

การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

นางสาวปิยวรรณ จิตสำราญ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ 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.

NARRATIVE AND SIGNIFICATION OF EAST ASIAN MOVIE  
WITH THE THEME OF VENGEANCE

Miss Piyawan Chitsamran

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

Program in Communication Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชีย  
ตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

โดย

นางสาวปิยวรรณ จิตสำราญ

สาขาวิชา

สื่อสารการแต่งและสื่อบันเทิง

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี)

ปียวรรณ จิตสำราญ : การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น. (NARRATIVE AND SIGNIFICATION OF EAST ASIAN MOVIE WITH THE THEME OF VENGEANCE)

อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อ.ดร. จิรยุทธ์ สินธุ์พันธ์, 188 หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย รวมถึงทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นในช่วงปี 1999-2011 จำนวน 12 เรื่อง ประกอบกับการใช้วิธีการสำรวจ (Survey Research) ทัศนคติของผู้ชมโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 150 คน

ผลการศึกษาพบว่า

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นประกอบไปด้วยแก่นเรื่องเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงความสูญเสียที่เกิดจากความอาฆาตแค้น โดยนำเสนอผ่านแก่นความคิดต่างๆ เช่น การล้างแค้นและการให้อภัย, ความทรงจำอันเลวร้ายกับการล้างแค้น, ความยุติธรรมกับการแก้ปัญหาล้างแค้น, สังคม..ตัวการสำคัญของความแค้น, ความรักและความแค้น โดยมีโครงเรื่อง คือ ตัวละครเอกเผชิญปัญหา ส่งผลให้มีความรู้สึกโกรธแค้น และแสดงออกโดยการล้างแค้นเพื่อต้องการจะแก้ไขปัญหานั้น หลังจากนั้นเรื่องราวก็จะคลี่คลายลงหลังจากที่ตัวละครนั้นได้รับผลเสียจากการล้างแค้น ในการสร้างตัวละครของภาพยนตร์มีการออกแบบให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีลักษณะแตกต่างกันทั้งทางกายภาพและจิตใจ เพื่อให้คนดูได้รับและเอาใจช่วยในลักษณะของความเป็นพระเอกและตัวร้าย หรือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหมือนกันแต่เพียงเกิดเหตุจำเป็น หรือ สถานการณ์บางอย่างบีบคั้น เป็นเหตุให้ตัวละครต้องแสดงออกถึงความชั่วร้ายออกมาเพื่อความอยู่รอดนั้น เหล่านี้ผู้สร้างทั้งหลายมีความตั้งใจที่จะสร้างให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีความคล้ายคลึงกับความเป็นมนุษย์จริงให้มากที่สุด

ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย ในรูปแบบองค์ประกอบทางภาพและเสียง มีลักษณะการสื่อความหมายดังนี้ ใช้องค์ประกอบการถ่ายภาพยนตร์ เช่น มุมกล้อง ขนาดของภาพ การเคลื่อนไหวกล้องเพื่อนำเสนอลักษณะของตัวละคร ชะตากรรมของตัวละคร มีการย้อนให้เห็นถึงอดีตที่เป็นปมปัญหาทำให้ตัวละครลุกขึ้นมาล้างแค้นโดยการ Flash back ภาพในอดีต การใช้เทคนิคตัดต่อคัทสั้นเพื่อนำเสนอเรื่องให้ตื่นต่อนำติดตามสำหรับฉาก แสงและเงารวมถึงการใช้สีในภาพยนตร์ มักสะท้อนถึงลักษณะความผิดปกติของตัวละคร การปิดบังซ่อนเร้นนำเสนอด้านมืดของตัวละคร และองค์ประกอบทางด้านเสียง มักใช้เสียงบทสนทนาหรือเสียงเพลงประกอบอธิบายชีวิตของตัวละคร ณ ขณะนั้น ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นช่วงที่ตัวละครตกอยู่ภาวะปัญหาโดยสรุปแล้วองค์ประกอบทั้งหมดดังที่กล่าวมาล้วนแล้วแต่ผูกโยงไปสู่แก่นของเรื่องที่ต้องการให้เห็นถึงโทษที่เกิดจากความแค้น

ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นพบว่า ภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างสามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายในเกณฑ์ที่ดี หมายถึง ผู้ชมมีความเข้าใจสิ่งๆที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารหรือถ่ายทอดสอดคล้องตามผลวิเคราะห์ในส่วนของการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย

ภาควิชา.....นิเทศศาสตร์..... ลายมือชื่อ.....  
 สาขาวิชา.....นิเทศศาสตร์..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์.....  
 ปีการศึกษา.....2554..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม.....

# # 5384874728 : MAJOR PERFORMING AND AESTHETIC MEDIA ARTS

KEYWORDS : NARRATIVE / SIGNIFICATION / EAST ASIAN MOVIE / VENGEANCE

PIYAWAN CHITSAMRAN : NARRATIVE AND SIGNIFICATION OF EAST ASIAN MOVIE WITH THE THEME OF VENGEANCE.

ADVISOR : JIRAYUDH SINTHUPHAN,PhD., 188 pp.

The objectives of this research are to analyse the narrative structure , the use of Film language for convey meaning. Also, Surveying attitude of audience with the 12 East-Asian movie with the theme of vengeance The method employed in this study is using textual analysis with the movie during 1999-2011. There also survey audience's attitudes by exploring 150 questionnaires.

The results of research are as follows:

1. The narrative of the film in East Asia with a vengeance is about the theme, The ideas presented through themes such as revenge and forgiveness, the bad memories with a vengeance, injustice and solve problems with a vengeance, society is the importance of revenge, love and revenge. The storyline is a main character facing a problem, resulting in a feeling of anger and expressed by a vengeance to solve the problem. The story is unwinding after a character has a negative effect of revenge. For creating the character of the vengeance film is designed to both characters are different, both physically and mentally. To let people know the characteristics of a hero and a villain. Or Both character look like but have certain stress situations. Causes the character to show the world the evil that was to survive. The author intends to create two characters is similar to the real human as possible.

2. The sort of Film language for convey meaning is ; in cinema photography element (sample: camera angles, shot size, camera movement) represent the characteristic and predestination of the character. Moreover ,Using "Flash back" for represent backward to a past-problem incidence result to vengeance and use shortcutting in editing element for emotional. Also, mysterious and dark side of character will be represent by set dressing. Through, audio-visual elements, mostly use dialogue and music represent the moment that the character in climax problem. All of the above relate to theme of vengeance that represent the negative effect or bad result of vengeance on the character.

3. From the survey sample group, the perceptions of the audiences on selected 3 vengeance East Asian's film have found that have created awareness and good understanding of what the creators want to communicate or convey. Accordance with the analytical results obtained from studied of narrative and meaning convey of the movie.

Department : Communication Art.....

Student's Signature .....

Field of Study : Communication Art.....

Advisor's Signature .....

Academic Year : 2011.....

Co-advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเมตตาของ อาจารย์ ดร. จิรยุทธ สีนุพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษฎา เกิดดี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ไศลทิพย์ จารุภูมิ ที่คอยช่วยแนะนำให้คำปรึกษา ตลอดจนการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ได้รับการเอื้ออำนวยจาก มหาวิทยาลัยกรุงเทพและความช่วยเหลือจากเพื่อนฝูง ในการเข้าไปเก็บแบบสอบถาม ขอขอบคุณ คำปรึกษาดีๆ จากพี่คัตไว้ (บฉ.110) รวมถึงเพื่อนๆ ทุกคนในชีวิตที่คอยห่วงใยและไต่ถามเกี่ยวกับความคืบหน้าของวิทยานิพนธ์เล่มนี้อยู่เสมอ และอาจารย์เกรียงศักดิ์ รวมถึงคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาที่ให้โอกาสได้เผยแพร่วิทยานิพนธ์เล่มนี้

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา-มารดา ขอขอบคุณทุกกำลังใจจากน้อง บิวและพี่หนู ที่ให้การสนับสนุนในๆ ทุกด้านแก่ผู้วิจัยจนจบการศึกษา ขอขอบคุณมากๆ ค่ะ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
 บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดการเล่าเรื่อง.....	7
แนวคิดเรื่องการล้างแค้น.....	15
แนวคิดภาษาภาพยนตร์.....	19
แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยาและการสร้างความหมาย.....	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	39
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	45
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	45
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	47
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
การนำเสนอข้อมูล.....	49

บทที่	หน้า	
4	วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น.....	51
4.1	แก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น.....	51
4.1.1	การล้างแค้นและการให้อภัย ทางเลือกใดที่ใช้ได้จริง.....	52
4.1.2	ความทรงจำอันเลวร้ายกับการล้างแค้น.....	53
4.1.3	ความยุติธรรมกับการแก้ปัญหาด้วยการล้างแค้น.....	56
4.1.4	สังคม...ตัวการสำคัญของความแค้น.....	58
4.1.5	ความรักและความแค้น.....	61
4.2	โครงเรื่องในภาพยนตร์ล้างแค้น.....	63
4.3	ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น.....	69
4.3.1	การสร้างตัวละคร (Characteristic).....	69
	- โครงสร้างตัวละครแบบที่ 1.....	69
	- โครงสร้างตัวละครแบบที่ 2.....	74
	- โครงสร้างตัวละครแบบที่ 3.....	77
	- โครงสร้างตัวละครแบบที่ 4.....	79
4.3.2	มูลเหตุ แรงจูงใจ ที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้น.....	81
4.3.3	“การล้างแค้น” สันดานที่ติดตัวหรือผลจากแรงกดดันภายนอก.....	83
4.3.4	ผลจากการล้างแค้นที่ตัวละครได้รับ.....	85
4.3.5	วิธีการและการใช้ความรุนแรงในการล้างแค้น.....	86
5	วิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้.....	90
	- จำแนกกลุ่มภาพยนตร์โดยแบ่งตามรูปแบบการเล่าเรื่อง.....	91
	- จำแนกกลุ่มภาพยนตร์โดยแบ่งตามรูปแบบการนำเสนอ.....	92
5.1	องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography).....	92
5.2	องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing).....	97
5.3	องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing).....	101
5.4	องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows).....	113
5.5	องค์ประกอบด้านสี (Color).....	114



บทที่	หน้า
5.6 องค์ประกอบด้านเสียง(Sound).....	119
6 ผลสำรวจและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น.....	121
6.1 ข้อมูลและลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	121
6.2 ผลสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับการล้างแค้น.....	122
6.2.1 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง“Punished”	123
6.2.2 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง“Oldboy”	124
6.2.3 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง“Confession”	125
6.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ การล้างแค้น.....	127
6.3.1 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Punished”.....	127
6.3.2 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”.....	128
6.3.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Confession”.....	130
7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	132
สรุปผลการวิจัย.....	132
อภิปรายผลการวิจัย.....	140
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	145
ข้อเสนอแนะ.....	145
รายการอ้างอิง.....	146
ภาคผนวก.....	149
ภาคผนวก ก เรื่องย่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น....	150
ภาคผนวก ข ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้าง แค้น.....	159
ภาคผนวก ค แบบสอบถามที่ใช้สำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น.....	172
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	188

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางแสดงโครงเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้าง แค้นทั้ง 12 เรื่อง.....	64
2	ตารางแสดงรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 1.....	71
3	ตารางแสดงรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 2.....	75
4	ตารางแสดงรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 3.....	78
5	ตารางแสดงรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 4.....	80
6	ตารางแสดงระดับความขัดแย้งของตัวละครกับการใช้ความรุนแรง.....	86
7	ตารางแสดงรายละเอียดข้อมูลของประชากรกลุ่มตัวอย่าง.....	121
8	ตารางแสดงผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์ เรื่อง “Punished”.....	123
9	ตารางแสดงผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์ เรื่อง “Oldboy”.....	124
10	ตารางแสดงผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์ เรื่อง “Confession”.....	125
11	ตารางแสดงการสร้างตัวละครในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ การล้างแค้น.....	133

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	รูปภาพโครงสร้างการเล่าเรื่อง.....	9
2	รูปภาพโครงสร้างของเส้นทางการล้างแค้น (Paths of Vengeance).....	16
3	รูปภาพแสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 1.....	69
4	รูปภาพแสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 2.....	74
5	รูปภาพแสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 3.....	77
6	รูปภาพแสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 4.....	79
7	รูปภาพแสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น.....	89
8	รูปภาพระยะใกล้แสดงให้เห็นสีหน้าและอารมณ์ของฆาตกรอันเลือดเย็นกับหญิงสาวที่กำลังวิงวอนขอร้องให้ฆาตกรไว้ชีวิตตนและลูก.....	93
9	รูปภาพระยะใกล้แสดงให้เห็นสีหน้าและอารมณ์ของฆาตกรอันเลือดเย็นกับหญิงสาวที่กำลังวิงวอนขอร้องให้ฆาตกรไว้ชีวิตตนและลูก.....	93
10	รูปภาพตัวละครในระยะใกล้(Close-up/CU) จากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”.....	93
11	รูปภาพตัวละครในระยะใกล้(Close-up/CU) จากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”.....	93
12	รูปภาพตัวละครในระยะใกล้(Close-up/CU) จากภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance” .....	93
13	รูปภาพตัวละครในระยะใกล้(Close-up/CU) จากภาพยนตร์เรื่อง “I saw the devil” .....	93
14	รูปภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance แสดงให้เห็นถึงการถ่ายภาพมุม Bird's eye view.....	94
15	รูปภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance แสดงให้เห็นถึงการถ่ายภาพมุม Bird's eye view.....	94
16	รูปภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance แสดงให้เห็นถึงการถ่ายภาพมุม Bird's eye view.....	94
17	รูปภาพแสดงมุมต่ำจากภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance...	95
18	รูปภาพแสดงมุมต่ำจากภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance...	95

ภาพที่		หน้า
19	รูปภาพแสดงมุมต่ำจากภาพยนตร์เรื่อง I Saw the devil .....	95
20	รูปภาพแสดงการใช้ภาพ Long take ในภาพยนตร์ Oldboy.....	96
21	รูปภาพแสดงการใช้ภาพ Long take ในภาพยนตร์ Oldboy.....	96
22	รูปภาพแสดงการใช้ภาพ Long take ในภาพยนตร์ The neighbor No.13.....	96
23	รูปภาพแสดงการใช้ภาพ Long Take ใน ภาพยนตร์ The Sympathy for lady Vengeance.....	96
24	รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของ Long Take ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance.....	97
25	รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของ Long Take ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance.....	97
26	รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของ Long Take ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance.....	97
27	รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของ Long Take ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance.....	97
28	รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของ Long Take ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance.....	97
29	รูปภาพแสดงการเชื่อมต่อของ Long Take ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance.....	97
30	รูปภาพแสดงฉากที่ลูกสมุนของวูจินถูกโอบี แดซูล้างแค้นด้วยการถอนฟัน ด้วย เพียงการตัดภาพทั้งสามภาพต่อกัน ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” .....	98
31	รูปภาพแสดงฉากที่ลูกสมุนของวูจินถูกโอบี แดซูล้างแค้นด้วยการถอนฟัน ด้วย เพียงการตัดภาพทั้งสามภาพต่อกัน ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” .....	98
32	รูปภาพแสดงฉากที่ลูกสมุนของวูจินถูกโอบี แดซูล้างแค้นด้วยการถอนฟัน ด้วย เพียงการตัดภาพทั้งสามภาพต่อกัน ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” .....	99
33	รูปภาพแสดงฉากที่โอบี แดซูลงโทษตัวเอง ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” .....	99
34	รูปภาพแสดงภาพตัดสลับ creative transition เพื่อเปลี่ยนฉากในภาพยนตร์ เรื่อง “Oldboy” .....	100
35	รูปภาพแสดงภาพตัดสลับ creative transition เพื่อเปลี่ยนฉากในภาพยนตร์ เรื่อง “Oldboy” .....	100

ภาพที่	หน้า
36	รูปภาพแสดงการใช้ เทคนิคพิเศษ Special Effect ในการสร้างภาพเพื่อสื่อ ความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”..... 101
37	รูปภาพแสดงการใช้เทคนิคพิเศษตกแต่งภาพเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 101
38	รูปภาพแสดงการใช้เทคนิคพิเศษตกแต่งภาพเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 101
39	รูปภาพแสดงการใช้เทคนิคพิเศษตกแต่งภาพเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 101
40	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากหนีตายโดนการหลบซ่อนตามสถานที่มืด มีสิ่งกำบัง ของตัวละครจากการถูกตามไล่ล่า ในภาพยนตร์เรื่อง “Vengeance”..... 102
41	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากหนีตายโดนการหลบซ่อนตามสถานที่มืด มีสิ่งกำบัง ของตัวละครจากการถูกตามไล่ล่า ในภาพยนตร์เรื่อง “Vengeance”..... 102
42	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากโรงเพาะไม้ สถานที่กำบังของตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง I saw the devil..... 102
43	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากโกดังร้างที่ซ่อนตัวเดซี่ ในภาพยนตร์เรื่อง Punished..... 102
44	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากที่คนร้ายถูกจับมาทรมานและฆ่าล้างแค้น ใน ภาพยนตร์เรื่อง Punished..... 102
45	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากห้องสีแดงแห่งการต่อสู้ระหว่างจูโซะกับนักฆ่า ใน ภาพยนตร์ “The neighbor No.13”..... 103
46	รูปภาพแสดงจูโซะหลุดพ้นจากด้านมืดที่ซ่อนอยู่ในตัวเขา ในภาพยนตร์ “The neighbor No.13”..... 103
47	รูปภาพแสดงตัวละครยืนอยู่ที่ระเบียง ตกอยู่ในกรอบที่กักขัง ในภาพยนตร์ “Audition” ..... 104
48	รูปภาพแสดงตอนที่กิมจาออกมาจากคุกในภาพยนตร์ “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 105
49	รูปภาพแสดงฉากห้องที่ไอ แดซูกถูกจับมาขังไว้ ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”..... 105
50	รูปภาพแสดงฉากอพาร์ทเมนท์สุดหรู ของ อีวูจิน ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”... 105
51	รูปภาพแสดงการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นสี่เหลี่ยม ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”..... 105

ภาพที่	หน้า
52	รูปภาพแสดงการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นสีเหลี่ยม ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”..... 105
53	รูปภาพแสดงการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นสีเหลี่ยม ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”..... 106
54	รูปภาพแสดงฉากกรอบหน้าต่างที่ล้อมรอบตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”..... 106
55	รูปภาพแสดงฉากบันไดวงกต ในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 107
56	รูปภาพเด้าหัวที่มอบให้กิมจาตอนออกจากคุก ในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 107
57	รูปภาพเค้กรูปเด้าหัวที่กิมจาทำขึ้นมาเองในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”..... 107
58	รูปภาพแมงป่องที่ถูกเลี้ยงในตู้ที่บ้านของนามิในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”..... 108
59	รูปภาพที่ห้อยกุญแจรูปแมงป่องถือดาบ ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”..... 108
60	รูปภาพกระจกเงาที่สะท้อนอีกด้านของนามิ ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”..... 108
61	รูปภาพกระจกส่องทางที่สะท้อนรูปคนที่ปิดเบียร์ที่พบในฉากของภาพยนตร์เรื่อง “Confession”..... 109
62	รูปภาพกระจกส่องทางที่สะท้อนรูปคนที่ปิดเบียร์ที่พบในฉากของภาพยนตร์เรื่อง “Confession”..... 109
63	รูปภาพห้องสีแดงแห่งการต่อสู้ระหว่างจูโซะกับนักฆ่า ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13 ”..... 109
64	รูปภาพดอกคาโมเมย์ที่นามิมอบให้เพื่อน ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”..... 110
65	รูปภาพดอกคาโมเมย์ที่นามิมอบให้เพื่อน ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”..... 110
66	รูปภาพฉากสุสานที่มองไม่เห็นทางออก ในภาพยนตร์เรื่อง “Reign of assassins”..... 110
67	รูปภาพที่ 67 ตัวละครเจียงเจ็งอุมซึ่หุ่ยเดินผ่านสุสานนั้น ในภาพยนตร์เรื่อง “Reign of assassins”..... 110
68	รูปภาพทางเดินที่ชูยะจะก้าวขึ้นไปพบแม่ในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”..... 111
69	รูปภาพทางเดินที่ชูยะจะก้าวขึ้นไปพบแม่ในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”..... 111

ภาพที่		หน้า
70	รูปภาพการวางตำแหน่งตัวละครคู่กันในเฟรมภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”.....	111
71	รูปภาพการวางตำแหน่งตัวละครคู่กันในเฟรมภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”.....	111
72	รูปภาพการวางตำแหน่งตัวละครคู่กันในเฟรมภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”.....	111
73	รูปภาพการวางตำแหน่งตัวละครคู่กันในเฟรมภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”.....	111
74	รูปภาพแสดงให้เห็นฉากพระเอกเดินบนถนนที่ไม่มีจุดจบในภาพยนตร์เรื่อง “I Saw the devil” .....	112
75	รูปภาพต่อเนื่องมาจากที่ตัวละครชายแก่ภายในภาพเฟิงสูญเสียลูกสาวและ ค้นพบศพลูกสาวที่ถูกหั่นอย่างไม่เป็นชิ้นดี ในภาพยนตร์เรื่อง “I saw the devil”	112
76	รูปภาพตัวละครหันหน้าเข้าหากล้องในภาพยนตร์ เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance” .....	113
77	รูปภาพตัวละครหันหน้าเข้าหากล้องในภาพยนตร์ เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance” .....	113
78	รูปภาพตัวละครนั่งรอโทรศัพท์อยู่ในบ้านมีถุงปริศนาอยู่ด้านหลัง ในภาพยนตร์ “Audition”.....	114
79	รูปภาพตัวละครนั่งรอโทรศัพท์อยู่ในบ้านมีถุงปริศนาอยู่ด้านหลัง ในภาพยนตร์ “Audition” .....	114
80	รูปภาพแสงเงาปิดตัวละครในภาพยนตร์ “Audition”.....	114
81	รูปภาพแสดงการใช้สีภายในฉากจากภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”.....	115
82	รูปภาพการใช้สีเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”.....	115
83	รูปภาพการใช้สีเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”.....	115
84	รูปภาพการใช้สีเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”.....	115
85	รูปภาพการใช้สีเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”.....	115
86	รูปภาพการใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์ เรื่อง “Audition” .....	116

ภาพที่	หน้า
87	รูปภาพการใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “Audition”..... 116
88	รูปภาพแสดงการใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครรวมถึงการแต่งหน้าทำผมเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง“The Sympathy for Lady Vengeance” 116
89	รูปภาพแสดงการใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครรวมถึงการแต่งหน้าทำผมเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง“The Sympathy for Lady Vengeance” 116
90	รูปภาพแสดงการใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13”..... 116
91	รูปภาพแสดงการใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13”..... 116
92	รูปภาพแสดงเปรียบเทียบการใช้สีในฉากที่แตกต่างกันระหว่างตอนต้นเรื่องและตอนท้ายเรื่องเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง“The Sympathy for Lady Vengeance” ..... 117
93	รูปภาพแสดงเปรียบเทียบการใช้สีในฉากที่แตกต่างกันระหว่างตอนต้นเรื่องและตอนท้ายเรื่องเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง“The Sympathy for Lady Vengeance” ..... 117
94	รูปภาพเปรียบเทียบการใช้สีในฉากที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13”..... 117
95	รูปภาพเปรียบเทียบการใช้สีในฉากที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13” ..... 117
96	รูปภาพแสดงเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภาพแทนของตัวละคร ยามาซากิ ในเรื่อง “Audition”..... 118
97	รูปภาพแสดงเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภาพแทนของตัวละคร ยามาซากิ ในเรื่อง “Audition”..... 118
98	รูปภาพแสดงเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภาพแทนของตัวละคร ยามาซากิ ในเรื่อง “Audition”..... 118
99	รูปภาพแสดงการใช้สีที่เกิดจากการจัดแสงเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”..... 118



ภาพที่		หน้า
100	รูปภาพแสดงการใช้สีที่เกิดจากการจัดแสงเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”.....	118
101	รูปภาพแสดงการใช้สีในฉากเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”.....	119
102	รูปภาพแสดงการใช้สีในฉากเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”.....	119
103	รูปภาพแผนภูมิแสดงการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบส่วนต่างๆ ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามรับชมภาพยนตร์ เรื่อง “Punished”.....	127
104	รูปภาพแผนภูมิแสดงการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบส่วนต่างๆ ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามรับชมภาพยนตร์ เรื่อง “Oldboy”.....	128
105	รูปภาพแผนภูมิแสดงการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบส่วนต่างๆ ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามรับชมภาพยนตร์ เรื่อง “Confession”.....	130
106	รูปภาพแสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น.....	140

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อก้าวถึงภาพยนตร์ล้างแค้น คนส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าหมายถึง การเล่าเรื่องของภาพยนตร์จีนกำลังภายใน (Martial arts Film) เนื่องจากคำพูดติดปากในภาพยนตร์ "บุญคุณต้องทดแทนแค้นต้องชำระ" ภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครหลักที่ยึดหยัดยืนมั่นอยู่ในคุณธรรมและความแค้น โดยประกอบไปด้วยฉากต่อสู้ด้วยดาบ อาวุธมีคม หรือ มือเปล่า ระหว่างตัวละครฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม (ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน, 2553: ออนไลน์) จากเนื้อหาภายในเรื่องจึงทำให้หลายคนสรุปว่า ภาพยนตร์ล้างแค้น คือ ภาพยนตร์จีนกำลังภายในนั่นเอง แต่ทว่าความจริงแล้วเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของข้อเท็จจริงเท่านั้น ภาพยนตร์ล้างแค้นเป็นภาพยนตร์ที่มีการนำเอาเรื่องราวเกี่ยวกับความแค้นมาประกอบสร้างในการเล่าเรื่อง ซึ่งเกิดขึ้นมานานนาน และมักถูกนำเสนออยู่ในภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่น เขย่าขวัญ สืบสวนสอบสวน ส่วนจะกลายเป็นกระแสนิยมหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับแต่ละยุคแต่ละสมัย ภาพยนตร์ล้างแค้นเริ่มกว้างขวางขึ้นในช่วงยุค 70 จาก Rape & Revenge Film ที่มีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับหญิงสาวที่ถูกทรมาณทำร้าย และชื่นใจจากพวกโจรโรคจิต แต่ผู้หญิงเหล่านั้นกลับรอดชีวิต ฟืนฟู่ร่างกาย จิตใจ แล้วย้อนกลับไปแก้แค้นบุคคลเหล่านั้นที่ทำร้ายเธอ อาทิเช่น I Spit on Your Grave (1978), Thriller: A Cruel Picture (1974) เป็นต้น (Best of rape and revenge movies, 2011: ออนไลน์)

หลังจากนั้นก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์แนวนี้เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยจุดเด่นในการเล่าเรื่องประเภทนี้มักจะคงตัวโครงเรื่องเดิมไว้ แล้วสร้างความน่าสนใจไปที่การเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่างๆ ภายในเรื่อง เช่น สถานที่ ตัวละคร วิถีฆ่าหรือล้างแค้น เนื่องจากจุดขายในการสร้างภาพยนตร์เหล่านี้ คือ การตอบสนองของความต้องการเฉพาะในกลุ่มคนดู เช่น การปลดปล่อยอารมณ์ (Emotion Release) การหลีกหนีออกจากโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งที่คุณต้องการที่จะแสดงออกแต่ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากกรอบทางศีลธรรมบางอย่างในสังคมจำกัดไว้ แต่สามารถถูกปลดปล่อยออกมาผ่านการเชื่อมโยงโลกแห่งจินตนาการและโลกแห่งความเป็นจริงผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เข้าด้วยกันแทนได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการเล่าเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นยังอาจสื่อถึงความหมายบางอย่าง เช่นการเป็นตัวแทนเพื่อสะท้อนสังคม บ่งบอกภาพรวมของสังคมว่ามันเลวร้ายขนาดไหน การใช้อำนาจของรัฐ กระบวนการยุติธรรมทั้งหลายที่ไม่สามารถเป็น

ที่ฟังได้ ภาวะการถูกกดดันจากสังคมเหล่านี้เป็นเหตุทำให้บุคคลที่ถูกเอาผิดเอาเปรียบพยายามสร้างตนเป็นศาลเตี้ยเองเพื่อแก้ปัญหา โดยนำการล้างแค้นเข้ามาจัดการ

จากต้นกำเนิดของภาพยนตร์เหล่านี้ถูกพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกลายมาเป็นภาพยนตร์ล้างแค้นในปัจจุบัน แต่ก็ยังคงความเป็นสไตล์การเล่าเรื่องแบบเดิมเพียงแต่เปลี่ยนการเล่าวิธีการล้างแค้นให้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจ ผสมผสานต่อเนื่องกับการเปลี่ยนแปลงแนวทางที่เน้นถึง“จิตใจ” ของมนุษย์ โดยนำมาผูกเป็นโครงเรื่องให้กลายเป็น “ปมขัดแย้ง” ในการดำเนินเรื่องราวล้างแค้น โดยมุ่งเน้นการนำเสนอภาพความรุนแรงที่มักนิยมเป็นจุดขายในภาพยนตร์ประเภทนี้ ต่อจากนั้นไม่นานภาพยนตร์ล้างแค้นก็ถูกดุดกลืนหายกลายเป็นองค์ประกอบเพียงเศษเสี้ยวที่ถูกดึงมาประกอบเรื่องราวในภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ จนเมื่อปี 2003 ภาพยนตร์ล้างแค้นกลับมาโดดเด่นอีกครั้ง จากภาพยนตร์เรื่องOld boy ภาพยนตร์ล้างแค้นจากประเทศเกาหลีที่ได้รับรางวัล Grand Prize of the Jury จาก Cannes Film Festival และ Best Foreign Film จาก British Independent Film Award, Audience Award จาก Bergen International Film Festival, ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และ Jose Luis Guarner Critic's Award จาก Catalonian International Film Festival ประเทศสเปน, ภาพยนตร์เอเชียยอดเยี่ยมจาก Hong Kong Film Awards นอกจากนี้ยังเป็นเจ้าของ 5 รางวัล Grand Bell Award หรือตุ๊กตาทองเกาหลีใต้ สาขาผู้กำกับ, ผู้แสดงนำชาย, ลำดับภาพ, จัดแสง และเพลงประกอบอีกหลากหลายรางวัล (Release dates for Oldboy,ออนไลน์) จึงทำให้ภาพยนตร์ล้างแค้นกลับมาถูกพูดถึงอีกครั้ง เนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้พูดถึงการล้างแค้นของตัวละครสองตัวที่ต่างคนต่างจ้องจะล้างแค้นต่อกัน และความร้ายกาจสุดโต่งของการแก้แค้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ หลังจากนั้นก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวล้างแค้น ที่ค่อยๆ รุนแรงและชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ ปรับเปลี่ยนโครงเรื่อง กลวิธีในการเล่าเรื่อง รวมถึงการสร้างปมขัดแย้งที่ทำให้เกิดการล้างแค้นให้มีความน่าสนใจและดูมีมิติมากขึ้น พบมากโดยเฉพาะในกลุ่มของผู้สร้างเอเชียตะวันออก ได้แก่ จีน ฮองกง ญี่ปุ่น และเกาหลี โดยกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเหล่านี้ที่มีแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นผ่านการประกอบสร้างเฉพาะทาง โดยนำเอาความเป็นเอเชียตะวันออก อัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของเอเชียตะวันออกมาประกอบรวมอยู่ในเรื่องเล่านั้น โดยเฉพาะเรื่อง “กฎแห่งกรรม” หรือ “ความเป็นมนุษย์” เป็นต้น ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ล้วนแสดงออกถึงแนวความคิด วิธีการดำเนินชีวิต แสดงประโยชน์ทำให้เราได้รับรู้ถึงรากเหง้าภูมิหลัง ความเป็นมาเป็นไปของกลุ่มคนเอเชียตะวันออกผ่านการเรื่องราวการล้างแค้น

บทบาทการล้างแค้นในภาพยนตร์ จะเป็นพฤติกรรมของตัวละครที่ต้องการ  
 การแสดงออกเพื่อลงโทษตัวละครอีกฝ่ายโดยการทำให้บาดเจ็บหรือไม่พอใจ ซึ่งสอดคล้องกับ  
 Stuckless and Goranson (1992) (อ้างถึงใน สิริวัฒน์ มาเทศ, 2553: 9) ได้ให้ความหมายของ  
 "การล้างแค้น" ไว้ว่า เป็นการกระทำที่ลงโทษบุคคลอื่นให้ได้รับบาดเจ็บ เสียหาย หรือกระทำการ  
 ตอบโต้กับบุคคลใด บุคคลหนึ่ง โดยเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นมาจากปฏิกิริยาบางอย่างจาก  
 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ และสังคม อาทิ การตอบโต้ การเอาคืน การต่อต้านศัตรู ความรู้สึกต่าง  
 ตอบแทนกัน การจองเวร และการล้างแค้น หรือ Kim and Smith (1993) (อ้างถึงใน สิริวัฒน์ มาเทศ  
 , 2553: 9) ได้กล่าวถึง "การผูกพยาบาท" (revenge) ที่ถือว่าเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการ  
 ล้างแค้น ไว้ว่า การผูกพยาบาทเต็มไปด้วยเป้าหมายเพื่อความถูกต้องจากการได้รับความยุติธรรม  
 ต้องการล้างแค้นเพื่อทวงความเป็นชีวิตของตนเองกลับคืนมาและยับยั้งความอยุติธรรมทั้งหลาย

"ความแค้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่ดิบเถื่อนที่สุดของมนุษยชาติ บางทีอาจจะเป็น  
 ชนิดที่รุนแรงที่สุด บางครั้งถึงกับสามารถทำลายล้างทุกสิ่ง ดังนั้น อารมณ์ชนิดที่สี่ที่ข้าพเจ้ากล่าวถึง  
 มิใช่ห่วงมากกว่า หากแต่เป็นความแค้น" (พชร สมุทวณิช, 2554: ผู้จัดการรายวันออนไลน์) บทความ  
 ที่ถูกนำมาปิดท้ายในนิยาย "ห่วงมากกว่า" ของโกวเล้ง ที่ได้หยิบยกการนำเรื่องราวเกี่ยวกับการล้าง  
 แค้นมานำเสนอผ่านปลายปากกา สิ่งเหล่านี้ได้ถูกนำมาเป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ล้าง  
 แค้นของผู้สร้างชาวเอเชียตะวันออกหลายท่าน

อย่างไรก็ตาม ในการชมภาพยนตร์มักพบว่า สิ่งที่ได้รับตามมาจากการล้างแค้น  
 แทบจะไม่มีประโยชน์อันใดเลย สิ่งที่คุณได้กลับกลับไป กลับไม่ใช่เรื่องการสอนให้คนโกรธและ  
 ทำร้ายกันและกันดังในภาพยนตร์ แต่เพียงต้องการให้เข้าใจและตระหนักรู้ถึงผลของการแก้แค้นที่  
 เกิดขึ้นจากความพยาบาท ความเลวร้ายที่เกิดขึ้นจากการไม่ให้อภัยต่อกัน กระนั้นแล้วความสำคัญ  
 เหล่านี้ถูกกลบฝังซ่อน เหมือนที่ สิริวัฒน์ มาเทศ (2553: 185) ศึกษาเรื่องตัวละครสตรีที่มีความ  
 พยาบาทในละครโทรทัศน์ พบว่าทางเลือกที่ที่ส่วนใหญ่ตัวละครนิยมถูกสร้างขึ้นจะมีลักษณะที่เลือก  
 คิดและกระทำพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนจากบรรทัดฐานทางสังคม และศีลธรรม โดยตัวละครทราบว่า  
 สิ่งที่คุณเลือกเป็นสิ่งที่ผิด ขบถต่อบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) หรือ ธรรมเนียมปฏิบัติ  
 เป็นหลัก ซึ่งเป็นเหตุผลว่า ในเมื่อสังคมควบคุมแล้ว กำหนดความเป็นไปของคนในสังคม แต่ตัว  
 ละครที่มีความแค้นเองก็ยังเป็นตัวควบคุม หรือหาทางเลือกให้กับตนเองในการที่จะต่อต้านสังคม  
 เพื่อชดเชยกับสิ่งที่ตัวเองได้ถูกกระทำและสูญเสียไปเช่นกัน อย่างไรก็ตามในท้ายที่สุด ผู้ที่สร้าง  
 เรื่องนี้ก็ต้องการสะท้อนให้เห็นว่าถึงแม้ว่าตัวละครจะมีความพยาบาท อาฆาตแค้นเพียงใด กระทำ  
 เหตุการณ์ที่น่าสยดสยองเพียงใด สุดท้ายแล้วสื่อทุกสื่อต้องทำหน้าที่ปราบว่า ถ้าคิดกระทำ  
 พฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากสังคมแล้ว ก็จะต้องได้รับผลอันเป็นจذابที่เลวร้ายด้วยเช่นกัน ซึ่งใน

ทางตรงกันข้ามสิ่งที่ผู้ชมได้รับกลับไม่ใช่สิ่งที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อถึง ความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้น มาต่างๆ รวมถึง "ความพยายาม" ที่ปรากฏอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริงและถูกประกอบสร้างขึ้นใน โลกแห่งจินตนาการนั้น ต่างก็มีความหมาย เพียงแต่หลายคนไม่ได้ตระหนักถึงมัน

ผู้วิจัยพบว่าสังคมเราขาดแคลนบทความทางวิชาการหรืองานวิจัยที่มุ่งศึกษา เกี่ยวกับการเล่าเรื่องในประเด็นนี้เช่นเดียวกับสังคมที่ไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องการล้างแค้นที่ เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งตรงกันข้ามเมื่อเทียบกับประเด็นอื่นๆ อาทิเช่น การใช้อำนาจในทางที่ผิด การกดขี่ทางเพศ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเรื่องราวเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญกับสังคมไม่ยิ่งหย่อน กว่ากัน โดยผู้วิจัยได้สันนิษฐานว่าการที่เรามองข้ามประเด็นการล้างแค้นในภาพยนตร์นั้น อาจเป็น เพราะเหตุความชัดเจนของการเล่าเรื่อง แก่นความคิด การสื่อความหมายไม่ชัดเจนเหมือนกับ ประเด็นอื่นๆ เนื่องจากผู้ชมมุ่งประเด็นและจดจำแต่ภาพความรุนแรง การผิดศีลธรรม การทำร้าย ต่อกัน โดยลืมมองถึงต้นเหตุของการเกิดภาพเหล่านี้ ว่าสาระที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมได้จากการ ตีความผ่านสัญลักษณ์จากการล้างแค้นในการเล่าเรื่องคืออะไร

ดังนั้น ด้วยเหตุผลที่แสดงถึงความสำคัญและจำเป็นของเรื่องที่ศึกษาดังกล่าว จึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจศึกษาเรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น" นี้ เพื่อต้องการวิเคราะห์ถึงการเล่าเรื่อง จุดมุ่งหมายกว้างๆ ของการ เล่าเรื่อง เพื่อให้เห็นว่าโครงสร้างของเรื่องเล่ารวมถึงการใช้ภาษาภาพยนตร์ในเรื่องราวการล้างแค้น ต่างๆ ได้ช่วยสนับสนุนความหมายหรือประเด็นเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นอย่างไร โดยในการศึกษาวิจัยนั้น ผู้ศึกษามีได้มุ่งศึกษาไปที่เนื้อหา ของภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว แต่จะการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นโครงสร้างใน การเล่าเรื่อง กระบวนการสื่อความหมายผ่านการใช้ภาษาทางภาพยนตร์ อีกทั้งศึกษาเกี่ยวกับ ตัวผู้ชมภาพยนตร์โดยตรงโดยการสำรวจทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียง ทั้งนี้ เพราะทั้งหมดนี้ล้วนเป็นส่วนที่ผู้เล่าเรื่องใช้เป็นสื่อกลางในการแสดงทัศนคติ หรือบอกกล่าวความ คิดของตนไปยังผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์แนวนี้ และประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้านี้ ไม่เพียงจะเกิด แก่ตัวผู้ศึกษาเองเท่านั้น แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อสังคม และประชาชนอีกด้วย

## ปัญหานำวิจัย

1. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เป็นอย่างไร
2. การใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีลักษณะอย่างไร
3. ทักษะของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เป็นอย่างไร

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น
2. เพื่อศึกษาลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ได้เลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ซึ่งต้องเป็นภาพยนตร์ในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แก่ ภาพยนตร์จากประเทศจีน ฮองกง ญี่ปุ่น และ เกาหลี ในช่วงปี 1999 -2011 รวมทั้งหมด 12 เรื่องและไม่สนใจภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเหนือธรรมชาติ เช่น เรื่องภูตผีปีศาจ เป็นต้น

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**การเล่าเรื่องของภาพยนตร์** หมายถึง รูปแบบการนำเสนอ การอธิบายหรือบอกเล่าโดยใช้องค์ประกอบการเล่าเรื่อง เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวและความหมาย ซึ่งองค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์ และมุมมองในการเล่าที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

**การสื่อความหมายในภาพยนตร์** หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างไปยังผู้ชมโดยผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ อันประกอบไปด้วย องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียง

**ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น** หมายถึง ภาพยนตร์จากประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งในที่นี้ได้แก่ จีน ฮองกง ญี่ปุ่นและเกาหลี ที่มีเนื้อหาหรือมุ่งนำเสนอการล้างแค้นเป็นแนวความคิดหลัก

**การล้างแค้น** หมายถึง การที่บุคคลได้รับความเจ็บปวดจากการกระทำหรือวาทจาจากบุคคลอื่น และต้องการที่จะตอบโต้กลับ โดยใช้ความคิด วาจา หรือการกระทำมุ่งประสงค์ให้บุคคลคนนั้นได้รับความเจ็บปวด ทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายหรือทางจิตใจคืน ซึ่งการคิด หรือกระทำดังกล่าว เกิดขึ้นจากความ "โกรธ เกลียด" ขั้นรุนแรง

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจถึงเนื้อหาเกี่ยวกับล้างแค้นผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานหรือนำไปพัฒนาต่อยอดภาพยนตร์แนวนี้ในอนาคตได้
2. สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการสื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับการล้างแค้นผ่านการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้
3. เพื่อเข้าใจถึงทัศนคติของผู้ชมต่อการเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดและทฤษฎี

งานวิทยานิพนธ์หัวข้อนี้มี แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง

2.2 แนวคิดเรื่องการล้างแค้น

2.3 แนวคิดภาษาภาพยนตร์

2.4 แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์วิทยาและการสร้างความหมาย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องถือเป็นหน้าที่สำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มักมีโครงสร้างและองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน เพราะฉะนั้นในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ควรที่จะเข้าใจถึงความหมายและองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่องเป็นสำคัญดังนี้

การเล่าเรื่อง (narration) คือ การลำดับเหตุการณ์ หรือแสดงออกถึงความคิดที่เกี่ยวกับชีวิต หรือโลกปัจจุบัน หรือเกี่ยวกับมนุษย์ และถูกนำมาสู่กระบวนการถ่ายทอดเมื่อภาพยนตร์คือเรื่องเล่า เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องเล่าที่บอกเล่าโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ด้วยภาพและเสียง จากการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ 4 ประการ คือ หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) เพื่อให้คนดูเข้าใจ หน้าที่สื่ออารมณ์ (Emotional Function) โดยต้องสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้เกิดแก่คนดู อาทิ อารมณ์โศกเศร้า ความสุข หวาดกลัว โดยใช้องค์ประกอบทางด้านเทคนิคทั้งภาพและเสียงประกอบ หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) และสุดท้ายหน้าที่เป็นสื่อทางด้านความคิด(Intellectual Media Function) โดยการแทรกข้อคิดบางอย่างเข้าไปในเรื่อง



