้ความจริงเรื่อง Katherine

จากเหตุการณ์ทั้งหมดทำให้ Elena เลิกจบความสัมพันธ์ของเธอกับ Stefan แต่ก็ปรับความเข้าใจกันและกลับมาคบหากันอีกครั้ง แต่ Elena พบความจริงว่าเธอมีใบหน้าเหมือนกับ Katherine คนรักเก่าของ Stefan กับ Damon ทำให้เธอahunหันขับรถออกไปและประสบอุบัติเหตุอีกด้าน Caroline เริ่มคบหากับ Matt และ Mystic Falls ก็มีครูสอนประวัติศาสตร์คนใหม่ชื่อ Alaric Saltzman ที่รู้เรื่องราวของแวมไพร์และกำลังคบหากับ Jenna Sommers น้องของ Elena และ Jeremy



ภาพที่ 124 : Damon ช่วยชีวิต Elena



ภาพที่ 125 : Damon พา Elena มาที่จอร์เจีย



ภาพที่ 126 : Anna มาตีสนิท Jeremy

ทำให้เธอหันหน้าขับรถออกไปแล้วเกิดอุบัติเหตุแต่ Damon มาช่วยไว้และพาเธอไปจอร์เจีย เพื่อพบกับเพื่อนเก่าที่เป็นแม่ मदเพื่อให้อาหารวิเศษช่วย Katherine ออกจากสุสาน ต่อมา Stefan บอกความจริงกับ Elena ว่าเขาเป็นคนช่วยเธอจากอุบัติเหตุที่เธอสูญเสียพ่อกับแม่ไปและเธอไม่ใช่ลูกแท้ๆ ของบ้าน Gilbert แต่เป็นพวก Pierce สายเลือดของ Katherine โดย Elena และ Jenna สืบจนรู้ว่าแม่แท้ๆ ของ Elena ชื่อ Isobel Flemming อดีตภรรยาของ Alaric ด้าน Jeremy ได้รู้จักกับ Anna เด็กผู้หญิงที่แท้จริงเป็นแวมไพร์ที่มาตีสนิทเขาเพื่อใช้ประโยชน์ในการปลดปล่อยแม่ของตนที่ติดอยู่ในสุสาน



ภาพที่ 127 : Bonnie และยายใช้พลังเปิดผนึกสุสาน

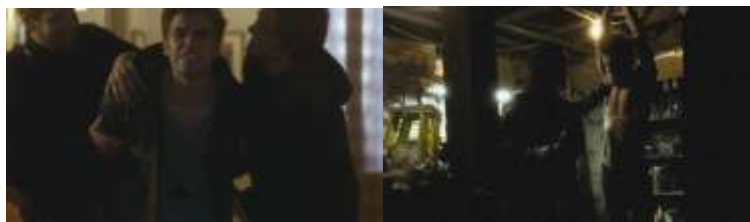


ภาพที่ 128 : Isobel



ภาพที่ 129 : Damon ฆ่า Alaric

Damon และ Anna ทำให้สถานการณ์ต้องมาจบที่ Bonnie Bennett ต้องร่วมมือกับยายของเธอเพื่อเปิดผนึกสุสาน Anna ช่วยแม่ออกมาได้สำเร็จ แต่ Damon ต้องผิดหวังเมื่อรู้ว่า Katherine ไม่ได้อยู่ในนั้นตั้งแต่แรกและเธอไม่เคยสนใจ Damon เลย เหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้ยายของ Bonnie สูญเสียพลังมากเกินไปจนเสียชีวิต ส่วน Alaric รู้ว่า Damon เป็นคนฆ่า Isobel จึงตามไปแก้แค้น Damon แต่ก็ถูก Damon ฆ่าตาย แต่ Alaric ก็ฟื้นขึ้นมาเพราะอำนาจแหวนคืนชีวิตที่ภรรยาของเขาเคยมอบไว้ให้



ภาพที่ 130 : Stefan ถูกลักพาตัว

ผีนกที่สุสานถูกคลายออกทำให้แวมไพร์ทั้งหมดหนีออกมาได้ โดย Anna และ Pearl แม่ของเธอมายอาศัยอยู่ที่บ้านแถบชานเมืองกับแวมไพร์จำนวนหนึ่งที่โกรธแค้นพี่น้อง Salvatore ที่เป็นต้นเหตุให้พวกเขาต้องถูกขังอยู่กว่าศตวรรษครึ่ง ต่อมา Stefan ถูกพวกแวมไพร์จากสุสานจับมาทรมาน แต่ Elena กับ Damon ไปขอความช่วยเหลือจาก Alaric แต่ Stefan กลับมีอาการกระหายเลือดหลังจากที่จำเป็นต้องดูดเลือดของ Elena เพื่อเอาชีวิตรอดตอนหลบหนี



ภาพที่ 131: Caroline เจอศพ Vicki



ภาพที่ 132 : John ซ่าแม่ของ Anna

Caroline ขับรถไปติดอยู่ท่ามกลางพายุฝนและบังเอิญพบกับศพของ Vicki ทำให้ Matt และแม่ของเขาเสียใจมาก และ Jeremy เลือที่จะหนีความจริงโดยขอให้ Anna เปลี่ยนเขาให้เป็นแวมไพร์ ต่อมา Anna กลับมาพบว่าแม่ของเธอถูก John Gilbert ลูกของ Elena และ Jeremy ซ่าตาย Anna จึงให้เลือดของตนไว้กับ Jeremy เพื่อเป็นทางเลือกให้เขาก่อนเธอจะจากไป ด้าน John ร่วมมือกับ Isobel ที่กลายเป็นแวมไพร์ตามหาอุปกรณ์สำคัญของบรรพบุรุษ Gilbert เพื่อฆ่าแวมไพร์ใน Mystic Falls และปรากฏว่าทั้งคู่คือพ่อและแม่ที่แท้จริงของ Elena



ภาพที่ 133 : John ฆ่า Anna

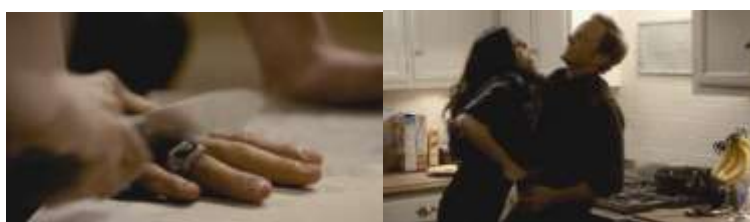


ภาพที่ 134 : Stefan ช่วย Damon

ขณะที่อุปกรณืกลับกำลังทำงานอยู่ แวมไพร์ทุกคนในเมืองล้มลงและถูกจับไปขังในห้องใต้ดินในตึกแถวของ Gilbert รวมถึง Damon ด้วย แต่นายกเทศมนตรี Lockwood และ Tyler Lockwood กลับได้รับผลกระทบนี้ด้วย Stefan และ Elena ขอให้ Bonnie ช่วยชีวิต Damon ส่วนแวมไพร์ทุกคนรวมทั้ง Anna ถูกฆ่าตายทั้งหมด



ภาพที่ 135 : Caroline เข้ารับการผ่าตัด



ภาพที่ 136 : Katherine ฆ่า John

Damon Salvatore รอดชีวิตมาได้และตัดสินใจไปดักรอ Elena ที่บ้าน และสารภาพรักกับเธอแต่ถูก Jenna ชัดจังหวะและเรียก Elena เข้าบ้านไป ด้าน Jeremy ตัดสินใจดื่มเลือดของ Anna และกินยานอนหลับฆ่าตัวตายเพื่อจะได้ตื่นขึ้นมาแล้วกลายเป็นแวมไพร์ Caroline เข้ารับการผ่าตัดหลังจากที่เธอประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ขณะที่นั่งไปกับ Tyler และ Matt

Elena เข้าไปในบ้านและพบกับ John Gilbert และสนทนากันเล็กน้อย แต่ Elena ได้ใช้มีดตัดนิ้วของ John ช่างที่ใส่แหวนคืนชีพและแทงเข้าที่ท้อง ทำให้ John รู้ว่าผู้หญิงคนนี้เป็น Katherine หลังจากนั้น Elena กลับมาบ้านพบว่า John นอนบาดเจ็บสาหัสอยู่ โดย John เตือนให้ Elena รู้ว่า Katherine อยู่ในบ้าน

ฤดูกาลที่ 2

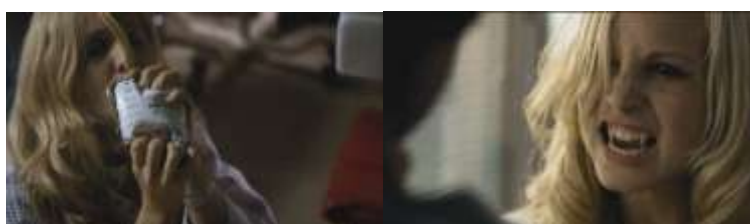


ภาพที่ 137 : Elena กลับมาถึงบ้าน



ภาพที่ 138 : Katherine มาที่บ้าน Lockwood

Elena Gilbert กลับมาพบกับ John Gilbert นอนจมกองเลือดอยู่ที่พื้นที่ที่ Elena รู้ตัวว่ามีแวมไพร์อยู่ในบ้าน Katherine Pierce ก็ออกจากบ้านไป Elena เรียกรถพยาบาลแล้วขึ้นไปดู Jeremy Gilbert น้องชายของเธอแต่เขารอดชีวิตเพราะเลือดของ Anna ได้รักษาชีวิตของเขาไว้ วันรุ่งขึ้น Stefan Salvatore พบกับ Katherine ที่กำลังมีเรื่องกับ Bonnie ในงานไว้อาลัยการจากไปของนายกเทศมนตรี Lockwood



ภาพที่ 139 : Caroline กลายเป็นแวมไพร์



ภาพที่ 140 : Tyler รู้เรื่องคำสาปหมาป่า

Caroline Forbes อากาการดีขึ้นหลังจากได้เลือดของ Damon Salvatore ช่วยชีวิตเอาไว้แต่ก็ถูก Katherine ฆ่าตายและตื่นขึ้นมากลายเป็นแวมไพร์ Mason Lockwood กลับมาบ้าน Lockwood เพื่อตามหาพลอยสีน้ำเงินที่จะช่วยเขาแก้คำสาปมนุษย์หมาป่าและดูแล Tyler Lockwood ให้รับมือกับยีนหมาป่าที่ถ่ายทอดผ่านสายเลือด Lockwood



ภาพที่ 141 : นายอำเภอล้อมจับ Stefan กับ Damon



ภาพที่ 142 : Damon ชัดขวางแผนของ Katherine

Stefan ช่วย Caroline รับมือกับการเปลี่ยนแปลงโดย Bonnie สร้างแหวนที่ช่วยให้ Caroline ใช้ชีวิตท่ามกลางแสงอาทิตย์ได้ Alaric Saltzman, Damon กับ Elena พยายามหาข้อมูลของ Katherine เพื่อรับมือกับเธอ ด้าน Damon และ Mason กลายเป็นศัตรูกันทำให้นายอำเภอรู้ว่าพี่น้อง Salvatore เป็นแวมไพร์ จึงพยายามล้อมจับพวกเขาแต่ Caroline และ Elena ตามมาช่วยไว้ทำให้นายอำเภอรู้ว่า Caroline ลูกสาวของตนเป็นแวมไพร์ ต่อมา Damon จับตัว Mason มาทรมานเพื่อให้เปิดปากเรื่องแผนการที่เขาร่วมมือกับ Katherine และความลับของพลอยสีน้ำเงิน ส่วน Katherine จึงทำลายชีวิตรักของ Stefan และ Elena และก่อความวุ่นวายหลายอย่างรวมถึง

สะดวกให้ Jenna Sommers เป็นสายลับให้เธอและสั่งให้ Jenna ใช้มีดแทงตัวเองจนบาดเจ็บสาหัส ทำให้ทุกคนวางแผนจะฆ่า Katherine ในงานเลี้ยงสวมหน้ากาก



ภาพที่ 143 : การต่อสู้ในงานเลี้ยงสวมหน้ากาก



ภาพที่ 144 : Lucy ช้อนแผน Katherine



ภาพที่ 145 : Tyler จุดชนวนคำสาปหมาป่า

ในงานเลี้ยงสวมหน้ากาก Katherine ปลอมตัวเป็น Elena และถูก Stefan, Damon, Bonnie, Jeremy, Caroline และ Alaric ร่วมมือกันเพื่อจะฆ่าเธอแต่ Katherine ใช้แม่ मदช่วยสร้าง การเชื่อมโยงชีวิตของเธอกับ Elena ทำให้ทุกคนไม่สามารถทำอันตรายเธอได้ แต่แล้ว Lucy แม่ मद ที่มากับ Katherine ก็พบว่าตนเป็นญาติกับ Bonnie จึงช้อนแผน Katherine ทำให้ Damon สามารถจับเธอไปขังไว้ในสุสานได้สำเร็จ ส่วน Tyler พลังมือฆ่าคนและเป็นการเริ่มจุดชนวนคำ สาปตรงตามแผนของ Katherine



ภาพที่ 146 : Stefan และ Damon ตามมาช่วย Elena



ภาพที่ 147 : Katherine เล่าอดีตให้ Elena ฟัง

เรื่องราวผ่านไปผ่านพ้นไปแต่ Elena กลับถูกชายแปลกหน้าจับตัวไปที่บ้านร้างหลังหนึ่ง และได้พบกับ Rose และ Trevor แวมไพร์ที่อายุราว 500 ปี และได้พบกับ Elijah แวมไพร์ดั้งเดิมที่มีแผนการบางอย่างเกี่ยวกับตัวเธอ Elijah ฆ่า Trevor ต่อมามา Stefan และ Damon ก็ตามมาช่วย Elena ไว้ได้ Elena จึงไปหา Katherine ที่สุสานเพื่อให้เธอเล่าเรื่องในอดีตให้ฟัง ในคืนนั้น Rose ตกลงจะอยู่เป็นพันธมิตรข้างพี่น้อง Salvatore



ภาพที่ 148 : Rose เล่าเรื่องคนหน้าเหมือนให้ Elena ฟัง

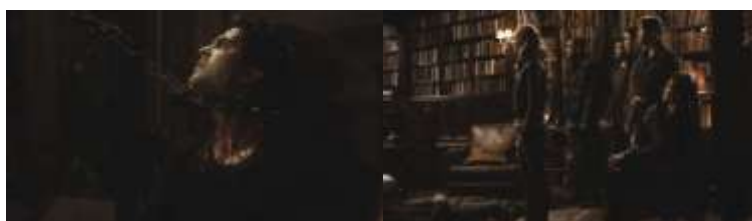


ภาพที่ 149 : Bonnie เปิดผนึกสุสานเพื่อช่วย Jeremy



ภาพที่ 150 : Tyler และ Jules หลายเป็นหมาป่า

Elena รู้ความจริงว่าเธอเป็นคนหน้าเหมือน (doppelgänger) สายเลือด Petrova เช่นเดียวกับ Katherine ที่ Klaus แวมไพร์ดั้งเดิมที่อายุเก่าแก่ที่สุดตั้งใจจะใช้เป็นเครื่องบูชาวิญญาณ เพื่อถอนคำสาปให้พวกเขาอยู่ท่ามกลางแสงอาทิตย์ได้ แต่ Katherine ทำลายความหวัง Klaus ด้วยการกลายเป็นแวมไพร์และหนีมาตลอด 500 ปี ด้าน Tyler รั้งมือกับการกลายเป็นร่างครั้งแรกในคืนพระจันทร์เต็มดวงโดยมี Caroline คอยอยู่เคียงข้าง ส่วน Bonnie ได้รู้จักกับ Luka และ Jonas Martin สองพ่อลูกที่เป็นพ่อมดที่ทำงานให้ Elijah เพื่อมาตามหาพลอยสีน้ำเงิน Damon และ Alaric เจอกับ Jules มนุษย์หมาป่าเพื่อนของ Mason และเกิดหมายหัวเอาชีวิตกัน และ John กลับมา Mystic Falls เพื่อมอบกริชและเก้าอี้ไอศกรีมให้กับ Damon เพื่อใช้กำจัดแวมไพร์ดั้งเดิม



ภาพที่ 151 : Jules ทรมาน Damon



ภาพที่ 152 : Elijah ถูกฆ่า

Jules และเพื่อนฝูงหมาป่าของเธอบุกมาทรมาน Damon เพื่อหาที่ซ่อนของพลอยสีน้ำเงิน และตามมาเล่นงาน Elena และ Stefan ที่บ้านริมทะเลสาบ แต่ Tyler กลับใจมาช่วยเหลือทั้งสอง เพราะเห็นแก่มิตรภาพที่มีกับ Elena ด้าน Damon ได้ Elijah ช่วยชีวิตไว้แต่เขากับ Alaric ร่วมมือกันฆ่า Elijah แต่แผลอติงกริชออกทำให้ Elijah ฟิ้นขึ้นและตามไปยกเหล็กข้อตกลงกับ Elena ทำให้

Elena ใช้ชีวิตตัวเองเป็นเครื่องต่อรองและอาศัยที่เผลอใช้กริขแทง Elijah ด้วยมือของตนเอง ส่วน Bonnie ถูก Jonas ขโมยพลังแม่มดไป

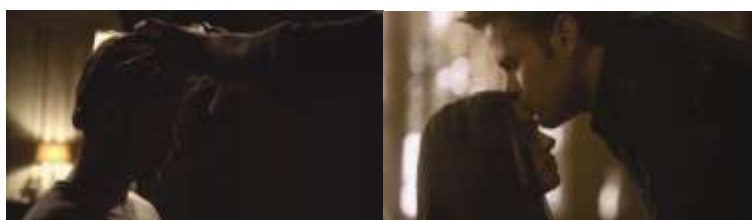


ภาพที่ 153 : Katherine ร่วมมือกับพี่น้อง Salvatore



ภาพที่ 154 : Luka ถูกฆ่าตายขณะถอดจิต

Jules และ Tyler ออกจาก Mystic Falls ไปพร้อมกัน ส่วน Katherine หลุดจากอำนาจสะกดของ Elijah และออกจากสุสานได้สำเร็จตามแผนที่วางไว้และได้หนีไปอยู่ข้างเดียวกับพี่น้อง Salvatore Luka ถอดจิตเข้าไปในบ้าน Salvatore เพื่อดึงกริขออกจากอก Elijah แต่ก็ถูก Katherine กับ Damon ชัดขวางและฆ่าตายในที่สุด ทำให้ Jonas คลั่งตามมาอาละวาดที่ Mystic Grill และตามไปฆ่า Elena ที่บ้านแต่ถูก Katherine ช้อนแผนและฆ่าตาย ก่อนตาย Jonas ได้มอบพลังคืนแก่ Bonnie และบอกวิธีการกำจัด Klaus โดย Bonnie ได้รวบรวมพลังมหาศาลจากวิญญาณบรรพบุรุษแม่มด



ภาพที่ 155 : Klaus ย้ายวิญญาณมาอยู่ในร่าง Alaric



ภาพที่ 156 : Bonnie ใช้อุบายหลอก Klaus



ภาพที่ 157 : Damon ถูก Tyler กัด

ส่วน Klaus ได้ย้ายจิตมาอยู่ในร่าง Alaric และจับตัว Katherine มาและไปเผชิญหน้ากับ Bonnie หลอกล่อให้เธอใช้พลังทั้งหมด แต่ Bonnie รอดมาได้เพราะแผนของ Damon ด้าน Elena ตัดสินใจ ไปดื่งกริชออกจากอก Elijah และขอความช่วยเหลือเหลือจากเขาและได้รู้ว่าเรื่องคำสาปเป็นเรื่องที่ Klaus กุ้ขึ้น โดยเรื่องจริงคือ Klaus ต้องการปลดปล่อยด้านที่เป็นหมาป่าในตัวและกลายเป็นลูกผสมระหว่างแวมไพร์และหมาป่า Damon พยายามขัดขวาง Klaus โดยการชิงตัว Tyler และ Caroline ออกมาแต่ก็ถูก Tyler ที่กำลังกลายร่างกัดเข้าที่แขน

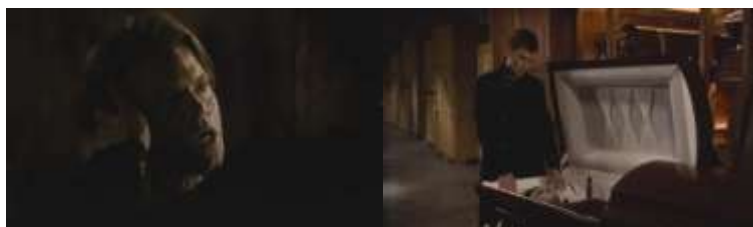


ภาพที่ 158 : Jenna และ Elena ถูกฆ่าในพิธีบูชายัญ



ภาพที่ 159 : Elijah ทรมาน

Klaus เปลี่ยนเป้าหมายโดยเปลี่ยน Jenna ให้เป็นแวมไพร์และจับตัว Jules มาเพื่อใช้ทั้งสองในการบุชายัญ และได้สูบเลือด Elena จนตาย ในจังหวะนั้น Damon พา Bonnie มาฆ่า Klaus แต่ถูก Elijah หักหลังพา Klaus หนีรอดไปได้



ภาพที่ 160 : Klaus ฆ่า Elijah



ภาพที่ 161 : Bonnie ดึง Jeremy กลับจากความตาย

Elena พ้นขึ้นมาหลังจากที่ John ยอมสละชีวิตให้ลูกสาวโดยให้ Bonnie ผูกชีวิตเขาเพื่อแลกกับชีวิตของ Elena ด้าน Elijah ถูก Klaus ทรมานเอากริชแท่งทะเลหัวใจและนำร่างไปใส่โลงศพส่งไปรวมกับครอบครัวของเขา Damon อាកาสาสหัสเพราะรอยกัดของหมาป่าทำให้ Stefan ไปขอความช่วยเหลือจาก Klaus ส่วน Jeremy ถูกลูกหลงจากกระสุนปืนที่นายอำเภอจะยิง Damon ทำให้ Bonnie ขอให้วิญญาณเหล่าแม่ मदช่วยให้ Jeremy กลับมามีชีวิตอีกครั้ง



ภาพที่ 162 : Katherine เขยารักษามาให้ Damon



ภาพที่ 163 : Klaus ทำให้ Stefan บ้าคลั่ง



ภาพที่ 164 : Jeremy มองเห็นวิญญาณอดีตคนรัก

Elena ตามมาดูใจ Damon แต่ Klaus ปลดปล่อย Katherine และให้เธอเอาเลือดของเขาที่เป็นยารักษามาให้ Damon แลกกับการให้ Stefan ดื่มเลือดมนุษย์และเกิดบ้าคลั่งอีกครั้ง และทั้งสองก็ได้ออกจาก Mystic Falls ไปพร้อมกัน ส่วน Jeremy กลับมามีชีวิตอีกครั้งแต่ได้พบกับวิญญาณของ Vicki และ Anna คนรักเก่าทั้งสองคนของเขา

2. แก่นเรื่อง (Theme)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาล ดำเนินเรื่องตามแก่นเรื่อง (theme) ประเภทความรัก (love theme) ที่เสนอความรักของชายหญิงเป็นจุดหลัก แต่ก็ให้ความสำคัญถึงความรักระหว่างคนในครอบครัวและมิตรภาพระหว่างเพื่อนไปด้วยเช่นกัน

“โอเค แบบนี้ดีไหม วันนี้ตอนเราทะเลาะกัน ถ้าผมพูดว่า ผมทำแบบนี้ต่อไปไม่ได้แล้ว เอเลน่า
...จริงๆ แล้วความหมายคือ ผมรักคุณ
“แล้วตอนที่ฉันบอกว่า ได้เลย สเตฟาน แล้วแต่คุณจริงๆ แล้วก็หมายความว่า
ฉันรักคุณเหมือนกัน”

-Stefan Salvatore และ Elena Gilbert : Kill or Be Killed

แก่นเรื่องประเภทความรัก (love theme) นำเสนอผ่านตัวละครเอกชายและหญิงเป็นหลัก ที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ และยืนหยัดเพื่อความรักที่มีให้กัน โดย Stefan Salvatore ต่อสู้ปกป้องชีวิตและความเป็นมนุษย์ของ Elena Gilbert ด้วยชีวิตของเขา และ Elena ก็ยืนหยัดเคียงข้าง Stefan ตลอดเวลาและยึดมั่นในความรักที่มีให้กันเช่นกัน อีกทั้งความรักก็แสดงผ่านตัวละครอื่นๆ อีกหลายคู่ที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคไปด้วยกันเช่นกัน

“...ฉันไม่ใช่วีรบุรุษ เอเลน่า...ฉันไม่ทำสิ่งที่ดี...แต่จากทั้งหมดเธอได้ตัดสินใจไปแล้วว่าฉัน มีค่าพอที่จะได้รับการช่วยเหลือ...และฉันอยากจะขอขอบคุณสำหรับสิ่งนี้”

- Damon Salvatore : Founder's Day

“เพราะว่านายรู้สึกกับเอเลน่า เพราะจริงๆ แล้วนายแคร์เธอไง เดมอน และฉันจะไม่ปล่อยให้ แคทเธอรินเข้ามาทำลายส่วนนั้นของนาย ซึ่งในที่สุดแล้วเมื่อเวลาผ่านไปนายก็จะรู้สึกอะไร บางอย่าง...ดังนั้น ไม่ ฉันจะไม่สู้กับนาย เดมอน”

- Stefan Salvatore : The Return

“ฉันรู้ว่าเธอรักสเตฟาน และเป็นสเตฟานเสมอ แต่ฉันรักเธอนะ เธอควรรู้ไว้”

-Damon Salvatore : As I Lay Dying

“ไม่จริงเลย นายอยู่ในรถคันนี้เพราะนายอยากช่วยน้องชาย ช่วยผู้หญิงที่เขารักกันหรือ หรือว่า เพราะนายก็รักเธอด้วยเหมือนกัน ไม่เอาน่าบอกมาเถอะ ฉันชอบการเดินทางกระซิบสัมพันธ์นี้ละ”

-Stefan Salvatore : Rose

Damon Salvatore พี่ชายของ Stefan ก็ตกหลุมรัก Elena หลังจากที่ผ่านมาเรื่องราวและอุปสรรคต่างๆ มาด้วยกัน และลึกๆ แล้ว Damon ก็มีความเป็นห่วงและมีความรักให้น้องชายทำให้เขาไม่ทำสิ่งที่หักหาญน้ำใจ และยังคงช่วยเหลือปกป้องน้องชายและผู้หญิงที่เขารักอยู่เช่นกัน ซึ่ง Stefan เองก็รู้สึกเช่นเดียวกับ Damon และพร้อมจะให้ Damon เป็นคนยืนเคียงข้าง Elena เมื่อเวลาที่ตัวเขาไม่สามารถทำได้ โดยระหว่าง Stefan และ Damon ได้แสดงถึงความรักระหว่างพี่น้องเช่นเดียวกับที่ Elena และ Jeremy Gilbert มีต่อกัน โดย Elena พยายามปกป้องทุกคนที่เธอรักให้พ้นจากอันตรายถึงแม้จะต้องแลกด้วยชีวิตของเธอก็ตาม

ความรักในครอบครัวที่ชัดเจนระหว่างตัวละครอื่นๆ เช่นกัน รวมถึงความรักระหว่างเพื่อนที่แสดงออกผ่านตัวละครทุกตัวที่ต้องผ่านช่วงที่มีปัญหาและต่อสู้เพื่อปกป้องมิตรภาพของพวกเขาไว้ โดยหลายครั้งตัวละครเลือกจะปกป้องความรักและมิตรภาพระหว่างเพื่อนก่อนที่จะปกป้องความรักต่อคนรักของตนรวมถึงก่อนชีวิตของตนด้วยเช่นกัน ซึ่งความรักระหว่างตัวละครทั้งในความเป็นคนรัก ความเป็นครอบครัว และความเป็นเพื่อนนั้นได้เป็นแรงผลักดันให้ตัวละครเกิดพัฒนาการจากการรวมกันฟันฝ่าอุปสรรคและพิสูจน์ใจกันนั่นเอง

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาล ได้เสนอเรื่องราวผ่านปมของความขัดแย้ง (conflict) เอาไว้ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ;

1.) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล

“มีตั้งหลายวิธีที่จะได้สิ่งที่ต้องการโดยไม่ต้องฆ่าคน เหมือนไม่มีสำนึกถึงชีวิตมนุษย์ เขาสนุกกับการสร้างความเจ็บปวดให้คนอื่น กว่า 145 ปี ทุกครั้งที่ผมไม่ระวังตัวแล้วปล่อยให้เดมอนเข้ามาในชีวิต เขาจะทำบางอย่างที่ทำให้ผมต้องเสียใจ ผมไม่ยอมให้มันเกิดขึ้นอีกแน่”

Stefan Salvatore : Children of the Damned

ในช่วงฤดูกาลที่ 1 ความขัดแย้งระหว่างบุคคลคือความขัดแย้งระหว่าง Stefan กับ Damon Salvatore โดย Stefan ยืนอยู่ข้างของผู้ที่ยึดถือในความถูกต้องและคุณค่าของความเป็นมนุษย์ แต่ Damon ยืนอยู่ข้างความปรารถนาและความเห็นแก่ตัวของแวมไพร์ที่มีอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ แต่ต่อมาได้เบาบางลงและกลับมาเป็นความเข้าใจกันแบบสัมพันธ์ของพี่น้อง ต่อมาคือความขัดแย้งที่เรื้อรังระหว่างพี่น้อง Salvatore และกลุ่มแวมไพร์ที่ถูกขังอยู่ในสุสาน รวมถึงความขัดแย้งระหว่างกลุ่มครอบครัวผู้สถาปนาเมืองที่ต้องการกำจัดแวมไพร์ให้หมดไปจากเมืองของพวกเขาที่นำมาซึ่งการสูญเสียชีวิตอยู่หลายครั้ง

ในฤดูกาลที่ 2 ได้ขยายขอบเขตความขัดแย้งมากขึ้น โดยเป็นความขัดแย้งระหว่าง Elena Gilbert และครอบครัวของเธอที่ขัดแย้งกับ Katherine Pierce ที่สร้างปัญหาต่างๆ มากมาย และนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างแวมไพร์กับหมาป่า นั่นคือ Damon และ Mason Lockwood ที่ได้ผ่านพ้นไป นำมาสู่ความขัดแย้งที่ใหญ่กว่าเดิมระหว่างฝั่งตัวละครเอกกับแวมไพร์ดั้งเดิมที่มีแผนการใช้ชีวิตของ Elena เป็นเครื่องบูชาญู โดยใช้ชีวิตครอบครัวที่เธอรักเป็นเครื่องต่อรอง

ความขัดแย้งระหว่างบุคคลในละครโทรทัศน์เรื่องนี้มีความซับซ้อน ลึกลับและยืดหยุ่นมากพอสมควร โดยจะไม่มีมิตรหรือศัตรูที่ชัดเจนในท้ายที่สุด บ่อยครั้งที่ตัวละครสามารถก้าวผ่านอุปสรรคไปได้ด้วยความไม่ตรงไปตรงมาและการไม่ได้แสดงออกถึงการเป็นปฏิปักษ์กันอย่างชัดเจนหรือถาวร โดยตัวละครที่เคยเป็นศัตรูหันหน้ากันในช่วงแรกก็กลับมาร่วมมือ และต่อสู้ร่วมกันในเรื่องช่วงถัดมาเช่นกัน

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ

“เอเลน่า ในหัวผมเหมือนโดนทุบ รู้สึกเหมือนมีวูทไฟเผา ผมมีความกระหายอยู่ภายใน ซึ่งผมไม่เคยรู้สึกอย่างนี้มาก่อนในชีวิต...ผมไม่อยากจะให้คุณรู้ว่าผมมีด้านมืดนี้...ผมกลัวว่าผมจะทำร้ายคุณ
...ผมรักคุณเหลือเกิน

-Stefan Salvatore : Under Control

“ผมอยากจะทำคุณ ผมอยากถลกหนังคุณ แล้วผมก็อยากจะทำคุณ...ถ้าทำลงไปแล้วผมก็จะมีคำว่ายอดหยั่ง...ฟังนะแอมเบอร์ คุณต้องกลัวผม คุณต้องวิ่งหนีอย่างสุดชีวิต คุณเข้าใจไหม
วิ่งสิ วิ่งไปเลย เดี่ยวนี้”

-Stefan Salvatore : Miss Mystic Falls

“มันทำให้ผมเป็นทุกข์ที่ต้องรู้ถึงสิ่งที่ทำลงไป...ผมคิดว่าถ้าผมได้ดื่มเลือดแล้วมันจะทำให้ความเจ็บปวดหยุดลงได้ และมันคงจะง่ายที่จะสู้กับความทรمانนั้นต่อ แต่ผมก็กลัวว่าซักวันผมจะไม่อยากทนกับมันอีกต่อไป...คนต่อไปที่ผมทำร้ายอาจจะเป็นคุณก็ได้ เอเลน่า”

-Stefan Salvatore : Blood Brothers

“ความสุขที่ผมจะได้เห็นคุณทรมาน มันดียิ่งกว่าความเจ็บปวดใดๆ ที่ผมจะรู้สึก”

- Stefan Salvatore : By the light of the moon

Stefan Salvatore มีความขัดแย้งต่อตัวตนของตัวเองที่เป็นแวมไพร์ มีความชิงชังไม่ปรารถนาความเป็นแวมไพร์ของตนแต่เลือกจะรักษาความเป็นมนุษย์ของตนไว้ ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างความปรารถนาและความถูกต้องที่ตนเองยึดถือ ทำให้เขาเลือกจะไม่กินเลือดของมนุษย์และไม่ต้องการทำร้ายมนุษย์ นำไปสู่ความอดทนอดกลั้นต่อความอยากเลือดที่ทำให้เกิดความรู้สึกด้านลบต่างๆ ในเวลาที่เขาสูญเสียการควบคุม

Damon Salvatore มีความขัดแย้งต่อตัวตนของตัวเองเช่นกัน เมื่อเขาเริ่มกลับมารู้สึกแบบมนุษย์และรับรู้ถึงความรักอีกครั้งก็ทำให้เกิดความสับสนระหว่างความปรารถนาตามแรงขับของความเป็นแวมไพร์กับความถูกต้องและความอ่อนไหวของความเป็นมนุษย์ โดย Damon เลือที่จะใช้ความเป็นแวมไพร์ตัดความรู้สึกเหล่านั้นออก และปล่อยตัวเองไปตามความต้องการและทำตัวร้ายกาจเพื่อปิดบังด้านที่เป็นมนุษย์เอาไว้

“ฉันให้เวลานี้กับคุณไปแล้วตามที่คุณขอ แล้วฉันก็เข้าใจแล้วว่า คุณจะไม่มีวันทำร้ายฉัน...แต่ฉันอยู่กับคุณไม่ได้ สเตฟาน...ฉันทำไม่ได้จริงๆ”

- Elena Gilbert : Lost Girls

Elena Gilbert มีความขัดแย้งในเรื่องของความรักและความถูกต้อง โดยความรักที่เธอมีต่อ Stefan นั้น หลายครั้งก็นำมาซึ่งอันตรายต่อคนในครอบครัวและเพื่อนๆ ของเธอ Elena จึงต้องเลือกชีวิตและความปลอดภัยของคนรอบข้างเหนือความรักและความรู้สึกส่วนตัว และ Elena มีความรู้สึกขัดแย้งต่อความรู้สึกพิเศษที่เธอมีต่อ Damon ว่าเป็นสิ่งที่ผิดและไม่สมควรเพราะเธอเลือกจะยึดมั่นในความรักและมั่นคงต่อ Stefan

4. ตัวละคร

ตัวละครสำคัญที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาล มีลักษณะเป็นแบบตัวละครหลายมิติ (well-rounded character) ทั้งหมด ได้แก่

1.) Stefan Salvatore



ภาพที่ 165 : Stefan Salvatore

“กว่าศตวรรษแล้วที่ผมต้องอยู่อย่างลับๆ ซ่อนตัวในเงามืด เดียวดายในโลกนี้ จนถึงตอนนี้
...ผมเป็นแวมไพร์...และนี่คือเรื่องราวของผม”

“ผมไม่ควรกลับบ้านเลย ผมรู้ว่ามันเสี่ยง แต่ผมไม่มีทางเลือก ผมต้องรู้จักเธอให้ได้”

-Stefan Salvatore : Pilot

“ผมอยู่มา 162 ปีแล้วนะ เอลน่า แต่ชีวิตคุณเพิ่งเริ่มต้น แล้วตอนนี้คุณอยากหาเรื่องให้ตัวเองถูก
ฆ่าอย่างนั้นหรือ ไม่ใช่เรื่องน่าสรรเสริญเลยนะ มันเป็นโคกนาฏกรรมต่างหาก”

-Stefan Salvatore : Crying Wolf

Stefan Salvatore เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายของเรื่อง เขาเป็นแวมไพร์อายุ 162 ปี ที่ถูกเปลี่ยนเป็นแวมไพร์ในช่วงปี ค.ศ. 1864 ด้วยวัยประมาณ 17 ปี Stefan มีใบหน้าหล่อคมและมีผมสีบลอนด์ทอง รูปร่างสูงและสัดส่วนที่บึกบึนเห็นกล้ามเนื้อที่คมชัด อุปนิสัยเป็นคนเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและไม่ต้องการให้ผู้อื่นเดือดร้อนเพราะตน ยึดมั่นในความรักและความเป็นมนุษย์ มีความอดทนอดกลั้นอย่างสูงต่อความปรารถนาในเลือดมนุษย์และอารมณ์ต่างๆ ที่พุ่งพล่านของความแวมไพร์ที่เขาเป็น

“ผมสูญเสียการควบคุมในวันนี้ ทุกอย่างที่ผมได้ฝังเอาไว้ภายในกลับออกมาภายนอกอย่างรวดเร็ว
...ผมไม่อาจต้านทานเธอได้จริงๆ”

-Stefan Salvatore : Pilot

Stefan Salvatore เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบบหลายมิติ (well-rounded character) ถึงแม้จะมีเหตุผลในการตัดสินใจเพียงเพื่อปกป้องคนรักเป็นหลัก แต่ก็ยังเป็นตัวละครที่มีพัฒนาการที่ชัดเจนและมีความสมจริงในเรื่องตลอด 2 ฤดูกาล ทั้งที่แสดงออกกับคนรักและกับตัวละครอื่นๆ ซึ่งบางครั้งการพยายามอดกลั้นต่อความรู้สึกแบบแวมไพร์ก็ทำให้ Stefan ต้องอยู่ในสภาวะเก็บกดและสะสมความกดดันเอาไว้จนเสียการควบคุมในช่วงท้ายๆ ของฤดูกาลที่ 1 ซึ่งเป็นพัฒนาการอีกขั้นที่เขาก้าวข้ามอุปสรรคด้วยความรักและสามารถแข็งแกร่งได้กว่าเดิม รวมถึงการเลือกให้อภัยในทุกสิ่งที่ Damon พี่ชายของเขาได้กระทำผิดและทำให้เขาต้องเจ็บปวด และการยอมกลับไปเป็นแวมไพร์บ้างครั้งเพื่อปกป้องชีวิตของพี่ชายและทุกคนรอบตัวในช่วงท้ายของฤดูกาลที่ 2 ก็เป็นพัฒนาการที่ชัดเจนอีกขั้นหนึ่งเช่นกัน

2.) Elena Gilbert

“ไดอารี่ที่รัก วันนี้ต่างจากวันอื่นๆ มันต้องเป็นอย่างนั้น ฉันจะยิ้มและเผชิญกับความจริง รอยยิ้ม
ของฉันจะบอกว่า ฉันสบายดี ขอขอบคุณ ใช้ฉันดีขึ้นมากแล้ว ฉันจะไม่เป็นสาวน้อยผู้โศกเศร้าที่
สูญเสียครอบครัวอีกต่อไป ฉันจะเริ่มต้นใหม่ จะเป็นคนใหม่...เป็นวิถีเดียวที่ฉันต้องผ่านไปให้ได้”

“ไดอารี่ที่รัก ในที่สุดฉันก็ผ่านไปอีกหนึ่งวัน ฉันคงต้องบอกอีกว่า ฉันสบายดี ขอปจใจนะ อย่างน้อย
37 ครั้ง โดยฉันไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้นสักครั้ง แต่ก็ไม่มีใครรู้หรอก”

- Elena Gilbert : Pilot



ภาพที่ 166 : Elena Gilbert

“ฉันไม่ได้สงสัยว่าทำไมคุณกับสเตฟาน แล้วก็ทุกคนถึงพยายามที่จะช่วยชีวิตฉันนักหนา เพราะงั้น
คุณก็ไม่ควรตั้งคำถามว่า ทำไมฉันถึงพยายามจะช่วยชีวิตพวกคุณ”

-Elena Gilbert : *The Sacrifice*

Elena Gilbert เป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง Elena เป็นหญิงสาววัยรุ่นอายุ 17 ปี
หน้าตาสะสวย ดวงตาสีน้ำตาลและผมยาวเหยียดตรงสีน้ำตาลเข้ม มีรูปร่างสูงโปร่งและสมส่วน
แบบนักกีฬา มักแต่งตัวในชุดที่คล้องตัวด้วยเสื้อผ้าแนวสปอร์ตและไม่แต่งหน้าจัด เสื้อผ้าของ
Elena บ่อยครั้งเน้นแนวแฟชั่นทันสมัยและดูเรียบง่าย โดยมักจะใส่เสื้อยืด กางเกงยีนส์เข้ารูป และ
สวมรองเท้าผ้าใบ แต่ในบางครั้งก็เปลี่ยนมาเป็นแนวทันสมัยที่ดูดีในโอกาสพิเศษ Elena มีอุปนิสัย
ที่เข้ากับผู้อื่นง่าย เป็นกันเอง มีจิตใจดีคอยเป็นห่วงและนึกถึงผู้อื่นและเป็นที่รักของทุกคน มีเหตุผล
และการตัดสินใจที่รอบคอบและไตร่ตรองอย่างละเอียด มีความมั่นใจในตัวเอง มองโลกในมุมที่
เป็นจริงและค่อนข้างมีความคิดที่เป็นผู้ใหญ่

“ใจหนึ่งฉันก็อยากจะมีเหมือนกัน ลืมว่าได้เจอคุณ...เพราะฉันไม่อยากเป็นแบบนี้ ฉันไม่อยาก
รู้สึกแบบนี้...แต่ฉันทำไม่ได้ กับทุกสิ่งที่เกิดขึ้น ฉันจะเสียความรู้สึกที่มีต่อคุณไปไม่ได้”

-Elena Gilbert : Haunted

“ชีวิตฉันไม่มีอะไรปกติสักอย่าง เพื่อสนิทเป็นแม่มด แฟนฉันเป็นแวมไพร์ แล้วฉันก็หน้าเหมือนคน
ที่ทำทุกอย่างเพื่อทำลายเราทุกคน...คุณไม่ต้องขอโทษหรอก สเตฟาน
มันไม่ใช่ความผิดใครเลย...มันเป็นอย่างที่มันเป็น...ฉันไม่เป็นไร ฉันสบายดี”

-Elena Gilbert : Brave New World

Elena Gilbert เป็นตัวละครแบบหลายมิติ (well-rounded character) ที่มีพัฒนาการที่
ชัดเจนมากและตกอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องเผชิญกับปัญหาและต้องตัดสินใจเลือกอย่างใดอย่าง
หนึ่งอยู่บ่อยครั้ง ในช่วงเริ่มต้นของฤดูกาลแรก Elena มีความเป็นเด็กผู้หญิงม.ปลายธรรมดา มี
ความเป็นดาวเด่นในแบบที่มีให้เห็นได้ทั่วไป แต่ก็แฝงไปด้วยความหุดหู่และสิ้นหวังหลังจาก
สูญเสียพ่อกับแม่ไปในอุบัติเหตุทางรถยนต์ แต่ Elena ก็เลือกจะยืนหยัดเพื่อครอบครัวและดูแล
น้องชายของเธอ จนกระทั่งเมื่อคบกับ Stefan Salvatore และได้รับรู้เรื่องแวมไพร์และ
สิ่งเหนือธรรมชาติที่ทำให้เธอตกอยู่ในภาวะคับขันอยู่เสมอก็ยิ่งผลักดันให้เธอกลายเป็นผู้หญิงที่
แข็งแกร่งและเผชิญหน้ากับทุกสิ่งได้อย่างมั่นคงมากขึ้นกว่าเดิม

การต้องพบกับความเจ็บปวดในความรักอยู่บ่อยครั้งก็ยิ่งทำให้เธอเป็นผู้หญิงที่โศกเศร้า
และเลือกที่จะไม่หวังเรื่องความรัก แต่ขณะเดียวกันก็กลายเป็นผู้หญิงที่เข้มแข็งและเลือกสิ่งที่ดี
ให้กับตัวเองและปกป้องคนรอบข้างได้อยู่เสมอเช่นกัน Elena มีจุดยืนที่ชัดเจนเรื่องที่ต้องการใช้
ชีวิตอย่างมนุษย์ปกติ เห็นคุณค่าของการเจริญเติบโตและการแสวงหาประสบการณ์ของความเป็น
มนุษย์ โดยที่เธอไม่ปรารถนาที่จะกลายเป็นแวมไพร์เพื่อครองรักกับคนรักที่เป็นแวมไพร์ และไม่ได้
ปล่อยให้ความรักมาเป็นอุปสรรคจนทำให้ไม่เป็นตัวของตัวเองเช่นกัน

3.) Damon Salvatore

Damon Salvatore เป็นตัวละครเอกฝ่ายชายอีกตัวหนึ่งในเรื่องที่มีลักษณะกึ่งตัวร้ายใน
ช่วงแรก โดยเขาเป็นแวมไพร์อายุราว 171 ปี ที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์ตอนอายุประมาณ 24 ปี
ในปี ค.ศ. 1864 ช่วงเวลาเดียวกับ Stefan Salvatore น้องชายของเขา Damon เป็นผู้ชายมีเสน่ห์
ใบหน้าหล่อเหลา ดวงตาสีฟ้าอ่อนและผมสีน้ำตาลเข้มยาวประมาณถึงหูและมักจัดทรงแบบยุ่ง
เหยิงแบบแฟชั่นสมัยใหม่ เขามีผิวขาวซีดและรูปร่างสูงปานกลาง มีกล้ามเนื้อที่ได้รูปสมส่วน มัก

สวมเสื้อผ้าโทนสีมืดเป็นเสื้อเชิ้ตหรือเสื้อยืดสีดำ รองเท้าบู๊ทและกางเกงยีนสีเข้ม และสวมเสื้อหนังสีดำ Damon มีอุปนิสัยเจ้าเล่ห์และเจ้าแผนการ หยิ่งยโสและทะนงตน คาดเดายาก ตลกร้าย ดูเป็นคนอันตรายแต่ก็มีเสน่ห์ไปในตัว



ภาพที่ 167 : Damon Salvatore

“อย่ามองฉันแบบนั้นสิ ฉันรู้ว่านายเกลียดฉัน คิดดูสิ ทุกคนเกลียดฉัน แต่นายก็ปฏิเสธไม่ได้
เรามันเป็นพวกวายร้าย”

-Damon Salvatore : Let The Right One In

“มันไม่ผิดหรอกถ้าเราจะดื่มเลือดดีๆ จากธนาคารเลือด นายไม่ได้ฆ่าใครซักหน่อย...ถ้าฉันนายก็
ทำต่อไปละกัน ทำให้แวมไพร์ที่เหลือดูเป็นพวกมารร้าย”

-Damon Salvatore : Under Control

Damon Salvatore เป็นตัวละครลักษณะหลายมิติ (well-rounded character) มีความซับซ้อนทางอารมณ์และการแสดงออก รวมถึงไม่สามารถคาดเดาได้ง่ายๆ และไม่สามารถทำความเข้าใจถึงการตัดสินใจหรือสิ่งที่กำลังจะทำได้ง่ายหรือชัดเจนมากนัก โดยตลอดเวลา Damon พยายามแสดงออกว่าเขาไม่มีความรู้สึกแบบมนุษย์และไม่มีความเป็นมนุษย์เหลืออยู่ในตัวแล้ว แต่เมื่อเขาได้รู้จักกับ Elena Gilbert ก็ยิ่งทำให้เขาได้รู้ว่ายังคงมีสิ่งเหล่านั้นอยู่ในจิตใจและทำให้เขามีความรู้สึกที่พิเศษกับเธอมากขึ้นเรื่อยๆ Damon ได้แสดงออกถึงความเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนจากในช่วงแรกที่เขาเป็นคนเอาแต่ใจ เห็นแก่ตัว เข้าถึงได้ยาก หยิ่งยโสและไม่อยู่ใต้การผูกมัดกับผู้อื่น และได้กลายมาเป็นพวกที่มีจิตใจอ่อนแอ รู้สึกหลงทาง รวมถึงเห็นแก่ตัวมากขึ้นในบางมุมและช่างเสียดสีประชดประชันมากขึ้นเวลาที่ต้องทำสิ่งที่ร้ายกาจ แต่สิ่งเหล่านี้แสดงออกถึงการเปลี่ยนแปลงจากภายในที่เขากลายเป็นผู้ที่อ่อนไหวเพราะความรัก และความรู้สึกผิดถึงสิ่งต่างๆ ที่ตนได้กระทำไว้

“เอาล่ะฟังให้ดีๆ เธอต้องไม่เข้ามาในเมืองของฉัน ต้องไม่ข่มขู่คนรอบตัวฉัน...ปล่อยให้เธอล่องไปซะ ไม่งั้นเธอได้เป็นชิ้นๆ แน่...ถ้าแคทเธอรินต้องการอะไรจากฉัน บอกหล่อนให้มาเอาจากฉันเองสิ”

- Damon Salvatore : Isobel

“รู้ไหม ฉันเข้ามาเมืองนี้เพราะอยากทำลายมัน แต่คืนนี้ฉันพบว่าฉันอยากปกป้องมัน
...มันเป็นแบบนี้ได้อย่างไร”