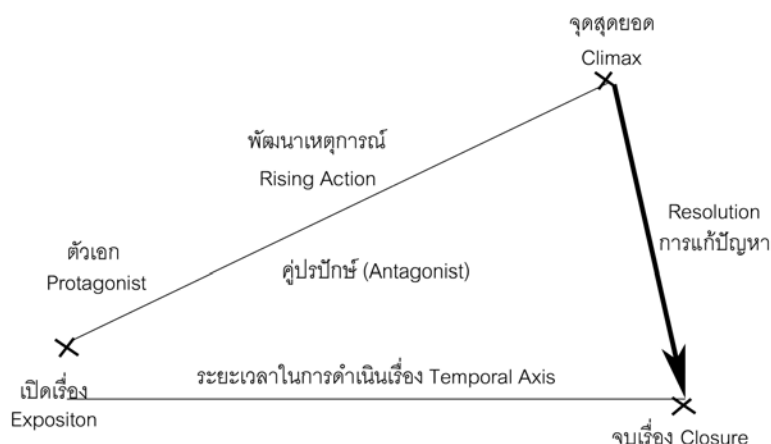
ในกระบวนการศึกษาการเล่าเรื่องจากโครงสร้างความสัมพันธ์ของความคิดที่อยู่ในเนื้อเรื่อง Giannetti (1998) ได้ศึกษาจากองค์ประกอบหลักในการเล่าเรื่อง 7 ประการ (ปริญญา เกื้อหนุน, 2537: 70, ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 10-19) ดังนี้

### 2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

คือ การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างมีเหตุผล ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยอาศัยองค์ประกอบจากตัวละครและความขัดแย้งเป็นจุดต้นเหตุที่ทำให้เกิดโครงเรื่อง กุสตาฟ เฟรย์ธาก (Gusdaf Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องแบบคลาสสิก (Classic Paradigm) สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) โดยมีการลำดับเหตุการณ์แบ่งเป็น 5 ชั้น ดังนี้

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการเล่าเรื่องเพื่อชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากและสถานที่ อาจมีการเกิดประเด็นปัญหาหรือเปิดปมความขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้
- การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก
- ภาวะวิกฤติ (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวดำเนินไปสู่จุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง
- ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว ปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนงำได้รับการเปิดเผยหรือถูกขจัดออกไป
- การยุติเรื่องราว (Ending) คือ เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง ซึ่งสามารถจบได้หลายแบบ เช่น จบแบบมีความสุข จบแบบสูญเสีย หรือจบแบบทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดต่อไป เป็นต้น

จากการลำดับเหตุการณ์ทั้ง 5 ชั้น สามารถนำมาสร้างเป็นแผนภาพโครงสร้างการเล่าเรื่องรูปแบบตัววี (Louis Giannetti, 1990: 305) ได้ดังนี้



รูปภาพที่ 2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

จากรูปภาพนี้ อธิบายถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ว่า เรื่องเริ่มต้น (Exposition) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับไปสู่ จุดสุดยอด (Climax) และ จบเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหา ความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (Resolution) สำหรับโครงสร้างรูปตัววีนี้ เป็นโครงสร้างมาตรฐาน ที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใดก็ตาม มักมีโครงเรื่องเป็นไปตามสูตรนี้ทั้งสิ้น

### 2.1.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ส่วนมากจะถูกแฝงอยู่ในองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่อง อาทิ ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร คำนิยาม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง

Boggs (อ้างถึงในศิริพร ใฝศิริ, 2544) ได้แบ่งแก่นความคิดหลักของเรื่องออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับศีลธรรม คือ เนื้อเรื่องหลักจะถูกดำเนินเกี่ยวข้องกับอยู่กับเรื่องของศีลธรรม โดยมาจากการประกอบสร้างจากความเป็นจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป
- แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์เรื่องสะท้อนความเป็นมนุษย์ออกมาทั้งในด้านดีและด้านไม่ดี

- แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ โดยมุ่งนำเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนใดคนหนึ่งหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งตีความหมายให้เป็นภาพตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
- แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนภาพความเป็นจริงของสภาพสังคม อาจเป็นได้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริงเพื่อปฏิรูปลัทธิสังคม
- แก่นความคิดหลักเกี่ยวกับเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยวิธีการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการวิเคราะห์จากผู้ชม

### 2.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งนั้นจะทำให้เราเข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่า คือการสานเรื่องราว บนความขัดแย้ง เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ โดย ปริญญา เกื้อหนุน (2537 : 24) ได้ให้ความเห็นว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหา การแสวงหาหนทางการแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ปรัชญา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งสามารถ แบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

- ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารทั้งสองฝ่าย หรือ การทำศึกของสองตระกูล เป็นต้น
- ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนักผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้ง กับกฎเกณฑ์ทางสังคม
- ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย รวมถึงความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น วิญญาณ ภูตผีปีศาจ ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือ มัน เป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างมีทิศทาง หากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่

สมเหตุสมผล มีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้นก็ดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือ ภาพยนตร์มีข้อบกพร่องตรงที่ความขัดแย้งของเรื่องไม่ได้นำมาเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกร่วมด้วยว่าสิ่งเหล่านั้นมันเป็น ปมปัญหาแต่อย่างใด ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่างๆ ในเรื่องขาดความหนักแน่นโดยความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นสามารถมีปมขัดแย้งได้มากกว่าประเด็นเดียว

#### 2.1.4 ตัวละคร ( Character )

ตัวละคร คือ บุคคลที่ปรากฏตัวอยู่ในเรื่องและมีความสัมพันธ์กับเรื่องราวที่กำลังดำเนินไป โดยตัวละครหลักมักจะเป็นตัวผูกปมขัดแย้งให้เกิดเรื่องราวขึ้น และพยายามหาทางคลี่คลายปัญหานั้น นอกจากนี้ตัวละครยังหมายถึง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรือ อุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย

ส่วนประกอบของตัวละครต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือส่วนที่เป็นความคิด (Conception ) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ในส่วนที่เป็นความคิดของตัวละครมักจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิด และจิตใจของตัวละครนั้นก็ขึ้นอยู่กับภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตในวัยเด็ก การศึกษา และสถานภาพทางสังคม เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ตัวละคร (Character) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง สามารถพิจารณาได้จาก (สุวิมล วงศ์รัก, 2547: 33)

- การสร้างตัวละคร โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครว่ามีบุคลิกแบบใดซึ่งบุคลิกตัวละครแบบพัฒนาได้ ถือว่าให้คุณค่าทางศิลปะการละครได้ดีกว่าบุคลิกเหมารวม(Stereotype) ซึ่งจะช่วยให้ตัวละครนั้นมีมิติ น่าสนใจ โดยค่อยๆเปิดเผยบุคลิกของตัวละครออกมาเป็นลำดับจนถึงจุดที่พอเหมาะ ซึ่งจะทำให้ตัวละคร (Character) นั้นมีความลึกซึ้งขึ้น
- การแสดงการกระทำของตัวละคร ด้วยเรื่องเล่าในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นเลียนแบบชีวิตจริง ดังนั้นเหตุการณ์หรือการกระทำต่างๆในเรื่องจึงต้องสมเหตุสมผลซึ่งโดย "การกระทำ" (action) ที่มาจากตัวละครทั้งหมด เกิดมาจากแรงจูงใจ(motive) เสมอ ถ้าไม่มีแรงจูงใจก็ไม่มีการกระทำเป็นอันขาด เหตุจูงใจที่ทำให้มนุษย์เกิดเจตนา และการกระทำที่มีทั้งพึงพอใจ หรือความเกลียดชัง และ โดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว

ทั้งนี้ พิงพิศ เทพปฏิมา (2546: 44-45) ยังได้จำแนกปัจจัยของตัวละครที่ถูกนำมาเพื่อสร้างให้ตัวละครมีมิติ ซึ่งประกอบไปด้วย

- ความต้องการ (Dramatic Need) หมายถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการ หรืออยากเอาชนะ, ให้ได้มา, ไปเอามา หรือบรรลุความสำเร็จ
- มุมมอง (Point of View) คือวิธีการที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครแต่ละตัวต้องมีมุมมองที่ชัดเจนและแตกต่างกันไป เช่น มุมมองในการต่อต้านกับการสนับสนุนสงคราม
- การเปลี่ยนแปลง (Change) คือการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในด้านใด อย่างไร
- ทักษะคติ (Attitude) เป็นความคิด หรือ นิสัยในเชิงลบหรือเชิงบวกเช่น ไร้เดียงสา ซอবিจารย์ ความคิดต่ำต้อย การมองโลกในแง่ดีหรือร้าย เป็นต้น

นอกจากนี้ลักษณะภายนอกของตัวละคร อาทิ การแต่งกาย กิริยาท่าทาง หรือพฤติกรรมต่างๆ คำพูดบทสนทนา ( Dialogue) ตอบโต้ของตัวละครก็เป็นส่วนสำคัญอย่างมากที่ควรจะนำมาเพื่อพิจารณาตัวละครนั้น ทั้งนี้เพราะความคิด ทักษะคติ และเอกลักษณ์ของตัวละครจะถูกสะท้อนผ่านคำพูดของตัวละครทั้งสิ้น

### 2.1.5 ฉาก (Setting)

ฉาก เป็นสถานที่ที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่าและยังมีความสำคัญในการสร้างความหมายบางอย่างในเรื่องอีกด้วย อาทิ ฉากบางฉากอาจมีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละคร โดยสามารถจัดกลุ่มประเภทของฉากในเรื่องออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่า ไร่ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือ ธรรมชาติตอนเช้าในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือ สิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ

- ฉากที่เป็นช่วงเวลายุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือ ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง
- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร หรือ ท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่
- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ฉากในเรื่องเล่ายังสามารถแบ่งออกเป็นอีก 2 ชนิด นั่นคือ ฉากนอกบ้านและฉากในบ้าน ซึ่งในการปรากฏของฉากแต่ละฉากควรจะต้องมีความสอดคล้องกับลักษณะสำคัญกับเรื่องเล่าด้วย เช่น เรื่องผจญภัยในฉากนอกบ้าน เรื่องความรักหนุ่มสาวในฉากในบ้าน นอกจากนี้ฉากทั้งสองประเภทยังมีความสัมพันธ์กับเพศ และอาชีพของตัวละครอีกด้วย เช่น เพศชาย อาจมีความสัมพันธ์กับฉากนอกบ้าน และบางอาชีพก็มีความสัมพันธ์กับฉากในบ้าน เช่น อาชีพแม่บ้าน เป็นต้น

### 2.1.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ มักใช้สัญลักษณ์ในเรื่อง (Symbol) เพื่อสื่อความหมายเสมอ ทั้งในเรื่องของคำพูดและภาพ สำหรับสัญลักษณ์ที่มักพบในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

- สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกลำเลียงนำเสนอ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์หรือบุคคล ก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อหรือการใช้การลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ
- สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย คือ เพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์

### 2.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในการเล่าเรื่องของทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ มีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน ประการหนึ่ง คือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือมุมมองเหตุการณ์ ความเข้าใจของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดละครหนึ่ง หรือ หมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือ จากวงนอกระยะห่างๆ ซึ่งจะแต่ละ มุมมองมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะ มุมมองจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า

หลุยส์ จิอันเน็ตตี ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัย คลีฟแลนด์ (Louis Giannetti, 1990: 357-361) จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท คือ

- 1) เล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (The First – Person Narrator) คือ ตัวละครเอกมักเป็นผู้เล่าเรื่องเอง โดยในเรื่องจะใช้คำว่า ผม หรือ ฉัน ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้ คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้เกิดความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงที่อาจจะใส่อคติเข้าไปในเรื่องที่กำลังเล่าอยู่ด้วย
- 2) เล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่สาม (The third-Person Narrator) คือ การเล่าถึงตัวละคร ตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย
- 3) เล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Object) เป็นจุดยืนที่ผู้เล่าพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักให้กล้องมุมสูง หรือ ใช้ Filter เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี และภาพยนตร์แนวสมจริง
- 4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายสถานการณ์สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

นอกจากมุมมองในการเล่าเรื่องแล้ว เพศของผู้เล่าเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีความแตกต่างกันด้วย ทั้งนี้เพราะผู้เล่าเรื่องที่ต่างเพศกัน ย่อมมีค่านิยมและความคิดที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ การคำนึงถึงเพศของผู้เล่าจะช่วยให้ทราบความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองชนิดได้ สำหรับการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์เล่าเรื่องจากมุมมองของผู้เล่าเพศใดนั้นให้ดูจากการให้น้ำหนักในการเล่าเรื่อง

ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเล่าเรื่องมาใช้ศึกษา องค์ประกอบทั้ง 7 ประการในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับล้างแค้น เพื่อพิจารณาถึง การเล่าเรื่อง และสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น รวมถึงเปรียบเทียบความแตกต่างในการเล่าเรื่องความล้างแค้นในภาพยนตร์ของแต่ละประเทศในกลุ่มเอเชียตะวันออกด้วย

## 2.2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการล้างแค้น

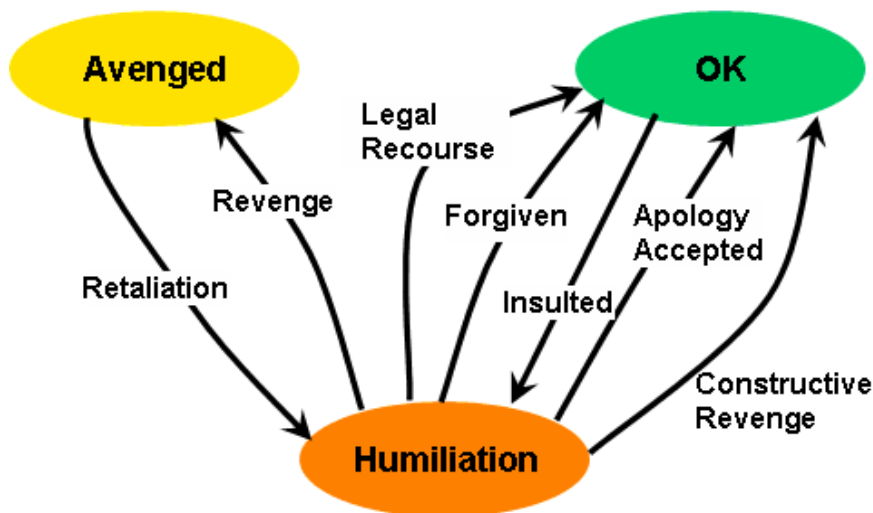
การล้างแค้น เป็นพฤติกรรมกรรมการตอบแทนซึ่งแสดงออกเป็นเหมือนการลงโทษโดยการทำให้บาดเจ็บหรือไม่พอใจ Stuckless and Goranson (1992) (อ้างถึงใน สิริวัฒน์ มาเทศ, 2553: 9) ได้ให้ความหมายของ "การล้างแค้น" ไว้ว่า เป็นการกระทำที่ลงโทษบุคคลอื่นให้ได้รับบาดเจ็บ เสียหาย หรือกระทำการตอบโต้กับบุคคลใด บุคคลหนึ่ง โดยเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นมาจากปฏิกิริยาบางอย่างจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศ และสังคม อาทิ การตอบโต้ การเอาคืน การต่อต้านศัตรู ความรู้สึกต่างตอบแทนกัน การจองเวร และการล้างแค้น หรือ Kim and Smith (1993) (อ้างถึงใน สิริวัฒน์ มาเทศ, 2553: 9) ได้กล่าวถึง "การผูกพยาบาท" (revenge) ที่ถือว่าเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมกรรมการล้างแค้น ไว้ว่า การผูกพยาบาทเต็มไปด้วยเป้าหมายเพื่อความถูกต้องจากการได้รับความยุติธรรม ต้องการล้างแค้นเพื่อทวงความเป็นชีวิตของตนเองกลับคืนมา และยับยั้งความอยุติธรรมทั้งหลาย

Leland R. Beaumont กล่าวว่า การทำความเข้าใจว่าสิ่งใดที่สามารถกระตุ้นตัวเราจนทำให้เกิดการแก้แค้น จะสามารถมองเห็นถึงวิธีที่จะสามารถแก้ไขปัญหาคารก่อกวนความรู้สึกนั้นขึ้นไปได้ โดย Leland ได้สร้างแผนภูมิรูปภาพเส้นทางการล้างแค้น (Leland R. Beaumont, 2005 :ออนไลน์) เพื่อแสดงให้เห็นถึงทางเลือกในการตอบโต้และวิธีการแก้ไขความเจ็บปวดและความรุนแรงที่ได้รับ ดังนี้



# Paths of Vengeance

Copyright 2006 by Leland R. Beaumont



รูปภาพที่ 2 แสดงโครงสร้างของเส้นทางการล้างแค้น (Paths of Vengeance)

Leland ได้อธิบายว่า วงสีทั้งสาม (OK, Avenged, Humiliation) คือ สถานะของความรู้สึกของคุณในขณะนี้ และเส้นที่โยงไปมาคือ เส้นที่แสดงการกระทำหรือเหตุการณ์หลังจากคุณได้เลือกกระทำ ซึ่งทั้งสองส่วนมักจะสัมพันธ์กันเสมอ

โดยปกติธรรมชาติของมนุษย์สามารถเกิดความคิดล้างแค้นได้ทุกคนและมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรงตอบโต้สิ่งที่ทำให้ตนไม่พอใจ ส่วนที่สนับสนุนข้อความนี้พบได้จากพฤติกรรมกรรมชมลคร หรือภาพยนตร์ ที่หากตัวเอกสามารถล้างแค้นตัวร้ายได้สำเร็จตอนท้ายเรื่องผู้ชมย่อมเกิดความพึงพอใจกับผลที่ตัวร้ายได้รับซึ่งสาสมกับความชั่วของตัวละครนั้น โดยปัจจุบันการล้างแค้นเข้ามาแฝงอยู่พฤติกรรมต่างๆ ทางสังคม เช่น การจับคนทำผิดไปเข้าคุก โดยนำเรื่องทฤษฎีทดแทน (Retributive Theory) มาใช้เพื่อการลงโทษโดยได้แนวคิดมาจากการล้างแค้น (revenge) เพื่อชดใช้ความเสียหายให้แก่ผู้เสียหาย เหมือนกับการลงโทษเพื่อการล้างแค้น แต่เป็นการลงโทษเพื่อให้เกิดความเป็นธรรม (fairness) ซึ่งแม้ในหลักการจะเป็นเรื่องของการฟื้นฟูพฤติกรรมป้องกันการกระทำผิดซ้ำ แต่ในความเข้าใจของสังคม การลงโทษคนผิด นั่นคือการล้างแค้นอีกอย่างหนึ่งที่ต้องการเห็นผู้ก่อกรรมแค้นแบกรับความเสียหายต่างๆ นานาไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียเวลาในการใช้ชีวิต สูญเสียโอกาสได้งานดีๆ เพราะมีประวัติติดคุก การประสบภาวะล้มละลายเพราะต้องจ่ายค่าสินไหมทดแทนจำนวนมาก และการล้างแค้นเหล่านั้น บางครั้งก็

ท่วมท้นความเสียหายจริงที่ได้รับเสียด้วย นั้นแสดงว่าการล้างแค้นเองก็ยังมีที่ทางในสังคมปัจจุบัน เพียงแต่เปลี่ยนรูปแบบไป

พระไพศาล วิสาโล (2552: มติชนออนไลน์) กล่าวถึง สังคมกับการล้างแค้นว่า ในอดีตการล้างแค้นเป็นอำนาจของมนุษย์ เพื่อใช้ปกป้องสิทธิของตนเอง ตั้งแต่สมัยอดีตเมื่อมีการก่ออาชญากรรมขึ้น ผู้เสียหาย หรือครอบครัว ย่อมมีสิทธิที่จะล้างแค้น แม้การล้างแค้นจะต้อง “ฆ่า” ก็สามารถกระทำได้ โดยไม่มีการแบ่งแยกว่า “อะไรเป็นความผิดที่ตั้งใจ” และ “อะไรเป็นความผิดที่ไม่ตั้งใจ” เพราะมีการถือคติว่า “เมื่อมีการฆ่าคนตาย ต้องมีการล้างแค้น อย่างเดียว” และเรื่องก็จะถูกยุติลง ไม่มีการกระทำการล้างแค้นตอบโต้กันอีก

โดย ผู้วิจัยได้สรุปเหตุผลที่มนุษย์ต้องการล้างแค้นได้ดังนี้

- เมื่อบุคคลนั้นรู้สึกว่าได้รับการทำร้าย เกิดความเดือดร้อน หรือสูญเสียอะไรบางอย่างไปอย่างไม่เป็นธรรม หรือได้รับบาดเจ็บ เป็นผลให้มีความรู้สึกโกรธ เกลียด อิจฉาริษยาขึ้น
- เมื่อบุคคลนั้นคิดว่าตนเองต่ำต้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าสิ่งนั้นทำให้เขารู้สึกหมดหนทาง กลายเป็นคนโง่ ไร้สาระ หรือรู้สึกกะลางใจ เขาก็จะมองหาการล้างแค้นเพื่อต่อต้านความน่าละอายเหล่านี้ ในขณะที่ความเมตตาในตัวของเขา ก็เริ่มลดน้อยลงด้วย
- เมื่อบุคคลนั้นรู้สึกว่าพวกเขาจะต้องลุกขึ้นมา "ปกป้องเกียรติ" ของตัวเอง ครอบครัว บรรพบุรุษของพวกเขาหรือกลุ่มอื่นๆ ที่พวกเขาเป็นสมาชิกอยู่ โดยมีเป้าหมายของการล้างแค้น คือ เพื่อที่จะลบความอับอายและความอับยศ ทั้งเพื่อเป็นการเรียกคืนความภาคภูมิใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนทั่วไปต้องการจากการล้างแค้น ซึ่งนอกจากนี้ยังเป็นการเรียกคืนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของพวกเขา รวมทั้งเป็นการเรียกคืนค่าของ "เกียรติ" ของกลุ่มที่ถูกโจมตีโดยจากกลุ่มอื่น
- เพื่อเป็นการสอนบทเรียนให้ผู้ก้าวร้าว คนโกงและผู้ที่ทำลายกฎ ; ให้พวกเขาเรียนรู้บทเรียน
- เพื่อเป็นการทำหน้าที่ขบขั้วพฤติกรรมที่โหดร้าย และให้ผู้ถูกรานนั้นได้ยอมรับว่าพวกเขากระทำผิดและเกิดความรู้สึกสำนึกผิด

- เพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังของพวกเขาว่าพวกเขายังไม่หมดหนทาง มีทางสู้ และไม่ยอมแพ้ง่ายๆ
- เพื่อต้องการทำให้ผู้คนที่ได้รับความรู้สึกเจ็บปวดเหมือนดังที่เขากระทำต่อเรา โดยการเปลี่ยนสถานะตนเองจากเหยื่อเป็นผู้ล่า จากไร้อำนาจกลายเป็นมีอำนาจ และจากกระดากอายกลายเป็นเกิดความภาคภูมิใจแทน

จึงอาจกล่าวได้ว่า การล้างแค้นไม่ใช่เป็นเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกล้วนๆ อาจเป็นไปเพื่อการลงโทษ(พระไพศาล วิสาโล, 2552: มติชนออนไลน์) ทั้งยังเป็นการข่มขู่ให้ผู้อื่นเกรงกลัว และป้องกันไม่ให้เกิดการทำร้ายกันอีกผลของการล้างแค้นบ่อยครั้งที่มักไม่ได้เป็นอย่างที่ตัวผู้กระทำการล้างแค้นต้องการ เป็นการตอบสนองของความรุนแรงที่เกิดมาจากความโกรธ การได้รับบาดเจ็บ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าสิ่งที่ทำให้กลวิธีสำหรับแก้แค้นล้มเหลว เพียงเพราะพวกเขาพยายามที่จะเปลี่ยนอดีตที่ผ่านมา แต่เมื่อเกิดการกระทำ บุคคลนั้นได้รับบาดเจ็บ เกิดการถูกดูถูก หรือการสูญเสียอื่นๆ เกิดขึ้นแล้วก็ไม่สามารถย้อนกลับมาแก้ไขได้อีก หรือ ต้องการให้เกิด "ความยุติธรรม" แก่ตนเอง โดยตั้งตนให้มีอำนาจเหนือระบบการควบคุม หรือกฎเกณฑ์ซึ่งเป็นกรอบควบคุมสังคม ด้วยการตั้งตนเป็น "ศาลเตี้ย" ไม่รอให้กระบวนการทางกฎหมายตอบแทนความไม่เป็นธรรมนั้น หรือ คิดว่าการตัดสินนั้นไร้ซึ่งความยุติธรรม ไม่มีประสิทธิภาพ แสดงตนตัดสินชีวิตของฝั่งตรงข้ามด้วยตนเอง โดยหาวิธีทางแก้แค้นที่สาสมแก่บุคคลนั้น

นอกจากนั้นสิ่งที่ควบคู่มากับการล้างแค้นเกือบทุกครั้งที่สังเกตได้ นั่นคือ "การแสดงออกถึงความรุนแรง" เนื่องจากเชื่อกันว่า การใช้ความรุนแรงเป็นการกระทำที่สร้างความชอบธรรมให้กับอีกฝ่ายในการล้างแค้นกลับได้ ดังตัวอย่าง เช่น A หยิกหู B B ล้างแค้นโดยตบหน้า และชกจมูก A เห็นได้ว่า นั่นเป็นการล้างแค้นที่ไม่ชอบธรรม เพราะ B ได้ทำการกระทำนอกเหนือจากที่ตนได้รับ คือ ชกจมูก A และเป็นไปได้ที่ B อาจสร้างความแค้นเพิ่มขึ้นให้กับอีกฝ่าย เพราะฉะนั้นจึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากที่จะกำหนดการล้างแค้นให้เท่าเทียมกัน เพราะแต่ละคนมีสภาพร่างกายและจิตใจแตกต่างกันไป การกระทำที่พอทนได้ พอรับได้สำหรับคนหนึ่ง อาจจะเป็นเรื่องทนไม่ได้สำหรับอีกคนก็เป็นได้ (จริยศาสตร์การแก้แค้น, 2552: ออนไลน์) และข้อสังเกตอีกประการ คือ มนุษย์มีความแค้นต่อสิ่งที่ไม่พอใจ ทุกการล้างแค้นไม่ว่าจะเป็นฝ่ายไหนถูกหรือผิด ฝ่ายไหนเริ่มก่อนหรือไม่ได้เป็นผู้เริ่ม ก็ย่อมจบลงที่ความไม่พอใจของอีกฝ่ายทั้งสิ้น และคนที่ได้รับการตอบโต้ก็จะเกิดความแค้นต่อไป

อย่างไรก็ตาม พระไพศาล วิสาโล (2552: มติชนออนไลน์) กล่าวไว้อีกว่า “ยังคงมีวิธีการตอบโต้การล้างแค้น นั่นคือ การให้อภัย การให้อภัยมิได้ หมายถึง การยอมรับการกระทำที่ไม่ดีของเขา แต่หมายถึงการปลดเปลื้องความโกรธเกลียดและอาฆาตพยาบาทออกไปจากจิตใจของเรา แม้เราจะยอมรับการกระทำของเขาไม่ได้ แต่เราสามารถยอมรับเขาในฐานะมนุษย์ได้ การฆ่า การหลอกลวง หรือการดูหมิ่นเหยียดหยาม เป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แต่คนเราอาจทำสิ่งนั้นได้เพราะความพลั้งเผลอ เพราะความไม่รู้ เพราะความเข้าใจผิด หรือเพราะอารมณ์ชั่ววูบ หรืออาจทำเพราะแรงบีบบังคับจากความเจ็บปวดในอดีต หรือเพราะเคยถูกกระทำร้ายมาก่อนก็ได้ ในฐานะที่เป็นเพื่อน ทุกข์ บุคคลนั้นควรได้รับการให้อภัยจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง”

“เวรย่อมไม่ระงับด้วยการจองเวร แต่ระงับด้วยการไม่จองเวร” นี้มิใช่เป็นแค่คำสอนทางพุทธศาสนา หากเป็นความจริงที่อยู่ดำรงอยู่ตลอดเวลาและเป็นสากล การล้างแค้นไม่เคยชำระปัญหาให้จบสิ้น อีกทั้งไม่สามารถนำความสุขมาสู่ชีวิต การให้อภัยต่างหากที่ทำให้ปัญหายุติได้

อย่างไรก็ดี พฤติกรรมการล้างแค้นของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์อาจเป็นเครื่องชี้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมที่ได้กำหนดไว้ จะต้องได้รับการถูกลงโทษ พบกับจุดจบ หรือพบกับทางออกโดยการให้อภัย จากร้ายกลายเป็นดีในตอนท้ายของเรื่องหรือ อาจจะเป็นไปได้ที่ท้ายที่สุดตัวละครก็ต้องมีการให้อภัย อโหสิกรรมตามหลักศาสนา ทั้งการให้อภัยตนเอง ผู้อื่น และสังคม ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วถูกนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์ล้างแค้นทั้งสิ้น ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการล้างแค้น มาเพื่อศึกษาเหตุและปัจจัย แรงจูงใจ ที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้นดังกล่าวออกมา เพียงเพราะต้องการลงโทษเพื่อความยุติธรรมหรือเป็นข้ออ้างเพื่อลดความโกรธแค้นของตัวละครผู้ล้างแค้นเอง รวมถึงการพิจารณาวิเคราะห์ถึงปัจจัยของสภาพการณ์ หรือ เรื่องราว(stories) ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมและจุดประสงค์ให้การสร้างผลลัพธ์ให้แก่ตัวละครตอนท้ายเรื่องมาประกอบด้วย

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

นิพนธ์ คุณารักษ์ (ภาษาภาพยนตร์ : องค์ประกอบของภาพยนตร์, 2552: ออนไลน์) ได้กล่าวถึงการใช้ภาษาภาพยนตร์ว่า ภาษา (Language) เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารหรือสื่อความหมาย (meaning) ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) วัจนภาษา (Verbal Language) หมายถึง ภาษาพูดหรือภาษาเขียนที่มีความหมายสามารถเข้าใจได้ เช่น คำพูด คำสนทนา ข้อความ เป็นต้น 2) อวัจนภาษา (Non-Verbal

Language) หมายถึง ภาษาที่ไม่ออกเสียงเป็นถ้อยคำหรือประโยคคำพูด หรือการเขียนเป็นตัวอักษร คำ หรือข้อความแต่สามารถสื่อความหมาย เกิดความรู้สึกและความเข้าใจ เช่น การใช้สีหน้า ท่าทาง หรือสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (Film semiologist) ชาวฝรั่งเศส อธิบายว่า ที่คนเราเข้าใจภาพยนตร์นั้น "ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษาจากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว" (Monaco, 1981:127) การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ นั่นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

Metz กล่าวว่าภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976:219) ซึ่งเป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง โดยอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ (Signs) และมีการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าด้วยกันจนเกิดความหมายหรือวากยสัมพันธ์ (Syntax) (Monaco, 1981:140) เช่นเดียวกันกับภาษาทั่วไปที่ประกอบไปด้วยส่วนที่เล็กที่สุดของหน่วย ภาษา (Phonemes) และส่วนที่ใหญ่ของหน่วยภาษา (morphemes) เพื่อสร้างรูปประโยค ภาพยนตร์ใช้ส่วนที่เป็นภาพ (Image) และส่วนที่เป็นเสียง (Sound) มาประกอบกันเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งนั่นถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง เมื่อนำหลายๆ หน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและควมบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้

ในการวิเคราะห์การสื่อความหมายทางภาษาภาพยนตร์ จำเป็นต้องทราบองค์ประกอบของภาพยนตร์ (Elements of Film) ต่างๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็นสองส่วน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

### องค์ประกอบด้านภาพ

การสื่อความหมายด้วยภาพ ของภาพยนตร์ ในอันที่จะสามารถก่อให้เกิดอารมณ์เกิดความเข้าใจ หรือความทราบซึ้งได้นั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบของการสร้างภาพ ซึ่งถือว่าเป็นภาษาสื่อความหมายของภาพยนตร์ เช่น เรื่องมุขก๊อ้ง ขนาดภาพ การเคลื่อนไหว บทบาทของผู้ชมและการลำดับหรือเชื่อมต่อกภาพ ผู้ชมที่เข้าใจหลักการสื่อความหมายของภาพยนตร์ จะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ชมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (สุทัศน์ บุรีรักษ์ 2528 : 263-313)

องค์ประกอบของภาพ ประกอบด้วย

(ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์, 2552: ออนไลน์)

### 2.3.1 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ คือ การจัดองค์ประกอบในกรอบภาพ (frame) ให้สวยงามและสื่อความหมายเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ในหนึ่งช็อต (shot) ในการจัดองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1) ขนาดของภาพ (Shot Size) คือการกำหนดขอบเขตของภาพให้กว้างหรือแคบ โดยใช้เลนส์ที่มีมุมรับภาพขนาดต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับระยะไกลหรือใกล้ระหว่างสิ่งที่ถูกถ่ายกับกล้องด้วย การถ่ายภาพมุมกว้างหรือแคบต่างกัน สามารถสร้างความรู้สึกและทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงไปด้วย แต่ทั้งนี้จะต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วยสามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพ ซึ่งมีชื่อเรียกชัดเจน ดังนี้

- ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) หรือ “Establishing Shot” มักใช้ในการแนะนำเรื่อง หรือ ในตอนเริ่มต้นของภาพยนตร์ เพื่อใช้บอกสถานที่ที่เกิดเหตุ รวมทั้งอารมณ์และตัวแสดงในเรื่อง ลักษณะของขนาดภาพนี้จะมีลักษณะเป็นมุมกว้าง นอกจากนี้ยังนิยมใช้ในการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลา และสถานที่ของเหตุการณ์ได้เช่นกัน

- ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) เป็นภาพที่มีขนาดกว้าง แต่จะแคบลงมาเพื่อให้เห็นรายละเอียดมากขึ้นว่าวัตถุนั้น คืออะไร อยู่ที่ไหน ถ้าเป็นสถานที่ก็จะให้เห็นบริเวณโดยรอบ ตัวอาคาร กว้างๆ ทั้งหมด หากเป็นภาพบุคคลก็จะให้มองเห็นเต็มตัวว่ากำลังทำอะไร และอยู่ที่ไหน

- ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า แสดงผู้ชมให้ทราบถึงรายละเอียดต่างๆ ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น เห็นกิริยาอาการ อารมณ์ ทิศทางการเคลื่อนไหวได้พอประมาณในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นสภาพทั่วไปของฉากหรือสถานที่ด้วย

- ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot /MS) เป็นระยะที่ถูกใช้บ่อยที่สุดในภาพยนตร์ นิยมใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดงแต่จะให้เห็นเฉพาะคนใดคนหนึ่งเพื่อให้เห็นรายละเอียด ทั้งยังให้คนดูมีความรู้สึกใกล้ชิดเป็นกันเองมากขึ้นกับตัวละคร
- ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบเห็นตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนา เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า เน้นไปที่การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของตัวผู้แสดงแต่ไม่มากเท่า CU หรือภาพระยะใกล้
- ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง แสดงจุดเน้นให้เห็นรายละเอียดชัดเจน ผู้ชมสามารถหรือเข้าใจอารมณ์ของผู้แสดง ทั้งสีหน้า แววตา โดยข้อดีนี้มักเน้นไปที่การแสดงมากกว่าการสนทนา
- ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ ให้มีขนาดใหญ่พิเศษ โดยตัดส่วนอื่นทิ้งไป เพื่อให้เห็นรายละเอียดเฉพาะส่วนที่ต้อง เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ให้ได้อารมณ์มากขึ้น เพื่อแสดงความหวาดกลัว มีผลต่อความรู้สึกและอารมณ์ของผู้ชมมาก

## 2) มุมกล้อง ( Camera Angles)

คือ การถ่ายทำภาพยนตร์โดยการกำหนดทิศทางระดับ หรือทำมุมมองฉากกับตัวแสดงหรือวัตถุที่จะถ่ายทำ ใช้ในการแสดงถึงความคิดเห็นของผู้กำกับต่อตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่าย ในองศาหรือลักษณะที่แตกต่างกัน มีผลทางอารมณ์และการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปด้วย สามารถแบ่งมุมกล้องได้ 5 ระดับ คือ

- มุม Bird's-eye view เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่ถูกถ่าย ทำมุมประมาณ 90 องศา ให้ความหมายถึงความด้อย ต้อยต่ำ ไม่น่าสนใจยิ่งขึ้นหรืออาจเพียงแสดงอาณาเขตและรายละเอียดเล็กๆ ซ้ำซ้อนที่มีมากมาย เป็นต้น

- มุมสูง (High-angle shot) คือ การถ่ายโดยวางกล้องด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายคนมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งฉากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา มักใช้เพื่อเน้นความยิ่งใหญ่ของฉากและอาณาบริเวณโดยรอบ เพราะความกว้างใหญ่ของอาณาเขตที่มองเห็นจากมุมสูงจะบดบังความสำคัญของผู้นั้นทำให้ตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายลดคุณค่า ต่ำต้อย ไม่น่าเกรงขาม และยังใช้บอกถึงการดูถูกตัวเองของตัวละครได้ด้วย

- มุมระดับสายตา (Eye-level shot) คือ กล้องจะถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครมองเห็นความเป็นไปที่เกิดขึ้น ให้ความรู้สึกเป็นกลาง และมักถูกใช้ในฉากการดำเนินเรื่องราวโดยปกติเพื่ออธิบายความทั่วไป เพราะถือว่าเป็นมุมที่ชี้นำคนดูมากเกินไป และต้องการเปิดโอกาสให้คนดูเลือกพิจารณาและตัดสินตัวละครเอาเองจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์

- มุมต่ำ (Low-angle shot) โดยวางกล้องไว้ระดับต่ำเพื่อถ่ายภาพของสิ่งที่อยู่ระดับสูงกว่า เพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุหรือตัวละครในแนวตั้ง การเคลื่อนไหวของวัตถุในมุมภาพระดับนี้จะให้ความรู้สึกรวดเร็ว และหากใช้ประกอบในฉากที่รุนแรง ภาพมุมนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างความน่าหวาดสับสน ในทางจิตวิทยา ภาพมุมต่ำสามารถเพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร ความใหญ่โตที่ปรากฏก่อให้เกิดความรู้สึกคุกคาม ผู้ชมจะถูกทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง ถูกครอบงำ ภาพตัวละครที่ถ่ายออกมาจะน่ากลัว น่าเกรงขาม และน่านับถือ

- มุมเอียง (Oblique angle shot) เป็นมุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เพื่อสื่อความหมาย ความไม่สมดุลของพื้นที่ บางครั้งก็ใช้แทนสายตาตัวละครเพื่อบอกถึงอาการเสียศูนย์ บอกเป็นนัยถึงความตึงเครียด การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง และในฉากที่บอกถึงความรุนแรง ภาพลักษณะนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกน่ากระวนกระวายได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ยังมีมุมกล้องอื่นที่สำคัญควรทราบดังนี้



- มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือ ซึ่งเป็นมุมที่ใช้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เป็นมุมที่กำหนดให้คนดูเป็นเสมือนบุคคลที่ 3 ที่คอยสังเกตการณ์เรื่องราวในภาพยนตร์อยู่ห่างๆ

- มุมแทนสายตา (Subjective Camera Angle) เป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพในเหตุการณ์ด้วย โดยแบ่งเป็นการแทนสายตาคนดู และการแทนสายตาตัวละครในเรื่อง โดยการใช้การตัดสลับภาพไปมา

- มุมพีโอวี (POV) หรือ Point-of-view Camera Angles เป็นมุมกึ่งระหว่างมุม objective และมุม subjective เป็นมุมแอบมอง สามารถเห็นการแสดงออกที่หน้าตัวละครและรายละเอียดชัดเจน หรือใช้ในกรณีที่ต้องการให้คนดูเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ หรือใช้มุมพีโอวีผ่านไหล่ (Over Shoulder Shot) โดยตั้งกล้องถ่ายเฉียงผ่านไหล่ของคู่สนทนา ให้เห็นเฉพาะใบหน้าของผู้ที่พูด หรือผู้ที่กำลังฟังอยู่ เป็นต้น

### 3) การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนไหวของกล้องทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชมในการติดตามการแสดง โดยให้ความรู้สึกเหมือนแอบมองในระยะต่างๆ ใช้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพ มุมมอง เรื่องราว ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพยนตร์มีเรื่องราว มีชีวิต มีแง่มุมและรายละเอียดที่น่าสนใจมากกว่าวางมุมกล้องถ่ายนิ่ง ๆ (Fix) ต่อเนื่องยาวๆ

การเคลื่อนไหวกล้อง มี 4 ลักษณะ ดังนี้

- การแพน (Panning) เป็นการเคลื่อนกล้องในแนวนอนจากซ้ายไปขวา หรือถ้าเคลื่อนกล้องในแนวตั้งจะเรียกอีกอย่างว่า การทิลท์ (Tilting) การแพนและการทิลท์ใช้เพื่อครอบคลุมพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ ไม่สามารถมองเห็นได้ทั่วในเฟรมเดียวและยังสามารถใช้ติดตามแอ็คชั่นของผู้แสดง ทั้งยังเป็นการเชื่อมจุดสนใจของภาพ โดยปกติจะไม่แพนกล้องไปในทิศทางสวนทางกับวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่

โดยพบว่ามีการใช้การแพนเพื่อสื่อความหมาย ดังนี้

(1.) การแพนอย่างช้า ๆ ให้ความรู้สึกสบาย ๆ เชื่องช้า หรือเหนียวหนำย

(2.) การแพนอย่างรวดเร็ว (swish pan) ทำให้ภาพพรั่มัว ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของกาลเวลา หรือใช้เป็นตัวเชื่อมระหว่างข้อต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง

(3.) การแพนรอบตัวเป็นมุม 360 องศา (circular pan) ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพที่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ รอบทิศทาง สร้างความต่อเนื่องให้เหตุการณ์ ถ้าใช้การแพนแบบนี้หลาย ๆ รอบจะเป็นการสร้างความรู้สึกต่อเนื่องอย่างไม่สิ้นสุดกับคนดูจนอาจทำให้เกิดความรู้สึกมันคงขึ้นได้นอกจากนั้นลักษณะภาพเช่นนี้ก็อาจใช้กับฉากที่ต้องการแสดงอารมณ์แปรปรวนหรือสภาพจิตที่ไม่ปกติของตัวละคร

- การแทรก (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในทิศทางต่าง ๆ เช่น เคลื่อนกล้องเข้าหรือออกจากวัตถุหรือตัวแสดง หรือเคลื่อนกล้องไปทางซ้ายหรือขวาของวัตถุหรือตัวแสดง(Dolly) การแทรกใช้ในการติดตามนักแสดง หรือเป็นการให้ความสำคัญมากหรือน้อยกับอารมณ์ของนักแสดง และเป็นการรักษาอารมณ์ของผู้ชมและเรื่องราวให้ต่อเนื่อง

- การครน (Craning) การใช้กล้องติดตั้งอยู่บนอุปกรณ์ ที่เรียกว่า ครน เป็นการเคลื่อนกล้องที่ทำให้ภาพเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เป็นการถ่ายภาพที่ไม่มีแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่น ๆ ให้ความรู้สึกว่าคุณดูอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย โดยเฉพาะฉากที่ต้องการความตื่นเต้น เร้าใจ การถือกล้องถ่ายจะให้ความรู้สึกสดและสมจริงเป็นอย่างยิ่ง

- การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera) เป็นการเคลื่อนกล้องที่มีความเป็นอิสระต่อเนื่อง ลักษณะของภาพที่ได้จะเหมือนเคลื่อนไหวไปมา หรืออาจเคลื่อนกล้องติดตามผู้แสดงอย่างต่อเนื่อง หลากหลายมุมภาพ เช่น ฉากที่ต้องการความตื่นเต้น ระทึกใจ การถือกล้องถ่าย จะให้อารมณ์และความรู้สึก สมจริง เหมือนว่าผู้ชมอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย

#### 4) ระยะความคมชัด (Depth of Field)

คือความชัดลึกของภาพ เป็นองค์ประกอบที่ผู้นำสายตาผู้ชม โดยมักใช้วิธีการ Shift focus ไปยังจุดที่ต้องการจะเน้นและเบลอนจุดที่ไม่ต้องการจะเน้นด้วยการปรับสลับไปมา

#### 5) ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot)

เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกด้านช่วงเวลาแก่ผู้ชม ซึ่งในงานภาพยนตร์จะมีการจับเวลาไม่ให้มีช่วงที่ภาพหยุดนิ่งๆ นานเกินไป เพราะจะทำให้ความรู้สึกน่าเบื่อมากกว่าความนิ่งของภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง บางครั้งแช่ภาพเพื่อสื่อความหมายบางอย่าง เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบภาพและลักษณะภาพอื่นๆที่จะสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องราวของภาพยนตร์ได้อีกหลายลักษณะ เช่น

- การใช้เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effects ) ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก(CG) เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริง เชื่อถือ และสร้างความรู้สึกลึบตาตื่นใจกับภาพที่เห็น อาทิ ภาพรีทัช ภาพกราฟฟิคที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ ช่วยในการสร้างสิ่งที่ไม่สามารถถ่ายได้ให้มีจริงขึ้นมา เช่น เปลวไฟที่กำลังลุกไหม้อาคาร พวกสัตว์ประหลาด สถานที่ต่างๆ ที่ไม่ได้มีอยู่จริง เป็นต้น หรือการใช้ฟิลเตอร์สีหรือสร้างภาพแบบต่างๆ รวมทั้งการเลือกใช้ฟิล์มถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะต่าง อาจใช้เพื่อสื่อความหมายหรือตกแต่งให้ภาพยนตร์มีลักษณะสมจริงกับเนื้อเรื่อง เป็นต้น

### 2.3.2 องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ ( Editing )

#### การตัดต่อภาพ

การตัดต่อ หรือ การลำดับภาพ คือ การนำเอาภาพและเสียงในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของการเล่าเรื่องราวที่สมบูรณ์ ซึ่งในการเรียบเรียงหรือร้อยเรียงแต่ละช็อตต้องคำนึงถึง โครงสร้างเรื่อง ลำดับเรื่อง จังหวะ และอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงภาพที่ได้จากการถ่าย ( Footages ) มาประกอบร่วมกันใน

ลักษณะต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตทันทีในลักษณะการตัดชน (Cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น การจางภาพ (Fade) การจางซ้อนภาพ (Dissolve) และการกวาดภาพ (Wipe) เหล่านี้เป็นการเชื่อมโยงเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกันออกไป เช่น การตัดชนสามารถสื่อถึงอารมณ์ที่ตื่นเต้น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน การใช้ภาพจางซ้อนมักใช้กับการเปลี่ยนผ่านเวลา หรือ การเชื่อมฉากเหตุการณ์ที่สวຍงามและอารมณ์ที่นุ่มนวล ไม่กระชากอารมณ์คนดูเกินไป เป็นต้น

นอกจากนี้ ประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพนั้น ยังสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทและยังแยกย่อยออกไปอีกหลายประเภท ดังนี้

1) การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) เป็นการตัดต่อที่ส่วนใหญ่ นิยมใช้ ซึ่งต้องคำนึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันของเรื่องราวอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อต เช่น องค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ตำแหน่ง การแสดง ทิศทางการมอง เวลา และพื้นที่ ฯลฯ ช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ต่อเนื่องและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายซึ่งมีรูปแบบ ที่นิยมใช้ดังนี้

- การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) เป็นการนำเอาเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ หรือมากกว่า มาตัดสลับเข้าด้วยกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ น่าติดตาม หรืออาจสื่อถึงความขัดแย้ง เปรียบเทียบลักษณะของผู้แสดงหรือเหตุการณ์ และสร้างความรู้สึกตื่นเต้นแก่ผู้ชม

- การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting / Cutting on Action) มักถูกใช้ในภาพยนตร์สไตล์สมัยใหม่ (New Wave) หรือภาพยนตร์ที่ต้องการสร้างอารมณ์และความรู้สึกพิเศษ เป็นการตัดต่อที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการแสดงของผู้แสดงหรือภาพ การตัดต่อแบบนี้สามารถสื่อถึงความแปรปรวนในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ ที่เหนือความคาดหมายในภาพยนตร์ได้

2) การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) เป็นการตัดต่อและลำดับภาพที่ไม่ได้คำนึงความต่อเนื่องของแอกชั่นนักแสดง มักนิยมใช้ในภาพยนตร์ข่าว (Newsreels) หรือภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) โดยนำภาพหรือช็อตต่างๆ มาเรียบเรียงเข้าด้วยกันโดยใช้คำบรรยาย (Narrative) เป็นตัวสร้างความ

ต่อเนื่อง รวมทั้งมีการใช้เสียงดนตรีหรือเสียงประกอบต่างๆ มาประกอบ เช่น ในการบอกเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเปิดเรื่อง เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีการตัดต่อที่มีลักษณะเฉพาะตัวอีกประเภทหนึ่ง นั่นคือ Montage คือ การตัดต่อที่ทำลายเวลาจริงโดยผ่านกระบวนการรวมภาพที่ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้อง เข้าหากันด้วยการใช้เทคนิคต่างๆ เพื่อให้ได้ Scene หรือ Sequence ที่มีความหมายใหม่ขึ้นมา

### 2.3.3 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

#### 1) การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-Scene)

การจัดองค์ประกอบภาพ คือ การจัดวางรายละเอียดทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น ตำแหน่งของนักแสดง ฉาก รวมทั้งแสงสี เอาไว้ภายในพื้นที่แสดง เพื่อผลในการสื่อความหมาย ในภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพมักมีรายละเอียดกว่าสื่อชนิดอื่น เช่น การจัดวางตัวละครหรือวัตถุในเฟรมภาพ การใช้เส้นหรือรูปร่างเพื่อสื่อความหมาย การกำหนดทิศทางการหันหน้าของตัวละคร เพราะเหตุว่า ภาพยนตร์เป็นศิลปะที่ถูกนำเสนอโดยใช้ภาพสื่อความหมาย หรืออาจหมายรวมไปถึงการจัดฉากในภาพยนตร์ ที่เรียกว่า Setting หรือ Sets ซึ่งประกอบไปด้วย ฉาก(Sets)สถานที่(Location) เวลา(Time) อุปกรณ์ ประกอบฉาก(Props) บรรยากาศของฉาก (Atmospheres)

#### – ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก (setting and props)

สามารถใช้ทั้งเพื่อบอกถึงสถานที่ของเหตุการณ์ ยุคสมัย ลักษณะนิสัยของตัวละครตลอดจนใช้เพื่อสื่อและเสริมอารมณ์ของภาพยนตร์ให้เด่นชัด นอกจากนี้ ก็ยังสามารถใช้สื่อความหมายเฉพาะที่ผู้กำกับต้องการได้ด้วย สำหรับในฉากที่ประกอบด้วยอุปกรณ์มากมายนั้น ผู้กำกับอาจเน้นอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างให้โดดเด่น (เช่น การใช้ภาพพระยะใกล้) เพื่อให้รู้ว่าสิ่งนั้นมีความหมายสำคัญและสัมพันธ์กับเรื่อง

#### – เสื้อผ้า (costume)

เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับตัวละคร โดยเสื้อผ้าสามารถบอกถึงสถานภาพ ความคิด ทัศนคติของตัวละคร รวมทั้งมักใช้สื่อถึงเวลาที่เปลี่ยนไป

นอกจากนั้น ในภาพยนตร์บางเรื่องก็ใช้การใช้เสื้อผ้าที่ไม่สอดคล้องเพื่อสร้างความหมายบางอย่าง เช่น ความน่าขบขัน ความไม่น่าไว้ใจ เป็นต้น

– การแสดงและการปรากฏตัวของตัวละคร (performance) นักแสดงไว้ไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ถือว่าอยู่ในฐานะวัตถุที่ถูกจ้องมองโดยกล้อง การแสดงและการปรากฏตัวถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดความหมายโดยผ่านรหัสมากมาย เช่น การแสดงออกทางสีหน้า ภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเราอยู่แล้ว โดยรหัสเหล่านี้มักขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป

## 2) พื้นที่ในเฟรม

คือ การจัดวางรายละเอียดต่างๆ ภายในเฟรมภาพ และการใช้พื้นที่เพื่อสื่อความหมาย มีองค์ประกอบดังนี้

-กรอบภาพ (the frame) ภาพยนตร์ทุกเรื่องถูกจำกัดพื้นที่ในการแสดงเนื้อหาด้วยกรอบภาพหรือเฟรมภาพ บทบาทสำคัญอย่างหนึ่งของกรอบภาพก็คือการแบ่งแยกโลกของภาพยนตร์กับโลกของความเป็นจริงให้ออกจากกัน รายละเอียดในกรอบภาพบางครั้งไม่ได้สื่อความหมายที่สมบูรณ์ ต้องพิจารณาเนื้อหาหลักของภาพยนตร์ทั้งเรื่องประกอบ พื้นที่ในกรอบภาพสามารถใช้เพื่อบอกความหมายในเชิงสัญลักษณ์ โดยปริมาณพื้นที่ที่ถูกจับจองของตัวละครหรือวัตถุมักสื่อความหมายถึง ความสำคัญหรืออำนาจของตัวละครหรือวัตถุนั้นๆ นอกจากนี้ การกำหนดให้วัตถุหรือตัวละครอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ของกรอบภาพอาจจะทำให้ความหมายที่เกิดขึ้นแตกต่างกันออกไป ดังนี้

– พื้นที่ส่วนกลางเฟรม เป็นตำแหน่งทางภาพที่สำคัญที่สุด เป็นจุดศูนย์กลางของความสนใจ คนดูคาดหวังจะได้เห็นสิ่งที่สำคัญที่สุดวางไว้ที่จุดนี้ วัตถุหรือตัวละครที่อยู่ตรงนี้จะจึงมักไม่ก่อให้เกิดผลในทางอารมณ์

– พื้นที่ใกล้กับขอบภาพด้านบน แสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจ แรงแบบดาดใจ ตัวละครที่วางอยู่ในบริเวณนี้เหมือนอยู่ในภาวะที่

ควบคุมทุกอย่างที่อยู่ต่ำกว่าลงไปได้ทั้งหมด ในกรณีที่เป็น ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับเรื่องศาสนา ตัวละครหรือวัตถุที่นำมาจัดวางไว้ตรงส่วนนี้ มักจะให้ความรู้สึกสูงส่ง ศักดิ์สิทธิ์ เป็นเหมือนตัวแทนของพระเจ้า แต่ถ้าเป็นตัวละครที่น่าเกลียดน่ากลัว มาปรากฏบริเวณนี้ ความรู้สึกจะเปลี่ยนไปเป็นอารมณ์ถูกคุกคาม บอกถึงอันตราย

– พื้นที่ใกล้กับขอบภาพด้านล่าง บอกถึงการตกเป็นรอง ความอ่อนแอ ไม่มีพลังอำนาจ วัตถุหรือตัวละครที่วางอยู่ตรงพื้นที่ส่วนนี้จะเป็นเหมือนกำลังจะตกไปจากขอบ จึงใช้สื่อถึงการตกอยู่ในอันตราย

– พื้นที่ใกล้กับขอบภาพด้านซ้ายและขวา มักบอกถึงสิ่งที่ไม่สำคัญ เนื่องจากเป็นพื้นที่ห่างจากจุดกึ่งกลางของจอภาพมากที่สุด วัตถุหรือตัวละครจะอยู่ใกล้กับความมืดนอกรอบภาพ จึงสามารถใช้เพื่อสื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับสภาพที่ปราศจากแสงสว่าง ความลึกลับดำมืด สิ่งที่ไม่รู้ สิ่งที่ไม่เห็น ความน่าหวาดกลัว ความตาย ตลอดจนสิ่งที่ถูกลืม หรือความไม่สำคัญ

– พื้นที่นอกรอบภาพ (off-frame) บางครั้งผู้กำกับอาจซ่อนตัวละครหรือรายละเอียดทางด้านภาพที่เกี่ยวข้องกับความมืด ความลึกลับหรือความตายไว้นอกรอบภาพ ซึ่งจะมีผลให้คนดูรู้สึกหวาดกลัวมากที่สุดในเรื่องที่มองไม่เห็น หรืออาจให้ความรู้สึกเศร้าใจ สงสัย และอยากค้นหาสิ่งที่ไม่เห็นนั้น

-เส้นและโครงร่าง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งจะให้ความรู้สึกแตกต่างกัน ประกอบไปด้วย

– เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง หรือความรู้สึกการเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา

– เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคง หรือความรู้สึกการเคลื่อนไหวจากล่างขึ้นบน

- เส้นแนวทแยง เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะกวาดขึ้น มักใช้เพื่อบอกถึงการเปลี่ยนแปลง ความไม่มั่นคง ความรุนแรง
- โครงร่างสามเหลี่ยมหรือสามเ็ด้า ถ้าใช้กับตัวละครจะบอกถึงความสัมพันธ์ที่แปรเปลี่ยนไปมาระหว่างตัวละครสามคน
- โครงร่างแบบตะแกรงหรือตาข่าย บอกถึงความคล้ายคลึง ความซ้ำซาก บางครั้งใช้บอกถึงความน่าเบื่อหน่าย
- โครงร่างทรงกลม บอกถึงความมั่นคงปลอดภัย หรือบางครั้งอาจแสดงถึงภาวะจนมุม

-ทิศทางกรหันหน้าของตัวละคร การหันหน้าของตัวละครในบางครั้งถูกออกแบบอย่างจงใจเพื่อใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์ สามารถจำแนกลักษณะการใช้ได้ดังนี้

- ตัวละครหันหน้าตรงเผชิญกับกล้อง จะก่อให้เกิดความใกล้ชิดสนิทสนมกับผู้ชมมากที่สุด เหมือนเชื้อเชิญให้คนดูเข้าไปรู้เห็นการกระทำของตัวละครนั้น โดยเฉพาะกรณีที่ตัวละครยอมรับการเฝ้ามองของผู้ชมด้วยการหันหน้ามาพูดคุยกับกล้อง ซึ่งมักไม่เกิดบ่อยนัก จะทำให้ความผูกพันมากขึ้นไปอีก เพราะผู้ชมกลายเป็นบุคคลที่ได้รับความไว้วางใจจากตัวละคร
- ตัวละครหัน 45 องศา เป็นตำแหน่งที่มักใช้ในภาพยนตร์ เพราะสามารถสร้างความสนิทสนมกับตัวละคร แต่ไม่เข้าไปผูกพันในแง่อารมณ์มากเท่าตำแหน่งแรก
- ตัวละครหันข้าง (profile) ให้ความรู้สึกห่างเหิน ตัวละครไม่รู้ตัวว่ากำลังถูกเฝ้ามอง แต่กำลังจมหรือหมกมุ่นอยู่กับปัญหาหรือความคิดของตัวเอง
- ตัวละครหัน 45 องศาจากด้านหลัง หรือเกือบ ๆ จะก้นหลังให้กับกล้อง ยิ่งบอกถึงการปิดบังซ่อนเร้นมากขึ้น ตำแหน่งแบบนี้



เหมาะสำหรับบอกถึงความไม่เป็นมิตรของตัวละคร หรือบอกว่า  
ตัวละครเป็นพวกต่อต้านสังคม เป็นพวกเก็บเนื้อเก็บตัว

- ตัวละครหันหลังให้กล้อง ตำแหน่งนี้ผู้ชมจะเพียงได้แต่คาดเดา  
ว่าตัวละครคิดอะไร มักใช้กับตัวละครที่ทำให้ตัวแปลกแยกจากโลก  
ภายนอก หลายครั้งใช้เพื่อสื่อถึงความลึกถึงการปิดบังซ่อนเร้น  
แต่ในบางครั้งก็ใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็น  
ได้เช่นกัน

- ขนาดและระยะพื้นที่ว่างภายในกรอบภาพ การจัดวางขนาดและระยะ  
พื้นที่ว่างภายในกรอบภาพมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความรู้สึกของคนดู  
นั่นคือ การจัดวางภาพอย่างหนาแน่น (tightly framed) จะทำให้เกิด  
ความน่าอึดอัด เช่น ในภาพยนตร์เกี่ยวกับการถูกคุมขังของตัวละคร ส่วน  
การจัดวางภาพอย่างหลวม (loosely framed) มักใช้บอกความหมาย  
เกี่ยวกับอิสรภาพเสรีภาพ หรือการปลดปล่อย

### 2.3.4 องค์ประกอบด้านแสงและเงา ( Lights and Shadows)

การจัดแสงและเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2  
ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอด  
ผ่านหน้าต่าง แสงสลัวจากเมฆบัง หรือ แสงจากดวงจันทร์ และแหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์  
(Artificial Lights) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้าชนิดและขนาดต่าง ๆ  
กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญและมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบด้านอื่นๆ ของ  
ภาพยนตร์ การจัดแสงและเงาที่ดีจะช่วยให้ฉากสวยงาม สร้างบรรยากาศอารมณ์ความรู้สึก สร้าง  
มิติ และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว  
หรือความหมายของภาพยนตร์

#### แสง (Lighting)

การจัดแสง คือ การให้นำหนักของแสงสีที่ปรากฏในภาพว่ามีคุณลักษณะอย่างไร  
การจัดแสงจะต้องสัมพันธ์กับภาพในฉากและเนื้อหาของภาพยนตร์เพื่อให้มีอารมณ์คล้ายตามกัน  
ไปด้วย ซึ่งมี 2 ลักษณะ ได้แก่

- จัดแสงแบบไฮคีย์(High Key) คือ การจัดแสงในโทนสว่าง เพื่อให้บรรยากาศของภาพดูสบายบางเบา สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึบ จะมีแต่เพียงน้อย มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทดราม่า ประเภทโรแมนติก หรือ ประเภทตลก ขบขัน
- จัดแสงแบบโลว์คีย์(Low Key) คือ การจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุด บรรยากาศมีเงามืดมาก หม่นมัว ทึบทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมสยองขวัญ ลึกลับ สืบสวนสอบสวน เพื่อสร้างความตื่นเต้น น่าค้นหาหรือ ใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภทฟิล์ม noir (film noir ) จะนิยมใช้การจัดแสงแบบนี้
- จัดแสงแบบใช้ทิศทาง(Light Directionality) เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ตัววัตถุที่ต้องการเน้น ทำให้เกิดมิติของภาพหรือช่วยบ่งบอกกาลเวลาและอารมณ์ของภาพ เช่น แสงที่สาดส่องจากด้านหน้าจะทำให้เห็นภาพวัตถุหรือสิ่งที่ถ่ายแบบ แสงมาจากด้านบนจะทำให้ตัวละครมีรัศมีรอบตัวเหมือนนางฟ้าเทวดา บอกความหมายถึงความศักดิ์สิทธิ์ แสงมาจากด้านล่างจะทำให้ตัวละครมีลักษณะชั่วร้าย น่ากลัว แม้ไม่ได้แสดงอารมณ์ใด ๆ ออกมาทางสีหน้าเลยก็ตาม แสงมาจากด้านหลังจะทำให้ไม่เห็นรายละเอียดของตัวละคร เห็นเป็นเพียงรูปร่างในลักษณะที่เรียกว่าภาพย้อนแสง (silhouette) ซึ่งจะให้ความรู้สึกนุ่มนวลและโรแมนติก เป็นต้น

### 2.3.5 องค์ประกอบด้านสี (Color)

#### สี (Color)

สี (Color) มีความสัมพันธ์กับฉากและแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่างๆ ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (emotional) และแต่งแต้มบรรยากาศ (atmospheric) ในการค้นหาความหมายของสีที่ปรากฏในภาพยนตร์จำเป็นต้องนำไปพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ มากกว่าจะเป็นการตีความจากการใช้สีนั้นๆ เพียงลำพัง โดยทั่วไปสามารถแบ่งสีออกเป็นกลุ่มกว้างๆ 2 กลุ่ม คือ สีโทนร้อน เช่น แดง เหลือง ส้ม ให้ความรู้สึกรุนแรง เกรี้ยวกร้าว เป็นสีที่

กระตุ้นเร้าความรู้สึก โดดเด่นสะดุดความสนใจของคน และสีโทนเย็น เช่น น้ำเงิน เขียว ม่วง บอกถึงความสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า สีโทนนี้เป็นสีที่ไม่โดดเด่น มักจะถูกกลืนหายไปเสมอ สามารถแบ่งวิธีการสร้างแหล่งกำเนิดของสี เพื่อสื่อความหมายได้ ดังนี้

- 1) สีที่เกิดจากฉาก คือ สีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้นๆ เช่น สีที่ทาบนผนัง ห้องสีของผ้าม่านตกแต่งห้อง สีของโต๊ะและเก้าอี้ สีของดอกไม้ หรือสีของอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆหรือแม้กระทั่งสีเครื่องแต่งกายของตัวแสดงที่ปรากฏในฉากนั้น
- 2) สีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่างๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่างๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สี หรือเจลสีต่าง ๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้น ๆ
- 3) สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจากการสร้างหรือการปรับสี(Color Grading) หรือ การแก้สี (Color Correction)โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีสันที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้สร้างต้องการ

### 2.3.6 องค์ประกอบด้านเสียง

องค์ประกอบด้านเสียง ซึ่งช่วยเสริมอารมณ์และให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้เสียงยังช่วยเพิ่มมิติที่สามให้กับภาพยนตร์ได้ อาทิ สร้างความรู้สึกใกล้-ไกล โดยใช้ระดับความดังของเสียง สร้างบรรยากาศให้ดูสมจริง เป็นต้น เสียงที่ใช้สื่อความหมายมี 3 ประเภท (ภาษาภาพยนตร์ : องค์ประกอบของภาพยนตร์, 2552: ออนไลน์) ได้แก่

- 1) เสียงในบทสนทนา (Dialogue) คือ เสียงที่เกิดจากถ้อยคำที่เปล่งออกมา เช่น เสียงสนทนาโต้ตอบ เสียงแสดงอารมณ์ของตัวแสดง รวมทั้ง เสียงบรรยาย (narration) ต่าง ๆ นอกจากจะใช้บอกเหตุการณ์และสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครแล้ว ก็ยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกนิสัยใจคอ ทศนคติ ปุ่มหลัง และลักษณะด้านอื่น ๆ ของตัวละครได้ด้วย

2) เสียงประกอบ (Sound effects) คือเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของในภาพยนตร์เพื่อช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นในจอ และสร้างอารมณ์ให้คนดูคล้อยตาม หรือบางครั้งก็ใช้โยงฉากต่างๆ ใน ภาพยนตร์เข้าด้วยกัน แบ่งออกเป็นเสียงประกอบที่อยู่ในฉาก (local sound) เสียงประกอบที่อยู่นอกฉาก (background sound / ambient sound) และเสียงประกอบที่สร้างขึ้น (artificial sound) เพื่อความสมบูรณ์และอารมณ์ของภาพยนตร์

3) เสียงดนตรี (Music) เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างความอารมณ์และรู้สึกต่าง ๆ ให้กับผู้ชม สามารถใช้เล่าเรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆ บ่งบอกบุคลิกภาพหรือรสนิยมของผู้แสดง ใช้เสริมอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้ง ทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อสื่อความหมาย อารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เป็นการสื่อสารจากตัวผู้สร้างถึงผู้ชมโดยอาศัยศิลปะทางสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง โดยอาศัยการมีความสัมพันธ์ผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวไปยังผู้รับสารเพื่อสื่อความหมาย ดังนั้นการจะศึกษาการเล่าเรื่องและการสื่อความหมาย จึงต้องนำเอาภาษาภาพยนตร์ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบทางภาพและเสียง ที่เป็นผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นเพื่อต้องการสื่อสารสารบางอย่างแก่ผู้ชมมาศึกษาด้วย

#### 2.4 แนวคิดเรื่องสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)

แนวคิดเรื่องสัญวิทยาเป็นแนวคิดที่อธิบายถึงการสื่อสารของมนุษย์ เป็นการศึกษาระบบหรือศึกษาถึงความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสารนั้น ตลอดจนความหลากหลายของความหมายในระบบภาษาวัฒนธรรม โดยมุ่งศึกษาไปที่ตัวโครงสร้างที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ที่เป็นตัวสร้างความหมาย ซึ่งใช้วิธีการวิเคราะห์โครงสร้างกลุ่มความสัมพันธ์ที่ทำให้สารส่งออกไปในการสื่อสารแต่ละครั้ง

วิธีการศึกษาเชิงสัญวิทยา จำเป็นต้องศึกษาส่วนที่สำคัญ 3 ส่วน (อ้างถึงใน พิงพิศ, 2546: 30) ดังนี้

2.4.1 การศึกษาในเรื่องสัญลักษณ์ (Sign) คือ ศึกษาจากบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือจากตัวมันเอง

2.4.2 การศึกษารหัส (Code) หมายถึง ระบบสัญลักษณ์ซึ่งประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับของคนในแต่ละสังคมที่ใช้กฎนั้นโดยเป็นรหัสพฤติกรรม และรหัสการใช้ความหมายที่อยู่ในลักษณะของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้นๆ

2.4.3 การศึกษาเรื่องวัฒนธรรม (Culture) การศึกษาองค์ประกอบ หรือ วัฒนธรรมที่สัญลักษณ์ หรือ รหัสมีความเกี่ยวพันกันหรือทำงานสัมพันธ์กันอยู่

นอกจากนี้แล้ว กาญจนา แก้วเทพ (2543 :3) ได้สรุปคุณสมบัติ 3 ประการของสัญลักษณ์ได้แก่

- ต้องเป็นรูปธรรม ซึ่งอาจเป็นภาพ เสียง ตัวอักษร หรือวัตถุ หรืออื่นๆ
- ต้องมีความหมายมากกว่าตัวมันเอง
- ผู้ใช้สัญลักษณ์ต้องการแสดงว่ารูปธรรมดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์

อาจสรุปได้เป็น 3 ประการดังนี้

#### 1) สัญลักษณ์ (Sign)

สัญลักษณ์องค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน คือสิ่งที่อ้างอิงหรือภาพที่แท้จริงของวัตถุ นั้น ตัวหมาย (Signifier) คือ การนำสัญลักษณ์มาแทนของจริง หรือสิ่งที่ต้องการอ้างอิง ตัวหมายถึง (Signified) คือ การสร้างภาพในความคิด (Concept) หรือจินตนาการภาพของวัตถุนั้นเมื่อเห็นคำหรือเสียงที่ใช้แทนวัตถุนั้น ซึ่งเหล่านี้ต้องขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนรู้ ประสบการณ์ของคนในแต่ละวัฒนธรรม แต่ละสังคมด้วย

#### 2) ความสัมพันธ์ (Relation)

ในการศึกษาการสื่อความหมายของตัวสัญลักษณ์ ไม่ใช่เพียงแค่ศึกษาที่ตัวความหมายเพียงเท่านั้น เนื่องจากการที่ตัวสัญลักษณ์นั้นจะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปสัมพันธ์กับอีกสิ่งหนึ่งโดยวิธีหาความสัมพันธ์มี 2 วิธี ดังนี้

- การหาความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) จะช่วยให้ความหมายนั้นเด่นชัดขึ้นมา เช่น ความดีคู่กับความเลว ความหมายของความดี หรือ ความเลวก็จะชัดขึ้น

- การหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Text) และบริบท (Context) โดยตัวบทจะมีความหมายอย่างไรนั้น ต้องขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมด้วย ถ้าบริบทเปลี่ยน ความหมายของตัวบทอาจจะเปลี่ยนแปลงไปก็เป็นได้

### 3) รหัส (Code)

B. Bernstein (1973) ให้ความหมายของ "รหัส" ว่าเป็นกรอบแห่งความแน่นอนในการจัดวางโครงสร้างทางสังคมของความหมาย (Frame of Certainty) Bernstein อธิบายว่า ในขณะที่คำๆ หนึ่ง หรืออาจจะกล่าวว่า "สัญญาะ" หนึ่งๆ สามารถมีความหมายได้หลายความหมายโดยบริบททางสังคมในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนดรหัสว่าลำดับชั้นของความหมายดังกล่าวจะเรียงตัวกันอย่างไร เช่น คำว่า "ลงแขก" เมื่อก่อนอาจหมายถึง การเก็บเกี่ยวข้าวร่วมกัน แต่ปัจจุบันมีความหมายว่า การโทรมหึง

### 4) ความหมาย

Roland Barthes ได้แบ่งการวิเคราะห์ความหมายเป็น 2 ประเภท คือ

- **ความหมายตรง (Denotation)** เป็นการตีความหมายตามตัวอักษรหรือประโยค โดยมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (Objective) เป็นการวิเคราะห์ความหมายในระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะตามความเป็นจริงในธรรมชาติ ตามความหมายที่สิ่งนั้นปรากฏให้เห็นตามตัวของมัน เช่น เมื่อกล่าวถึง "ดาว" ก็หมายถึงดาวที่อยู่บนท้องฟ้าจริงๆ

- **ความหมายโดยนัย (Connotation)** เป็นการตีความหมายสูงขึ้นอีกระดับ โดยจะเป็นการตีความที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรม หรือ เชิงสังคมที่แฝงอยู่ โดยไม่ได้เกิดจากตัวสัญญาะ แต่เกิดมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ทางสังคม อารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ ค่านิยมและทัศนคติของผู้สร้างหรือผู้ถ่ายทอดสัญญาะปะปนอยู่ด้วย เช่น ดาว อาจจะไม่ได้อาหมายถึงดาวที่อยู่ แต่อาจหมายถึง ผู้หญิงที่สวยงามโดดเด่นกว่าคนอื่นก็ได้

Barthes ยังกล่าวถึงรายละเอียดของการตีความหมายในขั้นที่สอง นี้ว่าเราสามารถตีความผ่าน

- **Myth** **มายาคติ** คือระบบความคิดที่มีอยู่ในระบบสังคมดั้งเดิม หมายถึง เรื่องเล่าอธิบาย หรือทำให้สามารถเข้าใจธรรมชาติหรือความจริง (Reality) โดยอาศัยวัฒนธรรมหรือความคิดรวบยอดในสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ผสมผสานเชื่อมโยงกันมาและผ่านการยอมรับวัฒนธรรมของสมาชิกในสังคมนั้นๆ ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา

- **Symbol** **สัญลักษณ์** คือ การใช้วัตถุเป็นสัญลักษณ์เพื่อแสดงความหมายถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดจากข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคม เช่น รูปหัวใจ คือ ความรัก เป็นต้น

- **Metaphor** เป็นวิธีถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์สองตัวที่มีความคล้ายคลึงกัน และถูกนำมาใช้ถ่ายทอดความหมายด้วยวิธีการเปรียบเทียบ โดยการนำเอาสัญลักษณ์ที่มีคนรู้จักความหมายกันเป็นอย่างดีแล้ว มาเข้าสู่สัญลักษณ์ใหม่ที่ต้องการสื่อความหมาย เช่น อารมณ์ร้อนเหมือนไฟ

- **Metonymy** การให้ส่วนย่อยส่วนหนึ่ง มาแทนความหมายของส่วนร่วมทั้งหมด คือ เป็นการเลือกภาพตัวแทนของความเป็นจริงมานำเสนอ (Representation of Reality) มักถูกใช้บ่อยในนวนิยายหรือภาพยนตร์ เช่น เมื่อภาพยนตร์ต้องการจะสื่อความหมายว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก ก็ต้องมีภาพพระเอกนางเอกในลักษณะที่ใกล้ชิดกัน

Saussure (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 41) ได้จำแนกวิธีการที่จะนำเอาสัญลักษณ์มาจัดระบบรหัสต่างๆ ว่ามีอยู่สองวิธีการใหญ่ คือ Paradigmatic และ Syntagmatic มาวิเคราะห์การนำเสนอของภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ดังนี้

### 1) การวิเคราะห์แบบ Syntagmatic

วิธีวิเคราะห์แบบนี้ใช้สำหรับตีความตัวสาร (Text) โดยพิจารณาจากลำดับของเหตุการณ์ในภาพยนตร์นั้น และวิธีการลำดับเหตุการณ์เพื่อสร้างความหมาย หรือการปรากฏของสัญลักษณ์ โดยจะทำกรวิเคราะห์ว่าตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง ซึ่งการวิเคราะห์แบบนี้จะพบมากในการวิเคราะห์โครงเรื่อง เนื่องจากโครงสร้างของโครงสร้างของการเล่าเรื่องนั้นจะต้องกำหนดขั้นตอนของเหตุการณ์เอาไว้อย่างแน่ชัด หากสลับขั้นตอนกันความหมายอาจจะเปลี่ยนไป

## 2) การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic

เป็นการหาแบบแผนที่ซ่อนเร้นของคู่ตรงข้ามและสร้างความหมายขึ้น โดยในการวิเคราะห์ด้วยทจะเป็นการหาความหมายซ่อนเร้น (Latent Meaning) ซึ่งจะเป็นตัวบอกว่าด้วยทนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร มีความหมายอะไร โดยสนใจที่จะค้นคว้าว่า

- การเล่าเรื่องมีการจัดระบบอย่างไร
- วิธีการเล่าเรื่องหรือวิธีการสร้างตัวละครมีความหมายแฝงเร้นอย่างไร
- ความหมายที่แฝงเร้นอยู่นั้นจะสะท้อนความคิดของคนในกลุ่มต่างๆ ได้อย่างไร

ดังนั้นในการวิจัยนี้จะนำเอาแนวคิดสัญญาวิทยามาคั่นหากระบวนการสร้างความหมายและการสื่อความหมายในเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ โดยในการพิจารณาถึงการสร้างความหมายและสื่อความหมายนั้นมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดการล้างแค้นในเรื่องอย่างไร

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยทั้งไทยและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เอเชียที่เกี่ยวกับเอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น พบว่ามีอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ถึงกระนั้น ผู้วิจัยได้หยิบยกเนื้อหาบางส่วนจากงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ซึ่งจำแนกการศึกษางานวิจัยเหล่านั้นได้ดังนี้

- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายในภาพยนตร์

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี" เพื่อศึกษาถึงเอกลักษณ์พิเศษของโครงสร้างการเล่าเรื่องและกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษได้แก่ แก่นความคิดและข้อขัดแย้ง ที่เป็นเรื่องของผู้หญิงกับความรัก ครอบครัว และสังคม โดยตัวละครหญิงจะมีบทบาทหลากหลาย และมีลักษณะเป็นผู้กระทำมากกว่าตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั่วไป



สำหรับฉากที่ตัวละครหญิงมักเข้าไปเกี่ยวข้องคือ สถานที่ทำงานและท้องถนน ส่วนโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์ทั่วไป มักมีการลำดับโครงเรื่อง โดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้เล่า และพบว่าในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องที่ศึกษา ได้สื่อความหมายถึงเพศหญิงว่ามีท่าทีสอดคล้องกับความเป็นจริงต่อเรื่องความรัก ครอบครัว และสังคม โดยมีข้อเสนอแนะว่าสังคมควรมีความเข้าใจเพศหญิง โดยพิจารณาเพศจริงจากสภาพชีวิตที่เป็นจริงเป็นสำคัญ

มานิช ชุ่มเมืองปัก (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การเล่าเรื่องภาพยนตร์ตลกไทย ยอดนิยมชุด "บุญชู" กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์" เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" จำนวน 6 ภาค และแนวทางการสร้างสรรค์ของ บัณฑิต ฤทธิ์ถกล ผู้กำกับภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ชุด "บุญชู" เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยแนวทางการทำภาพยนตร์เอาใจตลาด ผสมผสานกับแนวทางการทำภาพยนตร์คุณภาพ กล่าวคือ มีการนำเสนอที่เน้นความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่มีความเข้มข้นของการดำเนินเรื่องของผู้กำกับ โดยใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ชีวิต (Drama) และการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย ทั้งด้วยบทภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์ และองค์ประกอบทางการแสดงของนักแสดง

ปิยาภรณ์ เมืองคำ (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "กระบวนการสร้างความหมายพิการในภาพยนตร์อเมริกัน" เพื่อศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและกระบวนการสร้างความหมายความพิการ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง มีตัวละครที่มีความพิการเป็นตัวเอกที่สะท้อนปัญหาต่างๆ และมีการสร้างความหมายของความพิการซับซ้อนเป็นสองระดับนั่นคือ ความหมายตามตัวบทเกี่ยวกับความพิการและความหมายที่ซ่อนอยู่มีสะท้อนปัญหาและความบกพร่องของสังคม

ซึ่งจากการศึกษาตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว สามารถนำเอามาเชื่อมโยงกับการศึกษางานวิจัยเล่มนี้โดยสามารถนำเอาวิธีการหรือหลักการการวิเคราะห์โครงเรื่องพร้อมทั้งการวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายมาใช้ในส่วนการวิเคราะห์โครงเรื่องและการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในงานวิจัยของผู้วิจัยได้

- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีผลต่อการเล่าเรื่อง

สุวิมล วงศ์รัก (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย" เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ และโครงสร้างการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ที่ออกฉายในประเทศไทย ช่วงปี 2544-2546 จำนวน 6 เรื่อง ผล

การศึกษาพบว่า อุดมการณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่วิพากษ์ภาวะความเป็นมนุษย์ และไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบยึดตามตระกูลของภาพยนตร์ โดยการใช้การสื่อสารแบบ High context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ มีลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออก เป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกตะวันตก เน้นถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว การกดขี่ทางเพศ ความเท่าเทียมกันของชาย-หญิง ลักษณะโครงสร้างสังคมแบบอุปถัมภ์และลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์ (ความไม่เที่ยง)

นับทอง ทองใบ (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "นวลลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียากิ" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานวลลักษณะเอกลักษณ์ และสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มินาซากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์จากภูมิหลัง ผลงานและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวทุกเรื่องของมียากิเป็นจำนวน 9 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า แรงบันดาลใจจากเหตุการณ์สงครามในวัยเยาว์ ความประทับใจในศิลปะต่างๆ รวมถึงบุคลิกนิสัยส่วนตัวของมินาซากิถูกถ่ายทอดผ่านผลงานของเขาซึ่งนั่นทำให้กลายเป็น "เอกลักษณ์" ของตัวผู้สร้างเอง ส่วนในแง่กลวิธีการเล่าเรื่องก็มีความแตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้อื่น เนื่องจากมินาซากิได้คิดเรื่องราวขึ้นมาเอง ทั้งยังนำเอาความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณและเทพเจ้าของญี่ปุ่นมาสร้างโลกจินตนาการขึ้นใหม่ ตัวละครเอกส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง แก่นเรื่องของเขามักสะท้อนแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง ส่วนในแง่การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคแอนิเมชัน มินาซากิมีนวลลักษณะในการออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย ความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลและให้ความสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร และสุดท้ายพบว่าสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของมินาซากิ เกิดจากความรู้สึกแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน ก่อให้เกิดสุนทรียภาพในการใช้จินตนาการอีกด้วย

ธนพล เขาวนวิชัย (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "สัมพันธ์ลักษณะของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมิงเฉียง" เพื่อศึกษาสัมพันธ์ลักษณะของการแสดงและพื้นที่ในภาพยนตร์ของไฉ่หมิงเฉียง ผลการศึกษาพบว่า ไฉ่หมิงเฉียงได้นำเอาภูมิหลัง อุดมการณ์ ประสบการณ์ต่างๆ จากความเป็นคนไต้หวันมาเป็นส่วนสร้างจินตนาการในภาพยนตร์ของเขา และมักถ่ายทอดสุนทรียะของความเหงา โดดเดี่ยวและแปลกแยก ด้วยการใช้เทคนิค long take และพยายามไม่ให้นักดูมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ด้วยการใช้ฉากที่มีความแปลกไปจากปกติ ส่วนการจัดวางตัวละครและการใช้พื้นที่ในภาพยนตร์มักใช้เพื่อสื่อความหมายต่างๆ และปรากฏให้เห็นซ้ำๆ จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของ ไฉ่หมิงเฉียง

SE YOUNG KIM (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-wook's Vengeance Trilogy" เพื่อศึกษาโดยวิเคราะห์ว่าบริบททางสังคมสัมพันธ์อย่างไรกับการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไตรภาคของ Park Chan-wook's โดยทำการศึกษาจากผลงานภาพยนตร์ของ ปาร์ค ชาน วุก จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Vengeance (2002), Oldboy (2003) and Sympathy for Lady Vengeance (2005) ภายใต้บริบทสังคมในเชิงประวัติศาสตร์ของประเทศเกาหลีใต้ และทำการวิเคราะห์ความเป็นประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ที่ใช้ความรุนแรง จากการวิเคราะห์บริบทที่มีลักษณะของภาพยนตร์รวมทั้งประวัติศาสตร์สังคม ผลการศึกษาพบว่า มีการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์เพื่อเป็นเครื่องมือที่แสดงสัญลักษณ์โดยการทำหน้าที่ถ่ายทอดบ่งชี้ไปที่กระบวนการทางสังคมของความเป็นประชาธิปไตยทุนนิยมในประเทศเกาหลีใต้

ผลการศึกษาจากงานวิจัยกลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่า บริบททางสังคมที่แตกต่างกันส่งผลต่อการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายที่ต่างกัน เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงนำเอาหลักการเหล่านี้มาเป็นประเด็นประกอบในการศึกษาความแตกต่างทางบริบททางสังคมกับการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย

#### - งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการล้างแค้น

สิริวัฒน์ มาเทศ (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "อิสรีที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ไทย" เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความเป็นจริงเรื่อง อิสรีที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ รวมทั้งศึกษาการรับรู้ความหมายและความเป็นจริงของอิสรีที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ของผู้รับสารสตรีทั่วไปที่มีประสบการณ์ทางสังคมแตกต่างกัน รวมถึงกำหนดความหมายความพยายามของอิสรีระหว่างละครโทรทัศน์กับผู้รับสารสตรีทั่วไป ผลการศึกษาพบว่าเงื่อนไขที่เป็นปัจจัยทำให้ผู้หญิงเกิดความพยายามขึ้นโลกทางสัญลักษณ์หรือโลกของโทรทัศน์นั้นคือ ละครโทรทัศน์มีการประกอบสร้างความเป็นจริง ให้ตัวละครจำนวนหนึ่งลุกขึ้นมาแก้แค้นในสองสาเหตุ ได้แก่ 1. เป็นสาเหตุที่เกิดจากจิตใจของผู้หญิง (ระดับปัจเจกบุคคล) ซึ่งมักเกิดจากเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเพศ (ความรัก ความใคร่) และ 2. เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นจากสังคม (ระดับสังคม) เกิดจากการไม่ได้รับความยุติธรรม และถูกบีบบังคับอย่างรุนแรง รวมทั้งการเอาตัวเปรียบจากสังคม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเหตุผลให้ผู้หญิงกล้าที่จะต่อรองกับสังคมและมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม รวมถึงการแก้แค้นสังคม

ในส่วนของการศึกษาเรื่องความแค้น งานวิจัยดังกล่าวเป็นงานวิจัยที่มีความใกล้เคียงกับงานศึกษาของผู้วิจัย ผู้วิจัยเชื่อว่าสามารถนำเอาบางส่วนในการศึกษามาต่อยอด หรือ มุ่งประเด็นที่จะศึกษาได้ เช่น มูลเหตุ แรงจูงใจของการล้างแค้นในตัวละคร เป็นต้น

- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อการเล่าเรื่อง

ศุภพัทธ์ จารุเศรณี (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการออมแก่เยาวชน" เพื่อศึกษาประสิทธิผลของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่อการรับรู้และความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 1 และเพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสำหรับส่งเสริมพฤติกรรมการออมโดยมีกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์และเก็บแบบสอบถามและแสดงผลออกมาเป็นร้อยละ ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีการรับรู้ในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนออยู่ในเกณฑ์ที่ดี และมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในระดับที่มีความพึงพอใจมาก ซึ่งหมายถึงสื่อมีประสิทธิผลต่อการรับรู้และความพึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมาย และจากการประเมินในภาพรวมของการศึกษาในครั้งนี้ทำให้ทราบว่าสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันมีความเหมาะสมอยู่ในเกณฑ์ดีเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และยังทำให้ทราบแนวทางการพัฒนาสื่อแอนิเมชันให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ชญาณี ฉลาดัญญกิจ (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "กระบวนการสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวนแบบนิติวิทยาศาสตร์ไทย" เพื่อสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวน โดยได้มีการนำออกไปเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ และประเมินผลผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 193 คน ผลวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวนแบบนิติวิทยาศาสตร์ไทยนั้น มีจุดเด่นและความท้าทายอยู่ที่กระบวนการค้นหาความจริงพิสูจน์หลักฐานที่ใช้ภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ใช้กับหลักการทางวิทยาศาสตร์ และพบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจต่อละครในระดับมากและมากที่สุด สิ่งผู้ชมให้ความสนใจมากที่สุดคือ วิธีการพิสูจน์หลักฐานซึ่งใช้หลักทางนิติวิทยาศาสตร์ไทย และบรรยากาศของสังคม วัฒนธรรม ที่ชวนให้จินตนาการถึงวิถีชีวิตของผู้คนในสมัยรัชกาลที่ 4

จุฑารัตน์ การะเกตุ (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การสร้างสรรค์นวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่น จากเรื่อง "แอนโดรคลิสกับสิงโต" เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ละครหุ่นโดยการผสมผสานสื่อและเทคโนโลยีละครรูปแบบต่างๆ ผ่านการออกแบบและการจัดแสดงละครหุ่น และการใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อการแสดงละครหุ่น ผลพบว่า ละครหุ่นสามารถใช้สื่อสารประเด็นและสารที่มีเนื้อหาซับซ้อนได้

รูปแบบการแสดงผลละครหุ่นสามารถสร้างการสื่อสารด้วยภาพและลดปล่อยจินตนาการของผู้ชมได้ดีกว่าการแสดงรูปแบบอื่นๆ ส่วนผลทัศนคติของผู้ชมแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมส่วนใหญ่เลือกชมละครหุ่นที่มีศิลปะการสร้างภาพบนเวทีคิดเป็นร้อยละ 81.1 และผลตอบรับของผู้ชมต่อการดำเนินงานละครหุ่นอยู่ในเกณฑ์ดีทั้งในด้านการแสดงผลละครหุ่น การออกแบบสร้างสรรค์หุ่น และคุณภาพของการสื่อสารผ่านทางภาพบนเวที

จากการศึกษาตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถนำมาเชื่อมโยงกับการศึกษางานวิจัยเล่มนี้โดยนำเอาแนวทางการตั้งคำถามและวิธีการประเมินผลที่ได้จากการเก็บข้อมูลแบบสอบถามมาใช้ในจุดประสงค์การวิจัยเล่มนี้ที่ต้องทำการเก็บข้อมูลกลุ่มประชากรตัวอย่างเพื่อศึกษาถึงทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นได้

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น" ใช้ระเบียบวิจัย ดังนี้

1. ใช้วิธีการวิเคราะห์หัตถบท (Textual Analysis) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระบบการเล่าเรื่องและลักษณะของภาษาภาพยนตร์ที่ใช้เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ซึ่งเป็นกลุ่มภาพยนตร์ตัวอย่าง รวมทั้งหมด 12 เรื่อง ตั้งแต่ปี 1999-2011 โดยอาศัยการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) ได้แก่ บทวิจารณ์ภาพยนตร์ เป็นต้น

2. ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิเคราะห์หัตถบท คือ ภาพยนตร์จากกลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์จากจีน ฮองกง ไต้หวัน ญี่ปุ่น และ เกาหลี ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นรวมทั้งหมด 12 เรื่องซึ่งใช้วิธีเลือกตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก ภาพยนตร์ที่ถูกละเลือกมาต้องเป็นภาพยนตร์ที่ได้ผ่านการนำเสนอชื่อหรือได้รับรางวัลจากเวทีนานาชาติ และนอกจากนี้ยังแบ่งตามช่วงเวลาภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาอยู่ในช่วงเวลาตั้งแต่ปี 1999-2011 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ได้รับแรงบันดาลใจในระดับนานาชาติ ซึ่งแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ดังต่อไปนี้

#### ภาพยนตร์จาก ประเทศจีน ฮองกง

- Confession of pain (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2006)
- Vengeance (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2009)
- Reign of assassins (ภาพยนตร์จีน ปี 2010)
- Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011)

### ภาพยนตร์จาก ประเทศเกาหลี

- Sympathy for Mr. vengeance (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2002)
- Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003)
- Sympathy for lady vengeance (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2005)
- I Saw the Devil (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2010)

### ภาพยนตร์จาก ประเทศญี่ปุ่น

- Audition (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2002)
- The Neighbor No.13 (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2005)
- Sasori (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2008)
- Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010)

2. กลุ่มประชากรที่ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 19-35 ปี เนื่องจากเป็นช่วงอายุที่มีการเปิดรับสื่อภาพยนตร์มากกว่าช่วงอายุอื่น จำนวน 150 คน โดยได้มาจากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยกลุ่มตัวอย่างจะได้รับชมภาพยนตร์ที่ถูกคัดเลือกมาจากกลุ่มประเทศต่างๆ (จีน/ฮ่องกง, เกาหลี, ญี่ปุ่น) มาอย่างละเรื่องทั้งหมด 3 เรื่อง โดยทำแบบสอบถามเรื่องละ 50 คน ได้แก่ ภาพยนตร์ Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011), ภาพยนตร์เรื่อง Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003) และภาพยนตร์เรื่อง Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010) ซึ่งมีรายละเอียดในการเก็บข้อมูลดังนี้

- วันที่ 24 กันยายน 2554 ได้จัดฉายภาพยนตร์เรื่อง “Punished” ณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต โดยกลุ่มประชากรคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะนิเทศศาสตร์ จำนวนทั้งหมด 50 คน
- วันที่ 24 กันยายน 2554 ได้จัดฉายภาพยนตร์เรื่อง “Confession” ณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต โดยกลุ่มประชากรคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะนิเทศศาสตร์ จำนวนทั้งหมด 50 คน
- สำหรับภาพยนตร์เรื่อง “Old boy” ใช้วิธีสอบถามผ่านเว็บไซต์พันทิพย์ห้องเฉลิมไทย (www.pantip.com) เฉพาะผู้ที่เคยรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้มาก่อน โดยได้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ จำนวนทั้งหมด 50 คน

## เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงสำรวจ ได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งเป็นคำถามชนิดปลายปิดและปลายเปิด (Close ended and Open Questions) โดยแบ่งแนวคำถามออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

-ส่วนที่ 1 คำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลทางลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม (Demographics) ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ

-ส่วนที่ 2 คำถามที่ใช้วัดทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

-ส่วนที่ 3 คำถามที่ใช้สำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

ด้วยการทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล

โดยในการตั้งเกณฑ์การหาค่าเฉลี่ยในระดับความคิดเห็น มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับคะแนนระหว่าง 1 - 1.49	คิดเป็นระดับความคิดเห็น “เห็นด้วยน้อยที่สุด”
ระดับคะแนนระหว่าง 1.50 - 2.49	คิดเป็นระดับความคิดเห็น “เห็นด้วยน้อย”
ระดับคะแนนระหว่าง 2.50 - 3.49	คิดเป็นระดับความคิดเห็น “เห็นด้วยปานกลาง”
ระดับคะแนนระหว่าง 3.50 - 4.49	คิดเป็นระดับความคิดเห็น “เห็นด้วยมาก”
ระดับคะแนนระหว่าง 4.50 - 5.49	คิดเป็นระดับความคิดเห็น “เห็นด้วยมากที่สุด”

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

### 1. ข้อมูลประเภทภาพยนตร์

โดยทำการเก็บรวบรวมจากสื่อบันทึก VCD และ DVD ด้วยการชมภาพยนตร์ และ ศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง และ องค์ประกอบทางภาพและเสียงอย่างละเอียดตามวัตถุประสงค์



## 2. ข้อมูลประเภทเอกสาร

โดยการรวบรวมจากเอกสารสิ่งพิมพ์และบทความออนไลน์ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นทั้ง 12 เรื่อง เช่น ข้อมูลเรื่องย่อ บทวิจารณ์ บทสัมภาษณ์ บทความที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ ทั้งเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ และเอกสาร ใช้การวิเคราะห์สองรูปแบบ คือ วิเคราะห์การเล่าเรื่อง และ วิเคราะห์หาลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยแบ่งองค์ประกอบเพื่อวิเคราะห์ออกเป็น 7 ประการดังนี้

### - โครงเรื่อง (Plot)

โดยวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะการลำดับเหตุการณ์ของเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยแบ่งจุดหลักของเรื่องตามที่ "ซวีเทน โทโดรอฟ" (Tzvetan Todorov, 1977) ได้แบ่งไว้ 4 ภาวะการณ์ คือ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) ภาวะวิกฤติ (Disruption) การแก้ไขปัญหา (Equalizing) และภาวะกลับสู่ความสงบสุขอีกครั้ง (New Equilibrium)

### - แก่นความคิด (Theme)

โดยวิเคราะห์แก่นความคิดที่เกี่ยวกับการล้างแค้น ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในภาพยนตร์ ว่าแต่ละเรื่องมีการแสดงทัศนะเกี่ยวกับการล้างแค้นอย่างไร

### - ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยวิเคราะห์ความขัดแย้งทั้ง 3 ประการ คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งที่มีต่อบริบทแวดล้อม เช่น สภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย ความขัดแย้งใดที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องราว

## การล้างแค้น

### - ตัวละคร (Character)

โดยวิเคราะห์ตัวละครหลัก ทั้งตัวละครที่เป็นผู้กระทำการล้างแค้น และตัวละครผู้ที่ถูกกระทำ เพื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุแรงจูงใจ ความคิด รวมถึงพฤติกรรมที่แสดงออกเกี่ยวกับการล้างแค้นของตัวละครนั้นๆ

### - ฉาก (Setting)

โดยพิจารณาว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีฉากสำคัญของเหตุการณ์ที่ใดบ้าง และฉากเหล่านั้นส่งผลต่อการดำเนินเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการล้างแค้นอย่างไร

### - สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

โดยวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่เชื่อมโยงกับการล้างแค้นอะไรบ้าง

### - มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

โดยวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่าเป็นการเล่าจากมุมมองของใคร โดยพิจารณาจากมุมมองพื้นฐานทั้ง 4 ประการ คือ มุมมองของตัวละครเอก มุมมองจากบุคคลที่สาม มุมมองที่เป็นกลาง และมุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน

2. วิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก จากองค์ประกอบทางด้านภาพและเสียง

3. ผลการสำรวจและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยพิจารณาจากการเก็บข้อมูลโดยแบบสอบถาม แล้วนำผลที่ได้มาศึกษาว่าสอดคล้องกับสองส่วนที่ได้จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายหรือไม่ อย่างไร

## การนำเสนอข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด จะถูกนำมาเรียบเรียงโดยแบ่งตามบทดังนี้

- บทที่ 4 เป็นการนำเสนอโดยแยกส่วนการวิเคราะห์ออกเป็น แก่นเรื่อง ตัวละคร โครงเรื่อง ของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

- บทที่ 5 เป็นการนำเสนอโดยแบ่งออกตามรูปแบบของภาพยนตร์ รวมถึงอธิบาย พรรณา ตัวอย่างอย่างละเอียด พร้อมรูปภาพประกอบ ในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

- บทที่ 6

เป็นการนำเสนอผลสำรวจจากการเก็บแบบสอบถาม รวมถึงวิเคราะห์ผลที่ได้จากการชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

- บทที่ 7

เป็นการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายเกี่ยวกับภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นโดยการนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

## บทที่ 4

### วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

ในบทนี้จะเป็นการนำเสนอผลวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาจำนวน 12 เรื่อง ซึ่งได้แก่ Confession of pain (2006), Vengeance (2009), Reign of assassins (2010), Punished (2011), Sympathy for Mr. vengeance (2002), Old boy (2003), Sympathy for lady vengeance (2005), I Saw the Devil (2010), Audition (1999), The Neighbor No.13 (2005), Sasori (2008) และ Confession (2010) โดยจะเน้นศึกษาในส่วนที่เป็นแก่นของเรื่อง ภาวะการณ์ของเรื่อง รวมถึงการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ ซึ่งมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ดังนี้

#### 4.1 แก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น

แก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น คือ ประเด็นอะไรก็ตามที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ เข้าใจผ่านประสบการณ์ในการรับชมเรื่องราว ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ล้างแค้น ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นทั้งหมด 12 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่ามีการนำเสนอแก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น 5 ประเด็น ได้แก่

- การล้างแค้นและการให้อภัย ทางเลือกใดที่ใช้ได้จริง
- ความทรงจำอันเลวร้ายกับการล้างแค้น
- ความยุติธรรมกับการแก้ปัญหาด้วยการล้างแค้น
- สังคม..ตัวการสำคัญของความแค้น
- ความรักและความแค้น

โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 4.1.1 การล้างแค้นและการให้อภัย ทางเลือกใดที่ใช้ได้จริง

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการนำเสนอให้เห็นว่า เมื่อมนุษย์ประสบกับเหตุการณ์หรือปัญหาที่ทำให้ตนเองได้รับความเจ็บปวด โกรธแค้น เดือดร้อน หนทางทางเลือกหรือวิธีการตอบโต้ที่ตัวละครจะสามารถทำได้นั้น มีอยู่สองทางเลือก คือ หนึ่งล้มมันไปโดยการปล่อยวางและให้อภัย สองจดจำมันไว้แล้วตอบโต้คืน โดยเรื่องราวจะไม่พยายามชี้หรือแนะนำว่าทางเลือกใดดีกว่ากัน ผู้ชมเท่านั้นที่เป็นผู้ที่จะตัดสินเอาเองจากการชมจุดจบของตัวละครจากการเลือกวิธีการนั้นๆ พบในภาพยนตร์เรื่อง Confession of pain และ Punished โดยมีเรื่องย่อดังนี้

##### Confession of pain (2006)

เป็นการเล่าถึงเรื่องราวของชายสองคนที่มีความแค้นเช่นกันด้วยกันชายคนหนึ่งชื่อ "เหล่าซิงไห่ หรือ อาไห่" เด็กที่ทั้งครอบครัวถูกฆ่าตายโดยมหาเศรษฐี "คิมหลิวเจ็งสี" แต่เขาเป็นคนเดียวที่รอดมาได้ อาไห่เปลี่ยนชื่อและเข้าเรียนเป็นตำรวจเพื่อสืบตามหาจนรู้ว่าคนที่ฆ่าครอบครัวเขาเป็นใคร และวางแผนเข้าไปสร้างความสนิทสนมกับ "ชูชาน" ลูกสาวคนเดียวของคิมหลิวเจ็งสี จนได้แต่งงานกับชูชานและกลายเป็นคนใกล้ชิดสำเร็จตามแผนที่ตนได้วางไว้ หลังจากนั้นไม่นาน อาไห่ได้ล้างแค้นคิมหลิวเจ็งสีได้สำเร็จ และพยายามที่จะฆ่าชูชานด้วย แต่สุดท้ายพบว่าเธอไม่ใช่ลูกสาวแท้ๆ อาไห่รู้สึกผิดที่ทำให้ชูชานตาย เขาจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย

อีกคนคือ "อาบ๊อง" ลูกน้องคนสนิทของอาไห่ หลังจากที่สูญเสียแฟนสาวจากเหตุฆ่าตัวตาย เขาก็จมปลักอยู่กับการตามสืบหาสาเหตุการฆ่าตัวตายของแฟนสาว จนเมื่อทราบความจริงว่าแฟนของเขาท้องอยู่กับผู้ชายคนอื่น จึงพยายามที่จะตามล้างแค้นชายคนนั้น จนเมื่อพบชายคนนั้น เขากลับเลือกที่จะให้อภัย และเริ่มต้นชีวิตใหม่

##### Punished (2011)

เรื่องราวความแค้นของพ่อ "หว่องโฮฉิว" นักธุรกิจจอสั่งหาริมทรัพย์ ที่ทะเลาะกับลูกสาวจนเธอหนีออกจากบ้าน จนเป็นเหตุให้เธอถูกลักพาตัวไปเรียกค่าไถ่ เมื่อโจรได้เงินค่าไถ่ไปแล้วลูกสาวของเขาก็ยังไม่ถูกปล่อยออกมา โจรพลังมือฆ่าเธอตายหลังจากได้เงินค่าไถ่เนื่องจากโมโหที่พ่อของเธอออกคำสั่งและฆ่าพวกมัน หว่องโฮฉิวเมื่อทราบข่าวลูกสาวของตนเสียชีวิตอย่างน่าสลด เขาก็สั่งให้ "อาซอ" สมุนคู่ใจ ออกตามล่าตัวผู้ที่เกี่ยวข้อง ไม่เพียงแต่ต้องล้างแค้นแต่สิ่งที่อาหว่องกำชับให้อาซอทำก็คือ บันทึกรายการตายของพวกนั้นเก็บไว้ให้เขาดู อาซอสามารถสาวไปถึงตัวผู้

บ่งการใหญ่ของอาชญากรรมครั้งนี้ และจัดการฆ่าทุกคนที่เกี่ยวข้อง ต่อมาพวกเขาพบผู้ที่อยู่เบื้องหลังตัวจริงซึ่งเป็นคนใกล้ตัว นั่นคือ "เอมี" พี่เลี้ยงของลูกสาวนั่นเอง ห่วงโฮจิวโกรธมากที่เธอทรยศหักหลังเพียงเพื่อต้องการเงิน จึงปล่อยไม่ยอมช่วยเธอ ขณะที่เธอวิ่งหนีพวกเขาทั้งสองและพลาดตกมาจากระเบียง อาซอลังเลใจที่จะช่วยเธอแต่สุดท้ายก็เลือกที่จะทำตามที่ห่วงโฮจิวสั่ง แต่พอเมื่อห่วงโฮจิวบังเอิญไปเห็นลูกสาวของเธอขณะที่เขากำลังจะหันหลังกลับและจากไป เขาก็ตัดสินใจวินาทีสุดท้ายที่เข้าไปช่วยเธอ สุดท้ายแล้วเขาก็ต้องยอมรับความจริงว่าลูกสาวเขาได้จากโลกนี้ไปแล้วและยอมวางมือจากความแค้น

จากพล็อตเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสอง ต่างได้ผูกโยงเอาประเด็นของการล้างแค้นและการให้อภัยไว้ภายในเรื่อง โดยเรื่องหนึ่ง (ภาพยนตร์เรื่อง Confession of pain) มีการเปรียบเทียบการลงมือตัดสินใจแก้ปัญหาของตัวละครให้เห็นชัดเจนผ่านตัวละครสองตัว เมื่อพวกเขาก็ต่างประสบกับเหตุการณ์ที่สร้างความแค้นเช่นเดียวกัน โดยคนหนึ่งเลือกที่จะให้อภัย ส่วนอีกคนเลือกที่จะล้างแค้น หรือในภาพยนตร์เรื่อง Punished เรื่องราวแสดงให้เห็นตัวละครห่วงโฮจิวรู้ว่าตัวเองเป็นต้นเหตุที่ทำให้ลูกสาวหนีออกจากบ้าน จนเป็นเหตุให้เสียชีวิต แต่เขาก็ยังเลือกทางออกโดยการโยนความผิดให้ผู้อื่น และพยายามแก้แค้นเหล่าโจรเรียกค่าไถ่เพื่อชดใช้ความผิดตัวเอง จนต้องสูญเสียบุคคลรอบข้างไปที่ละคน ในที่สุดเขาจึงตัดสินใจเลือกที่จะปล่อยวางและให้อภัยแทน โดยตอนท้ายของเรื่องไม่มีการแสดงให้เห็นว่าการที่ตัวละครเลือกที่จะให้อภัยนั้นดีกว่าทางเลือกเดิมอย่างไร

#### 4.1.2 ความทรงจำอันเลวร้ายกับการล้างแค้น

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการนำเสนอให้เห็นว่า ความจริงแล้วความแค้นไม่ได้มาจากการถูกกระทำจากผู้อื่นแต่เป็นสิ่งที่ตนเองก่อขึ้นมาโดยการฝังความเจ็บปวดไว้ในความทรงจำนั่นเอง เมื่อมนุษย์ประสบกับเหตุการณ์หรือปัญหาที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวด โกรธแค้นเหตุการณ์นั้นได้เกิดและจบลงกลายเป็นอดีตไปแล้ว แต่ตัวละครมักเลือกที่จะตอกย้ำความเจ็บปวดเหล่านั้นโดยใช้ความทรงจำเป็นตัวหล่อเลี้ยง ไม่ว่าจะเป็นการจดจำหรือนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต จดบันทึกชื่อศัตรูที่เคยก่อความแค้นให้ เป็นต้น ถึงแม้ว่าเวลาผ่านไปนานเพียงใด ความแค้นนั้นก็ยังคงอยู่ในตัวของพวกเขา เพราะพวกเขาไม่เคยที่จะพยายามลืมมัน คิดแต่เพียงว่าอีกฝั่งสมควรที่จะต้องลิ้มรสความทุกข์ทรมานเช่นเดียวกับที่เขาได้รับ ถึงแม้ช่วงที่ได้ล้างแค้นตัวละครอาจมีความรู้สึกสะใจ แต่ในความจริงแล้วหลังจากที่พวกเขาล้างแค้นสำเร็จ แผลในจิตใจกลับขยายใหญ่ขึ้นไม่ได้ถูก

ชะล้างออกไป ทำยأسแล้วตัวละครก็ต้องพบกับความโหดร้ายที่เกิดขึ้นจากความแค้นจากความทรงจำของตน พบในภาพยนตร์เรื่อง Vengeance และ Oldboy โดยมีเรื่องย่อดังนี้

### Vengeance (2009)

คอตเทลโล่ เกือบต้องสูญเสียลูกสาวไปด้วยเหตุฆาตกรรมอุกอาจ แต่ภรรยาและเขาก็สูญเสียหลานชายและลูกเขย ลูกสาวร้องขอให้พ่อช่วยแก้แค้นให้กับครอบครัวของเธอ คอตเทลโล่รับปาก แต่ด้วยความไม่ปกติทางร่างกาย เขามีความจำที่สั้นกว่าคนปกติ เขาต้องอาศัยรูปถ่ายและคำอธิบายที่อยู่ใต้ภาพเป็นสิ่งที่คอยเตือนความทรงจำเสมอ เขาจึงตัดสินใจว่าจ้างมือปืนช่วยจัดการจนพบว่าคนที่อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ฆาตกรรม คือ เฮียฟง เจ้านายเก่าของมือปืนทั้งสามนั่นเอง แต่มือปืนทั้งสามตัดสินใจจะทำงานให้ "คอตเทลโล่" ในระหว่างนั้นความจำเกี่ยวกับการล้างแค้นให้ลูกสาวของคอตเทลโล่ค่อยๆ หายไป เขาไม่รู้ว่าการล้างแค้นคืออะไร แล้วทำมันไปเพื่ออะไร มือปืนทั้งสามเริ่มดิ่งเลเพราะผู้ว่าจ้างลี้มไปแล้วว่าจ้างอะไรพวกเขา ทั้งสามสามารถที่จะเลิกทำแล้วแยกย้ายต่างคนต่างไปกันได้ แต่เขาได้รับผิดชอบในสิ่งที่เขาได้รับปากคอตเทลโล่ไว้แล้วทั้งสามจึงเดินทางต่อไป ผังเฮียฟงก็สร้างความโกรธแค้นให้แก่มือปืนทั้งสามโดยการฆ่าและทำร้ายครอบครัวของมือปืนทั้งสาม การต่อสู้เกิดขึ้นมือปืนทั้งสามเสียชีวิต เขาก็เริ่มโกรธแค้นและต้องการไปล้างแค้นให้เพื่อน เขาลี้มว่าเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดเกิดมาจากความต้องการแก้แค้นให้ลูกสาว สุดท้ายคอตเทลโล่ก็สามารถจัดการอาฟงได้ และเขาก็เดินทางกลับไปใช้ชีวิตใหม่โดยไม่มี ความทรงจำที่เลวร้ายนั้นอยู่อีกเลย

### Old Boy (2003)

โอ แดซู โกรธแค้นบุคคลนิรนามที่จับเขามาขังไว้เป็นเวลาถึง 15 ปี ทั้งยังฆาตกรรมภรรยาและพรากรลูกสาวตัวน้อยวัย 3 ปีโดยที่โยนความผิดมาให้เขา โอ แดซู สับสนกับเรื่องราวทั้งหมดและพยายามฆ่าตัวตายแต่ก็ไม่เป็นผล เขาตัดสินใจเลือกที่จะสู้ ด้วยการฟิตร่างกาย ฝึกซ้อมการต่อสู้ หาทางหนีออกจากห้องขังด้วยวิธีต่างๆ เขาสาบานที่จะล้างแค้นคนที่ทำลายชีวิตของเขา หลังจากนั้นไม่นานแดซูถูกปล่อยออกมา เขาเริ่มออกสืบหาว่าใครเป็นคนที่จับเขากักขังไว้ หลังจากนั้นเขาก็ได้พบกับเด็กสาวคนหนึ่งชื่อ "มิโด" เธอเห็นใจและสงสารเขาเธอได้ให้การช่วยเหลือเขาโดยให้ที่พักและสัญญาจะช่วยเขาชำระแค้น จนท้ายที่สุดทั้งคู่ก็ตกหลุมรักกัน และมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง

แดช เริ่มแกะรอยจนพบว่าคนที่ออกคำสั่งให้ลักพาตัวเขา นั่นคือ อีวูจิน อีวูจินได้ให้ข้อเสนอว่า ถ้าแดชพบเหตุผลแท้จริงภายใน 5 วันในการที่จะค้นหาว่าเขาเป็นใคร และทำไมถึงทำเช่นนี้ เขาจะฆ่าตัวตาย แต่ถ้าไม่แดชจะต้องฆ่ามิโด หญิงสาวผู้เป็นที่รักของเขาแทน สุดท้าย โอิ แดชพบว่า ในอดีตพวกเขาทั้งสองเคยเรียนหนังสือด้วยกันตอนมัธยม โดยที่วันหนึ่ง แดช ได้ไปแอบเห็น อีวูจิน มีความสัมพันธ์กับพี่สาวของตัวเอง ด้วยความเป็นคนคึกคะนอง และปากเสีย แดช ได้เข้าไปพูดคุยให้เพื่อนสนิทฟัง จนชาวนั้นกระเจาไปทั่วทั้งโรงเรียน ทำให้พี่สาวของอีวูจินฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดจากสะพานต่อหน้าต่อตาของอีวูจิน อีวูจินให้โทษเขาโดยบอกความจริงกับแดช ว่า หญิงสาวที่เขารักและมีสัมพันธ์ด้วยนั้น แท้จริงก็คือลูกสาวของเขาเองที่หายตัวไป เมื่อรู้ความจริงอันโหดร้าย แดช ขอร้องไม่ให้อีวูจิน บอกความจริงอันนี้ต่อลูกสาวของเขา โดยยอมขอโทษต่ออีวูจิน และยอมสารภาพผิดทั้งหมด เมื่อได้สะสางความแค้นทั้งหมด อีวูจินตัดสินใจยิงตัวตาย ส่วนโอ แดช เลือกที่จะลบความทรงจำของตนเองด้วยการสะกดจิตลืมเรื่องราวที่เกิดขึ้น แล้วเริ่มตนชีวิตใหม่กับมิโด ในฐานะหญิงสาวผู้เป็นที่รัก

จากพล็อตเรื่อง ผู้วิจัยพบว่าจุดเด่นที่ทั้งสองเรื่องเลือกเน้นย้ำก็คือ มีการนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครยังกักขังตัวเองอยู่ในความทรงจำที่เลวร้าย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" ที่ตัวละคร โอ แดช และ อี วูจิน ต่างหมกมุ่นอยู่ในอดีตที่แต่ละฝ่ายต่างสร้างความโกรธแค้น เจ็บปวดให้ โดย โอ แดช ก็พยายามนึกถึงว่าทำไมอี วูจิน ถึงต้องกักขังเขาไว้ถึง 15 ปี และยังมีมาปรากฏและฆ่าภรรยาเขาอีก และตลอดเวลาดังแต่อี วูจิน ได้สูญเสียพี่สาวไป เขาก็มุ่งคิดว่าทั้งหมดเป็นความผิดจากความปากพล่อยของโอ แดช จึงเป็นเหตุให้ตัวละครทั้งสองมุ่งแต่จะหาหนทางที่จะทำลายอีกฝ่ายคืน แต่สุดท้ายตัวละครก็ไม่ได้พบว่าการล้างแค้นนั้นจะสามารถเปลี่ยนอดีตให้สิ่งที่สูญเสียไปกลับมาเช่นเดิม กลับยิ่งเลวร้ายลงไปจนตัวละครไม่สามารถทนอยู่กับความเลวร้ายนั้นได้จึงต้องหาทางออกของตนเองด้วยการฆ่าตัวตายหรือสะกดจิตให้ลืมความทรงจำที่เลวร้ายนั้นไป และในภาพยนตร์เรื่อง Vengeance ที่ตัวละครคอคทเทิลโล่มีปัญหาเกี่ยวกับการจดจำ ถ้าตัวละครสามารถจำได้ว่าเกิดอะไรขึ้นกับลูกสาว โกรธแค้นมากมายเพียงใด เขาก็จะทำทุกวิถีทางเพื่อล้างแค้น แสดงให้เห็นว่าความแค้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำ แต่ตรงกันข้าม ถ้าเขาลืมว่าเขาต้องล้างแค้น เขาก็จะใช้ชีวิตโดยปกติไม่ต้องกระเสือกกระสนดันรนตามล่าล้างแค้นและปล่อยให้ตัวละครร้ายได้รับกรรมที่มันก่อไว้เอง ต่างคนต่างใช้ชีวิตไม่ต้องมาเกี่ยวข้อง ไม่ต้องเกิดการฆ่าทำลายล้างกัน ไม่ต้องมาแก้แค้นกันไปมาต่อกันอีกเป็นทอดๆ กลายเป็นวงจรที่ไม่มีวันสิ้นสุด อาจกล่าวให้ชัดเจนขึ้น คือ การเลือกที่จดจำกับเลือกที่จะปล่อยวาง อย่างตัวละครคอคทเทิลโล่ไม่ได้ตั้งใจจะลืมแต่เขากลับลืม การจดบันทึก การเก็บภาพถ่ายก็เปรียบเหมือน การที่เราเอาสิ่งรอบ



ข้างมาเป็นตัวคอยเตือนสติให้เราโกรธแค้นเขาตลอดเวลา เราก็เลยไม่สามารถละทิ้งความแค้นนั้นได้ แต่ที่เมื่อใดเราไม่สนใจและปล่อยมันไป เราก็จะใช้ชีวิตของเราได้เหมือนเดิม

#### 4.1.3 ความยุติธรรมกับการแก้ปัญหาด้วยการล้างแค้น

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการสะท้อนและวิพากษ์ระบบความยุติธรรมในสังคมว่าบกพร่อง ไม่ศักดิ์สิทธิ์ มีช่องโหว่ ไม่สามารถจัดการหรือเอาผิดคนผิดได้จริง ตัวละครจึงต้องลุกขึ้นมาตั้งตนเป็น “ศาลเตี้ย” เองเพื่อจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการทางกฎหมาย เพื่อเป็นการลงโทษให้อีกฝ่ายได้รับโทษอย่างสาสมกับความผิดที่ได้ก่อไว้ พบในภาพยนตร์เรื่อง *The Sympathy for Lady Vengeance*, *I saw the devil* และ *Confession* โดยมีเรื่องย่อดังนี้

##### The Sympathy of Lady Vengeance (2005)

หลังจากพ้นโทษจากการโดนจับฐานฆาตกรรมเด็กชายอนุบาลคนหนึ่งอย่างโหดเหี้ยม "กิมจา" หญิงสาวที่ถูกตกเป็นแพะรับบาปและต้องชดใช้ความผิดในคุกถึง 13 ปี ก็ได้เปลี่ยนจากหญิงสาวผู้อ่อนโยนกลายเป็นนักรบและออกมาเพื่อตามแก้แค้น "ครูเบค" ฆาตกรตัวจริงที่จับลูกสาวเธอไปเพื่อขอให้เธอรับผิดแทน โดยได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ที่กิมจาเคยช่วยเหลือสมัยอยู่ในคุก ซึ่งอันที่จริงเป็นการวางแผนหวานพีชหวังผลของกิมจาตั้งแต่แรก ในขณะที่กิมจาสามารถเข้าใกล้ตัวเบคเธอก็กลับต้องหยุดชะงักเกือบทุกอย่างเมื่อพบว่าลูกสาวเธอยังมีชีวิตอยู่ 13 ปีที่เธออยู่ในคุกพร้อมความแค้นที่มีต่อครู เบค เป็นระยะเวลาเดียวกันกับลูกสาวของเธอที่อยู่ในโลกภายนอกพร้อมความแค้นที่มีต่อแม่ตัวเอง ด้วยการไม่เข้าใจว่าเพราะทำไมแม่ถึงทิ้งเธอไป และขณะที่เธอกำลังจะฆ่าเบคเธอก็ได้พบว่านอกจากเด็กชายคนที่เบคฆ่าแล้ว เขายังก่อกรรมทำเข็ญฆ่าเด็กเพิ่มอีกสี่คน เธอจึงตัดสินใจจัดประชุมผู้ปกครองของเด็กที่ตายไปแล้ว 5 ครอบครัว ให้เหล่าผู้ปกครองเหล่านั้นเป็นคนตัดสินชะตากรรมของสาวเลวเบคเอง ซึ่งในการประชุมทั้งหมดเบคเองก็ถูกจับมัดบนเก้าอี้รอคำพิพากษาอยู่อีกห้องหนึ่งและได้ยินทุกขั้นตอนของการประชุมว่าจะจัดการเขาอย่างไร สุดท้ายทุกครอบครัวตกลงที่จะเข้าไปจัดการแก้แค้นเบคทีละคน กิมจาไม่ได้รู้สึกดีขึ้นเลยหลังจากที่ได้ชำระแค้นเบค เธอยังมีความรู้สึกบาปติดอยู่ในภายในใจ แต่เธอสัญญา กับลูกสาวว่าเธอจะไม่กลับไปทำผิดแบบนั้นอีกแล้ว

### I saw the devil (2010)

เรื่องราวของตำรวจหนุ่ม "ชูฮยอน" ที่พบว่าคู่หมั้นของตนเองถูกฆาตกรรมอย่างทารุณ เขาได้ขอลาพักราชการเพื่อออกตามล่าล้างแค้นฆาตกรอย่างที่พ่อของคู่หมั้นเธอได้ฝากฝังไว้ เขาพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับฆาตกรที่อยู่ในความสงสัยของตำรวจทั้งหมด และได้สืบตามหาจนทราบว่าไอ้ฆาตกรโรคจิตคนนั้นเป็นใคร สุดท้ายจึงพบว่ามันคือ ฆาตกรต่อเนื่องโรคจิตที่ชื่อ "กยองซุลจาง" แล้วเขาก็รู้จากปากของมันว่า เธอขอร้องให้เขาไว้ชีวิตเพราะว่าเธอกำลังท้องอ่อนๆ ซึ่งเมื่อชูฮยอนทราบถึงกลับแทบคลั่ง แต่แทนที่พระเอกจะจัดการฆ่ามันหรือจับส่งตำรวจเสีย เขากลับเล่นงานมันจนล้มแล้วก็ปล่อยมันไป และก็ตามไปเล่นงานมันอีกแบบนี้ครั้งแล้วครั้งเล่า จนคนร้ายก็เริ่มสงสัยว่าพระเอกทำเพื่ออะไร เขาเริ่มประมาทและชะล่าใจในตัวฆาตกร เมื่อจัดการกับตัวร้ายไปได้ระยะหนึ่ง ฆาตกรกลับมามาตบหลังเขาโดยพยายามสืบหาว่า พระเอกเป็นใคร การทราบที่มาที่ไปของเขาส่งผลให้คนรอบตัวของเขาอย่าง พ่อและน้องสาวของคู่หมั้นต้องมารับเคราะห์ไปด้วย จนสุดท้ายพระเอกทนความคิดด้านมืดของตัวเองไม่ไหวเลยตัดสินใจจบเสียชีวิตของฆาตกรคนนั้นด้วยตัวของเขาเอง

### Confession (2010)

เรื่องราวของ "ครูโยโกะ" ที่ต้องสูญเสียลูกสาวซึ่งดูเหมือนจะเป็นอุบัติเหตุ แต่เธอเกิดสงสัยด้วยหลักฐานบางอย่าง เธอจึงพยายามสืบหาและเริ่มปะติดปะต่อเรื่องจนพบว่ามันเป็น การฆาตกรรมของเด็กนักเรียนประจำชั้นของเธอสองคนที่พยายามจะทดลองสิ่งประดิษฐ์อะไรบางอย่าง เธอพยายามนำเรื่องราวนี้ไปฟ้องร้องต่อศาล แต่ไม่สามารถทำอะไรเด็กทั้งสองได้เนื่องจากกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน เธอจึงได้หาหนทางลงโทษเด็กทั้งสองด้วยตัวของเธอเอง โดยได้นำเลือดของสามีของเธอที่เป็น HIV ผสมลงไปในนมที่แจกแก่เด็กทั้งสองดื่ม และก็ได้ประกาศให้เด็กทั้งสองเรียนได้รู้ความจริงเรื่องการฆาตกรรมและเรื่องการล้างแค้นที่เธอทำลงไป ก่อนวันปิดภาคเรียนที่จะถึงในวันพรุ่งนี้

หนึ่งปีต่อมาเปิดภาคเรียนใหม่ ครูโยโกะลาออกจากโรงเรียนมีครูคนใหม่มาเป็นครูประจำชั้นแทน สภาพของนักเรียนในห้องยังคงสดใสราวเรียงเหมือนปกติ มีเพียงแต่ "นาโอกิ" หนึ่งในเด็กที่ทานนมผสมเชื้อ HIV คนเดียวที่ยังขาดเรียน ส่วนทางครอบครัวของนาโอกิโดยเฉพาะแม่ของเขาแทบคลั่งเมื่อนาโอกิเอาแต่เก็บตัวอยู่ในห้อง ไม่ยอมอาบน้ำหรือใช้ของร่วมกับตนเลย จนมีอาการเป็นโรคประสาท ชูยะ เด็กอีกคนที่ถูกโยโกะล้างแค้น ยังคงไปโรงเรียนตามปกติ แต่เขามักถูกเพื่อนรังแกและแกล้งตลอดเวลา แม่ของนาโอกิเองเมื่อรู้ความจริงจากครูโยโกะว่าลูกของเธอดื่ม

นมที่ผสมเลือด HIV เข้าไป ก็ตัดสินใจจะปลิดชีวิตของลูกและตัวเอง แต่สุดท้ายคนที่ถูกฆ่ากลับกลายเป็นเธอเอง และครูโยโกะก็ได้รับความจริง ความจริงที่น่าสมเพชว่าเหตุผลที่เด็กทั้งสองพยายามจะทดลองเครื่องมือจนทำให้ลูกของเธอเสียชีวิต เป็นเพราะว่าชื่อยะแค่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากแม่ผู้ทิ้งเขาไปให้กลับมาสนใจเขา ด้วยการสร้างข่าวบนหนังสือพิมพ์ที่เขาคิดว่าแม่เขาจะได้อ่าน โดยการเข้าร่วมงานประกวดสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ และเขาก็ได้รับรางวัลชนะเลิศในการประดิษฐ์กระเป๋ากันโจร ที่มีไฟฟ้าแรงสูงอยู่ที่ตัวชิบ เขาเกือบจะประสบความสำเร็จเพียงแต่ข่าวของเขาต้องตกกระแสนไปเมื่อเจอคดีฆ่าล้างครอบครัวของลูนาซี มาถึงความสนใจสื่อมวลชนไป แต่ชื่อยะก็ยังไม่ละความพยายาม เขาพยายามจะเรียกร้องความสนใจจากแม่เขาอีกครั้งโดยครั้งนี้ มันยิ่งใหญ่มากกว่าเดิม เขาวางแผนว่าจะระเบิดทุกคนในโรงเรียนรวมถึงตนเองด้วยในวันสิ้นสุดภาคเรียน แน่นนอนมันต้องเป็นข่าวใหญ่จนแม่เขาต้องหันมาอ่านหนังสือพิมพ์ข่าวนั้นเป็นแน่ แต่พอถึงเวลาระเบิดกลับหายไป เนื่องจากครูโยโกะที่ทราบเรื่องราวทั้งหมดจึงนำเอาของประดิษฐ์ชิ้นเล็กๆ ที่ ชื่อยะสร้างและตั้งใจจะทำให้มันมีชื่อเสียงนั้นไปให้แม่ของชื่อยะ และเมื่อชื่อยะกตริโมะระเบิดก็ทำงาน สุดท้ายความแค้นของครูโยโกะก็ได้ถูกชำระอย่างสมบูรณ์เสียที

จากพล็อตเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า เหตุของการล้างแค้นของตัวละครคือ การที่ตัวละครได้รับความยุติธรรม ไม่ว่าจะด้วย ความไม่ศักดิ์สิทธิ์ของกระบวนการศาลหรือการตัดสินใจโทษของกระบวนการยุติธรรมที่อาจจะไม่สอดคล้องกับความผิดที่อีกฝ่ายได้กระทำแก่ตนไว้ ในภาพยนตร์เรื่อง Confession ที่ตัวนางเอกลุกขึ้นมาล้างแค้นด้วยตนเอง เหตุเพราะกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนไม่สามารถเอาผิดเด็กที่ก่อคดีฆ่าลูกสาวเธอได้ หรือ แม้กระทั่งตัวละครอยู่ในบทบาทหน้าที่ที่ดำรงความยุติธรรม (เช่น ตำรวจ ในเรื่อง I saw the devil ) ยังไม่มั่นใจว่ากระบวนการยุติธรรมจะสามารถมอบความยุติธรรมให้แก่เขาได้อย่างแท้จริงฆาตกรจะไม่ได้รับโทษอย่างสาสม เขาจึงต้องตั้งตนเป็นศาลเตี้ยและให้โทษแก่มันเอง หรือ การที่ตัวละครก็มักจะเป็นคนดี ไม่เคยกระทำผิดใดๆ แต่ตนเองต้องถูกเข้าไปชดใช้ความผิดในสิ่งที่ตนเองไม่ได้ก่อไว้

#### 4.1.4 สังคม..ตัวการสำคัญของความแค้น

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการสะท้อนให้เห็นความยำแยะ ฟอนเฟะของสังคมที่เป็นตัวการสร้างด้านชั่วร้ายของมนุษย์ขึ้นมา ด้วยการที่ทำให้มนุษย์รู้สึกถึงความไม่เท่าเทียมกัน ถูกเอารัดเอาเปรียบ ถูกกลั่นแกล้ง ถูกกดขี่ข่มเหง และเมื่อวันหนึ่งที่คนเหล่านั้นไม่ยอมถูกกระทำ แต่เพียงฝ่ายเดียวจึงลุกขึ้นมาปกป้องตนเองโดยการตอบโต้ทุกคนที่มาทำร้าย สิ่งนี้เป็นสิ่งที่สะท้อน

ให้เห็นถึงสังคมในปัจจุบัน ที่มีแต่ความเจริญทางด้านวัตถุส่วนจิตใจของคนในสังคมยังคงเสื่อมถอยลงทุกวัน พบในภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance, Audition และ The Neighbor No.13 โดยมีเรื่องย่อดังนี้

### The Sympathy of Mr. Vengeance (2002)

"ริว" ชายหูหนวกและเป็นใบ้ อาศัยอยู่กับพี่สาวที่ป่วยเป็นโรคไต เขา ต้องการหาเงินเพื่อมาเปลี่ยนไตให้พี่สาวแต่ต้องใช้เงินจำนวนมาก เขาจึงตัดสินใจนำไตของเขาไปขาย เพื่อหาเงินมาเปลี่ยนไตให้พี่สาวแต่กลับถูกโกง หมอใช้เวลาริวเพียงแค่วันให้หาเงินสิบล้านจนมาจ่ายเพื่อทำการเปลี่ยนให้พี่สาว หน้าซ้ำเขาถูกไล่ออกจึงไม่มีวิธีไหนที่จะหาเงินสิบล้านจนได้รวดเร็ว นอกจากการวางแผน ลักพาตัวลูกสาวลูกเศรษฐีที่มีชื่อว่า "ดองจิน"

แผนการของริวดำเนินไปได้ด้วยดี ดองจินยอมจ่ายเงินเพื่อแลกชีวิตของลูกสาวกลับมา แต่เหตุการณ์กลับไม่เป็นไปตามที่ริวคิด พี่สาวเมื่อรู้ความจริงว่าริวต้องลำบากหาเงินเพื่อช่วยเหลือเธอ เธอคิดว่าเธอคงเป็นภาระให้แก่น้องจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย ริวนำศพพี่สาวไปฝังไว้ที่ริมน้ำ และขณะที่ริวมัวแต่ฝังศพพี่สาว เด็กที่ตามเขามากก็พลัดตกน้ำ เธอร้องขอความช่วยเหลือแต่ริวไม่ได้ยิน เธอจึงเสียชีวิต ดองจินเมื่อทราบข่าวว่าลูกสาวตนเสียชีวิต เขาเริ่มออกตามล่าล้างแค้นคนที่ทำให้ลูกสาวเขาตายทั้งๆ ที่ไม่มีข้อมูลอะไรเลย ในขณะเดียวกันชีวิตของริว หลังฝังศพพี่สาว เหมือนความสุขในชีวิตได้ถูกฝังไปด้วย ริวเกิดความคิดที่จะล้างแค้นทุกคนที่เป็นต้นเหตุให้พี่สาวเขาตาย มันก็ต้องตายด้วย เขาเริ่มไปจัดการล้างแค้นแก๊งขโมยไต ขณะเดียวกันดองจิน ตามเจอแฟนสาวของริวและได้ฆ่าเธอ ก่อนตายเธอขู่ว่าเธออยู่แก๊งที่มีอิทธิพลมาก ถ้าเขาฆ่าเธอพวกเพื่อนในแก๊งของเธอจะตามฆ่าเขาคืน เขาไม่เชื่อและได้ฆ่าเธอตาย ริวโกรธแค้นและพยายามจะแก้แค้นคืน แต่สุดท้ายดองจินก็สามารถล้างแค้นโดยฆ่าริวได้สำเร็จ สุดท้ายขณะที่ดองจินกำลังขุดหลุมเพื่อฝังศพริวก็นึกกลุ่มผู้ชายสี่ห้าคนเข้ามาทำร้ายและฆ่าเขา สันนิษฐานว่าเป็นแก๊งที่แฟนสาวของริวพุดถึงก่อนเธอจะเสียชีวิต

### Audition (1999)

"ยามาซากิ" ในวัยเด็กเธอถูกพ่อเลี้ยงและลุงข่มขืนทางเพศทั้งยังทรมาณเธอ เติบโตมาพร้อมด้วยความแค้นที่แฝงอยู่ในจิตใจ เธอเกลียดผู้ชายทั้งโลกที่ชอบเห็นผู้หญิงเป็นของเล่นและชอบทำร้ายย่ำยีจิตใจผู้หญิง จนเมื่อเธอมาพบกับ "อาโอยาม่า" หนุ่มใหญ่พอมายลูกติดที่ เกิดความคิดต้องการหาภรรยาใหม่ ด้วยการหลอกล่อสาวสวยให้มา Audition ในภาพยนตร์เรื่อง

ใหม่ที่บริษัทของเขากำลังวางแผนที่จะสร้างขึ้น และจากโบสถ์ของหญิงสาวเป็นพัน เขาเลือกที่จะตกหลุมรักยามาซากิ เมื่อความสัมพันธ์ของคนทั้งคู่ ก้าวไปไกลในฐานะคู่รัก อาโอยามา ก็เริ่มรู้ตัวว่ามีอะไรบางอย่างผิดปกติ ยามาซากิไม่ใช่หญิงสาวใสซื่อบริสุทธิ์อย่างที่เขาคิด และเธอมีความลับบางอย่างปกปิดเขาเอาไว้ อาโอยามาจึงเริ่มสืบหาตัวตนของเธอ จนเมื่อเขาล่วงรู้ความจริงว่าเธอเป็นใคร อาโอยามาถูกยามาซากิจับไปทรมาน ตัดข้อเท้าที่ละข้าง เพราะเธอโกรธแค้นผู้ชายทุกคนในโลกที่ทำร้ายผู้หญิง ซึ่งนั่นก็รวมถึงอาโอยามาที่พยายามหลอกล่อหญิงสาวให้มาเซ็นชื่อด้วยผ่านการ audition สุดท้ายลูกชายของอาโอยามาช่วยเขาไว้ทัน ยามาซากิตกบันไดคอหักตายหลังจากที่พยายามต่อสู้กับลูกชายของอาโอยามา

### The Neighbor No. 13 (2005)

มูราซากิ จูโซะ เด็กหนุ่มผู้รักสงบ แต่ภายในตัวของเขานั้นกลับมีอีกบุคลิกหนึ่งอยู่โดยคนหนึ่งที่อ่อนแอ ชอบเก็บตัว แต่อีกคนกับโหดเหี้ยม ซึ่งบุคลิกนั้นเรียกตัวเองว่า No.13 ซึ่งเป็นด้านมืดของตัวเขา และมันก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ หลังจากที่เขาโดนรังแกและเลวร้ายที่สุดคือราวน้ำกรดใส่หน้าในสมัยยังเด็ก เมื่อโตขึ้นเขาได้ย้ายมาพักในอพาร์ทเมนต์ใหม่และได้พบกับเพื่อนเก่า "อาโก" ซึ่งเป็นคนที่เคยทำร้ายเขาเมื่อตอนเด็กย้ายมาอยู่อพาร์ทเมนต์เดียวกัน อาโกย้ายมาพร้อมครอบครัว ภรรยาและลูกชายที่น่ารัก จูโซะพยายามที่จะหาโอกาสชำระความแค้นที่เก็บงำมานับสิบปี โดยบุคคลใดที่เขามายุ่งเกี่ยวหรือลวงรู้ความลับของเขา เขาก็จะจัดการฆ่าโดยทันที และโหดเหี้ยม ไม่ว่าจะเพื่อนร่วมงานหรือคนข้างห้อง

ในระหว่างที่ภาคของความชั่วร้ายในตัวจูโซะพยายามจะทำหน้าที่ของมันให้สำเร็จ ลึกๆ ของตัวจูโซะเองก็พยายามที่จะขัดขึ้น จูโซะตกหลุมรักภรรยาของอาโก วันหนึ่งภรรยาที่ทำดีต่อจูโซะมาตลอดก็ได้นำเอาลูกชายมาฝากไว้ โดยที่อาโกไม่รู้ว่าคนที่เลี้ยงจูโซะคือคนงานที่เขาพยายามกลั่นแกล้ง จูโซะฆ่าลูกชายของอาโก อาโกรู้ความจริงว่าจูโซะคือเด็กที่เขาเคยแกล้งเมื่อสิบปีก่อน แล้วการล้างแค้นนั้นก็เกือบจะสมบูรณ์ จูโซะเกิดจิตสำนึกอะไรบางอย่างขึ้นและปล่อยอาโกไป

จากพล็อตเรื่อง ผู้วิจัยพบว่าตัวละคร ริว ยามาซากิ และจูโซะ ต่างเป็นฝ่ายที่ถูกข่มเหงรังแก จนตัวละครทั้งสามอดทนจนถึงขีดสุด ระเบิดความอัดอั้นจากการโดนรังแกออกมา การกดขี่ข่มเหงที่มีอยู่ทั่วไปในสังคมญี่ปุ่น พบในภาพยนตร์เรื่อง Audition และ The neighbor No.13 นำเสนอให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงไปสู่ด้านมืดของตัวละครเกิดมาจากการถูกข่มเหงรังแกจากสังคมรอบข้าง อย่างตัวละคร จูโซะ เป็นคนอ่อนแอถูกเพื่อนนักเรียนรังแกเมื่อสมัยยังเด็ก จน

เขาก่อเกิดบุคลิกซ้อนขึ้นมาในตัว เป็นเสมือนแรงกดดันที่คอยบีบให้ด้านมืดของเขาออกมาเพื่อปกป้องตัวเขา จนถึงขีดสุดที่ด้านดีของเขาไม่สามารถควบคุมด้านชั่วได้อีกต่อไปแล้ว เนื่องจากความโกรธแค้นที่ทวีความรุนแรงและเมื่อสบโอกาสเหมาะก็จะพบว่าไม่เห็นตัวละครด้านดีไหลออกมาอีกเลย มุราซากิกลายเป็นด้านมืดเต็มตัวและพยายามที่จะล้างแค้นอีกฝั่งที่รังแกเขา หรือ ในตัวละครยามาซากิเด็กน้อยบริสุทธิ์ ที่ถูกขึ้นมาสร้างเกราะป้องกันตนเอง แก่แค้นทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับที่ทำให้เธอเจ็บปวด หรือเป็นการกดดันทางอ้อมโดยการเป็นต้นเหตุที่ทำให้ ตัวละครลุกขึ้นมาทำในสิ่งที่ผิด จากคนดีกลายเป็นคนเลว เพื่อสร้างความอยู่รอดให้แก่ตนและครอบครัว เหมือนต้องการสะท้อนสังคมว่าเมื่อบุคคลในสังคมถูกรังแก จากสังคมคนเราจะมีขีดจำกัดมากน้อยเพียงใดในการควบคุมตนเอง เมื่อกำแพงนั้นหลายลงคนเหล่านั้นอาจจะก่อโศกนาฏกรรมที่สังคมอาจจะไม่คาดคิดก็เป็นได้ ซึ่งนั่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสังคมที่ควรได้รับการแก้ไข

#### 4.2.5 ความรักและความแค้น

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการสะท้อนให้เห็นว่าความรักก็เป็นหนทางหนึ่งในการดับแค้นภายในจิตใจของมนุษย์ได้ ถึงแม้เราจะโกรธแค้น เกลียดชัง ผู้ใด มากมายขนาดไหน ความรักที่เป็นสิ่งที่สวยงามก็สามารถลบล้างความรู้สึกนั้นไปได้ สะท้อนให้เห็นว่า มนุษย์เรานั้นไม่ได้มีแต่ความโกรธเกลียดให้แก่กันเท่านั้น ยังมีความเมตตากรุณา ความรัก ความเสียสละ ซึ่งเป็นหนทางของการให้อภัยอยู่ในใจของมนุษย์ทุกคน เป็นกลไกอย่างหนึ่งในการป้องกันตนเองจากศัตรูที่เกิดจากภายในตนเอง นั่นได้แก่ ความโกรธ เกลียด และอาฆาตพยาบาทนั่นเอง พบในภาพยนตร์เรื่อง Sasori และ Reign of assassins

#### Reign of Assassin (2010)

"เหยินเฟิง" โกรธแค้นกลุ่มซิลาดำ นำโดยนักฆ่าอันดับหนึ่งนาม "ซีหยู" พวกมันพยายามจะฆ่าพ่อและตัวเขาเอง เพื่อแย่งชิงร่างครึ่งหนึ่งของพระโพธิ ที่คนในเมืองเชื่อว่า ผู้ใดได้ครอบครองจะกลายเป็นยอดฝีมือกังฟูสามารถปกครองโลกแห่งวิชายุทธได้ โชคดีที่เหยินเฟิงมีหัวใจอยู่ด้านขวาทำให้เขารอดจากการถูกสังหารมาได้ แต่พ่อของเขาต้องจบชีวิตลง เขาจึงออกตามหาเพื่อล้างแค้นและพบว่าซีหยู หนึ่งในแก๊งซิลาดำ หลบหนีออกมาจากแก๊ง เพื่อใช้ชีวิตอยู่เยี่ยงคนปกติเนื่องจากเธอไม่สามารถมีความรักกับผู้ใดได้ถ้าเธอยังเป็นนักฆ่า เธอได้ทำการผ่าตัดเปลี่ยนหน้าเปลี่ยนชื่อใหม่ เหยินเฟิงตามหาจนเจอซีหยู เขาลงทุนผ่าตัดเปลี่ยนหน้าใหม่และปลอมตัวเป็นคนส่งสาร เข้าไปใกล้ชิดกับซีหยู จนทั้งคู่แต่งงานและได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน

จนกระทั่งไม่นานกลุ่มศิลาดำก็ออกมาตามล่าหาซีหยู่ เหยินเฟิงก็เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงว่าเขาเป็นใคร และพยายามจะแก้แค้นทั้งกลุ่มศิลาดำและซีหยู่ แต่สุดท้ายเหยินเฟิงทำใจฆ่าซีหยู่ไม่ได้ เพราะเขาได้มอบความรักให้แก่เธอไปโดยไม่รู้ตัว ทำายที่สุดเหยินเฟิงก็ได้ให้อภัยแก่เธอ และพาซีหยู่ที่บาดเจ็บกลับบ้านไปโดยทิ้งอดีตที่ผ่านมาไว้

### Sasori (2008)

นามิ แพนสาวของเฮไท ถูกกลุ่มนักฆ่าที่บุกเข้ามาในบ้าน เล่นสนุกโดนบังคับให้เลือกระหว่างฆ่าคู่หมั้นหรือน้องสาวคู่หมั้น หลังจากที่พวกมันได้จัดการฆ่าพ่อของแพนหนุ่มเธอไปแล้ว ด้วยความรักนามิ ตัดสินใจฆ่าน้องสาวของคู่หมั้นตัวเองแทนที่จะปล่อยให้คู่หมั้นถูกฆ่าตายด้วยน้ำมือของเหล่านักฆ่า ทว่าการตัดสินใจครั้งนี้กลับพลิกผันชีวิตของเธอจากหน้ามือเป็นหลังมือ เธอถูกจับฐานฆ่าคนตายและคู่หมั้นเข้าใจผิดว่าเธอเป็นฆาตกรที่ฆ่าทั้งน้องสาวและพ่อของเธอ หลังจากที่นามิเข้ามาอยู่ในคุก เธอต้องทนถูกข่มเหงอยู่ในคุกเป็นเวลานาน จนวันหนึ่งนามิลุกขึ้นมาสู้พวกที่รังแกเธอ และนั่นทำให้เธอเข้าสู่ด้านมืดอย่างเต็มตัว เมื่อเธอหนีออกจากคุกออกมาได้ เธอก็ได้เปลี่ยนชื่อเป็น "ซาโซริ" ออกไปชำระหนี้แค้นกับเหล่านักฆ่าและคู่หมั้นของเธอ ในขณะที่เธอตามล่าพวกนักฆ่า เธอได้บังเอิญเจอเฮไทที่สูญเสียความทรงจำเนื่องจากพยายามสะกดจิตให้ลืมความทรงจำอันเลวร้าย เมื่อเขาพบกับนามิ เขาก็ตกหลุมรักนามิโดยจำไม่ได้ว่าเธอเคยเป็นคู่หมั้นของเขามาก่อน ต่อมาเขาก็ได้รู้ความจริงว่านามิก็คือ คู่หมั้นฆาตกรที่เคยฆ่าครอบครัวของเขา เขาโกรธแค้นและต้องการจะฆ่านามิ แต่สุดท้ายเขาก็กลับช่วยนามิจัดการกลับแก๊งนักฆ่า เมื่อเสร็จสิ้นการชำระแค้น นามิให้อภัยเฮไทและเลือกเดินเข้าสู่ด้านมืดอย่างเต็มตัว

จากพล็อตเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า ในภาพยนตร์เรื่อง Sasori สิ่งที่น่างอกทำไปเพื่อความรักที่มีให้ต่อพระเอก แต่พระเอกกลับเข้าใจผิด เมื่อให้ความรักแล้วไม่ได้รักตอบแทนมา มันเลยถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นความแค้น แต่สุดท้ายทั้งสองก็ฆ่ากันไม่ลงเนื่องด้วยว่าทั้งสองจะคงมีความรักให้แก่กันอยู่ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง Reign of assassins ก็เช่นกัน ที่พระเอกต้องการล้างแค้นให้ตนและครอบครัวของตน แต่เมื่อถึงเวลาพระเอกก็ฆ่านางเอกไม่ลง เพราะทั้งสองต่างได้มอบความรักให้แก่กันไปแล้ว

#### 4.2. โครงเรื่องในภาพยนตร์ล้างแค้น

โครงเรื่องในภาพยนตร์ล้างแค้น คือ การลำดับเหตุการณ์ของการล้างแค้นเริ่มตั้งแต่ภาวะสงบสุข ภาวะปัญหา ภาวะการแก้ปัญหานั้นจะคลี่คลายสู่ภาวะสงบสุข ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างมีเหตุผล โดยอาศัยองค์ประกอบจากตัวละครและความขัดแย้งเป็นจุดต้นเหตุที่ทำให้เกิดโครงเรื่อง

จากการศึกษาโครงเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 เรื่อง ผู้วิจัยได้พบว่า สามารถแบ่งลักษณะโครงเรื่องของภาพยนตร์ได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

- โครงเรื่องที่ลำดับเหตุการณ์ตามภาวะการแก้ได้แก่ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องโดยมีโครงเรื่องครบถ้วน 4 ภาวะ อันได้แก่ ภาวะสงบสุข ภาวะปัญหา ภาวะการแก้ปัญหานั้นจะคลี่คลายสู่ภาวะสงบสุขอีกครั้ง ซึ่งพบว่ามีทั้งหมด 2 เรื่องคือ Reign of Assassins และ Sasori

- โครงเรื่องที่ปราศจากภาวะสงบสุข คือ ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องเริ่มต้นด้วยภาวะปัญหาเข้าสู่เรื่องราวโดยแสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นกำลังประสบปัญหาอยู่แล้ว มีอยู่ด้วยกัน 10 เรื่อง ได้แก่ Confession of pain, Vengeance, Punished, The Sympathy for Mr. Vengeance, Oldboy, The Sympathy for Lady Vengeance, I saw the devil, Audition, The neighbor No.13 และ Confession

จากโครงเรื่องตามลำดับภาวะการแก้ทั้ง 2 รูปแบบนั้น ทำให้ได้ข้อสรุปประการหนึ่งว่าภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นทั้งหมด 12 เรื่องนั้นมีการเล่าเรื่องการล้างแค้นที่ไม่มีข้อจำกัดในการวางโครงเรื่องให้เป็นรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งโดยเฉพาะ การที่ภาพยนตร์บางเรื่องมีวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่ได้เรียงตามภาวะการแก้ เนื่องจากภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องเรียงลำดับตามภาวะการแก้ในภาพยนตร์ล้างแค้นมักจะเป็นที่คุ้นเคยของผู้ชมจนสามารถคาดเดาเรื่องได้ง่าย ดังนั้นถ้ามีการปรับเปลี่ยน ลดทอน หรือสลับภาวะการแก้ให้แตกต่างไปจากการเล่าเรื่องโดยปกติแล้ว อาจจะช่วยดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้ชมและสร้างความแตกต่างไปจากภาพยนตร์โดยทั่วไปก็เป็นได้



ตารางแสดงโครงเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นทั้ง 12 เรื่อง

ภาวะการณ์	เหตุการณ์												
	ภาพยนตร์จีนและฮ่องกง				ภาพยนตร์เกาหลี				ภาพยนตร์ญี่ปุ่น				
	Confession Of Pain	Vengeance	Reign of Assassin	Punished	The Sympathy of Mr. Vengeance	Old Boy	The Sympathy of Lady Vengeance	I saw the devil	Audition	Neighbor No. 13	Sasori	Confession	
1. ภาวะสงบสุข (Equilibrium)			- แก๊งคิลล่าตามหาร่างของพระโพธิ								- นามิและเฮโทั้งหมดกำลังมีความสุข พวกเขาทั้งสองกำลังจะแต่งงานกัน		
2. ภาวะปัญหา (Disruption)	<p><u>ซาโห</u></p> <p>- ครอบครัวยุคอาโงะถูกฆ่าโดยมหาเศรษฐี "คิมฮีวเจ็งสี" ซาโหเป็นคนเดียวที่รอดมาได้</p> <p><u>ซาบิซง</u></p> <p>- สูญเสียแฟนสาวจากเหตุฆ่าตัวตายเนื่องจากแฟนสาวตั้งท้องกับชายอื่น</p>	- ลูกสาวของคชทเทลโล่ ถูกทำร้ายและครอบครัวยุคอาโงะถูกฆ่าตายจากชายนิรนามกลุ่มหนึ่ง	- ซินยู ในกลุ่มคิลล่า ได้ฆ่าจางไห่ตัวน และ "เหยียนเฟิง" ลูกชายเพื่อแย่งชิงสิ่งของของพระโพธิ แต่เหยียนเฟิง รอดมาได้	- ลูกสาวของหวงฮงฮงหนีออกจากบ้านและโดนจับตัวไปเรียกค่าไถ่	- วิวต้องการหาเงินเพื่อมาเปลี่ยนไตให้พี่สาว	- โฮ แดชูดูกลักพาตัวในวันเกิดของลูกสาว	- กิมจาดูกจับโทษฐานลักพาตัวและฆาตกรรมเด็กชาย	- ฆาตกรโรคจิตต่อเมืองฆ่าคู่หมั้นของพระเอกพร้อมทั้งลูกในท้องอย่างโหดร้ายทารุณ	- เมื่อสมัยที่ยามาซากิ ถูกพ่อเลี้ยงและลุงริงแกและทำร้ายเธออยู่เป็นประจำ	- จูโซะโดนรังแกเมื่อตอนสมัยยังเด็ก ทั้งยังโดนนำกรตลาตหน้าจากกลุ่มเพื่อนอันธพาล จนทำให้เขาทั้งโกรธและฮับชวย	- นามิถูกแก๊งนักฆ่าบังคับให้ฆ่าน้องสาวของเฮโ	- เฮโเข้าใจผิดคิดว่าเธอฆ่าพ่อและน้องสาวของเขา	- เด็กนักเรียนสองคนได้ทดลองอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์กับลูกสาวของครูจนทำให้เธอเสียชีวิต พวกเขาไม่ได้รับการลงโทษหน้าซ้ำยังใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติ

<p>3. การแก้ไข ปัญหา (Equalizing)</p>	<p>ซาให้ - เปลี่ยนชื่อและเข้าเรียนเป็นตำรวจเพื่อตามสืบหา "คิมหลิวเจ็งลี" และวางแผนเข้าไปสนิทสนมกับลูกสาว "ซูซาน" จนได้แต่งงานและล้างแค้น พยายามที่จะฆ่าซูซานด้วย - ซาให้พบว่าซูซานไม่ใช่ลูกสาวแท้ๆ ของ "คิมหลิวเจ็งลี" ซารู้สึกผิดต่อเธอมาก จึงพยายามดูแลเธอให้ขณะที่เธอยังรับการรักษา</p> <p>ซาบ็อง - ลาออกจากการเป็นตำรวจ ใช้ชีวิตแบบสำมะเล่ เตเมาคอยสืบตามหาชายผู้เพื่อแก้แค้น - พบชายผู้ในสภาพโศก ในใจซาบ็องนึกอยากจะทำแก้แค้น แต่กลับทำไม่ลง เขายอมให้อภัยชายผู้คนนั้น และคอยดูแลในระหว่างที่ผู้ชาย</p>	<p>- คอทเทลโล่ จ้างมือปืนกลุ่มหนึ่งเพื่อตามล้างแค้นให้ลูกสาว - คอทเทลโล่ เริ่มมีอาการความจำสั้นกำเริบ - ความจำของคอทเทลโล่ เริ่มค่อยๆหายไปที่ละนิด จนเขาสันนิษฐานว่ากำลังล้างแค้นให้ลูกสาว - เขียฟง่าทุกคนที่เกี่ยวข้อง มีมือปืนทั้งสามเสียชีวิต - คอทเทลโล่ โกรธแค้นและมาตามล่าล้างแค้นให้มือปืนทั้งสามในฐานะที่พวกเขาเป็นเพื่อน (เพราะเขาลืมไปแล้วว่าเขากำลังแก้แค้นให้ลูกสาว)</p>	<p>- เหยียนเฟิง ลงทุนเปลี่ยนหน้าเช่นกันเพื่อตามล้างแค้นตามล้าลาต้า ทั้งหมด และได้เจอซิงฮุยจึงวางแผนเข้าไปจับจนทั้งสองได้แต่งงานกัน - สุดท้ายทั้งคู่ก็ต้องยอมร่ำพินกันถึงแม้ในใจลึกๆ จะไม่ต้องการ</p>	<p>- เขาโกรธแค้นพวกโจรมากและให้ชาซงสมมุติชื่อลัดดัย จัดการตามล่าตัวพวกที่ฆ่าเคซีเพื่อล้างแค้น - ชาซงเริ่มตามไล่ล่า จากลูกน้องจนถึงพวกหัวหน้าใหญ่ที่พบ ว่าสาเหตุที่มันฆ่าลูกสาวเพราะตัวห่วยงโฮอิ้วเอง ห่วยงโฮอิ้วให้ชาซงจัดการฆ่าพวกนั้นให้เหมือนกับตอนที่พวกมันทำร้ายลูกสาวเขาอย่างโหดเหี้ยม - สุดท้ายชาซงก็พบว่าที่เลื่อง "เซมิ" เป็นหนอนบ่อนได้ คอยช่วยเหลือพวกโจร - ห่วยงโฮอิ้วเห็นลูกสาวของเซมิแล้วนึกถึงเคซี ลูกสาวของเขาจึงปล่อยเธอไป</p>	<p>- วางแผนกับแฟนสาวลักพาตัวลูกสาว เศรษฐีของจีน - พี่สาววิวระ่าตัวตาย วิวเสียใจมากนำศพที่สาวไปฝังที่ริมแม่น้ำ เด็กตาเมิวลงไปที่แม่น้ำ เด็กจมน้ำเสียชีวิต - ดองจินเสียใจมากเมื่อพบศพลูกสาว เขาชกตามล่าคนที่ทำให้ลูกสาวเขาตายเพื่อล้างแค้น - วิวจิ ชกตามแก้แค้น แก๊งชโมยโต - ดองจินสืบหาจนพบแฟนสาวของวิวและฆ่าเธอ เมื่อวิวพบว่าแฟนสาวเขาเสียชีวิตก็โกรธและกลับไปล้างแค้นดองจิน - ดองจินฆ่าวิวตาย แก๊งของแฟนสาวดองจินมาล้างแค้น</p>	<p>- โอ แดซู เริ่มสืบหาและพบความจริง - ซี วูจินได้บอกความจริงกับแดซู ว่าหญิงสาวที่เขารัก และมีสัมพันธ์ด้วยนั้น แท้จริงก็คือลูกสาวของเขาเองที่หายตัวไป - แดซู ชอร้องไม่ให้ซีวูจินบอกความจริงของเขากับชอมชอโทษต่อซีวูจิน ชอมรับความผิดทั้งหมด - ซีวูจินยิงตัวตาย</p>	<p>-- เมื่อกิมจาจับโทษครบกำหนดก็ถูกปล่อยตัวจากการคุมขัง - เธอเริ่มต้นแผนแก้แค้น โดยการไปหาเพื่อขอให้เธอเคยช่วยเหลือพวกเขา เพื่ออ้างแผนฆ่าเบค - ระหว่างที่แผนเป็นไปตัวดี เธอค้นพบว่าลูกชองกิมจายังมีชีวิตอยู่ และกลับมาค้าถามต่อตัวกิมจาว่าเสมอว่าทำไมถึงทิ้งเธอไป - กิมจาจับตัวเบคได้และในระหว่างที่เธอจะฆ่าพ่ออย่างมีเด็กอีกสี่คนถูกเขาร่าเช่นเดียวกัน เธอเลยคิดแผนการใหม่โดยให้ผู้ปกครองของเด็กทั้งสี่มา</p>	<p>- พระเอกโกรธแค้นมาก เขาสัญญาว่าเขาจะล้างแค้นให้แก่เธอ ให้ฆาตกรได้รับรู้ความรู้สึกเดียวกันกับเธอ - พระเอกชกตามค้นหาข้อมูลและแต่งงานฆาตกรหลังจากนั้นก็ปล่อยมันไปทุกครั้ง - คนร้ายย้อนกลับมาทำร้ายครอบครัวของแฟนของพระเอก ฆ่าพ่อและช่มชีน้องสาวของคู่หมั้นของพระเอก ยิ่งกลั่นทำให้พระเอกแค้นหนักลงไปกว่าเดิม - พระเอกตัดสินใจเลิกเล่นตามล่า และจัดการปลิดชีพ</p>	<p>- ยามาซากิทำที่ซอมพอกับซาโยยาม่า และหลอกให้เขาตายใจ - ยามาซากิพยายามจะล้างแค้นซาโยยาม่า - จูโซะย้ายอพาทเมงท์มายังที่ใหม่เพื่อใกล้กับที่ทำงานใหม่พบว่าเจ้านายที่ซอมบ่งแกผู้ขึ้นอยู่ตลอดเวลา คือ คนเดียวกันกับ เด็กที่ซอมแกเลี้ยงเขาตอนสมัยประถม เขาเลยมีความคิดที่อยากจะทำแก้แค้น - มูราซากิเริ่มฆ่าคนที่เมื่ออยากูซียากเห็นเรื่องของเขาทีละคน - เมียของซาโกเริ่มเข้ามาสนิทสนมและทำดีกับจูโซะแต่บ่อยครั้งอีกข้างของเขาก็พยายามที่จะทำให้เขาทำร้ายเธอ แต่มูราซากิด้านดีก็พยายามจะข่มใจให้ - วันหนึ่งเมียซาโกชวนซาโกไปดูหนัง จึงได้ฝากจูโซะเอาไว้ เมื่อทั้งสองกลับมาบ้านก็ไม่พบ</p>	<p>- เธอหนีออกมาได้ และเจอผู้มีพระคุณให้การช่วยเหลือและสอนศิลปะ ป้องกันตัวแกเธอ - นามิเดินทางตามล้างแค้นทุกคนที่เธอหมายหัวไว้รวมถึงคู่หมั้นของเธอด้วย - แต่เธอกลับพบว่าไท่ คู่หมั้นของเธอ สิมความทรงจำในอดีตเพราะให้นึกสะกดจิตมาช่วยสะกดจิตให้เขา สิมขคิดอันเข้มเขิน - ทั้งสองเริ่มรักกันอีกครั้ง - นักร่าเริ่มตามล่านามิ ทั้งสองฝั่งปะทะกัน - เซโตะเริ่มสงสัยว่านามิเป็นใคร จนเขารู้ความจริงว่านามิคือ คู่หมั้นฆาตกรที่ฆ่าครอบครัวของเขา - เซโตะโกรธแค้นและต้องการแก้แค้นเธอ - นามิโกรธและ</p>	<p>- ครูโยโกะได้วางแผนแก้แค้นให้เด็กนักเรียนในห้องกิจกรรมแต่มีเพียงสองกล่องเท่านั้นที่เธออ้างว่าใส่เชื้อ HIV ที่ได้จากสามีของเธอ ซึ่งคนที่ดื่มเข้าไปคือคนที่ฆ่าลูกสาวของเธอ - เมื่อเปิดเทอมมาครูโยโกะลาออก มีครูคนใหม่เข้ามาแทน นาคิโกะ หนึ่งในนักเรียนที่ดื่มแม่ที่ผสมมีเชื้อ HIV คนหนึ่งไม่กล้ามาโรงเรียน ส่วนอีกคนชู่เซ ชังมาโรงเรียนตามปกติ เด็กทั้งห้องเก็บจำความลับ - แม่ของนาคิโกะพอรู้ความจริงว่าลูกดื่มแม่ที่มีเชื้อ HIV เข้าไปเธอก็พยายามจะฆ่าลูกและตัวเธอเอง แต่สุดท้ายเธอเป็นคนเดียวที่เสียชีวิตด้วยน้ำมือของนาคิโกะเอง - ชู่เซถูกเพื่อนๆ ทั้งห้องแก๊ง - ชู่เซพยายามสร้างเรื่องราวเพื่อเรียกกรัง</p>
---------------------------------------	--	--	--	---	--	--	--	--	---	---	--

	คนนั้นซากร ลาหัล				ของเงินที่ร่ำ คนในองค์กร	ช่วยวางแผน ว่าจะแก้แค้น เขาอย่างไรดี ระหว่างจับเขา ส่งตำรวจหรือ จัดการด้วย ตนเอง - ครอบครั ทั้งหมดเลือก จัดการด้วย ตนเอง แล้ว พวกเขาก็ร่วม มือกันจัดการ แก้แค้นให้ลูก ของพวกเขา	คนร้ายด้วย ความแค้น		ลูกชาย แล้วจึง ทำให้ฮาโกแทบ คลั่งเมื่อรู้ว่า ลูกชายอยู่กับจู โซะ ลูกน้องที่ เขาชอบรั้งแกอยู่ บ่อยๆ และพบ ว่า เขาเคยเขียน โรงเรียนเดียวกัน และจูโซะเป็น เพื่อนร่วมชั้นที่ถูก เขารังแก - ฮาโกขอกต ามหาบูรพาทิ และพบว่าเขา อยู่ที่โรงเรียน มัธยม ทั้งคู่ต่อสู้ กันไปมา ฮาโก เฉลยว่าลูกชาย ตัวเอง - สุดท้ายฮาโกก็ จมนม	พยายามจะฆ่าเซ โท แต่สุดท้าย เซ โทกลับร่ำว่ามัก ว่า ที่กำลังทำร้ายเธอ และปล่อยเธอไป	ความสนใจจากแม่ แต่ไม่เป็นผล - ชูยะ วางแผนวาง ระเบิดโรงเรียน เพราะคิดว่าน่าจะ เป็นข่าวใหญ่ที่แม่ ต้องหันกลับมาให้ ความสนใจ - ครูบูโกะรู้แผนการ และได้นำเขาระเบิด ที่เขบชอนไว้ไปวาง ไว้ที่ที่ทำงานของแม่ ชูยะ - ชูยะกดระเบิด ที่ โรงเรียนไม่ระเบิดแต่ เขาระเบิดแม่ของเขา เอง	
4. การกลับคืน สู่สภาวะสงบสุข (New Equilibrium)	ฮาโ - เมื่อซูซามจากไป ฮาโรู้สึกเสียใจ มาก สุดท้ายเขา เลือกที่จะขอใช้ ความผิดด้วยการ ยิงตัวตายตามเธอ ไป  ฮาบ็อง - ฮาบ็องทั้งอดีตที่	- การชำระแค้น สำเร็จ เยียฟงตาย คชเทลโลกลับไป ใช้ชีวิตอยู่กับ ครอบครัวของ มีซบีนทั้งสามอย่าง มีความสุข	- เจียงเจิง สารภาพความ จริงว่าต้องการ แก้แค้นเธอแต่ สุดท้ายด้วยความ รักของเธอ ทำให้เขาฆ่าเธอ ไม่ลง - เจียงเจิงและซี หุ่ยลิมขี้ตืดและ กลับไปใช้ชีวิต	- ทั้งหมดของโฮอิว ล้มเลิกความคิดที่ จะล้างแค้น และ ยอมรับได้ว่า ลูกสาวของเขาได้ จากโลกนี้ไปแล้ว	- ทั้งหมดตายไป พร้อมกับความ แค้น	- แครูให้มัก สะกดจิต สะกดจิตให้เขา ลืมอดีตทั้งหมด และเริ่มต้นชีวิต ใหม่กับมิโด	- การแก้แค้น ของกิมจาได้ จบสิ้นลงไป แล้ว แต่เธอยัง รู้สึกผิดบาป กับตัวเด็กชาย คนที่เธอเคย ช่วยเบคคิกพา ตัวและฆ่า แต่ สุดท้ายลูกเธอ ที่เคชโกธร	- คนร้ายตาย ด้วยแผนการ ของพระเอกที่ ให้ครอบครัว ของร้ายมาเห็น คนร้ายตายต่อ หน้า แต่กลับ ช่วยอะไรไม่ได้ - ส่วนพระเอก หลังจากการ ล้างแค้นก็พบ	- ลูกชายฮาโ ยาม่าเข้ามา ช่วยไว้ทัน เกิด ต่อสู้กันจนเป็น เหตุให้ยามา ซากิตกบนไม้ คชหักตาย	- ย้อนกลับไป ตอนที่ฝ่ายรูป นักเขียนฮาโที่ ถูกเพื่อนแก๊ง วิงมาถ่ายรูปทั้ง คู่เป็นเพื่อนกัน	- เซโทรอดชีวิต จากการถูกนาคิ แทง ทั้งสองเลือก ที่จะเดินคนละ เส้นทาง นามิขอ ใช้ชีวิตด้านมืดที่ เธอค้นพบในตัว เธอต่อไป	- การแก้แค้นจากครู โยโกะก็ได้เริ่มต้นขึ้น

	ชื่นชมและเริ่มต้น ชีวิตใหม่กับคนรัก ใหม่ของเขา		ใหม่ด้วยกัน				แค้นก็ให้อภัย เอช เอชจึง อภัยให้ตนเอง และก็ได้เริ่ม ต้นชีวิตใหม่อีก ครั้ง	ว่าตนเองได้ กลายเป็น ปีศาจอย่าง เต็มรูปแบบ				
--	--	--	-------------	--	--	--	--	---	--	--	--	--

### โครงสร้างเรื่องเล่า (Narrative sequences)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นที่ทำการศึกษาทั้งหมด 12 เรื่อง พบว่ามีรูปแบบโครงสร้างเรื่องเล่าของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ดังต่อไปนี้

1. ปมปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละเรื่องเกิดมาจากหลายหลายเหตุผลซึ่งล้วนแล้วแต่ทำให้ตัวละครต้องสูญเสียคนรัก ครอบครัว หรือทำให้ตนเองเดือดร้อน เป็นเหตุให้ตัวละครมีความโกรธแค้น อาฆาตแค้น
2. วิธีแก้ไขปัญหาของตัวละครทั้ง 12 เรื่อง คือ ต้องการล้างแค้น แต่นั่นไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตานั้นคลี่คลายหรือดีขึ้น แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือโศกนาฏกรรมแทน
3. เรื่องต้องการชี้ให้เห็นถึงปัญหาหรือผลที่เกิดหลังจากการที่ตัวละครเลือกที่จะล้างแค้นไปแล้วว่าจะออกมาในรูปแบบใด ส่งผลกระทบต่อให้แก่ตัวละครและบุคคลรอบข้างอย่างไร

### มุ่งสู่ภาวะการแก้ไขปัญหาและการกลับคืนสู่ภาวะปกติสุข

จากการศึกษาภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น พบว่าส่วนใหญ่แล้วภาวะการแก้ปัญหานั้นในแต่ละเรื่อง เมื่อตัวละครเผชิญกับปัญหา ทางออกหรือวิธีการแก้ไขปัญหา (Solution) ของตัวละครมักออกมาในรูปแบบของ "การล้างแค้น" เพื่อจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อเอาคืนให้กับสิ่งที่ตนเคยได้รับ พยายามจะเปลี่ยนอดีตที่ผ่านมา วิธีแก้ไขปัญหาของตัวละครไม่ได้ทำให้ภาวะปัญหาของตานั้นคลี่คลายหรือดีขึ้น แต่กลับเกิดเป็นผลร้าย หรือโศกนาฏกรรมแทน โดยเรื่องต้องการชี้ให้เห็นถึงปัญหาหรือผลที่เกิดหลังจากการที่ตัวละครเลือกที่จะล้างแค้นไปแล้วว่าจะออกมาในรูปแบบใด ส่งผลกระทบต่อให้แก่ตัวละครและบุคคลรอบข้างอย่างไร

จากรูปแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องดังกล่าวนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ที่เมื่อเผชิญกับปัญหา จะเลือกรับมือกับมันอย่างไร โดยมีหนทางให้เลือกเพียงไม่มากเมื่อเผชิญกับความโกรธแค้นแล้วอาฆาตล้างแค้น หรือ โกรธแค้นแล้วให้อภัย โดยสะท้อนให้เห็นว่าท้ายที่สุดแล้วจากการพยายามของตัวละครที่ต้องการล้างแค้นอีกฝ่าย สุดท้ายแล้วไม่ได้ก่อ

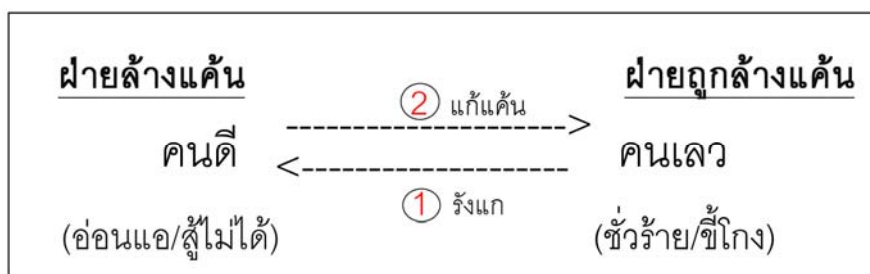
ประโยชน์แต่อย่างใดเลย ทั้งยังเป็นการสร้างให้ตนเองมีตราบาปอีกชั่ววินาที

### 4.3 ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น

#### 4.3.1 การสร้างตัวละคร

พบว่าจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่อง ผู้วิจัยพบรูปแบบการสร้างตัวละคร ซึ่งมีลักษณะดังนี้

#### โครงสร้างแบบที่ 1



รูปภาพที่ 3 แสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 1

ตัวละครหลักทั้งฝ่ายที่ล้างแค้นและถูกล้างแค้นมีลักษณะดังนี้

#### ฝ่ายล้างแค้น (Avenger)

มีบุคลิกลักษณะ : โดยพื้นฐานของตัวละครพบว่ามีอยู่สองลักษณะ คือ มนุษย์ปกติธรรมดา และ มนุษย์ที่มีลักษณะอ่อนแอ ต่ำต้อย ถูกรังแกได้โดยง่าย สู้ไม่ได้ หรือ ไร้ซึ่งหนทางสู้ เช่น ยากจน ร่างกายอ่อนแอกว่า พิกัดไม่ปกติ อยู่ในตำแหน่งหรือหน้าที่ที่ไม่สามารถต่อสู้กับฝ่ายตรงข้ามได้ หลังจากที่พวกเขาพบเจอเหตุการณ์ที่เจ็บปวด ตัวเอง ครอบครัว หรือคนรักโดนทำร้าย หรือทำให้เดือดร้อน (1) เป็นผลส่งผลให้ตัวละครดังกล่าวเปลี่ยนแปลงหรือพยายามที่จะสลัดทิ้งบุคลิกที่อ่อนแอเหล่านั้นออกไป เพื่อเป็นเกราะป้องกันตนเองให้รู้สึกว่าจะไม่โดนรังแกหรือถูกทำร้ายอีกต่อไปได้อีก โดยพยายามที่จะกลายเป็นคนที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับความเป็นจริงที่ตนเองเป็น คือ เข้มแข็ง โหดร้าย เลือดเย็น ไร้ซึ่งความสงสารหรือเมตตา และเริ่มที่จะใช้ความเข้มแข็งที่ตนเองมีจัดการกับบุคคลที่ทำร้ายตน (2) ซึ่งเมื่อตัวละครเหล่านั้นกระทำความผิด ตัวเองกลับรู้สึกผิด เพราะได้ทำในสิ่งที่ตนเองไม่ได้เป็นและไม่ได้ต้องการที่จะให้เป็นอย่างแท้จริง นอกจากนี้ ยังพบว่ามีการสร้างตัวละครให้มีตำแหน่งหน้าที่การงานหรือ อาชีพเกี่ยวข้องกับกระบวนการยุติธรรม เช่น ตำรวจ ทหาร นักสืบ สิ่งเหล่านี้เป็นตัวแทนแห่งความดี ความยุติธรรม