-Damon Salvatore : Founder's Day

ความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่ Damon ตี๋มเลือดสูงที่ขโมยมาจากโรงพยาบาลตั้งแต่ช่วงครึ่งหลังของฤดูกาลที่ 1 จนกระทั่งฤดูกาลที่ 2 ก็เพราะเขาเริ่มรู้สึกขัดแย้งถ้าจะต้องทำร้ายผู้คนบริสุทธิ์ Damon แสดงออกถึงความซื่อสัตย์และความรักอยู่บ่อยครั้งแต่ก็พยายามที่จะปิดบังมันเอาไว้ อีกทั้ง Damon ได้ช่วยชีวิต Stefan และ Elena เอาไว้หลายต่อหลายครั้ง รวมถึงรู้จักพูดขอบคุณและขอโทษจากใจจริงมากขึ้นและรู้จักไว้ชีวิตผู้อื่นและยึดถือความเป็นเพื่อนอย่างแท้จริง แต่บางครั้งก็กลับสู่การเสแสร้งและทำตัวร้ายกาจเพื่อปิดกั้นตัวเองจากความรู้สึกเจ็บปวดแบบมนุษย์นั่นเอง

“คุณคือตัวทำลายการมีตัวตนของผม จะฆ่าหรือไม่ฆ่าคุณดีนะ...แต่ผมต้องทำ เพราะผมไม่ใช่มนุษย์ แล้วผมก็คิดถึงการเป็นมนุษย์ คิดถึงยิ่งกว่าอะไรในโลกนี้...มันเป็นความเจ็บปวดสาหัสเกินกว่าที่ชายคนหนึ่งจะรับไหว”

-Damon Salvatore : The Descent

“ผมฆ่าคน...เพราะผมชอบมัน มันเป็นนิสัยของผม เป็นตัวตนผม แต่แล้วเมื่อผมต้องอยู่กับสเตฟานเพื่อปกป้องเอเลน่า แล้วเธอก็อยากให้ผมเป็นคนที่ดีกว่าเดิม ซึ่งหมายความว่าผมเป็นตัวเองไม่ได้”

- Damon Salvatore : Daddy Issues

Damon เป็นตัวละครที่แสดงออกถึงความปรารถนาการเป็นที่ยอมรับอยู่ตลอดเวลา ซึ่งความโดดเดี่ยวและความรู้สึกแปลกแยกของเขาเป็นผลมาจากการใช้ชีวิตเป็นแวมไพร์อยู่นานกว่าศตวรรษครึ่งที่เขาได้เห็นและผ่านโลกมามากมายด้วยความเป็นอมตะของเขา ซึ่ง Damon ก็ไม่เคยได้รับการยอมรับจากผู้อื่นเท่าที่ Stefan เคยได้รับเลยตั้งแต่อดีต ทำให้เขาเลิกใช้ความเป็นแวมไพร์ในการปิดสนิททางความรู้สึกเพื่อที่เขาจะได้ไม่ต้องเจ็บปวดกับความรู้สึกที่เปราะบางของมนุษย์ ซึ่งคำพูดรุนแรงที่พูดออกมาก็เป็นการทดแทนต่อความรู้สึกโดดเดี่ยวที่เขาพยายามเสแสร้งว่าเขาไม่ต้องการใครในชีวิตอีก

ตัวละครอื่นๆ

1.) Bonnie Bennett



ภาพที่ 168 : Bonnie Bennett

“เอเลน่าเป็นเพื่อนรักฉัน...แต่ฉันหวังว่าคุณจะรู้ว่าหลายอย่างต้องเปลี่ยนแปลง...เราทั้งคู่ต่างปกป้องคนที่เรารัก...คุณเห็นแล้วว่าฉันนี่ฉันทำอะไรได้บ้าง...ถ้าเดมอนทำร้ายผู้บริสุทธิ์ให้เสียเลือด แม้แต่หยดเดียว ฉันจะจัดการกับเขา แม้ว่าฉันจำเป็นจะต้องจัดการกับคุณด้วยก็ตาม สเตฟาน”

- Bonnie Bennett : Founder's Day

Bonnie Bennett เป็นเพื่อนที่แสนดีของ Elena Gilbert และเพื่อนสนิทของ Caroline Forbes เธอมีดวงตาสีน้ำตาล ผิวสีน้ำตาล และผมยาวสีน้ำตาลเข้ม อุปนิสัยร่าเริง และมีพลังอำนาจเหนือธรรมชาติที่นับว่าเธอเป็นแม่มดที่ทรงพลังมากเมื่อเทียบกับแม่มดคนอื่นๆ ในช่วงอายุเดียวกัน มีความเกลียดชังต่อแวมไพร์เป็นอย่างมากแต่ก็มีความเสียสละที่จะปกป้องผู้บริสุทธิ์ รวมถึงคนรอบข้าง Bonnie เติบโตและแข็งแกร่งขึ้นมากในช่วงที่ยายของเธอเสียชีวิต โดยเธอมีจุดยืนเรื่องการใช้พลังของเธอเพื่อสิ่งที่ถูกต้องและเพื่อปกป้องมนุษย์เป็นเหตุผลหลัก และก็เลือกปกป้องผู้คนที่ตนเองรักก่อนชีวิตของตนเองเสมอ

2.) Caroline Forbes



ภาพที่ 169 : Caroline Forbes

“ฉันไม่ได้อยู่ที่ท่ามกลางแสงแดดมาหลายวัน และทุกคนก็กำลังสนุกกัน แม่ก็อยู่ที่นั่นด้วย
ในที่สุดเขาก็ยอมรับแล้วว่าเขารักฉัน แต่ฉันก็เอาแต่หลบหน้าเขา
แล้วตอนนี้คุณอยากให้ฉันกินกระต่าย ฉันเลยรวนไปหน่อย เข้าใจไหม”

- Caroline Forbes : Bad Moon Rising

Caroline Forbes เป็นผู้หญิงที่สวยงามและมักจะแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าที่หวานแหววแต่ดูคล่องตัวในช่วงเนื้อเรื่องฤดูกาลที่ 1 และค่อยๆ เปลี่ยนมาเป็นการแต่งตัวแบบเป็นธรรมชาติและลดความจัดจ้านลงหลังจากที่ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ มา โดยเฉพาะเมื่อเธอกลายเป็นแวมไพร์ในช่วงฤดูกาลที่ 2 ที่เธอได้แต่งตัวในแบบที่ดูเคร่งขรึมและดูเป็นผู้ใหญ่ขึ้น Caroline มีอุปนิสัยที่กล้าหาญและไม่กลัวเสียหน้า แข็งแกร่งและมุ่งมั่นเช่นเดียวกับนายอำเภอ Elizabeth Forbes แม่ของเธอ

Caroline มีความรักและปรารถนาดีต่อเพื่อนและมีความอ่อนไหวมาก โดยในช่วงเริ่มเรื่องเธอมีบุคลิกที่ไม่มั่นคงและมักจะปรุงแต่งสิ่งต่างๆ ให้ตัวเองดูซับซ้อน แต่ก็มักจะรู้สึกเป็นรองต่อเพื่อนรักอย่าง Elena Gilbert แต่เมื่อผ่านเรื่องราวต่างๆ มาด้วยกันก็ทำให้ Caroline มองข้ามสิ่งเหล่านั้นและมีความมั่นใจที่จะเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น หลังจากที่ถูกกลายเป็นแวมไพร์ในช่วงเนื้อเรื่องฤดูกาลที่ 2 Caroline มองเห็นโลกและความเป็นมนุษย์ในมุมมองที่ชัดเจนและแตกต่างมากขึ้นทำให้เธอเจริญเติบโต แข็งแกร่งและมีจิตใจที่กล้าหาญมั่นคงและเข้าถึงจิตใจของผู้อื่นได้มากขึ้นเช่นกัน

3.) Jeremy Gilbert



ภาพที่ 170 : Jeremy Gilbert

“ฟังนะเอลิน่า ไม่เป็นไรหรอก...เธอต้องชดใช้ ถึงผมจะไม่รู้ว่าต้องทำอะไร
แต่เธอต้องได้ชดใช้กับสิ่งที่เธอทำกับครอบครัวเรา”

- Jeremy Gilbert : Plan B

Jeremy Gilbert เป็นน้องชายของ Elena Gilbert เขามักจะแต่งตัวในเสื้อผ้าแบบวัยรุ่นทั่วไปและไม่ได้สนใจแฟชั่นมากนัก Jeremy เป็นเด็กหนุ่มรูปร่างสูง ผมสีน้ำตาล มีบุคลิกที่ไม่มั่นคง ในช่วงแรกที่เขาเป็นเด็กมีปัญหาขาดความอบอุ่นและยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด แต่เมื่อเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านไปและเขาพบกับความสูญเสียก็ทำให้เขาโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้นและต้องการจะดูแลพี่สาวของเขา โดยในช่วงฤดูกาลที่ 2 Jeremy พยายามเผชิญปัญหาและแบ่งเบาจาก Elena อยู่เสมอและความรักจากแบบที่เป็นเด็กวัยรุ่นก็เริ่มพัฒนาเป็นความรักที่เป็นผู้ใหญ่ มีบุคลิกที่สุ่มรอบคอบมากขึ้นเช่นกัน

4.) Matt Donovan



ภาพที่ 171 : Matt Donovan

“แม่ยังไม่เข้าใจอีกหรือ ชีวิตผมคงดีกว่านี้ถ้าไม่มีแม่...ผมอยากให้แม่ออกไปจากบ้านหลังนี้และชีวิตของผม ก่อนจะเช้า”

-Matt Donovan : Under control

Matt Donovan เป็นอดีตแฟนหนุ่มของ Elena Gilbert Matt เป็นเด็กหนุ่มผิวขาว รูปร่างสูงใหญ่แบบนักกีฬา ผมสีบลอนด์ ดวงตาสีฟ้า Matt มีชีวิตที่ค่อนข้างจะต้องกัดฟันต่อสู้เพราะเขาหาเลี้ยงตัวเองและครอบครัวตั้งแต่ยังอายุน้อย หลายครั้งดูเป็นคนที่สิ้นหวังจนไม่มีรอยยิ้มให้เห็นมากนัก โดยเฉพาะเมื่อตอนที่รู้ความจริงว่าพี่สาวเสียชีวิตไปแล้วและแม่ของเขาก็ไม่สามารถทำให้เขามีชีวิตที่ดีได้ แต่หลังจากที่ได้คบหากับ Caroline Forbes ก็ทำให้โลกของเขาสดใสขึ้น แต่พอเมื่อรู้เรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์ก็ยิ่งทำให้ชีวิตของเขาดูจะกลับมาไม่สดใสและหลงทางอีกครั้งจนกลายเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย

5.) Tyler Lockwood



ภาพที่ 172 : Tyler Lockwood

“เธอกำลังล้อฉันเล่นใช่ไหม นี่เป็นครั้งที่สองแล้วที่ฉันพยายามฆ่าเธอ...ขอบใจนะ แคโรไลน์ ที่ช่วย
ดูแลฉัน”

- Tyler Lockwood : The Sun Also Rises

Tyler Lockwood เป็นเพื่อนของ Matt, Elena, Bonnie, Caroline ที่รู้จักกันมาตั้งแต่เด็ก Tyler เป็นชายหนุ่มผิวขาว ผมสีดำตัดสั้น ดวงตาสีน้ำตาล รูปร่างสูงปานกลางแต่ปีกบินแบบ นักกีฬา มักแต่งตัวด้วยเสื้อยืด เสื้อแจ็คเก็ตและกางเกงยีนส์ดำ Tyler เป็นนักกีฬาประจำโรงเรียน มีนิสัยมุกทะลุ ก้าวร้าวและเห็นแก่ตัว ทั้งนี้เป็นเพราะตัวเขามีนิสัยมนุษย์หมาป่าที่สืบทอดกันมาตั้งแต่ บรรพบุรุษ เมื่อเวลาโกรธจัดดวงตาจะกลายเป็นสีเหลือง

Tyler เป็นคนเก็บกดจากความเข้มงวดของพ่อและแม่ที่กดดันเขาอยู่บ่อยๆ ในช่วงแรกเขากับ Jeremy ไม่ถูกกันอย่างมากเพราะหลงรัก Vicki พี่สาวของ Matt เหมือนกัน ในเนื้อเรื่องช่วง ฤดูกาลที่ 2 Mason อาของเขากลับมาเพื่อสอนให้ Tyler ควบคุมความโกรธที่เป็นผลมาจากยีนส์ มนุษย์หมาป่า ซึ่งเมื่อเรื่องราวเริ่มชัดเจนก็ยิ่งทำให้เขากลับ แต่เมื่อเขาต้องกลายเป็นมนุษย์หมาป่า ในท้ายที่สุดก็ได้ Caroline ที่ได้กลายเป็นแวมไพร์คอยอยู่เคียงข้างเพื่อรับมือกับการกลายร่างใน ครั้งแรกที่เขาเกือบจะฆ่าเธอ ทำให้ทั้งคู่รู้สึกเห็นอกเห็นใจกันและกลายมาเป็นเพื่อนสนิทและเป็น คนรักกันที่สุดในที่สุด

6.) Alaric Saltzman



ภาพที่ 173 : Alaric Saltzman

“โอเค ส่งแก้วนายมาสิ เราทั้งคู่คงไม่เมาพอที่จะคุยกันหรอกนะ”

- Alaric Saltzman : As I Lay Dying

Alaric Saltzman เป็นครูสอนประวัติศาสตร์คนใหม่ของโรงเรียนมัธยม Mystic Falls ที่รู้เรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์และมือดีที่เจ็บปวด Alaric เป็นชายหนุ่มอายุราว 30 กลางๆ ผมรองทรง สีบลอนด์ ดวงตาสีน้ำตาล ช่างสังเกตและมีไหวพริบ เป็นคนที่ห่วงใยครอบครัวและคนรอบข้าง โดยเฉพาะกับ Jenna Sommers ที่กำลังคบหากันอยู่ มีความเป็นสุภาพบุรุษ ซื่อสัตย์และรักพวกพ้องมากแต่ก็ขี้เมาในบางครั้ง และได้กลายมาเป็นเพื่อนสนิทที่สุดคนหนึ่งของ Damon Salvatore

7.) Jenna Sommers



ภาพที่ 174 : Jenna Sommers

“ตอนน้ำเต้ก็ๆ แม่ของหนูเคยเล่าเรื่องพวกนี้ให้ฟังก่อนนอน เรื่องเกี่ยวกับแวมไพร์ หนูไม่เคยคิดเลยว่าสิ่งที่เธอพูดจะเป็นเรื่องจริง”

- Jenna Sommers : The Sun Also Rises

Jenna Sommers เป็นน้ำและผู้ปกครองของ Elena กับ Jeremy Gilbert Jenna เป็นหญิงสาววัย 30 ต้นๆ ผมสีบลอนด์ หน้าตาสวย Jenna มักจะกังวลกับการเป็นผู้ปกครองให้หลานทั้งสองของเธอแต่เธอก็ทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์แบบ ในเนื้อเรื่องช่วงกลางฤดูกาลที่ 1 Jenna ได้เริ่ม

คบหากับ Alaric Saltzman และพยายามปกป้องหลานจากปัญหาทุกอย่างโดยที่ไม่รู้เรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์ จนกระทั่งถูกเปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์และถูกฆ่าตายในช่วงท้ายของฤดูกาลที่ 2 จากไปของเธอเพราะปกป้องคนในครอบครัวสร้างความบอบช้ำให้กับคนรอบข้างเป็นอย่างมาก

8.) Katherine Pierce

Katherine Pierce เป็นตัวละครที่สำคัญอีกตัวหนึ่งของเรื่อง เธอเป็นแวมไพร์อายุราว 530 ปี ที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์ตอนอายุ 18 ปี และเป็นบรรพบุรุษของ Elena ที่มีใบหน้าเหมือนกันราวกับเป็นคนๆ เดียวกันเพราะทั้งคู่เป็นคนหน้าเหมือน (doppelgänger) สายเลือด Petrova เหมือนกัน โดย Katherine มีชื่อเดิมว่า Katerina Petrova เป็นผู้หญิงที่สวย มีผมยาวสีน้ำตาลเหมือนกับ Elena แต่ต่างกันว่า Katherine มักจะทำผมตัดเป็นลอน แต่บางครั้งก็ทำผมตรงเพื่อติดตามคนอื่นเวลาปลอมเป็น Elena โดยเธอมักจะแต่งหน้าเข้มและมีบุคลิกที่เซ็กซี่ที่มีเสน่ห์ดึงดูดมากเช่นกัน ส่วนการแต่งตัวก็มักจะใช้เสื้อผ้าโฉบเฉี่ยวและดูโตกว่า Elena



ภาพที่ 175 : Katherine Pierce

"พวกเรา 3 คนอยู่ด้วยกัน เหมือนเมื่อก่อนเลยนะ คนที่รักฉันมากไป ส่วนคนน้องก็รักฉันน้อยไป"

-Katherine Pierce : Masquerade

"ให้เธอตาย ดีกว่าฉันตาย"

-Katherine Pierce : Katerina



ภาพที่ 176 : Katerina Petrova

“นี่เราอยากจะทำอย่างนี้กันอีกหรือ เราทั้งคู่ต่างก็รู้ว่าฉันฉีกคุณเป็นชิ้นๆ ได้พร้อมกับทำเล็บไปในเวลาเดียวกันนะ”

- Katherine Pierce : Memory Lane

“บอกเดม่อนกับสเตฟานว่าฉันต้องการพลอยสีน้ำเงิน ไม่งั้นฉันจะฉีกเมืองนี้ออกเป็นชิ้นๆ จนฝนเทเป็นเลือดเลยล่ะ”

- Katherine Pierce : Masquerade

Katherine Pierce มีความสำคัญมากตั้งแต่เนื้อเรื่องช่วงฤดูกาลที่ 1 แม้กระทั่งตอนที่เธอยังไม่ปรากฏตัว แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงฤดูกาลที่ 2 เธอก็ปรากฏตัวและสร้างความวุ่นวายมากมายด้วยความเป็นผู้หญิงร้ายกาจชอบบงการและเจ้าแผนการ ทำทุกอย่างเพื่อให้ตัวเองได้ในสิ่งที่ต้องการ แต่ถึงอย่างไร Katherine ก็มีด้านที่น่าเห็นใจเพราะเธอหนีจากการตามล่าจาก Klaus มาตลอด 500 กว่าปีและพยายามจะปลดปล่อยตัวเองให้พ้นจากความทุกข์นี้เช่นกัน รวมถึง Katherine มีความรักที่แท้จริงให้แก่พี่น้อง Salvatore และไม่ต้องการเห็นทั้งสองคนต้องตายอีกด้วย แต่ถึงอย่างไร Katherine ก็มักต้องอยู่เพียงลำพังและไม่ได้รับการต้อนรับจากทุกคนเช่นกัน

5. ฉาก (Setting)

ฉากส่วนใหญ่ของละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาล คือสถานที่ที่เป็นเมืองสมมุติชื่อ Mystic Falls ตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเวอร์จิเนียที่ก่อตั้งขึ้นในปีค.ศ. 1859 โดยกลุ่มครอบครัวผู้สถาปนา ซึ่งเมืองนี้มีประวัติศาสตร์อันยาวนานเกี่ยวกับแวมไพร์และมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การสังหารหมู่เหล่าแม่มด โดยสภาผู้ก่อตั้งเมืองประกอบไปด้วยสมาชิกจาก 5 ครอบครัวได้แก่ Lockwood, Forbes, Fell, Gilbert, Salvatore ที่ได้ดำเนินการอย่างเป็นทางการเป็นความลับในการต่อต้านแวมไพร์ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษจนถึงรุ่นปัจจุบัน โดยไม่ได้ตระหนักถึงสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติแบบอื่นนอกจากแวมไพร์ซึ่งก็คือมนุษย์หมาป่าที่ถ่ายทอดกันทางสายเลือดตระกูล Lockwood

เรื่องราวตลอดทั้ง 2 ฤดูกาล ดำเนินเรื่องตามสถานที่ต่างๆ ในเมือง Mystic Falls โดยสถานที่หลักๆ ได้แก่ ร้าน Mystic Grill ที่มักจะเป็นสถานที่นัดพบและสังสรรค์กันในหมู่วัยรุ่นและชาวเมืองที่มักจะจัดงานเนื่องในโอกาสพิเศษต่างๆ อยู่บ่อยครั้ง นอกจากนี้ยังมีโรงพยาบาลท้องถิ่น, โรงเรียนมัธยมประจำท้องถิ่น, สถานีตำรวจ, ห้องสมุด, หอประชุมเมือง Mystic Falls ที่มักจะจัดงานฉลองในโอกาสต่างๆ ที่ดูยิ่งใหญ่และสมเกียรติกับเมืองที่มีประวัติศาสตร์ที่น่า

ภาคภูมิใจ และสุสานประจำเมือง Mystic Falls รวมถึงบ้านของครอบครัว Salvatore ที่ตั้งอยู่ห่างไกลออกไปจากตัวเมือง



ภาพที่ 177 : สถานที่สำคัญใน Mystic Falls

โดยตลอด 2 ฤดูกาลได้มีการเล่าเรื่องผ่านฉากที่เป็นสถานที่ของเมือง Mystic Falls ในช่วงเวลาปัจจุบันตามเนื้อเรื่องสลับกับสถานที่เดียวกันที่เป็นช่วงเวลาในอดีตเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาก่อนหน้าที่เป็นสาเหตุและเป็นต้นตอของเหตุการณ์ต่างๆ ในปัจจุบัน ซึ่ง Mystic Falls คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์เกี่ยวกับแวมไพร์และสิ่งเหนือธรรมชาติหลายอย่างที่เกิดจากการกระทำของครอบครัวผู้สถาปนาเมือง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในปัจจุบันที่ตัวละครต้องไขปริศนาและเงื่อนงำต่างๆ ที่ค้างคามาทั้งแต่อดีต

6. สัญลักษณ์ (Symbol)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ได้เสนอแวมไพร์เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อไปถึงเรื่องเพศ โดยเรื่องเพศในละครโทรทัศน์เรื่องนี้ไม่ได้เป็นเรื่องเพศที่มีความเร่าร้อนหรือเข้ายวนแต่อย่างใด และไม่ใช่เรื่องเพศที่สื่อไปในทางที่ไม่ดี หมกมุ่นหรือว่าเสื่อมทรามเช่นกัน สำหรับละครโทรทัศน์เรื่องนี้เสนอเรื่องราวความรักขึ้นมาเป็นจุดหลักในการดำเนินเรื่อง บอกเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ของคู่ตัวละครเอกชายและหญิงที่เป็นความรักระหว่างแวมไพร์กับมนุษย์



ภาพที่ 178 : Elena กับ Stefan

ความรักระหว่างคู่ตัวละครเอกนั้นไม่ใช่ความรักที่มาจากการสะกดควบคุมจิตใจแบบที่แวมไพร์ทำกับเหยื่อเช่นเดียวกับที่แนวเรื่องแวมไพร์รูปแบบเก่ามักจะนำเสนอ ตัวละครผู้หญิงก็ไม่ใช่เหยื่อแต่เป็นคู่รักที่ทั้งคู่มีความรักให้แก่กันและเป็นความรู้สึกที่แท้จริงไม่ได้มาจากพลังเหนือธรรมชาติ ความสัมพันธ์ทางเพศของทั้งคู่อยู่ในลำดับขั้นของความสัมพันธ์ที่มีพัฒนาการอย่างชัดเจนและเป็นเหตุผล โดยเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เป็นแบบฉาบฉวยแต่เป็นแบบระยะยาวที่มั่นคงและมีอุปสรรคต่างๆ เข้ามาเป็นบททดสอบ เรื่องเพศเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความรักซึ่งไม่ได้มีเพียงแต่เฉพาะคู่ของตัวละครเอกแต่ก็ยังมีให้เห็นในตัวละครหลายๆ คู่ในเรื่องอีกด้วย ซึ่งแวมไพร์ได้สื่อความหมายในเรื่องเพศที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบเก่าด้วยการวางเรื่องเพศเอาไว้ว่าเป็นสิ่งที่มาทีหลังความรัก และเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีความสำคัญมานำความรัก



ภาพที่ 179 : Elena กับ Damon

ตัวละครจะมีความสัมพันธ์ทางเพศได้ก็ต่อเมื่อพวกเขาดำเนินความสัมพันธ์กันมาถึงจุดที่เหมาะสม แล้วการแสดงออกในเรื่องเพศก็ไม่ใช่ว่าในทางที่หมกมุ่นหรือใจจ้องจนเป็นการช่วยยู่หรือแสดงออกถึงความพึงพอใจจนเหลือล้น แต่กลับเป็นการแสดงออกถึงการตั้งอยู่บนพื้นฐานของความรักและความผูกพันที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเวลาผ่านไป และเราจะไม่เห็นการใช้ความรุนแรงหรือการดูเลียดระหว่างกรร่วมเพศในละครเรื่องนี้เลยเช่นกัน

ดังนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าแล้ว ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ก็ยังคงเสนอแวมไพร์ที่ได้สื่อความหมายถึงเรื่องเพศเช่นเดิม แต่เป็นเรื่องเพศที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของตัวละครที่มีสติสัมปชัญญะครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่มีความแตกต่างอะไรไปจากความสัมพันธ์ในแบบมนุษย์เลย ซ้ำยังชี้ให้เห็นว่าความรักต่างหากที่มีความสำคัญเหนือกว่า และตัวละครแวมไพร์ก็มีความอดกลั้นในแรงขับทางเพศที่มีต่อคนรักและไม่กระทำการที่เลวร้ายต่อคนรักของตนเช่นกัน จึงกล่าวได้ว่าแวมไพร์ได้สื่อความหมายในเรื่องเพศในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปเป็นความสัมพันธ์ทางเพศที่อยู่ในภาพที่ดี สวยงามและมีความหมายและคุณค่าต่อความรู้สึกมากกว่าแนวแวมไพร์รูปแบบเก่านั้นเอง

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาลดำเนินเรื่องด้วยมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน โดยผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ตามลำดับและเข้าใจความรู้สึกของตัวละครทุกตัวได้อย่างเท่าเทียม อีกทั้งสามารถเข้าถึงตัวละครและเห็นพัฒนาการของตัวละครทุกๆ ตัวไปพร้อมกันกับการดำเนินเรื่องเช่นกัน

4.3 การสร้างตัวละครแวมไพร์ (Vampire Character Creation)

สื่อบันเทิงคดีมีการแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็นหลายแนวเรื่องด้วยกัน แต่แต่ละแนวเรื่องก็มีการให้ความสำคัญในแต่ละองค์ประกอบที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้การจะนำเสนอองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งให้มีความสำคัญเหนือองค์ประกอบอื่นๆ ในการเล่าเรื่องก็ขึ้นอยู่กับว่าแนวเรื่องนั้นๆ จำเป็นถ่ายทอดเนื้อหาและรูปแบบที่มีความเฉพาะเจาะจงผ่านองค์ประกอบใดได้ชัดเจนและครอบคลุมมากที่สุด แนวเรื่องแวมไพร์ก็มีลักษณะการให้ความสำคัญกับองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่เฉพาะเจาะจงเช่นกัน การที่ผู้ชมจะรู้และเข้าใจโดยทันทีว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เรื่องนั้นๆ เป็นแนวเรื่องแวมไพร์หรือไม่ก็จำเป็นต้องมองผ่านการนำเสนอด้านตัวละครเป็นหลัก และปฏิเสธ

ไม่ได้ว่าการเสนอตัวละครแวมไพร์ก็เป็นองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีความสำคัญมากที่สุด เพราะหากขาดตัวละครแวมไพร์ไปก็จะเป็นการบอกได้ว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เรื่องนั้นๆ เป็นแนวเรื่องแวมไพร์ได้เช่นกัน

แนวแวมไพร์ทั้งรูปแบบเก่าและแบบร่วมสมัยก็มีการนำเสนอและการให้ความสำคัญกับตัวละครแวมไพร์ในลักษณะที่มีทั้งความสอดคล้องและแตกต่างกัน การสร้างตัวละครแวมไพร์มีพัฒนาการให้เห็นอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่การเป็นตัวร้ายหลักของเรื่องอย่างตัวละคร Count Dracula จนมาเป็นพระเอกแวมไพร์รูปงามอย่างที่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้เสนอและเป็นที่ยอมรับอยู่ในขณะนี้ การสร้างตัวละครแวมไพร์จำเป็นต้องอยู่ในกรอบที่เป็นเหมือนภาคบังคับที่ตัวละครจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับการดูดเลือด ลักษณะผลกระทบจากแสงอาทิตย์ รวมถึงสิ่งต่างๆ ที่เป็นทั้งพฤติกรรมพลังอำนาจและสิ่งที่เป็นปฏิปักษ์ต่างๆ และพัฒนาการการสร้างตัวละครจากรูปแบบเก่าสู่รูปแบบใหม่ในช่วงเวลาต่างๆ ก็มีทั้งการเปลี่ยนรูปแบบเหล่านี้และรวมไปถึงการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปด้วยเช่นกัน

4.3.1 ความเป็นมาของแวมไพร์

ความเชื่อเรื่อง “แวมไพร์” (vampire) นั้นฝังรากลึกอยู่กับมนุษย์มาตั้งแต่ยุคสมัยที่มนุษย์ยังขาดการพัฒนาในศิลปะวิทยาการด้านความคิดและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเกือบจะทั้งหมดของความเชื่อในเรื่องนี้มักเกี่ยวพันหรือปรากฏในลักษณะของสิ่งเหนือธรรมชาติที่ค่อนข้างน่ากลัว ซึ่งความเชื่อเหล่านี้มีอยู่อย่างกระจัดกระจายและแตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น เมื่อพิจารณาอย่างละเอียดจะเห็นได้ว่า ต้นกำเนิดของแวมไพร์ในมโนคติของมนุษย์นั้นเริ่มจากยุคกลาง (Middle Ages) ที่เหตุการณ์ร้ายแรงต่างๆ เกิดขึ้นอย่างไม่หยุดหย่อนซึ่งก็มากและรุนแรงพอที่จะสร้างความพรันพรั้งให้เกิดขึ้นในจิตใจของมนุษย์

ความกลัวและความหวาดระแวงต่างๆ ในยุคนั้นได้ก่อตัวขึ้นและนำไปให้มนุษย์คิดกันไปว่าเหตุการณ์ร้ายแรงและเรื่องราวที่น่ากลัวต่างๆ ทั้งสงคราม ความยากลำบาก และโศกนาฏกรรม ล้วนเกิดขึ้นจากสิ่งที่มองไม่เห็นที่เป็นพลังด้านมืด จนเมื่อครั้งที่ศาสนจักรได้ประกาศยอมรับถึงการมีตัวตนอยู่ของพลังด้านมืดที่เรียกกันว่า “ซาตาน” (Satan) ก็ยิ่งทำให้ภาพของสิ่งชั่วร้ายอันดำมืดที่อยู่ภายใต้พื้นพิภพ (underworld) ตามเรื่องเล่าปรัมปรานั้นก็ยิ่งเด่นชัดในการการรับรู้ของมนุษย์มากขึ้นไปอีก ซึ่งเรื่องเล่าเกี่ยวกับคนตายที่ฟื้นคืนชีวิตก็ถูกให้เหตุผลว่าพวกเขาฟื้นคืนด้วยพลังของซาตานเพื่อตามรั้งความและลงโทษมนุษย์ (Anthony Masters, 1976:40-43)

คนตายที่ฟื้นคืนชีวิตนั้นมีทั้งที่อยู่ในเรื่องเล่าที่สั่นคลอนความมั่นคงของจิตใจมนุษย์กับพวกที่พวกเขาเชื่อกันว่ามีอยู่จริงนั่นก็คือ แวมไพร์ (vampire) โดยในความหมายของคนในยุคกลางนั่นก็คือพวกที่ดื่มกินเลือดมนุษย์ที่ไม่ได้มีอยู่แต่ในนิทานปรัมปราหรือเรื่องแต่งขึ้น แต่หมายรวมไปถึงพวกที่มีพฤติกรรมแบบพวกมนุษย์กินคน (Cannibalistic) และพวกที่ทำกรนุชาญด้วยเลือดและอวัยวะนั่นเอง เป็นปรากฏการณ์ที่เราไม่ได้เห็นกันบ่อยหรือคุ้นชินกันในโลกสมัยปัจจุบัน โดยได้มีการนิยามรูปแบบพฤติกรรมนี้ว่า “Cannibalism” หมายถึง การบริโภคหรือดำรงชีพด้วยการกินเลือดเนื้อของผู้อื่น ซึ่งในสมัยก่อนได้กลายเป็นกลยุทธ์ทางจิตวิทยาในรูปแบบหนึ่งของการทำสงครามเพื่อใช้ในการรุกรานและข่มขวัญศัตรู และสามารถเป็นตัวสะท้อนความเชื่อเรื่องจิตวิญญาณในหลากหลายรูปแบบเช่นกัน (Draculas.info Research Team, 2006 : ออนไลน์)

โดยหากอ้างอิงความเป็นแวมไพร์จากพฤติกรรมเรื่องการกินเลือดมนุษย์นั้น ก็สามารถกล่าวได้ว่ามนุษย์ก็มีความเป็นแวมไพร์มาตั้งแต่แรกเริ่มของยุคสมัยที่มนุษย์ยังกินกันเองอยู่ และก็ยังกินเลือดเนื้อกันเองมาหลายศตวรรษก่อนที่ศาสนาและวิทยาศาสตร์จะนำความเจริญจะเข้ามาสู่สังคมมนุษย์ ซึ่งโดยพื้นฐานแล้วมนุษย์เป็นสัตว์กินเนื้อ และก็คล้ายกับเป็นการเสพติดในปัจจุบันพื้นฐานนี้ที่มนุษย์ยังคงต้องกินเนื้อเพื่อดำรงชีพต่อไป หากแต่มนุษย์ในยุคนี้ถือคติที่ว่าเนื้อไหนๆ ก็เหมือนกัน ไม่ว่าจะเนื้อสัตว์หรือเนื้อของมนุษย์ด้วยกัน โดยในสมัยโบราณเผ่าพันธุ์พวกกินเนื้อคน หรือ เผ่ากินคน (Cannibalism) ก็มีอยู่ทั่วโลกมานานหลายแสนปีก่อนคริสตกาลไม่ว่าจะโลกในฝั่งภูมิภาคตะวันออกหรือตะวันตก

ถึงแม้ว่าในยุคทองแดง (Bronze Age) ที่มนุษย์เริ่มรู้จักวิธีการหลอมโลหะและมีการประกอบอาชีพ แต่กิจกรรมการฆ่าและกินเลือดเนื้อมนุษย์ด้วยกันก็ยังคงมีอยู่เรื่อยมาเป็นเวลานาน และเริ่มกลายเป็นธรรมเนียมปฏิบัติราวช่วงศตวรรษที่ 16 เรื่อยมาที่ในยุโรปจะมีการเก็บเลือดและชิ้นส่วนต่างๆ ของนักโทษที่ถูกประหารชีวิตแล้วเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ตัวอย่างเช่น Zingaris ในโบฮีเมียมีกินเนื้อสดๆ ของมนุษย์และ Rajahs ในอินเดียกินเลือดสดๆ จากหัวของนักโทษที่พวกเขาได้ประหาร อีกทั้งในประเทศจีนที่เพชฌฆาตจะกินหัวใจและสมองจากนักโทษที่โดนประหารชีวิตแล้ว (Anthony Masters, 1976:5-14)

เมื่อยุคสมัยแห่งความดิบเถื่อนของมนุษย์เริ่มเจือจางลงไปและหลังจากการกินเลือดเนื้อมนุษย์ด้วยกันนั้นกลายเป็นข้อห้าม โดยถูกกล่าวหาว่าเป็นพฤติกรรมของผู้นอกกริตและผู้ไม่เจริญนั้น พฤติกรรมเหล่านี้ก็ได้เปลี่ยนไปสู่วิถีที่เป็นรูปแบบมากขึ้น จากอุปนิสัยที่ดิบเถื่อน การกินอย่างโหดร้ายทารุณมาเป็นความเชื่อเรื่องการฆ่ามนุษย์และสัตว์เพื่อบูชาญและบวงสรวงสิ่งเหนือ

ธรรมชาติไม่ว่าจะเป็นเทพเจ้า ภูตผีปีศาจต่างๆ และกลายเป็นพิธีกรรมสำคัญทางศาสนาที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบมาเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่อง

ประเทศอังกฤษเคยมีพิธีกรรมทางศาสนามีนัยยะที่สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างเลือดและชีวิตที่เด่นชัดมาก คือช่วงช่วงศตวรรษที่ 20 ที่โบสถ์ในอังกฤษพยายามชักจูงให้ดื่มสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์แทนเลือดแห่งพระเยซู ด้วยการกล่าวอ้างถึงคุณแห่งโลหิตของพระผู้เป็นเจ้าของเจ้าที่จะชำระล้างและคืนพลังให้แก่จิตวิญญาณของผู้ที่ศรัทธาให้ก้าวสู่ชีวิตอันยืนยาว ในขณะที่อีกด้านหนึ่งในสังคมชาววิกตอเรียก็ได้คิดต่างกันไปแต่อย่างใด ด้วยมีกฎบัญญัติขึ้นว่าให้ชาววิกตอเรียดื่มเลือดจากสัตว์ที่ยังเป็นๆ ได้ เนื่องด้วยเหตุผลเดียวกันนั่นเอง

อันจะเห็นได้ว่าเลือดคือสิ่งที่เป็นปัจจัยหลักของความเป็นแวมไพร์ทั้งในเชิงความหมายที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม โดยรากเหง้าความคิดที่แท้จริงแล้วก็คือมนุษย์นั่นเองที่ เป็นผู้เริ่ม เพราะการฝังรากทางความคิดของมนุษย์ที่บ้างก็เชื่อว่าจิตวิญญาณนั้นอยู่ในเลือด บ้างก็ว่าเลือดคือต้นตอแห่งชีวิตมนุษย์ และเลือดคือสัญลักษณ์แทนชีวิตและความแข็งแกร่งดังจะเห็นว่ันกรบโบราณจะดื่มเลือดของศัตรูที่ตนเอาชนะเพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งให้แก่ร่างกายของตน และถึงแม้ในหลายๆ วัฒนธรรมจะมีข้อห้ามต่างๆ เกี่ยวกับเลือดและการดื่มเลือดอยู่ ก็กลับกลายเป็นยิ่งเพิ่มความชัดเจนให้แก่ความหมายในความสำเร็จของโลหิตมนุษย์ให้มีความเข้มข้นแข็งแกร่งและติดแน่นในมนโสน้ำนึ่งของมนุษย์มากยิ่งขึ้นไปอีก

ด้วยตรรกะหนึ่งชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของเลือดนั่นคือ “หากแม้ว่าคนผู้หนึ่งจะตายเนื่องจากเสียเลือด แล้วจะเป็นไปไม่ได้เขี้ยวหรือที่เขาผู้นั้นจะกลับคืนชีวิตมาอีกครั้งด้วยการดื่มเลือด” สิ่งนี้สามารถชี้ให้เห็นความเชื่อที่อยู่ในระดับจิตใต้สำนึกที่ของมนุษย์ทุกชนชาติที่ไม่มีใครที่จะเต็มใจที่จะตายได้จริงๆ แต่เมื่อความตายเป็นสังขารอันหลีกเลี่ยงไม่ได้ ฉะนั้นพวกเราจึงก่อร่างความคิดที่จะต่อต้านความตายด้วยการหาทางฟื้นคืนชีวิต และเลือดก็เป็นกุญแจไขไปสู่การมีชีวิตของพวกเรานั้นเอง สิ่งนี้ได้ทำงานเชิงปีบบังคับให้เราองเลือดในฐานะของเครื่องบ่งชี้ถึงการมีชีวิตอยู่และการมีชีวิตที่สองหลังจากความตายเช่นกัน

โดยที่กล่าวมาทั้งหมดนี้คือร่องรอยที่ได้มีการสันนิษฐานว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดความคิดเกี่ยวกับความเป็นแวมไพร์ผู้กินเลือดมนุษย์ โดยเริ่มจากความดิบนเถื่อนของมนุษย์ยุคก่อน และได้ก้าวสู่วิถีของผู้เจริญแล้วที่ดื่มกินเลือดตามตรรกะของความเชื่อเรื่องการดื่มเลือดที่เต็มไปด้วยพลังชีวิตเพื่อคงชีวิตที่ยืนยาวดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ซึ่งเหล่านี้คือพฤติกรรมการดำรงชีพตามความเชื่อเดิมที่แต่ละเผ่าพันธุ์มีมาแต่อดีต โดยมีการก่อตัวและสะสมผ่านกาลเวลาที่ยาวนานของ

วิวัฒนาการสังคมมนุษย์อย่างค่อยเป็นค่อยไปและพัฒนาจากความเชื่อต่างๆ ในยุคกลางเข้าสู่แนวเรื่องของการประพันธ์วรรณกรรมต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแวมไพร์ในยุคสมัยใหม่ (Modern) นั้นเอง (Anthony Masters, 1976:1-4)

4.3.2 ตำนานและเรื่องเล่าเกี่ยวกับแวมไพร์ในประวัติศาสตร์

เมื่อกล่าวถึงตำนานและเรื่องเล่าปรัมปราเกี่ยวกับแวมไพร์นั้น จำเป็นต้องทำความเข้าใจไปถึงเมื่อหลายพันปีก่อน โดยเราสามารถพบเจอแวมไพร์แฝงตัวอยู่ในทุกวัฒนธรรมทั่วโลกและมีรูปแบบอันหลากหลายแตกต่างกันไปไม่มีที่สิ้นสุด ตั้งแต่ปีศาจที่มีดวงตาสีแดง มีผมสีเขียวหรือชมพูในวัฒนธรรมจีน จนกระทั่งถึง Lamia หรือ ลามิอา สัตว์ในเทพนิยายของกรีก ที่มีร่างกายท่อนบนเป็นผู้หญิงและครึ่งร่างเป็นงู ซึ่งในภายหลังได้รับการกล่าวขานว่านางก็คือแวมไพร์ตนหนึ่งเช่นกันที่มักจะล่อลวงเด็กหนุ่มมาสมสู่และดูดเลือดเป็นอาหาร หรืออีกรูปแบบหนึ่งจากจิ้งจอกกินเลือดในญี่ปุ่นไปจนถึงปีศาจผู้หญิงที่มีแต่หัวและลากเครื่องในของตัวเองลอยไปมาเพื่อดูดเลือดผู้อื่นที่เรียกว่า Penanggalang ในประเทศมาเลเซีย



รูปที่ 180 : ลามิอา (Lamia) และ Penanggalang

แวมไพร์มีรากประวัติศาสตร์อีกสายที่ชัดเจนจากเปอร์เซีย ที่ในสมัยโบราณมีการค้นพบแจกันที่วาดลวดลายเป็นผู้ชายที่กำลังกระเสือกกระสนหนีจากสิ่งมีชีวิตขนาดใหญ่ที่พยายามจะดูดเลือดของเขา ต่อมาก็เป็นเรื่องราวของเทพธิดาที่เป็นที่รู้จักถึงอุปนิสัยของนางเรื่องการดื่มเลือดเด็กทารก หรือที่รู้จักกันในชื่อ LiLitu หรือ Lilith ที่ปรากฏในตำนาน Babylonian และในช่วง 600 ปีก่อนคริสตกาล อีกทั้งก็พบร่องรอยของ "Living Dead" ในประเทศจีนและอีกมากมายทั่วโลกทั้งในอินเดีย มาเลเซีย โพลินีเซีย และแม้กระทั่งดินแดนของจักรวรรดิ Aztecs และชาว Eskimos

ตัวอย่างเช่น พวก Aztecs เชื่อว่าการถวายเลือดของเด็กแก่พระเจ้าจะเป็นการเติมพลังชีวิตหรือป้อน
แห่งความอุดมสมบูรณ์ให้แก่โลก



รูปที่ 181 : Lilith โดย John Collier

กรอบความคิดสมัยใหม่เรื่องแวมไพร์ได้เกิดขึ้นครั้งแรกในสังคมประเทศแถบยุโรปที่มีความ
ความเจริญแล้ว โดยทั้งตำนานของโรมันและกรีกก็ปรากฏเรื่องเล่าและภาพของเทพธิดาที่ดื่มเลือด
มากมายหลายองค์ เช่นที่รู้จักกันในชื่อ Lamiae, Empusae และ Striges ที่ชื่อของพวกนางยังมี
รากของความหมายมาจากพวกแม่มด ปีศาจและแวมไพร์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามพวกนี้ก็ยังคงเป็นพวก
เทพธิดาที่ดื่มเลือด ไม่ใช่ผู้ที่ตายแล้วฟื้นคืน หรือ “living dead” แต่อย่างไรก็ตามก็หมายถึงพวกเทพ
ที่ถอดวิญญาณหรือจำแลงกายอยู่ในรูปลักษณะของมนุษย์ผู้หญิงจนทำให้พวกเราเข้าใจภาพของ
พวกเขาว่าเป็นเทพธิดา โดยอาจจะมีจุดประสงค์ในการแปลงรูปลักษณะเพื่อล่อลวงเหยื่อของพวกเขา
เขานั่นเอง ซึ่งในปัจจุบัน “แวมไพร์” ที่พวกเราจำกันนั้นไม่ใช่สิ่งใดที่เกี่ยวข้องกับภาพเหล่านี้เลย
นอกจากเป็นการดัดแปลงอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างรูปลักษณะในรูปแบบที่เป็นปัจจุบันของนวนิยาย
ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์นั่นเอง (Draculas.info Research Team, 2006: ออนไลน์)

แวมไพร์ กล่าวโดยรวมก็คือสายพันธุ์หรือสิ่ง(เคย)มีชีวิตตามตำนานหรือเรื่องเล่าท้องถิ่น ที่
เข้าใจกันโดยทั่วไปว่าเป็นศพที่ฟื้นคืนชีพกลับมาสู่สภาวะมีชีวิตอีกครั้ง และดำรงสภาพนั้นด้วยเลือด
มนุษย์และเลือดสัตว์และมีพลังประหลาดที่เหนือความเป็นมนุษย์ปกติ ทั้งศักยภาพร่างกายที่
เพิ่มขึ้นกว่าปกติและ/หรือความสามารถในการแปลงร่างกายของตน โดยบางวัฒนธรรมมีตำนาน
เล่าขานเรื่องแวมไพร์ในลักษณะที่ไม่ใช่มนุษย์ บ้างว่าเป็นปีศาจ สัตว์ประหลาด หรือแม้กระทั่งสัตว์
เช่น ค้างคาว สุนัข หรือแมงมุม โดยแวมไพร์มักจะได้รับการพรรณนาว่ามีพลังพิเศษในหลากหลาย
รูปแบบและหลากหลายบุคลิกลักษณะตามแต่กรอบความแตกต่างของแต่ละวัฒนธรรมหรือแต่ละ
ความเชื่อเป็นตัวสร้างหรือกำหนดลักษณะต่างๆ เหล่านี้ขึ้นมา และกลายเป็นตัวละครหนึ่งหรือ
ลักษณะเด่นหนึ่งของเรื่องเล่าหรือคติความเชื่อพื้นบ้านหรือแม้กระทั่งในภาพยนตร์และนวนิยาย
ร่วมสมัยในช่วงยุคต่างๆ

4.3.3 แวมไพร์ในงานวรรณกรรม

เรื่องราวของแวมไพร์นั้นแพร่กระจายและแฝงตัวอยู่ในหลายๆ วัฒนธรรม แรกเริ่มปรากฏและถูกถ่ายทอดเป็นเรื่องเล่าหรือคติความเชื่อ จากนั้นก็ถูกแปลงและถ่ายทอดลงเรื่องราวที่เป็นลายลักษณ์อักษร และภาพของแวมไพร์ก็เด่นชัดขึ้นจนกระทั่งถูกจัดให้เป็นแนวเรื่องประเภทหนึ่งของงานวรรณกรรมตะวันตกมาตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 18 โดยงานวรรณกรรมมักสร้างแวมไพร์ขึ้นในฐานะของการสร้างสรรค์เชิงจินตนาการด้วยการเพิ่มและเสริมแต่งให้มีความน่าหลงใหลและทำให้เป็นที่นิยมมากขึ้นด้วยการลดทอนระดับของความน่ากลัวและความสยองขวัญลง โดยนักเขียนส่วนใหญ่มักจะใช้แวมไพร์เป็นสิ่งที่พลิกแนวการเขียนของตนให้เข้าสู่การเขียนเชิงจินตคดีและเป็นจินตคดีที่ค่อนข้างไปทางความมืดมน ซึ่งถือว่าแนวการเขียนเรื่องราวที่ว่าด้วยแวมไพร์ก็ยังคงเป็นสิ่งใหม่สำหรับงานเขียนในยุคสมัยนั้นนั่นเอง

ช่วงต้นศตวรรษที่ 19 นวนิยายที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับแวมไพร์ที่โด่งดังอย่างมากคือผลงานของนักเขียนชาวอังกฤษ John William Polidori เรื่อง *The Vampyre* ตีพิมพ์เป็นเรื่องสั้นลง *Colburn's New Monthly Magazine* ในเดือนเมษายน ค.ศ. 1819 และตีพิมพ์เป็นรูปเล่มหนังสือครั้งแรกในปีเดียวกันโดย Sherwood, Neely and Jones in London, Paternoster-Row, in 1819 ขนาด 16 หน้ายก ทั้งสิ้น 84 หน้า โดยโปรยจุดขายว่า "Entered at Stationers' Hall, March 27, 1819" ที่ชื่อผู้แต่งได้แก่จาก Lord Byron มาเป็นตัวเขียนชื่อ Polidori ในภายหลัง และประสบความสำเร็จอย่างสูงทั้งในอังกฤษเองและในภูมิภาคยุโรปด้วย และปรากฏเป็นละครเวทีหลากหลายรูปแบบในอังกฤษสมัยนั้น โดยในบทบรรณาธิการของ E.F. Bleiler ในหนังสือเรื่อง *Three Gothic Novels* ตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ Dover ในปี ค.ศ. 1966 กล่าวถึงเรื่อง *The Vampyre* ไว้ว่า ;

ในประวัติศาสตร์วรรณกรรมของประเทศอังกฤษในช่วงเวลาที่ผ่านมา เรื่อง *The Vampyre* ของ Polidori มีความน่าสนใจที่มากกว่าในด้านเนื้อหาของตัวบทประพันธ์เอง แต่ผลงานชิ้นนี้อาจจะเป็นงานเขียนชิ้นแรกที่สร้างความเข้าใจอย่างคลอบคลุมในทุกด้านเกี่ยวกับเรื่องราวที่ว่าด้วยแวมไพร์ในอังกฤษ และยังเป็นรูปแบบหลักที่ใช้เป็นการอ้างอิงในการพัฒนาผลงานของนักเขียนรุ่นต่อๆ มาอีกด้วย ด้วยลักษณะที่เป็นต้นแบบของจินตนิยายแนวเหนือธรรมชาติที่ละทิ้งการเดินเรื่องแบบดาษดินของความเป็นแนวเรื่องแบบโกธิค (Gothic Fiction) ในแบบเดิมๆ แล้วหันไปให้ความสำคัญกับขนบธรรมเนียมรวมถึงเรื่องเล่าและตำนานท้องถิ่นมากขึ้นและเน้นความเป็นเรื่องราวเหนือธรรมชาติ โดย

หันมาสร้างองค์ประกอบที่มีที่ไปที่ไปอย่างเป็นเหตุผลเกี่ยวกับแวมไพร์ ทั้งนี้เพื่อใช้ในการดำเนินเรื่องของตัวเองมากกว่าที่จะใช้การอธิบายด้วยเหตุผลนอกตัวบทที่ถูกกำหนดมาก่อนแล้วอย่างเช่นที่นิยายเรื่องอื่นๆ มักจะทำ และ Polidori ได้เปลี่ยนมุมมองการเล่าเรื่องที่ให้นำหน้าไปทางตัวเอกที่มีลักษณะของ Hero ที่มาสู่การเดินทางเรื่องผ่านตัวเอกที่ลักษณะตัวร้าย “Villain” เพื่อเพิ่มการเดินทางเรื่องให้มีความเข้มข้นแหวกแนวจากเรื่องอื่นๆ มากขึ้น



ภาพที่ 182 : หน้าปกหนังสือ The Vampyre ฉบับแรก

The Vampyre ของ Polidori ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจในงานเขียนเรื่องต่อมาที่โด่งดังไม่แพ้กันอย่างเรื่อง *Varney the Vampire* หรือ *The Feast of Blood* ผลงานของ Thomas Preskett Prest ที่ตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1847 จำนวน 12 บท รวมทั้งสิ้น 868 หน้า และโครงเรื่องอันซับซ้อนของ *Varney* ได้มีการนำมาตีพิมพ์ซ้ำอีกครั้งในนวนิยายชุด *penny dreadful* ในปี ค.ศ. 1853 ก่อให้เกิดกระแสความนิยมนวนิยายแวมไพร์ไปทั่วยุโรปทั้งในเยอรมันและฝรั่งเศส จนกระทั่งใน ค.ศ. 1872 ที่ Sheridan Le Fanu ได้สร้างผลงานที่เป็นที่ชื่นชมในแวดวงวรรณกรรมอังกฤษอย่างมากเรื่อง *Carmilla* เรื่องราวเกี่ยวกับสตรีที่เป็นแขกรับเชิญสู่ปราสาทลึกลับใน Styria ทางใต้ของประเทศออสเตรีย

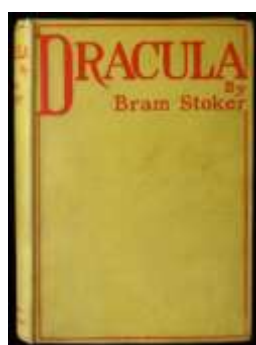


ภาพที่ 183 : หน้าปกเรื่อง Varney the Vampire or The Feast of Blood



ภาพที่ 184 : ภาพตัวอย่างเรื่อง Carmilla โดย D. H. Friston ปี 1872

ผลงานเรื่อง *Carmilla* ของ Sheridan Le Fanu นี้ก็เป็นแรงบันดาลใจต่อผลงานนวนิยายแวมไพร์คลาสสิกของโลกอย่างเรื่อง *Dracula* ของ Bram Stoker นักเขียนชาวไอริชในปี ค.ศ. 1897 ที่ประสบความสำเร็จและโด่งดังอย่างมา โดยสร้างภาพที่คุ้นชินที่เป็นต้นแบบของแวมไพร์ที่คนทั้งโลกยอมรับและเข้าใจตรงกัน จนกลายเป็นเปรียบเทียบเป็นตัวกำหนดกรอบการอธิบายที่แทบจะตายตัวของความเป็นแวมไพร์ให้แก่นิยายแวมไพร์เรื่องต่อๆ มาจนถึงยุคปัจจุบัน (Anthony Masters, 1976:209-231)



ภาพที่ 185 : หนังสือเรื่อง Dracula

Dracula เป็นนวนิยายเรื่องที่ 5 ของ Bram Stoker ที่จัดได้ว่าเป็นเรื่องที่ประสบความสำเร็จและโด่งดังมากที่สุดของเขา ตีพิมพ์เป็นรูปเล่มครั้งแรกในเดือนพฤษภาคม ปี ค.ศ. 1897 โดยหน้าปกเป็นสีเหลืองและมีตัวอักษรกำกับชื่อเรื่องสีแดง พิมพ์โดย Archibald Constable and Company (UK) โดยจัดประเภทอยู่ในหลายหมวดของการเขียนวรรณกรรม โดยที่ตรงและชัดเจนที่สุดคือเป็นแนวเรื่องแวมไพร์ (vampire literature) อีกทั้งยังจัดอยู่ในหมวดของนวนิยายโกธิค (Gothic Fiction) ซึ่งเป็นแนวเรื่องที่คล้ายจะเป็นภาคบังคับของแนวเรื่องแวมไพร์ในยุคนั้น กล่าวคือ แนวโกธิคคือแนวการเขียนที่เป็นการผสมผสานระหว่างแนวสยองขวัญ (Horror) และโรแมนติก (Romance) เข้าด้วยกัน (Bram Stoker Online, มปป : ออนไลน์)

4.3.4 การสร้างตัวละคร Count Dracula ในฉบับนวนิยายปี ค.ศ. 1897

Bram Stoker ได้รับแรงบันดาลใจจากนวนิยายแวมไพร์ที่มีมาก่อนหน้าอย่าง *The Vampyre* (1819) ของ John Polidori และผสมกับแนวของนวนิยายแวมไพร์เลสเบี้ยนอย่าง *Carmilla* (1872) ของ J. Sheridan Le Fanu โดยที่ Bram Stoker ได้สร้างกรอบของลักษณะความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ในแบบของ Count Dracula ว่าแวมไพร์เป็นอาการของโรคชนิดหนึ่งตามกระแสของโรคระบาดในอังกฤษในช่วงเวลานั้นอย่างโรควัณโรคและซิฟิลิส ซึ่งส่วนตัวแล้ว Bram Stoker เป็นคนที่สนใจในประวัติศาสตร์ยุโรป และผนวกกับเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติ โดยเฉพาะความเชื่อและเรื่องเล่าท้องถิ่นของยุโรปในยุคกลางเกี่ยวกับแวมไพร์

Bram Stoker ใช้เวลาอยู่หลายปีในการค้นคว้าข้อมูลและสร้างต้นแบบความเป็นแวมไพร์ในแบบของเขาเอง โดยโรคแวมไพร์จะติดต่อผ่านการสัมผัสโดย “การกัด” และติดต่อผ่านของเหลวจากร่างกายโดยใช้เลือดเป็นตัวสื่อ เป็นโรคที่มีอาการประหลาดที่เหนือธรรมชาติเสมือนกับการโดนสิ่งชั่วร้ายเข้าสิง เขาพยายามอธิบายโรคแวมไพร์ว่ามีอาการที่โน้มเอียงไปทางวิกลจริต ทั้งทางพฤติกรรมการแสดงออกที่รุนแรงและโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการปลุกเร้าทางเพศที่ใช้เป็นตัวสื่อถึงการแสดงออกของความเป็นแวมไพร์ในแบบของเขา ที่เจ้าตัวยอมรับว่าได้รับอิทธิพลมาจากผลงานของนักเขียนชาวไอริช Sheridan Le Fanu ในปี 1872 เรื่อง *Carmilla* เรื่องราวของแวมไพร์เลสเบี้ยนที่มีการเน้นเรื่องราวทางเพศที่จัดจ้านและล่อแหลม (Rick Worland, 2007: 253-261)

เมื่อมองย้อนกลับไปในหน้าประวัติศาสตร์แล้วก็จะพบว่า Bram Stoker มีแรงบันดาลใจในการสร้างตัวละคร Count Dracula มาจากบุคคลที่มีตัวตนจริง คือ เจ้าชายแห่งโรมาเนีย Vlad Tepes หรือ “Vlad นักเสียบ” (Vlad the Impaler) โดยตามประวัติศาสตร์โรมาเนียนั้นเจ้าชาย Vlad Tepes เกิดในช่วงประมาณเดือนพฤศจิกายนหรือธันวาคมในปี ค.ศ. 1431 ที่ป้อมปราการ Sighisoara ในโรมาเนีย บิดาของเขาคือ “Vlad Dracul” ที่ในเวลานั้นได้รับการแต่งตั้งจากองค์จักรพรรดิ Sigismund ให้เป็นผู้นำทางการทหารแห่งแคว้น Transylvania โดยได้รับราชโองการแห่งมังกร “Order of the Dragon” จากองค์จักรพรรดิมาแล้วหนึ่งปีก่อนหน้านั้นในการคุมอำนาจทางการทหารทั้งหมดครั้งหนึ่งและดูแลเรื่องพลวัตทางสังคมด้านการศาสนา โดยราชโองการฉบับนี้มีมาตั้งแต่ ค.ศ. 1387 ในสมัยของจักรพรรดิ Holy Roman และมเหสีองค์ที่สอง Barbara Cilli



ภาพที่ 186 : Vlad Tepes หรือ Vlad III Dracula



ภาพที่ 187 : ตัวอย่างตรากรงทัพ Vlad Dracul

ตรากรงทัพของ Vlad Dracul เป็นรูปมังกรกางปีกเลื้อยพันอยู่บนไม้กางเขน ซึ่งมังกรตามคติความเชื่อของยุโรปนั้นคือสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้าย คำว่า Drac นั้นมีความหมายแปลว่า Devil และยังมีอีกความหมายที่เกี่ยวข้องแปลว่า มังกร - “Dragon” นั้นเอง และเป้าหมายหลักของราชโองการอันเป็นความลับนี้คือมุ่งรักษาผลประโยชน์ของพวกคาทอลิก (Catholicism) และทำสงครามต่อต้านพวกเติร์ก (Turks) ที่ชื่อโองการก็ได้แฝงนัยยะเกี่ยวพันถึงความหมายของชื่อ “Dracul” , “Dracula” ในภาษาโรมาเนียแปลว่า มังกร - “Dragon” ซึ่งมีอำนาจลงมาจากองค์จักรพรรดิที่ชาวโรมาเนียรู้จักกันในนามของ “บิดาแห่ง Vlad จอมเสียบ” โดยผู้คนต่างพากันเรียกชื่อ Vlad เชื่อมโยงจากความหมายของชื่อบิดา “Dracul” , “Dracula” ว่าเป็น “the son of Dracul” และกลายเป็น “the son of Devil” ในที่สุด และ Vlad มักจะใช้ชื่อของบิดาต่อท้ายนามสกุลของตนเองเช่นกัน จนได้ขึ้นครองราชย์เป็นเจ้าชายในชื่อ “Vlad III Dracula” และกลายเป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อสู้เพื่ออิสรภาพแห่งโรมาเนียในการต่อต้านออตโตมัน (Ottoman)

ระหว่างตัวละครในนวนิยายและบุคคลตามหน้าประวัติศาสตร์นั้น มีความเหมือนกันเพียงไม่กี่ประการ และความเหมือนกันที่ชัดเจนที่สุดคือภาพของโหดร้าย ที่กล่าวขานกันในช่วง 6 ปีในการครองราชย์ของเจ้าชาย Vlad III (1456 - 1462) ที่ได้รับฉายาว่า “Vlad นักเสียบ” (Vlad the Impaler) เนื่องจากเขาได้ฆ่าชาวยุโรปเพิ่มขึ้นจากสองหมื่นเป็นสี่หมื่นคน โดยเหล่านั้นเป็นทั้งคู่แข่งทางการเมือง อาชญากร หรือใครก็ตามที่เขาพิจารณาแล้วว่าเป็นพวกไร้ประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ และได้ฆ่าพวกมุสลิมชาวตุรกี (Turkish) มากกว่าหนึ่งแสนคนโดยใช้วิธีการฆ่าที่เขาโปรดปรานคือการเสียบทะลุร่างของเหยื่อด้วยหอกอันแหลมคมทะลุจากด้านหลังไปสู่อกด้านหนึ่ง โดยเสียบค้างแล้วตั้งทิ้งไว้อย่างนั้น ซึ่งเป็นภาพการฆ่าที่ดูโหดร้ายทารุณจนถึงขั้นวิกลจริต



ภาพที่ 188 : ภาพจำลองการฆ่าของเจ้าชาย Vlad III Dracula

ไม่มีใครรู้ว่าเหตุใด Bram Stoker จึงเลือกเจ้าชายโรมาเนียในช่วงศตวรรษที่ 15 เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างตัวละครในนวนิยายของเขา นักวิชาการบางคนได้เสนอว่า Stoker มีความสัมพันธ์อันดีกับศาสตราจารย์ชาวฮังการีที่มหาวิทยาลัยของ Budapest ชื่อ Arminius Vambery (Hermann Vamberger) และคล้ายกับว่าชายคนนี้ได้ให้ข้อมูลเรื่อง Vlad Tepes Dracula แก่เขา ซึ่งมากไปกว่านั้นคือ ความจริงที่ว่าในนิยายของ Stoker นั้น ตัวละครเอกในเรื่องคือ Dr. Abraham Van Helsing ได้กล่าวว่าเพื่อนของเขาชื่อ Arminius ว่าได้ให้ข้อมูลเรื่อง Vlad Dracula แก่ตนเช่นกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่สมเหตุสมผลและตอบรับกับสมมุติฐานข้อนี้แน่นอน

ตัวเชื่อมเพียงหนึ่งเดียวระหว่างประวัติศาสตร์เกี่ยวกับ Vlad Tepes Dracula (1431-1476) และตัวละคร Count Dracula ในนวนิยายปี 1897 นั้นคือการทำที่ Bram Stoker ได้รับแรงบันดาลใจมาจากแหล่งข้อมูลประเภทเรื่องเล่า บันทึกทางประวัติศาสตร์ซึ่งก็คือความสนใจส่วนตัวของเขาเอง เขาจึงได้สร้างสรรคตัวละครของเขาตามภาพต้นแบบของความมีดมนและน่าหวาดกลัวของ Vlad Tepes Dracula จนมีการนำไปสู่ประเด็นการถกเถียงถึงที่มาของตัวละครที่ได้แย้งเอาไว้ว่าชื่อเสียงที่ไม่ดีของเจ้าชายนักรบนั้นเป็นเพียงการกล่าวใส่ร้ายกันทางการเมืองจากกลุ่ม German

Saxons ที่ใช้ประโยชน์จากความหมายอื่นในคำภาษาโรมานีเยนว่า "Dracul" - "Devil" เพื่อที่จะใส่ร้ายและกล่าวว่าร้ายต่อชื่อเสียงของเจ้าชายนั่นเอง (Draculas.info Research Team, 2006: ออนไลน์)

4.3.5 ความเป็นแวมไพร์ (vampirism)

ความเป็นแวมไพร์ (vampirism) คือ พฤติกรรมการดื่มเลือดของทั้งคนหรือสัตว์ โดยปกติกล่าวกันว่าแวมไพร์มักจะกัดที่ต้นคอของเหยื่อและดูดเลือดจากหลอดเลือดคาโรติด (Carotid Artery) ที่อยู่บริเวณนั้น ซึ่งลักษณะของการดูดเลือดจากต้นคอก็น่าสนใจเพราะมีความหมายไปถึงเรื่องเพศได้เช่นกัน โดยในสื่อบันเทิงคดีในสร้างตัวละครแวมไพร์ส่วนใหญ่ขึ้นมาให้ดำเนินการกระทำดังกล่าวโดยเริ่มจากการสัมผัสที่ต้นคอซึ่งเป็นจุดรวมของเส้นประสาทและเป็นจุดสัมผัสที่คล้ายกับเป็นการปลุกเร้าทางเพศด้วย อีกทั้งภาพยนตร์และละครโทรทัศน์หลายๆ เรื่องก็เสนอแวมไพร์ที่มีความพึงพอใจจากการดูดเลือดที่เสมือนกับการปลดปล่อยที่พวกเขาทั้งร่วมเพศและดูดเลือดจากเหยื่อไปพร้อมกัน และแน่นอนว่าการสัมผัสจนกระทั่งกัดที่ต้นคอที่ถึงแม้จะไม่มีกรร่วมเพศ แต่ก็ให้ความหมายและลักษณะของการเข้าโลมและนำไปสู่การดูดเลือดได้เช่นกัน



รูปที่ 189 : หลอดเลือดคาโรติด (Carotid Artery)

อีกทั้งในเรื่องเล่าหรือคติความเชื่อพื้นบ้านหรือแม้กระทั่งในเรื่องราวต่างๆ จากกลุ่มวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) และสื่อบันเทิงคดีหลายๆ สื่อก็มีหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันออกไป โดยความเป็นแวมไพร์ทั้งในเรื่องรูปลักษณ์ พลังเหนือธรรมชาติและสิ่งที่เป็นปฏิกษณ์ที่มักจะปรากฏในสื่อบันเทิงคดีมีดังต่อไปนี้ ; (Draculas.info Research Team, 2006: ออนไลน์)

1. ร่างกายแวมไพร์อยู่ในสภาพของมนุษย์ที่ตายไปแล้ว ไม่ต้องการสิ่งที่เป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีพอย่างเช่น ออกซิเจน โดยพวกเขาจะมีผิวขาวซีดซีเขียว (มักกล่าวถึงในวรรณกรรมและภาพยนตร์) หรือไม่ก็มีผิวแดงระเรื่อ (มักกล่าวถึงในตำนาน) โดยภาพลักษณ์ที่ปรากฏนี้มักดูดีน่าหลงใหลเมื่อมองจากมุมมองของมนุษย์

2. บางครั้งแวมไพร์ถูกกล่าวขานว่าเป็นพวกแปลงร่าง แต่ถึงอย่างไรในสภาพความสามารถนี้ก็ปรากฏโดยทั่วไปในนวนิยายหรือเรื่องแต่งมากกว่าในตำนานดั้งเดิม โดยแวมไพร์บางคนก็สามารถบินได้ ซึ่งบางครั้งสิ่งนี้คือพลังเหนือธรรมชาติเฉพาะอย่างหนึ่ง และบางครั้งก็เป็นความสามารถของแวมไพร์ที่สามารถแปลงกายเป็นสิ่งมีชีวิตที่บินได้อย่างเช่น ค้างคาว นกฮูก หรือแมลงวัน หรือกลายเป็นสิ่งที่อยู่ในสภาพเกือบจะไร้น้ำหนักอย่างเช่น ฟาง ฝุ่น หรือควัน แล้วค่อยสร้างลมขึ้นมาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเคลื่อนไหวของตน อีกทั้งมนุษย์หมาป่าที่ในเรื่องเล่าบางเรื่องก็จะกลายเป็นแวมไพร์หลังจากตายไปแล้ว และแวมไพร์ก็จะสามารถมีพลังและกลายเป็นมนุษย์หมาป่าได้อีกเช่นกัน

3. โดยปกติแล้วแวมไพร์จะไม่ปรากฏเงาสะท้อนในกระจก ซึ่งลักษณะดังกล่าวถูกจำกัดอยู่เพียงในกลุ่มเรื่องเล่าและตำนานแวมไพร์แถบยุโรปที่ผูกหรือเชื่อมโยงไปถึงเรื่องเล่าที่กล่าวถึงแวมไพร์ว่าเป็นพวกไรจิตวิญญูญาณ ซึ่งในนวนิยายสมัยใหม่ก็ขยายความไปถึงว่าแวมไพร์ไม่สามารถติดอยู่ในรูปถ่ายได้

4. บางธรรมเนียมยึดถือกันว่าแวมไพร์ไม่สามารถเข้าบ้านได้โดยปราศจากการเชื้อเชิญของผู้ที่อยู่อาศัยหรือผู้ที่อยู่ภายในบ้านขณะนั้น ซึ่งความคิดนี้ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของนวนิยายแวมไพร์ตลอดในช่วงประวัติศาสตร์ จากบทกวี *Christabel* ของ Samuel Taylor Coleridge สู่นวนิยาย *Dracula* ของ Bram Stoker และถ่ายทอดไปยังนวนิยาย *Salem's Lot* ของ Stephen King หรือแม้กระทั่งในละครโทรทัศน์ชื่อดังอย่าง *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003) โดยเมื่อถูกเชื้อเชิญเพียงแค่นี้ แวมไพร์ก็จะสามารถเข้าออกบ้านหรือสถานที่ที่มีเจ้าของนั้นได้ตามใจชอบ

5. พลังและอำนาจของแวมไพร์จะถูกจำกัดในช่วงเวลากลาง โดยแท้ที่จริงแล้วภาพยนตร์เยอรมันเรื่อง *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens* ("Nosferatu: A Symphony of Horror") ปี ค.ศ. 1922 เป็นเรื่องแรกที่เสนอว่าแสงแดดก็สามารถเผาและทำลายแวมไพร์ได้ ไม่ใช่ *Dracula* ที่เป็นเรื่องแรกที่เสนอลักษณะดังกล่าวอย่างที่หลายคนเข้าใจ ซึ่ง *Dracula* เสนอเพียงตัวละครแวมไพร์จะอ่อนแอลงในช่วงเวลากลางวันเท่านั้น

6. แวมไพร์ไม่สามารถข้ามธารน้ำที่กำลังไหลได้ หรือในบางเรื่องก็เล่ารักษาไว้ว่าแวมไพร์ต้องกลับสู่พื้นดินแห่งดินแดนบ้านเกิดของตนก่อนตะวันตกจะขึ้นเพื่อนอนหลับอย่างปลอดภัย ซึ่งเมื่ออยู่ต่างถิ่นก็ต้องหลับในโลงที่มีดินจากบ้านเกิดของตน ปรากฏในนวนิยายแวมไพร์หลายเรื่องเช่น *Dracula* ของ Bram Stoker และ *Carmilla* ของ Le Fanu ที่แวมไพร์จะต้องหวนคืนโลงศพของตนที่ตั้งอยู่ในดินแดนบ้านเกิดหรือหรือโลงศพที่บรรจุดินจากดินแดนบ้านเกิดเอาไว้ แต่ในเรื่องนี้ *Carmilla* แวมไพร์จะหลับในโลงที่เต็มไปด้วยเลือดแทนที่จะเป็นดิน

7. แวมไพร์ในนวนิยายบางเรื่องก็มีข้อจำกัดเกี่ยวกับอาหารที่ส่วนใหญ่มักผู้ประพันธ์ได้สร้างเนื้อหาของแวมไพร์ไว้ว่าพวกเขาไม่สามารถกินในแบบคนปกติได้ ไม่สามารถได้รับสารอาหารเพื่อบำรุงซ่อมแซมร่างกายได้อย่างมนุษย์ทั่วไป โดยทั้งหมดแล้วแวมไพร์จะต้องดำรงสภาพความแข็งแรงของตนไว้ด้วยการดื่มเลือดจากมนุษย์ สิ่งนี้คล้ายกับเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับแวมไพร์ที่จะอยู่รอดได้โดยไม่ได้สนใจหรือคำนึงถึงความเป็นจริงว่าพวกเขาจะสามารถกินหรือดื่มหรือได้รับสารอาหารจากการดำรงชีวิตแบบมนุษย์ทั่วไปหรือไม่ ขอแค่มีการดื่มเลือดเป็นแก่นหลักของความ เป็นแวมไพร์เท่านั้นก็พอ

8. สิ่งที่เป็นปฏิปักษ์หรือสามารถป้องกันแวมไพร์เข้ามาทำร้ายได้คือ กระจกเงา กิ่งก้านของ ดอกกุหลาบป่าและสัญลักษณ์ของศาสนาคริสต์ เช่น น้ำมันต์ไม้กางเขนที่มีรูปพระเยซูถูกตรึงไว้ บนทิวคดมนต์ หรือสิ่งต่างๆ ตามแต่ละเรื่องเล่าของแต่ละท้องถิ่นและแต่ละตัวบทของนวนิยายที่จะนำไปใช้ ซึ่งแวมไพร์จะไม่สามารถต้านทานและจะต้องอ่อนแอต่อสิ่งเหล่านี้ โดยกระจกเงาจะถูก จำกัดไว้ในเรื่องเล่าและตำนานของแถบยุโรป โดยตำนานของแถบประเทศอื่นๆ ก็อาจจะมีทั้งพืช บางชนิดหรือสิ่งของบางอย่าง และน้ำมันต์หรือสิ่งของที่เป็นสัญลักษณ์ต่อสิ่งที่เป็นแรงศรัทธาใน ตำนานของประเทศอื่นๆ ที่ส่งผลอย่างเดียวกันในการต่อต้านแวมไพร์ได้เช่นกัน

9. วิธีการในการทำลายแวมไพร์ตามเรื่องเล่าแถบยุโรปที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในบันเทิงคดีคือ กระสุนที่สร้างขึ้นในนามของศาสนา การตอกลิ้มไม้ทะลุหัวใจและการตัดศีรษะ ซึ่งรวมไปถึง วิธีการอื่นที่จะทำให้แวมไพร์ตายด้วยวิธีการที่ทำให้หัวของพวกเขาหลุดออกจากตัวหรือทำลายหัว ของพวกเขา รวมถึงการเผาทำลายร่างให้หมดสิ้น

10. เรื่องเล่าเก่าแก่ของฝั่งยุโรปตะวันออกเสนอได้ว่า แวมไพร์หลายต่อหลายตนจะต้องทนทุกข์อยู่กับรูปแบบของความวุ่นวายในความคิดอันหมกมุ่นของตนที่ถูกบังคับให้ทำ (Obsessive Compulsive Disorder) โดยตามเรื่องเล่าคือ แวมไพร์จะติดอยู่กับการนับ ตัวอย่างเช่น การวางเมล็ดของลูกเดือยหรือดอกป๊อปปี้ไว้ที่พื้นของหลุมศพที่เชื่อว่าเป็นแวมไพร์

เชื่อกันว่าจะเป็นการทำให้แวมไพร์สาละวนอยู่กับการนับเมล็ดเหล่านั้นตลอดทั้งคืนจนกระทั่งสว่างจนไม่สามารถออกไปทำร้ายใครได้ อีกทั้งตำนานจากประเทศจีนเกี่ยวกับแวมไพร์เชื่อว่า แวมไพร์เมื่อข้ามกระสอบข้าวแล้ว พวกเขาจะต้องนับเมล็ดข้าวเหล่านั้นทั้งหมด ซึ่งถูกกล่าวถึงในตัวละครเพี้ยนๆ อย่าง Count von Count ในรายการโทรทัศน์ของเด็ก รายการ *Sesame Street* และในละครโทรทัศน์เรื่อง *X-Files* ตอน *Bad Blood* ในฤดูกาลที่ 5

4.3.6 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากภาพยนตร์เรื่อง Bram Stoker's Dracula 1992



ภาพที่ 190 : ลักษณะความเป็นแวมไพร์จาก Dracula

ภาพยนตร์เรื่อง Bram Stoker's Dracula 1992 เป็นภาพยนตร์แนวแวมไพร์รูปแบบเก่าที่อธิบายความเป็นแวมไพร์ร่วมกับหลักเหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์การแพทย์ โดยในเรื่อง Abraham Van Helsing ได้เปรียบเทียบความเป็นแวมไพร์ร่วมกับ “ค้างคาวดูดเลือด” (vampire bat) และผสมกับพลังเหนือธรรมชาติคล้ายกับภูตผีปีศาจ ซึ่ง Dracula สามารถแปลงร่างเป็นสัตว์ได้เช่น ค้างคาวและหมาป่า กลายเป็นกลุ่มควีนหรือหมอก สามารถควบคุมสัตว์ต่างๆ ได้ทั้งหมดปา หู ฯลฯ รวมถึงการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ เช่น การคลานหรือไต่ไปตามกำแพง และท่าทางการแสดงออกที่ประหลาดชวนขนลุก

“เรากำลังสู้กับพลังอำนาจเหนือธรรมชาติเกินกว่ามนุษย์จะคาดถึงได้...ถ้าปล่อยไปลูก็จะกลายเป็นนางสนมของปีศาจ....เจ้าแห่งความมืด”

“เธออยู่นอกเหนือจากอำนาจของพระเจ้า ออกพ้นพ่านกลางความมืด เป็นผีดิบดูดเลือด เป็น
ค่างคาวผี และถ้าได้กินเลือดของผู้เป็นนายก็จะมีชีวิตเป็นอมตะ”

“เราตัดหัวของเธอออก ตอกลิ้มที่หัวใจ แค่นี้เธอก็สงบสุขแล้ว”

- Abraham Van Helsing



ภาพที่ 191 : ลักษณะความเป็นแวมไพร์จาก Lucy Westenra

ผู้ที่กลายเป็นแวมไพร์ในระยะเปลี่ยนแปลงมักจะมีอาการประสาทหลอน ร่างกายอ่อนแอ ดวงตาเบิกโพลงและไม่มีแววตา และเมื่อบุคคลผู้นั้นถูกกัดและรับเลือดจากแวมไพร์จนสภาพก็จะมีอาการที่โน้มเอียงไปทางวิกลจริต ทั้งทางพฤติกรรมการแสดงออกที่รุนแรงและส่อไปในทางปลุกเร้าทางเพศ โดยเห็นได้จาก Lucy Westenra และ Mina Murray หลังจากที่ถูก Dracula ทำให้เป็นแวมไพร์ ซึ่ง Abraham Van Helsing ใช้วิธีการกำจัดแวมไพร์ด้วยการตอกลิ้มทะลุหัวใจและตัดคอ ส่วนสิ่งที่เป็นปฏิปักษ์กับแวมไพร์ก็คือกระเทียมและสัญลักษณ์ทางศาสนา

“โลหิต โลหิตคือชีวิต โลหิตนี้แหละจะชุบชีวิตของข้า”

“เพราะข้าถูกหักหลัง ดู สิ่งทีพระเจ้าของเจ้ากระทำต่อข้า”

“ฟังเสียงมันสิ เด็กๆ แห่งราตรี ทำเสียงดนตรีที่แสนหวาน”

- Dracula



ภาพที่ 192 : ลักษณะความเป็นแวมไพร์แบบต่างๆ ในเรื่อง

เรื่องเพศมักจะแสดงออกแบบมีความอันตรายถึงชีวิตโดยเห็นได้จากภรรยาผีดิบทั้งสามของ Count Dracula ที่ทั้งกินเลือดและร่วมเพศกับ Jonathan Harker ด้วยลักษณะของความเร่าร้อนและเต็มไปด้วยราคะที่ไม่สามารถควบคุมได้ และ Count Dracula สามารถออกมาท่ามกลางแสงอาทิตย์ยามกลางวันได้แต่พลังเหนือธรรมชาติจะถดถอยลง โดยในช่วงกลางวัน Dracula มักจะนอนหลับในโลงที่มีดินของบ้านเกิดเพื่อพักผ่อนและฟื้นฟูพลังของตน

ภาพยนตร์ฉบับนี้ได้มีการนำไปตีความและวิจารณ์ถึงประเด็นต่างๆ ทั้งเรื่องชาติพันธุ์และความขัดแย้งในหลายๆ แง่มุม แต่ก็ยังเป็นข้อสรุปที่เห็นตรงกันว่าประเด็นเหล่านี้ไม่ได้เป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจของเรื่อง *Bram Stoker's Dracula* แต่อย่างไรก็ตาม หากแต่เป็นการเสนอภาพของความวิกลจริตและความน่าหวาดกลัวที่ผสมผสานระหว่างเรื่องเพศและความรุนแรงต่างหากที่ดึงดูดและน่าหลงใหลที่ทรงพลังจนสามารถทำให้คนจดจำภาพของแวมไพร์ในแบบ Dracula ได้อยู่นั่นเอง (Rick Worland, 2007: 253-257)

4.3.7 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากภาพยนตร์ชุดเรื่อง The Twilight Saga

"อย่างกับเพชรเลย...เธอสวยงามมาก"

- Bella Swan

"สวยเธอห รือ นี่คื อผิวหน้ งของฆาตกรรณะเบลล่า"

- Edward Cullen

ภาพยนตร์ชุด *The Twilight saga* ทั้ง 4 ภาค เสนอตัวละครแวมไพร์ทั้งหมดรวมถึง Edward Cullen ด้วยที่มีความเป็นอมตะ ความแข็งแกร่งของร่างกายและความอ่อนไหวและประสาทสัมผัสที่เหนือกว่ามนุษย์ ผิวขาวซีดและเย็นซีดดูจืดชืด ร่ากายที่ไม่เคยอ่อนล้าที่ไม่ต้องการการพักผ่อน ไม่ต้องการอาหารแบบมนุษย์ รวมถึงความสวยงามของผิวพรรณที่ส่องแสงเป็นประกายดังเพชรยามที่ต้องแสงอาทิตย์ โดยมนุษย์จะกลายเป็นแวมไพร์ได้นั้นคือต้องถูกแวมไพร์กัดจนพิษแล่นเข้าสู่ร่างกายและเมื่อพ้นความเจ็บปวดทรมานแสนสาหัสแล้ว พิษก็จะแล่นเข้าหัวใจและสิ้นสุดการเป็นมนุษย์และตื่นขึ้นมาเป็นแวมไพร์ อีกทั้งมนุษย์บางคนเมื่อกลายเป็นแวมไพร์แล้วก็มีพรสวรรค์บางอย่างติดตัวมาด้วยเช่น Edward สามารถอ่านจิตใจของมนุษย์ได้, Alice มีนิมิตเห็นเหตุการณ์ในอนาคต และพวก Volturi เช่น Jane ที่สามารถสังความเจ็บปวดแก่ผู้อื่นได้ และ Aro ที่สามารถอ่านจิตใจได้ผ่านการสัมผัส



ภาพที่ 193 : ผิวของแวมไพร์ใน Twilight Saga



ภาพที่ 194 : การถ่ายทอดความเป็นแวมไพร์และคุณสมบัติเหนือธรรมชาติของแวมไพร์



ภาพที่ 195 : การฆ่าแวมไพร์ด้วยใช้ไฟเผาและพรสวรรค์เฉพาะตัวของแวมไพร์



ภาพที่ 196 : สีดวงตาที่ต่างกันระหว่างสีส้มโทพาซและสีแดงเลือด

“ฉันเป็นฆาตกร...ฉันคือนักล่าที่อันตรายที่สุดในโลก ทุกอย่างเกี่ยวกับฉันเข้ายวนให้เธอตามมา
เสียงฉัน หน้าตาฉัน หรือแม้แต่กลิ่นฉัน อย่างกับว่าฉันต้องการมันนัก
อย่างกับเธอจะวิ่งได้ไวกว่าฉัน อย่างกับเธอจะสู้ฉันไหว ฉันถูกสร้างให้มาฆ่า”

“ฉันไม่ต้องการที่จะกลายเป็นปีศาจ เราคล้ายพวกมันส์วิรติเพราะเราอยู่ได้ด้วยเลือดสัตว์ แต่
ความรู้สึกมันเหมือนๆ กับมนุษย์ที่ทั้งชีวิตกินแต่เด้าหัว ร่างกายแข็งแรง แต่ไม่เคยพึงพอใจเต็มที่”

- Edward Cullen

ความเป็นแวมไพร์ หล่านี้ล้วนแล้วแต่เปรียบเสมือนเป็นของขวัญในสายตามนุษย์อย่าง Bella แต่ Edward กลับมองว่าความเป็นแวมไพร์ของเขาคือการเป็นสัตว์ร้ายกระหายเลือดและเป็นฆาตกรที่เขาไม่มีความปรารถนาถึงมันเลย สิ่งเดียวที่เขาพอจะทำให้รู้สึกถึงความเป็นมนุษย์ที่ยังหลงเหลืออยู่คือการเปลี่ยนดวงตาสีแดงฉานของแวมไพร์ที่กินเลือดมนุษย์มาสู่อดวงตาสีทองโทพาซของแวมไพร์มันส์วิรติที่กินแต่เลือดสัตว์ ถึงแม้จะให้ความแข็งแกร่งกับร่างกายได้เหมือนกัน แต่ก็ไม่สามารถให้ความพึงพอใจได้เท่ากับเลือดมนุษย์ โดยวิถีชีวิตเช่นนี้ของ Edward และครอบครัว Cullen ของเขานั้นต้องใช้ความอดทนและสมาธิในการควบคุมตัวเองอย่างสูง เพื่อแสดงออกว่าตัวเองไม่ใช่สัตว์ร้ายกระหายเลือดและป่าเถื่อนเช่นแวมไพร์ทั่วไป

4.3.8 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากละครโทรทัศน์เรื่อง True Blood

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาลเสนอความเป็นแวมไพร์ผ่านตัวละครแวมไพร์ว่ามีความเป็นอมตะ เป็นผู้มีพลังกำลังและความว่องไวเหนือมนุษย์ มีอำนาจในการควบคุมมนุษย์ที่เป็นสถานะที่อ่อนแอกว่าตามธรรมชาติ มีประสาททุกด้านที่มีประสิทธิภาพเหนือกว่ามนุษย์และมีร่างกายที่รักษาบาดแผลได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะยังมีประสิทธิภาพมากขึ้นตามอายุขัยของแวมไพร์ที่เพิ่มมากขึ้น โดยเลือดแวมไพร์ก็มีความพิเศษด้วยการเพิ่มประสิทธิภาพของร่างกายและประสาทสัมผัสรวมถึงเรื่องเพศให้แก่มนุษย์ และยังช่วยให้ร่างกาย

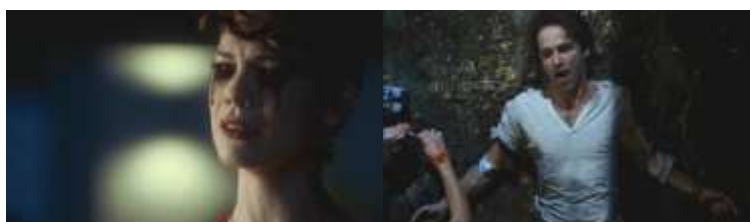
ของมนุษย์รักษาบาดแผลและฟื้นฟูอาการบาดเจ็บต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมนุษย์จะกลายเป็น
แวมไพร์ได้ก็ต่อเมื่อตายไปและถูกฝังข้ามวันข้ามคืนขณะที่ยังมีเลือดแวมไพร์ไหลเวียนอยู่ใน
ร่างกาย

"คุณต้องเชิญผมเข้าไปก่อน ไม่อย่างนั้นร่างกายผมจะเข้าไปในบ้านมนุษย์ไม่ได้"

- Bill Compton: The First Taste

*"คุณว่าไม่ใช่มนต์วิเศษหรือคุณถึงยังอยู่ได้ การที่คุณเข้าใจกลไกการทำงานของอะไร
สักอย่างไม่ได้แปลว่านั่นไม่ใช่ปาฏิหาริย์ ซึ่งก็คืออีกคำของมนต์วิเศษ เราล้วนมีชีวิตอยู่ด้วยมนต์
วิเศษ มนต์วิเศษของผมแค่แตกต่างจากคุณนิดหน่อย"*

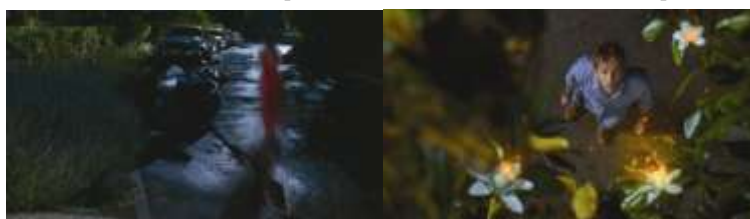
- Bill Compton: Mine



ภาพที่ 197 : แวมไพร์ขณะร้องไห้ และขณะสัมผัสเงินสด



ภาพที่ 198 : แวมไพร์ตอนถูกแสงอาทิตย์เผา และสภาพหลังจากถูกฆ่าตาย



ภาพที่ 199 : ความว่องไว และประสาทสัมผัสเกินมนุษย์

แวมไพร์ก็มีจุดอ่อนคือวัตถุที่ทำด้วยแร่เงินจะทำให้แวมไพร์เคลื่อนไหวไม่ได้ รวมถึงไวรัส Hepatitis D ที่จะทำให้แวมไพร์ป่วยปางตาย และแวมไพร์สามารถถูกฆ่าตายได้ด้วยไม้แหลมและแสงอาทิตย์ รวมถึงแวมไพร์จะไม่สามารถเหยียบย่างเข้าไปในบ้านโดยปราศจากคำเชิญของผู้ที่อาศัยอยู่ในบ้าน และหากแวมไพร์ไม่ได้พักผ่อนในช่วงเวลากลางวันก็จะทำให้พวกเขาเลือดไหลออกมาที่ยิ่งนานก็ยิ่งเป็นอันตรายมากขึ้น และแวมไพร์ในเรื่องนี้เวลาร้องไห้ก็จะมีเลือดไหลออกมาแทนน้ำตา สุดท้ายคือเวลาแวมไพร์ถูกฆ่าตายร่างกายก็จะระเบิดออกกลายเป็นกองเลือดและเศษเนื้อที่ดูน่าขยะแขยง

“ท่านเป็นสหายของความตายอย่างซ้ำได้ไหม เดินไปกับข้า ข้ามผ่านโลก
ข้ามผ่านความมืด ข้าจะสอนทุกอย่างที่ข้ารู้ ข้าจะเป็นพ่อ เป็นพี่น้อง เป็นลูกของท่าน
...ข้าจะให้สิ่งที่ท่านรักที่สุด...ชีวิต”

- Godric : Never Let Me Go

“พอที่กับการเช่นฆ่าผู้บริสุทธิ์ ผมรังเกียจตัวเอง...พระเจ้าช่วย ผมฆ่าคนบริสุทธิ์เพื่อพิสูจน์ให้คุณ
เห็นว่าผมรักคุณ มันเป็นการลอบฆ่าที่เลวทรามชัดๆ ปล่อยผมไปเถอะ”

- Bill Compton : Release Me

“ผ่านมาหลายพันปี เรายังไม่พัฒนา พวกเรามีแต่โหดร้ายขึ้น เบียดเบียนมากขึ้น ฉันทมองไม่เห็น
อันตรายที่จะให้มนุษย์เท่าเทียมกับเรา
...ฉันฆ่าได้ทุกคนในช่วงไม่กี่นาที แต่แบบนี้มันพิสูจน์อะไรได้”

- Godric : Timebomb

ถึงแม้แวมไพร์จะมีคุณสมบัติต่างๆ ที่เหนือกว่ามนุษย์ แต่แวมไพร์ตัวเอกในเรื่องก็ต่าง
ไฝหาความรู้สึกแบบมนุษย์และมองตัวเองว่าเป็นสัตว์ร้ายและฆาตกรเลือดเย็น และเขาพยายาม
ปฏิเสธอยู่ตลอดเวลาแต่ก็มักจะต้องเผชิญความขัดแย้งในตัวเองบ่อยๆ เช่นกัน เมื่อเวลาผ่านไปแล้ว
ทุกสิ่งทุกอย่างดูเย็นชาและไร้ความหมาย ก็ยิ่งทำให้พวกเขาต้องการหวนกลับสู่การมีรู้สึก
แบบมนุษย์ ถึงแม้ว่ามนุษย์จะเป็นสิ่งที่อ่อนแอและเป็นสิ่งที่เผ่าพันธุ์แวมไพร์ดูถูกและให้ค่าว่าต่ำ
กว่าพวกตน แต่แวมไพร์หลายๆ ตัวก็ได้เลือกใช้ชีวิตตามวิถีหลักในการอยู่ร่วมกับสังคมมนุษย์โดย

ไม่เบียดเบียนหรือสร้างความเดือดร้อน แต่ในทางกลับกันมนุษย์ต่างหากที่หลายครั้งเกิดอคติและเป็นฝ่ายเอาใจเอาเปรียบแวมไพร์อยู่บ่อยๆ เช่นกัน

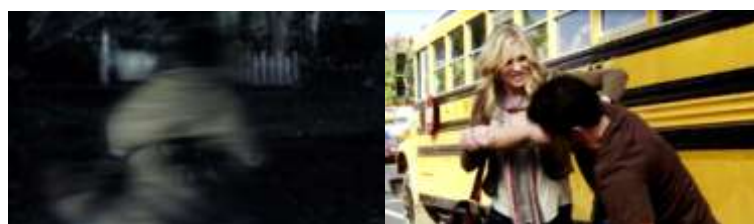
4.3.9 ลักษณะความเป็นแวมไพร์จากละครโทรทัศน์เรื่อง The Vampire Diaries

ละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาล ก็เสนอความเป็นแวมไพร์ผ่านตัวละครแวมไพร์ว่าเป็นผู้ที่มีความเป็นอมตะไม่แก่ชราไปตามอายุขัย มีร่างกายแข็งแรงและความว่องไวเหนือมนุษย์ มีประสาทสัมผัสที่ไวและมีประสิทธิภาพกว่ามนุษย์ สิ่งเหล่านี้จะพัฒนาตามอายุขัยที่มากขึ้น สามารถรักษาบาดแผลและความเจ็บปวดทางกายได้อย่างรวดเร็ว มีพลังในการสะกดและควบคุมมนุษย์ให้อยู่ใต้อำนาจของตน และมนุษย์จะกลายเป็นแวมไพร์ได้ก็ต่อเมื่อได้ตายไปขณะที่ยังมีเลือดแวมไพร์ไหลเวียนอยู่ในร่างกาย

“เพราะผมอยู่ในโลกของความจริงที่แวมไพร์จะถูกเผาด้วยแสงอาทิตย์”

“มันไม่ง่ายอย่างนั้นหรอก เธอต้องกินเลือดของฉันแล้วตาย
จากนั้นก็ไปกินเลือดมนุษย์ให้ตายอย่างทารุณถึงจะครบขั้นตอน”

- Damon Salvatore: Family Ties



ภาพที่ 200 : ความเร็วและพลังกำลังเหนือมนุษย์



ภาพที่ 201 : แหวนวิเศษและการควบคุมจิตใจ

“นายรู้ไหมว่าจะเกิดอะไรขึ้นถ้านายไม่ได้ดื่มเลือด”

“นายจะอ่อนแอลงเรื่อยๆ ถึงตอนนั้นนายก็จะมีแม่แต่จะขยับหรือพูด...ผิวหนังก็จะแห้ง แล้วกลายเป็นเหมือนมัมมี่...ซากศพมีชีวิต ไปทำร้ายใครไม่ได้อีกตลอดกาล”

- Stefan Salvatore: You're Undead to Me

“ฉันจะปฏิเสธสิ่งที่อยู่ตรงหน้าได้อย่างไร...บางคนที่ไม่เคยแก่...ไม่เคยบาดเจ็บ...บางคนที่ไม่เปลี่ยนไปเป็นสิ่งที่ไม่อาจอธิบายได้...หญิงสาวถูกกัด...ศพถูกสูบเลือดจนแห้งผาก...นายเป็นอะไรกันแน่”

- Elena Gilbert: You're Undead to Me

“ชีวิตมันก็ทุกข์เหมือนกัน ถ้านายเป็นแวมไพร์ นายไม่ต้องรู้สึกไม่ดี ถ้านายไม่อยากรู้สึก...ฉันทำแบบนี้มานานแล้ว และชีวิตมันก็ง่ายขึ้นเยอะ”

-Damon Salvatore: Founder's Day



ภาพที่ 202 : แวมไพร์ขณะที่กระหายเลือดและตอนถูกฆ่าตาย



ภาพที่ 203 : อาวุธที่ใช้ฆ่าแวมไพร์และเวอร์เวิน

จุดอ่อนที่สำคัญคือแสงอาทิตย์สามารถทำร้ายและเผาแวมไพร์จนถึงตาย แต่แหวนวิเศษก็ทำให้แวมไพร์สามารถใช้ชีวิตในเวลากลางวันได้กลมกลืนกับมนุษย์ การถูกไม้แหลมตอกทะลุหัวใจ และคมเขี้ยวของหมาป่าก็นำความตายมาสู่แวมไพร์เช่นกัน ส่วนสิ่งที่สามารถทำให้แวมไพร์อ่อนแอลงได้คือต้นไม้ชื่อเวอร์เวิน (vervain) และเวทมนต์ของแม่มดที่มีพลังอำนาจมากๆ ก็ต่อด้านแวมไพร์ได้เช่นกัน นอกจากนั้นแวมไพร์ไม่สามารถย่างก้าวผ่านเข้าไปในบ้านของมนุษย์ได้

หากไม่ได้ได้รับคำเชิญจากผู้ที่เป็นเจ้าของบ้านก่อน และการทำร้ายด้วยการหักคอที่ถึงแม้จะไม่ทำให้ตายแต่ก็ทำให้แวมไพร์หมดสติไปได้ชั่วขณะ

“ทุกอย่างในร่างกายของเธอกำลังทำงานอย่างพลุ่งพล่าน...มันยากที่จะแยกความรู้สึกต่างๆ เช่น รัก ใคร่ โกรธ ความต้องการ...เธอต้านความอยากไม่ได้ และเธออาจจะทำร้ายคนได้”

- Stefan Salvatore : -Haunted



ภาพที่ 204 : รอยกัดหมาป่าและการถูกแสงอาทิตย์แผดเผา

ความเป็นแวมไพร์ดังกล่าวในละครเรื่องนี้ได้แสดงออกถึงความเป็นสิ่งชั่วร้ายที่ตัวละครแวมไพร์ทุกตัวต่างรู้ว่าตนมีความแข็งแกร่งกว่ามนุษย์ แต่ก็ต่างมองตัวเองว่ามีคุณค่าด้อยกว่ามนุษย์เช่นกัน เมื่อเวลาผ่านไปและได้พบกับความรักและมิตรภาพก็ทำให้พวกเขาเปิดรับด้านที่เป็นมนุษย์และเลือกที่จะดำเนินชีวิตแบบเห็นความสำคัญของคุณค่าการมีชีวิตอยู่แบบมนุษย์ Stefan Salvatore คือตัวละครแวมไพร์ที่ปฏิเสธความเป็นแวมไพร์ในตัวเองอย่างแท้จริงและเลือกดำเนินชีวิตตามวิถีหลัก (mainstream) ที่ต้องการใช้ชีวิตแบบปกติสุขร่วมกับมนุษย์ โดยมองความเป็นแวมไพร์ว่าเป็นสิ่งที่เป็นเหมือนคำสาปและเป็นด้านชั่วร้ายที่สมควรจะปิดและอดกลั้นมันเอาไว้

4.4 สรุปรูปการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์

ผู้วิจัยได้กำหนดภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ไว้เป็นตัวบทต้นแบบของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า โดยได้สรุปรูปแบบการเล่าเรื่องของตัวบทต้นแบบกับตัวบทร่วมสมัยที่เป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อีก 3 เรื่องด้วยการวิเคราะห์เปรียบเทียบแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่องเอาไว้ดังต่อไปนี้ ;