แต่เมื่อชีวิตของพวกเขาไม่ได้รับความยุติธรรมอย่างที่เป็นอย่างอยู่ พวกเขาก็ต้องใช้นหนทางลัดเพื่อ  
แสวงหาความยุติธรรมเอง

ตัวละครมีการใช้การปกปิด เพื่อให้คนอื่นมองข้าม เช่น เป็นตำรวจคนมองข้ามว่า  
จะเป็นฆาตกร หรือผู้หญิง ไม่มีใครคาดคิดว่าหน้าตาจะสวยจะร้ายกาจถึงขั้นคิดจะฆ่าหรือทำร้าย  
ผู้อื่นได้ หรือ บุคคลที่มีลักษณะไม่มีพิษมีภัย อ่อนแอ ถูกรังแกอยู่เป็นปกติ เป็นต้น

### ฝ่ายถูกล้างแค้น (revenged)

มีบุคลิกลักษณะ : เป็นคนเลว เจ้าเล่ห์ อารมณ์เหี้ยมเกรียม เห็นแก่ตัว ชั่วช้า โหดร้าย ในการ  
ดำเนินเรื่องตัวละครเหล่านี้มักถูกปกปิดในตอนแรก และจะถูกเปิดเผยให้เห็นหน้าในช่วงกลางเรื่อง  
เพื่อต้องการนำเสนอว่าตัวละครเหล่านี้ที่อยู่ในที่ที่ไม่ปลอดภัย ถูกปกปิดซ่อนเร้น เพื่อต้องการให้ตัว  
ละครอีกฝ่ายได้ตามสืบหา

การสร้างตัวละครประเภทนี้ มีการนำเสนอภาพฝ่ายฝ่ายล้างแค้น (Avenger)  
ส่วนใหญ่จะเป็นพระเอกหรือไม่ก็นางเอกของเรื่อง และ ฝ่ายถูกล้างแค้น (revenged) ก็จะเป็นตัว  
โกง ซึ่งทั้งสองฝ่ายนี้มีลักษณะโดยทั้งกายภาพ และ จิตใจ ตรงข้ามกันในทุกแง่มุม ไม่ว่าจะเป็น  
รูปร่างลักษณะ บุคลิกนิสัยใจคอ รวมถึงอาชีพการงานของตัวละคร จะเห็นได้จากการที่สร้าง  
ตัวละครให้มีลักษณะเช่นนี้ ชัดแย้งกันชัดเจนเพื่อให้คนดูรู้สึกมีจิตใจโอนเอนเห็นใจ เข้าข้างและ  
เอาใจช่วยตัวละครที่ล้างแค้น ชื่นำและนำเสนอเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ตัวละครที่ถูกขืนมาล้าง  
แค้นประสบมาก่อน ว่าเป็นเพราะเหตุใด คนดูจะสะใจเมื่อตัวละครเหล่านี้กลับมาทำร้ายตัวละคร  
อีกฝั่ง โดยไม่ทันคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรม การกระทำที่ตัวละครกระทำไม่ต่างจากที่  
ตัวละครร้ายได้กระทำกับตัวพระเอก แต่ให้ความรู้สึกกับคนดูต่างกัน เพราะตัวละครจะเห็นใจ  
และสะใจกับตัวละครที่ถูกล้างแค้น แต่สุดท้ายตัวละครทั้งสองกลับมีสภาพของความเป็นสัตว์  
มนุษย์อย่างไม่ต่างกัน สุดท้ายก็เป็นมนุษย์ประเภทเดียวกัน ไม่สามารถแยกว่าทั้งสองต่างกันได้

โดยพบในภาพยนตร์ล้างแค้นเรื่อง Confession of pain, Vengeance,  
Punished, Sympathy for lady vengeance , I Saw the devil, The Neighbor No.13 และ  
Sasori ซึ่งมีรายละเอียดของตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 1

ภาพยนตร์	ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น	
	<u>ฝ่ายล้างแค้น (Avenger)</u>	<u>ฝ่ายถูกล้างแค้น (Revenged)</u>
Confession of pain (2006)	<p>“เหล่าซิงไห่ (อาไห่)” รับบทโดย Tony Leung Chiu Wai</p>  <p>ตำรวจชั้นสูง บุคลิกเรียบนิ่ง ดูเย็นชา แต่แท้จริงแล้วภายในใจแอบซ่อนเร้นอดีตอันขมขื่นที่ต้องสูญเสียครอบครัวไป</p>	<p>“คิมหลิวเจ็งสี่” รับบทโดย Yueh Hua</p>  <p>นักธุรกิจฐานะร่ำรวย ฆ่าครอบครัวของอาไห่เพื่อปกปิดคดีลักลอบขายยาเสพติด</p>
Vengeance (2009)	<p>“คอกเทลโล่” รับบทโดย Johnny Hallyday</p>  <p>อดีตทหารสัญญาติฝรั่งเศส สูญเสียลูกชายและหลานชาย ลูกสาวอาการโคม่าจากการทำร้ายของกลุ่มมือปืนกลุ่มหนึ่ง แต่เนื่องจากเมื่อในอดีตเขาเกิดอุบัติเหตุในอดีตทำให้ลูกกระสุนฝังอยู่ในหัวสมอง จึงมีผลต่อความจำของเขาเขาต้องใช้วิธีถ่ายรูป หรือ การจดบันทึกไว้เพื่อเตือนความทรงจำ</p>	<p>“เสี่ยฟง” รับบทโดย Simon Yam</p>  <p>นักธุรกิจใหญ่ขานักเลง โหดเหี้ยม ชี้โก่งมากมากในกาม ทำทุกอย่างให้ตัวเองรอดพ้นและมีชีวิตอยู่ ใครที่เข้ามาขวางทาง ผู้นั้นต้องมีอันเป็นไป</p>

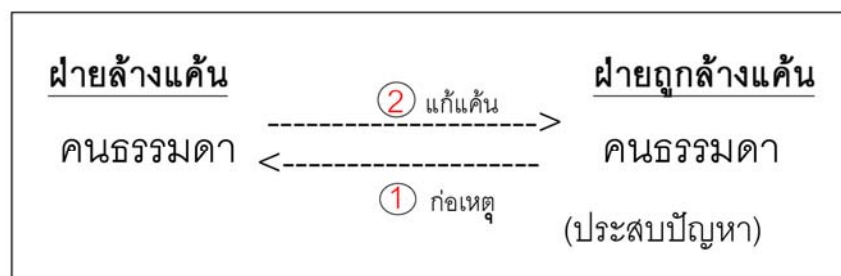


<p>Punished (2011)</p>	<p>“ห้วงไฮชีว” รับบทโดย Anthony Wong Chau-Sang</p>  <p>เศรษฐีธุรกิจพันล้าน มีลูกสาวและลูกชาย สูญเสียภรรยาไปและแต่งงานกับภรรยาใหม่ อยากได้อะไรก็ต้องได้ ขอบบังคับ สิ่งที่อาห้วงทำทุกอย่างเพื่อลูกแต่อาจจะผิดวิธี คือ อยากให้ลูกเป็นไปอย่างที่เขาได้วางแผนเอาไว้ เพราะคิดว่าเป็นสิ่งที่เขาได้สัญญาไว้กับแม่ของลูกว่าจะดูแลลูกเป็นอย่างดี แต่นั่นกลับทำให้เขาต้องสูญเสียลูกสาวของเขาไป</p>	<p>“เอมี และ โจรเรียกค่าไถ่” รับบทโดย Candy Lo, Lei Lam</p>  <p>เอมีเป็นหนึ่งในแก๊งโจรเรียกค่าไถ่ เป็นหนอนบ่อนไส้ คอยสืบเรื่องราวของคนภายในบ้าน เป็นแหล่งข่าวที่คอยช่วยดูเส้นทางและวางแผนในการเรียกค่าไถ่โดยที่ตั้งใจเพียงแค่ต้องการเงินเท่านั้น</p>
<p>Sympathy for lady vengeance (2005)</p>	<p>“กิมจา” รับบทโดย Yeong-ae Lee</p>  <p>เด็กสาวหน้าตาดีวัย 19 ปี ถูกจับซื้อขายลักพาและฆาตกรรมเด็กชายวัย 9 ขวบ แต่อันที่จริงแล้วเธอเป็นแพะรับบาป เนื่องจากเบคซูว่าจะฆ่าลูกเธอ หากเธอไม่ยอมรับว่าตนเองเป็นฆาตกรที่ลักพาตัวและฆ่าเด็กชาย เธอจำต้องเข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในคุกนานถึง 13 ปี</p>	<p>“ครูเบค” รับบทโดย Min-sik Choi</p>  <p>ครูอนุบาลจิตเสื่อม สอนวิชาภาษาอังกฤษในย่านคนรวย และชอบลักพาตัวเด็กไปเพื่อเรียกค่าไถ่ เขาต้องการนำเงินจากการเรียกค่าไถ่ไปซื้อเรือยอร์ช บางครั้งเมื่อร้านค้าเสี่ยงเด็กไร้ซึ่งเขาก็จัดการฆ่าเด็กพวกนั้นและอัศวินโหดอนที่ทำการฆาตกรรมเด็กไว้ดูเป็นที่ระลึกอีกด้วย</p>

<p>I Saw the devil (2010)</p>	<p>“พระเอก (ซูยยอน คิม)” รับบทโดย Byung-hun Lee</p>  <p>ตำรวจนอกเครื่องแบบหนุ่มที่กำลังจะเข้าพิธีแต่งงานกับแฟนสาว แต่ต้องมาสูญเสียแฟนสาวไป อีกทั้งยังมาทราบทีหลังว่าแฟนสาวถูกฆ่าทิ้งที่เธอกำลังท้องอ่อนๆ เขาเปลี่ยนตนเองเพื่อการแก้แค้นกับปีศาจเดนมมนุษย์อย่างฆาตกรโรคจิตโดยการขอลาหยุดจากการทำหน้าที่ตำรวจเพื่อออกตามหาและไล่ล่าฆาตกร เพราะเขารู้ว่าบางที่กฎหมายก็จัดการกับคนผิดได้ไม่สาสมกับความผิดที่มันได้กระทำลงไป</p>	<p>“ฆาตกร (กยองซุลจาง)” รับบทโดย Min-sik Choi</p>  <p>ฆาตกรต่อเนื่องโรคจิตที่ชอบฆ่าสาว ๆ โดนหลอกให้เหยื่อตายใจก่อนแล้วจึงค่อยจัดการฆ่า ยิ่งเหยื่อขอร้องหรือทูลนทูลรามันยิ่งชอบ</p>
<p>The Neighbor No.13 (2005)</p>	<p>“มูราชากิ จูโซ” รับบทโดย Shun Oguri, Shidō Nakamura</p>  <p>เป็นคนอ่อนแอ และมักถูกรังแกอยู่บ่อยๆ จึงทำเป็นเหตุให้เขาซอมนีกกว้างไว้ในตัวของเขาเป็นเวลา 10 ปี หลังจากที่ได้โดนเพื่อนนักเรียนรังแก และโดนน้ำกรรราดหน้า</p>	<p>“อาไก” รับบทโดย Hirofumi Arai</p>  <p>นักเลง อันธพาล ชอบรังแกคนที่อ่อนแอกว่า ตั้งแต่เด็ก โตมาจึงติดเป็นนิสัยรังแกลูกน้องในที่ทำงาน โดยไม่สนใจว่าเขาจะรู้สึกอย่างไร แต่ตรงข้ามเมื่ออยู่กับครอบครัวจะทำหน้าที่เป็นหัวหน้าครอบครัวที่ดี รักครอบครัว รักลูกชายมาก เนื่องจากตนมีศัตรูเยอะจึงมักไม่ปล่อยให้ครอบครัวอยู่ตามลำพัง</p>

<p>Sasori (2008)</p>	<p>“นามิ มัทสึชิม่า” รับบทโดย Miki Mizuno</p>  <p>หญิงสาวอ่อนโยน แส่นน่ารัก คู่หมั้น ของเธอไท กลับกลายเป็นนักฆ่า เลือดเย็นตามล้างแค้นทุกคนที่ทำร้าย เธอ หลังจากที่ตกเป็นแพะรับบาป กลายเป็นฆาตกรฆ่าครอบครัวของ คู่หมั้น หนีเข้าตอในคุกยังถูกพัศดี ลวนลามและเพื่อนในคุกรังแก เมื่อไม่มี ใครที่สามารถช่วยเธอได้เธอจึงสร้าง เกราะป้องกันตัวเองโดยลุกขึ้นสู้ทุกคน ที่รังแกเธอ</p>	<p>“แก๊งนักฆ่า” รับบทโดย Peggy Tseng Pei-Yu</p>  <p>ฮายาโยรูนักศึกษาคณะวิทยาศาสตร์ ใบหน้าเปื้อนยิ้มแต่แสนร้ายกาจ มือ ขวาของนักวิจัยที่เป็นคู่ปรับของพ่อเฮ ไท</p>
--------------------------	---	---

### โครงสร้างแบบที่ 2



รูปภาพที่ 4 แสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 2





ตัวละครหลักทั้งฝ่ายที่ล้างแค้นและถูกล้างแค้นมีลักษณะดังนี้


### ฝ่ายล้างแค้น (Avenger) และ ฝ่ายถูกล้างแค้น (revenged)

มีบุคลิกลักษณะ : ทั้งฝ่ายล้างแค้น (Avenger) และ ฝ่ายถูกล้างแค้น (revenged) เป็นมนุษย์ปกติธรรมดาไม่ได้ดีจัดหรือเลวจัด ทั้งคู่อาจต่างกันด้วยฐานะหรืออำนาจ แต่มีลักษณะความเป็นคนไม่ต่างกัน เพียงแต่ฝ่ายถูกล้างแค้นประสบปัญหาใหญ่หลวงบางอย่างซึ่งเป็นปัญหาโดยปกติของมนุษย์ที่สามารถเกิดขึ้นได้โดยทั่วไป อันมีเหตุอันจำเป็นที่จะต้องต่อสู้ดิ้นรน เพื่อให้ตนเองหรือ ครอบครัว คนรักเกิดความพึงพอใจหรืออยู่รอด แต่เมื่อความพยายามไม่เป็นผล ไม่ประสบความสำเร็จ จำต้องเปลี่ยนตนเองให้เป็นตรงข้ามทางลัด โดยการก่อเหตุ (1) ทำร้ายหรือสร้างความเดือดร้อน ให้แก่ตัวละครอีกฝ่ายจนทำให้เขาเกิดความแค้นและต้องการล้างแค้น (2) กลับคืน ตัวละครต้องเลือกทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ก่อให้เกิดความแค้นแก่บุคคลอื่น และส่งผลให้เกิดมีการล้างแค้นกลับคืนมาฝั่งตัวละครที่มีความแค้น รู้ทั้งรู้ว่าตัวละครที่ตนกำลังจะไปแก้แค้นเอาคืนนั้นไม่ใช่คนเลวคนผิด แต่เพราะว่าตนเองมีความแค้นที่เกิดมาจากการสูญเสียทั้งหลาย และไม่สามารถเรียกคืนมาได้ จึงจำต้องหาทางออกเช่นเดียวกันเพื่อสนองบรรเทาความแค้นที่มีอยู่ในจิตใจให้คลายลง คนดูมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และสามารถคล้อยตามได้ง่ายเนื่องจากตัวละครมีความเป็นมนุษย์ เหมือนกับความเป็นจริงโดยสิ้นเชิง มองอีกแง่คือ สะท้อนชีวิตของผู้ชมเอง ที่บางครั้ง อยากจะทำสิ่งเลวร้ายบ้างเพื่อสนองความปรารถนาของตน ถึงแม้ว่าจะไม่ได้อยู่ในสังคมหรือมีความชั่วโดยสันดาน แต่เมื่อเกิดปมแก่จิตใจบางอย่างก็ลุกขึ้นมาฆ่าคนได้โดยไม่สนใจสิ่งอื่นใด โดยพบในภาพยนตร์ล้างแค้นเรื่อง Sympathy for Mr. Vengeance, Reign of assassins และ Confession ซึ่งมีรายละเอียดของตัวละคร ดังนี้

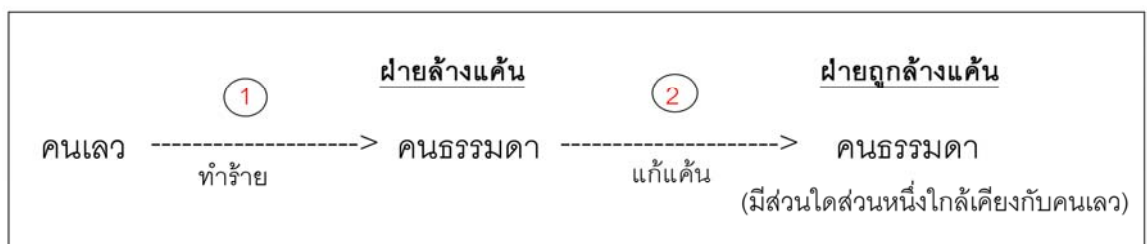
ตารางที่3 แสดงการรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 2

ภาพยนตร์	ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น	
	ฝ่ายล้างแค้น (Avenger)	ฝ่ายถูกล้างแค้น (Revenged)
Sympathy for Mr.Vengeance (2002)	“ดองจิน” รับบทโดย Kang-ho Song  นักธุรกิจเจ้าของโรงงาน วิศวกร	“ริว” รับบทโดย Ha-kyun Shin  ชายหนุ่มทั้งหูหนวกและเป็นใบ้ อยู่

	<p>อเล็กทρονิค มีลูกสาวที่นำรัก เขา เลี้ยงดูเธอตามลำพังเนื่องจาก ภรรยาได้ทิ้งเขาไปเมื่อตอนที่ เศรษฐกิจล่ม โกรธแค้นที่รู้สึกพาด ด้วยจนเป็นเหตุทำให้ลูกสาวเขา เสียชีวิต</p>	<p>อาศัยกับพี่สาวที่เป็นโรคไต และ ต้องการรักษาโดยด่วน เขาพยายาม ทำทุกอย่างเพื่อให้พี่สาวได้มีชีวิต รอดจากโรคไตวาย ถึงแม้เขาเป็นคน ดีและขยันทำมาหากินแต่ก็ยังถูกไล่ออกจากโรงงานผลิตเหล็กที่เขา ทำอยู่ เขาพยายามทำทุกวิถีทาง เพื่อหาเงินมารักษาพี่สาว ถึงแม้ จะต้องขายไตของตนเองเพื่อแลก กับเงินก็ตาม</p>
<p>Reign of assassins (2010)</p>	<p>“เจียงเจิง” รับบทโดย Woo-sung Jung</p>  <p>ลูกชายของ จางไห่ตวน ที่เสียชีวิต ลงหลังจากการแย่งชิงสังหารพระ โปธิของกลุ่มนักรบศิลาดำ เขารอด จากการถูกสังหารมาได้อย่าง หวาดหวัดเนื่องจากมีหัวใจอยู่ ด้านซ้าย</p>	<p>“ซีหยู” หรือ “เจิ้งจิง” รับบทโดย Michelle Yeoh</p>  <p>นักรบอันดับหนึ่งแห่งกลุ่มนักรบ ศิลาดำได้รับคำสั่งให้ไปตามล่าเอา สังหารของพระโปธิอันมีค่า ซึ่งหลาย ครั้งที่ต้องแลกกับชีวิตคนบริสุทธิ์ มากมาย สุดท้ายเธอพยายามที่จะ เลิกเป็นนักรบเพื่อจะได้ใช้ชีวิต เหมือนคนธรรมดาเสียที</p>
<p>Confession (2010)</p>	<p>“ครู ยูโกะ” รับบทโดย Takako Matsu</p>  <p>ครูสาวมาดนิ่งผู้เต็มไปด้วยความ เคียดแค้น หลังจากที่เธอสูญเสีย ลูกสาวอันเป็นที่รักของเธอไป ทั้งยังมีสามีที่ป่วยเนื่องจากติดเชื้อ HIV ชีวิตของเธอไม่เหลืออะไรอีกต่อไป</p>	<p>“ซูยะ” รับบทโดย Yukito Nishii</p>  <p>เด็กเรียนหัวกะทิของห้องที่วันๆ มุ่งมั่นอยู่กับการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ ต่างๆ ทางวิทยาศาสตร์ หากแต่ ความจริงแล้วเขาเพียงต้องการทำ</p>

	แล้ว	<p>ให้แม่ของเขาที่ทิ้งเขาไปรู้ว่าเขาได้รับมรดกความรู้ที่แม่ของเขาพยายามยัดเยียดมาให้ตั้งแต่เด็ก แต่ถึงจะให้เขาดีเลิศกว่าเด็กในห้องอย่างไรแม่ของเขาก็ไม่เคยสนใจ และกลับมาหาเขา จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้เขาต้องการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ที่เขาคิดค้นขึ้นมาทำทุกอย่างเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้เป็นแม่</p> <p>และ “นาโอกิ”</p> <p>รับบทโดย Takako Matsu</p>  <p>เด็กชื่อไร้สมอง เชื้อคนง่าย อ่อนแอ โดนเพื่อนคนอื่นรังแกจนเก็บกด ยอมทำทุกอย่างเพื่อให้เพื่อนยอมรับ จึงตัดสินใจช่วยซุซึะ</p>
--	------	---

### โครงสร้างแบบที่ 3



รูปภาพที่ 5 แสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 3  
ตัวละครหลักทั้งฝ่ายที่ล้างแค้นและถูกล้างแค้นมีลักษณะดังนี้

### ฝ่ายล้างแค้น (Avenger)

มีบุคลิกลักษณะ : อ่อนแอ โดนรังแกจากคนชั่วร้าย (1) ไม่สามารถต่อสู้ได้ จนกลายเป็น  
ปมมีดซ่อนอยู่ภายใต้ตัวตนที่อ่อนแอ เก็บงำเอาไว้จนวันหนึ่งปมนั้นมันระเบิดออกมา และเมื่อเจอ  
คนที่มีแนวโน้มหรือลักษณะที่เข้าข่ายบุคคลที่เคยทำร้ายหรือทำให้เคยเจ็บปวด จะทนไม่ได้ที่คนๆ  
นั้นต้องอยู่อาศัยบนโลกใบเดียวกัน อีกนัยหนึ่งคือ ต้องจัดการก่อนที่เขาจะมาทำร้ายเธอ เธอจึงมุ่ง  
ที่จะล้างแค้นอย่างไร้เหตุผล (2)

### ฝ่ายถูกล้างแค้น (revenged)

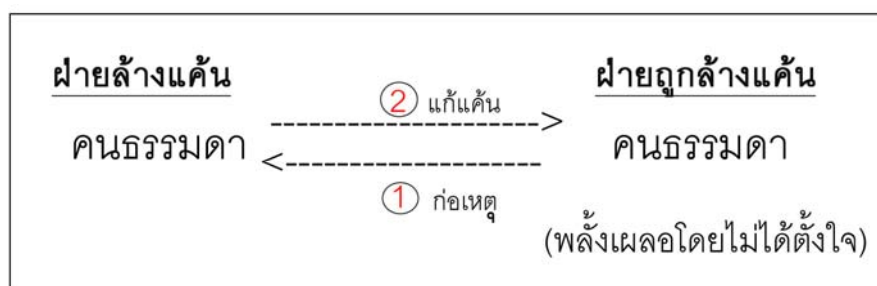
มีบุคลิกลักษณะ : คนปกติธรรมดา ที่วันหนึ่งได้เข้ามามีส่วนหรือมีเหตุได้รู้จักกับตัวละคร  
ฝ่ายล้างแค้น โดยที่มีบางส่วนคล้ายกับสิ่งที่ตัวละครฝ่ายล้างแค้นกำลังตามหาจึงถูกเหมารวม  
กลายเป็นเหยื่อของอีกฝ่ายโดยปริยายการสร้างตัวละครให้มีลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึง  
ความชั่วร้ายของสังคมที่นับวันยิ่งเพิ่มทวีขึ้น ส่งผลต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อที่โดนคนในสังคมทำร้าย เมื่อ  
พวกเขาไม่ได้รับความยุติธรรมแก่ชีวิต ผิดด้วยหรือที่จะยึดหยัดขึ้นสู้เพื่อปกป้องตัวเองโดยไม่สนใจ  
ว่าคนที่เขามาจะเป็นคนดีหรือไม่ดี เราจะพบมากในสังคมปัจจุบัน เช่น พวกอาชญากรโรคจิต ถ้า  
ลองลงลึกสืบถึงประวัติของพวกเขา จะพบว่าส่วนใหญ่มักมีปมปัญหาทางจิตใจจนทำให้พวกเขา  
ลงมือกระทำการเลวร้ายลงไป อาทิ พวกที่โดนพ่อแม่ตบตีเมื่อครั้งยังเด็กก็ลุกขึ้นมาฆ่าพ่อแม่ เป็นต้น  
โดยพบในภาพยนตร์ล้างแค้นเรื่อง Audition ซึ่งมีรายละเอียดของตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงการรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 3

ภาพยนตร์	ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น	
	<u>ฝ่ายล้างแค้น (Avenger)</u>	ฝ่ายถูกล้างแค้น (evenged)
Audition (1999)	<p>“ยามาซากิ” รับบทโดย Eihi Shiina</p>  <p>บุคลิกเรียบร้อย สวยหวาน เมื่อยัง เด็กพ่อแม่เธอหย่ากัน ถูกลุงเอามา</p>	<p>“อาโอยามา” รับบทโดย Ryo Ishibashi</p>  <p>โปรดิิวเซอร์หนุ่มใหญ่พอม่ายลูก</p>

	เลี้ยงตั้งแต่เด็ก โดนทำร้ายทั้งจากลุง และพ่อเลี้ยง ทุกข์ทรมานจนมี ความคิดที่อยากจะฆ่าตัวตาย เป็น เหตุให้เมื่อโตขึ้นเธอก็เลยแก้แค้นทุก คนที่คิดจะทำร้ายเธอ	ติดวัย 42 ปี สูญเสียภรรยาเมื่อ 7 ปีก่อน อยู่ๆ ก็นึกอยากมีภรรยา ใหม่ขึ้นมา โดยคิดไอดีเดียวแปลก ประหลาดในการหาสาวมาเป็น เพื่อนคู่ใจ
--	---	---

#### โครงสร้างแบบที่ 4



รูปภาพที่ 6 แสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครแบบที่ 4

ตัวละครหลักทั้งฝ่ายที่ล้างแค้นและถูกล้างแค้นมีลักษณะดังนี้

#### ฝ่ายล้างแค้น (Avenger) และ ฝ่ายถูกล้างแค้น(revenged)

มีบุคลิกลักษณะ : มีลักษณะความเป็นคนไม่ต่างกัน เพียงแต่ฝ่ายถูกล้างแค้นพลังเฉลอไป  
 ทำร้ายผู้อื่นด้วยกายหรือวาจา โดยไม่ได้ตั้งใจ หรือในบางกรณีอาจจะไม่รู้ตัว (1) จนก่อให้เกิด  
 ความแค้นจากฝ่ายตรงข้าม และก่อให้เกิดการล้างแค้นเอาคืน (2) อีกประเด็นคือ คนที่โดนทำร้าย  
 ยอมเปลี่ยนตัวเองให้เป็นคนไม่ดี จิตใจโหดเหี้ยมเลือดเย็นเพื่อลงโทษให้บุคคลนั้นได้รับรู้ถึงความ  
 เจ็บปวดที่ตนได้รับ เพื่อให้อีกฝ่ายได้รู้จักคำว่า "รู้สึกอย่างไร" โดยพบในภาพยนตร์ล้างแค้นเรื่อง  
 Oldboy ซึ่งมีรายละเอียดของตัวละคร ดังนี้



## ตารางที่ 5 แสดงการรายละเอียดตัวละครในโครงสร้างแบบที่ 4

ภาพยนตร์	ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น	
	ฝ่ายล้างแค้น (Avenger)	ฝ่ายถูกล้างแค้น (revenged)
Oldboy (2003)	<p>“อ็วูจิน” รับบทโดย Ji-tae Yu</p>  <p>คนมีระเบียบสังเกตได้จากที่อยู่อาศัยการแต่งตัว จึงทำให้การล้างแค้นของเขาดูเป็นขั้นเป็นตอน มีระเบียบ เป็นคนซีซาลาด ไม่กล้ารับผิดชอบในสิ่งที่ตัวเองทำลงไป โยนความผิดไปให้คนอื่น เห็นได้จากการที่อ็วูจินนั้นมีสัมพันธ์กับพี่สาวตัวเอง จนมีข่าวกระจายออกไป และทำให้เธอต้องฆ่าตัวตายนั่นเป็นความเสียหายที่ติดอยู่ในใจเขา แต่อ็วูจินเองใช้กลไกทางจิต (defense mechanism) เพื่อปกป้องตัวเองด้วยการโทษคนอื่น (projection) โทษว่าทั้งหมดเป็นความผิดของโอ แดซู</p>	<p>“โอ แดซู” รับบทโดย Min-sik Choi</p>  <p>ผู้ชายวัยกลางคน รักครอบครัว แต่มีนิสัยโมโหรุนแรงเดียว เกียรติยศศักดิ์ศรีรอบตัว ไม่เคยเกรงกลัวใคร เมื่อสมัยยังเด็ก ซ่าส์ ปากพล่อยจนได้เรื่องแผลอเอาเรื่องที่ตนเห็นอ็วูจินกับพี่สาวแอบมีอะไรกันในห้องเรียนไปเล่าให้เพื่อนฟังก่อนที่ตนเองจะย้ายไปเรียนที่โรงเรียนใหม่ จนกลายเป็นข่าวใหญ่โตทำให้หญิงสาวคนนั้นอับอายจนฆ่าตัวตาย</p>

นอกจากนี้ยังพบว่า การสร้างตัวละครในเรื่องเล่าของความแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก ความสัมพันธ์ของตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้นส่วนใหญ่ มักมีการสร้างตัวลูกศิษย์, เจ้านาย-ลูกน้อง, สามเณร-ภรรยา โดยความสัมพันธ์เหล่านั้นล้วนแต่เอื้อประโยชน์ในการเข้าถึงเพื่อกระทำการล้างแค้น อีกทั้งเกิดภาวะของความไว้วางใจระหว่างความสัมพันธ์นั้น เมื่อตัวละครอีกฝ่ายไว้วางใจ การล้างแค้นก็เกิดขึ้นไม่ยากนัก และยังเป็นจุดเด่นที่ช่วยปกปิดให้ตัวละครอีกฝ่ายมองข้ามว่าเขาเป็นบุคคลที่ควรระวังอีกด้วย

#### 4.3.2 มูลเหตุ แรงจูงใจ ที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมการล้างแค้น

จากการวิเคราะห์ภาวะปัญหาในตารางแสดงภาวะการณ์ของภาพยนตร์ทั้งหมด 12 เรื่อง พบว่าภาวะปัญหา ซึ่งเป็นต้นเหตุที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมการล้างแค้นนั้น เกี่ยวข้องกับ 3 ประเด็นดังนี้

4.3.2.1 ปัญหาเกี่ยวกับการสูญเสียอิสรภาพของตัวละคร ซึ่งได้แก่ การที่ตัวละคร ถูกกักขัง หน่วงเหนี่ยวเป็นเวลานาน ไม่สามารถใช้ชีวิตเหมือนคนปกติทั่วไปได้ นอกจากนี้ยังเป็นการเรียกคืนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของเขากลับคืนมา และเพื่อต้องการทำให้ผู้นั้นได้รับความรู้สึกเจ็บปวดเหมือนดังที่เขากระทำต่อเรา โดยการ เปลี่ยนสถานะตนเองจากเหยื่อกลายเป็นผู้ล่า เช่นภาวะปัญหาในภาพยนตร์เรื่อง Oldboy ที่ตัวละครเอกถูกจับขังไว้ในห้องเล็กๆ ไม่ให้พบเจอใครเป็นเวลา 15 ปี โดยไม่มีใครทำร้ายแต่ตัวละครกลับกดดันและพยายามหาเหตุผลว่าจับเขามา ทำไม จนวันที่เขาออกไปได้จึงพยายามสืบหาและล้างแค้นบุคคลที่กักขังให้เขา สูญเสียอิสรภาพ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง The Sympathy for Lady Vengeance นางเอกถูกคุมขังเป็นเวลา 13 ปี เนื่องจากเธอตกเป็นแพะรับบาปรับผิดชอบ ฆาตกร เนื่องจากมันข่มขู่จะฆ่าลูกสาวของเธอ เมื่อเธอพ้นผิดจึงออกมาตามล่า ล้างแค้นชายคนนั้น หรือ ภาพยนตร์เรื่อง Sasori นางเอกถูกจับส่งตัวเข้าคุกเนื่องจากถูกวางแผนให้เธอตกเป็นฆาตกรฆ่าครอบครัวแฟนหนุ่ม ในขณะที่เธอ อยู่ในห้องขังเธอถูกรังแกจากเหล่าผู้คุมและเพื่อนนักโทษ จึงทำให้เธอเปลี่ยนตัวเองลุกขึ้นสู้และออกมาแก้แค้น

4.3.2.2 ปัญหาเกี่ยวกับการสูญเสียคนรักหรือครอบครัว ซึ่งได้แก่ การที่ตัวละคร ต้องสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักหรือบุคคลในครอบครัวโดยมีสาเหตุมาจากบุคคลอื่น หรือได้รับการทำร้ายเกิดความเดือดร้อนหรือสูญเสียอะไรบางอย่างไปอย่างไม่เป็นธรรม เป็นผลให้มีความรู้สึกโกรธเกลียด อิจฉาริษยาขึ้น โดยที่กระบวนการ ยุติธรรมไม่สามารถเอาผิดหรือศักดิ์สิทธิ์เพียงพอที่จัดการบุคคลเหล่านั้นได้ จึงเป็นเหตุให้ตัวละครยึดหยัดลุกขึ้นมาเยี่ยงนบตองโทษให้แก่ผู้กระทำผิดด้วยตนเองโดยการออกตามไล่ล่าชำระแค้น เช่น ภาวะปัญหาในภาพยนตร์เรื่อง Confession เมื่อกฎหมายเยาวชนไม่สามารถเอาผิดหรือลงโทษอาชญากรเด็กที่ ฆ่าลูกสาวครูโยโกะได้ ครูโยโกะจึงต้องลุกขึ้นมาจัดการและกำหนดชีวิตเด็ก

เหล่านั้นด้วยตัวเอง หรือ I saw the devil ทั้งที่ตัวละครผู้ซึ่งสูญเสียคนรักมี ตำแหน่งหน้าที่การงานเป็นถึงผู้คุมความยุติธรรม ยังไม่เชื่อในตัวเองว่า จะสามารถเอาผิดคนร้ายได้อย่างสาสม เขาจึงตัดสินใจออกตามล่าล้างแค้นตัว ฆาตกรร้ายและลงโทษมันด้วยตัวของเขาเอง สวมบทเป็น "ศาลเตี้ย" ตัดสินและ ให้โทษฆาตกรด้วยตนเอง

อีกทั้งในการสร้างปมปัญหาที่เกิดมาจากการสูญเสียคนรักหรือครอบครัว มีความ ใกล้ตัวกับผู้ชมที่จะเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากกว่า

4.3.2.3 ปัญหาเกี่ยวกับปมภายในจิตใจเมื่อครั้งอดีต ซึ่งได้แก่ การที่ตัวละครพบ เจอเหตุการณ์เลวร้ายจนมีผลต่อสภาพจิตใจ ถูกทำร้าย เก็บกดและสูญเสียความ เป็นตัวเองเมื่อในอดีตส่งผลเมื่อตัวละครโตขึ้นทำให้เป็นคนที่มีสภาพจิตใจหด หู่ เก็บกด มีปมปัญหา และพยายามจะหลีกเลี่ยงสิ่งสังคมด้วยการใช้ชีวิตตามลำพัง เมื่อ สิ่งเล็กๆ ถูกสะสม ถูกกดดันจนกลายเป็นความแค้นความชิงชังพร้อมที่จะถูก ระเบิดออกทุกวินาที หรือ เมื่อบุคคลนั้นทำให้เขาารู้สึกต่ำต้อย หรือรู้สึกละอายใจ เขาก็จะมองการล้างแค้นเพื่อต่อต้านความน่าละอายเหล่านี้ ในขณะที่ความ เมตตาในตัวของเขา ก็เริ่มลดน้อยลงด้วย เมื่อประสบพบเจอช่วงเวลาหรือโอกาสที่ เหมาะสมตัวละครก็พร้อมที่จะล้างแค้นตัวต้นเหตุที่ทำให้พวกเขาารู้สึกเจ็บปวดได้ ทันที เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Audition ที่หญิงสาวพบเจอเหตุการณ์ ร้ายๆ ในช่วงวัยเด็ก โดนถูกข่มขืนทางเพศจากผู้ชายที่เป็นพ่อเลี้ยงและลุง ทำให้เธอ เก็บกดผูกเจ็บความทรงจำนี้กลายเป็นคนที่เกลียดผู้ชายและออกตามแก้แค้น ผู้ชายทุกคนในโลกใบนี้ที่หวังจะเอาเปรียบผู้หญิง หรือ ภาพยนตร์เรื่อง The neighbor No. 13 ตัวพระเอกโดนรังแกเมื่อช่วงวัยเด็กส่งผลให้เขากลายเป็นบุคคล ที่มีสองบุคลิกในคนเดียวกัน เพื่อเป็นเกราะในการป้องกันตัวเองจากคนที่จะมาทำ ร้าย และเมื่อมีโอกาสได้พบเจอกับคนที่ทำร้ายเขาตอนเด็ก เขาก็ไม่รอช้าที่จะ ระเบิดความแค้นที่ถูกสะสมไว้โดยถึงแม้จะมีบุคลิกอีกบุคลิกหนึ่งคอยดึงและห้าม ไว้ แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถเอาชนะความรู้สึกด้านมืดได้

มีประโยคหนึ่งในภาพยนตร์ “Oldboy” ซึ่งตัวละครผู้ล้างแค้น (Avenger) วูจิน ได้ กล่าวกับ ก่อนกระทำการล้างแค้นว่า “ไม่ว่าจะเม็ตทราย หรือ ก้อนหิน มันก็จมน้ำเหมือนกัน”

คำกล่าวนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นข้อความสรุปที่แสดงให้เห็นถึงมูลเหตุ แรงจูงใจที่กล่าวถึงข้างต้น ที่ทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้นแสดงพฤติกรรมล้างแค้นออกมา หมายถึง สิ่งที่ทำให้ตัวละครฝ่ายที่ถูกล้างแค้นกระทำลงไปนั้นถึงแม้ว่าเขาจะคิดว่าเป็นเรื่องเล็กน้อยเท่าเม็ดทรายถึงขนาดลืมนึกไปเลยว่า หรือเป็นเรื่องใหญ่โตราวกับก้อนหิน การเปรียบเทียบความแตกต่างเม็ดทรายซึ่งมีน้ำหนักเบา กับ ก้อนหินที่หนักกว่า เหมือนโยนทั้งสองอย่างลงน้ำ ก็สามารถจมน้ำได้เหมือนกัน เพราะฉะนั้นถ้าใครเคยทำอะไรไม่ดีกับใครไว้ ไม่ว่าจะเรื่องมันจะเล็ก หรือ ใหญ่ มันก็ได้ส่งผลกระทบเลวร้ายต่ออีกฝ่ายหนึ่งได้เช่นกัน ถ้าเมื่อใดที่ตัวละครเกิดความรู้สึกได้รับความยุติธรรมบางอย่างในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการถูกทำร้าย การถูกกดขี่ข่มเหง การถูกจำกัดในอิสรภาพทั้งตนเองหรือคนรอบข้างที่พวกเขารัก เป็นเหตุให้ตัวละครนั้นไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นได้ หรือการแก้ปัญหาของกระบวนการความยุติธรรมในสังคมที่ตัวละครอยู่ไม่สามารถช่วยให้พวกเขาได้รับการแก้ไขที่เหมาะสมและสาสมกับสิ่งที่พวกเขาสูญเสียไป การแก้แค้นด้วยตนเองจึงเป็นสิ่งแรกที่ถูกนึกถึง มันอาจเป็นสิ่งเดียวที่จะช่วยชำระความแค้นที่ฝังอยู่ในจิตใจของพวกเขาได้ดีที่สุด อีกทั้งได้ระบายความโกรธแค้นที่ตนมีต่อบุคคลที่ทำร้ายตนอีกด้วย

นอกจากนี้ ในภาพยนตร์ล้างแค้นส่วนมากจะมีตัวละครอีกตัวหนึ่งซึ่งเป็นสื่อแทนด้านสว่าง หรือ ความบริสุทธิ์ เพื่อมาคอยเตือนหรือห้ามตัวละครที่กำลังกระทำการล้างแค้นให้ชะงักหรือลั้งเลในการกระทำการล้างแค้นนั้น เช่น ในเรื่อง “Confession of pain” มีตัวละครของอาห้วง ที่โดนทำร้ายจิตใจมาเช่นกัน เขามีความรู้โกรธแค้นและเจ็บปวดเช่นเดียวกัน แต่เขากลับเรื่องเดินไปสู่หนทางแห่งการให้อภัยแทนการล้างแค้น หรือตัวละครที่เป็นลูกสาวของกิมจาในเรื่อง “Sympathy for Lady Vengeance” เธอโกรธแค้นที่แม่ทิ้งเธอไปแต่สุดท้ายเธอก็ยอมให้อภัยกิมจาเป็นต้น ในทางตรงกันข้ามเมื่อมีด้านดีมาจุดรั้งเพื่อไม่ให้กระทำเลว ก็ย่อมต้องมีสถานการณ์บางอย่างที่ทำให้ตัวละครนั้นดึงตัวเองกลับมาทำเลวเช่นเดิม เช่น มีการตอกย้ำ ความอาฆาตพยาบาทของตนเองด้วยการเตือนตนให้ระลึกถึงความเจ็บแค้นในอดีต เช่น นึกถึงมันบ่อยๆ หรือ บั่นทีกเอาไว้ หรือจากบุคคลรอบข้าง ทั้งนี้ก็เพราะเขากลัวลืมน และยิ่งถูกกระตุ้นก็ยิ่งแค้นและอยากแก้แค้น ซึ่งสุดท้ายความแค้นนั้นจะกลับกลายเป็นการบั่นทอนทำร้ายตนเองไปในที่สุด

#### 4.3.3 “การล้างแค้น” สันดานที่ติดตัวหรือผลจากแรงกดดันภายนอก

ในการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้นพบว่า ภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างภายใต้บริบทของภาพยนตร์แต่ละประเทศ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

ในการสร้างตัวละครในเรื่องเล่าของจีน ย่องกง การกระทำของตัวละครที่มีความแค้นไม่ได้เกิดขึ้นเนื่องมาจากการถูกสังคมนกดขี่ เพียงแต่ตัวละครเองเป็นผู้ผูกใจเจ็บและต้องการบรรเทาความแค้นที่ตนมี หรือ ต้องการแก้ไขอดีตที่เจ็บปวด เช่น ครอบครัวหรือตนเองถูกทำร้าย โดยสังเกตได้ว่าการดำเนินเรื่องจะไม่พบสิ่งที่มีผลกระทบหรือกระตุ้นให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้นออกมา แต่เป็นตัวละครเองที่เริ่มวางแผนที่จะล้างแค้นมาตั้งแต่แรก เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *Confession of pain* ที่ตัวละคร “เหล่าชิงไห่” เห็นภาพคนร้ายฆ่าครอบครัวในตอนเขายังเด็ก และเขาพยายามวิ่งออกไปเพื่อแจ้งความกับตำรวจ ปรากฏว่าเขาเห็นผู้ร้ายกำลังยึดเงินตำรวจเหล่านั้น เขาจึงปลุกฝังว่าเขาจะต้องล้างแค้นพวกมันทั้งหลาย ด้วยการเขาไปสมัครเป็นตำรวจ เรียนตำรวจจบจนเป็นสารวัตรและได้ล้างแค้น เป็นต้น