1.) โครงเรื่อง (Plot)

ลำดับความสำคัญของรูปแบบเนื้อหา

ตารางที่ 1 : แสดงการเปรียบเทียบลำดับความสำคัญของรูปแบบเนื้อหาในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง

ภาพยนตร์, ละครโทรทัศน์	ลำดับความสำคัญของรูปแบบเนื้อหา		
	ความรัก	สยองขวัญ – ระทึกขวัญ	การไขปริศนา-เงื่อนงำ
Bram Stoker's Dracula (1992)	อันดับ 2*	อันดับ 1	ไม่มี
The Twilight Saga	สำคัญที่สุด	แทบไม่มี	แทบไม่มี
True Blood	อันดับ 1	อันดับ 2	อันดับ 3
The Vampire Diaries	อันดับ 1	อันดับ 2	อันดับ 3

*รูปแบบเนื้อหาเกี่ยวกับความรักในภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) มีความสำคัญเป็นรอง แต่เนื้อหาเกี่ยวกับความรักก็ยังมีค่าต่อการดำเนินเรื่องราวอยู่ ไม่ใช่เป็นรูปแบบเนื้อหาที่มีความสำคัญด้อยลงไปแต่อย่างใด

จากตารางเปรียบเทียบ พบว่า ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ดำเนินเรื่องด้วยเรื่องราวสยองขวัญ-ระทึกขวัญเป็นหลัก และตามด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับความรักระหว่างตัวละครเอกชายและตัวละครเอกหญิง ซึ่งถึงแม้จะเสนอเรื่องราวความรักเป็นอันดับ 2 แต่ก็ยังคงมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการดำเนินเรื่องอยู่ แต่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์

ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวความรักขึ้นมาเป็นรูปแบบเนื้อหาหลักอันดับที่ 1 โดยละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ทั้ง 2 ฤดูกาล และ *The Vampire Diaries* ทั้ง 2 ฤดูกาล ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวระทึกขวัญและสยองขวัญเป็นอันดับที่ 2 ตามด้วยการไขปริศนาและเงื่อนงำเป็นอันดับที่ 3 ส่วนภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค แทบจะไม่มีรูปแบบทั้งสองดังกล่าวเลย ซึ่งภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่องมีการดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องปกติตามลำดับเวลา ใช้การเสนอเหตุการณ์ตามลำดับก่อนหลังชัดเจนเหมือนภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั่วไป

รูปแบบการดำเนินเรื่อง

ตารางที่ 2 : แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง

ภาพยนตร์, ละครโทรทัศน์	ลักษณะรูปแบบการดำเนินเรื่อง		
	สิ่งมีชีวิตเหนือ ธรรมชาติอื่นๆ	คู่รักที่เป็น มนุษย์	เปิดเผยตัวตนต่อ สังคม
Bram Stoker's Dracula (1992)	- มนุษย์หมาป่า	✓	หลบซ่อน
The Twilight Saga	- มนุษย์หมาป่า - ลูกผสม มนุษย์/ แวมไพร์	✓	หลบซ่อน
True Blood	- คนแปลงร่าง (Shapeshifters) - Maenads	✓	เปิดเผย
The Vampire Diaries	- มนุษย์หมาป่า - แม่มด - ลูกผสมแวมไพร์/ มนุษย์หมาป่า - คนหน้าเหมือน (Doppelganger) - ผี	✓	หลบซ่อน

จากตารางเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) และภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง พบว่ามีทั้งรูปแบบการดำเนินเรื่องที่มีจุดร่วมและจุดที่แตกต่างกันระหว่างแวมไพร์รูปแบบเก่าและรูปแบบร่วมสมัย ดังต่อไปนี้ ;

1. แวมไพร์รูปแบบเก่ามีการเชื่อมโยงกับตัวละครเหนือธรรมชาติแบบอื่นนอกจากแวมไพร์ แต่ก็ไม่ใช่การเชื่อมโยงแบบเพิ่มเติมเนื้อหาที่ชัดเจน เพราะตัวละครเหนือธรรมชาตินั้นก็คืออีกภาพหนึ่งของตัวละครแวมไพร์ แต่แวมไพร์รูปแบบร่วมสมัยมีการเชื่อมโยงกับเนื้อหาของสิ่งเหนือธรรมชาติรูปแบบอื่นๆ นอกจากแวมไพร์ที่ชัดเจนขึ้นกว่ารูปแบบเก่า โดยตัวละครเหนือธรรมชาติอื่นๆ เข้ามามีความสำคัญและมีบทบาทในเรื่องมากขึ้น แต่ก็ยังไม่ได้มีความสำคัญเกินตัวละครแวมไพร์เช่นกัน

2. แวมไพร์รูปแบบเก่าและแวมไพร์รูปแบบร่วมสมัยใช้การดำเนินเรื่องหลักเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างแวมไพร์และตัวละครเอกหญิงที่เป็นมนุษย์เหมือนกัน

3. แวมไพร์รูปแบบเก่าดำเนินเรื่องราวด้วยการให้ตัวละครแวมไพร์ยังคงเป็นปริศนาและเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่แปลกแยกจากความเป็นจริง แต่แวมไพร์ร่วมสมัยดำเนินเรื่องราวด้วยการกำหนดให้แวมไพร์ไม่ได้อยู่ในเงามืดอีกต่อไป แต่พวกเขาอยู่รวมปะปนกับสังคมมนุษย์อย่างแนบเนียนและพยายามใช้ชีวิตในแบบมนุษย์ โดยเฉพาะใน *True Blood* ที่แวมไพร์เปิดเผยตัวตนต่อสังคมมนุษย์อย่างชัดเจน เพราะความสำเร็จในการผลิตเลือดสังเคราะห์ที่เป็นนวัตกรรมแห่งยุคสมัยใหม่จากประเทศญี่ปุ่นที่แวมไพร์ไม่จำเป็นต้องกินเลือดมนุษย์เป็นอาหารอีกต่อไป

จากตารางเปรียบเทียบทั้ง 2 จะพบว่าทั้งแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าและแนวแวมไพร์ร่วมสมัยดำเนินเรื่องด้วยโครงเรื่องที่ไม่แตกต่างกันมากนัก แต่ประเด็นสำคัญอยู่ที่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวเกี่ยวกับความรักที่โดดเด่นและชัดเจนกว่ารูปแบบการเนื้อหาอื่นๆ โดยการลดทอนความสยองขวัญ-ระทึกขวัญในละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* จนกระทั่งการตัดความสยองขวัญ-ระทึกขวัญออกไปจนแทบจะไม่มีให้เห็นในภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* นั้น ทำให้การเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยแต่กลับส่งผลถึงการพลิกตัวบทที่ค่อนข้างชัดเจนและเป็นรูปธรรมจนกลายเป็นภาพแทนของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่ดำเนินเรื่องด้วยเรื่องราวความรักเป็นหลัก และมีองค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริมให้การดำเนินเรื่องราวเกี่ยวกับความรักนั้นมีความเด่นชัดมากที่สุด

แนวเรื่องแวมไพร์เป็นดับทที่มีให้เห็นมาเป็นระยะเวลาเนิ่นนานมาก และมักจะถ่ายทอดเรื่องราวด้วยคุณลักษณะเฉพาะที่ตายตัวด้วยโครงเรื่องที่ถ่ายทอดเนื้อหาแบบแนวเรื่องสยองขวัญ-ระทึกขวัญเป็นรูปแบบหลัก แต่เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงมาสู่รูปแบบร่วมสมัยแล้ว ลักษณะดังกล่าวก็ถูกแทนที่ด้วยโครงเรื่องที่ถ่ายทอดเนื้อหาตามแนวเรื่องความรัก (romance) กล่าวได้ว่าความเหนือธรรมชาติของแวมไพร์และเนื้อหาอื่นๆ ถ้าอยู่ในแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าแล้ว ก็คงทำงานเป็นองค์ประกอบที่ถ่ายทอดแต่เพียงความสยองขวัญ-ระทึกขวัญเป็นหลักเท่านั้น แต่เมื่อความเหนือธรรมชาติของทั้งแวมไพร์และสิ่งเหนือธรรมชาติอื่นๆ มาปรากฏในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยแล้ว ก็เท่ากับว่าเป็นการเปลี่ยนโครงสร้างของการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องที่ยกความรักขึ้นมาเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ ที่ส่งผลให้ความเหนือธรรมชาติต่างๆ ไม่ได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความน่ากลัวหรือสยองขวัญแต่อย่างใด แต่กลับทำหน้าที่เป็นตัวผลักดันให้ผู้ชมได้สัมผัสกับเรื่องราว “ความรักที่มากในรูปแบบของจินตนาการ” โดยไม่ใช่ “ความรักที่มากพร้อมกับความสยองขวัญ” ซึ่งแนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็เป็นการขยับจากรูปแบบการผสมแนวเรื่องระหว่างสยองขวัญ-ระทึกขวัญกับความรักของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่ามาสู่การผสมแนวเรื่องระหว่างความรักกับจินตนาการ (fantasy) นั่นเอง

ถึงแม้ว่าละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* จะได้ใส่ความสยองขวัญ-ระทึกขวัญ และปมเรื่องลึกลับซ่อนเงื่อนงำต่างๆ กลับลงไป แต่ประเด็นความรักก็ยังคงถูกยกขึ้นมาทำให้โดดเด่นที่สุด และเราก็ยังคงเห็นลักษณะความเหนือธรรมชาติของแวมไพร์ที่ไม่ได้ทำหน้าที่สร้างความน่าหวาดกลัวหรือความหวาดหวั่นให้เกิดกับความรู้สึกของผู้ชมแต่อย่างใด แต่สิ่งดังกล่าวกลับทำหน้าที่เสริมให้ความรักมีความโดดเด่นและหน้าติดตามมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งเดียวกับที่ภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ได้เสนอเอาไว้ นั่นเอง ดังนั้นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยจึงเป็นแนวเรื่องแวมไพร์ที่ไม่ได้ใช้โครงเรื่องแบบเก่าที่แวมไพร์เป็นสิ่งที่น่าหวาดกลัว แต่เป็นโครงเรื่องที่ได้วาดและสร้างความโดดเด่นเป็นรูปธรรมให้กับเรื่องราวความรักที่อ่อนไหวและน่าหลงใหลของคู่รักมนุษย์และแวมไพร์นั่นเอง

2.) แก่นเรื่อง (Theme)

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง ดำเนินเรื่องตามแก่นเรื่องประเภทความรัก (love theme) เป็นหลัก โดยภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้เสนอเรื่องราวด้วยแก่นเรื่อง “ความรักไม่มีวันตาย” (Love never dies) ที่ดัดแปลงโดยอ้างอิงจาก

ฉบับนวนิยาย ด้วยเรื่องราวความรักที่มีเนื้อหาหนักที่ทั้งเริ่มเรื่องและจบแบบเจ็บปวดคล้าย โศกนาฏกรรม อีกทั้งยังมีการดำเนินเรื่องด้วยแก่นเรื่องประเภทด้านกระแสหลัก (outcast theme) ที่กล่าวถึงความแปลกแยกของตัวละครแวมไพร์ท่ามกลางกลุ่มตัวละครมนุษย์ แบ่งแยกความแตกต่างให้ผู้ชมได้เห็นและสร้างจุดร่วมที่ชัดเจนให้อยู่ฝ่ายเดียวกับตัวละครมนุษย์ที่มองว่า Dracula เป็นผีดูดเลือดที่เป็นฝ่ายตรงข้ามกับตน และ Dracula กำลังสร้างความพรั่นพรึงและความน่าหวาดกลัวให้เกิดขึ้นในความรู้สึกของผู้ชมที่อยู่ในฐานะมนุษย์เช่นเดียวกับตัวละครมนุษย์ในเรื่องนั่นเอง

เนื้อหาของภาพยนตร์ชุดแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่อง *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค ดัดแปลงจากนวนิยายชุดประเภท young adult fiction ที่เป็นแนว romantic , fantasy เมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์แล้วก็ดำเนินตามแนวเรื่องประเภทเดิมที่เน้นกลุ่มผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นเป็นหลัก โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้หญิงเน้นความรักที่สวยงาม อ่อนไหวและล่องลอยในห้วงจินตนาการ เช่นเดียวกับ *The Vampire Diaries* ก็มีลักษณะการดัดแปลงมาจากนวนิยายแนวเดียวกัน และมีเนื้อเรื่องคล้ายกันเช่นกัน แต่ *True Blood* ได้เพิ่มเติมเนื้อหาตามแก่นเรื่องรองประเภทศีลธรรม จรรยา (morality theme) เนื่องจากนวนิยายที่มีเนื้อหาค่อนข้างจัดจ้านทั้งเรื่องเพศและความรุนแรง โดยเมื่อดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์แล้วก็กลายเป็นละครประเภทที่มีความเหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ จึงสามารถขยายขอบเขตและความละเอียดถึงเรื่องราวที่เป็นแก่นแท้ของมนุษย์ทั้งด้านที่ดีและไม่ดีได้เช่นกัน อีกทั้งใช้แก่นเรื่องรองประเภทด้านกระแสหลัก (outcast theme) ที่เสนอให้เห็นเพียงเล็กน้อยด้วยการที่แวมไพร์ถูกกีดกันจากสังคมมนุษย์ในบางสถานการณ์ แต่ก็ไม่ได้ทำให้พวกเขาเกิดความเสียเปรียบหรืออยู่ในฐานะที่แปลกแยกจนโดดเดี่ยวเช่นที่ Dracula จากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าเป็น แต่แวมไพร์จากเรื่อง *True Blood* ก็มีสังคมและอำนาจในการดำเนินชีวิตเป็นของตนเองเช่นกัน

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ 1 เรื่องจะเสนอแก่นเรื่องได้มากกว่า 1 แก่น แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ชมจะรับรู้ถึงแก่นเรื่องเพียงประเภทเดียวที่มีความโดดเด่นขึ้นมาเหนือแก่นเรื่องอื่นๆ ที่เป็นรองลงมา ไม่สำคัญว่าแก่นเรื่องรองของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยจะมีแก่นเรื่องใดบ้าง แต่มีความสำคัญชัดเจนอยู่ที่ทั้ง 3 เรื่องไม่ได้เสนอความแปลกแยกของแวมไพร์ที่แตกต่างหรืออยู่คนละฝ่ายกลับสังคมมนุษย์ ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ไม่ได้ให้ความสำคัญกับแก่นเรื่องประเภทอื่นเท่ากับแก่นเรื่องประเภทความรัก ถึงแม้จะมีการผสมแก่นเรื่องอื่นๆ ในละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* แต่ก็ไม่ได้โดดเด่นเหนือแก่นเรื่องความรักแต่อย่างใด

ประเด็นสำคัญคือการลดทอนจนกระทั่งตัดทอนความแปลกแยกของแวมไพร์ที่เป็นลักษณะของแก่นเรื่องประเภทด้านกระแสหลักจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า และแน่นอนว่าการเปลี่ยนแปลงในลักษณะดังกล่าวได้ทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้นระหว่างแวมไพร์กับมนุษย์ในเรื่อง ซึ่งความกลมกลืนนั้นทำหน้าที่เสริมแก่นเรื่องประเภทความรักที่ผู้ชมจะไม่มองว่าแวมไพร์อยู่คนละข้างกับมนุษย์ และที่ชัดเจนที่สุดคือการที่ผู้ชมไม่ได้รู้สึกว้าวุ่นที่แวมไพร์อยู่คนละข้างกับตนที่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกับตัวละครมนุษย์ในเรื่อง ดังนั้นเรื่องราวความรักของแวมไพร์กับมนุษย์จึงไม่ได้อยู่ในภาพที่ขัดแย้งกันเช่นที่ *Dracula* มีความรักกับตัวละครมนุษย์ เพราะผู้ชมสามารถรับรู้ถึงแง่มุมของความรักและเข้าถึงความรู้สึกเหล่านั้นได้ เพราะขณะนี้การไร้ความแปลกแยกได้ทำให้ความรักของแวมไพร์ไม่ต่างอะไรกับความรักของมนุษย์เช่นกัน

แนวแวมไพร์ร่วมสมัยไม่ได้นำพาผู้ชมเข้าสู่ความสัมพันธ์ที่ต้องมาคาดการณ์ว่าตัวละครเอกหญิงจะรอดชีวิตจากการถูกฆ่าหรือไม่ แต่กลับเป็นการติดตามความสัมพันธ์ของคู่ตัวละครที่ความรักของพวกเขาจะต้องพบเจออุปสรรคอะไร และพระเอกแวมไพร์จะสามารถครองรักกับนางเอกที่เป็นมนุษย์ได้หรือไม่ หรือพระเอกแวมไพร์จะยอมตายเพื่อนางเอกด้วยความรักที่แท้จริงที่เขามีต่อเธอ ดังนั้นแก่นเรื่องความรักของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่ากับแนวร่วมสมัยก็ไม่เหมือนกันอีกเช่นกัน เพราะแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเป็นความรักที่กลมกลืนและนำไปฝันถึงมากกว่า แต่แนวแวมไพร์รูปแบบเก่าเป็นความรักที่ผู้ชมเชื่ออยู่แล้วว่าไกลตัวและเป็นเรื่องไม่จริง ถึงแม้ว่าแนวแวมไพร์ร่วมสมัยจะเสนอความไม่เป็นจริงเหมือนกัน แต่ก็เป็นความไม่เป็นจริงที่สามารถเข้าถึงได้และปราศจากความขัดแย้งมากกว่าแนวรูปแบบเก่านั้นเอง ซึ่งความไม่เป็นจริงในความรักของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนี้ก็คือความรักที่เป็นจินตนาการที่ผู้ชมเลือกจะไม่ปฏิเสธถึงการไม่มีตัวตนอยู่ของความสัมพันธ์แบบนี้ แต่กลับเป็นสิ่งที่ติดอยู่ในความรู้สึกที่ผู้ชมจะนำไปจินตนาการต่อให้เข้ากับตนได้หรือที่เลือกกว่าความ “อ่อนไหว” และ “ชวนฝัน” นั้นเอง

3.) ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้เสนอความขัดแย้งเอา 3 แบบ คือ ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ซึ่งมีทั้งลักษณะที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง โดยภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้เสนอความขัดแย้งระหว่างบุคคลเอาไว้ว่าเป็นความขัดแย้งระหว่าง Count Dracula กับกลุ่มตัวละครที่เป็นมนุษย์ โดยเป็นความขัดแย้งแบบเป็นปฏิปักษ์ต่อกันอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ตัวละครเอกแวมไพร์มี

บทบาทเป็นตัวร้ายและมีความสำคัญลอยตัวขึ้นมาเหนือตัวละครอื่นๆ ด้วยความเป็นผู้ที่แปลกแยกเหมือนสิ่งแปลกปลอมที่คนในสังคมเมืองที่เจริญต้องการจะกำจัดออกไปให้สิ้นซาก เนื่องด้วยแวมไพร์จะเป็นภัยคุกคามต่อชีวิตของพวกเขาที่เป็นการบวกเพิ่มความขัดแย้งกับพลังภายนอกให้เกิดขึ้นกับตัวละครแวมไพร์ตัวหลักตัวนี้อีกด้วย

แนวแวมไพร์ร่วมสมัยเสนอความขัดแย้งระหว่างบุคคลคือความเป็นปฏิปักษ์กันระหว่างตัวละคร 2 ฝ่าย รวมถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นฝ่ายเดียวกันด้วยเช่นกัน โดยสามารถเป็นได้ทั้งความขัดแย้งที่มาจากจุดยืน ความรัก ความเห็นที่ไม่ตรงกัน การชิงดีชิงเด่นกันรวมถึงอคติต่างๆ และความขัดแย้งในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะค่อนข้างยืดหยุ่นไม่มีความเป็นมิตรหรือศัตรูที่ถาวรในหลายๆ ตัวละครที่เป็นคู่ขัดแย้งกัน และบ่อยครั้งที่ตัวละครที่อยู่คนละฝ่ายก็สามารถหันมาร่วมมือกันและต่อสู้อุปสรรคไปด้วยกันในบางช่วงของเนื้อเรื่องเช่นกัน

ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนในภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* เป็นความขัดแย้งกันระหว่างตัวละครแวมไพร์ 2 ฝ่าย รวมถึงความขัดแย้งระหว่างแวมไพร์กับเผ่ามนุษย์หมาป่าในช่วงหนึ่งที่เนื้อเรื่องได้ดำเนินความขัดแย้งจนถึงจุดสูงสุดและได้คลี่คลายไป ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้เสนอความขัดแย้งระหว่างดังกล่าวในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* และเป็นความขัดแย้งที่ไม่ถาวร สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเปลี่ยนข้างปฏิปักษ์หรือพันธมิตรได้ตลอดเวลาดังที่กล่าวไปแล้ว

ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่องที่เห็นชัดที่สุดคือ ตัวละครแวมไพร์ก็ต้องเผชิญกับความเป็นมนุษย์ภายในจิตใจที่คัดค้านกับความเป็นแวมไพร์ของตนเอง ทำให้ผลที่ตามมาคือการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการใช้ชีวิตที่มีทั้งพวกที่หันไปใช้ชีวิตตามวิถีหลัก (mainstream) ในการอยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างสันติ โดยมีทั้งกินเลือดสัตว์เลือดสังเคราะห์หรือเลือดจากโรงพยาบาลแทนการกินเลือดมนุษย์ โดยในลักษณะนี้ได้ต่อยอดให้เกิดความขัดแย้งอีกระดับคือ จิตใจของตัวละครที่ความเป็นแวมไพร์ในตัวได้คัดค้านและทวีความรุนแรงในความอยากต่อเลือดมนุษย์ที่นำมาซึ่งความพึงพอใจมากกว่าเลือดประเภทอื่นๆ ซึ่งขณะที่ตัวละครเสียการควบคุมต่อความอยากนั้น ก็จะมีฝั่งแสดงด้านที่ขัดแย้งกันออกมาให้เห็นได้ชัดเจนมากขึ้น

อีกรูปแบบคือความขัดแย้งภายในจิตใจระหว่างความรักและความถูกต้องที่ต้องเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยปัญหาความรักสามเส้าระหว่างตัวละครเอก 3 ตัว ในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องมีความชัดเจนมากขึ้นกว่าในภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stokers's Dracula* (1992) และตัวละคร Count Dracula ก็ต้องเผชิญความขัดแย้งของด้านที่เป็นมนุษย์และด้านที่เป็นแวมไพร์ในตัวเองเช่นกัน แต่แตกต่างที่ตัวละคร Count Dracula เลือกระทำอย่างปรีชาญาณมากกว่าจะเป็นมนุษย์ ทั้งนี้เกี่ยวพันถึงความขัดแย้งกับพลังภายนอกที่ไม่ได้มีการนำเสนอในแนวแวมไพร์ร่วมสมัย ซึ่งเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และความขัดแย้งที่ได้ตัดลักษณะความแปลกแยกของแวมไพร์จากสังคมมนุษย์ออกไป และเสนอความกลมกลืนกันมากขึ้นทำให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวที่ดำเนินไปอย่างไม่เกิดการแบ่งข้างที่มองว่าแวมไพร์เป็นสิ่งที่ไม่จริงและเข้าถึงไม่ได้นั่นเอง

4.) ตัวละคร (Character)

การเสนอบทบาทของตัวละครหลัก

ตารางที่ 3 : แสดงการเปรียบเทียบการเสนอบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง

ตัวละครจาก ภาพยนตร์ และละคร โทรทัศน์	ลักษณะการนำเสนอบทบาทตัวละครหลัก								
	พระ เอก	พระ รอง	ตัว ร้าย	นาง เอก	แวมไพร์	มนุษย์	บทบาท เด่น ตลอด เรื่อง	ศูนย์กลาง ของ เรื่อง	อื่นๆ
1. Count Dracula			✓		✓		✓		
2. Mina Murray				✓		✓	✓		
3. Jonathan Harker	✓					✓			
4. Edward Cullen	✓				✓		✓		
5. Bella Swan				✓		✓	✓	✓	
6. Jacob Black		✓					✓		มนุษย์ หมาป่า

7. Bill Compton	✓				✓		✓		
8. Sookie Stackhouse				✓		✓	✓	✓	
9. Eric Northman		✓			✓		✓		
10. Stefan Salvatore	✓				✓		✓		
11. Elena Gilbert				✓		✓	✓	✓	
12. Damon Salvatore		✓			✓		✓		

จากตารางเปรียบเทียบลักษณะการนำเสนอบทบาทของตัวละครหลักพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้วางตัวละคร Count Dracula เอาไว้ในบทบาทตัวร้ายหลักของเรื่องที่มีบทบาทเด่นเหนือกว่าตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง โดยตัวละครพยายามจะแย่งชิงตัวละครเอกหญิงที่เป็นมนุษย์-นางเอก ไปจากตัวละครเอกชายที่เป็นมนุษย์-พระเอก แตกต่างจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ที่ได้วางตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์เอาไว้ในบทบาทของพระเอกที่มีความรักกับตัวละครเอกหญิงที่เป็นมนุษย์

ภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ได้วางคู่ตัวละคร Edward Cullen กับ Bella Swan เอาไว้ว่าเป็นคู่รักกัน โดยมี Jacob Black ที่อยู่ในบทบาทของตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่สอง-พระรองที่เข้ามาแทรกกลางระหว่างความรักของตัวละครเอกทั้งสอง โดย Jacob เป็นมนุษย์หมาป่า ซึ่งเป็นข้อแตกต่างของภาพยนตร์เรื่องนี้กับละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ที่ตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่สองเป็นแวมไพร์ โดยที่บุคลิกพื้นฐานของตัวละครแวมไพร์กับมนุษย์หมาป่านั้นก็มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนเช่นกัน ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* เป็นเรื่องราวความรักของ Bill Compton กับ Sookie Stackhouse ที่มี Eric Northman เข้ามาแทรกกลาง และ *The Vampire Diaries* เป็นเรื่องราวความรักของ Stefan Salvatore กับ Elena Gilbert โดยมีมือที่สามคือ Damon Salvatore เข้ามาแทรกกลาง ซึ่งทั้งพระเอกและพระรองจากละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องล้วนเป็นแวมไพร์ และตัวละครทั้งหมดที่กล่าวมานี้ก็มีความสำคัญและมีบทบาทเด่นตลอดเรื่อง

ต่อมาคือทั้งแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าและแนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้ให้ความสำคัญกับตัวละครหญิงที่ถึงแม้จะมีความสำคัญตลอดเรื่องเหมือนกัน แต่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็ยกระดับความสำคัญอีกขั้นให้กับตัวละครหญิงให้ขึ้นมาเป็นศูนย์กลางของเรื่อง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงในบทบาทและการให้ความสำคัญกับตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นเป็นการทำงานร่วมกันตามการกำหนดจากโครงเรื่อง (plot), แก่นเรื่อง (theme) และ ความขัดแย้ง (theme) ที่ได้พยายามสร้างความกลมกลืนให้กับตัวละครแวมไพร์กับมนุษย์ และนำไปสู่เรื่องราวความรักที่ชัดเจนแบบไม่มี ความแปลกแยกหรือขัดแย้งกัน และการเปลี่ยนบทบาทหรือการปรับเปลี่ยนในรายละเอียดของตัวละครก็ส่งผลให้เกิดการสื่อความหมายที่แตกต่างออกไปเช่นกัน จากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัย เมื่อเทียบจากทุกๆ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องแล้ว องค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลงให้เห็นอย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากที่สุดคือตัวละครนั่นเอง โดยจะเปรียบเทียบตัวละครตามลักษณะการนำเสนอของแต่ละบทบาทต่างๆ ดังต่อไปนี้ ;

ตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่ 1

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ที่เป็นแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าได้วางตัวละครเอกชายตัวที่ 1 หรือ Dracula เอาไว้ในบทบาทของตัวร้ายหลักของเรื่อง ตัวละครเป็นแวมไพร์เพียงคนเดียวท่ามกลางกลุ่มตัวละครมนุษย์ที่ทำให้แวมไพร์มีลักษณะเป็นสิ่งแปลกปลอมและแปลกแยกอย่างเห็นได้ชัด ลักษณะของตัวร้ายหลักมีความโดดเด่นลอยตัวขึ้นมาจากตัวละครอื่นๆ ทุกตัวในเนื้อเรื่อง ซึ่งบทบาทของตัวละครคือผู้ที่คุกคามและเป็นภัยต่อกลุ่มตัวละครมนุษย์ที่ได้เสนอการแบ่งข้างอย่างชัดเจน ซึ่งผู้ชมจะรู้สึกตัวละครแวมไพร์ตัวนี้อยู่ฝ่ายตรงข้ามกับพวกเขาที่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกับจุดยืนของกลุ่มตัวละครมนุษย์ในเนื้อเรื่อง

ภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ได้เสนอตัวละครเอกชายตัวที่ 1 หรือ Edward Cullen ที่เป็นแวมไพร์เอาไว้ในบทบาทของพระเอกของเรื่อง โดยละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ก็วางบทบาทของตัวละคร Bill Compton และ Stefan Salvatore เอาไว้ในบทบาทเดียวกัน ด้วยความเป็นพระเอกของเรื่องทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงตัวละครทั้งสามได้ง่ายและรู้สึกว่าจะมีความกลมกลืนและไม่ถูกแบ่งแยกข้างเช่นที่รู้สึกกับตัวละคร Dracula จากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า ทั้งนี้การนำเสนอบทบาทของตัวละครแวมไพร์ที่เปลี่ยนแปลงไปจากตัวร้ายหลักมาสู่พระเอกนั้นมีความสอดคล้องกับเรื่องราวความรักที่เป็นเนื้อหาหลักในการดำเนินเรื่องของแนวแวมไพร์ร่วมสมัย เพราะสิ่งที่ผู้ชมติดตามนั้นไม่ใช่เรื่องราวของ

ความสยองขวัญหรือความเหนือธรรมชาติเป็นจุดหลัก แต่เป็นเรื่องราวความรักที่ขึ้นมาโดยมีความเหนือธรรมชาติของแนวเรื่องแวมไพร์เข้ามาสนับสนุนให้เรื่องราวความรักมีลักษณะที่เป็นจินตนาการที่สยองงามมากขึ้น

ลักษณะของตัวละครจากทั้งแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าและแนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็มีลักษณะที่เหมือนกันคือรูปลักษณะของตัวละครที่มีความสง่างาม มีความเป็นสุภาพบุรุษ มีเสน่ห์ และมีความน่าหลงใหล แต่ก็มีความต่างในรายละเอียดที่ตัวละคร Count Dracula จะมีลักษณะดังกล่าวแค่เพียงช่วงที่ตัวละครอยู่ในภาพของเจ้าชายเท่านั้น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วตัวละครจะอยู่ในภาพของปีศาจหรือการเป็นสิ่งที่น่าเกลียดน่ากลัวที่ชัดเจนกว่า แต่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยมีด้านที่ดีดังกล่าวแทบจะตลอดเรื่อง อีกทั้งตัวละครมีมิติที่ซับซ้อนและมีความใกล้เคียงกับมนุษย์มากกว่า Dracula ที่ถึงแม้จะมีอารมณ์อ่อนไหวและมีความลุ่มลึกแต่ก็ไม่ได้เสนอไว้ตลอดเวลาเท่ากับความเป็นปีศาจหรือเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ

ตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปจนกลายเป็นตัวละครที่อยู่ในภาพของความสยองงามจนกระทั่งอบอุ่มนั้นได้เปลี่ยนให้แวมไพร์ก้าวมาสู่สิ่งที่น่าหลงใหล จนในที่สุดตัวละครก็แทบจะไม่เหลือความน่าหวาดกลัวให้เห็นอีกเลย ทั้งนี้คือผลของการขยับแนวเรื่องที่เปลี่ยนจากความสยองขวัญระทึกขวัญ มาสู่การนำด้วยแนวเรื่องประเภทความรักและจินตนาการ ตัวละครพระเอกแวมไพร์ที่เป็นที่ใฝ่ฝันก็ตรงตามที่ฉบับนวนิยายได้พยายามเสนอเอาไว้ ซึ่งฉบับนวนิยายของทั้ง *Twilight* และ *The Vampire Diaries* ได้เน้นกลุ่มผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นผู้หญิงเป็นหลัก เช่นเดียวกับเมื่อนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แล้วก็ยังเน้นกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวอยู่ ซึ่งแน่นอนว่าไม่มีผู้ชมคนใดใฝ่ฝันถึงตัวละครพระเอกแวมไพร์ในภาพที่น่ากลัวอย่างแน่นอน ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวละครดังกล่าวก็เป็นผลมาจากแนวเรื่องตามการทำงานร่วมกันของโครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เน้นเรื่องราวของความรักเป็นหลักนั่นเอง

สภาวะการเป็นตัวละครที่มี 2 บุคลิกและการเกลียดชังตัวเองที่เป็นแวมไพร์ในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นได้เพิ่มความน่าเห็นอกเห็นใจจากผู้ชมที่มีต่อตัวละครพระเอกแวมไพร์มากขึ้น สิ่งนี้ส่งผลให้เกิดความรู้สึกว่าอยู่ข้างเดียวกับตัวละครที่ถึงแม้จะเป็นแวมไพร์แต่ก็มีสิ่งที่สยองงามและน่าหลงใหลในจิตใจที่ใฝ่ความดีงาม แตกต่างจากตัวละคร Dracula ที่ถึงแม้จะมีลักษณะที่เป็นความขัดแย้งดังกล่าว แต่ตัวละครก็ไม่ได้สื่อสารกับผู้ชมจนเกิดความน่าเห็นใจมากนัก ข้าตัวละครยังเลือกกระทำสิ่งที่เลวร้ายแบบปีศาจที่สมควรจะถูกกำจัด จึงไม่แปลกที่ผู้ชมจะรู้สึกว่าต้องแบ่งข้างและไม่อยู่ข้างเดียวกับตัวละครตัวนี้

แม้ว่าทั้ง 2 รูปแบบจะเสนอตัวละครเอกชายตัวที่ 1 ว่าเป็นแวมไพร์ที่แฝงด้วยการเป็นอันตราย แต่แวมไพร์ร่วมสมัยก็ไม่เคยเสนอภาพของพระเอกกั๊กและดูเด็อนางเอกเลย และแสดงออกถึงจุดยืนที่ไม่อยากให้นักชังต้องก้าวมาสู่สิ่งที่ตนเป็นแต่กลับปกป้องความเป็นมนุษย์ของคนรักอย่างสุดกำลัง ลักษณะเช่นนี้ก็ทำให้ผู้ชมยิ่งรู้สึกปรารถนาในจิตใจที่เข้มแข็งและเป็นผู้ปกป้องนี้ที่สะท้อนความเป็นชายที่สง่างามออกมาอย่างชัดเจน แตกต่างจาก Dracula ที่พ่ายแพ้ต่ออำนาจมืดและดึงดูดเข้าสู่ความเป็นปีศาจทั้งที่ตนสามารถเลือกได้

ดังนั้น หัวใจหลักของการสร้างตัวละครแวมไพร์ในแวมไพร์ร่วมสมัยก็คือ การสร้างตัวละครให้อยู่ในภาพที่สวยงามทั้งรูปลักษณ์และความคิดที่เป็นตัวตนข้างใน และดัดแปลงให้ตัวละครมีความกลมกลืนกับมนุษย์หรือเป็นที่ปรารถนาต่อมนุษย์ซึ่งร่วมไปถึงผู้ชมด้วย และตัดลักษณะของความแปลกแยกที่เกิดการแบ่งข้างอย่างชัดเจนจากมนุษย์ ได้แก่ ลักษณะเหนือธรรมชาติที่เป็นแบบภูตผี และการกระทำที่ไม่พึงประสงค์เช่นการทำร้ายหรือนำพาให้ความรักของตนเข้าสู่ด้านมืด และเพิ่มการยับยั้งและต่อสู้กับด้านที่เป็นแวมไพร์ในตัวเองให้ชัดเจนตนเห็นความยากลำบากให้เกิดความน่าเห็นใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่ตอบสนองให้เรื่องราวความรักระหว่างแวมไพร์และมนุษย์อยู่ในภาพที่สวยงามและเป็นที่ปรารถนาที่เป็นจุดหลักของแวมไพร์ร่วมสมัยนั่นเอง

ตัวละครเอกฝ่ายหญิง

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) วางตัวละคร Mina Murray เอาไว้ในบทบาทนางเอกของเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแวมไพร์รูปแบบเก่าที่นางเอกของเรื่องเป็นมนุษย์ที่มีลักษณะที่ไร้พลังในตัวเอง ตัวละครอยู่ในลักษณะของชนชั้นกลางผิวขาว และเป็นผู้หญิงในยุคสมัยเก่าคือยุควิคตอเรียน (Victorian Era) ที่มีความเป็นกุลสตรี ว่านอนสอนง่ายและไม่มีปากมีเสียง มีบทบาทเป็นผู้ตามในสังคมที่ผู้ชายผิวขาวเป็นผู้ปกครองและถือครองอำนาจที่เหนือกว่า ลักษณะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับ Bella Swan นางเอกจากภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ที่เป็นแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่องแรกๆที่ออกฉายในปี ค.ศ. 2008 ซึ่งนางเอกมีลักษณะที่อยู่ภายใต้อำนาจของผู้ชายและต้องการปกป้องของคนรัก

ความแตกต่างระหว่าง Bella Swan กับ Mina Murray อยู่ที่ถึงแม้ว่า Bella จะมีความอ่อนแอ ไม่มั่นใจในตัวเอง และเห็นความรักสำคัญเหนือทุกสิ่งเช่นเดียวกับ Mina แต่ Bella ไม่ได้อยู่ในสภาวะของการตกอยู่ใต้อำนาจโดยสมบูรณ์ ซึ่ง Bella รู้ตัวในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นรอบตัว

รวมถึงความรักที่เลื้อยลั่นและสำคัญเกินทุกสิ่งในชีวิตที่มีต่อคนรักแวมไพร์ และ Bella ก็ไม่ได้อยู่ในสถานะเป็นผู้ถูกกำหนดหรือเป็นผู้ถูกเลือก แต่เธอเป็นผู้ที่ตัดสินใจเลือกทางเดินให้กับตัวเองอย่างมีสติสัมปชัญญะครบถ้วนปราศจากการถูกควบคุมโดยแวมไพร์ต่างจากที่ Mina เป็น Bella เลือกที่จะเป็นผู้หญิงโลเล และไม่ตัดสินใจเด็ดขาดในความสัมพันธ์จนนำมาสู่ปัญหาต่างๆ มากมาย และชีวิตของ Bella ก็มีความหมายกับคนรอบข้างจนทุกคนพร้อมจะยอมตายเพื่อเธอต่างจาก Mina ที่ชีวิตของเธอต่างถูกกำหนดโดยผู้อื่นและไม่มีสิทธิ์ได้เลือกทางเดินของตัวเองอย่างแท้จริง

ดังนั้น Bella Swan กลับไปมีลักษณะของผู้หญิงสมัยเก่าเพียงแค่การแสดงออกที่ไม่มั่นคงและขาดความหนักแน่นจนกระทั่งไร้พลัง ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว Bella เลือกที่จะเป็นเช่นนี้ด้วยตัวของเธอเองรวมถึงการตัดสินใจละทิ้งความเป็นมนุษย์และอยากเป็นแวมไพร์เพราะความรักเป็นสาเหตุหลัก ไม่ใช่เพราะสภาพสังคมหรือเพราะแรงกระทำจากภายนอกตัวเธอแต่อย่างใด อีกทั้งตัวละครก็ไม่ได้อยู่ในภาพของผู้หญิงสมัยใหม่เช่นกัน แต่เป็นลักษณะของผู้หญิงที่มีความโศกเศร้าที่ถูกรุมรักและถูกรุมให้ความสำคัญ ซึ่งเป็นสถานะที่ผู้หญิงหลายๆ คนปรารถนาที่จะเป็น โดยสิ่งนี้เป็นเหมือนกับการเสนอรูปแบบความรักที่เป็นที่ปรารถนาเสมือนการเติมเต็มสิ่งที่ขาดในความรู้สึกของผู้ชมที่เป็นกลุ่มผู้หญิง หรือกลุ่มเด็กสาววัยรุ่นที่ยังจินตนาการถึงความรักและชายคนรักที่มีความสมบูรณ์แบบนั่นเอง

ต่อมาคือตัวละคร Sookie Stackhouse และ Elena Gilbert จากละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ที่ตัวละคร 2 ตัวนี้เป็นนางเอกที่มีลักษณะแตกต่างจาก Bella Swan จากภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ตรงที่ทั้ง Sookie และ Elena เป็นผู้หญิงหัวสมัยใหม่ มีพลังและความแข็งแกร่งในตัวเอง มองโลกด้วยความเป็นจริงและเห็นคุณค่าของตัวเอง และเป็นผู้ที่เป็นที่รักของทุกคน ไม่เหมือนกับ Bella ที่เลือกทำตัวไม่มีคุณค่าจากตัวเองแต่ต้องการความรักจากชายคนรักเพื่อเป็นการให้คุณค่าเติมเต็มแก่ตนเอง แต่ตัวละครทั้ง 3 ก็มีลักษณะที่เหมือนกันเพราะอยู่ในลักษณะของผู้หญิงโศกเศร้าเหมือนกันที่มีผู้ชายที่รักและพร้อมปกป้องพวกเธอด้วยชีวิต

อีกทั้งนางเอกทั้ง 3 จากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็มีบทบาทเด่นตลอดทั้งเรื่องและมีความสำคัญเป็นศูนย์กลางของเรื่อง ซึ่งเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ตามเนื้อเรื่องเกิดขึ้นรอบตัวพวกเธอและยังมีชะตากรรมของพวกเธอเป็นตัวกำหนดทิศทางของเนื้อเรื่องด้วยเช่นกัน ลักษณะการให้ความสำคัญในระดับนี้เป็นการยกให้ตัวละครหญิงมีความโดดเด่นลอยตัวขึ้นมาจากตัวละครทุกตัวในเรื่องรวมถึงตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ด้วยเช่นกัน และตัวละครทั้ง 3 มีลักษณะพิเศษ

เหนือธรรมชาติที่ได้เพิ่มเข้ามาเพื่อสนับสนุนให้ตัวละครเอกฝ่ายชายที่เป็นแวมไพร์ต้องตามหาและตามปกป้องพวกเขา ซึ่งเป็นกรสร้างตรรกะที่สำคัญให้กับเรื่องราวความรักที่ถึงแม้จะเป็นความรักในแบบอุดมคติแต่ก็ยังมีเหตุผลสมเหตุสมผลและไม่เกิดข้อขัดแย้งขึ้นในความรู้สึกของผู้ชมนั่นเอง ซึ่งหากเนื้อเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเสนอเรื่องราวความรักที่ล่องลอยหรือดูไม่จริงมากเกินไป เนื้อเรื่องก็จะหลุดจากเส้นแบ่งของจินตนาการเข้าสู่เรื่องราวเพื่อฝันไร้สาระที่ไม่สามารถสื่อสารอะไรกับผู้ชมได้มากนัก

หลักสำคัญที่สุดในการสร้างตัวละครเอกฝ่ายหญิงหรือนางเอกของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นอยู่ที่การทำให้ตัวละครมีความสำคัญต่อทุก ๆ สิ่งในเรื่อง ตั้งแต่เริ่มเรื่องและในการฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ ที่พระเอกแวมไพร์จะเป็นผู้ให้คุณค่ากับพวกเขา ไม่ใช่ลักษณะของนางเอกในแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าที่ปราศจากทางเลือกและไร้พลังโดยสิ้นเชิง และไม่สามารถต่อสู้เพื่อตนเองได้ ซึ่งเป็นลักษณะของผู้หญิงในยุคสมัยเก่า แล้วก็ไม่ใช่ลักษณะของผู้หญิงที่สมัยใหม่และมีพลังเปี่ยมล้นจนเกินไปที่จะทำให้ตัวละครเอกชายถูกกลบจนดูไร้พลัง โดยนางเอกในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยต้องมีความเป็นหญิงที่ชัดเจน ไม่แกร่งจนเกินหญิง มีมุมที่อ่อนไหว และต้องได้รับการปกป้องซึ่งในความเป็นจริงพวกเขาอาจจะไม่ต้องการก็ได้ ตัวละครต้องเป็นผู้ที่ถูกยกให้มีคุณค่าในแบบที่ผู้ชายที่แข็งแกร่งและพระเอกแวมไพร์ที่แข็งแกร่งกว่าผู้ชายทั่วไปยังต้องให้ความสำคัญและรักพวกเขา ส่วนเรื่องที่น่าจะเห็นคุณค่าของตัวเองและรักษามันไว้ได้มากน้อยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับว่าเนื้อเรื่องพยายามจะเสนอพวกเขาในแบบไหน แบบที่เป็นผู้หญิงโชคดีย่างเดียวหรือแบบที่เป็นผู้หญิงโชคดีและตระหนักถึงคุณค่าในตัวเองด้วยก็แล้วแต่เนื้อเรื่องจะเป็นตัวกำหนด

ตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่ 2

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ที่เป็นภาพยนตร์แนวแวมไพร์รูปแบบเก่า นั้นไม่ได้เสนอตัวละครบทบาทของตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่สองหรือพระรอง โดยถึงแม้ตัวละคร Jonathan Harker จะพอมีลักษณะการเป็นตัวละครเอกฝ่ายชายอีกตัวหนึ่งจากภาพยนตร์ แต่ก็ไม่ได้มีบทบาทเด่นตลอดทั้งเรื่องและไม่ได้มีลักษณะตัวละครที่ชัดเจนเป็นรูปธรรมมากนัก อีกทั้งยังเป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์ที่ตามเนื้อเรื่องแล้วคือคู่รักของ Mina Murray ตัวละครเอกหญิง จึงจัดว่า Jonathan Harker อยู่ในบทบาทของพระเอกของเรื่องมากกว่าอยู่ในบทบาทของตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่ 2 หรือตัวละครพระรองนั่นเอง

แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้เพิ่มเติมบทบาทพระรองเข้ามาในเนื้อเรื่อง โดยทั้ง Jacob Black จากภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* และ Eric Northman และ Damon Salvatore จากละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* มีความเหมือนกันตรงที่ทั้ง 3 มีบุคลิกที่ดีและมีเสน่ห์ อีกทั้งมีความใจร้อนและหยิ่งยโสที่มาในมาดของการปนความร้ายกาจ และเป็นผู้ที่มีความรักต่อนางเอกหลังจากที่เนื้อเรื่องได้ดำเนินไประยะหนึ่งแล้ว ซึ่งการเพิ่มตัวละครพระรองเข้ามานั้นก็เพื่อเป็นการสนับสนุนให้ปมความรักโดดเด่นขึ้นมา เนื้อหาอื่นๆ ด้วยการเสนอความรักสามเส้าที่ทั้งนางเอกต้องลำบากใจเลือกคนในคนหนึ่งซึ่งทั้งคู่ต่างก็รักเธอเหมือนกัน ซึ่งเสมือนในผู้ชมที่เป็นผู้หญิงโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นนั้นก็จำต้องเลือกชอบคนใดคนหนึ่งมากกว่าเพราะเป็นเรื่องราวความรักที่เป็นจินตนาการ และพวกเขาต่างก็อยากจะประสบความสำเร็จในความโชคดีของการถูกรักเช่นกัน

ลักษณะที่แตกต่างคือ Jacob เป็นมนุษย์หมาป่าที่มีลักษณะนิสัยและบุคลิกโดยพื้นฐานที่เป็นภาพจำของการเป็นคนที่มีความเป็นสัตว์ป่าในตัว ซึ่งต้องมีความตรงไปตรงมาและสามารถคาดเดาได้ง่ายไว้เล่ห์เหลี่ยม แตกต่างจาก Eric และ Damon ที่เป็นแวมไพร์ที่มีลักษณะโดยพื้นฐานของการเป็นพระรองที่อยู่ในลักษณะกึ่งตัวร้ายในบางครั้งด้วยการมีเสน่ห์แฝงอันตราย เจ้าเล่ห์ และตลกร้าย และตัวละครก็ไม่ได้ตั้งตนเป็นศัตรูกับความรักของคู่พระเอกนางเอกเช่นกัน อีกทั้งตัวละคร Eric และ Damon ก็มีความลุ่มลึกมากกว่า Jacob ด้วยการเป็นผู้ที่มี 2 บุคลิกระหว่างความอ่อนไหวแบบมนุษย์และความโหดร้ายแบบแวมไพร์ และด้วยความที่เป็นตัวรองและจะไม่ได้ครองคู่กับนางเอกก็สามารถผลักดันให้ตัวละครอยู่ในภาพที่ดูดีกว่าพระเอกได้ ตัวอย่างเช่นพระรองที่เป็นแวมไพร์ก็ไม่จำเป็นต้องยึดถือความถูกต้องเท่าที่พระเอกเป็น เพราะไม่เช่นนั้นจะเป็นการสร้างตัวละครที่ดีเสมอกันขึ้นมาพร้อมกัน 2 ตัว ที่ทำให้ผู้ชมเสมือนแบ่งข้างว่านางเอกควรเลือกฝ่ายไหนมากกว่ากัน จึงจำเป็นต้องให้พระรองมีความดีที่แสดงให้เห็นได้น้อยกว่าพระเอกนั่นเอง

5.) ฉาก (Setting)

ฉากของภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ที่เป็นแนวแวมไพร์รูปแบบเก่านั้นดำเนินเรื่องด้วยฉากที่เป็นสถานที่ ได้แก่ ปราสาท Count Dracula ในทรานซิลเวเนียซึ่งอยู่ห่างไกลเข้าไปในเขตภูมิประเทศที่ทุรกันดารที่ตัวปราสาทนั้นมีความน่ากลัว มีบรรยากาศที่อึมครึมและวังเวงดูเป็นเขตหวงห้ามแยกออกจากสังคมมนุษย์ และอีกสถานที่หนึ่งคือกรุงลอนดอนที่ประกอบด้วยสถานที่สำคัญต่างๆ ที่ใช้ดำเนินเรื่องในเนื้อเรื่องช่วงต่อมา

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ดำเนินเรื่องด้วยฉากที่เป็นสถานที่ที่เป็นเมืองสมมุติ มีลักษณะปลีกตัวออกจากสังคมเมืองใหญ่ แต่ก็มีทิวทัศน์ด้านสาธารณูปโภคแบบเมืองอื่นๆ ที่เป็นที่อยู่อาศัยของผู้คนเช่นกัน โดยเมืองสมมุติเหล่านี้มีองค์กรและสถานที่ประจำท้องถิ่นรวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่อยู่แล้ว และใช้ฉากเดียวกันเล่าเรื่องใน 2 ช่วงเวลาระหว่างอดีตและปัจจุบัน โดยในภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* เน้นความชัดเจนว่า Forks เป็นเมืองสมมุติในเรื่องอยู่ในเขตภูมิอากาศที่ฝนตกตลอดปี มีเมฆปกคลุม มีบรรยากาศที่อึมครึม หนาวเย็น และไม่ค่อยมีแสงแดด

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้ตัดทอนลักษณะดังกล่าว ออกและสร้าง *Bon Temps* และ *Mystic Falls* ให้เป็นเมืองที่มีสภาพอากาศปกติ แต่ได้ขยายความด้วยการให้เมืองสมมุติมีประวัติศาสตร์อันยาวนานที่ชาวเมืองภาคภูมิใจ และมีเรื่องราวเหนือธรรมชาติโดยเฉพาะ *The Vampire Diaries* ที่ใช้ฉากในการเล่าเรื่องในสองช่วงเวลาระหว่างอดีตและปัจจุบันได้ชัดเจนที่สุด โดยเจือจางในอดีตได้ตกทอดและกลายมาเป็นปมปัญหาในปัจจุบันให้ตัวละครต้องตามแก้และไขปริศนา ซึ่งเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบันมีความสำคัญด้วยการเกิดในสถานที่เดียวกันแต่ละคนช่วงเวลา และผลของเหตุการณ์ก็เป็นเหตุเป็นผลและแสดงที่มาที่ไปชัดเจนต่อการดำเนินเรื่องด้วยเช่นกัน

การเปลี่ยนแปลงจากสถานที่น่ากลัวตามแบบแนวเรื่องสยองขวัญมาสู่ฉากที่เป็นสังคมเมืองแบบปกตินั้นสนับสนุนโครงเรื่องที่เสนอว่าแวมไพร์ได้อยู่ร่วมกับสังคมมนุษย์ และไม่ได้มีความแปลกแยกกับสังคมมนุษย์อีกต่อไป ซึ่งการดำเนินเรื่องในสถานที่ที่แตกต่างก็ขึ้นอยู่กับประเภทของแนวเรื่อง โดยทั้ง *The Twilight Saga* และ *The Vampire Diaries* ได้ใช้ฉากที่สำคัญเช่นโรงเรียนบ้านเรือน และสถานที่อื่นๆ ที่เป็นที่พักและสังสรรค์กันเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของชีวิตวัยรุ่น ซึ่งทั้ง 2 เรื่องดัดแปลงมาจากนวนิยายกลุ่ม young adult fiction และแปลงเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ในลักษณะที่เน้นกลุ่มผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นเป็นหลัก การใช้สถานที่ดังกล่าวเป็นการเสนอบริบทและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ค่อนข้างใกล้เคียงและเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังเป็นจุดร่วมระหว่างผู้ชมและตัวละครในเรื่องอีกด้วย

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ถึงแม้จะมีกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่แต่ก็ยังดำเนินเรื่องด้วยฉากที่เป็นสถานที่ที่คล้ายๆ กันกับ *The Twilight Saga* และ *The Vampire Diaries* โดยมีทั้งร้านอาหารประจำของชาวเมืองที่มักจะมาสังสรรค์และเป็นธรรมเนียมที่เรื่องราวต่างๆ จะเกิดขึ้นในสถานที่เหล่านี้ ซึ่งการกำหนดเมืองสมมุติขึ้นมาและใส่เรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีเฉพาะใน

เมืองลงไปก็เป็นการสร้างให้เมืองที่ดูไม่มีความแตกต่างจากเมืองปกติได้มีลักษณะพิเศษและเป็นเอกลักษณ์ขึ้นมาอย่างเป็นรูปธรรม โดยสามารถกล่าวได้ว่าความแปลกและไม่เหมือนใครของเมืองสมมุติในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องได้ทำงานผสมกับการเสนอบริบทและรูปแบบการใช้ชีวิตที่คล้ายคลึงกับผู้ชม และได้สร้างความกลมกลืนที่ผู้ชมจะสามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่งหรือคล้ายกับเป็นสมาชิกในเมืองสมมุติดังกล่าว

ในทางกลับกันหากว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยต้องการที่จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงและรู้สึกกลมกลืนกับเรื่องราวด้วยการใช้เมืองที่เป็นสถานที่จริงแล้ว ความรู้สึกของการมีจุดร่วมและการเป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็ไม่สามารถจะเกิดขึ้นมาได้เช่นกัน เพราะภาพแห่งความจริงนั้นมีความแข็งแกร่งมากพอที่จะทำให้เกิดการคัดค้านเรื่องราวที่เกิดขึ้น เพราะโดยพื้นฐานแล้วผู้ชมรู้ว่าแท้จริงแล้วเมืองที่เป็นสถานที่จริงๆ นั้นเป็นเช่นไร ดังนั้นก็เป็นการยากที่จะเชื่อว่าสถานที่จริงนั้นจะมีเรื่องราวเหนือธรรมชาติซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่จริงแล้วไม่มีอยู่จริงและไม่มีทางจะเกิดขึ้นได้จริงซึ่งขัดแย้งกับที่เสนอในเนื้อเรื่องนั่นเอง

6.) สัญลักษณ์ (Symbol)

แวมไพร์เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายไปถึงเรื่องเพศ โดยในภาพยนตร์ที่เป็นแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าอย่างเรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้ถ่ายทอดแวมไพร์เป็นสัญลักษณ์ในเรื่องเพศที่สื่อความหมายไปในด้านที่ไม่ดี กล่าวคือเป็นความหมกมุ่น การล่อลวงหรือนำพาให้ตัวละครมนุษย์เข้าสู่ด้านที่เสื่อมทราม อีกทั้งเป็นเรื่องเพศที่ผิดธรรมชาติและโหดร้ายรุนแรงจนกระทั่งเสี่ยงต่อการเสียชีวิต โดยเห็นได้จากการดูดเลือดระหว่างแวมไพร์ที่สื่อความหมายไปอีกชั้นถึงความเลวร้ายและการปนเปื้อนของการติดเชื้อ การแพร่โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์จากแวมไพร์สู่มนุษย์ผ่านการสัมผัสซึ่งก็คือการกอด และการแลกเปลี่ยนของเหลวจากร่างกายของกันละกันซึ่งก็คือเลือดนั่นเอง โดยเรื่องเพศนั้นสื่อถึงความกลัวต่อโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์อย่างเช่น ซิฟิลิสในสมัยก่อนจนกระทั่งกลายมาเป็นโรคเอดส์ในยุคสมัยปัจจุบัน

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องถ่ายทอดแวมไพร์ด้วยการเป็นสัญลักษณ์ในเรื่องเพศที่ดีกว่ารูปแบบเก่า โดยเป็นเรื่องเพศที่ว่าด้วยเรื่องของความสัมพันธ์ของหญิงชายเป็นหลัก ตัวละครแวมไพร์มีความอดกลั้นและสามารถยับยั้งแรงขับทางเพศและความอยากต่อเลือดของคนรักได้ ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงการยับยั้งชั่งใจและให้ความสำคัญกับเรื่อง

เพศว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความรัก ภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* เสนอเรื่องเพศที่มีคุณค่าที่คู่ควรกับเฉพาะคู่สามีภรรยาที่แต่งงานกันถูกต้องตามธรรมเนียมเท่านั้น

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* เสนอแวมไพร์เป็นสัญลักษณ์ของเรื่องเพศในลักษณะที่คล้ายกับ *The Twilight Saga* แต่ไม่ได้มีความสุดโต่งหรือเป็นอุดมคติเท่า โดยละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องเสนอว่าแวมไพร์เป็นสัญลักษณ์ในเรื่องเพศที่ตั้งอยู่บนความรักที่เป็นความสัมพันธ์ระยะยาวและมีความมั่นคง เป็นความสัมพันธ์ที่ชายหญิงต่างช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ไม่ใช่เรื่องเพศที่ผิดธรรมชาติ น่ารังเกียจ หรือตั้งอยู่บนความใคร่ที่มองหาแต่เพียงความพึงพอใจที่น่าพาให้ไปสู่จุดที่เสื่อมทราม

การแสดงออกทางเพศระหว่างแวมไพร์กับมนุษย์ที่เป็นคู่ตัวละครเอกและตัวละครรองของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยมักจะอยู่ในภาพที่สื่อถึงความอบอุ่นและการทะนุถนอมกัน เป็นเรื่องเพศที่เป็นไปตามธรรมชาติ เป็นการแสดงออกทางเพศระหว่างหญิงชายที่ได้ให้คุณค่ากับการยึดถือความซื่อสัตย์และความมั่นคงซึ่งกันและกัน ซึ่งทั้งคู่เริ่มต้นความสัมพันธ์และเข้าสู่ผ่านระยะเวลาที่เหมาะสมที่คู่ตัวละครจะมีความสัมพันธ์ทางเพศแบบคู่รักกันไม่ใช่เรื่องเพศเสรีที่ไม่ยึดติดกับการให้คุณค่าทางความรู้สึก เป็นเรื่องเพศในอุดมคติที่หญิงสาวโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นต่างปรารถนาที่จะได้รับการให้เกียรติจากคนรักของตนเช่นกัน

7.) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่อง *Bram Stoker's Dracula* (1992) นั้นใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบ Epistolary Novel ที่เป็นรูปแบบเฉพาะด้วยการเล่าเรื่องผ่านจดหมาย การเขียนไดอารี่ บันทึกและหนังสือพิมพ์ต่างๆ ที่ทำให้ได้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครแบบเฉพาะเจาะจงในบางช่วง โดยนอกจากรูปแบบเฉพาะนี้ ภาพยนตร์ได้ผสมมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านลงไปเพื่อให้เรื่องเกิดความต่อเนื่องและเข้าถึงได้ง่ายเช่นกัน โดยภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านเพียงแบบเดียว โดยสื่อถึงความรู้สึกและความคิดต่างๆ ของตัวละครอย่างเท่าเทียมกันผ่านบทพูด น้ำเสียงและการแสดงออกต่างๆ

การใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านเพียงอย่างเดียวในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้ทำให้ทั้งเนื้อเรื่องและตัวละครมีความกลมกลืนและเป็นไปในทางเดียวกันมากขึ้น ร่วมกับการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา (Chronological) ที่ทำให้ทุกอย่างในเรื่องเกิดความไม่เป็นเอกภาพไม่ขัดแย้งกัน ซึ่งหากว่ายังใช้รูปแบบของ Epistolary Novel ในลักษณะที่เนื้อเรื่องมีการเพิ่มตัวละครในบทบาท

ต่างๆ และกล่าวถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องซึ่งกันและกันทั้งทางตรงและทางอ้อมแล้ว ผลที่ตามมา คือการแบ่งสภาวะความรู้สึกรวมของตัวละครที่ทำให้เกิดลักษณะของการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นเนื้อเดียวกัน และไม่เรียงลำดับ และเกิดลักษณะของกระแสสำนึก (stream of consciousness) ตามมาหลาย มุมมองของหลายๆ ตัวละครที่สามารถเข้าใจหรือรับรู้เหตุการณ์เดียวกันในหลายรูปแบบมาก เกินไป

สภาวะของมุมมองในการเล่าเรื่องที่เป็นหลายมุมมองประกอบกันหรือยึดอยู่ที่ตัวละครใด ตัวละครหนึ่งเป็นหลักจึงไม่ใช่สิ่งที่เข้ากับการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัย เพราะเมื่อเป้าหมายคือ ให้ผู้ชมเข้าถึงและรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวความรักแบบจินตนาการแล้ว หากใช้มุมมองดังกล่าวก็จะ ยิ่งทำให้เกิดความขัดแย้งที่มาจากพื้นฐานของความแตกต่างของตัวละคร และเป็นผลให้เกิด ความรู้สึกที่หลากหลายและหนักเบาแตกต่างกันหลายระดับกันไป ซึ่งทำให้เรื่องราวบางครั้งก็ดู สมจริงหรือแข็งกระด้างเกินไป อีกทั้งเพิ่มความเป็นอติวิสัยจากหลายตัวละครที่อาจจะนำไปสู่ รายละเอียดที่ล้นเกินจนกลบทับความอ่อนไหวและความสวยงามของความรักที่เป็นจุดหลักในการ นำเสนอ

ดังนั้นมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านจึงมีความเหมาะสมกับโครงเรื่องและเนื้อหาของแนว แวมไพร์ร่วมสมัยที่สุด ด้วยการดำเนินเรื่องที่มีความเข้าใจง่าย และเป็นเรื่องราวความรักที่ไม่ใช่ เนื้อหาหนักหรือต้องการเหตุผลตัดสินชี้ขาดมากนัก ถึงแม้จะเสนอความซับซ้อนในเชิงมิติทาง ความคิดของตัวละคร แต่ก็ไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นต้องใช้เหตุผลหรือการแบ่งแยกความแตกต่างอย่าง จริงจังมากนัก และสิ่งที่สำคัญก็คือเรื่องราวความรักที่น่าหลงใหลและให้ความรู้สึกรวมก็ควร เล่าเรื่องให้ผู้ชมรู้สึกกลมกลืนและเป็นส่วนหนึ่งกับเรื่องราว ซึ่งควรจะให้เกิดการเข้าถึงได้ง่ายที่สุด นั้นเอง

4.5 สรุปการสร้างตัวละครแวมไพร์

ตารางที่ 4 : แสดงการเปรียบเทียบการสร้างตัวละครแวมไพร์ในด้านรูปลักษณะที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง

ภาพยนตร์, ละครโทรทัศน์	รูปลักษณะภายนอก			
	ผิวกาย	เขี้ยว	เงาสะท้อน	เส้นที่ดึงดูด
Bram Stoker's Dracula (1992)	ปกติ ยกเว้น ช่วงที่เป็นท่านเคานท์ที่เป็นชายแก่จะมีผิวหนังขาวซีดและเหี่ยวยุ่น	มี เฉพาะ ตอนที่กลายเป็นปีศาจ	ไม่มี	มีเฉพาะตอนที่ เป็นเจ้าชาย Vlad
The Twilight saga	- ชาวซีด, เย็นซีดคล้ายหินอ่อน และมีประกายดังเพชรเวลาต้องแสงอาทิตย์	ไม่มี	ปกติ	มีความงามเกินกว่าความเป็นมนุษย์
True Blood	ชาวซีดมากขึ้นตามอายุขัย	งอกและหดกลับเข้าไปได้	ปกติ	ปกติ แต่มนุษย์สามารถมีเส้นที่ดึงดูดมากกว่าปกติเมื่อดื่มเลือดแวมไพร์
The Vampire Diaries	ปกติ	งอกและหดกลับเข้าไปได้	ปกติ	มีเส้นที่ดึงดูดล่อใจ

ตารางที่ 5 : แสดงการเปรียบเทียบการสร้างตัวละครแวมไพร์ในด้านพลังอำนาจเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง

ภาพยนตร์, ละครโทรทัศน์	พลังอำนาจเหนือธรรมชาติ							
	อมตะ	ความแข็งแกร่ง	ความว่องไว	ประสาทสัมผัส	การฟื้นฟูร่างกาย	การแปลงร่าง	อำนาจควบคุม/สะกดจิตใจ	บินได้
Bram Stoker's Dracula (1992)	✓	✓	✓	✓	✓	- มนุษย์หมาป่า - ค้างคาว (ปีศาจ ค้างคาวยักษ์) - ผู้คนวัน - หมอก	- ควบคุมสัตว์หากินกลางคืนได้ เช่น หมาป่า หนู ค้างคาว - ผูกจิตเชื่อมกับเหยื่อที่ตนกัด (Mina Murray)	✓
The Twilight saga	✓	✓	✓	✓	✓		พรสวรรค์	
True Blood	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
The Vampire Diaries	✓	✓	✓	✓	✓		✓	

ตารางที่ 6 : แสดงการเปรียบเทียบการสร้างตัวละครแวมไพร์ในด้านสิ่งที่เป็นปฏิบัติที่ปรากฏใน ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง

ภาพยนตร์, ละคร โทรทัศน์	สิ่งที่เป็นปฏิบัติ								
	ไม่ แหลม	แสงอาทิตย์	การ ตัดคอ	ไฟ	แร่ เงิน	กระเทียม	สัญลักษณ์ ศาสนา	การเชื้อ เชิญ	อื่นๆ
Bram Stoker's Dracula (1992)	✓	ทำให้ อ่อนแอลง	✓	✓		✓	✓	✓	ต้องนอนใน โลงที่บรรจุ ดินจาก Transylvania
The Twilight saga		ผิวมีประกาย ดั่งเพชร	ยาก มาก	✓					
True Blood	✓	✓	✓	✓	✓	ระคาย เคือง		✓	-ไวรัส Hepatitis D และเลือด Maenad ทำให้ แวมไพร์ อ่อนแอลง -การ เลือดออก มากเกินไป ทำให้แวม ไพร์ตายได้
The Vampire Diaries	✓	แหวนวิเศษ ปกป้องแวม ไพร์จาก แสงอาทิตย์	✓	✓				✓	-แวมไพร์ถูก ฆ่าได้ด้วย รอยกัดของ หมาป่า -เวอร์เวน และเวท มนต์ต่างๆ สามารถทำ ให้แวมไพร์ อ่อนกำลัง ลงได้

จากตารางเปรียบเทียบทั้ง 3 ตารางเรื่องความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ตัวละคร Count Dracula จากภาพยนตร์ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ที่เป็นแวมไพร์รูปแบบเก่านั้นมีความเป็นปีศาจและไร้ความ สวयงามมากกว่าจะมีความใกล้เคียงกับมนุษย์ทั้งรูปลักษณ์และคุณสมบัติต่างๆ โดยภาพยนตร์จะ

เสนอตัวละคร Count Dracula ในภาพที่สวยงามเฉพาะตอนที่ตัวละครเป็นเจ้าชาย Vlad เท่านั้น นอกนั้นตัวละครจะอยู่ในรูปลักษณะของชายแก่ผิวหนังเหี่ยวยุบ ขาวซีด รวมถึงรูปลักษณะของปีศาจที่น่ากลัว

Count Dracula มีคุณสมบัติเรื่องพลังอำนาจของความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ที่ค่อนข้างไปในทางสิ่งเหนือธรรมชาติ แตกต่างจากตัวละครแวมไพร์จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัย เช่น Count Dracula สามารถแปลงร่างเป็นมนุษย์หมาป่า ค้างคาวรวมถึงปีศาจ ค้างคาวยักษ์ ผีคนวันและหมอก อีกทั้งสามารถบินได้, ควบคุมสัตว์ที่หากินกลางคืนมาเป็นบริวาร และผูกจิตโยกกับเหยื่อที่ตัวเองกัดได้ อีกประการหนึ่งคือจุดอ่อนของตัวละครที่มีลักษณะเป็นภูตผีในรูปแบบแวมไพร์ตามธรรมเนียมที่กล่าวถึงสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนา เช่น ไม้กางเขน น้ำมนต์ รวมถึงแพ้ฤทธิ์ของกระเทียม แต่ตัวละครก็ไม่ได้ถูกฆ่าตายได้ด้วยแสงอาทิตย์ ซึ่งจริงๆ แล้วฉบับนวนิยายไม่ได้เสนอว่าแสงอาทิตย์สามารถฆ่า Count Dracula ได้แต่จะทำให้อ่อนกำลังลงเป็นผลให้ในช่วงเวลากลางวัน Count Dracula ต้องนอนในโลงที่บรรจุดินจากบ้านเกิดที่ Transylvania เพื่อฟื้นฟูพลังอำนาจให้กลับมาเหมือนเดิม

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ได้เสนอความเป็นแวมไพร์ที่แตกต่างจาก Count Dracula ตัวละครจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า ด้วยรูปลักษณะของแวมไพร์จากแนวร่วมสมัยทั้งหมดไม่ได้อยู่ในภาพของปีศาจหรือสิ่งที่น่ากลัว แต่ตัวละครแวมไพร์กลับมีรูปลักษณะที่สวยงามที่ได้สื่อออกมาถึงเสน่ห์ที่ดึงดูดล่อใจ โดยเฉพาะในภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ที่ได้แหวกกรอบการอธิบายตัวละครแวมไพร์ออกจากแบบธรรมเนียมทั้งหมดด้วยการให้แวมไพร์ไม่มีเขี้ยว และเน้นย้ำว่าแวมไพร์มีความงดงามแบบที่เกินกว่ามนุษย์ด้วยผิวพรรณขาวซีดและแห้งเย็นคล้ายหินอ่อน สัมผัสนุ่มนวลและเรียบเนียน เป็นความงามที่ไร้ที่ติ โดยความงามในลักษณะนี้ทำให้เกิดภาพที่สวยงามชวนหลงใหลมากขึ้นและเป็นที่ปรารถนา อีกทั้งแสงอาทิตย์ไม่สามารถฆ่าหรือทำอันตรายแวมไพร์ในภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ได้แต่กลับทำให้ตัวละครเกิดความสวยงามแบบเกินมนุษย์มากกว่าเดิม ด้วยผิวพรรณที่เปล่งประกายสะท้อนแสงอาทิตย์ระยิบระยับดังมีเพชรนับพันอยู่บนผิวหนัง

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้ถ่ายทอดความเป็นแวมไพร์ด้วยลักษณะเดียวกับ *The Twilight Saga* ที่ตัวละครแวมไพร์มีรูปโฉมที่งดงามมากกว่าจะเป็นปีศาจ โดย *True Blood* ได้ยกลักษณะเรื่องผิวพรรณที่ขาวเกินมนุษย์มาใช้ และกล่าวว่ายิ่งแวมไพร์มีอายุขัยมากขึ้นก็ยิ่งมีความงามไร้ที่ติมากขึ้น แต่ *The Vampire Diaries* ไม่ได้สร้างตัว

ละครแวมไพร์ให้มีความงามแบบเกินมนุษย์ดังกล่าว แต่ตัวละครก็ยังคงอยู่ในภาพลักษณ์ที่สวยงามเช่นกัน อีกทั้งพลังอำนาจเหนือมนุษย์ต่างๆ จากทั้ง 3 เรื่องก็มีลักษณะเหมือนกับแวมไพร์รูปแบบเก่าแต่ต่างกันตรงที่ความเป็นอมตะ ความแข็งแกร่ง ความว่องไวและพลังในการเยียวยารักษาร่างกายของแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นไม่ได้เป็นสิ่งที่เป็นคำสาปหรือเป็นพลังของปีศาจนั่นเอง

ละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องยกเรื่องจุดอ่อนของตัวละครแวมไพร์ตามธรรมเนียมมาใช้ โดยแวมไพร์สามารถถูกฆ่าได้ด้วยไม้แหลม การตัดคอและการเผา และแสงอาทิตย์สามารถฆ่าแวมไพร์ได้ แต่ใน *The Vampire Diaries* ตัวละครแวมไพร์ฝั่งตัวเอกก็ได้มีแหวนที่แม่แมดเป็นผู้สร้างขึ้น ที่ทำให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางแสงอาทิตย์ได้เช่นมนุษย์ปกติ และแวมไพร์ไม่สามารถเหยียบย่างเข้าไปในบ้านของมนุษย์ได้หากพวกเขาไม่ได้รับการเชื้อเชิญจากคนที่อยู่ในบ้านก่อน สิ่ง que เพิ่มเข้ามาคือตัวละครแวมไพร์จากเรื่อง *True Blood* มีอาการระคายเคืองจากการสัมผัสกระดูกะเทียม แต่เล็กน้อยมากไม่เหมือนกับแวมไพร์รูปแบบเก่าที่กระดูกะเทียมสามารถสะกดอำนาจของแวมไพร์ได้ และแวมไพร์สามารถอ่อนแอลงได้ด้วยแร่เงินและการอดนอนในเวลากลางวัน หรือการขาดเลือดก็ทำให้พวกเขาเลือดออกที่ยังนานก็จะยิ่งอันตรายจนถึงแก่ความตายได้เช่นกัน อีกทั้งแวมไพร์สามารถติดโรคจากไวรัส Hepatitis D ที่เป็นโรคเดียวที่ทำให้พวกเขาอ่อนแอลงได้ ส่วน *The Vampire Diaries* นั้น ตัวละครแวมไพร์สามารถตายได้ด้วยรอยกัดของหมาป่า และสามารถเกิดการเจ็บปวดและอ่อนกำลังลงได้ด้วยพืชท้องถิ่นชื่อ เวอร์เวน (vervain) และจากเวทมนต์บางอย่างของพวกเขาแม่แมด

แวมไพร์รูปแบบร่วมสมัยนั้นสร้างแวมไพร์ให้เป็นสิ่งที่อยู่เหนือกว่ามนุษย์ และมีความพิเศษมากกว่า โดยสามารถสะกดมนุษย์ให้อยู่ใต้อำนาจได้เช่นเดียวกับที่ *Bram Stoker's Dracula* (1992) ได้เสนอไว้ แต่ใน *The Twilight Saga* กล่าวว่าการสะกดนั้นเป็นความสามารถพิเศษเฉพาะตัวของแวมไพร์บางตนเท่านั้น ส่วน *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้ใช้วิธีการสะกดแบบสื่อถึงความหลงใหลมากกว่าจะเป็นการควบคุมหรือฝืนบังคับจิตใจ สุดท้ายคือแวมไพร์ร่วมสมัยได้สร้างตัวละครแวมไพร์ให้สามารถแสดงออกและทำสิ่งต่างๆ ได้แบบที่มีความใกล้เคียงกับมนุษย์มากกว่าจะเป็นปีศาจที่เหนือธรรมชาติ เช่น ตัวละครแวมไพร์สามารถไปโรงเรียนได้ ขับรถ ใช้โทรศัพท์มือถือ และสามารถใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ ฯลฯ ที่ทำให้ตัวละครแวมไพร์มีความใกล้เคียงจนแทบจะไม่ต่างจากตัวละครมนุษย์เลย กล่าวคือความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ทำให้ตัวละครแวมไพร์มีลักษณะที่พิเศษเหนือกว่ามนุษย์และทำให้ตัวละครแวมไพร์เริ่มเข้าใจความเป็นมนุษย์มากขึ้นนั่นเอง

4.6 ลักษณะสัมพันธ์บทจากภาพยนตร์อเมริกันแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

ลักษณะสัมพันธ์บทการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์อเมริกันแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้น มีการเปลี่ยนแปลงทุกลักษณะทั้งคงเดิม (convention), ขยายความ (extension), ตัดทอน (reduction) และปรับเปลี่ยน (modification) โดยองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงชัดเจนที่สุดคือ โครงเรื่อง (plot), ตัวละคร (character), ฉาก (setting) ที่ทั้งสามองค์ประกอบมีการเปลี่ยนแปลงตามสัมพันธ์บทครบทุกลักษณะ รวมถึงการสร้างตัวละครแวมไพร์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนครบทุกลักษณะของสัมพันธ์บทด้วยเช่นกัน

โครงเรื่อง (plot) มีลักษณะคงเดิมที่การเล่าเรื่องยังเป็นรูปแบบโครงเรื่องปกติที่เล่าเรื่องตามลำดับเวลา ได้ตัดทอนหรือลดทอนความสยของขวัญ-ระทึกขวัญลงให้มีความสำคัญเป็นรอง และได้ปรับเปลี่ยนให้เรื่องราวความรักระหว่างตัวละครชายและหญิงขึ้นมามีความสำคัญเป็นอันดับที่ 1 และได้มีการเชื่อมโยงกับเนื้อหาแนวเหนือธรรมชาติรูปแบบอื่นๆ ที่ชัดเจนมากขึ้นกว่าแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า และดัดแปลงรูปแบบเนื้อหาใหม่ที่แวมไพร์ไม่ใช่สิ่งที่แฝงตัวอยู่ในเงามืดแต่ได้ออกมาอยู่ร่วมปะปนกับสังคมมนุษย์อย่างกลมกลืนทั้งที่เปิดเผยและไม่เปิดเผยตัวตน

ตัวละคร (character) มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงชัดเจนด้วยการปรับเปลี่ยนให้ตัวละครเอกชายตัวที่ 1 ของเรื่องที่เป็นแวมไพร์ให้อยู่ในบทบาทพระเอกไม่ใช่ตัวร้ายหลักของเรื่อง โดยตัดทอนความเป็นปีศาจที่น่ากลัวออกจากตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ และปรับเปลี่ยนให้ตัวละครมีมิติของความเป็นมนุษย์ให้มากขึ้น และเพิ่มเติมลักษณะของความซับซ้อนในจิตใจและรูปลักษณะที่สวยงามมีเสน่ห์ชวนหลงใหล มีการปรับเปลี่ยนให้ตัวละครหญิงของเรื่องมีความสำคัญเป็นศูนย์กลางของเรื่องที่มีบทบาทโดดเด่นขึ้นมาเหนือตัวละครอื่นๆ รวมถึงตัวละครเอกชายทั้ง 2 ตัวด้วยเช่นกัน โดยแนวร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้เพิ่มตัวละครเอกฝ่ายชายตัวที่ 2 หรือพระรองเข้ามาเพื่อขยายปมรักสามเส้าให้มีความชัดเจนเป็นประเด็นหลักมากขึ้น อีกทั้งเพิ่มเติมลักษณะพิเศษเหนือธรรมชาติให้ตัวละครเอกฝ่ายหญิงให้เป็นกุญแจไขเรื่องราวต่างๆ และเป็นตัวกำหนดทิศทางในการดำเนินเรื่อง โดยเฉพาะในละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องที่ได้ปรับเปลี่ยนให้ตัวละครเอกฝ่ายหญิงมีความซับซ้อนและสมจริงมากขึ้น

ฉาก (setting) ไม่มีลักษณะคงเดิมแต่ได้ตัดทอนความน่ากลัวของฉากที่เป็นสถานที่ห่างไกลอยู่ในเขตทิวกันดาร มีบรรยากาศอึมครึมวังเวงและเป็นเขตหวงห้ามแยกตัวออกจากสังคมมนุษย์ตามแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าออกไป โดยปรับเปลี่ยนให้ฉากเป็นสถานที่ที่เป็นเมืองสมมุติที่แยกตัวออกจากสังคมเมืองใหญ่แต่มีความเจริญในพื้นที่ของตนเอง เนื้อเรื่องได้ใช้ฉากที่เป็นสถานที่เดียวกันในการเล่าเรื่องด้วย 2 ช่วงเวลาระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ซึ่งในละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องได้เพิ่มเติมว่าเมืองมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและมีเรื่องราวเหนือธรรมชาติในพื้นที่ของตนเอง

การสร้างตัวละครแวมไพร์ มีลักษณะคงเดิมเกือบทุกอย่างเหมือนกับแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า แต่ในชั้นของการสื่อความหมายที่ได้เปลี่ยนไปจนหมดแล้ว โดยหัวใจสำคัญคือการเปลี่ยนแปลงความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ให้ห่างจากความเป็นปีศาจที่น่าเกลียดน่ากลัวและโหดร้ายมาสู่การเข้าใจกับความเป็นมนุษย์มากขึ้น โดยได้ตัดทอนลักษณะของพลังอำนาจที่สื่อความหมายถึงความเหนือธรรมชาติแบบภูตผีตามแนวเรื่องสยองขวัญ-ระทึกขวัญออก และได้เพิ่มเติมลักษณะความเป็นแวมไพร์ (vampirism) แบบอื่นๆ เข้ามาให้มีความแตกต่างจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่ามากขึ้น และได้ปรับเปลี่ยนให้แก่นของความเป็นแวมไพร์มีความงดงามแบบที่สื่อถึงความมีอภิสิทธิ์ที่เหนือกว่าและเป็นที่ยกย่องของมนุษย์ทั่วไป อีกทั้งยังปรับเปลี่ยนให้ความเป็นแวมไพร์เอื้อประโยชน์ต่อตัวละครแวมไพร์ในการดำเนินชีวิตได้ใกล้เคียงและกลมกลืนกับมนุษย์มากที่สุด

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบสัมพันธ์ที่ชัดเจนเป็นรองลงมา คือ แก่นเรื่อง (theme), ความขัดแย้ง (conflict), สัญลักษณ์ (symbol) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) โดยทั้ง 4 องค์ประกอบก็มีการเปลี่ยนแปลงที่มีผลให้แนวแวมไพร์ร่วมสมัยมีความแตกต่างจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าด้วยเช่นกัน

แก่นเรื่อง (theme) มีลักษณะคงเดิมไม่แตกต่างจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าที่เน้นแก่นเรื่องประเภทความรัก (love theme) แต่ได้เพิ่มเติมเพียงเล็กน้อยด้วยเรื่องราวความรักระหว่างเพื่อนและความรักในครอบครัว และมีการเพิ่มเติมแก่นรองในละครโทรทัศน์ 1 เรื่องโดยผสมกับแก่นเรื่องความรัก

ความขัดแย้ง (conflict) มีลักษณะคงเดิมด้วยความขัดแย้งระหว่างบุคคลและความขัดแย้งในจิตใจของตัวละคร โดยได้ตัดทอนความแปลกแยกและการเป็นภัยต่อสังคมมนุษย์ตามลักษณะแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าออก และได้ดัดแปลงให้ความขัดแย้งระหว่างบุคคลในแนว

แนวไพร์รูปแบบร่วมสมัยเป็นความขัดแย้งระหว่างแนวไพร์ด้วยกัน และระหว่างแนวไพร์กับสิ่งเหนือธรรมชาติแบบอื่นๆ เพิ่มเข้ามา

สัญลักษณ์ (symbol) มีลักษณะคงเดิมด้วยการใช้แนวไพร์สื่อไปในเรื่องเพศ แต่ได้ตัดทอนความหมายด้านลบออกไปได้แก่ ความหมกมุ่น ความเสื่อมทราม และการล่อลวงต่างๆ และได้ปรับเปลี่ยนให้เรื่องเพศอยู่ในความหมายที่ดีขึ้นด้วยการเสนอเรื่องเพศที่มีพื้นฐานมาจากความรักและความสัมพันธ์ที่มั่นคงระยะยาว เสนอการให้เกียรติและช่วยเหลือเกื้อกูลกันของคู่ตัวละคร

มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) ในแนวแนวไพร์รูปแบบเก่าใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบผสมระหว่างมุมมองแบบรู้รอบด้านและแบบ Epistolary Novel เข้าด้วยกัน โดยในแนวแนวไพร์ร่วมสมัยได้คงเดิมไว้เพียงมุมมองแบบรู้รอบด้านเท่านั้น

สัมพันธ์จากภาพยนตร์แนวแนวไพร์รูปแบบเก่าสู่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแนวไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงใน 4 ลักษณะดังกล่าวนี้ ได้สร้างคุณลักษณะที่เป็นรูปแบบเฉพาะให้แก่แนวแนวไพร์ร่วมสมัยให้มีความแตกต่างอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับแนวแนวไพร์รูปแบบเก่าเช่นกัน โดยหัวใจสำคัญของการเปลี่ยนแปลงในลักษณะสัมพันธ์คือการพยายามตัดทอนสิ่งที่สื่อความหมายตามรูปแบบเก่าออกไป และเพิ่มเติมลักษณะที่เป็นรูปแบบใหม่เข้ามาให้ตัวบทร่วมสมัยมีความห่างและต่างจากตัวบทต้นแบบ และที่สำคัญที่สุดคือการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในระดับรายละเอียดต่างๆ ที่คล้ายกับเป็นข้อตรงข้ามกับตัวบทต้นแบบที่ทำให้ตัวบทร่วมสมัยได้เสนอรูปแบบเนื้อหาและการสื่อความหมายใหม่ในแบบของตัวเองนั่นเอง

4.7 ลักษณะที่สำคัญของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแนวไพร์ร่วมสมัย

จากหัวข้อที่แล้วที่ได้เสนอการเปลี่ยนแปลงในลักษณะสัมพันธ์จากแนวแนวไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแนวไพร์แบบร่วมสมัยนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะที่เป็นรูปแบบเฉพาะของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ทั้ง 4 ภาค และละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* เรื่องละ 2 ฤดูกาล เอาไว้ดังต่อไปนี้;

1. เล่าเรื่องด้วยความรักของชายหญิง (Heterosexual Romance Narrative)

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้เล่าเรื่องตามแก่นเรื่อง (theme) ประเภทความรัก และเป็นความรักที่ให้ความละมุนมากกว่าเนื้อเรื่องของแวมไพร์แบบก่อนๆ ที่เคยมีมา โดยไม่ว่าลักษณะเนื้อเรื่องจะเป็นแบบใดก็ตาม แนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็มักจะยกประเด็นสำคัญเรื่องความรักระหว่างชายหญิงขึ้นมาและมักจะจับคู่ระหว่างตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์และตัวละครหญิงที่เป็นมนุษย์ที่เรื่องราวของทั้งสองได้ดำเนินผ่านโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบมาตรฐานที่เล่าเรื่องตามลำดับเวลาที่ไม่ได้ใช้กลวิธีที่มีลักษณะซับซ้อนหรือแยบยลมากนัก ซึ่งปมปัญหาที่สำคัญก็คือปมความรักสามเส้า (triangle love) นั่นเอง

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่องนั้นยืนพื้นด้วยเนื้อเรื่องของการความรักโรแมนติกที่อ่อนไหว ที่สามารถดึงดูดผู้ชมที่เป็นกลุ่มผู้หญิงได้มากมายโดยไม่ต้องสงสัย โดยเมื่อพิจารณาถึงวิธีการนำเสนอก็สามารถระบุได้ว่าแนวเรื่องประเภทนี้มีลักษณะเจาะกลุ่มตลาดของผู้ชมที่เป็นผู้หญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือเด็กผู้หญิงที่เป็นวัยรุ่น ซึ่งการเล่าเรื่องก็มักจะเป็นไปตามสูตรของความรักที่พัฒนาไปตามสถานการณ์ของโครงเรื่อง (plot) ที่มีลักษณะธรรมดาที่ค่อนข้างเรียบง่ายเล่าตามลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ตัวละครพบกัน ตกหลุมรักกัน พบเจออุปสรรคและความขัดแย้ง จนกระทั่งเข้าสู่ภาวะวิกฤตที่ต้องร่วมกันฝ่าฟันไป และได้กลับมาอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (Jessica M. Landers, 2011: 72)

เรื่องราวความรักระหว่างชายหญิงที่เป็นจุดเด่นคือความรักของ Bella Swan กับ Edward Cullen และ Jacob Black จาก *The Twilight Saga*, ความรักของ Sookie Stackhouse กับ Bill Compton และ Eric Northman จาก *True Blood* และความรักของ Elena Gilbert กับ Stefan และ Damon Salvatore จาก *The Vampire Diaries* ซึ่งก่อนที่ผู้ชมจะทันรู้ตัวว่าตัวละครเอกของเรื่องเป็นแวมไพร์นั้น เนื้อเรื่องของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็ได้เล่าล่องหน้าออกไปแล้วถึงทั้งคู่ได้พบกันและต่างฝ่ายก็เกิดความสนใจกันและเริ่มชอบพอกัน จะเห็นได้ชัดเจนว่าเรื่องความรักได้ถูกปูทางไว้ตั้งแต่ช่วงเริ่มเรื่องอยู่แล้วและได้มีพัฒนาการไปตามโครงเรื่องตามลำดับจนกระทั่งจบเรื่องและได้พบบทสรุปของความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิงไม่ได้มีแค่คู่ตัวละครเอกจากทั้ง 3 เรื่องเท่านั้น แต่รวมไปถึงความรักระหว่างตัวละครรองอื่นๆ ในเรื่องก็ได้และเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการพัฒนาเรื่องราวเช่นกัน *The Twilight Saga* ได้เสนอเรื่องราวความรักในแบบของคู่ชีวิต ที่ตัวละครแวมไพร์ทุกตัวในเรื่องต่างก็มีคู่ของตนและทุกคนในครอบครัว Cullen ก็มีคู่ครองของตน ซึ่งในเนื้อเรื่องทุกๆ คู่ก็แทบจะไม่แยกจากกันเลย ปมในเรื่องความรักที่เป็นคู่ครองนี้ก็ได้นำเรื่องราวของ

The Twilight Saga เข้าสู่ปมขัดแย้งที่เป็นปัญหาใหญ่ติดต่อกันถึง 3 ภาคเมื่อ James แวมไพร์ตัวร้ายถูก Edward Cullen และพี่น้องฆ่าตายในภาพยนตร์ภาคแรก ก็ส่งผลให้ Victoria แวมไพร์คนรักของ James ตามล้างแค้น Bella และพวก Cullen ตลอดภาพยนตร์ทั้ง 2 ภาคต่อจากนั้น

True Blood และ *The Vampire Diaries* ได้เสนอเรื่องราวความรักในคู่ตัวละครรองหลายๆ คู่เช่นกัน โดยลักษณะไม่ได้แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* มากนัก โดยหลักๆ แล้วก็เป็นการหยิบยกเรื่องราวความรักขึ้นมาเป็นหน้าฉากของเนื้อเรื่องที่ผลัดเรื่องราวแวมไพร์ลงไปเป็นฉากหลังที่ทำงานร่วมกันโดยเป็นการเสนอปมเหนือธรรมชาติที่ต้องใช้ความรักร่วมกันฝ่าฟันปัญหา โดยผู้ชมจะสามารถเห็นความรักของชายหญิงในหลายรูปแบบและหลายแง่มุม ที่ตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งจบความสัมพันธ์และเริ่มเข้าสู่ความสัมพันธ์ครั้งใหม่ หรืออาจจะในรูปแบบของความรักที่เป็นปริศนาไม่มีจุดเริ่มต้นและยังคลุมเครือยืดเยื้อยาวนานในการดำเนินเรื่องหลายๆ ตอนก็ได้เช่นกัน ซึ่งความรักระหว่างชายหญิงก็คือรูปแบบหลักของการเล่าเรื่องของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั่นเอง (Jessica M. Landers, 2011: 60)

2. การลบเส้นแบ่งแห่งคู่ตรงข้าม (Blurring of the Binaries Oppositions)

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องดังกล่าวมีกลวิธีสำคัญในการสร้างเรื่องราวให้มีความแตกต่างออกจากแนวแวมไพร์รุ่นก่อนๆ ด้วยวิธีการลบเส้นแบ่งจนกระทั่งถึงขั้นล้มล้างความหมายของคู่ตรงข้าม (binaries) และผลลัพท์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง (narrative) โดยเฉพาะมิติทางความคิดของตัวละครให้เข้าสู่ภาวะของการมีลักษณะผสม (hybrid) ที่สร้างความคลุมเครือต่อการระบุถึงความแตกต่างระหว่าง ความดี (good) / ความชั่วร้าย (evil), การมีชีวิต (living) / การไร้ชีวิต (dead) มนุษย์ (humans) / ปีศาจ (monsters), มนุษย์ (humans) / สัตว์ (animals) รวมไปถึงการลบเส้นแบ่งระหว่าง ความเป็นมิตร (allies) / ความเป็นศัตรู (enemies) อีกด้วย ผู้ชมสามารถเห็นได้จากการที่ตัวละครต่างแบ่งฝ่ายจากจุดยืนและเป้าหมายของตน และประกาศตัวเป็นศัตรูกันในช่วงแรกของเนื้อเรื่อง แต่ก็พบว่าพวกเขาก็สามารถร่วมมือกันและเป็นพันธมิตรกันในช่วงต่อมาเมื่อมีเป้าหมายเหมือนกันเช่นกัน ดังนั้นจึงสรุปว่าความเป็นมิตรและศัตรูในเนื้อเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยก็ถือว่ามี ความยืดหยุ่นและเปลี่ยนแปลงได้ตลอด แตกต่างจากการกำหนดอย่างตายตัวต่อการเป็นมิตรและศัตรูโดยถาวรเช่นแนวแวมไพร์แบบก่อนๆ ที่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้สร้างความลึกซึ้งมากขึ้น และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในเนื้อเรื่องให้มีความซับซ้อนมากขึ้นนั่นเอง

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้งสามเรื่องได้พยายามบั่นป่วนและสร้างความกำกวมต่อการแบ่งแยกความเป็นคู่ตรงข้ามหลายๆ คู่ โดยลักษณะต่อมาคือ การสลายคู่ตรงข้ามที่มาจากระบบตรรกะภายในของตัวละครเอกฝ่ายชายทั้ง Edward Cullen จาก *The Twilight Saga*, Bill Compton จาก *True Blood* และ Stefan Salvatore จาก *The Vampire Diaries* ที่ตัวละครทั้งสามได้ดำเนินเรื่องราวของตัวเอง และทำความเข้าใจถึงอดีตที่พวกเขาได้กระทำซึ่งร้ายเอาไว้ ที่ถึงแม้ว่ามนุษย์ที่พวกเขาได้เข้าไปในอดีตนั้นส่วนใหญ่จะเป็นพวกคนชั่วที่สมควรได้รับผลกระทบก็ตาม ลักษณะของตัวละครเหล่านี้ได้แสดงถึงการสลายเส้นแบ่งระหว่าง ความดี / ความชั่ว และ มนุษย์ / ปีศาจ (แวมไพร์) โดยได้แสดงถึงสภาวะของมนุษย์ที่ไม่ว่าใครก็มีความเป็นปีศาจอยู่ในตัวด้วยกันทั้งนั้น และไม่ว่าใครก็มีบรรทัดฐานของความดีอยู่ในจิตใจด้วยเช่นกัน โดยจุดยืนที่แตกต่างก็นำมาซึ่งความไม่ลงรอยกันระหว่างตัวละคร

ลักษณะตัวละครทั้งสามได้อ้างถึงการกระทำในลักษณะการตัดสินใจแบบศาลเตี้ยที่พวกเขาได้ยึดถือว่าการฆ่าคนชั่ว อาชญากร และฆาตกร อาจจะเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จำเป็นความถูกต้อง แต่ถึงอย่างไรเมื่อมองในอีกด้านแล้วการฆ่าเอาชีวิตผู้อื่น ไม่ว่าจะคนผู้หนึ่งจะเป็นคนดีหรือคนชั่วก็ล้วนเป็นสิ่งผิด โดยจากเนื้อเรื่องและตัวละครจากทั้งสามเรื่องทำให้เราเข้าใจได้ว่าปีศาจไม่ใช่เป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติ แต่ปีศาจสามารถเป็นใครก็ได้ที่เลือกวิถีชีวิตบนความชั่วร้ายที่อาจจะซ่อนคุณค่าภายในของความดีในแบบที่มีดมนเอาไว้ การกระทำเช่นนี้ได้รวมเอาความดีและความชั่วร้าย ความถูกต้องและความผิดเข้าหากันที่ได้สร้างความชอบธรรมต่ออดีตของตัวละคร แต่เมื่อถึงเวลาปัจจุบันพวกเขาก็ต้องเผชิญกับความรู้สึกขัดแย้งระหว่างสองสิ่งที่ถึงอย่างไรคนเราก็ไม่มีสิทธิ์จะเอาชีวิตผู้อื่นไม่ว่าผู้หนึ่งจะดีหรือชั่วก็ตาม (Jessica M. Landers, 2011: 37-38)

กรณีต่อมาคือคู่พี่น้อง Salvatore จากเรื่อง *The Vampire Diaries* ได้ทำให้เกิดความชัดเจนมากขึ้นในการลบเส้นแบ่งของคู่ตรงข้ามที่ความสัมพันธ์พี่น้องของ Stefan และ Damon Salvatore ในเนื้อเรื่องฤดูกาลที่หนึ่งได้ชักจูงจนกระทั่งหว่านล้อมให้ผู้ชมเชื่อว่า Stefan เป็นแวมไพร์มั่งสจริตที่ดี ขณะที่ Damon เป็นแวมไพร์ในลักษณะตามธรรมเนียมที่แสดงออกถึงด้านที่ชั่วร้ายอย่างชัดเจน แต่ในที่สุดผู้ชมก็พบว่า Damon ได้เริ่มมีพัฒนาการที่เขาได้เปลี่ยนแปลงตนเองมาสู่ด้านที่ดีด้วยความรักที่มีต่อหญิงสาวที่เป็นคนรักของน้องชายของตน แต่ Stefan กลับต้องดิ้นรนต่ออาการกระหายเลือดมนุษย์ที่แท้จริงแล้วเขาเสพติดมันมากกว่า Damon เสียอีก และยิ่งไปกว่านั้นคือความจริงที่ว่าในอดีต Damon เคยเลือกจะจบชีวิตตัวเองมากกว่าการกลายเป็นแวมไพร์ แต่ก็ถูก Stefan ล่อลวงจนกลายเป็นแวมไพร์จนได้ จนกระทั่งเมื่อจบฤดูกาลที่ 1 ผู้ชมก็ยัง

แยกไม่ออกว่าตกลงตัวละครตัวไหนในสองตัวนี้ที่ใครดีหรือใครชั่วกันแน่ ซึ่งลักษณะเช่นนี้สร้างความเป็นไปได้ต่อการให้ความหมายต่อความดีและความชั่วว่าสามารถต่อรองและยืดหยุ่นเข้าหากันได้ เช่นเดียวกับที่พี่น้องคู่นี้ได้ทำลายเส้นแบ่งและให้ความหมายของคู่ตรงข้ามระหว่าง ความดี/ความชั่วร้าย มนุษย์/สัตว์ประหลาด ว่าเป็นเพียงภาพลวงเท่านั้น

เส้นแบ่งระหว่างความเป็นมนุษย์ / สัตว์ จากทั้ง 3 เรื่องก็ได้ถูกลบเลือนลงเช่นกัน โดยในลักษณะนี้จะเห็นได้จากตัวละครแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่องที่มีลักษณะของการเป็นแวมไพร์มังสวิรัต (vegetarian vampire) โดยใน *The Twilight Saga* ได้สร้างครอบครัว Cullen ออกมาว่าเป็นแวมไพร์กลุ่มที่มีทั้งความงามจากรูปลักษณ์ภายนอกและแสดงออกถึงความงามจากภายใน ความสัมพันธ์ของความงามเช่นนี้เกิดจากการกินเลือดสัตว์แทนเลือดมนุษย์ที่ถึงแม้เลือดสัตว์จะให้พลังกำลังและทดแทนเลือดมนุษย์ได้ในเรื่องของการกินเพื่อดำรงชีพ แต่เลือดสัตว์ก็ไม่อาจจะสร้างความพึงพอใจและลดความอยากได้เท่ากับเลือดมนุษย์ และพวก Cullen มีความงามที่แตกต่างจากความงามแบบแวมไพร์ทั่วไปด้วยดวงตาสีทองโทพาสที่ได้อาจมาจากการกินเลือดสัตว์แทนดวงตาสีแดงฉานของแวมไพร์ที่กินเลือดมนุษย์