ซึ่งจะแตกต่างจากการเล่าเรื่องราวล้างแค้นของเกาหลีที่จะต้องสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครโดนสังคมนกดขี่ ไม่ว่าจะเป็นการกดขี่ระหว่างชนชั้น การไม่ได้รับความยุติธรรมจากสังคม การถูกนิทนาว่าร้าย ส่งผลให้ตัวละครเผยแพร่สันดานดิบของตนออกมาเพื่อการเอาตัวรอดซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมล้างแค้นภายในเรื่อง เช่น ตัวละคร “ริว” ในภาพยนตร์ “*Sympathy for Mr. Vengeance*” เข้าไปพัวพันกับการล้างแค้น เนื่องจากตนเองต้องการหาเงินไปดูแลพี่สาวแต่กลับถูกโกง ถูกเอารัดเอาเปรียบจนต้องทำผิดพลาดด้วยการลักพาตัวเพื่อหาเงินมารักษาพี่สาว เป็นต้น

ส่วนกลุ่มของภาพยนตร์ญี่ปุ่นจะใกล้เคียงกับเกาหลี ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีทิศทางการกระทำของตัวละครเกิดมาจากการที่สังคมบีบบังคับ เช่น ตัวละครถูกเอารัดเอาเปรียบ โดนรังแกก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในแง่ร้าย เช่น การเปลี่ยนแปลงของตัวละครจูโซะในเรื่อง “*The neighbor No.13*” , ยามาซากิ ในเรื่อง “*Audition*” และนามิ ในเรื่อง “*Sasori*” ที่เปลี่ยนจากคนที่ไร้อำนาจถูกรังแก เป็นคนที่มีอำนาจ สะท้อนให้เห็นชัดถึง ภาวะทางสังคมของญี่ปุ่นที่มีแต่ความเจริญทางด้านวัตถุ แต่จิตใจคนยังเสื่อม แม้กระทั่งกฎหมายที่ถูกสร้างมาเพื่อคุ้มครองประชาชน ยังไร้ซึ่งความยุติธรรม เช่นในเรื่อง *Confession* เหล่านี้สะท้อนความเสื่อมของสังคมได้ชัดเจน เพราะปัญหาเหล่านี้ยังคงเกิดขึ้นจริงในสังคม ไม่ใช่เฉพาะญี่ปุ่น แต่เป็นปัญหาทั่วโลก เพียงแต่ญี่ปุ่นกล้าที่จะนำเสนอออกมาเสนอ เพื่อให้สังคมได้มองเห็นจุดบอดที่นำไปสู่ความตกต่ำของจิตใจคนและเตรียมตัวที่จะแก้ไข

จากการวิเคราะห์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้นที่มีความแตกต่างกันนั้น อาจเนื่องจากการนำเอาประเด็นความเป็นจริงของสังคมที่เกิดขึ้นในสังคมของตนเอง มาเกี่ยวโยงกับเรื่องราวด้วยสภาพปัญหาที่ต้องการสะท้อนแตกต่างกันจึงอาจมีผลต่อการสร้างแรงผลักดันให้แก่ตัวละครได้ แต่ถ้ามองในส่วนของโลกแห่งความเป็นจริงมนุษย์

ทุกคนล้วนมีกลไกป้องกันตนเอง เพื่อความอยู่รอดการล้างแค้นก็เป็นวิธีหนึ่งเช่นกัน มันคือสัญชาตญาณของความเป็นมนุษย์ที่ต้องการแสดงให้อีกฝ่ายได้ทราบว่าตนไม่ได้อ่อนแอ แต่การที่จะนำมันออกมาใช้หรือไม่ นั่นขึ้นอยู่กับเหตุการณ์หรือสถานการณ์รอบข้างด้วย เราไม่สามารถวัดหรือตัดสินได้ว่าการล้างแค้นมีแรงผลึกมาจากส่วนใดกันแน่ ทั้งเบื้องลึกทางจิตใจของมนุษย์กับบริบทรอบข้างต่างต้องทำงานควบคู่กัน ถึงแม้สังคมจะบีบบังคับตัวละครเพียงใด แต่ถ้าตัวละครมีจิตใจที่เข้มแข็ง รู้จักสำนึกดีชั่ว ก็เชื่อได้ว่าจะไม่มีการล้างแค้นเกิดขึ้น หรือ ถึงแม้ตัวละครจะมีความบอบช้ำมากมายสักเพียงไหน แต่ถ้าไม่มีสิ่งใดมาเร้าหรือกระตุ้น มันก็จะเป็นเพียงแค่ปมเล็กๆ ที่ถูกแอบซ่อนอยู่ภายในใจ สักวันก็คงจะลืมนั่นไปได้

#### 4.3.4 ผลจากการล้างแค้นที่ตัวละครได้รับ

ผลที่ตัวละครได้รับในท้ายที่สุด จากการสรุปจากตารางวิเคราะห์ภาวะการณ์ โดยวิเคราะห์ไปที่ภาวะการณ์ของโครงเรื่องในภาวะการกลับมาสงบสุขอีกครั้ง

1) เกิดเป็นความรู้สึกผิดบาป หลังจากที่ตัวละครได้ชำระแค้นไปแล้ว กลับพบว่าไม่สามารถแก้ไขหรือเปลี่ยนอดีตที่เจ็บปวดได้ เกิดเป็นความผิดที่เป็นตราบาปฝังใจไปชั่วชีวิตของตัวละคร บางตัวละครไม่สามารถดำเนินชีวิตต่อไปด้วยการที่ยังมีทรงจำเลวร้ายหลงเหลืออยู่ จึงเลือกที่จะหลีกหนีมันอีกครั้งโดยการจบชีวิตตนเอง เช่น ตัวละคร “อาโนะ” ในเรื่อง “Confession of pain” ต้องการชดใช้ความผิดของตนเองที่ทำให้คนรักตาย จึงยิงตัวตาย

2) ครอบครวัหรือตนเองเดือดร้อน ตัวละครที่ล้างแค้นกลับชักนำครอบครัวและกลุ่มชนของตนให้ตกอยู่ในวังวนแห่งความรุนแรง ติดกับดักแห่งการล้างแค้นไม่รู้จบ เพราะอีกฝ่ายไม่ยอมนิ่งเฉยตอบโต้คืนเช่นกัน

3) บางเรื่องต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความโสมมของสังคม โดยไม่ได้นำเสนอให้เห็นถึงจุดจบของตัวละครว่าลงเอยหรือได้รับโทษอย่างไร

สรุปผลที่ตัวละครได้รับมักจะเป็นผลเสียที่เกิดมาจากการล้างแค้น ไม่ว่าจะเป็นสัญญาเสียคนรักหรือ ครอบครวั เกิดเป็นความรู้สึกผิดบาป ถึงแม้จะได้ความสะใจจากการได้ระบายความแค้น แต่หลังจากนั้นไม่มีตัวละครใดเลยที่จะมีความสุขหรือพึงพอใจกับการล้างแค้นครั้งนั้น ซึ่งนั่นคือผลจากการเลือกที่จะแก้ปัญหาโดยการล้างแค้น มีวิธีอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ที่เราสามารถทำได้ ? คำตอบคือมี ได้แก่ “การล้างแค้นอย่างสร้างสรรค์” คือ การล้างแค้นด้วยการยกระดับตัวเองแทนที่จะไปเหยียบย่ำคนอื่นให้ตกต่ำลง เมื่อเราโกรธหรือเกลียดใครสักคน เราอยากทำกับเขา

เหมือนกับที่เขาทำกับเรา หากเขาตำว่าเรา เราก็ต้องตำเขากลับคืน หากเขาทำร้ายเรา เราก็ต้องเล่นงานเขาให้สาสม วิธีนี้ก็คือการทำตัวเองให้ต่ำลงเหมือนเขา แต่ผู้ที่มีปัญญาย่อมรู้ดีว่าการทำให้เขาเจ็บปวดที่ดีกว่านั้นก็คือการทำตนให้ดีกว่าเขา เก่งกว่าเขา ประสบความสำเร็จมากกว่าเขา หรือเป็นสุขเบิกบานใจยิ่งกว่าเขา

#### 4.3.5 วิธีการและการใช้ความรุนแรงในการล้างแค้น

จากการวิเคราะห์ระดับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละคร หรือการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นที่เป็นผลให้ตัวละครอีกฝ่ายโกรธแค้นนั้น เทียบกับ วิธีการหรือการใช้ความรุนแรงที่ฝ่ายล้างแค้นใช้ตอบโต้ สามารถวิเคราะห์หรือออกมาเป็นตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 6 แสดงระดับความขัดแย้งของตัวละครกับการใช้ความรุนแรง

ภาพยนตร์	ระดับความขัดแย้งของตัวละคร	วิธีการที่ฝ่ายล้างแค้นใช้ตอบโต้	หมายเหตุ
Confession of pain (ภาพยนตร์ฮ่องกงปี 2006)	(อาบ็อง) สูญเสียคนรัก (อาไห่) สูญเสียครอบครัว	(อาบ็อง) ให้อภัย (อาไห่) ฆ่าอีกฝ่ายและครอบครัว	ทบทวนด้วยของแข็ง / ใช้แก๊สระเบิด
Vengeance (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2009)	สูญเสียครอบครัว	ฆ่า	ยิงด้วยปืน
Reign of assassins (ภาพยนตร์จีน ปี 2010)	สูญเสียครอบครัว	พยายามฆ่า (แต่ทำไม่สำเร็จ)	ดาบ
Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011)	สูญเสียครอบครัว	ฆ่าทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	แขวนคอทรมาน/ ยิงด้วยปืน
Sympathy for Mr. vengeance (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2002)	สูญเสียครอบครัว	ฆ่าทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	ช็อตด้วยไฟฟ้า/ เชือดข้อเท้า/ ฆ่าแหลและเป็นชิ้นๆ
Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003)	(แดซู) สูญเสียอิสรภาพของตัวละคร  เหตุมาจากปากพล่อยจนทำให้ อูจินสูญเสียคนรักหรือครอบครัวด้วยการฆ่าตัวตาย	ฆ่าทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	(แดซู)จัดการโดยถอนฟัน/ ค้อนทุบ/ แทงด้วยมีด  (อูจิน)จัดการโดยจับขังไว้รอให้ลูกสาวโตและให้ทั้งสองมีอะไรกัน

Sympathy for lady vengeance (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2005)	สูญเสียอิสรภาพ	ให้รู้สึกเจ็บปวด	ให้เหล่าพ่อแม่เด็กที่ถูกฆ่าเลือกวิธีการจัดการกันเอง
I Saw the Devil (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2010)	สูญเสียคนรัก	ให้รู้สึกเจ็บปวดเหมือนกับคนรักของเขา	จับมาแล้วก็ปล่อย/ ตัดคอด้วยฝีมือของครอบครัวตัวเอง
Audition (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2002)	โดนรังแก (ปมภายในจิตใจเมื่อครั้งอดีต)	ทรมานและฆ่า	เชือดข้อเท้าด้วยสายเปียโน/ ตัดนิ้ว / ฉีดยาที่ลิ้น
The Neighbor No.13 (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2005)	โดนรังแก (ปมภายในจิตใจเมื่อครั้งอดีต)	ทรมานและฆ่า	ฆ่าครอบครัว/ ทรมานด้วยมีดและปืน
Satori (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2008)	สูญเสียอิสรภาพของตัวเอง ละคร	พยายามฆ่า (แต่ทำไม่สำเร็จ)	ดาบ
Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010)	สูญเสียครอบครัว	ปล่อยให้มีชีวิตอยู่อย่างทรมาน	หลอกว่าให้ดื่มนมที่มีเชื้อเอดส์

จากตาราง 6 แสดงระดับความขัดแย้งของตัวละครกับการใช้ความรุนแรง ผู้วิจัยพบว่า

- 1) เมื่อใดที่ฝ่ายล่างแค้นถูกกระทำจนเป็นเหตุให้เกิดความสูญเสียคนรักหรือครอบครัวนั้น (โดยจงใจหรือพลาดพลั้ง) พวกเขาเลือกตอบโต้ด้วยการฆ่าอีกฝ่าย หรือบางครั้งอาจจะรวมถึงครอบครัวของอีกฝ่ายด้วย โดยยึดหลักว่า "ชีวิตต้องถูกชดใช้ด้วยชีวิตเท่านั้น...ถึงจะสาสม"
- 2) เมื่อใดที่ฝ่ายล่างแค้นถูกกระทำจนเป็นเหตุให้ตัวละครรู้สึกที่ตัวเองกำลังสูญเสียอิสรภาพ (เช่น ถูกกักขัง หนองเหนียว) พวกเขาเลือกตอบโต้ด้วยการทรมานให้อีกฝ่ายได้รู้สึกถึงความเจ็บปวดเช่นเดียวกับตน ซึ่งการทรมานนั้นอาจจะร้ายแรงจนถึงแก่ความตายก็เป็นได้



นอกจากนี้ยังพบว่าภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่อง ไม่ได้มีการใช้ฉากที่ใช้ความรุนแรงเพื่อล้างแค้นทั้งหมดทุกเรื่อง เนื่องจากว่าการล้างแค้นไม่จำเป็นต้องใช้ความรุนแรงเสมอไป มีวิธีอื่นที่นอกเหนือจากนี้

โดยสามารถสรุปวิธีการที่ตัวละครใช้ล้างแค้นได้ดังนี้

1) ใช้ความรุนแรงโดยการทรมานและฆ่าให้ตาย

ภาพยนตร์ล้างแค้นส่วนใหญ่นิยมใช้ความรุนแรงในการล้างแค้น เพราะคิดว่าเป็นเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยระบายความแค้นที่พวกเขามี ด้วยการสรรหาและคิดค้นวิธีการ ทารุณกรรมแบบในต่างๆ ซึ่งคิดว่าจะจะเป็นวิธีที่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเจ็บปวดที่สุด เช่น ข่มขืนหรือทำร้ายคนรักหรือครอบครัว ตัดอวัยวะที่ละชิ้น หรือเด็ดขาดด้วยการฆ่าให้ตายไปเลย ซึ่งในการที่จะเสนอภาพความรุนแรงต่างๆ นั้นมักมีกรอบทางศีลธรรมภายในสังคมของแต่ละประเทศผู้สร้างคอยกำหนดขอบเขตของการแสดงออกถึงความรุนแรงในภาพยนตร์อยู่ จึงทำให้ระดับความรุนแรงในภาพยนตร์ล้างแค้นในแต่ละเรื่องแตกต่างกัน ดังนี้

- การแสดงออกถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ประเทศจีน/ฮ่องกง เน้นไปที่การสร้างฉากแอ็คชั่นที่มีความเท่ สดงามและยิ่งใหญ่ ไม่เหมือนใคร เช่น ฉากต่อสู้ในที่โล่งที่มีการใช้กล่องกระดาษมาทำเป็นที่กำบังกระสุนแล้ววิ่งลี้ภัยไปมาเพื่อเข้าถึงตัวตัวละครอีกฝ่าย เป็นฉากที่ถูกออกแบบมา สรรค์สร้างให้มีความแปลกใหม่ ไม่ธรรมดา ซึ่งส่วนใหญ่บ่อยมากที่จะเห็นการฆ่าหรือทำร้ายกันแบบชัดเจน เลือดสาดจะไม่ค่อยมีในภาพยนตร์ของประเทศนี้ และมักมีลักษณะการใช้ปืนในการแก้แค้นเป็นส่วนใหญ่ หรืออาจเป็นดาบในภาพยนตร์กำลังภายในของจีน เป็นต้น

- การแสดงออกถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ประเทศเกาหลี จะเน้นความรุนแรงแบบชูดุด โหดดิบ เลือดสาด เป็นความรุนแรงแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน ไม่มีการวางแผนหรือคิดพิจารณาอย่างแยบยลก่อนที่จะลงมือกระทำ พบเจออุปกรณ์ หรือเครื่องมืออะไรใกล้ตัวที่สามารถหยิบฉวยได้ก็นำมาเป็นเครื่องมือในการล้างแค้นได้ เช่น ค้อน มีด ไม้ ถูพลาสติก เป็นต้น และที่สำคัญน้อยเรื่องนักที่มีการใช้ปืนเป็นอาวุธในการล้างแค้น ส่วนวิธีการในการล้างแค้น มักจะรุนแรงมากกว่าในส่วนของภาพยนตร์จีนและฮ่องกง เช่น ใช้ค้อนถอนฟัน ใช้มีดเขี่ยข้อเท้า ใช้

กรรไกรตัดลีน เป็นต้น โดยในแต่ละฉากผู้สร้างพยายามสร้างสุนทรียศาสตร์ในการนำเสนอให้เห็นภาพความรุนแรงอย่างไม่ชัดเจน เช่น เห็นภาพค้อนจ่ออยู่ที่พื้นและตัดมาเป็นภาพพื้นที่หลุดออกมาแล้ว จากภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” เป็นต้น

- การแสดงผลถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ประเทศญี่ปุ่น เป็นความรุนแรงแบบวิปริต ซาดิสต์ ทรมาน ซึ่งเกิดจากความแค้นที่ถูกกักขังไว้ในจิตใจได้สำนึก และมีหนทางระบายออกโดยการกระทำในรูปแบบของความรุนแรง มักมีความสุขที่ได้เห็นผู้อื่นเจ็บปวด ทุกข์ทรมาน เช่น การใช้สายเปียโนตัดข้อเท้าที่ละข้าง การฉีดยาเข้าที่ลีน จากภาพยนตร์เรื่อง “Audition” โดยมักไม่มีการสรรค์สร้างให้ภาพการล้างแค้นนั้นออกมาสวยหรือจรรโลงสักเท่าใด คนดูจะเห็นการทำร้ายกันโดยไม่มีการปิดบัง เผยให้เห็นถึงความวิปริตของตัวละคร

2) ใช้วิธีการปล่อยให้มีชีวิตอยู่อย่างทุกข์ทรมาน

ยังมีภาพยนตร์บางเรื่องที่ยุบายสร้างวิธีการล้างแค้นให้แตกต่างไปจากการเล่าเรื่องเดิมที่ใช้แต่ความรุนแรง เช่น การปล่อยให้ตัวละครมีชีวิตอยู่อย่างทุกข์ทรมาน เพราะคิดว่าเป็นวิธีที่จะทำให้ตัวละครนั้นได้รับโทษอย่างเจ็บปวดที่สุด เหมือน “ตายทั้งเป็น” เช่น ในเรื่อง “Confession” ที่ปล่อยให้เด็กสองคนได้มีชีวิตอยู่โดยไม่รู้ว่ามีไรตนเองจะตาย หลังจากการตีมนมที่มีเชื้อ HIV หรือ ในเรื่อง “Oldboy” ที่ตัวละครสร้างสถานการณ์ให้พอกับลูกรักกันจนถึงขั้นมีความสัมพันธ์อันลึกซึ้งต่อกัน และยิ่งเจ็บปวดเมื่อตัวละครรู้ความจริง ทุกข์ทรมานไม่สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ แต่สุดท้ายตัวละครก็หาทางออกโดยการตัดสินใจสะกดจิตใจลืมไปเลยว่าเคยเป็นพ่อเป็นลูกกัน เป็นต้น

โดยสรุปแล้วในการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น สามารถสรุปได้เป็นโครงสร้างดังนี้



รูปภาพที่ 7 แสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น

## บทที่ 5

### วิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับ การล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ล้างแค้นในกลุ่มเอเชียตะวันออกจะมีรูปแบบการเล่าเรื่องและแก่นของเรื่องที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะและยังสามารถสะท้อนความคิดของผู้สร้างไปยังกลุ่มคนดูด้วยการใช้องค์ประกอบทางภาพและเสียง หรือที่มักเรียกกันว่า “ภาษาภาพยนตร์” นั้นก็เป็นสิ่งสำคัญไม่แพ้การเล่าเรื่องหรือแก่นของเรื่อง เพราะสามารถช่วยเติมเต็มให้สารจากตัวผู้สร้างส่งถึงตัวผู้รับสารได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ข้อความนี้ได้รับคำยืนยันจากนักเล่าเรื่อง โรเบิร์ต เอดสัน เพียร์สัน ซึ่งกล่าวถึงการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แบ่งออกเป็นสองทาง คือ ทางแรกที่ต้องการหาโครงสร้างและแก่นเรื่องของภาพยนตร์ โดยมองว่าภาพเรื่องราวต้องประกอบไปด้วยเหตุการณ์ ตัวละคร และการกระทำที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ส่วนในอีกทางเลือกคือศึกษาวิธีการการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ด้วยการศึกษากองประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ เช่น การจัดลำดับเรื่อง มุมมองของผู้เล่า การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene) การใช้เสียงเพลง ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและการตัดต่อ (Robert E. Pearson, 2001: 300 อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร, 2548: 229)

เช่นเดียวกับที่ อังเดร บางแซง นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสผู้ยิ่งใหญ่เคยบอกว่า หนทางหนึ่งในการทำความเข้าใจว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งต้องการจะบอกอะไรกับเรา ก็คือค้นหาให้ได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นบอกอย่างไร กล่าวอีกนัยหนึ่ง บางแซงกำลังหมายความว่า เนื้อหาที่จะนำเสนอกับรูปแบบการนำเสนอที่เกี่ยวโยงกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ (อ้างถึงใน Naysor ,2551: ออนไลน์)

คำกล่าวเหล่านี้สนับสนุนความสำคัญของการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สังเกตเห็นความสำคัญและต้องการที่จะศึกษาลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความหมายระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์ล้างแค้นภายใต้เทคนิคการนำเสนอทั้งทางภาพและเสียง โดยผู้วิจัยได้จำแนกรูปแบบการนำเสนอในกลุ่มภาพยนตร์ล้างแค้น โดยแบ่งตามเกณฑ์รูปแบบการเล่าเรื่องและเกณฑ์การนำเสนอ รวมถึงได้อธิบายลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายในแต่ละหัวข้อ ดังต่อไปนี้

- การจำแนกกลุ่มภาพยนตร์โดยแบ่งตามรูปแบบการเล่าเรื่อง (อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร, 2548: 223) ดังต่อไปนี้

### 1. ลักษณะภาพยนตร์ล้างแค้นแนว CRIME – SUSPENSE

ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเรื่องราววนเวียนอยู่ระหว่าง การก่ออาชญากรรม การกระทำความรุนแรง การสืบสวนสอบสวนหาฆาตกร มีการแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนที่ตัวละครทำการสืบหา หรือ ตามไล่ล่าผู้ที่ถูกล้างแค้นเน้นการซ่อนหรือเก็บข้อมูลบางอย่างเอาไว้ ทำให้ผู้ชมต้องคิดหรือเดาอยู่ตลอดเวลาเพื่อเติมข้อมูลส่วนที่หายไป (Louis Gianvetti, 1987:309) มักใช้เทคนิคทางด้านภาพในสร้างความลึกลับให้แก่ตัวละคร เช่น การใช้แสงและเงา เพื่อเป็นการความซ่อนเร้นปิดบังตัวละคร พบในภาพยนตร์เรื่อง Confession of pain, Vengeance, The Sympathy for Lady Vengeance, I Saw the Devil และ Confession

### 2. ลักษณะ ภาพยนตร์ล้างแค้น แนว DRAMA

เป็นการเล่าเรื่องราวของชีวิตมนุษย์โดยเน้นไปที่การพัฒนาของตัวละครเป็นหลัก โดยให้ความสำคัญกับเรื่องน้อยลง นำเสนอเกี่ยวกับด้านอารมณ์ ปัญหาชีวิต ของตัวละคร การเผชิญหน้ากับปัญหา การแสวงหาหนทางเพื่อจะแก้ไขปัญหานั้น เทคนิคทางภาพและเสียงจึงต้องถูกนำเสนอให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและการดำเนินเรื่องเป็นสำคัญ พบใน ภาพยนตร์ล้างแค้นทั้ง 12 เรื่อง

### 3. ลักษณะ ภาพยนตร์ล้างแค้นแนว ACTION

ภาพยนตร์ที่มีการต่อสู้ การไล่ล่า เพื่อสร้างความเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรง เทคนิคทางด้านภาพและเสียงจะเน้นไปที่การออกแบบฉากต่อสู้ การออกแบบมุมกล้องและการตัดต่อ ให้มีความตื่นเต้นและน่าติดตาม พบในภาพยนตร์เรื่อง Vengeance, Reign of assassins, Punished, Oldboy, I Saw the Devil และ Sasori

### 4. ลักษณะภาพยนตร์ล้างแค้นแนว THRILLER

ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ เนื้อเรื่องนั้นสร้างอารมณ์ลุ้นระทึก ชวนติดตามให้กับคนดู คนดูจะเกิดอารมณ์กลัวจากการดำเนินเรื่องเป็นส่วนใหญ่ เทคนิคการนำเสนอจึงเน้นไปที่

จังหวะของการดำเนินเรื่องเพื่อเร้าอารมณ์คนดู เช่น การตัดต่อและการลำดับภาพ การจัดฉาก รวมถึง เสียงดนตรีประกอบ พบในภาพยนตร์เรื่อง I saw the devil, Audition, The neighbor No.13

- นอกจากนี้แล้ว เมื่อผู้วิจัยพยายามจำแนกกลุ่มภาพยนตร์โดยแบ่งตามรูปแบบการนำเสนอ (Style) พบว่าภาพยนตร์ล้างแค้นทั้ง 12 เรื่อง มีวิธีการนำเสนอแบบ Classical Cinema เป็นสไตล์ที่หลีกเลี่ยงการนำเสนออย่างสุดโต่งทั้งในแบบ Realism และ Surrealism อาจโอนเอียงไปในทางสมจริง หรือเหนือจริง หรือผสมผสานทั้งสองอย่างเข้าด้วยกันก็ได้ โดยจะให้ความสำคัญกับการปรุงแต่งด้วยเทคนิคเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชมและเน้นการดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม แต่ยังคงมีความสมจริงอยู่ โดยผู้แสดงในภาพยนตร์แนวนี้มักจะเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง เพื่อเป็นการสร้างความคุ้นเคย ผู้ชมจะเกิดความผูกพันกับตัวละครและคอยเอาใจช่วยตัวละครได้ง่าย ผู้สร้างจึงไม่ต้องออกแรงมากนักในการทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์ ซึ่งในภาพยนตร์ล้างแค้นทั้ง 12 มีสไตล์การสร้างในรูปแบบนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะภาษาภาพยนตร์ที่ใช้ในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นกลุ่มตัวอย่าง ตามการจำแนกในรูปแบบการนำเสนอแบบ Classical Cinema อย่างละเอียดได้ ดังนี้

### 5.1. องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

องค์ประกอบของการถ่ายภาพไม่ว่าจะเป็น มุมกล้อง ขนาดของภาพ การเคลื่อนไหวของกล้อง จะเน้นให้เห็นถึงภาพการแสดงออกทางอารมณ์ และภาพแสดงความรู้สึกของตัวละคร เช่น แสดงถึงความเล็ดเย็นของตัวละคร หรือ ความกลัวของตัวละครเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เลวร้ายหรือต้องตัดสินใจลงมือกระทำบางอย่าง เป็นต้น รวมถึงเพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ร่วมและกระตุ้นความสนใจของผู้ชม ในการติดตามเรื่องราวการล้างแค้น ซึ่งได้แก่

- การใช้ขนาดภาพ (Shot Size) นิยมใช้เป็นภาพระยะใกล้ (Close-up/CU) ไปจนถึง ภาพระยะใกล้มาก Extreme close-up/ ECU) โดยในส่วนของภาพ Close-up นั้นจะเน้นให้เห็นตั้งแต่บริเวณ ศีรษะและบริเวณใบหน้าของตัวละคร เพื่อให้คนดูได้เห็นสีหน้า แววตาที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้แสดง ยกตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง “I Saw the devil” ในฉากที่ฆาตกรโรคจิตกำลังจะฆ่าคู่หมั้นของพระเอกตอนต้นเรื่อง



รูปภาพที่ 8-9 ตัดสลับภาพระยะใกล้ แสดงให้เห็นสีหน้าและอารมณ์ของฆาตกรอันเลือดเย็นกับหญิงสาวที่กำลังวิงวอนขอร้องให้ฆาตกรไว้ชีวิตตนและลูก

การใช้ภาพระยะใกล้ในฉากนี้ นอกจากจะบรรยายความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละครทั้งสองได้ชัดเจนแล้ว ยังเป็นการสร้างอารมณ์ขวัญผวาให้กับคนดู ด้วยใช้เทคนิคตัดสลับภาพหญิงสาวที่กำลังร้องขอชีวิตเธอและลูกในท้อง และภาพฆาตกรที่หยุดชะงักฟังหญิงสาวเหมือนว่าตกใจกับคำพูดที่เธอบอกว่าให้ปล่อยเธอกับลูกเธอไป กล้อง Close-up ไปที่ฆาตกรเหมือนเป็นจังหวะที่เขากำลังตัดสินใจ ตัดสลับกับภาพ Close-up ของตัวละครหญิงที่นอนรอการตัดสินใจ บรรยายภาคเสียดสังัดได้ยิ่งเพียงเสียงลมหายใจวระรินของตัวละคร ประมาณ 4-5 วินาที แล้วสุดท้ายตัวละครฆาตกรก็พินฉับลงไปที่ต้นคอของเธอ อย่างแน่นิ่ง ฉากนี้เป็นฉากที่ หลอกให้คนดูตายใจในตอนแรกแต่สุดท้ายตลบหลังให้คนดูตกใจ เป็นต้น



รูปภาพที่ 10-11 แสดงภาพตัวละครในระยะใกล้(Close-up/CU) จากภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain”



รูปภาพที่ 12-13 แสดงภาพตัวละครในระยะใกล้(Close-up/CU) จากภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance” (ซ้าย) และ “I saw the devil” (ขวา)

จากรูป 10-13 แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาพระยะใกล้ (Close-up/CU) และภาพระยะใกล้มาก Extreme close-up/ ECU) ในภาพยนตร์ล้างแค้น แสดงให้เห็นสีหน้าของตัวละครกำลังแสดงความเจ็บปวดระคนโกรธแค้นจากการสูญเสียคนรักและครอบครัว

- การใช้มุมกล้อง (Camera Angles) แบบ Bird's eye view เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่ถูกถ่าย ทำมุมประมาณ 90 องศา เพื่อให้วัตถุดูเล็กกว่าความจริง ให้ความรู้สึกด้อยกว่า ตกเป็นเหยื่อล่อ หรือกำลังถูกคุกคาม มักพบในภาพยนตร์ล้างแค้นในภาวะที่ตัวละครตกอยู่ชะตากรรมที่ลำบากจนถึงขีดสุด เช่น ฉากที่ตองจินจับริวมาเพื่อทำการแก้แค้นที่ริวเป็นต้นเหตุให้ลูกสาวเขาเสียชีวิต ขณะที่ตองจินลากริวลงบ่อน้ำด้วยความแค้น กล้องจับภาพมุมก้มแบบ Bird's eye view เห็นภาพตัวละครทั้งสองอยู่ในลักษณะที่เล็กจิ๋วฉากล้อมรอบกลับดูใหญ่โตเปรียบเสมือนว่าทั้งสองกำลังถูกคุกคามด้วยไฟแห่งความแค้นไม่ว่าจะเป็นผู้ล้างแค้นอย่างตองจินหรือผู้ถูกล้างแค้นอย่างริว สุดท้ายทั้งสองก็จะได้รับจุดจบที่สูญเสียด้วยกันทั้งคู่



รูปภาพ 14-16 จากภาพยนตร์เรื่อง "The Sympathy for Mr. Vengeance" แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาพมุม Bird's eye view ในช่วงที่ตัวละครริวสูญเสียพี่สาว และ ตองจินสูญเสียลูกสาว เป็นความตั้งใจที่ผู้กำกับในการถ่ายทอดความรู้สึกต่ำต้อยด้อยค่าของตัวละคร ก่อนที่จะเป็นเหตุให้ตัวละครพยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยการล้างแค้น

การใช้กล้องมุม Bird's eye view นี้มักใช้ควบคู่กับการถ่ายภาพมุมต่ำ (Low Angle) ถ่ายวัตถุที่อยู่เหนือกล้องขึ้นไป ช่วยให้ความรู้สึกที่วัตถุใหญ่เกินจริง แสดงถึงความมีอำนาจ การควบคุม ให้ความรู้สึกที่ตัวละครนั้นกำลังเป็นเจ้าของชีวิตอีกฝั่งหรือให้ความรู้สึก

เหมือนเป็นพระเจ้า มักพบในฉากที่ตัวละครรู้สึกว่าคุณเองมีอำนาจเหนือตัวละครอีกฝ่าย เช่น มุมต่ำรับหน้าตัวละครตองจินและริวในช่วงเวลาที่ต่างคนต่างมี อำนาจในการคุมเกมสก็การ์ล้างแค้น ในเรื่อง The Sympathy for Mr. Vengeance และ I Saw The devil ที่พระเอกสามารถควบคุมชีวิตของตัวฆาตกรร้ายให้จะเป็นหรือตายก็ได้



ภาพ 17-19 แสดงมุมต่ำจากภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance” (บน) และ “I saw the devil” (ล่าง)

- การเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement) มักใช้วิธีการตั้งกล้องแช่ หรือ การถ่ายแบบ Long Take ซึ่งเป็นการสร้างมิติของความสัมพันธ์ระหว่างตัววัตถุ (object) กับพื้นที่นั้นๆ (space) ร่วมกับการใช้ภาพระยะไกลและเคลื่อนกล้องตามตัวละคร โดยปราศจากการบิดเบือนของเวลา (time distortion) ที่เกิดขึ้นจากการตัดต่อ (วิชชุตา, 2551 : ออนไลน์) หรือถ้ามีเปลี่ยนฉากก็จะเป็นเพียงการ Dissolve เพื่อเชื่อมความต่อเนื่องเท่านั้น

โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อความหมายแตกต่างกันในแต่ละเรื่องดังนี้

- 1) เพื่อปมเน้นแก่นอารมณ์ โดยสร้างความอึดอัดให้แก่ผู้ชม ซึ่งมักจะเป็นฉากต่อสู้หรือ ฉากกำลังทารุณบุคคลใดบุคคลหนึ่งอยู่เป็นเวลานาน เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” ในข้อนี้ใช้ค้อนต่อสู้กับพวกของคนที่ยับเขาไปขังไว้ ข้อนี้แช่กล้องไว้นานถึง 2 นาทีซึ่งโดยปกติแล้วการถ่ายทำภาพยนตร์ในแต่ละข้อไม่ควรนานมากเท่านั้น มิฉะนั้นอาจจะทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเบื่อได้ หรือการแช่ภาพเพื่อต้องการให้เห็นถึงการกระทำรุนแรงที่ตัวละครกระทำ หรือ

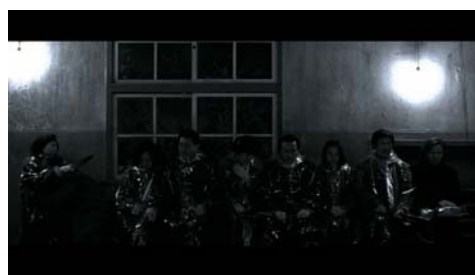


ให้คนดูลุ้นเอาใจช่วยตัวละครว่า เขาจะตัดสินใจทำอะไรต่อไป เช่น ในฉาก  
ถอนฟัน หรือ ฉากที่ตัวละครตัดสินใจตัวเอง เป็นต้น



รูปภาพ 20-21 การใช้ภาพ Long take ในภาพยนตร์ “Oldboy”

เช่นเดียวกับ ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13” ฉากที่จูโซะกำลังจัดการ  
แก้แค้นกับอาโก กล้องแช่อยู่เป็นเวลานาน อาโกจนมุมถูกจูโซะเอาปืนจ่อหัว  
กล้องค่อยๆซูมอินเข้าไปทีละนิด คนดูตั้งตารอบทสรุปสุดท้ายว่า จูโซะจะยิงอาโก  
หรือ อาโกจะสามารถหนีเอาตัวรอดได้หรือไม่ สุดท้ายพอจูโซะจะลั่นไกภาพก็ตัด  
กลับไปยังภาพอื่น เป็นเหมือนเหตุการณ์ที่ผู้ชมคาดหวังไว้ล่วงหน้าในใจไว้แล้วว่า  
มันจะเกิดแต่ปรากฏว่ามันไม่เกิดเป็นการพลิกสถานการณ์เพื่อทำให้คนดูเกิด  
ความประหลาดใจ ทำให้คนดูเกิดการติดตามเนื้อเรื่องว่าจะมีภาพอะไรต่อไป  
จากนั้น สร้างความสนใจให้กับผู้ชมว่าผู้กำกับจะนำเสนออะไรที่แปลกไปจาก  
ความคิดของผู้ชม หรือในเรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” ตอนที่  
ครอบครัวประมาณ 7-8 คน กำลังนั่งรอเพื่อเข้าไปล้างแค้นให้แก่ลูกๆ ของตนที่ถูก  
ครูเบียดข่มและทำร้าย เห็นสภาพที่บางคนเพิ่งเข้าไปแล้วพ้อออกมาที่ตื่นตระหนก  
กับการลงมือทำโทษเบ็ดด้วยวิธีการที่ตนเองเลือก บางคนที่กำลังนั่งรอเป็นคิว  
ต่อไปก็เกิดความร้อนอกร้อนใจทั้งเกิดความลังเลใจว่าตนเองได้ตัดสินใจเลือกล้าง  
แค้นไปแล้วเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดแล้วจริงหรือ



รูปภาพที่ 22-23 การใช้ Long-take ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13” (ซ้าย)

และ “The Sympathy for Lady Vengeance” (ขวา)

- 2) เพื่อติดตามเรื่องราว หรือ กำลังแอบมองชีวิตของตัวละครนั้นโดยให้  
 ความรู้สึกคนดูเหมือนกำลังมองภาพในชีวิตจริงในลักษณะแทนสายตาของ  
 บุคคลที่สาม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance”  
 เป็นต้น



รูปภาพ 24-29 แสดงการเชื่อมต่อของ Long Take โดยการเคลื่อนกล้องถอยหลังตามตัวละครที่กำลังเดินเข้าหา  
 กล้องเพื่อติดตามชีวิตของริวและดองจินก่อนเผชิญหน้ากับปัญหา  
 ใน ภาพยนตร์ “The Sympathy for Mr. Vengeance”

## 5.2 องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ ( Editing )

องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพมุ่งเน้นไปที่จังหวะของการตัดต่อที่  
 สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง เช่น ฉากต่อสู้ มักใช้การตัดต่อที่กระชับ ฉับไว สร้างความตื่นเต้น ลุ้น  
 ระทึกแก่ผู้ชม โดยการแบ่งแยกชอยภาพและขยายเวลาของการกระทำดังกล่าวเป็นการเพิ่มความ  
 รุนแรงให้แก่สถานการณ์และสร้างความจดจำได้เป็นอย่างดี (Mast, 1976 :200-201 อ้างถึงใน  
 จำเริญลักษณ์ 107) หรือ ฉากที่ต้องการให้เห็นว่าตัวละครกำลังตกอยู่กับปัญหา ก็มักจะใช้การตัด  
 ต่อที่จะทิ้งช่วงยาว ให้เห็นการกระทำตัดรับกับระยะเวลาที่ใกล้เคียงหน้าตัวละครเพื่อสื่ออารมณ์ อาจจะมี  
 การยืดขยายภาพโดยการ pitch speed ภาพให้ช้าลงขัดแย้งกับการนำเสนอภาพที่มีความรุนแรง

เพื่อตอกย้ำอารมณ์ความรู้สึกนั้น การเคลื่อนไหวภาพช้าลงทำให้ผู้ชมสามารถเก็บรายละเอียดของภาพที่ปรากฏบนจอได้ทั้งหมดและได้มีเวลาพิจารณาสิ่งที่เกิดขึ้น ผลรับคือผู้ชมได้ซึมซับความรู้สึกที่ลึกซึ้งตึงอารมณ์ยิ่งขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Confession” ที่มีการเล่าเรื่องอย่างฉับไวมากในตอนช่วงสามสิบนาที แรก ตัวละครเปิดเผยเหตุผลการล้างแค้นของตนเอง วิธีการล้างแค้น และตัวละครที่เธอ กำลังจะชำระแค้น หลังจากนั้นเรื่องก็ถูกดำเนินโดยปกติ เช่นเดียวกับฉากแก้แค้นของ โอ แดซูในเรื่อง Oldboy ที่ผู้สร้างต้องการให้คนดูเห็นถึงความรุนแรงผ่านความกระเสือกกระสนดิ้นรนของตัวละครที่ต้องการล้างแค้นก็ยอมทำทุกอย่างถึงแม้จะมีอุปสรรคขวากหนามมากมายสักแค่ไหน ก็จะต้องล้างแค้นอีกฝ่ายให้จงได้ โอ แดซูกลับมาล้างแค้น กลุ่มคนที่เคยจับเขามาขังเขาไว้ใน ภาพ long take เห็นการต่อสู้ระหว่างโอ แดซูที่มีเพียงค้อนเป็นอาวุธเพียงเดียวกับกลุ่มนักเลงนับสิบ จนสุดท้ายแรงแค้นก็ทำให้เขาเอาชนะมาจนได้

อีกทั้งมีการสร้างความหมายที่แตกต่างด้วยการสร้างความขัดแย้งของภาพมาตัดต่อเข้าด้วยกัน (Collision of image) เพื่อให้เกิดพลังทางอารมณ์และสร้างความหมายต่อผู้ชม เช่น ตัดสลับภาพความรุนแรงเห็นฉากที่เด็กคนหนึ่งถูกเพื่อนในห้องรังแกตัดสลับกับภาพเด็กนักเรียนที่กำลังร้องรำทำเพลงอย่างสนุกสนานในภาพยนตร์เรื่อง Confession ผู้สร้างต้องการสื่อให้เห็นว่ายังมี ความร้ายกาจและชั่วร้ายภายใต้ภาพความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาของเด็ก ๆ เหล่านั้น ซึ่งอาจนำไปสู่ความพินาศสันตระโศกแก่สังคมได้

“การเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์นั้น ไม่จำเป็นที่กล้องจะต้องทำหน้าที่บอกคนดูทุกสิ่งทุกอย่างบางที่จำเป็นต้องเปิดโอกาสให้คนดูใช้จินตนาการที่จะเข้าใจเหตุการณ์ต่างๆ ได้ด้วยตนเอง การนำเสนอด้วยภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้องอย่างถูกจังหวะก็ช่วยให้คนดูเกิดอารมณ์ได้ ถือเป็นปัจจัยสำคัญทางด้านอารมณ์ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี” (ปิยกุล เลาววัฒน์ศิริ, 2528: 93) เพราะฉะนั้นฉากบางฉากจึงถูกนำเสนออย่างไม่ปะติดปะต่อ แต่สามารถสร้างความระทึกให้แก่ผู้ชมได้เช่นกัน พบในฉากแสดงความรุนแรงของตัวละครในภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่นหรือ Thriller เช่นฉากถอนฟันด้วยค้อน ฉากตัดลิ้น (แม้ฉากนี้จะไม่ได้เห็นว่าค้อนได้ดึงฟันหลุดออกมาจริงๆ หรือเห็นว่าตัดลิ้นจริงๆ แต่ก็ส่งผลให้คนดูจินตนาการล่วงหน้าไปเรียบร้อยแล้ว) เป็นต้น