Stefan Salvatore ก็มีลักษณะของการเป็นแวมไพร์มังสวิรัตที่ต้องอดทนต่อความอยากต่อเลือดมนุษย์ที่เขาต้องใช้พลังใจและสมาธิอย่างสูงเพื่อไม่ให้ตนเสียการควบคุม เช่นเดียวกับ Bill Compton และแวมไพร์อีกหลายๆ ตนจากเรื่อง *True Blood* ที่เลือกดื่มเลือดสังเคราะห์ Tru Blood ที่เป็นนวัตกรรมใหม่ของประเทศญี่ปุ่นที่เปิดโอกาสให้มนุษย์และแวมไพร์อยู่ร่วมกันในรูปแบบวิถีหลัก (mainstream life) อย่างสันติที่แวมไพร์ไม่ต้องดื่มเลือดมนุษย์เป็นอาหารอีกต่อไป โดยการเลื่อนเส้นแบ่งของความเป็นมนุษย์ / ความเป็นสัตว์ ในลักษณะนี้ก็รวมไปถึงพวกแวมไพร์กึ่งมังสวิรัต (semi vegetarian vampires) จากทั้ง 3 เรื่องที่ดื่มเลือดจิ้งจอกที่ได้มาจากโรงพยาบาลแทนเลือดมนุษย์ด้วยเช่นกัน

ดังนั้นตัวละครแวมไพร์จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้แสดงถึงการหยุดสภาวะที่ตนเองจะกลายเป็นสัตว์ โดยสามารถอธิบายถึงแก่นของลักษณะผสมได้อย่างครอบคลุม โดยใน *The Twilight Saga* ที่ครอบครัว Cullen ได้เปรียบและโยงกับความเป็นธรรมชาติที่แวมไพร์จะกลายเป็นสัตว์ในยามที่อยากเลือดมนุษย์เช่นเดียวกับทั้ง Stefan Salvatore และ Bill Compton จาก *The Vampire Diaries* และ *True Blood* ที่พวกเขาต่างพยายามสะกดกลิ่นความอยากและความดิบจากเบื้องลึกที่เป็นสัญชาตญาณของเขาไว้ ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่让自己กลายเป็นสัตว์ที่เป็นตัวตนจริงๆ ของแวมไพร์ที่ฆ่าสิ่งมีชีวิตเพื่อดำรงชีพ และยิ่งไปกว่านั้นคือ

ลักษณะการกินอย่างแบบไม่รู้จักพอจนถึงขั้นเสพติดในพลังชีวิตในเลือดมนุษย์ที่จะทำให้แวมไพร์ก้าวจากความเป็นสัตว์ไปสู่ความเป็นปีศาจร้าย ที่พวก Cullen และ ตัวละครจากละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องเลือกกินเลือดสัตว์และเลือดสังเคราะห์เพื่อไม่ให้จิตใจของตัวเองถูกปล่อยไปตามความปรารถนาที่พวกเขาพยายามหยุดยั้งไม่ให้สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นในระดับที่เป็นความชั่วร้ายโดยสมบูรณ์ (Jessica M. Landers, 2011: 38-39)

3. แก่นเรื่องความเป็นมนุษย์ (Theme of Humanity)

จากหัวข้อข้างต้นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้ลบเส้นแบ่งระหว่าง มนุษย์ (human) / สัตว์ (animal) และ มนุษย์ (human) / ปีศาจ (monster) ภายในตัวละครแวมไพร์ สิ่งนี้ได้ทำงานในระดับการให้ความหมายถึงความแตกต่างระหว่างทั้งสองขั้ว โดยได้สร้างคุณค่าที่เหนือกว่าให้แก่ฝั่งของความเป็นมนุษย์ (humanity) ที่เปรียบได้ว่าสูงส่งเหนือความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ที่เปรียบได้กับการเป็นสัตว์หรือปีศาจนั่นเอง

เนื้อเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้กำหนดคุณค่าของความเป็นมนุษย์ (humanity) เหนือความพิเศษทั้งปวง แม้กระทั่งเป็นความพิเศษที่มาจากความเหนือธรรมชาติ (supernatural beings) ที่ความเป็นมนุษย์มีความสำคัญและแสดงออกถึงแก่นสารต่อชีวิตที่คู่ควรกับโลกใบนี้มากกว่าพวกเหนือธรรมชาติ แวมไพร์ตัวเอกจากทั้งสามเรื่องต้องเผชิญกับความขัดแย้งในด้านที่เป็นมนุษย์และสัตว์ในตัวเองที่ถึงแม้ร่างกายของแวมไพร์จะตายจากความเป็นมนุษย์ไปแล้ว แต่พวกเขาก็ได้ฟื้นคืนมาสู่สภาพเสมือนกับมีชีวิตอีกครั้งด้วยพลังของแวมไพร์ที่เป็นพลังเหนือธรรมชาติที่ผลักดันให้พวกเขาเข้าใกล้สภาวะของความเป็นสัตว์ที่ตอบสนองต่อสัญชาตญาณมากขึ้น จนในบางครั้งอาจจะนำไปสู่ความเป็นปีศาจ ถึงแม้จะดำรงอยู่ในร่างกายของมนุษย์แต่ก็ประกอบไปด้วยคุณลักษณะความเหนือธรรมชาติหลายๆ ที่ไม่ใช่และจนกระทั่งตรงข้ามต่อความเป็นมนุษย์ เช่น ร่างกายที่ยืดเยื้อยืดหยุ่น ผิวขาวซีด หัวใจที่หยุดเต้น จนถึงความงามแบบเหนือกว่ามนุษย์ที่ทำให้ผู้ชมจดจำภาพของความงามว่าเป็นภาพแทนของแวมไพร์ในยุคสมัยนี้

ตัวละครเอกจากทั้ง 3 เรื่องก็ได้เลือกให้หลักศีลธรรมและจริยธรรมเพื่อสร้างกรอบของความถูกต้องในตัวเอง ทั้งนี้เพื่อแยกสัญชาตญาณดิบที่ไร้ความเป็นมนุษย์ออกไปและมีสมาธิต่อการควบคุมสัญชาตญาณด้วยการอดกลั้นไม่ตอบสนองต่อความอยากเลือดมนุษย์แทน โดยได้ตั้งคำถามถึงความแตกต่างของคู่ตรงข้ามต่างๆ ดังกล่าว และเอาลักษณะที่เป็นมนุษย์ทั้งหมดมาใส่ไว้

ในตัวละครแวมไพร์ และทำการแยกพฤติกรรมตามลักษณะของแวมไพร์รุ่นก่อนๆ ที่พวกเราคุ้นชิน ที่มีความเป็นสัตว์และปีศาจออกไป จนกระทั่งตัวละครแวมไพร์ได้แสดงออกถึงการดิ้นรนและอดทนอดกลั้นต่อความเป็นสัตว์และความเป็นปีศาจในตัวอย่างยากลำบากที่ทำให้พวกเรามองเห็นคุณค่าของการใช้ชีวิตด้วยความเป็นมนุษย์ (humanity) นั่นเอง (Jessica M. Landers, 2011: 40-41)

การรวบรวมคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ที่ด้านความเป็นแวมไพร์แบบธรรมเนียม (traditional vampire) มาสู่ความเป็นแวมไพร์ร่วมสมัย (contemporary vampire) คือการสร้างเงื่อนไขที่หักล้างความเป็นแวมไพร์รูปแบบเก่า โดยในภาพยนตร์ *The Twilight Saga* ได้สร้างจุดเปลี่ยนที่ชัดเจนเป็นเรื่องแรกในความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ที่ตัวละครสามารถมีลักษณะทั้งดงามชวนหลงใหลและสามารถมีชีวิตอยู่ท่ามกลางแสงแดดที่พวกเขาจะไม่อดไหม้ แต่กลับมีผิวพรรณที่เปล่งประกายดุจมีเพชรนับพันๆ เม็ดอยู่บนผิวหนัง ซึ่งละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ก็ใช้วิธีการคล้ายๆ กันในแง่การสร้างเงื่อนไขโดยกำหนดให้แวมไพร์ที่เป็นกลุ่มตัวละครเอกมีแหวนวิเศษที่ Emily Bennett ได้ทำขึ้นเพื่อช่วยให้พวกแวมไพร์ใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางแสงอาทิตย์เวลากลางวันได้ จึงทำให้พวกเขาที่มีลักษณะเหมือนคนปกติที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับมนุษย์ทั่วไปได้อย่างแนบเนียนและทำให้ผู้ชมเข้าถึงและรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครได้มากขึ้น ในบริบทแบบเดียวกันระหว่างตัวละครและผู้ชม

ยิ่งไปกว่านั้นละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* เมื่อไม่นับถึงตัวแปรเรื่องรูปแบบการนำเสนอ (format) ที่เรื่องนี้มีเนื้อหาที่เสนอต่อผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่แตกต่างจาก *The Twilight Saga* และ *The Vampire Diaries* ที่มุ่งเสนอต่อกลุ่มวัยรุ่นนั้น ก็จะทำให้เห็นว่า *True Blood* ได้สร้างตัวละครแวมไพร์ขึ้นมาแบบใกล้ชิดมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยแวมไพร์ไม่ได้หลบซ่อนในเงามืดหรือเป็นความลับอีกต่อไป แต่ได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับมนุษย์อย่างเปิดเผยก็ทำให้เราสามารถลดช่องว่างระหว่างตัวละครมนุษย์และแวมไพร์ได้มากขึ้นเช่นกัน ซึ่งใน *True Blood* ก็ได้นำเสนอความเป็นมนุษย์ (humanity) ในด้านที่ลึกซึ้งมากขึ้น โดยนำประเด็นดังกล่าวมาผ่านการตีความจนถึงการเจาะไนถึงแก่นความเป็นมนุษย์ที่มีความอ่อนไหว มีความน่ารังเกียจจนถึงมีความน่าเห็นอกเห็นใจในตัวละครทุกๆ ตัวในเรื่องที่พวกเขาต่างกระทำความผิดและปิดบังสิ่งเหล่านั้นเอาไว้ โดยความผิดพลาดและการผิดศีลธรรมต่างๆ บ้างก็มาจากเจตนาบ้างก็มาเพราะความจำเป็น แต่รวมๆ แล้วคือไม่มีตัวละครใดที่มีความสุขกับการกระทำผิดของตน และไม่มีตัวละครใดจะไม่ได้รับผลของการกระทำของตนเช่นกัน *True Blood* ได้เข้าถึงแก่นของความเป็นมนุษย์ โดยกล่าวได้ว่าตัวละครทุก

ตัวทั้งมนุษย์และแวมไพร์ต่างก็มีสองด้านและไม่มีใครที่ดีเลิศที่สุด แต่ก็ไม่มีใครที่ชั่วร้ายเลวทรามที่สุดเช่นกัน

ลักษณะผสมหลายๆ ที่มาจากการลบเส้นแบ่งระหว่างคู่ขัดแย้งหลายๆ คู่ รวมถึงความสัมพันธ์ในลักษณะผสมระหว่างแวมไพร์กับมนุษย์ก็ทำให้เนื้อเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยจากทั้ง 3 เรื่องได้ดำเนินไปแนบชิดกับบริบทของความเป็นอยู่แบบมนุษย์ได้มากขึ้น โดยตัวละครแวมไพร์จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่องได้ก้าวผ่านความเป็นสัตว์และความเป็นปีศาจมาสู่ความเป็นมนุษย์ที่ก็ยังไม่ถึงกับจะมีชีวิตโดยสมบูรณ์แบบมนุษย์จริง ซึ่งพวกเขาได้รวบรวมลักษณะผสมเอาไว้ในตัวเพื่อเชื่อมโยงกับความถูกต้อง สิ่งนี้ได้สร้างมนต์เสน่ห์ที่น่าหลงใหลต่อความพยายามและการเสียสละได้เช่นกัน โดยการเลือกดื่มเลือดสัตว์แทนเลือดมนุษย์ก็ทำให้ตัวละครสามารถเข้าใจถึงความ เป็นมนุษย์ (humanity) เพราะมนุษย์เองก็บริโภคเนื้อสัตว์เป็นอาหาร และสัตว์ต่างๆ ก็กินเนื้อสัตว์อื่นเพื่อการอยู่รอดเช่นกัน แต่มนุษย์นั้นปกติแล้วจะไม่กินมนุษย์ด้วยกันเองทำให้สิ่งนี้กลายเป็นตรรกะที่สำคัญที่ทำให้ตัวละครได้แยกตัวตนออกจากความเป็นแวมไพร์แบบปีศาจที่เป็นลักษณะของแวมไพร์ทั่วไป และผลักดันให้พวกเขาเข้าใจความเป็นมนุษย์มากขึ้นนั่นเอง (Jessica M. Landers, 2011: 50-52)

4. ตัวละครหญิงที่เป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ได้สร้างลักษณะตัวละครหญิงที่มีลักษณะผสมที่ได้เส้นแบ่งของคู่ตรงข้ามของ มนุษย์ (human) / ไม่ใช่มนุษย์ (nonhuman) ที่ตัวละครเอกหญิงจากทั้ง 3 เรื่องมีลักษณะโดยรวมที่เป็นเป็นมนุษย์ธรรมดา แต่ก็แฝงไปด้วยลักษณะพิเศษบางอย่างที่ส่งผลให้เกิดความดึงดูดที่ตัวละครเอกฝ่ายชายของเรื่องที่เป็นแวมไพร์ต้องเข้ามาหาพวกเธอในช่วงเริ่มเรื่องและนำมาสู่ความรักในลักษณะผสมระหว่าง มนุษย์/แวมไพร์ (สิ่งไม่ใช่มนุษย์)

ตัวละครเอกฝ่ายหญิงจากทั้ง 3 เรื่องได้ครองลักษณะที่เหนือธรรมชาติเอาไว้ในตัวเอง โดย Bella Swan ตัวละครเอกฝ่ายหญิงจากเรื่อง *The Twilight Saga* มีความสามารถในการปิดกั้นจิตใจของตนจากการถูกแทรกแซงด้วยพลังเหนือธรรมชาติ ทำให้ Edward Cullen ไม่สามารถใช้พรสวรรค์เฉพาะตัวของเขาร่านจิตใจของเธอได้ โดย Bella เองก็ไม่ได้รับรู้ถึงความสามารถนี้ของตนเช่นกัน Sookie Stackhouse ตัวละครเอกฝ่ายหญิงจาก *True Blood* มีความสามารถในการได้ยินจนกระทั่งเห็นภาพความคิดของผู้อื่น แต่เธอกลับไม่สามารถอ่านความคิดของแวมไพร์ได้

ในทำนองด้วยกันที่ Bill Compton ก็ต้องประหลาดใจที่ไม่สามารถใช้อำนาจของแวมไพร์สะกดให้ Sookie อยู่ใต้อำนาจของเขาได้เช่นกัน ซึ่งสิ่งนี้ทำให้ทั้งคู่เกิดความสนใจในความแตกต่างของกัน และกันจนกระทั่งชอบพอและเป็นจุดเริ่มต้นของความรัก ส่วน Elena Gilbert ตัวละครหญิงจากเรื่อง *The Vampire Diaries* มีลักษณะผสมในอีกรูปแบบเพิ่มเข้ามาคือลักษณะผสมตามเนื้อเรื่อง ระหว่าง อดีต (past)/ปัจจุบัน (present) ที่ Stefan Salvatore ตัวละครเอกฝ่ายชายที่เป็นแวมไพร์ ต้องตามหาและปกป้องชีวิตเธอ เพราะว่า Elena มีใบหน้าเหมือนกับ Katherine Pierce แวมไพร์ อีกตนในเรื่องที่เป็นอดีตคนรักของเธอ โดยภายหลังจากความจริงได้ถูกเฉลยออกมาว่า Elena คือ ทายาทที่สืบเชื้อสายมาจาก Katherine และทั้ง 2 คนก็เป็นคนหน้าเหมือน (doppelganger) สายเลือด Petrova เหมือนกัน

ข้อแตกต่างของตัวละครหญิงทั้ง 3 ก็มีให้เห็นเช่นกันโดย Bella Swan คือตัวละครที่แตกต่างจาก Sookie Stackhouse และ Elena Gilbert ในประเด็นที่ Bella เลือกดัดสินใจละทิ้งความเป็นมนุษย์เพื่อให้ได้ครองรักกับแวมไพร์คนรักอย่างคู่ควรไปตลอดกาล โดย Bella ไม่เห็นคุณค่าของตนและชีวิตแบบมนุษย์ที่เธอมองตัวเธอว่าไร้ความพิเศษและแปลกแยกกับโลก ทำให้ Bella กลายเป็นตัวละครที่มีลักษณะหม่นหมองและสิ้นหวัง รวมถึงไร้พลังผิดจากตัวละครอีก 2 ตัวที่ Sookie และ Elena มาในภาพของผู้หญิงแกร่งที่สามารถยืดหยัดต่อสู้เพื่อตัวเองและเพื่อปกป้องครอบครัวและคนรอบข้างได้ ถึงแม้ว่าจะต้องสละชีวิตตัวเองก็ตาม ตัวละครทั้งสองเป็นตัวละครที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังและจุดยืนที่มั่นคง แต่ก็แฝงไปด้วยความรู้สึกอ่อนไหวของผู้หญิง แต่ Sookie และ Elena ก็เลือกจะไม่ปล่อยให้ความรักเป็นตัวตัดสินชีวิตของตนและสื่อออกมาว่าความรักไม่ใช่ทุกอย่างสำหรับพวกเธอผิดจากที่ Bella เป็น

ผลจากลักษณะผสมดังที่ได้กล่าวไปแล้วได้สร้างความพิเศษต่อตัวละครหญิงทั้ง 3 ในการเป็นตัวกำหนดทิศทางของเรื่องตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนกระทั่งถึงจุดสิ้นสุดของเรื่องราว โดยแรงดึงดูดระหว่างตัวละครเอกชายและหญิงทั้ง 3 คู่ ได้ถูกอำพรางเอาไว้ด้วยลักษณะถูกผสมที่ได้ทำให้พวกเขาสนใจกันและกันในที่แรก โดยสามารถกล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ของตัวละครชายและหญิงในเรื่องจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากขาดลักษณะพิเศษดังกล่าวของตัวละครหญิงเป็นตัวตั้งในการเปิดเรื่องราว และลักษณะผสมของตัวละครทั้งสองนั้นก็ไม่สามารถจะพัฒนาตามเนื้อเรื่องได้หากขาดการดำเนินเรื่องด้วยความรักของชายหญิงเช่นกัน

รูปแบบการเล่าเรื่องของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยมักจะเล่าจากมุมมองแบบรู้รอบด้านที่ให้น้ำหนักไปที่ตัวละครหลักฝ่ายหญิง ที่ถึงแม้จะไม่ใช่ทั้งหมดแต่ก็ได้ยกความสำคัญของตัวละคร

หญิงเอาไว้เป็นศูนย์กลางของเรื่องที่ทุกๆ เหตุการณ์ได้เริ่มต้นและเกิดรอบตัวของพวกเธอเป็นหลัก สิ่งนี้ทำให้ชะตากรรมและการตัดสินใจของตัวละครหญิงจึงมีน้ำหนักต่อทิศทางของเนื้อเรื่องค่อนข้างมาก และทำให้ผู้หญิงมีตัวตนที่โดดเด่นลอยตัวขึ้นมาชัดเจนในแนวเรื่องแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ขณะที่ตัวละครชายหลายๆ ตัวก็มักจะจมหายไป หรือไม่ก็อยู่ในบริบทรายละเอียดตัวละครหญิง ซึ่งสิ่งนี้ก็เป็นลักษณะของโครงเรื่องในรูปแบบความรักโรแมนติกติดตามวิธีนำเสนอที่เป็นแบบฉบับสำหรับกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้หญิงโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นเป็นหลักนั่นเอง (Jessica M. Landers, 2011: 72-73)

5. ตัวละครแวมไพร์ที่ดงามเหนือกว่า

แวมไพร์ร่วมสมัยเน้นตัวละครแวมไพร์ที่มีรูปลักษณ์ที่สวยงามและมีเสน่ห์ชวนหลงใหล โดย *The Twilight Saga* ได้สร้างตัวละครแวมไพร์โดยอธิบายไว้ว่าพวกครอบครัว Cullen และแวมไพร์อื่นๆ ในเรื่องให้เป็นไปตามที่ผู้เขียนนวนิยายได้บรรยายเอาไว้ว่า ตัวละครแวมไพร์เป็นผู้ที่มีความงามแบบเกินความเป็นมนุษย์ (inhumanly beautiful) ในหลายๆ ประการ (J. Gordon Melton, 2010: 10)

ความงามของตัวละครนำมาซึ่งเสน่ห์ที่ชวนหลงใหล โดยเฉพาะจากตัวละครเอกชายของทั้ง 3 เรื่อง Edward Cullen คือตัวละครแวมไพร์ตัวแรกที่ถูกเปิดใจด้วยความงามแบบเกินความเป็นมนุษย์ จากภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* ที่ความงามได้สร้างความรู้สึกพิเศษโดยตัวละครแวมไพร์ในเรื่องก็มีลักษณะของความเป็นชนชั้นสูงกว่ามนุษย์ทั่วไป ตัวละครเอกหญิงของเรื่องก็มองความงามนั้นว่าเป็นสิ่งพิเศษที่เธออยากจะทำถึงความเป็นมนุษย์ และเข้าไปสู่ความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่มีความอภิสิทธิ์เหนือผู้อื่นเช่นกัน และความงามด้านรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครเอกชายก็ตอบใจที่ต่อลักษณะของรูปแบบที่เจาะกลุ่มตลาดที่เป็นกลุ่มผู้หญิงที่ต้องการดูตัวละครชายที่มีใบหน้าหล่อเหลาและรูปร่างที่สง่างามในภาพของเทพบุตรที่พวกเขาจะสามารถไฝฝืนถึงได้นั่นเอง

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ก็ได้สร้างลักษณะที่คล้ายตามดังกล่าวเช่นกัน โดยใช้ตัวละครเอกชายทั้ง 2 ที่เป็นแวมไพร์ในลักษณะของรูปลักษณ์ที่มีเสน่ห์เช่นกัน โดยสิ่งที่เหมือนกันกับ *The Twilight saga* ก็คือความขาว (whiteness) ที่ *True Blood* ได้สร้างตัวละครแวมไพร์ที่มีผิวพรรณขาวเกินมนุษย์ และยิ่งแวมไพร์มีอายุชั้มากเท่าไรก็จะมีผิวขาวนวลเนียนเนียนซีดมากขึ้นเท่านั้น โดย *The Vampire Diaries* ไม่ได้ใช้ความขาวเป็นตัวสื่อถึงความงามของแวมไพร์

(vampirism) ของตัวละครดังที่อีกสองเรื่องได้ทำ แต่ความเหมือนก็คือตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ทั้ง 2 ตัวก็มีความงดงามทางรูปร่างและใบหน้าที่สร้างเสน่ห์ดึงดูดให้คนดูจำภาพของแวมไพร์ว่าสวยงามเหนือตัวละครอื่นๆ ที่เป็นมนุษย์เช่นกัน และตัวละครแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่องล้วนแต่เป็นคนผิวขาวด้วยกันทั้งสิ้น

จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง จะเห็นได้ว่าแนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้สร้างความขาวเพื่อสื่อถึงลักษณะความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ที่ปรากฏผ่านตัวละครแวมไพร์ว่าเป็นลักษณะความงามที่เหนือมนุษย์ จนกระทั่งความขาวที่เป็นความงามดังกล่าวได้เลื่อนระดับความสำคัญขึ้นมาถึงขั้นความเป็นอภิสิทธิ์เหนือกว่าตัวละครที่เป็นมนุษย์ และยิ่งไปกว่านั้นคือทั้งความขาวที่มาจากความไม่เป็นธรรมชาติของแวมไพร์และความขาวแบบคนอเมริกันผิวขาวจากทั้ง 3 เรื่องก็ได้มอบอภิสิทธิ์เหนือกว่าตัวละครผิวสีทั้งหมดด้วยเช่นกัน เห็นได้จากทั้งสามเรื่องเป็นเรื่องราวความรักระหว่างตัวละครเอกที่เป็นคนผิวขาวทั้งคู่ทั้งสิ้น และตัวละครผิวสีก็มักจะมีบทบาทที่เป็นรองและบ่อยครั้งก็ถูกเสนอในภาพที่ไม่ค่อยดีเท่ากับตัวละครคนผิวขาว หรือถึงแม้ว่าจะมีบทบาทสำคัญ แต่ก็มักจะตกเป็นรองและไม่ได้เข้าถึงความมีอภิสิทธิ์ได้เท่าตัวละครคนผิวขาวในเรื่องเช่นกัน

4.8 ระบบคิดของสังคมจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

จากการสรุปลักษณะที่สำคัญที่เป็นรูปแบบเฉพาะของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เพิ่มเติมจากลักษณะทั้ง 5 ที่เป็นรูปแบบใหม่ของการเล่าเรื่องแวมไพร์ที่กล่าวไปในหัวข้อที่แล้วมาวิเคราะห์ระบบคิดของสังคมที่สะท้อนจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง โดยระบบคิดต่างๆ ประกอบด้วย

1. ระบบคิดเรื่องความงามของรูปลักษณ์

The Twilight Saga เป็นภาพยนตร์ชุด 4 ภาค ที่เป็นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่องแรกที่ได้ออกฉายในปี ค.ศ. 2008 ภาพของแวมไพร์จากการเป็นตัวละครภูตผี ปีศาจและเป็นตัวร้ายที่น่ากลัวจากต้นแบบอย่าง Count Dracula ถูกปลี่ยนและแทนที่ใหม่อย่างสิ้นเชิงด้วยเทพบุตรแวมไพร์รูปงาม ด้วยความอ่อนโยนและเป็นสุภาพบุรุษเป็นที่ใฝ่ฝันถึงในแบบผู้ชายในอุดมคติของ

หญิงสาว เช่นเดียวกับที่ละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยอย่าง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้เสนอแต่ดัดแปลงเพิ่มเติมในมิติของตัวละครให้มีความซับซ้อนมากขึ้น

ความงามของแวมไพร์โดยเฉพาะความงามแบบเกินมนุษย์จาก *The Twilight Saga* ได้สร้างอุดมการณ์แห่งรูปแบบความงามที่สมบูรณ์แบบขึ้นมา ความงามแบบเกินความเป็นมนุษย์ของแวมไพร์ โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจาก Edward Cullen และครอบครัวของเขาแล้วสามารถพูดได้ว่าเป็นความงามจากพลังเหนือธรรมชาติที่สร้างให้ตัวละครเกิดความสวยงามแบบผิดธรรมชาติ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือจากผู้ชมภาพยนตร์ทุกคนก็จะสามารถรับรู้ได้ว่า แวมไพร์แต่ละตนในเรื่องล้วนแต่มีความงามในแบบของตนเอง ซึ่งสิ่งนี้ได้สร้าง “อารมณ์แห่งความงาม” ร่วมกันเมื่อตัวละครอยู่รวมกลุ่มกันท่ามกลางมนุษย์ที่ไม่สามารถก้าวไปถึงความงามที่สมบูรณ์แบบเช่นนี้ได้

ความงามในลักษณะนี้เป็นผลมาจากการตายจากร่างกายของมนุษย์และฟื้นคืนขึ้นมาด้วยพิษของแวมไพร์ที่ *The Twilight Saga* ได้กล่าวถึงว่า การกัดของแวมไพร์คือการปล่อยพิษเข้าไปในกระแสเลือดและล้นไถ้ให้ร่างกายเกิดการกลายสภาพที่เจ็บปวดแสนสาหัสที่ช่วยลบเลือนมลทินและตำหนิต่างๆ บนร่างกายมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์แบบออกไป เมื่อพิษได้แล่นเข้าสู่หัวใจและสิ้นสุดความเป็นมนุษย์แล้วร่างกายก็จะฟื้นคืนกลายเป็นแวมไพร์ที่ไร้รอยตำหนิและความชราก็ได้ถูกแทนด้วยผิวพรรณที่ขาวซีด แห้งเย็นคล้ายหินอ่อน แต่เนียนนุ่มดุจสัมผัสของผ้าซาตินที่เปล่งประกายระยิบระยับเหมือนกับมีเพชรนับพันเรียงอยู่บนผิวหนังเมื่ออยู่ท่ามกลางแสงอาทิตย์ที่เคยเป็นพลังธรรมชาติที่ฆ่าแวมไพร์ได้ในแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า (Lauren Rocha, 2011 : 149)

ละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ได้แสดงถึงความงามในลักษณะดังกล่าวโดยที่เห็นชัดที่สุดคือ ผิวหนังที่ขาวซีดและแห้งเย็น แต่ในละครโทรทัศน์เรื่อง *The Vampire Diaries* ไม่ได้ยกลักษณะดังกล่าวขึ้นมาเป็นลักษณะเด่น แต่ที่ทั้ง 3 เรื่องได้ใช้ร่วมกันคือแวมไพร์มีความงดงามที่เหนือมนุษย์ธรรมดา รวมไปถึงร่างกายที่คงความเป็นหนุ่มสาวไม่มีวันแก่ชราและร่วงโรยลงตามกาลเวลาที่เปลี่ยนไป ความสวยงามนี้ได้สร้างมนต์เสน่ห์และแรงดึงดูดให้คนเกิดความหลงใหลและปรารถนาต่อรูปลักษณ์ของแวมไพร์ โดยในความเป็นจริงแล้วตัวละครแวมไพร์ที่มีความงดงามชวนใฝ่ฝันถึงของผู้ชม โดยเฉพาะตัวละครแวมไพร์ที่เป็นผู้ชายที่มีใบหน้าหล่อเหลาและรูปร่างสง่างามก็เคยมีให้เห็นมาก่อนแล้วในแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าตั้งแต่ตัวละคร Count Dracula ในภาพยนตร์เรื่อง *Horror of Dracula* (1958) จากค่าย Hammer Films ที่ Christopher Lee เป็นผู้รับบทตัวละครเอกแวมไพร์ที่มีรูปลักษณ์ดังกล่าว และมีบุคลิกแบบเจ้าชายที่สง่างามด้วยการแสดงออกด้วย

ท่วงท่าคล้ายชนชั้นสูง ถึงแม้เนื้อเรื่องจะไม่ได้อิงตามเนื้อหาดั้งเดิมจากฉบับนวนิยายปี ค.ศ. 1897 แต่ตัวละคร Dracula ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้เปิดภาพแรกของตัวละครแวมไพร์คลาสสิกที่มีรูปลักษณ์ที่มีเสน่ห์เป็นเรื่องแรกเช่นกัน

ความงามด้วยผิวพรรณที่ขาวซีดแห่งเย็นและรูปลักษณ์ที่งดงามมีเสน่ห์ดึงดูดทางเพศของตัวละครแวมไพร์มีความชัดเจนมากขึ้นในภาพยนตร์ เรื่อง *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994) และ *Queen of the Damned* (2002) ที่ในต้นฉบับที่เป็นนวนิยายชุดของ Anne Rice ที่ได้สร้างกรอบของตัวละครแวมไพร์ให้มีความโดดเด่นในเรื่องรูปลักษณ์ทั้งโฉมหน้าและรูปร่างที่สง่างามต่างจากความเป็นมนุษย์ และเปลี่ยนจากความน่ากลัวของภาพที่ไม่ได้กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกหลงใหลในความเป็นแวมไพร์อย่างที่ Dracula ได้ถ่ายทอดไว้มาเป็นภาพของความงดงามแทน

Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles (1994) ได้แสดงภาพอันงดงามของความเป็นแวมไพร์ผ่านตัวละคร Louis de Pointe du Lac, Lestat de Lioncourt, Claudia และ Andrei Amadeo ที่ตัวละครทั้งสี่มีความงดงามทางรูปลักษณ์เป็นที่พึงปรารถนาของสังคมมนุษย์ ตัวละครแวมไพร์มีผิวพรรณที่ขาวซีดจนกระทั่งเย็นซีดคล้ายหินอ่อนที่ยังมีอายุขัยมากเท่าไรก็จะมีร่างกายที่มีลักษณะสัมผัสคล้ายอนุสาวรีย์มากขึ้นเท่านั้น อีกทั้งการถ่ายทอดบทบาทโดยนักแสดงรูปหล่อมีเสน่ห์อย่าง Brad Pitt, Tom Cruise และ Antonio Banderas ที่ได้สร้างภาพลักษณ์ใหม่ที่สมบูรณ์ให้แก่แวมไพร์ในยุคนั้นว่าเป็นผู้ที่มีเสน่ห์และทำให้เกิดความคลั่งไคล้ต่อตัวละครแวมไพร์หนุ่มรูปงาม

Queen of the Damned (2002) ได้เสริมย้ำภาพของความงามให้แก่ตัวละครแวมไพร์ให้มีความชัดเจนขึ้นและสื่อไปถึงความงามที่นำมาซึ่งแรงปรารถนาทางเพศที่พุ่งพล่านมากขึ้นเช่นกัน ตัวละคร Lestat de Lioncourt และ Akasha เป็นตัวละครที่มีรูปลักษณ์ภายนอกที่งดงามจนกระทั่งสระและการเคลื่อนไหวที่เย้ายวน ความงดงามของผิวพรรณที่ขาวซีด โดยเป็นลักษณะเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994) ที่ได้สร้างความแข็งแกร่งให้แก่ตัวละครแวมไพร์ให้ยืนอยู่ในภาพที่มีอิทธิพลเหนือกว่าความเป็นมนุษย์ และนำเนื้อเรื่องแนวแวมไพร์ให้เข้าสู่ความนิยมท่ามกลางกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้หญิง ที่ได้เปลี่ยนภาพการถูกแวมไพร์ดูดเลือดให้เป็นภาพที่สวยงามเชื่อมกับส่วนลึกถึงความปรารถนาที่จะถูกแวมไพร์หนุ่มรูปงามกัดและดูดเลือดและได้ตกอยู่ท่ามกลางห้วงรักอันอ่อนนไหวของกันและกัน

อาการแห่งความงามอันไร้ที่ติที่ผิดธรรมชาตินี้คืออุดมการณ์เรื่องค่านิยมในความสวยงามของรูปร่างหน้าตาที่ทำให้สิ่งผิดธรรมชาตินั้นกลายเป็นสิ่งที่กลมกลืนและคุ้นชินของคนในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะภาพยนตร์ชุดแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่อง *The Twilight Saga* ที่ได้สะท้อนระบบคิดของผู้หญิงยุคใหม่ผ่านตัวละครเอกฝ่ายหญิงของเรื่องในประเด็นการให้คุณค่ากับความงามอันสมบูรณ์แบบที่เป็นไปตามความคาดหวังของสังคม ความงามของแวมไพร์ใน *The Twilight Saga* นั้นสามารถเปรียบตัวละครแวมไพร์ได้กับคนที่ผ่านการทำ Botox ที่ทำให้ผิวพรรณอันเป็นธรรมชาติที่สมวัยกลับมาสู่ความไร้ที่ติ ที่ผิวหน้ากลายเป็นเหมือนถูกแช่แข็งไว้ชีวิตชีวา

Bella Swan เป็นตัวละครหญิงจาก *The Twilight Saga* ที่เป็นเพียงเรื่องเดียวจากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ที่ตัวละครเอกหญิงต้องการจะละทิ้งความเป็นมนุษย์และเข้าไปถือครองความงามแบบแวมไพร์เพื่อให้ได้เคียงคู่กับชายที่เธอรักไปตลอดกาลในรูปลักษณะที่เหมาะสมเท่าเทียมกัน Bella เป็นตัวละครที่กังวลใจเรื่องความงามและร่างกายที่แก่ตัวลงตั้งแต่เธอยังเป็นวัยรุ่นด้วยเหตุผลของความรัก ที่ในความเป็นจริงแล้วการกลัวแก่ด้วยอายุเพียง 18 ปี นั้นถือว่าเป็นเรื่องที่ไร้สาระมาก แต่สำหรับ Bella ที่ต้องการจะเป็นแวมไพร์ที่ยังมีความสวยงามและอ่อนเยาว์ไปตลอดกาลนั้น การแก่ขึ้นในช่วงที่เป็นมนุษย์จึงถือว่าเป็นอุปสรรคอันยิ่งใหญ่และน่ากังวลใจอย่างมาก แม้ว่าผิวพรรณของเธอยังคงงดงามไร้ริ้วรอยแห่งวัยที่เพิ่มขึ้นก็ตาม

Naomi Wolf (2002 : 230 อ้างถึงใน Lauren Rocha, 2011 : 151-152) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความงามกับคุณค่าทางสังคมเอาไว้ในหนังสือเรื่อง *The Beauty Myth* ของเธอเอาไว้ว่า “เมื่อไรที่ปราศจากความงามแล้ว เมื่อนั้นผู้หญิงจะค่อยๆ ไร้ตัวตนและถูกลบเลือนออกไปจากการรวมกลุ่มในสังคม” เช่นเดียวกัน Bella แสดงถึงความสัมพันธ์นี้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ภาค *New Moon* ที่ตัวเธอฝันเห็นว่าตัวเองแก่ชราลงในขณะที่ Edward ยังคงอยู่ในรูปลักษณะของแวมไพร์หนุ่ม ความฝันนี้ทำให้ Bella วิตกว่าหากถึงวันที่ร่างกายของเธอร่วงโรยลงแล้ว เธอก็จะเป็นผู้ที่แปลกแยกและกลายเป็นอื่นจากทุกคนมากกว่าที่เป็นอยู่ในขณะนี้ และ Edward ก็คงจะไม่มีความรักและความสนใจให้เธอในสภาพนั้นแน่นอน

จากการให้ความหมายระหว่างความงามกับคุณค่าทางสังคมนั้นสามารถพูดได้ว่า Bella Swan เป็นตัวละครที่ขาดการเคารพนับถือในคุณค่าของตนเองอย่างสิ้นเชิง การเจริญเติบโตและการสั่งสมประสบการณ์แบบมนุษย์นั้นไม่มีความหมายใดกับเธอ นอกจากการทำให้อนาคตของเธอนั้นไม่สวยงาม และไม่ได้มีคุณค่าต่อคนที่ตนรักในวันข้างหน้าของเธอแก่ชราและมีสายตาดำมืด มัวลง ซึ่งการแก่ชราและการใช้ชีวิตอย่างสมวัยในวันข้างหน้านั้นคือการทำให้เธอสูญเสียคุณค่า

ของความเป็นผู้หญิงที่ความเป็นแวมไพร์จะเข้ามาครอบงำของขวัญที่พิเศษสุดคือ การทำให้ตัวเองสวยงามและยิ่งไปกว่านั้นคือการได้มีคุณค่าอยู่ตลอดไปนั่นเอง

The Twilight Saga ได้ถ่ายทอดความคิดเรื่องการให้คุณค่าของผู้หญิงผ่านความงามที่เป็นเปลือกนอก โดยความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ที่มีความงามอันไร้ที่ติและการมีคุณค่ามากขึ้นของตัวละครหญิงในภาพยนตร์นั้น เปรียบได้กับการใช้เครื่องสำอางและการทำศัลยกรรมของผู้หญิงยุคใหม่ที่ทำให้เธอได้ครองความงามที่ไม่เป็นธรรมชาติ โดยความงามนี้ไม่ได้เป็นเพียงการปรับปรุงรูปลักษณ์ภายนอกแต่ยังเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับตัวเองในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเช่นกัน โดย Wolf กล่าวว่า “ผู้หญิงเลือกที่จะรับการผ่าตัดเมื่อพวกเขาไม่สามารถเป็นตัวเองโดยแท้จริงได้เมื่อปราศจากความงาม เพราะผู้หญิงกลัวที่จะสูญเสียอัตลักษณ์ของตนไปซึ่งทำให้พวกเขาเลือกความตายระยะสั้นให้กับตัวของพวกเขาในขณะนั้น เพื่อที่จะได้เกิดใหม่ในรูปลักษณ์ที่เป็นตัวตนจริงๆ ของพวกเขาอีกครั้ง” (Naomi Wolf , 2002 : 258-259 อ้างถึงใน Lauren Rocha, 2011 : 151) ซึ่งความเป็นแวมไพร์ก็เปรียบเสมือนการทำให้ Bella มาใช้ชีวิตที่เป็นตัวเองและไม่ต้องพบเจอกับชีวิตที่ปราศจาก Edward และเป็นการทำให้ตัวเธอมีคุณค่าขึ้นนั่นเอง

2. ระบบคิดการแบ่งแยกสีผิว

แนวเรื่องแวมไพร์รูปแบบเก่าแทบทุกเรื่องได้ถ่ายทอดความเป็นอื่นของตัวละครแวมไพร์ต่อสังคมมนุษย์มาตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่อง *Dracula* ต้นแบบของแนวเรื่องแวมไพร์ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยึดจกจนกระทั่งทุกวันนี้เช่นกัน นวนิยายและภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้กล่าวถึง *Dracula* เป็นตัวละครที่เปรียบได้กับโรคภัยที่คุกคามสังคมชาวอังกฤษในยุคสมัยก่อน ตัวละครได้สื่อความหมายถึงความแปลกแยกออกไปจากสังคมมนุษย์ ด้วยความชั่วร้ายและความเป็นปีศาจที่แสดงออกอย่างมุ่งร้ายต่อตัวละครเอกที่ชนชั้นกลางผิวขาวของสังคม

Dracula ได้สื่อความหมายซ้อนลงไปอีกชั้นถึงการเป็นผู้ที่มาจากต่างแดนที่พกพาความเป็นแวมไพร์ที่เปรียบเสมือนโรคภัยที่ติดต่อผ่านการกัดมาสู่สังคมชาวอังกฤษ สังคมที่ทุกคนใช้ชีวิตอยู่ในกรอบเดียวกันที่ทำให้ผู้คนขาดภูมิคุ้มกันและมีความเปราะบางต่อความแตกต่างหรือความเป็นอื่นที่ไม่เหมือนตน แต่แนวแวมไพร์ร่วมสมัยไม่ได้เป็นเช่นนั้น โดยได้กำหนดให้แวมไพร์อยู่ร่วมกับสังคมมนุษย์อย่างไว้ความแปลกแยก ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องไม่ได้ถ่ายทอดตัวละครแวมไพร์ในความหมายของการเป็นภัยคุกคามสถานะของเพศชายผิวขาวชาวอเมริกันในสังคมชนชั้นกลาง แต่ในทางกลับกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยได้เสริมย้ำอย่าง

ชัดเจนถึงอำนาจและความมีอภิสิทธิ์ที่จิตใจคืนให้กับพวกเขามากกว่า (Jessica M. Landers, 2011: 16-17)

ตัวละครเอกแวมไพร์ที่มีความขาวเหนือมนุษย์หรือแม้กระทั่งตัวละครแวมไพร์ในลักษณะของคนขาวนั้นได้เป็นตัวแทนของคนผิวขาวในสังคมชนชั้นกลาง โดยรวมแล้วคือตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ก็ล้วนแต่มีลักษณะรูปลักษณ์เช่นนี้เหมือนกันหมด รวมถึงตัวละครมนุษย์ทุกๆ ตัวในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ที่ล้วนแต่เป็นคนผิวขาวด้วยกันทั้งนั้นและได้ถูกเสนอภาพและบทบาทที่ดีกว่าตัวละครผิวสี โดยจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเนื้อเรื่องของทั้ง 3 เรื่องได้ส่งผ่านความหมายของความดีและความถูกต้องผ่านตัวละครที่เป็นชนชั้นกลางผิวขาวที่มีรูปลักษณ์ภายนอกที่ดี โดยเฉพาะตัวละครผู้ชายทั้งแวมไพร์และมนุษย์ ซึ่งการมีรูปลักษณ์ภายนอกที่ดีและการมีคุณงามความดีไว้เป็นคุณธรรมประจำใจนั้นก็ยังเป็นลักษณะพื้นฐานของชนชั้นกลางเช่นกัน

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์เรื่องก่อนๆ ได้พยายามเสนอภาพของตัวร้ายว่าเป็นพวกผิวสีหรือไม่ก็เป็นพวกที่มาจากที่ประเทศที่ห่างไกลอย่าง Count Dracula ที่ได้ปลุกฝังความหมายของการตัดสินความเป็นอื่นให้กับผู้คนที่ไม่เหมือนตน ที่ในปัจจุบันประเด็นเรื่องการเหยียดผิวและชาติพันธุ์ก็ได้ถูกล้มล้างโดยคนรุ่นใหม่ชาวอเมริกันและถูกลดความสำคัญลงไปว่าไม่ใช่ปัจจัยที่จะนำมาตัดสินค่าของคนในสังคมได้อีกต่อไป แต่ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยกลับได้รื้อฟื้นและสร้างความหมายที่ชัดเจนให้กับประเด็นการแบ่งแยกนี้ให้กลับคืนมาอีกครั้ง

The Twilight Saga เป็นภาพยนตร์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่ได้สร้างลักษณะที่แตกต่างที่ได้สื่อความหมายของการมีชนชั้นทางสังคมผ่านตัวละครแวมไพร์ได้ค่อนข้างเด่นชัด โดยภาพยนตร์ได้ใช้ภาพของแวมไพร์ในลักษณะที่มีความขาวเกินมนุษย์ โดยเฉพาะครอบครัว Cullen ที่อารมณ์แห่งความงามได้ทำงานร่วมกันและสื่อความหมายที่เป็นกลุ่มคนที่แตกต่างและเหนือกว่ามนุษย์ทุกๆ คน และเหนือกว่าคนผิวขาวที่มีความเหนือกว่าคนผิวสีและชนพื้นเมืองด้วยเช่นกัน ซึ่งสิ่งนี้คือการวางอุดมการณ์เรื่องชนชั้นและการเชื้อชาติลงไปอย่างแนบเนียนที่เราแทบจะไม่ทันสังเกตเห็น

The Twilight Saga ทั้ง 4 ภาค ได้ใช้ภาพของแวมไพร์ในฐานะตัวละครเอกสำคัญที่แทนความเป็นคนผิวขาวที่มีความมั่งคั่ง อยู่ในระดับจิตใจและรูปแบบการใช้ชีวิตที่สูงกว่าผู้อื่นซึ่งก็คือชาวเมืองคนอื่นๆ ที่เป็นมนุษย์ และโดยเฉพาะการมีอภิสิทธิ์ที่เหนือกว่าชนพื้นเมืองที่ไม่ได้มีความศิวิไลซ์เท่าพวกตน โดยจะเห็นว่ากรำให้ความหมายของการอยู่ในระดับที่สูงหรือต่ำกว่าได้เกิดขึ้นตั้งแต่ Bella Swan เลือก Edward Cullen ที่เป็นแวมไพร์ผู้มีความขาวอันมีศักดิ์เหนือความเป็น

มนุษย์ทั่วไปเป็นคู่ครองที่เหนือ Jacob Black ที่เป็นหมาป่าในเผ่าชนพื้นเมืองที่มีนิสัยดิบเถื่อนไร้ความสวยงาม ซึ่งสิ่งนี้ได้นำไปสู่พลวัตที่สำคัญอย่างมากในแนวเรื่องแวมไพร์ที่แทบจะไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนด้วยตัวละครเอกหญิงได้กลายเป็นแวมไพร์ โดยการถูกเปลี่ยนให้เป็นแวมไพร์ก็เปรียบได้กับการได้รับสถานะใหม่ที่เหนือกว่าทุกๆ คนในสังคมทั้งคนผิวขาวและผิวสี ก้าวขึ้นสู่ความเป็นชนชั้นสูงที่เป็นอภิสิทธิ์แห่งความขาว (Julia Pearlman, 2010 : 29-30)

ละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ก็สร้าง ความชัดเจนในประเด็นนี้เช่นกัน โดยใน *True Blood* ที่ถึงแม้จะสร้างตัวละครทุกตัวให้มีลักษณะ ความซับซ้อนและพัฒนาการที่ชัดเจนที่ตัวละครทุกตัวมีคุณค่าในแบบของตัวเอง แต่ตัวละครเอก ใน *True Blood* ก็ยังคงเป็นคนผิวขาวและแวมไพร์ก็ยังคงมีความขาวเกินมนุษย์และมีอภิสิทธิ์แห่ง อำนาจและทางเลือกต่างๆ ที่ดีกว่ามนุษย์ อีกทั้งตัวละครผิวสีในเรื่องก็แทบจะไม่อยู่ในภาพที่ดีเลย เช่น Tara Thornton ถึงแม้จะเป็นเพื่อนสนิทของนางเอก แต่เธอก็มีอุปนิสัยที่ปากร้ายช่างเหน็บ แนนและคุมอารมณ์ไม่ได้เช่นเดียวกับ Lettie Mae Thornton แม่ของเธอที่อยู่ในภาพของคนผิวดำ ที่เป็นพวกติดเหล้าและชอบเมาอาละวาดและเป็นพวกมงายอ้างว่าตนว่าเป็นผู้เคร่งศาสนา และ Lafayette Reynolds ที่ถูกตัวละครในเรื่องหลายๆ ตัวสร้างความเป็นอื่นให้ด้วยเขาเป็นคนผิวสีและ ยิ่งไปกว่านั้นคือเป็นพวกรักร่วมเพศ

The Vampire Diaries นั้นถึงแม้จะไม่ได้เน้นแนวเรื่องที่เสียดสีและวิพากษ์สังคมเช่น *True Blood* แต่ก็ได้วางตัวละครในความหมายที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนระหว่างตัวละครเอก ผิวขาวที่มีบทบาทโดดเด่นและตัวละครผิวสีที่ถูกจำกัดบทบาท โดย Bonnie Bennett ที่ถึงแม้จะเป็นเพื่อนสนิทของนางเอกและเป็นแม่มดที่ทรงอำนาจที่สุดในเรื่อง แต่ก็ถูกจำกัดการปรากฏตัวใน ฉากต่างๆ และมักจะแสดงออกอยากโหดร้ายคุกคามตัวเอกของเรื่องที่เป็นแวมไพร์ ซึ่งถึงแม้จะอยู่ใน เหตุผลที่สมควรจะทำเช่นนั้นแต่บางทีก็ได้ตอกย้ำภาพของการเป็นพวกใจแคบชอบตัดสินผู้อื่น และเอาตัวเองเป็นใหญ่ โดยทั้ง 2 เรื่องได้เสนอจุดร่วมที่สำคัญเช่นเดียวกับ *The Twilight Saga* ที่ ไม่มีตัวละครแวมไพร์ที่เป็นคนผิวสีเลย ถึงแม้ใน *The Twilight Saga* จะมีให้เห็นอยู่ 1 รายแต่ก็ ไม่ใช่บทบาทเด่นและก็ได้ถูกหยิบยื่นมรดกกรรมอย่างน่าสมเพชเช่นกัน

จากข้อมูลข้างต้นจะพบว่า ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง นำมาซึ่งการกำหนดสถานะทางสังคมที่มีส่วนในการสร้างความชัดเจนต่อระบบคิดที่เป็นมรดกมา จากยุคสมัยการล่าอาณานิคมของอเมริกันที่สร้างวัฏจักรแห่งการเหยียดผิวและชนชั้นอย่างไม่รู้จัก ซึ่งทั้ง 3 เรื่องได้มีส่วนในการสร้างความอื่นให้กับชนพื้นเมืองและสีผิวอื่นๆ และได้สร้างสถานะ

ที่เหนือกว่าให้กับคนชาวที่เป็นชนชั้นกลาง โดยเห็นได้ชัดที่สุดคือ *The Twilight Saga* ที่ได้เสนอภาพที่บิดเบือนความเป็นจริงของประเพณีและวิถีชีวิตของชนเผ่า *Quileute* หรือเผ่าหมาป่าในเรื่องที่เป็นเครื่องชี้วัดถึงวิธีการและมุมมองของสังคมอเมริกันส่วนใหญ่และรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างพวกเขากับกลุ่มที่ต่างจากตน โดยได้ทำงานยิ่งกว่านั้นด้วยการมีอิทธิพลต่อผู้ชมในเรื่องการถือครองอำนาจที่เหนือกว่าในโครงสร้างสังคมที่แตกถล่มและกีดกันเสียงและการแสดงออกของกลุ่มวัฒนธรรมอื่นๆ ที่ในสังคม (Julia Pearlman, 2010 : 75)

ด้วยกระบวนการการสร้างความเป็นอื่นนั้น ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง ได้สนับสนุนจนกระทั่งคำจูนการปกครองในโลกของความเป็นจริงที่รัฐบาลคนผิวขาวได้รวบรวมและรักษาเสถียรภาพของอำนาจของพวกตนไว้ผ่านการอธิบายตัวละครแวมไพร์คนขาวไว้ในภาพที่หล่อใจ ความสวยงาม ความมั่งคั่ง ความมีอภิสิทธิ์ และความทรงพลัง ที่ผู้ชมหวังไว้อย่างเต็มที่ว่าจะอยากจะเป็นส่วนหนึ่งในโลกของพวกเขา ผู้ชมได้มองทุกสิ่งผ่านโลกในนิยายที่ได้กลายเป็นเป้าหมายสูงสุดที่เป็นความใฝ่ฝันของความเป็นอเมริกัน ที่ตัวละครหญิงได้มีความรักต่อตัวละครแวมไพร์ที่มีความขาวแบบอุดมคติของความเป็นอเมริกัน ที่ในเชิงความหมายแล้วคือการได้ครองคู่กับชายผิวขาวที่เป็นวีรบุรุษที่เป็นการบ่งชี้ว่าผิวสีและชาติพันธุ์อื่นๆ นั้นได้อยู่ในตำแหน่งเดิมที่ถูกวางเอาไว้ว่าเป็นชนชั้นรองหรือเป็นผู้รับใช้ของคนขาวโดยปริยาย (Julia Pearlman, 2010 : 89)

การวางบทบาทเช่นนี้ในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง ได้ยกความสำคัญเรื่องการต่อต้านการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติที่มีให้เห็นอยู่บ่อยๆ ขึ้นมาเสนอใหม่อย่างแนบเนียน โดยใช้การสร้างความแตกต่างในเรื่องอุดมการณ์การแบ่งแยกชนชั้นในสังคมอเมริกันในเชิงความหมายที่เป็นการคืนความมีอภิสิทธิ์ที่เหนือกว่าให้แก่คนผิวขาว โดยเฉพาะเพศชายที่ทั้ง 3 เรื่องไม่เพียงแต่สร้างความหมายที่แตกต่างเท่านั้น แต่ได้ถ่ายทอดปลูกฝังให้ผู้ชมมองความเป็นคนผิวขาวในภาพที่ดีกว่าและอ้างสิทธิ์ถึงลำดับชนชั้นที่โอบอุ้มความขาวของอเมริกันเอาไว้ว่าสูงส่งกว่าสีผิวและเชื้อชาติอื่นๆ นั่นเอง

3. ระบบคิดเรื่องการมีคุณงามความดี

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้กล่าวถึงการมีอภิสิทธิ์ของคนผิวขาว และยังได้ย้ำถึงความหมายของการมีคุณธรรมประจำใจของพวกเขาผ่านตัวละครเอกที่เป็นแวมไพร์ที่มีทั้งความขาวที่ผิดธรรมชาติจาก *The Twilight Saga* และ *True Blood* และแวมไพร์ที่มีลักษณะของคนผิวขาวจาก *The Vampire Diaries* ที่ลักษณะเช่นนี้ก็มีให้เห็นตั้งแต่

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ที่มีมาก่อนเช่นกัน ที่ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีความชัดเจนเท่า แต่ก็ได้อธิบายความหมายเดียวกันถึงภาพที่ตึกกว่าของคนอเมริกันผิวขาวเหนือผิวสีและชาติพันธุ์อื่นๆ

ตัวละครแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่องสื่อถึงความหมายของการเป็นคนผิวขาวที่มีคุณงามความดีในจิตใจ โดยเฉพาะในภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ที่แวมไพร์ไม่ได้เป็นสิ่งแปลกปลอมที่แพร่เข้าสู่สังคมชนชั้นกลางผิวขาวที่เชื่อมั่นว่าพวกตนเต็มเปี่ยมไปด้วยคุณธรรมประจำใจนั้นต้องแปดเปื้อน แต่แวมไพร์เป็นเสมือนผู้ที่ทำให้สังคมเกิดความบริสุทธิ์และเสริมย้ำจุดยืนแห่งคุณงามความดีนั้น เห็นได้จากตัวละคร Edward Cullen ที่ความขาวเหนือกมนุษย์แสดงความมีอภิสิทธิ์และการเป็นผู้มีจิตใจสูงส่งกว่ามนุษย์ทั่วไป ซึ่งตัวละครเป็นภาพแทนของคนผิวขาวในสังคมอเมริกันที่ได้ยึดมั่นในความถูกต้องและมีจิตใจที่บริสุทธิ์

การกีดของ Edward Cullen ได้สื่อความหมายที่แตกต่างโดยสิ้นเชิงกับการกีดของ Count Dracula โดยแวมไพร์รูปแบบเก่าได้แสดงถึงความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ในแง่ของการล่อลวงและความเสื่อมทรามในวิถีที่ผิดบาป โดยเฉพาะเรื่องเพศที่ทำให้สังคมชนชั้นกลางต้องแปดเปื้อนด้วยลักษณะตัวละครที่แปลกแยกในทางเชื้อชาติและความไม่บริสุทธิ์ทางเผ่าพันธุ์ที่แตกต่างจากกลุ่มชนชั้นกลางผิวขาว การกีดของ Count Dracula นำมาซึ่งการเจือปนที่ทำให้เลือดเกิดความไม่บริสุทธิ์สอดคล้องกับความหวาดกลัวในยุคสมัยวิคตอเรียน (victorian) ต่อโรคติดต่ออย่างซิฟิลิสและอื่นๆ ที่ได้ปรับเปลี่ยนมาอย่างสมัยปัจจุบันด้วยการกีดและแลกเปลี่ยนเลือดและของเหลวจากร่างกายได้กระตุ้นหวาดกลัวโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์อย่างเช่นโรคเอดส์

การกีดของ Edward Cullen อยู่ในความหมายที่สูงส่งกว่านั้นคือเป็นการกีดเพื่อทำให้สังคมบริสุทธิ์และเพื่อรักษาชีวิตของหญิงสาวอันเป็นที่รัก เห็นได้จากฉากที่ Edward ทุ่มเทสุดกำลังเพื่อยื้อชีวิตของ Bella ด้วยพิษของเขาและได้กีดเธอเพื่อให้ตั้งชีวิตเธอกลับมาหลังจากความเจ็บปวดทรมานจากการคลอดลูกสาวที่เป็นลูกผสมแวมไพร์-มนุษย์ ที่ถึงแม้ตลอดเวลาที่ผ่านมา Edward ปฏิเสธและไม่อยากให้ Bella กลายเป็นแวมไพร์จนกระทั่งถึงวินาทีสุดท้ายที่การเปลี่ยนเธอให้เป็นแวมไพร์เป็นหนทางเดียวที่เหลืออยู่ที่จะทำให้เขาได้เธอลับคืนมาจากความตาย ดังนั้นการกีดจึงไม่ใช่ในความหมายของปีศาจอีกต่อไป แต่หากเป็นการกระทำของวีรบุรุษที่เป็นการช่วยชีวิตคนที่ตนรักนั่นเอง (Jessica M. Landers, 2011: 18-19)

ตัวละครแวมไพร์ในลักษณะของคนผิวขาวนั้นได้ปรากฏตัวและอยู่บนวิถีเดียวกันในละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ที่ตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ได้ถ่ายทอดลักษณะของการมีคุณธรรมประจำใจสื่อความหมายถึงคุณงามความดีของชนชั้นกลางผิวขาวเช่นกัน Bill Compton และ Stefan Salvatore ได้แสดงออกถึงการเป็นผู้ที่มีความอดทนอดกลั้นต่อความอยากเลือดมนุษย์ และเลือกจะใช้ชีวิตตามวิถีหลักร่วมกับสังคมมนุษย์และปกป้องคนที่ตนรัก สิ่งนี้คือการแสดงออกถึงการมีคุณงามความดีเป็นเครื่องประดับอันทรงค่าของระดับจิตใจที่สูงส่ง โดยตัวละครต้องดิ้นรนฝ่าฟันความขัดแย้งในตัวของพวกเขาที่ได้แผดเผาและทำลายพวกเขาจากข้างในอย่างเจ็บปวดทรมาน

ตัวละครในลักษณะเดียวกันนี้มีมาก่อนแล้วจากภาพยนตร์เรื่อง *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994) โดยตัวละคร Louis de Pointe du Lac เป็นแวมไพร์ที่มีความชัดเจนเรื่องความขัดแย้งที่ทำให้ตัวละครหลงทางและอยู่ในมิติที่ซับซ้อนจนทำให้เกิดวิกฤตทางอัตลักษณ์ Louis มีความขัดแย้งต่อคู่ตรงข้ามของ มนุษย์ (human) / ปีศาจ (monster) ในตัวที่มีความรุนแรงจนทำให้ตัวละครเสียการควบคุมและต้องเผชิญกับภาวะจิตใจที่พังทลายอยู่บ่อยครั้ง โดยความเจ็บปวดทรมานความรุนแรงมากขึ้นตามสถานการณ์ในเรื่อง ภาพยนตร์ได้แสดงผลพัฒนาการของ Louis ว่าเขาเป็นผู้ที่มีความท้อแท้และสิ้นหวังอยู่ตลอดเวลาและ Louis แทบจะไม่ได้พบเจอความหวังใดๆ เลยตลอดทั้งเรื่อง เขาใช้ชีวิตโดยปราศจากความสุขทั้งตอนที่ยังเป็นมนุษย์และตลอดเวลาที่ได้กลายเป็นแวมไพร์ จน Armand กล่าวถึงตัวตนของ Louis ว่าเขาเป็นแวมไพร์ที่แตกต่างจากแวมไพร์ทั่วไปด้วยความที่เขามีจิตวิญญาณแบบมนุษย์ มีจิตใจอันบริสุทธิ์และโหยหาความรู้สึกของความเป็นมนุษย์มากกว่าที่จะเป็นเพียงแต่แวมไพร์ที่เสมือนกับเป็นพวกอมมนุษย์-อสูรกาย (nonhuman, monster) ไร้จิตใจดังที่พวกลูกสมุนของ Armand เป็น

ต่อมาคือตัวละครแวมไพร์อีก 2 ตัวจากละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ในอดีตที่ถึงแม้จะไม่ได้มีความชาวผิวดำเช่นในภาพยนตร์เรื่อง *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994) แต่ตัวละครทั้งสองก็เป็นตัวเอกแวมไพร์ที่มีลักษณะของการเป็นชายผิวขาวที่เปี่ยมด้วยคุณธรรมประจำใจได้แก่ Angel และ Spike จากละครโทรทัศน์ชื่อดังเรื่อง *Buffy the vampire slayer* (1997-2003) และ *Angel* (1999-2004) ที่เริ่มจาก Angel ที่เคยมีอดีตเป็น Angelus แวมไพร์กระหายเลือดที่ฆ่าคนอย่างโหดเหี้ยมและบ้าเลือด จนกระทั่งเขาถูกพวกยิปซีสถาปนาให้เขากลับมามีจิตวิญญาณเป็นของตัวเองอีกครั้ง Angel เป็นตัวละครที่รักความเป็นมนุษย์

และคอยช่วยเหลือมนุษย์จากภยันอันตรายจากทั้งแวมไพร์และปีศาจอื่นๆ และคอยช่วยเหลือตัวละครเอกหญิง Buffy Summers

Angel เลือกลงทั้งจนกระทั่งตัดขาดจากความเป็นแวมไพร์ที่เลวทรามมาสู่ผู้รู้คุณค่าของการมีชีวิตแบบมนุษย์ เช่นเดียวกับ Spike ที่ในเนื้อเรื่องส่วนใหญ่เขาเป็นแวมไพร์ตัวร้ายที่มีการกระทำสุดแสบและน่ารังเกียจ แต่เมื่อเวลาผ่านไปและถูกทำให้กลายเป็นแวมไพร์ไร้พิษสงด้วยการโดนองค์กรลับฝังชิพเข้าในหัวให้ไม่สามารถทำร้ายมนุษย์ได้ก็ยิ่งทำให้ Spike มีพัฒนาการชัดเจนมากขึ้นกว่า Angel โดย Spike เริ่มต่อสู้เพื่อให้ตนได้วิญญานกลับคืนมาเพราะความรักที่เขามีต่อ Buffy และได้ต่อสู้เคียงบ่าเคียงไหล่กันมาจนกระทั่งศึกสุดท้ายจากเนื้อเรื่องในฤดูกาลสุดท้ายของละครโทรทัศน์เรื่อง *Buffy the vampire slayer* ที่เขายอมสละชีวิตเพื่อปกป้องมนุษย์ทั้งปวงก่อนที่จะปากประตูนรกจะถูกเปิดออก และเขาก็ได้ไปเกิดใหม่และร่วมต่อสู้เพื่อปกป้องมนุษย์และความถูกต้องอีกครั้งในละครโทรทัศน์เรื่อง *Angel* ในฤดูกาลสุดท้าย

ละครโทรทัศน์เรื่อง *Moonlight* (2007) ได้เสนอบทบาทของตัวละครแวมไพร์ตัวเอกในลักษณะเดียวกับละครโทรทัศน์เรื่อง *Buffy the vampire slayer* (1997-2003) และ *Angel* (1999-2004) โดย Mick St. John เป็นตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์และมีลักษณะเป็นคนผิวขาวและมีความซิงซังตัวเองที่เป็นแวมไพร์และพยายามปกป้องชีวิตมนุษย์ รวมไปถึงปกป้องชีวิตของผู้หญิงที่เขารักเช่นเดียวกับ Angel โดยน้อยครั้งมากที่สุด Mick St. John จะสูญเสียการควบคุมด้านที่เป็นแวมไพร์ของเขาและเราจะเห็นบุคลิกและบทบาทของเขาที่เป็นแวมไพร์ที่มีคุณธรรมสูงส่ง และเป็นเทพบุตรรูปหล่อที่มีความเห็นอกเห็นใจต่อคนเรื่องเช่นกัน

ตัวละครจากทั้ง 4 เรื่องมีลักษณะเหมือนกันด้วยการมีรูปลักษณะที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของการเป็นผู้ชายผิวขาวเช่นเดียวกับตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์จากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องด้วยการมีลักษณะผสมระหว่างคู่ตรงข้ามระหว่างมนุษย์ (human) / ปีศาจ-แวมไพร์ (monster-vampire) ที่ชั่วตรงข้ามนี้ไม่ได้ทำหน้าที่แค่ผลักดันตัวละครดิ้นรนหาทางเข้าสู่ความเป็นมนุษย์ (humanity) แต่กลับสร้างความสะดวกและความสะดวกและความเจ็บปวดจากความขัดแย้งภายในจิตใจอย่างสาหัส แรงปรารถนาและความเปื้อนหนายในชีวิตของแวมไพร์และเห็นการเช่นมาเป็นเรื่องเลวร้ายที่ตัวเองเป็นได้เพียงปีศาจก็เป็นปมหลักที่นำตัวละครแวมไพร์เข้าสู่การชำระล้าง และมิจิตวิญญานเช่นเดียวกับมนุษย์ซึ่งได้สร้างรูปแบบของตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ที่ต่างจาก Count Dracula โดยสิ้นเชิงด้วยการเป็นตัวละครที่มีลักษณะน่าเห็นอกเห็นใจและมีความงดงามจากคุณงามความดีจากจิตใจของพวกเขาอย่างเห็นได้ชัด

แวมไพร์ในแนวร่วมสมัยได้ก้าวออกมาจากความเป็นศูนย์รวมของความเสื่อมทรมานและเป็นข้อห้ามที่ขัดกับคุณงามความดีของแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า โดยแวมไพร์ไม่ได้ถูกเหยียดเป็นความ เป็นอื่นให้อีกต่อไป แต่กลับอยู่ร่วมกับสังคมมนุษย์อย่างกลมกลืน โดยการฆ่าแวมไพร์ในรูปแบบ เก่านั้นเปรียบเหมือนกับการฆ่าความเสื่อมเสียที่จะเป็นภัยต่อสังคมลงไปด้วย แต่ในปัจจุบันนี้ แวมไพร์ตัวเอกได้อยู่ในความหมายของการเป็นผู้มีศีลธรรมและมีจิตใจอันซับซ้อนที่เลือกเก็บกลิ่น ด้านที่เป็นปีศาจร้ายและแสดงออกอย่างเป็นผู้มีคุณธรรมประจำใจที่สูงส่งตามกรอบที่สังคม ต้องการและยังคงรักษามันเอาไว้ได้ โดยเป็นไปตามอุดมการณ์ที่ให้คุณค่ากับตนในฐานะของการ เป็นคนผิวขาวชนชั้นกลางที่มีความดีงามที่เท่ากับเป็นการเสริมย้ำต่อเงื่อนไขที่เป็นบรรทัดฐานและ กฎเกณฑ์ที่สังคมพึงปรารถนาจะมีนั่นเอง

4. ระบบคิดเรื่องบทบาททางเพศ

แวมไพร์ในรูปแบบเก่าๆ ตั้งแต่ฉบับตำนาน เรื่องเล่าจนกระทั่งนวนิยายต่างๆ จนถึง ต้นแบบอย่าง *Dracula* ค.ศ. 1897 ผลงานของนักเขียน ชื่อก้องไกล Bram Stoker และอีกหลายๆ เรื่องที่เป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ต่อนั้น แวมไพร์ในรูปแบบเก่าได้ถูกถ่ายทอดและวาง อยู่บนการสื่อถึงความหวาดกลัวต่อความต่างจากภายนอกและความเสื่อมถอยในศีลธรรมของคน ในสังคม โดยเฉพาะในเรื่องความรู้สึกที่พุ่งพล่านจากความความอดกลั้นและเก็บกดในเรื่องเพศซึ่ง สามารถเปรียบได้ว่าความเป็นแวมไพร์ (vampirism) นั่นคือสิ่งที่แสดงถึงความ เป็นอื่นต่อคุณงาม ความดีของสังคมเอาไว้และเป็นจุดรวมของสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับและคัดค้านจนกระทั่งเป็นสิ่งที่ผิด บาบ

ภาพของแวมไพร์รูปแบบเก่ามักจะเสนอถึงความหมกมุ่นในเรื่องเพศที่มากเกินไปจนเป็น ความเสื่อมทรมานที่ขัดกับมาตรฐานของสังคม โดยเมื่อมองย้อนไปถึงสังคมชนชั้นกลางที่ถือว่าตน เต็มเปี่ยมด้วยความดีงามทั้งจิตใจและการแสดงออกนั้นก็เท่ากับว่า แวมไพร์คือรูปแบบการ ตอบสนองต่อความอดทนและแรงต้านทานต่ออารมณ์ทางเพศของคนในสังคมที่วัฒนธรรมได้กด เอาไว้ โดยในเรื่อง *Dracula* ได้เสนอว่าเรื่องเพศนั้นคือความหมายของชนชั้นกลางในยุควิกตอเรีย (victorian era) ที่ได้สื่อถึงการเจริญเติบโตในวุฒิภาวะและการมีความต้องการทางเพศต่อเพศตรง ข้ามที่ *Dracula* ได้นำความเป็นแวมไพร์ (vampirism) เข้ามาแพร่ระบาดในเชิงชีววิทยา เสมือน เป็นการลงโทษชนชั้นกลางที่มีแต่ความอดอันและอดกลั้นต่อแรงปรารถนาที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์

และได้นำมาซึ่งเรื่องเพศที่วิปริตและเสียงอันตรายที่เข้าถึงสัญชาติญาณดิบ (Julia Pearlman, 2010 : 17-18)

The Twilight Saga เป็นภาพยนตร์ชุดแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่องแรกที่เปิดตัวมาพร้อมกับความชัดเจนในเรื่องแนวคิดแบบอนุรักษนิยมในเรื่องเพศของวัยรุ่นอเมริกันที่ได้สร้างอุดมการณ์เรื่องความเหมาะสมในความสัมพันธ์ทางเพศ และบทบาทที่เหมาะสมของความเป็นผู้หญิงในอุดมคติที่ได้ย้อนกลับไปสู่วิถีแห่งชนชั้นกลางอเมริกันในยุค 1950s' ทั้งเรื่องค่านิยมการใช้ชีวิตในครอบครัวและการให้ความหมายกับความรักที่แท้จริงที่ถ่ายทอดให้หญิงสาววัยรุ่นได้ซึมซับเรื่องการบังคับจิตใจของตนเองในเรื่องเพศ และการตระหนักถึงบทบาทของความเป็นแม่ที่จะเป็นบทบาทสำคัญในอนาคต โดยใช้ตัวละคร Bella Swan มาสื่อสารกับพวกเธอว่าอำนาจของความเป็นหญิงที่พวกเธอถือครองอยู่นั้นจะมีความชัดเจนในตอนท้ายที่เป็นเป้าหมายสูงสุดของผู้หญิงนั้นคือการแต่งงานและให้กำเนิดบุตร ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดภาพอันสวยงามของการแต่งงานและการเป็นแม่ที่ดีให้แก่กลุ่มผู้ชมที่เป็นหญิงสาววัยรุ่นที่ได้ถูกดึงเข้าสู่กรอบของความเป็นอนุรักษนิยม (Jessica M. Landers, 2011, 2010 : 48)

ทั้ง *The Twilight Saga*, *The Vampire Diaries* และ *True Blood* ได้สร้างตัวละครหญิงในลักษณะเดียวกันที่ได้สวนทางกับตัวละครหญิงในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันหลายๆ เรื่องที่มักจะใช้ตัวละครหญิงที่มีความโดดเด่น เป็นสาวร้อนแรงแต่งตัวตามแฟชั่นราคาแพง และมีวาจาและท่าทางที่ก้าวร้าวจนกลายเป็นความเคยชินถึงลักษณะของพลังหญิงที่แผ่ร่อนจนไร้สาระ โดยทั้ง 3 เรื่องสร้างความแตกต่างด้วยตัวละครหญิงที่ไม่ได้อยู่ในลักษณะดาดๆ ดังกล่าว แต่เป็นตัวละครหญิงที่มีความธรรมดาและติดจะดูหม่นหมองกับสิ่งที่ตนต้องเผชิญ และทำให้ไม่มีมิติที่ซับซ้อนจากประสบการณ์ที่ทำให้พวกเธอโตขึ้น ถึงแม้ว่า Bella Swan จะมีความแตกต่างกับ Sookie Stackhouse และ Elena Gilbert อยู่บ้างที่เธอมีความอ่อนแอและแปลกแยกไว้ความมั่นใจมากกว่า แต่ทั้ง 3 ก็มีลักษณะร่วมของการมีคุณค่าในตัวเองที่พวกเธอมีความโดดเด่นและเป็นเป้าสนใจของผู้ชายหลายๆ คนในเรื่อง

ทั้ง Bella, Sookie และ Elena คือลักษณะของผู้หญิงที่คล้ายกับเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่สังคมอเมริกันกำลังมองหา ซึ่งพวกเธอไม่ได้ตระหนักถึงสิ่งนี้มากนักแต่ยังคงใช้ชีวิตไปตามปกติ และมีความสมวัยที่ถึงแม้ Sookie จะแตกต่างจาก Elena และ Bella ที่เธออยู่ในวัยผู้ใหญ่กว่า แต่ Sookie ก็ไม่ได้มีความสัมพันธ์กับผู้ชายมาก่อนและเป็นคนหวงศักดิ์ศรีของตัวเองมากพอสมควร สิ่งนี้ตัวละครทั้ง 3 มีคุณค่าให้ผู้ชายเกิดความสนใจและปรารถนาถึงพวกเธอทั้งความดีและการมี

คุณค่าในตัวเองมากกว่าจะเป็นเพียงสองสิ่งที่สังคมอเมริกันตีค่าของผู้หญิงว่าให้เลือกเป็นระหว่าง การเป็นผู้บริสุทธิ์หรือเป็นพวกค้าสอนทางเพศ

แม้ว่า Sookie และ Elena จะมีความสัมพันธ์ทางเพศกับชายคนรักก่อนแต่งงาน แต่พวกเธอก็ตั้งมั่นอยู่บนความรักที่แท้จริงภายใต้ความสัมพันธ์ที่ผูกมัดแบบชายหญิงที่คบหาดูใจกันอย่างซื่อสัตย์ สิ่งนี้จึงไม่ถือว่าเป็นการประพฤตินิดหรือไม่เหมาะสมในความหมายของควมมีเสรีทางเพศจนเป็นการลดคุณค่าในตัวเอง ซึ่งในสังคมอเมริกันยึดถือลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิงเป็นที่ตั้ง และสิ่งนี้ชี้ให้เห็นถึงโครงสร้างทางสังคมที่ยังคงเหมือนเดิมและยากจะเปลี่ยน โดยได้กำหนดบทบาทลงไปอย่างชัดเจนเรื่องการที่ผู้หญิงจะมีความเป็นรองต่อผู้ชายที่มีความแข็งแรงที่เป็นผู้ที่มิอำนาจมากกว่า และต้องสามารถเป็นผู้ปกป้องดูแลและให้เกียรติต่อพวกเธอที่เป็นคู่ครองของเขาเช่นกัน (Jessica M. Landers, 2011, 2010: 53-54)

ตัวละครหญิงทั้ง 3 ได้แสดงภาพของผู้หญิงในอุดมคติที่เติมเต็มความหมายที่ดีให้แก่สังคมในเรื่องของการดูแลเอาใจใส่ด้วยจากคุณค่าในตัวของเธอเองที่ทำให้แวมไพร์ตัวเอกรู้สึกอยากจะทำปกป้องทั้งตัวเธอและคุณค่าจากภายในเอาไว้ ซึ่งได้เสริมย้ำถึงความเป็นชนชั้นกลางผิวขาวที่มีความประพฤติแบบผู้หญิงที่ดีและมีความเป็นผู้หญิงที่สังคมคาดหวังให้พวกเธอเป็นมากกว่าอยู่ในภาพของสาววัยรุ่นไร้สาระเช่นที่สื่ออเมริกันชอบล้อเลียนอยู่ตลอดเวลา และได้สวนกระแสภาพลักษณ์และความหมายต่างๆ ที่เป็นภาพคุ่นชินของสังคมอเมริกันต่อความเป็นวัยรุ่นอย่างชัดเจน โดยลักษณะความเป็นคนผิวขาวที่ดีก็ปรากฏในตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์เช่นกัน โดยพวกเขาเป็นเสมือนคนที่มาจากความปรารถนาของผู้หญิงทุกคนด้วยลักษณะของเจ้าชายในนิยายชวนฝันที่ผู้อ่านใช้อ่านเพื่อหนีจากความจริงของโลกที่ไม่เป็นไปตามที่พวกเขาคาดหวังเพียงชั่วคราว ซึ่งก็คือการหมายปองต่อผู้ที่มีบุคลิกของความเป็นผู้ชายที่ชวนฝันถึงและมีความปรารถนาดีอย่างแท้จริงต่อผู้หญิงที่พวกเขารัก (Jessica M. Landers, 2011: 56-58)

ตัวละครแวมไพร์ Edward Cullen ได้เป็นตัวละครที่สร้างความหมายที่แตกต่างในเรื่องการตอบสนองต่อความต้องการทางเพศ โดยเขาได้ยึดถือประเพณีในแบบการเป็นผู้ชายหัวโบราณ ซึ่ง Edward กลายเป็นตัวละครที่เป็นที่ใฝ่ฝันถึงของวัยรุ่นผู้หญิงชาวอเมริกันอย่างมากด้วยเขาปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์กับ Bella Swan จนกระทั่งหลังจากเข้าพิธีวิวาห์ ซึ่งทำให้ผู้หญิงมากมายอยากสัมผัสถึงจิตใจที่มีความแข็งแกร่งและเป็นลูกผู้ชายของเขาที่ได้ล้มล้างภาพของแวมไพร์แบบเก่าออกไปอย่างสิ้นเชิง และแทนที่ด้วยการปลุกฝังความดีงามในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์เฉพาะในชีวิตแต่งงานให้วัยรุ่นสมัยใหม่ได้ยึดถือเป็นแบบอย่าง โดยเสริมย้ำว่าถึงแม้จะไม่ได้แต่งงานแต่การมี

เพศสัมพันธ์อย่างเสรีตามค่านิยมของหนุ่มสาวสมัยใหม่นั้นไม่ใช่สิ่งที่ดี โดยแวมไพร์ในแบบร่วมสมัยก็มีความต้องการทางเพศไม่แพ้แวมไพร์ในรูปแบบเก่า แต่เนื้อเรื่องได้ถ่ายทอดความหมายของความสัมพันธ์ทางเพศว่าต้องอยู่ภายใต้การผูกมัดในเรื่องของความรักและความพร้อมที่จะใส่ใจและสามารถรับผิดชอบชีวิตของตนได้อย่างสมบูรณ์

Bill Compton และ Stefan Salvatore ก็อยู่ในลักษณะเช่นเดียวกับ Edward Cullen ด้วยลักษณะของการเป็นสุภาพบุรุษที่มีความอ่อนโยนต่อหญิงสาวคนรักและคอยปกป้องพวกเขาด้วยความรักและชีวิตของพวกเขา ซึ่งสิ่งนี้แสดงออกถึงบทบาททางเพศของความเป็นผู้ชายที่มีจิตใจอันเข้มแข็งที่รับผิดชอบและนำพาหญิงสาวที่ตนรักไปสู่สถานะหนทางที่ดี แสดงออกถึงความเป็นผู้นำที่让他们เธอได้พึ่งพา และนำไปสู่สถานะของความเป็นผู้ชายที่แท้จริงอีกต่อหนึ่ง ตัวละครชายทั้ง 2 ตัวนี้ ถึงแม้ว่าจะมีมิติที่ซับซ้อนกว่า Edward Cullen และมีความธรรมดาแบบแนบเนียนกับบริบทของความเป็นจริงมากกว่า แต่ตัวละครทั้ง 3 ก็มีลักษณะที่สอดคล้องกันดังกล่าวที่ได้ทำให้พวกเขาอยู่ในภาพของผู้ชายในอุดมคติที่มีรูปลักษณ์และจิตใจที่ดีเป็นที่ใฝ่ฝันถึงของบรรดาหญิงสาวเช่นกัน

แวมไพร์รูปแบบเก่าได้ดำเนินลักษณะของแวมไพร์ในภาพที่หยาบช้ำทั้งการกัด ดูดเลือด และการมีเพศสัมพันธ์กับคู่นอนที่ใช้ความรุนแรงจนถึงขั้นเสี่ยงที่อาจจะเสียชีวิต โดยในธรรมเนียมทางศาสนาแบบยุคสมัยเก่าได้กำหนดให้เพศหญิงครองตนให้เป็นผู้บริสุทธิ์ไร้มลทิน แต่แวมไพร์ไม่ได้เข้ามาเพียงเพื่อล่อลวงความไร้เดียงสาของเพศหญิงเท่านั้น แต่ยังคงคุกคามสถานะของเพศชายด้วยเช่นกัน โดยเห็นได้จากการกระทำของ Count Dracula ที่กระทำอย่างต่ำทรามกับหญิงที่มีคู่ครองแล้วด้วยการใช้เสน่ห์สะกดเพื่อกระตุ้นความต้องการทางเพศของพวกเธอให้พุ่งพล่านมากขึ้น แตกต่างจากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่ความเป็นแวมไพร์ของตัวละครเอกอย่าง Edward Cullen นั้นตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นคริสเตียนที่ดีและสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ทางศาสนาก็ไม่สามารถทำอันตรายแวมไพร์รูปแบบใหม่ได้เช่นกัน ซึ่ง Edward ไม่ได้มีความต้องการจะพรากความบริสุทธิ์ของ Bella ไปก่อนที่จะแต่งงานกัน โดยสิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าแวมไพร์ไม่ได้ทำให้สังคมติดเชื่อแห่งความเลื่อมทราวม แต่ได้ทำให้สังคมเข้าถึงศีลธรรมอันดีให้ได้พิจารณาเป็นแบบอย่างแก่วัยรุ่นยุคใหม่

แวมไพร์แนวร่วมสมัยได้สร้างรูปแบบที่ย้ำถึงบทบาททางเพศของเพศหญิง โดย *The Twilight Saga* ได้ใช้ตัวละคร 2 ตัวในการสื่อความหมายถึงความเป็นผู้หญิงที่ดีด้วยการเป็นผู้ที่วางนอนสอนง่าย เป็นภรรยาและเป็นแม่ที่ดีที่คอยดูแลบ้านและบำรุงสุขในครอบครัว Esme Cullen

เป็นตัวละครที่มีลักษณะดังกล่าวชัดเจนมากจากการที่เธอเป็นแม่ที่อยู่ดูแลบ้านและลูกๆ ของเธอที่ความเป็นแวมไพร์ไม่ได้แปลเปลี่ยนให้ความหมายของความเป็นแม่และเป็นภรรยาที่นั้นต้องถูกบิดเบือนไปเป็นอย่างอื่น รวมถึง Bella ที่ไม่ได้แสดงออกถึงการทำให้ภาพของผู้หญิงที่เป็นความคาดหวังของสังคมต้องแปดเปื้อนเช่นกัน แต่ได้แสดงออกถึงภาพของการเป็นแม่เช่นเดียวกับ Esme ที่ตัว Bella เองยอมทนต่อความเจ็บปวดอย่างสาหัสและสละชีวิตเพื่อให้งำเนิดลูกสาวของตน โดยสิ่งเหล่านี้ได้ลบล้างเรื่องเพศและความน่ารังเกียจในการแสดงออกทางเพศอย่างเร่าร้อนของตัวละครหญิงแวมไพร์ในรูปแบบเก่า ซึ่งลักษณะใหม่นี้ได้สะท้อนค่านิยมอันเป็นสังคมแบบอนุรักษ์นิยมที่รักษาความดีงามให้เข้าถึงสังคมในอุดมคติให้แก่วัยรุ่นเช่นกัน

Sookie Stackhouse และ Elena Gilbert จากละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้สร้างความแตกต่างจาก Bella Swan ด้วยการปลดปล่อยตัวเองออกมาจากการกดขี่และการมองโลกด้วยความเป็นจริงที่ทั้ง 2 มีความคิดแบบผู้หญิงสมัยใหม่ โดยลักษณะเช่นนี้เราได้พบเห็นกันมาก่อนแล้วจาก Buffy Summer ตัวละครเอกหญิงจากเรื่อง *Buffy the vampire slayer* (1997-2003) ที่ตัวละครทั้ง 3 นี้อยู่ในภาพเดียวกันของความเป็นผู้หญิงแกร่ง มีความทะนงตนและเชื่อมั่นในตัวเองสูง อีกทั้งเป็นสาวบริสุทธิ์จนกระทั่งได้พบกับแฟนหนุ่มที่เป็นแวมไพร์ที่ทั้งคู่ตกหลุมรักกันและฝ่าฟันอุปสรรคด้วยกัน ซึ่งแตกต่างจากความรักระหว่าง Bella และ Edward และระหว่าง Mina Murray และ Jonathan Harker ที่ยึดถือประเพณีเกี่ยวกับวิถีของความสัมพันธ์ที่ต้องผูกมัดและยืนยาวจนถึงการแต่งงานใช้ชีวิตคู่ด้วยกัน

ทั้ง Buffy, Sookie และ Elena แตกต่างจาก Bella และ Mina ด้วยความแข็งแกร่งเปี่ยมด้วยพลังและการปกครองตนเองเหนือการควบคุมและพึ่งพาผู้ชาย ซึ่งตัวละครทั้ง 3 ได้ยอมรับความจริงที่ว่าผู้ชายยังคงเป็นผู้ที่แข็งแกร่งและสามารถให้ความมั่นคงและความปลอดภัยกับพวกเธอได้ แต่พวกเธอก็เลือกที่จะสวนทางกับสิ่งเหล่านี้และก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้หญิงสมัยใหม่ที่เท่าเทียมเพศชาย ถึงแม้ว่าพวกเธอต้องตกอยู่ในสถานการณ์เลวร้ายและได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์อยู่ครั้งแล้วครั้งเล่า แต่ก็ไม่ได้แปลว่าพวกเธอเลือกจะพึ่งพาผู้ชายอย่างเดียว โดยพวกเธอก็ยืนหยัดสู้จนสุดกำลังเพื่อปกป้องตัวเองและคนรอบข้างอยู่บ่อยครั้ง สิ่งนี้ได้เสริมย้ำถึงการเป็นผู้หญิงในอุดมคติของยุคสมัยใหม่ที่ไม่ใช่ผู้ตามต่อเพศชายอีกต่อไป และถึงแม้ว่าพวกเธอจะเป็นผู้หญิงที่อ่อนไหวปรารถนาจะมีความรักแต่ก็ไม่ได้ปล่อยให้ความรักมาบดบังคุณค่าของตนที่พวกเธอต้องการผู้ชายดีๆ คอยอยู่เคียงข้างแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าพวกเธอต้องมีผู้ชายคอยปกป้องเพื่อให้ตนมีชีวิตรอดเช่นที่ Bella เป็นเช่นกัน

แม้ว่า Buffy, Sookie และ Elena จะมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานแต่ตัวละครทั้ง 3 ก็ไม่ได้ถูกเสนอในภาพของผู้หญิงที่สำสอนทางเพศแต่อย่างใด หากแต่ตัวละครทั้ง 3 ได้มองเห็นคุณค่าของตัวเองและมีจุดยืนที่มั่นคงชัดเจนในเรื่องความสัมพันธ์ที่มีความรักที่แท้จริงและความผูกพันที่ชัดเจนแข็งแกร่งกับตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ ซึ่งได้เสริมให้พวกเธอเป็นผู้หญิงที่มีศักดิ์ศรีและมีคุณธรรมในเรื่องความซื่อตรงในการรับผิดชอบต่อความสัมพันธ์แตกต่างจาก Bella ที่ถึงแม้จะครองความบริสุทธิ์เอาไว้จนถึงชีวิตแต่งงาน แต่ก่อนหน้านั้นเธอก็เป็นผู้หญิงโลเลและไม่มั่นคงที่บางครั้งคล้ายกับเป็นผู้หญิงหลายใจ

บทบาทของความเป็นแม่นอกจากตัวละคร Esme Cullen แล้ว ตัวละครเอกหญิงจากแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องก็ได้แสดงถึงสิ่งนี้เช่นกัน Elena Gilbert ได้แสดงถึงการเป็นแม่และเป็นผู้ดูแลน้องชายและปกป้องเขาทุกวิถีทางด้วยชีวิตของเธอแทน Grayson และ Miranda Gilbert ผู้เป็นพ่อแม่ที่เสียชีวิตในอุบัติเหตุทางรถยนต์ และยังคงสูญเสีย Jenna Sommers ผู้เป็นน้ำและเป็นผู้ปกครองเพียงคนเดียวที่ได้สละชีวิตปกป้องเธอและน้องชายไว้ เช่นเดียวกับ Sookie Stackhouse ที่ไม่ได้มีความผูกพันทางสายเลือดกับ Jessica Hamby แต่ก็ต้องทำหน้าที่เป็นผู้ปกครองของเธอร่วมกับ Bill Compton อีกทั้ง Sookie ยังต้องรับบทบาทของการเป็นผู้ดูแลครอบครัวและบ้านหลังจากที่ Adale Stackhouse ยายของเธอถูกฆาตกรรม เหมือนกับ Buffy Summers ตัวละครเอกหญิงรุ่นก่อนที่ได้ทำหน้าที่เป็นแม่ดูแล Dawn Summer น้องสาวของเธอทั้งเรื่องชีวิตส่วนตัว การเรียนและค่าใช้จ่ายหลังจากที่แม่ของเธอเสียชีวิตไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการเสริมย้ำบทบาทของเพศหญิงและเสริมย้ำสถานะนั้นในโลกของความเป็นจริงไปในคราวเดียวกัน (Julia Pearlman, 2010 : 28-29)

สิ่งที่ทั้ง 3 เรื่องได้สะท้อนออกมาเหมือนกันคือการต่อต้านความเสรีเกินเหตุในเรื่องเพศของวัยรุ่นอเมริกัน โดยได้ปลูกฝังทั้งอุดมการณ์การเป็นวัยรุ่นที่ดีและบทบาทของผู้หญิงในอุดมคติที่ถูกต้องทั้งในแบบเก่าและแบบใหม่ ไม่ใช่การยึดถือเรื่องเพศที่ไม่แยแสถึงประเพณีหรือข้อผูกมัดในความสัมพันธ์และการรับผิดชอบตัวเองในภาพที่เป็นลบเช่นแนวแวมไพร์แบบเก่าได้เสนอ ย้ำถึงการให้คุณค่ากับตนเองในวัยรุ่นผู้หญิงที่ควรรู้สึกดีใจและมีความมั่นคงเป็นตัวของตัวเองอย่างมีศักดิ์ศรีมากกว่าเป็นเพียงวัตถุทางเพศ และปลูกฝังให้วัยรุ่นชายรู้จักให้เกียรติและแสดงออกอย่างเป็นสุภาพบุรุษที่เห็นคุณค่าของความสัมพันธ์และเป็นผู้นำและมีความแข็งแกร่งที่สามารถปกป้องเกียรติและศักดิ์ศรีของคนที่คุณรักด้วยเช่นกัน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย” เป็นการวิจัยโดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้งหมด 3 เรื่องเป็นหลัก และเสริมด้วยการใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เพื่อศึกษาข้อมูลในแง่มุมอื่นๆ โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดสัมพันธบท และทฤษฎีมายาคติ ร่วมด้วยข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่อง Dracula และข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามจุดประสงค์ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทการเล่าเรื่องระหว่างแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าที่มีมาก่อนและแนวแวมไพร์ร่วมสมัย พบว่า จากตัวบทต้นแบบสู่ตัวบทร่วมสมัยมีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะสัมพันธบททั้งการคงเดิม การขยายความ การตัดทอน และการปรับเปลี่ยน โดยองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงชัดเจนที่สุด มีดังต่อไปนี้;

1.1 โครงเรื่อง (plot) พบว่ามีการคงเดิมด้วยการเล่าเรื่องแบบเล่าตามลำดับเวลา ตัดทอนความระทึกขวัญ-สยองขวัญลงและเพิ่มเติมและยกเรื่องความรักขึ้นมาให้ความสำคัญเป็นอันดับ 1 และปรับเปลี่ยนให้แนวเรื่องมีการเชื่อมโยงกับเนื้อหาเหนือธรรมชาติรูปแบบอื่นและแวมไพร์ได้อยู่ร่วมกับสังคมมนุษย์

1.2 ตัวละคร (character) พบว่ามีการปรับเปลี่ยนโดยใช้แวมไพร์เป็นตัวละครหลักในบทบาทพระเอกไม่ใช่ตัวร้ายหลัก โดยตัดทอนความน่ากลัวของตัวละครออกไปและเพิ่มมิติที่ซับซ้อนทางอารมณ์มากขึ้นและเสนอในรูปลักษณะที่สวยงามไม่ใช่ปีศาจ มีการเพิ่มเติมตัวละครเอกชายตัวที่ 2 เข้ามา อีกทั้งเพิ่มลักษณะเหนือธรรมชาติและยกระดับความสำคัญของตัวละครหญิงเป็นศูนย์กลางของการดำเนินเรื่อง

1.3 ฉาก (setting) พบว่ามีการตัดทอนความน่ากลัวของฉากออกและปรับเปลี่ยนให้เป็นฉากเป็นเมืองสมมุติที่มีความเจริญแต่แยกตัวออกจากสังคมใหญ่ ใช้ฉากเล่าเรื่องใน 2

ช่วงเวลา และเพิ่มเติมการมีประวัติศาสตร์อันยาวนานและมีเรื่องราวเหนือธรรมชาติในละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่อง

อีกทั้ง การสร้างตัวละครแวมไพร์ (vampire character creation) พบว่ามีลักษณะคงเดิมเกือบทุกประการแต่ปรับเปลี่ยนในความหมายให้ความเป็นแวมไพร์ (vampirism) แสดงออกถึงการเข้าใจถึงความ เป็นมนุษย์และมีความพิเศษเหนือกว่ามนุษย์ที่น่าหลงใหลมากขึ้น มีการตัดทอนความหมายของความเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติแบบภูตผีออกไปเพิ่มเติมลักษณะที่แตกต่างจากรูปแบบเก่า

องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบสัมพันธ์ที่ชัดเจนเป็นรองลงมา มีดังต่อไปนี้ :

1.4 แก่นเรื่อง (theme) พบว่ามีการคงเดิมด้วยแก่นเรื่องประเภทความรัก (love theme) ตัดทอนแก่นเรื่องประเภทด้านกระแสหลัก (outcast theme) แต่ดัดแปลงให้มีการผสมแก่นเรื่องรองประเภทศีลธรรมจรรยา (morality theme) และแก่นเรื่องประเภทด้านกระแสหลัก ในละครโทรทัศน์ 1 เรื่อง แต่ก็ไม่ได้มีความชัดเจนมากนัก

1.5 ความขัดแย้ง (conflict) พบว่ามีการคงเดิมด้วยความขัดแย้งระหว่างบุคคล แต่เพิ่มเติมว่าเป็นความขัดแย้งระหว่างแวมไพร์ด้วยกันหรือระหว่างแวมไพร์และสิ่งเหนือธรรมชาติแบบอื่นๆ และตัดทอนความขัดแย้งกับพลังภายนอกออก

1.6 สัญลักษณ์ (symbol) พบว่ามีการคงเดิมในเรื่องการสื่อถึงเรื่องเพศ แต่ได้ตัดทอนความหมายด้านลบออกไปและปรับเปลี่ยนให้อยู่ในความหมายด้านบวกที่สื่อไปถึงเรื่องความรักมากขึ้น

1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) พบว่ามีการตัดทอนรูปแบบการเล่าเรื่องแบบ Epistolary Novel เหลือเพียงการใช้มุมมองแบบผู้รอบด้านเพียงรูปแบบเดียว

2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่เป็นลักษณะพิเศษเฉพาะของการเล่าเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยที่เป็นพัฒนาการอีกรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ พบว่า

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เป็นรูปแบบเฉพาะทั้งหมด 5 ลักษณะ ได้แก่

2.1 เล่าเรื่องด้วยความรักของชายหญิง (heterosexual romance narrative) พบว่าแนวแวมไพร์ร่วมสมัยมีการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบมาตรฐานที่เน้นความรักระหว่างตัว

ละครเอกเอกชายที่เป็นแวมไพร์รูปงามและตัวละครหญิงเอกที่เป็นมนุษย์ รวมถึงความรักของคู่ตัวละครรองอื่นๆ ที่เสนอความโรแมนติกและอ่อนไหว โดยตัวละครต้องร่วมกันฝ่าฟันอุปสรรครวมถึงปัญหาความรักสามเส้าด้วย

2.2 การลบเส้นแบ่งความหมายแห่งคู่ตรงข้าม (blurring of the binaries oppositions) พบว่าทั้ง 3 เรื่องได้ลบเส้นแบ่งคู่ตรงข้ามและผลักดันให้องค์ประกอบต่างๆ โดยเฉพาะมิติทางความคิดของตัวละครให้เข้าสู่ลักษณะผสม (hybrid) ที่สร้างความคลุมเครือในการแบ่งแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ดีและสิ่งชั่วร้าย ความถูกต้องกับความผิดศีลธรรม รวมถึงความเป็นมิตรและศัตรูระหว่างตัวละคร 2 ฝ่าย

2.3 แก่นเรื่องของแรงปรารถนาต่อความเป็นมนุษย์ (theme of humanity) พบว่าในการลบเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์ (human) / สัตว์ (animal) และ มนุษย์ (human) / ปีศาจ (monster) ได้สร้างความหมายของความเป็นมนุษย์ (humanity) ให้เหนือกว่าความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ที่ผลักดันให้ตัวละครแวมไพร์มีความซับซ้อนและมีความใกล้เคียงกับมนุษย์มากขึ้น

2.4 ตัวละครหญิงที่เป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง (female character as narrative center) พบว่าทั้ง 3 เรื่องได้ใช้ตัวละครเอกหญิงที่มีลักษณะผสม (hybrid) ระหว่างมนุษย์ (human) / ไม่ใช่มนุษย์ (nonhuman) เป็นหลักมาเป็นจุดศูนย์กลางของเรื่องที่มีความพิเศษให้ตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์ต้องตามหาและมีบทบาทความสำคัญที่กำหนดทิศทางและเป็นกุญแจสู่การไขปริศนาต่างๆ ของเรื่อง

2.5 ตัวละครแวมไพร์ที่มีความงามเหนือกว่า (vampire as more beautiful character) พบว่า ตัวละครแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่อง โดยเฉพาะตัวละครชายมีรูปลักษณ์ภายนอกที่งดงามชวนหลงใหล และมีความพิเศษด้วยความขาวเกินมนุษย์รวมถึงลักษณะของตัวละครที่เป็นคนขาวที่มีบทบาทมากกว่าและอยู่ในภาพที่ดีและโดดเด่นกว่าตัวละครผิวสี

3. เพื่อวิเคราะห์ระบบคิดของสังคมที่สะท้อนจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย

3.1 ระบบคิดเรื่องความงามของรูปลักษณ์ พบว่า ความงามของตัวละครแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่อง ได้ถ่ายทอดระบบคิดเรื่องการคงความสวยงามของรูปลักษณ์ภายนอกที่เป็นการฝืนธรรมชาติด้วยวิธีการต่างๆ ที่เป็นสิ่งที่ค่านิยมที่สังคมได้ให้ความหมายว่าการมีความงามนั้นเป็นการรักษาลักษณะและเป็นการให้คุณค่ากับตนเองในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน

3.2 ระบบคิดเรื่องการแบ่งแยกสีผิว พบว่า ตัวละครแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่องทั้งที่มีความขาวเหนือมนุษย์หรือแม้กระทั่งตัวละครแวมไพร์ในลักษณะของคนขาวนั้นได้ถ่ายทอดระบบคิดเรื่องการแบ่งแยกชนชั้นในสังคมที่สังคมชนชั้นกลางอเมริกันได้สร้างความหมายให้คนผิวขาวมีคุณค่าเหนือสีผิวอื่นและชนชาติอื่น ผ่านภาพของตัวละครแวมไพร์และมนุษย์ที่เป็นคนขาวที่มีบทบาทสำคัญมากกว่าและอยู่ในภาพลักษณ์ที่ดีกว่า

3.3 ระบบคิดเรื่องการเมืองมีคุณงามความดี พบว่าตัวละครเอกชายที่เป็นแวมไพร์จากทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่ยึดมั่นความถูกต้องและมีจิตใจที่บริสุทธิ์ได้ถ่ายทอดระบบคิดผ่านตัวละครในเรื่องการเมืองมีคุณธรรมประจำใจตามลักษณะของชนชั้นกลางผิวขาว โดยเฉพาะได้ให้ความหมายว่าผู้ชายผิวขาวว่าเป็นผู้มีคุณธรรมและมีความดีงามในตัวเอง

3.4 ระบบคิดเรื่องบทบาททางเพศ พบว่าทั้ง 3 เรื่องได้ใช้ความรักระหว่างตัวละครเอกชายและหญิงมาถ่ายทอดระบบคิดในเรื่องการให้ความสำคัญเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศที่สังคมได้ให้ความหมายว่าการแสดงออกดังกล่าวควรอยู่ในความสัมพันธ์ที่ผูกมัด ทั้งการแต่งงานหรือการตั้งอยู่บนพื้นฐานของความรัก โดยได้ให้ความหมายของบทบาทของผู้หญิงในเรื่องการเป็นแม่และการดูแลครอบครัวและปฏิเสธความคิดเรื่องความเสรีทางเพศของวัยรุ่น

อภิปรายผลการวิจัย

แวมไพร์แห่งศตวรรษที่ 21 : การลบเลือนเส้นแบ่งระหว่างความจริงและจินตนาการ

ภาพยนตร์เรื่อง *The Twilight Saga* เปิดตัวด้วยการเป็นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเรื่องแรกที่เสนอความแตกต่างในหลายๆ องค์ประกอบเมื่อเปรียบเทียบกับแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า จากนั้นก็มีละครโทรทัศน์ลักษณะคล้ายกันออกฉายและได้รับความนิยมไม่แพ้กันอย่างเรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* และไม่ว่าจะรูปแบบเก่าหรือรูปแบบร่วมสมัยก็กล่าวได้ว่าแนวแวมไพร์มักตั้งอยู่บนพื้นฐานของจินตนาการมากกว่าจะอ้างอิงกับความเป็นจริง

แนวแวมไพร์รูปแบบเก่ามีความไม่จริงในหลายองค์ประกอบที่เสมือนขีดเส้นแบ่งอย่างชัดเจนระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องแต่ง ผู้ชมสามารถดึงตัวเองออกมาจากความรู้สึกขณะรับชมได้โดยง่ายเพราะมีความรู้สึกที่ชัดเจนว่าเนื้อเรื่องและสิ่งต่างๆ นั้นเป็นเรื่องไกลตัวและแน่นอนว่าไม่มีทางเกิดขึ้นได้อย่างแน่นอนในบริบทของชีวิตจริง แต่ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องไม่ได้อยู่ในลักษณะของการแบ่งอย่างโดยชัดเจนเช่นนั้น

จากการศึกษาวิจัยพบว่า สัมพันธบทจากแนวแวมไพร์รูปแบบเก่าสู่แนวแวมไพร์ร่วมสมัย ทั้ง 3 เรื่องนั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงในลึกลงไปถึงระดับความหมายที่องค์ประกอบของต่างๆ ถูกเสนอใหม่ทั้งรูปแบบและเนื้อหาใหม่ โดยภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* คือตัวบท (text) ที่เป็นแนวร่วมสมัยเรื่องแรกที่มีความแตกต่างจากรูปแบบเก่ามากที่สุด ต่อมาคือละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวที่ถูกสร้างขึ้นด้วยกระแสความนิยมของแวมไพร์รูปแบบใหม่จนกระทั่งกลายเป็น “แนวแวมไพร์แห่งศตวรรษที่ 21” (Adrienne R. Gower, มปป. : 1-3)

สัมพันธบทจาก *The Twilight Saga* ที่เป็นตัวบทร่วมสมัยเรื่องแรกสู่ละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องที่เป็นตัวบทร่วมสมัยที่ตามมาตามลำดับแล้ว มีการยกกรอบการอธิบายในองค์ประกอบต่างๆ เข้ามาแต่ได้เพิ่มเติมความซับซ้อนของการดำเนินเรื่องมากขึ้น และเพิ่มขอบเขตของเนื้อหาในแง่มุมต่างๆ ถึงแม้ *The Twilight Saga* จะเป็นตัวบทที่ตัดทอนความสยองขวัญออกจนเกือบหมด ส่วน *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ได้วางความน่ากลัวแบบสยองขวัญ-ระทึกขวัญคืนลงไปในการเล่าเรื่อง แต่ตัวบททั้ง 3 ก็ยังคงตั้งอยู่ในกรอบของแนวแวมไพร์ร่วมสมัยเหมือนกัน

อีกทั้งแม้ว่า *True Blood* จะมีรูปแบบการนำเสนอที่ต่างออกไปด้วยเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่แต่ *The Twilight Saga* และ *The Vampire Diaries* ได้มีความสอดคล้องใกล้เคียงกันด้วยเนื้อหาที่เหมาะสมต่อกลุ่มวัยรุ่นโดยเฉพาะวัยรุ่นผู้หญิง แต่เนื้อหาที่เน้นเรื่องความรักอันอ่อนไหวก็ผลักดันทั้ง 3 เรื่องก้าวเข้าสู่ความร่วมสมัยที่กล่าวได้ว่าเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวเรื่องแบบ “แวมไพร์โรแมนติก” (romantic vampire film and tv series) หรือถ้าเรียกอย่างเจาะจงสู่กลุ่มผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นก็สามารถเรียกว่าเป็นแนวเรื่องแบบ “แวมไพร์วัยรุ่นโรแมนติก” (teen romantic vampire film and tv series)

ลักษณะแนวเรื่องดังกล่าวที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนได้ถ่ายทอดรวมกับการสื่อสารทางด้านรูปลักษณ์ กล่าวคือเป็นการสื่อสารที่ตอบรับกับความรู้สึกปรารถนาในความน่าหลงใหลที่ผู้ชมกลุ่มดังกล่าวมีต่อรูปลักษณ์ของแวมไพร์ที่มีเสน่ห์และสวยงามขึ้นกว่ารูปแบบเก่า และการเสนอเรื่องราวความรักที่ละมุนและหอมหวานจนกระทั่งแทบจะเกิดการกระโจนเข้าไปใส่สิ่งที่รู้อยู่แล้วว่าไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งเกิดจากการผลักดันให้คุณลักษณะของรูปแบบแวมไพร์ลงไปเป็นฉากหลัง และใช้การนำเสนอด้วยความรักระหว่างแวมไพร์และมนุษย์ที่เป็นเรื่องราวความรักแบบจินตนาการ

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยไม่ได้ปล่อยให้ความเหนือธรรมชาติทำหน้าที่ด้วยตัวมันเอง ไม่ได้ตั้งอยู่บนการสื่อความหมายตามการดำเนินเรื่องที่ถ่ายทอดว่าแวมไพร์มีความเหนือมนุษย์จนผู้ชมรู้สึกแตกต่างจากตัวละครและเห็นว่ามันเป็นลักษณะของการดำเนิน

เรื่องที่ไกลตัวและไม่มีทางเกิดขึ้นจริง แต่ความเหนือธรรมชาติของแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นทำงานเสมือนเป็นการเสริมเรื่องราวความรักที่ทำให้ความรักในเรื่องดูละมุนและมีความหอมหวาน และเป็นหัวใจจินตนาการที่ถึงแม้จะไกลตัวและไม่เกิดขึ้นจริง แต่ก็ยังคงทำให้ผู้ชมรู้สึกปรารถนาและใฝ่ฝันถึงนั่นเอง

กล่าวคือโครงเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัยทำงานด้วยหลักการของการถ่ายทอดความรักที่เสมือนภาพของความฝันอันสวยงาม หรือความรักที่เป็นอุดมคติที่สามารถเข้าถึงได้เพราะมีสิ่งเหนือธรรมชาติเข้ามาเป็นตัวช่วย การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ทั้งหมดต่างล้วนสนับสนุนเรื่องราวความรักให้มีความสำคัญโดดเด่นขึ้นมา ทั้งการให้แวมไพร์ออกมาจากเงามืดก็เพื่อเพิ่มความกลมกลืนให้ผู้ชมไม่รู้สึกเป็นคนละฝ่ายกับแวมไพร์ และพุ่งความสนใจไปที่เรื่องราวความรักและการฟันฝ่าอุปสรรคที่เข้ามาทดสอบความต่างของคูรักนั่นเอง

ผลที่ตามมาจากการเข้าถึงอารมณ์และรู้สึกร่วมไปกับจังหวะต่างๆ ในการดำเนินเรื่องที่อาจจะลึกและชัดเจนเกินไปในผู้ชมก็ได้สร้างสภาวะที่เรียกว่า “อินจัด” ให้เกิดกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มเด็กผู้หญิงวัยรุ่น ซึ่งความคลั่งไคล้ของแฟน ๆ จาก *The Twilight Saga* บางครั้งก็เหมือนจะมีมากเกินไปจนแยกความจริงกับจินตนาการไม่ออก

ในช่วงที่ภาพยนตร์เปิดตัวและได้รับความนิยมอย่างมากก็ได้มีข่าวว่าแฟนบางคนไปขอให้ Robert Pattinson กัดคอเพื่อให้ตัวเองกลายเป็นแวมไพร์ และเมื่อละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวเริ่มออกอากาศก็เริ่มมีข่าวว่าเด็กวัยรุ่นมีพฤติกรรมเลียนแบบของการดื่มเลือดของกันและกัน ซึ่งเมื่ออิงจากความจริงที่ว่ามีความคลั่งไคล้ในตัวละคร Edward Cullen ที่เป็นตัวเริ่มปรากฏการณ์นี้ บรรดาสื่อมวลชนและนักวิชาการจึงพากันตั้งชื่อโรคคลั่งไคล้ที่ว่า “Obsessive Cullen Disorder (OCD)” ซึ่งเป็นเหมือนโรคทางประสาทแบบที่รู้ตัวที่ส่งผ่านกันจากการรับชมตัวบทนั่นเอง (Jessica M. Landers, 2011: 13-17)

ดังนั้นแนวแวมไพร์ร่วมสมัยไม่ได้เสนอการไร้สติสัมปชัญญะของตัวละครในเรื่องทั้งมนุษย์และแวมไพร์ แต่แท้จริงแล้วคือการผลักดันให้ผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีความอ่อนไหวเป็นทุนเดิมล้วนแต่เลือกจะละทิ้งการตระหนักรู้ในช่วงเวลานั้น แล้วปล่อยให้จิตใจล่องลอยไปสู่ห้วงแห่งความรักและจินตนาการที่มีความสุขที่ไม่ได้รับจากชีวิตจริง ซึ่งสามารถกล่าวอย่างเป็นรูปธรรมได้ว่าแนวเรื่องดังกล่าวดำเนินไปด้วยลักษณะของการหลบเลี่ยงเส้นแบ่งของคู่ตรงข้ามที่แยกย่อยด้วยการ “หลบเลี่ยงขอบเขตระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ” นั่นเอง ซึ่งผู้ชมเลือกที่จะรับและอยู่กับเรื่องแต่นี้ในระดับที่เต็มใจและยอมรับจนกระทั่งเก็บไปฝันดีด้วยความสมัครใจของตนเอง

ไม่ใช่การยึดเหยียดหรือเป็นความกลัวที่ติดทนอยู่ในมโนสำนึกเช่นแนวแวมไพร์รูปแบบเก่า (Jessica M. Landers, 2011: 10-11)

แวมไพร์-ฝึกกลายเป็นคน : การดึงตัวละครมาสู่ชีวิตจริง

จากหัวข้อที่แล้วจะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงในลักษณะสัมพันธ์ได้ทำงานภายใต้การผลิตซ้ำในเนื้อหาและรูปแบบใหม่ที่ยังคงมีเค้าโครงและร่องรอยบางส่วนของเนื้อหาเดิมจากรูปแบบเก่าให้เห็นอยู่บ้าง แต่ในระดับความหมายได้เปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง โดยจากความน่ากลัวของตัวเอกแวมไพร์ที่เป็นตัวร้ายสู่ความน่าหลงใหลของตัวเอกแวมไพร์ที่เป็นพระเอกแบบเทพบุตรรูปงาม โดยสามารถกล่าวได้ว่ากระบวนการเปลี่ยนแปลงที่มีความสำคัญของแนวเรื่องแวมไพร์ตั้งแต่รูปแบบเก่าถึงรูปแบบปัจจุบันนั้นมีแกนหลักอยู่ที่ตัวละครแวมไพร์ (vampire character) เป็นหลักนั่นเอง

แนวแวมไพร์รูปแบบเก่าเสนอตัวละครแวมไพร์คลาสสิกอย่าง Dracula ของ Bram Stoker เอาไว้ในลักษณะที่ได้กลายเป็นสิ่งรวมความหมายหรือกลายเป็นภาพตัวแทนของ ผู้ที่ไม่ตาย (the undead) ในนวนิยายโกธิค (Gothic Fiction) และได้กลายมาเป็นกรอบในการอ้างอิงถึงบุคลิกลักษณะหรือคุณสมบัติต่างๆ ของความเป็นแวมไพร์ในนวนิยายหรือตัวบทเรื่องอื่นๆ ต่อมาทั้งในลักษณะที่ยึดติดกับกรอบเดิมอย่างเหนียวแน่นและแบบที่พยายามฉีกออกไปโดยเอากรอบเดิมเป็นตัวตั้งก็มีเช่นกัน และตัวละคร Dracula ก็ถูกวิจารณ์ว่าสุดท้ายก็จบลงเพียงแค่การเป็นตัวละครหนึ่งในนวนิยายเท่านั้น

เมื่อถูกผลิตซ้ำมากขึ้นก็เกิดการนำตัวละครนี้ไปเป็นศูนย์กลางที่สำคัญเพื่อไปอ้างอิงและถกเถียงกันว่าลักษณะความเป็นแวมไพร์และลักษณะความเป็น Dracula นั้นเป็นเช่นไรกันแน่ เพราะเมื่อนำไปสร้างมากขึ้นเรื่อยๆ ก็เกิดการแตกและบิดเบือนจนภาพและความหมายต้องเปลี่ยนไปและกลายเป็นลักษณะอื่นที่ไม่ค่อยมีความเชื่อมโยงกับตัวบทและกรอบเดิมของตัวละครเลย กลายมาเป็นเครื่องมือสำหรับนักเขียนและนักวิจารณ์ที่ไม่ได้ใช้เพียงแค่ประเด็นรูปลักษณะภายนอกเท่านั้น แต่ยังนำไปเชื่อมโยงกับเรื่องความหมายโดยนัยทางวัฒนธรรมที่ได้กลายเป็นการถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเรื่องวาทกรรมที่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบ่อยทุกวันจนน่าเบื่อ คล้ายกับเป็นการนำตัวละคร Dracula มาเป็นเครื่องมือในสนามวาทกรรมเพื่อสิ่งต่างๆ ที่พูดกันซ้ำซากไปเรื่อยโดยไม่ก่อประโยชน์ต่อการสร้างหรือรักษาตัวบท

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ที่การวิจารณ์เชิงวิชาการเกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้งส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่างนวนิยายของ Bram Stoker ที่แท้จริงกับผลงานต่างๆ ที่ตามมาในภายหลังดูจะเลือนลางลง และทำให้สืบสนว่า *Dracula* แบบที่เป็นของ Bram Stoker จริงๆ นั้นเป็นเช่นไร โดยที่เกิดขึ้นบ่อยคือกระแสตอบรับจากการเล่าเรื่องและตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มา ที่แทบจะไม่ได้มีการลดละหรือแยกออกจากเชิงเสียดสีหรือเยาะหยันตัวบทเก่าเลย แต่ลักษณะและแนวการโต้แย้งหรือวิพากษ์วิจารณ์ต่อ *Dracula* ที่เป็นไปในเชิงเสียดสีที่มีผลต่อการพัฒนาตัวบทใหม่ก็มีอยู่บ้างเช่นกัน ตัวอย่างเช่น D.H. Lawrence ได้เสนอว่า “*Dracula* นวนิยายแวมไพร์อันยิ่งใหญ่ที่แนวทางการประพันธ์เปรียบเสมือนได้ดึงแวมไพร์ออกมาจากเรื่องแต่ง แต่สุดท้ายก็ไม่ได้มีอะไรไปมากกว่าการส่งแวมไพร์กลับไปสู่เรื่องเล่าปรัมปรา” ซึ่งสิ่งนี้ได้ก่อให้เกิดลักษณะพิเศษที่ผู้แต่งรุ่นใหม่ในยุคนี้ อย่างวรรณกรรมเรื่อง *The Vampire Chronicles* ของ Anne Rice เลือกว่าจะสร้างตัวบทแวมไพร์แบบใหม่ขึ้นมาเป็นของตนเอง โดยแยกออกจากลักษณะความเป็นแวมไพร์ (vampirism) แบบ *Dracula* ของ Bram Stoker อย่างชัดเจน (William Hughes, 2000: 143-144)

เมื่อถึงปี ค.ศ. 2008 ตัวละครแวมไพร์ก็กลายเป็นพวกที่ดูมีลักษณะเชื่อมโยงกับความเป็นจริงมากขึ้น และแวมไพร์ที่เคยเป็นผีที่ไม่ใช่ผีอีกต่อไปแต่กลับดูคล้ายกับคนธรรมดาที่ทั้งไปโรงเรียนได้ ขับรถได้ ใช้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตได้ไม่ต่างจากมนุษย์ปกติ จนกระทั่งเกิดความสอเคลิ้มและกลมกลืนกันจนกล่าวได้ว่าหากนำตัวละครมนุษย์และแวมไพร์มาปะปนกันโดยปราศจากการเฉลยหรือแสดงลักษณะเฉพาะให้เห็น ผู้ชมก็แทบจะไม่วิวัดว่าคนไหนเป็นแวมไพร์ และคนไหนเป็นมนุษย์

แวมไพร์ในแบบร่วมสมัยนี้อยู่ท่ามกลางบริบทของรูปแบบการใช้ชีวิตปกติในยุคปัจจุบันที่เป็นสภาพแวดล้อมเดียวกันและร่วมกันกับผู้ชมจนยากจะปฏิเสธ แวมไพร์ไม่ใช่การนำเสนอภาพของปีศาจหรือตัวประหลาดที่น่ากลัวอีกแล้ว หากแต่เป็นเรื่องราวที่โรแมนติกที่มีวีรบุรุษที่ชวนฝัน น่าหลงใหลและมีเสน่ห์กับหญิงสาวผู้โชคดีเข้ามาแทน ซึ่งไม่น่าแปลกใจว่าทำไมแฟน ๆ ถึงเริ่มหวังให้แวมไพร์เหล่านั้นมีตัวตนจริงในชีวิตจริงของพวกเขา โดยทั้งหนังสือ ละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ในปัจจุบันก็ยังไม่มากพอเพื่อตอบสนองความต้องการสำหรับแฟน ๆ ที่หลงรักแวมไพร์ที่หวังอย่างยิ่งให้แวมไพร์เหล่านั้นมีตัวตนจริง

แวมไพร์แบบร่วมสมัยได้รับความนิยมและถูกกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง โดยเมื่อออนไลน์เข้าสู่ระบบของ *facebook* หรือ *blogspot* ต่างๆ ก็จะมีพบหัวข้อการสนทนาทำนองว่า “I want Edward Cullen to be Real” or “I get sad when I remember Edward, Jacob, and Twilight

aren't real" และผลที่ตามมาหลังจากนั้นเพียงไม่ถึงชั่วโมงก็คือมีคนมาติดตามและให้ความเห็น หรือไม่กี่แสดงออกทางความรู้สึกร่วมกันกับผู้ตั้งหัวข้ออย่างล้นหลาม ซึ่งผู้ที่มาแสดงความคิดเห็นมักจะอยากให้อัตลักษณ์แวมไพร์พวกนั้นปรากฏในชีวิตจริงๆ เป็นส่วนใหญ่ เพราะสำหรับคนที่ไม่ชอบก็มีอยู่ 3 ประเภท คือ คนที่ไม่ดูเพราะไม่ได้สนใจแนวเรื่องแวมไพร์อยู่แล้ว หรือ คนที่ไม่ดูก็เพราะไม่ได้ชอบเรื่องราวความรักและไม่ได้ชอบดูตัวละครผู้ชายหล่อๆ ซึ่งกลุ่มนี้ส่วนมากก็มักจะเป็นผู้ชมที่เป็นผู้ชาย หรือแม้กระทั่งกลุ่มสุดท้ายคือคนที่ไม่เคยดูเพราะไม่ชอบด้วยอคติที่มีอยู่เดิม และตัดสินว่าเป็นเรื่องราวไร้สาระ (Jessica M. Landers, 2011: 11-12)

นักวิชาการกลุ่มสตรีนิยมได้ให้ความเห็นกับนวนิยายและภาพยนตร์ *The Twilight Saga* รวมถึงแนวแวมไพร์เรื่องอื่นๆ ว่าเป็นเรื่องแต่งที่มีความเสี่ยงในตัวเองโดยสมบูรณ์ สิ่งที่ถ่ายทอดออกมาอย่างชัดเจนจากแนวแวมไพร์ที่ได้รับความนิยมในขณะนี้คือภาวะของการเสพติดในความรักในอุดมคติ และความอยากที่จะเป็นผู้หญิงโชคดีย่างที่นางเอกของเรื่องได้เป็น ซึ่ง 2 สิ่งนี้เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กวัยรุ่นผู้หญิงเป็นหลัก เพราะในวัยผู้ใหญ่หรือวัยรุ่นตอนปลายนั้นเริ่มมีความตระหนักรู้ในที่สุดถึงการแยกแยะเรื่องจริงกับเรื่องแต่งได้ชัดเจนกว่า

เนื้อเรื่องกล่าวถึงผู้หญิงที่โชคดียี่ถูกเทพบุตรแวมไพร์และหนุ่มรูปงามอื่นๆ มารุมรัก แต่ผู้ชายแต่ละคนก็ล้วนไม่ใช่มนุษย์ปกติแต่เป็นพวกเหนือธรรมชาติและนำพวกเขาสู่ความสัมพันธ์ที่เสี่ยงอันตรายในรูปแบบต่างๆ ถึงแม้จะไม่ใช้ในเรื่องเพศก็ตาม และที่น่ากลัวไปกว่านั้นก็คือเด็กวัยรุ่นผู้หญิงก็ต่างพร้อมและเต็มใจจะพลีกายเพื่อความสัมพันธ์ในรูปแบบดังกล่าวเช่นกัน ซึ่งนักสตรีนิยมและบรรดาสื่อมวลชนที่เล็งเห็นสิ่งที่เสมือนจะเป็นปัญหานี้และได้ยื่นข้อเสนอในการเสพเรื่องแต่งว่า “เมื่อใดที่เด็กผู้หญิงกำลังอ่านเรื่องราวของความรักก็ควรจะเว้นระยะห่างออกมาบ้าง เพื่อให้ตัวเองได้แยกแยะระหว่างความจริงและจินตนาการ และเมื่อใดที่เรื่องแต่งได้ชักจูงให้เด็กผู้หญิงเข้าสู่จินตนาการและปรารถนาความสัมพันธ์ที่พวกเขาเต็มใจจะเสี่ยงอันตรายจนกระทั่งเสี่ยงชีวิตเพราะความรักเป็นต้นเหตุแล้ว ถ้าสุดท้ายแล้วพวกเขาจะแยกตัวเองออกมาไม่ได้ ทางที่ดีที่สุดคือการรวบรวมกำลังทั้งร่างกายและจิตใจในการปิดหนังสือหรือรายการโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว แล้วหันไปหาเรื่องแต่งเรื่องใหม่ๆ ที่มีความเสี่ยงน้อยกว่าแทน” (M. Carmen Gomez-Galisteo, มปป : 3-4)

ในความเป็นจริงแล้วข้อเสนอดังกล่าวข้างต้นก็เป็นประโยชน์ในการเลือกเปิดรับเรื่องแต่งสำหรับกลุ่มวัยรุ่นผู้หญิง แต่เมื่อมองโดยภาพรวมของความเป็นจริงแล้วก็ไม่ใช่ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวจะปรากฏอยู่นาน เพราะเมื่อภาพยนตร์ฉายจบหรือละครโทรทัศน์ฉายจบฤดูกาลก็ย่อมมี

เรื่องแต่งใหม่ในแนวใหม่ๆ มาให้ผู้ชมได้เลือกรับชมอยู่ดี ทางที่ดีในการเสพเรื่องแต่งนั้นก็ควรจะมีการปลูกฝังสิ่งที่พึงประสงค์และการให้ความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์จากครอบครัวเช่นกัน เพราะเรื่องแต่งก็ทำหน้าที่ด้วยตัวเองเพื่อการให้ความบันเทิงและสอดแทรกเนื้อหาบางอย่างให้ผู้ชมเท่านั้น ซึ่งด้วยความเป็นเรื่องแต่งก็ไม่ได้เป็นตัวสร้างปัญหาในระดับแรกโดยแท้จริงเช่นกัน

เมื่อเสพเรื่องแต่งควบคู่กับการเรียนรู้จากสิ่งที่ถ่ายทอดออกมา ก็จะพบว่า ละครโทรทัศน์ทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวได้เสนอ Sookie Stackhouse และ Elena Gilbert จากเรื่อง *True Blood* และ *The Vampire Diaries* ที่ตัวละครเป็นนางเอกที่ไม่มีด้านที่อ่อนแอหรือไม่เป็นตัวของตัวเองปรากฏให้เห็นมากเท่ากับ Bella Swan จาก *The Twilight Saga* เป็น แต่เนื้อเรื่องแนวแวมไพร์ร่วมสมัย กำลังบอกความหมายบางอย่างถึงลักษณะของผู้หญิงผ่านตัวละครทั้ง 3 ที่อยู่ในฐานะของผู้ที่เลือกและกำหนดเส้นทางตัวเอง ซึ่งก็สุดแล้วแต่ว่าผู้ชมจะเลือกมองและตัดสินใจว่าการแสดงออกและตัวตนของตัวละครตัวไหนมีคุณค่ามากกว่ากัน

โดย Sookie และ Elena ต่างเลือกทางเดินและให้ความสำคัญกับความรักแบบไม่ลดทอนคุณค่าในตัวเองแตกต่างจาก Bella ที่ลดทอนจนกระทั่งไม่เห็นคุณค่าในตัวเองแต่ในที่สุดแล้วก็ยังเป็นผู้หญิงที่มีคุณค่าสำหรับทุกคนอยู่เช่นกันด้วยความเป็นแม่และภรรยาที่ดี ซึ่งเป็นกรบอกเป็นนัยต่อกลุ่มผู้ชมโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นหญิงให้ตระหนักถึงพลังและความเข้มแข็งในตัว และการไม่ละทิ้งคุณค่าของตนจนกระทั่งการเลือกเป็นผู้หญิงที่ดี ซึ่งหากพวกเขาเลือกเป็นอย่างตัวละครที่เป็นทั้งผู้หญิงที่โชคดีแล้วยังไม่ดูถูกคุณค่าของตัวเองแล้วก็จะยิ่งมีผลดีกว่าการเป็นเพียงผู้หญิงที่โชคดีแต่ไร้พลังนั่นเอง

อีกทั้งความคลั่งไคล้ได้ทำงานอย่างชัดเจนถึงระดับการยอมรับภาวะเป่าเพื่อซื้อทัวร์ไปสัมผัสกับสถานที่จริงที่ใช้เป็นกองถ่ายในภาพยนตร์ชุดเรื่อง *The Twilight Saga* ซึ่ง New York time ในปี ค.ศ. 2008 ได้กล่าวถึงภาพยนตร์ว่าได้สร้างปรากฏการณ์ความนิยมด้วยยอดการซื้อทัวร์ที่เพิ่มขึ้น 600% สุเมือง Forks อนาคตสำคัญตามเนื้อเรื่อง ด้วยเหตุผลของความต้องการสัมผัสกลิ่นอายและตอบสนองต่อความรู้สึกที่อยากเข้าเป็นสมาชิกของเมืองในฝันดังกล่าว (Jessica M. Landers, 2011:12) ซึ่งปรากฏการณ์ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นถึงการสร้างเส้นสายร้อยโยงไปถึงความเป็นจริงในโลกในสังคมที่ได้เสนอผ่านภาพยนตร์ที่ได้ทำให้แฟน ๆ เข้าถึงได้ง่ายและยากจะปฏิเสธจนกระทั่งเกิดการนำความจริงและจินตนาการมาปะปนกันดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั่นเอง

เทพบุตรแวมไพร์ : การสร้างตัวละครกับความงามแบบร่วมสมัย

การเปลี่ยนแปลงในระดับความหมายของตัวละครแวมไพร์แบบร่วมสมัยได้สร้างรูปแบบใหม่ให้ตัวละครในเรื่องของรูปลักษณ์ภายนอกและมีทิศทางความคิดที่ซับซ้อนและอยู่ในแง่บวกมากขึ้น แต่ถึงอย่างไรผลผลิตนี้ก็ไม่ใช่ของใหม่ 100% สำหรับแนวเรื่องแวมไพร์ที่มีพัฒนาการอยู่เรื่อยๆ เป็นเวลากว่าศตวรรษนับตั้งแต่นวนิยายเรื่อง *Dracula* ของ Bram Stoker ในปี ค.ศ. 1897 ได้สร้างปรากฏการณ์ของตัวละครแวมไพร์ที่เป็นที่รู้จักและเข้าใจตรงกันของคนในหลายๆ วัฒนธรรม และด้วยความชัดเจนของผลงานนวนิยายเรื่องนี้ก็ได้สร้างแกนหลักที่มั่นคงให้กับแนวเรื่องแวมไพร์ในการวางลักษณะของตัวละครแวมไพร์ในเรื่องให้นักเขียนรุ่นใหม่ๆ ได้สร้างผลงานของตัวเองทั้งที่เชื่อมโยงกับนวนิยายเรื่องนี้และทั้งแบบที่พยายามฉีกออกจากขนบเดิมเช่นกัน

แนวเรื่องแวมไพร์ตั้งแต่อดีตได้ให้ความสำคัญโดยวางองค์ประกอบเรื่องตัวละครแวมไพร์ไว้เป็นโจทย์หลัก (Subject) ในการสร้างผลงานและสื่อสารกับผู้อ่านนวนิยายหรือกับผู้ชมภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ แนวเรื่องแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องก็ใช้โจทย์หลักในข้อนี้และเปลี่ยนแปลงจากแกนกลางที่เป็นระดับความหมายเช่นกัน แต่ก็มีความคล้ายคลึงกับตัวละครแวมไพร์จากแนวเรื่องแวมไพร์ที่เป็นตัวบทระหว่างทางบางเรื่องจากตัวบทต้นแบบสู่ตัวบทปัจจุบัน

ลักษณะตัวละครที่มีความคล้ายคลึงและเกิดขึ้นมาก่อนแนวแวมไพร์ร่วมสมัยคือตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994) ที่ได้ Anne Rice เจ้าของบทประพันธ์มาเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ด้วยตัวเอง โดย Rice ได้เสนอตัวละครแวมไพร์เป็นตัวละครเอกหลัก (main protagonist) ที่ไม่ใช่ตัวร้ายหลัก (main villain, anti-protagonist) และเพิ่มมิติความซับซ้อนให้กับตัวละครให้สื่อออกมาในภาพของแวมไพร์ที่เกิดวิกฤตทางอัตลักษณ์เช่นเดียวกับที่แนวร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้เสนอออกมา แต่ผลงานของ Rice ยังคงวางแวมไพร์อยู่ในภาพที่อันตรายและสื่อความหมายเดิมๆ ในเรื่องความเสื่อมโทรมและการหมกมุ่นรวมถึงเรื่องการเมืองที่มีแรงขับเคลื่อนที่ขัดกับวิถีของสังคมที่ได้จับลงด้วยการกลับเป็นปริศนาที่แฝงกายอยู่ในเงามืดและได้รับความหมายแห่งความเป็นอื่นของสังคมเช่นเดิม

ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแวมไพร์ร่วมสมัยทั้ง 3 เรื่องได้ใช้ตัวละครแวมไพร์ตามลักษณะเดียวกับที่ Anne Rice ได้วางไว้ด้วยการเป็นตัวละครเอกชายของเรื่องเหมือนกัน โดยจากผลการวิจัยพบว่าตัวละครเอกชายทั้ง 3 นั้นมีลักษณะเหมือนกันที่รูปลักษณ์ที่สวยงาม อ่อนไหว เป็นผู้ที่ยึดมั่นความถูกต้อง รวมถึงการเป็นผู้ปกป้องและมีความรักต่อหญิงสาวที่เป็นมนุษย์ด้วย แต่คุณสมบัติเหล่านี้เป็นคุณสมบัติพื้นฐานของพระเอกที่ไม่ต้องเป็นแวมไพร์แต่เป็นคนธรรมดา

สามารถใส่ลักษณะเหล่านี้ลงไปได้ การพิจารณาตัวละครแวมไพร์ทั้ง 3 ตัว โดยไม่สนใจลักษณะมิติ ตัวละครว่าจะมีมิติเดียว (flat character) หรือมีหลายมิติ (well round character) นั้นพบว่า ลักษณะที่เหมือนกันที่เมื่อตัวละครเป็นคอนธรรมาแล้วจะไม่สามารถเป็นได้หรือทำไม่ได้ นั่นก็คือ ความเกลียดชังความเป็นแวมไพร์ (vampirism) ของตัวเองจนเกิดความขัดแย้งกลายเป็นวิกฤตอัตลักษณ์ที่ทำให้ตัวละครหลงทางและรู้สึกผิดต่อความเลวทรามของตนในอดีตที่เข่นฆ่าชีวิตผู้คนและ ดูดเลือดอย่างบ้าคลั่ง

ตัวละครแวมไพร์รูปแบบดังกล่าวมีลักษณะร่วมกันในเรื่องการเป็นผู้ที่มีวิกฤตอัตลักษณ์ โดยลักษณะที่ขัดแย้งนี้เป็นลักษณะของตัวละครประเภท “Dark Hero” ที่เป็นลักษณะของตัวละคร สำเร็จรูป (stock character) ของวงการนวนิยายและภาพยนตร์อเมริกันตั้งแต่ยุคศตวรรษที่ 19 โดยตัวละครในลักษณะนี้ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับ อาทิเช่น ตัวละคร Antoinette Cosway จากนวนิยาย *Wide Sargasso Sea* (1966) ผลงานของ Jean Rhys ที่ตัวละครตัวนี้คือวัยเด็กของ Bertha Antoinetta Mason ในนวนิยายของ Charlotte Brontë เรื่อง *Jane Eyre* (1847) เป็นต้น (M. Carmen Gomez-Galisteo, มปป : 4)

ตัวละครเอก Edward Cullen จาก *The Twilight Saga*, Stefan Salvatore จาก *The Vampire Diaries* และ Bill Compton จาก *True Blood* นั้นมีลักษณะร่วมกันของความเป็น ตัวละครสำเร็จรูปแบบ Dark Hero ที่ในกลไกของสัมพันธ์ในเรื่องการผลิตซ้ำในระดับที่เกิดการ วจใจเปลี่ยนแปลงความหมายนั้นได้เพิ่มอีกลักษณะหนึ่งเข้าไปให้ตัวละครจากแนวร่วมสมัยทั้ง 3 ตัวลอยตัวโดดเด่นขึ้นมาจากตัวละครแวมไพร์อื่นๆ ในแบบที่ผ่านมาด้วยการผสมเข้ากับ “ภาพที่ แสดงถึงความเป็นชายในอุดมคติ” (portrayal of masculinity)

Paola A. Bedoya (2011: 28-30) ได้กล่าวถึงตัวละคร Edward Cullen จาก *The Twilight Saga* เขาไว้ว่าตัวละครได้ถ่ายทอดลักษณะของความเป็นชายในอุดมคติของวัยรุ่น ผู้หญิงได้ค่อนข้างชัดเจนด้วย ด้วยการผู้ปกป้อง มีภาวะความเป็นผู้นำ มีความแข็งแกร่งมั่นคง โดย ตัวละครมีลักษณะของการเผยความรู้สึกที่พร้อมจะเปิดใจให้กับหญิงผู้เป็นที่รักและบอกรักกันใน จังหวัดสถานการณ์ที่เหมาะสม อีกทั้งตัวละครมีลักษณะทางกายภาพที่สมบูรณ์แบบพร้อมด้วย หน้าตาที่หล่อเหลาและรูปร่างที่สง่างามผสมผสานสื่อถึงความมีอำนาจเหนือกว่า มีความคิดเฉียบคม เป็นที่พึงพาได้และมีความเป็นตัวของตัวเองที่แสดงออกถึงจุดยืนที่ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตัวละครเป็นผู้ที่มีความโรแมนติก อ่อนน้อมและอ่อนไหว



ภาพที่ 205 : นักแสดงนำจาก The Twilight Saga ถ่ายแบบขึ้นปกนิตยสาร



ภาพที่ 206 : นักแสดงนำจาก True Blood ถ่ายแบบขึ้นปกนิตยสาร



ภาพที่ 207 : นักแสดงนำจาก The Vampire Diaries ถ่ายแบบลงนิตยสาร

ถึงแม้ว่า Bill Compton จะเป็นพระเอกแวมไพร์ที่ไม่ได้อยู่ในรูปลักษณะของชายหนุ่มอายุ 17 ปีเช่นที่ Edward Cullen และ Stefan Salvatore เป็น แต่ทั้ง 3 ก็เป็นตัวละครที่มีลักษณะดังกล่าวครบถ้วนสมบูรณ์เหมือนกัน อีกทั้งตัวละครทั้ง 3 ตัวมีลักษณะของผู้ชายสำอาง (metro-sexual men) เหมือนกัน ด้วยการให้ความสำคัญกับรูปลักษณะความเป็นชายตามภาพที่สังคมและสื่อได้ให้ความหมายว่าดูดีในลักษณะที่เข้ากับบริบทของยุคสมัย จนกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะของ “commercial masculinity” (Helene Shugart, 2008 : 283 อ้างถึงใน Paola A. Bedoya, 2011: 40) ที่เป็นลักษณะความเป็นชายที่ปรากฏตามนิตยสารหรือโฆษณาต่างๆ

สามารถกล่าวได้ว่าสัมพันธบทได้ทำงานลึกลงไปถึงการเชื่อมโยงในระดับการให้ความหมายในเรื่องการสร้างตัวละครในแนวเรื่องแวมไพร์ที่อยู่ในการผลิตซ้ำแล้วซ้ำอีกอยู่หลายครั้งจนกระทั่งถึงตัวบทร่วมสมัยที่ได้ผลิตเป็นตัวละครแวมไพร์ในรูปแบบใหม่ที่สื่อความหมายใหม่ออกมา แต่สัมพันธบทก็ไม่ได้สร้างของใหม่ขึ้นมา 100 % ดังที่กล่าวไปแล้ว ดังนั้น การสร้างตัวละครแวมไพร์ในแนวแวมไพร์ร่วมสมัยนั้นเป็นการสร้างด้วยการเชื่อมโยงผ่านกฎแห่งการเลือกสรรและผสมผสาน (law of selection and combination) ที่ในลักษณะของ *The Twilight Saga* อาจจะเป็นการเชื่อมโยงแบบกึ่งรู้ตัวที่ได้ผลิตเป็นตัวบทที่ค่อนข้างใหม่จริงๆ แต่ในละครโทรทัศน์อีก 2 เรื่องที่ตามมาคือการเชื่อมโยงด้วยกฎดังกล่าวในแบบรู้ตัวที่ได้หยิบวัตถุดิบทั้งใหม่และเก่ามาดัดแปลงและสื่อความหมายใหม่ร่วมกันอีกครั้งหนึ่ง

สิ่งนี้ได้เสริมย้ำถึงลักษณะของสัมพันธบทในยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern) ที่เป็นยุคสมัยที่ปราศจากสิ่งใหม่อย่างแท้จริง เพราะที่เกิดขึ้นใหม่และได้รับการยอมรับว่าเป็นผลผลิตใหม่ของสื่อโดยเฉพาะในกรณีสื่อบันเทิงคดีนั้นต่างอ้างอิงและมีการเชื่อมโยงโดยดัดแปลงจากของเก่าแทบทั้งสิ้นทั้งในแง่ที่มีเจตนาให้เกิดความต่างและไม่เจตนา และการแปลงรูปแบบแต่ได้สื่อความหมายเดิมหรือการแปลงรูปแบบและเปลี่ยนความหมายเช่นกัน โดยไม่สำคัญว่าของใหม่จะเชื่อมโยงกับของเก่าที่เก่าในระดับใดบ้าง แต่สำคัญที่ความเชื่อมโยงระหว่างหลายๆ ลักษณะและหลายๆ ตัวบทได้ผสมปนเปกันเกิดของผลผลิตที่เป็นของใหม่ขึ้นมาได้นั่นเอง

แนวเรื่องแวมไพร์ร่วมสมัยที่มีการสร้างตัวละครที่เป็นเอกลักษณ์ก็เป็นผลผลิตของการเชื่อมโยงและการผสมดัดแปลงระหว่างแนวเรื่องแวมไพร์ที่มีมาก่อนหลายๆ เรื่องและจากเนื้อหา รูปแบบอื่นๆ เข้าด้วยกัน โดยได้สร้างรูปแบบใหม่ที่เป็นพัฒนาการที่ชัดเจนที่ได้สื่อความหมายใหม่ที่กลายเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อีกทั้งตัวบทร่วมสมัยได้อ้างอิงกับบริบทที่เป็นยุคสมัยปัจจุบันในแง่

การให้ความหมายที่พยายามสื่อถึงค่านิยมของความเป็นสังคมในยุคปัจจุบันทั้งเรื่องความงามทางรูปลักษณ์และการแบ่งแยกชนชั้นที่แฝงตัวอย่างแนบเนียนกลายเป็นสิ่งที่คนในสังคมคุ้นชินและเป็นอุดมการณ์ที่ยากจะเปลี่ยนแปลงอีกด้วย ทั้งนี้คือการเชื่อมโยงกันระหว่างตัวบทที่มีมาก่อนกับความเป็นสังคมในยุคสมัยที่ผ่านมามาจนกระทั่งพัฒนามาสู่ของตัวบทระหว่างทางที่อยู่ระหว่างระหว่างตัวบทใหม่กับตัวบทเก่าหลายๆ ตัวบทกับความเป็นสังคมที่พัฒนามาตามยุคสมัยใหม่ที่แฝงแนวคิดเก่ามาโดยตลอดนั่นเอง

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ภาพยนตร์ชุด *The Twilight Saga* ยังมีภาคต่อคือ *Twilight Saga : Breaking Dawn Part 2* เป็นภาคสุดท้ายที่มีกำหนดฉายปลายปี ค.ศ. 2012 รวมถึงละครโทรทัศน์เรื่อง *True Blood* ได้ออกฉายไปแล้วถึง 4 ฤดูกาล เช่นเดียวกับ *The Vampire Diaries* ที่กำลังฉายฤดูกาลที่ 3 ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งทำให้ผลของการวิจัยอาจจะไม่ครอบคลุมถึงเนื้อหาทั้งหมดของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว

2. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่นำมาศึกษาเป็นของต่างประเทศทำให้เกิดข้อจำกัดในการวิเคราะห์ในรายละเอียดปลีกย่อยที่อาจจะไม่ได้ครอบคลุมถึงบริบททางสังคมในทุกด้านอย่างครบถ้วนมากนัก

ข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่องยังคงมีการออกฉายต่อ ซึ่งควรมีการทำวิจัยต่อเพื่อศึกษาความเปลี่ยนแปลงที่เพิ่มเข้ามาอย่างต่อเนื่อง

2. งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (qualitative research) จึงควรมีการใช้วิธีวิจัยแบบเชิงปริมาณ (quantitative research) เข้ามาเพิ่มเพื่อที่จะสามารถวิเคราะห์และเสนอผลที่เป็นภาพรวมในขอบเขตที่ใหญ่ขึ้น

3. ควรมีการทำวิจัยในส่วนของผู้รับสาร (receiver) เพื่อเข้าถึงปัจจัยที่เป็นผลต่อความนิยมต่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ทั้ง 3 เรื่อง

4. ควรมีการศึกษาในแนวเรื่องเหนือธรรมชาติแบบอื่นๆ รวมถึงแบบของไทยด้วย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. **สัมพันธ์ (Intertextuality) เหล้าเก่าในขวดใหม่ในสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (วารสารนิเทศศาสตร์), 2552.
- กาญจนา แก้วเทพ. **สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- จิตติ วิไลลอย. **ประดิษฐกรรมในการเล่าเรื่องและสุนทรียรสในภาพยนตร์ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวารสารศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. **วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์. **การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงค์ม จิรายุทธ์ สินธุพันธ์, สุกัญญา สมไพบูลย์ และ ปรีดา อัครจันทร์โชติ. **สุนทรียนิเทศศาสตร์ การสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคดี**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จรัญสนิทวงศ์การพิมพ์, 2547.
- ทัศน์ัย กุลบุญลอย. **การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอล์ส**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. **วรรณกรรมวิจารณ์**. ปทุมธานี: นาคร, 2539.
- นับทอง ทองใบ. **นวัตกรรมการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชั่นของ ฮายาโอะ มียาซากิ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวารสารศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

- นพพร ประชากุล. **มายาคติ Mythologies ของ Roland Barthes ; แปลจากภาษาฝรั่งเศส โดย
วรรณพิมล อังคศิริสรพ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : คบไฟ, 2551.
- ปาจารย์ กลิ่นชู. **การประยุกต์ใช้ทฤษฎีมายาคติของโรลองด์ บาร์ตส์กับวรรณกรรมชุด แฮร์รี
พอตเตอร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะ
อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- เพลินตา. **โรงเรียนนักเขียน: ศิลปะการเขียนสอนกันไม่ได้ แต่เรียนรู้ได้.** พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพมหานคร: ไรท์เตอร์, 2538.
- สมบุญ เกิงนาม. **สิงห์สนามหลวงสนทนา.** ชมรมคนรักหนังสือ กรุงเทพฯ, ออนไลน์ , 2553.
- ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. **การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่าน
สื่อนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง “สี่แผ่นดิน”.** วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต,
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- อุมาพร มะโรณีย์. **สัมพันธ์ทบทวนในการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย.**
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- อิรวดี ไตลังคะ. **ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543
- เอกรัฐ เลานท์ยวานิชย์. **หลังสมัยใหม่: การสร้างภาพแทน โลกาภิวัตน์ การบริโภค และทุน
วัฒนธรรม.** ARTgazine Articles, ความรอบรู้ ในบริบทแห่งศิลปะ, 2552

ภาษาอังกฤษ

- Anthony. Masters. **The Natural history of the vampire.** New York: Berkley, 1972.
- Draculas.info Team. **Dracula between Hero and Vampire.** [online]. 2006. Available from :
<http://www.draculas.info/> [2011, October 5].
- M. Carmen Gomez-Galisteo. **Vampire meets girl: gender roles and the vampire's side
of the story in twilight, Midnight sun and the vampire diaries.** Universidad de
Alcalá (Spain).
- J. Gordon Melton. **The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead.** Detroit: Visible
Ink Press, 1994.

Jörg Waltje. *Filming Dracula: Vampires, Genre, and Cinematography*.

Jessica Marie Landers. *The modern vampire phenomenon paradox: Simultaneous contradiction and unlimited limits*. Rutgers, The State University of New Jersey, 2011.

Jorge Larrain. *The concept of ideology*. Hampshire, Gregg Revivals, 1992.

Julia Pearlman. *Happily (For)ever after: Constructing conservative youth ideology in the Twilight Series*. Wesleyan University, 2010.

Lauren Rocha. *Bite Me : Twilight stakes feminism*. Bridgewater State University, 2011.

Louis Althusser. *Essays on ideology*. New York : Verso, 1993.

Reena Mistry. *Can Gramsci's theory of hegemony help us to understand the representation of ethnic minorities in western television and cinema*. [online]. 1999. Available from : <http://www.theory.org.uk/ctr-rol6.htm> [2012, March 12].

Rick Worland. *The Horror film and introduction*. Malden, MA. : Blackwell, 2007.

Stuart Hall. *The work of representation*. In *Representation cultural representations and signifying practices*. The Open University, 1997.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นาย นิชร์นาวิน จุลละพราหมณ์ เกิดเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2530 จบการศึกษา
ระดับปริญญาตรีจากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาวิชาสื่อมวลชนศึกษา(หลักสูตร
ภาษาอังกฤษ) หรือ Bachelor of Arts Program in Journalism (Mass Media Studies) ด้วย
เกียรตินิยมอันดับ 2 ในปีการศึกษา 2552 และเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาการ
สื่อสารเชิงสุนทรียะและบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2553