รูปภาพที่ 30-32 ฉากที่ถูกสมุนของวูจินถูกไอ แดซูล่างแค้นด้วยการถอนฟัน ด้วยเพียงการตัดภาพทั้งสามภาพต่อกัน โดยไม่เห็นว่าได้ถอนฟันออกมาจริงๆ สร้างความหวาดเสียวให้แก่คนดูไม่น้อย ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”



รูปภาพที่ 33 ฉากที่ไอ แดซูลงโทษตัวเองที่ปากพล่อยพูดปาวประกาศให้เพื่อสนิททราบเรื่องสัมพันธ์ลับของวูจิน และพี่สาวจนเป็นเหตุให้พี่สาวฆ่าตัวตาย ด้วยการตัดลิ้นเพื่อให้ตัวเองพูดไม่ได้อีกต่อไป ภาพนี้ไม่เห็นการตัดลิ้นจริงๆ แต่ก็เป็นอีกฉากที่สร้างความหวาดเสียวให้แก่ผู้ชม ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”

จุดเด่นที่สำคัญของภาพยนตร์ล้างแค้นอีกอย่างคือ การแทรกภาพอดีตโดยใช้วิธีการ Flashback เนื่องจากเรื่องราวการล้างแค้นมักมีปมปัญหาเกิดมาจากเรื่องราวในอดีต เพราะฉะนั้นภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องจึงต้องมีการตัดสลับภาพในอดีตเข้ามาเพื่อให้เห็น หรือ เฉลยให้เห็นว่าเกิดจากความทรงจำที่เลวร้ายจนทำให้ตัวละครมีความเจ็บปวดโกรธแค้นได้อย่างไร

การใช้เทคนิคในการตัดต่อเพื่อช่วยเล่าเรื่องด้วยการใช้ Flash back ตัดสลับภาพอดีตสลับกับปัจจุบันโดยใช้ create transition (การสร้างสรรค์จุดเชื่อมของฉากแต่ละฉาก) นอกจากจะให้ความแตกต่างหลากหลายแล้ว ยังทำให้ภาพยนตร์มีความต่อเนื่องและไม่ทำให้ตัวเนื้อเรื่องโดดไปมา หรือทำให้คนดูเริ่มสับสนว่าเป็นเหตุการณ์ในอดีตหรือปัจจุบัน พบในเรื่อง “Oldboy” มีการใช้การเชื่อมต่อระหว่างข้อต่อ หรือ ฉากต่อฉาก ด้วยการสร้าง creative transition เช่น ฉากที่ตัวเอกมองไปที่เขาของช่างทำผมแล้วย้อนอดีต (Flash back) กลับไปสมัยที่เขาเป็นนักเรียน ที่เขาแอบมอง เขาของพี่สาวของอี วูจินตอนปั่นจักรยาน หรือมีการใช้ลักษณะของการเคลื่อนกล้องเพื่อเปลี่ยนฉากกลับไปในเหตุการณ์ในอดีต พบในภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain” ใช้ วิธีการตัดสลับภาพอดีตและปัจจุบันโดยการเคลื่อนกล้องผ่านวัตถุ แล้วกลายเป็นอีกสถานที่หนึ่งซึ่งเป็นเหตุการณ์ในอดีตที่เขากำลังฆ่าพ่อของซูซาน (ช่วงเวลาแห่งการล้างแค้น) ซึ่งเป็นวิธีเดียวที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง “Vengeance” ภาพเหตุการณ์ตัดสลับกับเหตุการณ์ในอดีตช่วง

ที่ครอบครัวลูกสาวถูกฆาตกรรม กับคนทั้ง 4 เข้ามาในบ้านเพื่อสืบหาข้อมูลในวันเกิดเหตุวันนั้น และในภาพยนตร์ “Oldboy” ใช้วิธีการคัทธรรมดา แต่ใช้จังหวะเป็น creative transition เพื่อเปลี่ยนฉาก ในฉากที่วูจิน ย้อนอดีตไปถึงตอนที่ช่วยพี่สาวที่กำลังจะตกลงจากสะพานและเชื่อมกลับมาตอนที่เขายังตัวตายในลิฟท์



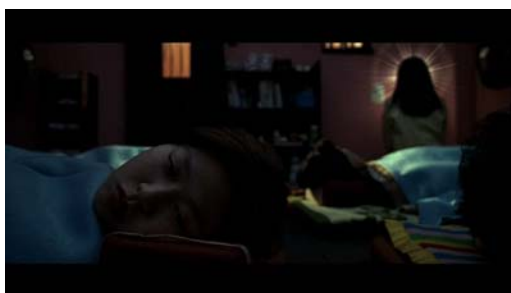
รูปภาพที่ 34-35 ภาพตัดสลับ creative transition เพื่อเปลี่ยนฉากในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”

อย่างไรก็ตามการใช้ Flash back ภาพกลับไปในอดีตนอกเหนือจากเพื่อให้คนดูได้ทราบถึงปมที่เป็นต้นเหตุแห่งการล้างแค้นแล้วยังถูกนำมาใช้เพื่อเล่าย้อนภาพเหตุการณ์ความสุขที่เคยเกิดขึ้นในอดีตแต่ตอนนี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้อีกต่อไปแล้วเพราะตัวละครเลือกเดินเส้นทางที่ผิดและไม่สามารถแก้ไขได้ พบในภาพยนตร์เรื่อง “Punished” มีการใช้ Flash back ย้อนภาพเหตุการณ์ในอดีตตอนที่ครอบครัวอยู่อย่างมีความสุขซึ่งในขณะที่เขาดำรงอยู่ไม่มีวันเป็นไปได้อีกต่อไปแล้ว เพราะเขาได้เลือกเดินสู่เส้นทางแห่งการล้างแค้นที่ยากที่จะถอดตัวออกมาได้ เป็นต้น

นอกจากนี้อาจมีการเพิ่มเทคนิคทางด้านภาพโดยใช้ เทคนิคพิเศษ Special Effect ในการสร้างภาพเพื่อสื่อความหมายหลังจากถ่ายทำ เช่น การซ้อนภาพหน้าของตัวละครทั้งสองเพื่อต้องการสื่อความหมายว่าเขทั้งคู่ก็มีชะตากรรมไม่ต่างกัน ถึงแม้คนหนึ่งจะเป็นคนถูกล้างแค้นหรืออีกคนหนึ่งจะเป็นผู้ล้างแค้น และในฉากที่ตัวละครมีวังสืออราแม่พระแสดงถึงความเป็นคนใจบุญมีเมตตาต่อผู้อื่น สุนัขที่มีหัวเป็นมนุษย์ที่สื่อถึงความเดรัจฉานของตัวละครคูเบค และท้องฟ้าที่มีตัวหนังสือขึ้นสื่อถึงความไร้เดียงสาของเด็กหญิง ในเรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” เป็นต้น



รูปภาพที่ 36 แสดงการใช้ เทคนิคพิเศษ Special Effect ในการสร้างภาพเพื่อสื่อความหมาย  
ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”



รูปภาพที่ 37-39 การใช้เทคนิคพิเศษตกแต่งภาพเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์  
“The Sympathy for Lady Vengeance “

### 5.3 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

ความสามารถของผู้สร้างที่พยายามสร้างสรรค์สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายในรูปแบบต่างๆ ซึ่งนั่นก็รวมไปถึงการใช้ฉาก พบว่ากลุ่มภาพยนตร์ล่างแค้นมักมีความพิเศษของการสื่อความหมายอยู่ที่องค์ประกอบการสร้างฉาก โดยผู้วิจัยได้จำแนกวัตถุประสงค์ของการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายภายในฉาก ไว้ดังนี้

- 1) เพื่อเป็นการปกปิดซ่อนเร้นตัวละคร เนื่องด้วยเนื้อหาเรื่องราวในภาพยนตร์ล่างแค้นมักมีความเกี่ยวข้องกับการที่ตัวละครจะต้องออกตามสืบหาได้ล่าเพื่อล้างแค้น เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการออกแบบฉากในภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง ซึ่งมักเป็นจำพวกตึกร้าง หรือ โกดังร้าง มีลักษณะมืด แสงน้อย เฉอะแฉะ แคบและอึดอัด ภายในฉากมักมีการจัดวางอุปกรณ์

ประกอบฉาก(Prop) ให้มีความรก ะเกะระกะ เพื่อเป็นที่ที่ตัวละครไว้หลบซ่อนตัว ในขณะที่ต่อสู้หรือไล่ล่ากัน เช่น ฉากที่หลานของคอตเทิลโล่แอบซ่อนพวกมือปืนที่กำลังไล่ฆ่าพวกเขาในตู้เสื้อผ้า หรือฉากที่ตัวละครเฮียฟงกำลังหนีตายจากการไล่ล่าล้างแค้นของคอตเทิลโล่ ซึ่งลักษณะของฉากจะเป็นตรอกซอยที่มืดและมีสิ่งของภายในซอยระเกะระกะ ตัวละครเฮียฟงจึงใช้ประโยชน์จากสิ่งของเหล่านั้นเป็นที่กำบังและหลบซ่อนในภาพยนตร์เรื่อง “Vengeance”



รูปภาพ 40-41 แสดงให้เห็นฉากหนีตายโดนการหลบซ่อนตามสถานที่มืด มีสิ่งกำบัง ของตัวละครจากการถูกตามไล่ล่า ในภาพยนตร์เรื่อง “Vengeance”



รูปภาพ 42 ฉากโรงเพาะไม้ สถานที่กำบังของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง “I saw the devil”

ฉากที่พระเอกและตัวร้ายต่อสู้กัน ในเรื่อง I saw the devil ที่มีการออกแบบฉากเป็นเหมือนโรงเพาะต้นไม้ ลักษณะมีแต่กิ่งก้านใบไม้และลำต้นระเกะระกะ จนแทบมองไม่เห็นทางแสงน้อยจนแทบจะมืด เหมาะแก่การหลบซ่อน ทั้งยังสัมพันธ์กับการสร้างเรื่องที่ค่อนข้างไปในลักษณะของภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ ซึ่งสร้างอารมณ์ลุ้นระทึก ชวนติดตามให้กับคนดูได้เป็นอย่างดี



รูปภาพที่ 43-44 ฉากโกดังร้างที่ซ่อนตัวเฉี ฉากที่คนร้ายถูกจับมาทรมานและฆ่าล้างแค้น เป็นสถานที่ที่คนไม่สามารถพบเห็นได้ง่าย เหมาะแก่การซ่อนการกระทำผิดที่ไม่มีใครเห็นในภาพยนตร์เรื่อง “Punished”

2) เพื่อสะท้อนให้คนดูทราบถึงภาวะที่ตัวละครกำลังติดอยู่ในกับดักของความ  
อาฆาตแค้น โดยแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปภายในเรื่องจนถึงจุดจบ  
ของเรื่องเป็นผลหลังจากที่ตัวละครเลือกตัดสินใจ เป็นช่วงเวลาที่ตัวละครกำลัง  
ดำเนินความโกรธแค้นอยู่ใน ณ ขณะนั้น ภาวะการเลือกเดินทางผิดของตัวละครนี้  
ถูกถ่ายทอดผ่านสุนทรียภาพทางด้านการจัดองค์ประกอบภายในฉาก แทนการ  
เล่าเรื่องด้วยคำพูด ซึ่งประกอบไปด้วย การจัดฉาก การจัดองค์ประกอบภาพ การ  
วางตำแหน่งของตัวละครซึ่งมักจะอยู่รวมกับการใช้แสงและเงา รวมถึงสีเพื่อสื่อ  
ความหมาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

- การใช้พื้นที่ภายในเฟรม (The Frame) โดยออกแบบให้มีการวาง  
ตำแหน่งของตัวละครตกอยู่ในกรอบมีลักษณะเป็นตาราง (grid) ภายในเฟรม  
ภาพหนึ่งเฟรมภาพ ซึ่งนั่นเป็นการทำให้คนดูรู้สึกที่ตัวละครกำลังอยู่ในพื้นที่ที่  
จำกัดและส่งผลให้คนดูรู้สึกอึดอัด เช่น ห้องสีแดง ในภาพยนตร์ “The neighbor  
No.13” เป็นห้องสี่เหลี่ยมที่มีขนาดเล็ก ไม่มีหน้าต่าง เป็นห้องที่ตัวละครจูโซะ  
จินตนาการขึ้นมา โดยเปรียบห้องนี้เป็นกรอบขังความแค้นในอดีตของเขาเอาไว้  
แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงของจูโซะ กับ นักฆ่าที่เดินเข้ามาในห้อง ทุกขณะที่จู  
โซะแค้นหรือนึกถึงความแค้น เขาก็มักจะปรากฏให้เห็นภาพตัวเองถูกขังในห้อง  
แดงนี้บ่อยขึ้น ในขณะที่กลับมาสู่วิถีจริงบุคคลรอบข้างของเขาก็เริ่มถูกทำร้าย  
อย่างทารุณไปที่ละคน เพราะนักฆ่าที่อยู่ในร่างจูโซะนั้นแข็งแกร่งและข่มตัวตนที่  
อ่อนแอของจูโซะไว้ได้บ่อยขึ้นเรื่อยๆ จนสุดท้ายในฉากจบ จูโซะเอาชนะด้านมืด  
ของตนเองได้ โดยการปล่อยวางและให้อภัยกับสิ่งที่เกิดขึ้น เพราะรู้ว่าแก้แค้นไปก็  
ไม่ได้ประโยชน์ ภาพห้องแดงปรากฏขึ้นอีกครั้ง แต่ครั้งนี้เห็นว่าจูโซะกำลังเดินก้าว  
ออกไปนอกประตูที่มีแสงสว่างจ้า โดยทิ้งนักฆ่าไว้ในห้องแดงนั้น



รูปภาพที่ 45 แสดงให้เห็นฉากห้องสีแดงแห่งการต่อสู้  
ระหว่างจูโซะกับนักฆ่า ในภาพยนตร์ “The neighbor  
No.13”



รูปภาพที่ 46 จูโซะหลุดพ้นจากด้านมืดที่ซ่อนอยู่ใน  
ตัวเขา ในภาพยนตร์ “The neighbor No.13”



พบในภาพยนตร์เรื่อง “Audition” ในฉากที่นางเอกกำลังยืนอยู่นอก ระเบียง กล้องถ่ายจากภายในห้องออกไปหาตัวละคร ภาพที่เห็นเป็นกรอบประตู ล้อมตัวละครยามาซากิอยู่ แสงของกำแพงกลายเป็น silhouette สีดำตัดกับแสง ด้านนอกประตู นั้นยิ่งช่วยโฟกัสให้เห็นกรอบของประตูที่ล้อมตัวละครชัดเจนขึ้น แสดงให้เห็นว่า ตัวละครยามาซากิยังคงขังตัวเองอยู่ในอดีตที่ชื่นชม และ นอกจากนี้ยังปรากฏภาพการที่ตัวละครถูกล้อมกรอบอยู่ในฉากอื่นๆ ใน ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ เช่น ในร้านอาหาร ที่อาโอยาม่านัดเจอกับยามาซากิกำลัง zoom ออกผ่านหน้าต่างที่เป็นตาราง (grid) ภาพที่เห็นมีตารางขังตัวละครที่กำลังนั่งอยู่ด้วยกัน บรรยากาศทั้งร้านล้วนมีสีขาวบริสุทธิ์ เปรียบเสมือนตัวละคร ทั้งคู่ตกอยู่ในกรงขังที่มีความต่างกัน ตัวละครตัวหนึ่งตกอยู่ในช่วงเวลาแห่งความรักที่ใจหิวไม่ขึ้น ตัวละครอีกตัวหนึ่งตกอยู่ในอดีตที่ไม่มีวันลืม เป็นต้น



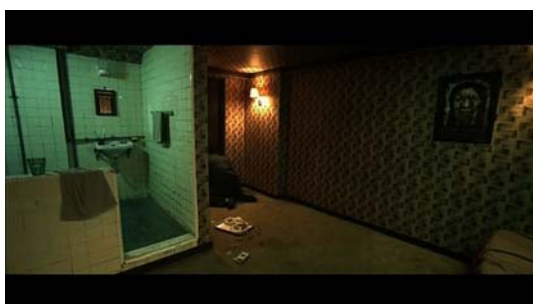
รูปภาพที่ 47 ตัวละครยืนอยู่ที่ระเบียง ตกอยู่ในกรอบที่กักขัง ในภาพยนตร์ “Audition”

และในภาพยนตร์ “The Sympathy for Lady Vengeance” เป็นฉากหลังจากที่ กิมจาออกมาจากคุก เธอไปหยุดในสถานที่แห่งหนึ่งซึ่งมีสีขาว แต่สีขาวนั้นถูกล้อมไปด้วยตารางจากพื้นกระเบื้องด้านล่างที่เท้าของเธอและเงาของหน้าต่างที่ตัดกันเป็นสี่เหลี่ยมล้อมตัวละครกิมจาแสดงให้เห็นว่ากิมจานำเอาความแค้นที่ตัวเองกักเก็บเอาไว้ออกมาพร้อมกับตัวเธอ เธอไม่ได้โยนมันทิ้งพร้อมกับอิสรภาพที่เธอเพิ่งได้รับเธอ เธอยังคงตกอยู่ในกรอบแห่งความแค้นที่ไม่สามารถหลุดออกไปได้ การใช้นาเสนอฉากเช่นนี้มักจะควบคู่ไปกับการใช้ขนาดของภาพที่กว้างครอบคลุมศีรษะจนถึงเท้าของตัวละครส่วนใหญ่มักเป็นภาพระยะไกล (Long Shot /LS) หรือการใช้การถ่ายมุม Bird’s-eye viewซึ่งจะทำให้ได้ภาพที่เห็นตัวละครเล็กจิ๋วอยู่ภายในฉากที่ใหญ่โต นอกจากนี้เพื่อให้เห็นกรอบที่ล้อมรอบตัวละครชัดเจนแล้ว ยังให้ความหมายถึงความด้อย ต้อยต่ำของตัวละครอีกด้วย



รูปภาพที่ 48 ตอนที่กิมจาออกมาจากคุกในภาพยนตร์ “The Sympathy for Lady Vengeance”

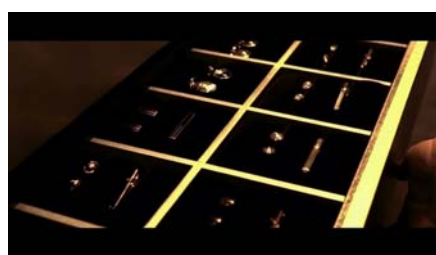
หรือมีการออกแบบฉากให้มีลักษณะเป็นเหมือนกรอบสี่เหลี่ยมโดยวางตำแหน่งให้ตัวละครอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนั้นเพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าตัวละครกำลังถูกกักขัง ส่วนใหญ่มักจะเป็นฉากที่เป็นที่อยู่ประจำของตัวละคร เช่น ฉากห้องแคบๆ ที่โอ แดซูกุกซังเอาไว้เป็นเวลา 15 ปี และฉากอพาร์ทเมนต์สุดหรู ของ อีวูจิน เห็นได้ว่าถึงแม้จะต่างกันที่รูปร่างลักษณะภายนอกของแต่ละสถานที่ แต่ทั้งสองมีโครงสร้างที่คล้ายกันคือ มีลักษณะเป็นห้องสี่เหลี่ยมที่มีสิ่งของภายในห้องเต็มไปด้วยกรอบสี่เหลี่ยม (โดยเฉพาะฉาก อพาร์ทเมนต์ของอี วูจิน) ถ้ามองในแง่การสื่อความหมายแล้วเปรียบเหมือนฉากและสถานที่ทุกอย่างกำลัง กักขังตัวละครทั้งสองตัวอยู่ ถึงแม้จะมีสถานภาพ หรือ ภาวะอำนาจการถือไฟในการล้างแค้นที่ต่างกัน แต่ตัวละครทั้งสองตัวก็ยังคงตกอยู่ในภวังของความทรงจำที่มีแต่ความต้องการให้ฝั่งตรงข้ามได้รับความเจ็บปวดเหมือนดังที่ตนเคยได้รับเมื่อในอดีต



รูปภาพที่ 49 ฉากห้องที่โอ แดซูกุกซังมาขังไว้  
ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”



รูปภาพที่ 50 ฉากอพาร์ทเมนต์สุดหรู ของ อีวูจิน  
ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”





รูปภาพที่ 51-53 การใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นสี่เหลี่ยม ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”

รวมไปถึงกรอบสี่เหลี่ยมที่เกิดมาจากการเซ็ทฉากและการวางตำแหน่งของตัวละครให้ล้อมไปด้วยกรอบสี่เหลี่ยม ในเรื่อง Confession เป็นฉากที่แม่โกรธและโมโหที่ชูยะไม่ฉลาดในเรื่องวิทยาศาสตร์อย่างที่เขาต้องการจึงได้ทิ้งชูยะไป ซึ่งนั่นเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้ชูยะเก็บฝังใจอยู่กับเหตุการณ์นั้น และต้องการเอาชนะแม่ของเขาเพื่อให้แม่กลับมาสนใจเขาให้ได้ จึงเป็นเหตุของการก่อโศกนาฏกรรมจากสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ส่งผลให้ลูกสาวของครูโยโกะถึงแก่ความตาย และครูโยโกะได้กลับมาล้างแค้น



รูปภาพที่ 54 ฉากกรอบหน้าต่างที่ล้อมรอบตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”

- การใช้เส้นและโครงร่าง (Line and Shape) ที่มีลักษณะเชื่อมต่อกันเป็นวงกลม โดยไม่มีรอยต่อ หรือช่องว่าง เช่นในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” ที่นางเอกเดินอยู่ในบันไดเขาวงกต ที่มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยม วงเข้าไปที่จุดกึ่งกลาง โดยไม่เห็นปลายสิ้นสุด ต้องการสื่อความหมายว่าเธอเลือกเดินเข้าไปในเส้นทางที่ไม่มีวันหาทางออกเจอ ถึงแม้การล้างแค้นของเธอจะทำไปเพื่อชดใช้หรือแก้ไขสิ่งที่เธอสูญเสียแต่สุดท้ายแล้วก็ไม่ใช่ทางออกที่เธอต้องการอย่างแท้จริง

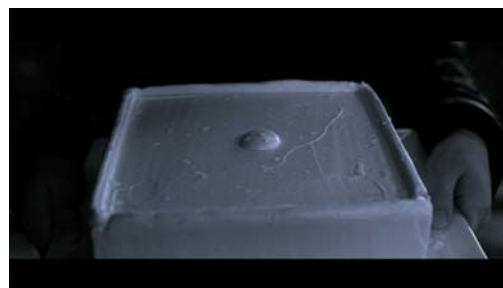


รูปภาพที่ 55 ฉากบันไดวงกตในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”

3) เพื่อนำเสนอถึงภาพแทนของตัวละคร โดยมักถ่ายทอดเป็นสัญลักษณ์แทนตัวละครในเรื่อง ซึ่งอาจแสดงให้เห็นด้านมืดของตัวละคร หรือสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครไปในทางที่เลวร้ายมากขึ้นก็ได้ โดยมักนิยมใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop) เหล่านี้เพื่อสื่อความหมายในบริเวณเดียวกับตำแหน่งที่ตัวละครอยู่ เป็นสัญลักษณ์ที่ต้องการจะสื่อถึงด้านอีกด้านของตัวละครที่มีความชั่วร้าย เช่น “เต้าหู้ขาว” ในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” เปรียบเสมือนความบริสุทธิ์ของกิมจา โผล่ให้เห็นในฉากสองครั้ง ครั้งแรกตอนที่เธอออกจากคุก โดยเป็นธรรมเนียมว่า ทันทีที่ออกจากคุกต้องทานเต้าหู้เพื่อจะได้ไม่กลับไปเจอสิ่งไม่ดีอีกต่อไป แต่กิมจาเลือกที่จะปิดมันทิ้งและตั้งหน้าตั้งตาล้างแค้น เธอไม่ต้องการให้มีสีขาวในหัวใจเพราะในใจมีความคิดแค้นเพียงอย่างเดียว และเต้าหู้สีขาวนั้นก็โผล่ขึ้นมาอีกทีในฉากจบ หลังจากที่เธอแก้แค้นได้สำเร็จ ครั้งนี้เธอกลับเอาเค้กสีขาวโปะหน้าตัวเองแล้วบดขยี้ไปมา เพื่อจะพยายามค้นหาความบริสุทธิ์ในตัวเธออีกครั้ง แต่เธอเองคงได้พบแล้วว่า สิ่งที่ต้องการไขว่คว้ามาตลอดนั้นไม่ใช่สีดำแห่งการล้างแค้น แต่คือสีขาวที่สูญหายไปเป็นในช่วงเวลากว่า 10 ปีที่เธอได้อยู่ในคุก ซึ่งนั่นคือการไถ่บาป การให้อภัยตัวเอง และให้ความบริสุทธิ์ได้กลับมาในหัวใจอีกครั้ง



รูปที่ 56 เต้าหู้ที่มอบให้กิมจาตอนออกจากคุก



รูปที่ 57 เค้กรูปเต้าหู้ที่กิมจาทำขึ้นมาเอง

ในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” ในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”

การนำเสนอภาพ “แมงป่อง” ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori” แมงป่องสัตว์พิษร้ายที่มักจะแฝงตัวในที่ แสง สลัว เมื่อผู้ใดมาเข้าใกล้มันก็จะปล่อยพิษที่ปลายหางต่อยอย่างไม่ยั้ง จะเห็นว่าพบสัญลักษณ์แมงป่องภายในเรื่องอยู่หลายครั้ง ครั้งแรก คือตอนต้นเรื่อง ที่เหล่านักฆ่าบุกเข้ามาในบ้านของนามิ และจับนามิไว้กดหัว เธอไปชนตู้ที่เลี้ยงแมงป่องไว้และอีกหลายฉากที่เห็นที่ห้อยกุญแจรูปแมงป่องถือดาบ ที่โผล่มาบ่อยครั้งเปรียบเหมือนตัวของนามิ ที่แอบซ่อนสัตว์ร้ายไว้ในตัว จนวันหนึ่งสัตว์ร้ายนั้น ออกมาควบคุมตัวเธอให้ไปฆ่าคนนั้นคนนี้เพื่อแก้แค้น



รูปภาพที่ 58-59 แมงป่องที่ถูกเลี้ยงในตู้ที่บ้านของนามิและที่ห้อยกุญแจรูปแมงป่องถือดาบในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”

“กระจก” อีกสัญลักษณ์ที่ถูกพบบ่อยในภาพยนตร์ล้างแค้น ด้วยการถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งประกอบในฉากรวมกับตัวละคร เพื่อถ่ายทอดความหมายถึงตัวละครนั้นว่ายังมีอีกด้านหนึ่งที่ซ่อนเก็บไว้ซึ่งเป็นด้านที่ตรงข้ามกับภาพลักษณ์ภายนอกที่กำลังดำรงอยู่เช่น ในภาพยนตร์ Sasori ตอนที่นามิมีสัมพันธ์กับเฮไทคู่มั้น หลังจากที่เขาสูญเสียความทรงจำ ภาพนำเสนอให้เห็นว่านามิยืนอยู่ด้านหน้ากระจก ที่สะท้อนอีกด้านของนามิเปรียบเหมือนอีกด้านที่เก็บซ่อนความแค้นเมื่อครั้งอดีตที่เฮไทเคยทำให้เธอเจ็บปวด ถึงแม้ว่าเธอจะเริ่มสัมพันธ์ที่ดีกับเฮไทครั้งใหม่ได้ แต่เธอก็ยังไม่เคยลืมอดีตครั้งนั้นของเธอ เป็นต้น



รูปภาพที่ 60 กระจกเงาที่สะท้อนอีกด้านของนามิ ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”

ในเรื่อง Confession มีการใช้ “กระจกส่องทาง” ภายในเรื่องหลายครั้ง ซึ่งทุกครั้งจะเป็นภาพของตัวละครที่เดินผ่านหรือยืนอยู่หน้ากระจกส่องทางนั้น เนื่องจากกระจกส่องทางมีลักษณะโค้งภาพที่สะท้อนออกมาบนกระจกจึงมีความบิดเบี้ยวไม่ปกติ ซึ่งผู้สร้างได้นำเอาคุณลักษณะของกระจกนี้มาเปรียบกับตัวละครรูปร่างที่บิดเบี้ยวด้วยการสะท้อนของกระจกส่องทาง มันก็ไม่ต่างกับจิตใจของตัวละครแต่ละตัวที่ไม่สมบูรณ์ ทุกตัวละครล้วนมีปมปัญหาบางอย่างซ่อนลึกอยู่ในจิตใจ



รูปภาพที่ 61-62 กระจกส่องทางที่สะท้อนรูปคนที่บิดเบี้ยวที่พบในฉากของภาพยนตร์เรื่อง “Confession”

กระจกเงา ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13 ” สะท้อนอีกด้านของจูโซะ บุคลิกด้านมืดที่พยายามควบคุมเขาและออกมาทุกครั้งยามที่เขาอ่อนแอ



รูปภาพที่ 63 ห้องสีแดงแห่งการต่อสู้ระหว่างจูโซะกับนักฆ่า ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13 ”

“ดอกคาโมมาย” สัญลักษณ์แสดงถึงความบริสุทธิ์ พบในฉากที่นามิ ในเรื่อง “Sasori” ยื่นดอกคาโมมายให้แก่เพื่อนคู่ก ที่สติไม่ค่อยดีตอนนั้นเธอยังเป็นหญิงสาวบริสุทธิ์ที่เพิ่งถูกคนทำร้าย เพื่อนคู่กกำดอกไม้นั้นไว้ตลอดเวลาจนวันที่นามิลุกขึ้นมาสู้เพื่อนคู่กเธอถูกโคโย เพื่อนนักโทษอีกคนฆ่าและกดน้ำเธอ มือที่กำดอกไม้นั้นคลายดอกไม้อดลุลอยตามสายน้ำ เหมือนกลับว่าความบริสุทธิ์ของนามินั้นได้ลาจากเธอไปเสียแล้ว เธอก้าวเข้าสู่ด้านมืดอย่างเต็มตัวทะเลายกำแพงแห่งความบริสุทธิ์ลุกขึ้นสู้เพื่อตอบโต้คืน



รูปภาพที่ 64-65 ดอกคาโมไมยที่นำมามอบให้เพื่อน ในภาพยนตร์เรื่อง “Sasori”

- 3) เพื่อต้องการนำเสนอถึงทางออกของปัญหา โดยออกแบบให้ตัวละครค้นพบเส้นทางที่เปิดโล่ง โดยเปรียบเส้นทางนั้นเหมือนเส้นทางการหลุดพ้นจากความแค้น ไปสู่การให้อภัยโดยส่วนใหญ่มักเป็นทางเดินที่เปิดโล่ง หรือ ประตู เช่น ฉากจบของภาพยนตร์เรื่อง “Reign of assassins” เป็นฉากสุสานร้าง ที่โผล่มาตอนแรกมีแต่ป้ายสุสานตั้งอยู่จนมองไม่เห็นทาง แต่ตอนสุดท้ายกล้องถ่ายให้เห็นอีกมุมมองหนึ่งที่สามารถมองเห็นทางโล่ง แสดงให้เห็นว่าตัวละครเจียงเจียงไม่จำเป็นจะต้องฝังตัวเองให้อยู่ในสุสานที่เต็มไปด้วยความแค้นอีกต่อไปแล้ว เพียงเขาพร้อมที่จะปล่อยวางและให้อภัยเขาก็สามารถมองเห็นทางออกและก้าวผ่านมันไปได้



รูปภาพที่ 66 ฉากสุสานที่มองไม่เห็นทางออก  
ในภาพยนตร์เรื่อง “Reign of assassins”



รูปภาพที่ 67 ตัวละครเจียงเจียงอุ้มซีอยู่เดินผ่านสุสานนั้น  
ในภาพยนตร์เรื่อง “Reign of assassins”

อีกฉากที่ผู้วิจัยพบคือ ฉากทางเดินไปสู่ประตูที่เปิดออก ในเรื่อง “Confession” เป็นตอนที่ซูยะกำลังเดินทางไปหาแม่ เป็นการพบแม่ครั้งแรกหลังจากที่เธอทิ้งเขาไป ซูยะตัดสินใจมาหาแม่แต่สุดท้ายก็ต้องย้อนกลับไปเพราะต้องการให้แม่ได้รู้ว่าเขามีความสามารถอย่างที่แม่คาดหวัง แม่ต้องเจอเขาในช่วงที่เขายิ่งใหญ่และเอาชนะแม่ได้ ประตูบานที่เปิดออกเห็นแสงสว่างเหมือนกับทางออกที่ซูยะเลือกที่

จะเดินเข้าไปหา แต่สุดท้ายเข้าก็หันหลังกลับเดินจากประตูบานนั้นไปแล้วเลือก  
ทำในสิ่งที่ตัวเองก็ไม่อาจให้อภัยได้



รูปภาพที่ 68-69 ทางเดินที่ชူးจะก้าวขึ้นไปพบแม่ในภาพยนตร์เรื่อง "Confession"

5) เพื่อสื่อความหมายเฉพาะเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการใช้องค์ประกอบในฉากเพื่อ  
สื่อความหมายเฉพาะในแต่ละเรื่อง ดังนี้

-การวางเฟรมภาพ (the frame) หรือการวางตำแหน่งของตัวละคร ถูก  
นำมาใช้เพื่อการสื่อความหมายเฉพาะบางอย่างในภาพยนตร์ล้าง เช่น การจัดวาง  
ตำแหน่งให้ตัวละครสองตัวที่มีความแค้นเหมือนกันอยู่ด้วยกันภายในหนึ่งเฟรม  
ภาพ พบบ่อยในภาพยนตร์เรื่อง "Confession of pain" เพื่อต้องการบอกแก่ผู้ชม  
ให้รู้ว่า สองคนนี้ตกอยู่ชะตากรรมเดียวกันจากการสูญเสียคนรักและครอบครัว



รูปภาพที่ 70-73 การวางตำแหน่งตัวละครคู่กันในเฟรมภาพจากภาพยนตร์เรื่อง "Confession of pain"



การสื่อให้คนดูได้ให้เห็นถึงจุดจบของตัวละครหลังจากที่ได้กระทำการล้างแค้น ด้วยการวางตัวละครในตำแหน่งที่สำคัญในเฟรมภาพบวกรวมกับการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ในฉากจบของเรื่อง "I Saw the devil" หลังจากที่ตัวละครได้ทำการชำระแค้นฆาตกรที่ฆ่าแฟนสาว ตัวละครเดินทางกลับบนถนนสายยาว แล้วสักพักร้องไห้ออกมาด้วยความเจ็บปวด เสียใจกับสิ่งที่ตัวเองทำลงไป ผู้สร้างใช้วิธีการจัดวางให้ตัวละครอยู่ด้านหน้าเฟรมและเห็น Background ด้านหลังเป็นทางเดินคู่ขนานที่ลึกเข้าไปสุดลูกหูลูกตา ไม่มีจุดจบ เพื่อสื่อความหมายว่า ตัวละครได้ตัดสินใจเลือกเส้นทางความเป็นปีศาจร้ายไปแล้ว และต้องยอมรับผลกรรมที่ตนกระทำต่อจากนี้ไป



รูปภาพที่ 74 แสดงให้เห็นฉากพระเอกเดินบนถนนที่ไม่มีจุดจบในภาพยนตร์เรื่อง "I Saw the devil"

สิ่งสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวความรุนแรงในภาพยนตร์ล้างแค้น คือ บางครั้งคนดูมักเริ่มแยกแยะไม่ออกว่ากำลังอยู่ในโลกสมมุติ และสามารถเกิดอารมณ์ร่วมได้ง่าย ภาพยนตร์จึงต้องมีการหยุดเตือนให้คนดูรู้สึกว่ายังอยู่ในโลกแห่งเรื่องเล่าไม่ใช่ชีวิตจริงด้วยการสร้างระยะถอยห่างระหว่างผู้ชมกับโลกสมมุติ ด้วยการใช้นิเทศการวางเฟรมภาพให้ตัวละครหันเผชิญหน้าเข้ากับกล้อง ซึ่งโดยปกติของการเล่าเรื่อง กล้องจะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ คนดูกับตัวแสดงจะไม่มีสัมพันธ์กันโดยตรง (ปิยกูล เลาว์ธันยศิริ, 2528: 7) เพราะฉะนั้นจึงแตกต่างไปจากเทคนิคการวางให้ตัวละครหันหน้าเข้ากับกล้องนี้ ซึ่งจะ使人ดูรู้สึกเซอร์ไพรส์และหลุดออกมาจากการเล่าเรื่องชั่วครั้งชั่วคราว



รูปภาพที่ 75 ในภาพยนตร์ "I saw the devil" เป็นภาพต่อเนื่องมาจากที่ตัวละครชายแก่ ภายในภาพเพิ่งสูญเสียลูกสาวและค้นพบศพลูกสาวที่ถูกหั่นอย่างไม่เป็นชิ้นดี



รูปภาพที่ 76-77 ตัวละครหันหน้าเข้าหากล้องในภาพยนตร์ เรื่อง “The Sympathy for Mr. Vengeance”

รูปภาพที่ 35-37 ผู้สร้างได้จัดวางตัวละครให้หันเข้าหากล้องหลังจากนำเสนอภาพความทุกข์ระทมของตัวละคร เพื่อเป็นการเบรคอารมณ์คนดู ไม่ให้ปะติดปะต่ออารมณ์กับภาพเลวร้ายก่อนหน้านั้น เป็นต้น

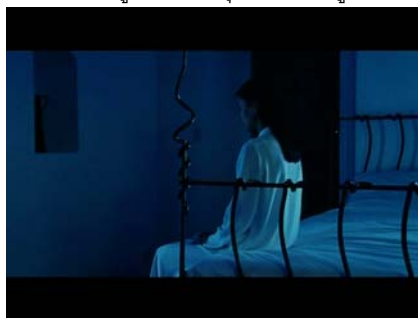
#### 5.4 องค์ประกอบด้านแสงและเงา ( Lights and Shadows)

ดังที่กล่าวไว้ว่าการใช้แสงและเงามักถูกนำมาใช้รวมกับการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อสื่อความหมายแทนภาพแทนของตัวละคร โดยเฉพาะการใช้แสงและเงาถูกใช้มากที่สุดเพื่อสื่อถึงความไม่ปกติของตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น ความไม่ปกตินั้นหมายถึงการที่ตัวละครกำลังปกปิดหรือหลบซ่อนความไม่เป็นเนื้อแท้ของตนเอง ซ่อนเร้นความชั่วร้ายภายใต้ภาพลักษณ์อีกด้าน เช่น ความโหดร้าย ความเห็นแก่ตัว ความวิปริต เป็นต้น ซึ่งมีลักษณะการใช้แสงแบบ low-key คือ ใช้แสงแบบมืด มีแสงสว่างเหลืออยู่ในฉากเพียงเล็กน้อย สามารถเห็นความ contrast ของแสงและเงาตัดกันชัดเจน เพื่อต้องการนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครฝ่ายถูกล้างแค้นหรือผู้กระทำกำลังปกปิดบางสิ่งบางอย่างเกี่ยวกับตนเองอยู่ ซึ่งสิ่งนั้นไม่สามารถเปิดเผยให้ผู้อื่นรับรู้ได้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “Audition” ที่นางเอกกำลังนั่งรอรับโทรศัพท์ด้วยสภาพบรรยากาศที่เงียบงัน แสงในฉากค่อยข้างน้อย และด้วยการจัดวางให้ตัวละครหันหน้าเข้าด้านข้าง มีผมปิดบัง ใบหน้า ไม่เห็นสีหน้าว่าตัวละครกำลังรู้สึกอย่างไรหรือคิดอะไร ประกอบกับสิ่งของในถุงใบใหญ่ด้านหลังของเธอเดินไปมา สองสามทีเพียงเท่านั้นก็สร้างความขนลุกให้แก่คนดูแล้วโดยไม่ต้องมีเสียงดนตรีหรือเสียงบรรยายใดๆ และเป็นการสื่อว่าผู้หญิงคนนี้มีอะไรปกปิดน่ากลัว เกิดความสงสัยแก่คนดู เกิดคำถามว่าเธอเป็นใคร และเธอกำลังซ่อนอะไรอยู่ เป็นต้น

การจัดแสงต่ำจนมืดทำให้เกิดความหมายและอารมณ์ หลายอย่างนอกจากสอดคล้องในการเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวกับความลึกลับและอารมณ์ด้านมืดแล้ว ยังให้บรรยากาศที่เหมือนถูกชักนำเข้าไปในโลกที่น่าหวาดหวั่นและชวนพิศวง เมื่อได้เห็นตัวละครหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากก็จะรู้สึกราวกับโดนดึงเข้าสู่วังวนแห่งความเร้นลับ (กฤษดา เกิดดี, 2541 : 155)



รูปภาพที่ 78-79 ตัวละครนั่งรอโทรศัพท์อยู่ในบ้านมีถุงปริศนาอยู่ด้านหลัง ในภาพยนตร์ “Audition”



รูปภาพที่ 80 แสงเงาปกปิดตัวละครในภาพยนตร์ “Audition”

### 5.5 องค์ประกอบด้านสี (Color)

องค์ประกอบของสีถูกใช้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกทั้งตัวละคร สร้างบรรยากาศภายในเรื่องเพื่อส่งผลให้เกิดการชักจูงอารมณ์ ความรู้สึก ของผู้ชม รวมถึงเป็นการสร้างนัยยะต่างๆ ของเรื่อง สีที่ใช้มักเป็นสีที่เกิดจากการจัดฉาก การจัดแสง และการปรับแต่งทางเทคนิค ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

#### 1) การใช้สีเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าตัวละครหรือเหตุการณ์กำลังดำเนินเข้าสู่สถานการณ์ที่ไม่ปกติ โดยแบ่งออกเป็น

- การใช้สีภายในฉาก เช่น ในเรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” ที่มีการตกแต่งห้องให้มีสีแดงลวดลายแบบ modern เพื่อต้องการสื่อความหมายถึงตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเด็ก สาวผู้อ่อนโยนกลายเป็นหญิงสาวที่เต็มไปด้วยความแค้น และการสร้างให้คนดูรู้สึกว่ามีมน คือโลกที่ถูกสมมุติขึ้น



รูปภาพที่ 81 แสดงการใช้สีภายในฉากจากภาพยนตร์เรื่อง  
“The Sympathy for Lady Vengeance”

และพบในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13” มีการใช้สีแดงในฉากเปิดเรื่อง ในห้องสีเหลี่ยมที่มีสีแดงแต่พอเมื่อเปิดประตูออกไปกลายเป็นแสงสว่าง สีถึงห้องนี้มีแต่ความแค่นแต่ เมื่อเขาเดินออกไปก็เปรียบเหมือนว่าเขาหลุดจากวงจรแห่งความแค่น

อีกทั้งพบในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” ที่มีการใช้สีที่เน้นความซูดซาด สีดำ ถึงแม้จะไม่ใช้สีสด แต่ก็ให้ความรู้สึกโดดเด่นขึ้นมาได้ เช่น การใช้สีม่วงสดในพื้นที่ดำ การตัดกันของกล่องสีแดงในพื้นที่เขียว เพื่อต้องนำเสนอให้เห็นถึงความรุนแรงแบบซูดซาด



รูปภาพที่ 82-85 การใช้สีเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”

นอกจากนี้การใช้สีภายในฉากยังรวมไปถึง สีที่มาจาก การแต่งแต้มตกแต่งบน เสื้อผ้าหรือร่างกายของตัวละครตลอดทั้งเรื่อง เช่น “The Sympathy for Lady Vengeance” มีการใช้ชายแหวโดสีแดงทาบนเปลือกตาของตัวละครก็มาหลังจากที่เธอออกมาจากคุก เปลี่ยนจากผู้หญิงที่ไร้เดียงสา อ่อนโยนเป็นผู้หญิงที่

มีแต่แรงแค้น และร้ายกาจขึ้น , ตัวละครใส่เสื้อสีส้มในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13” , การแต่งตัวของนางเอกในเรื่อง “Audition” นางเอกใส่ชุดสีขาวตลอดทั้งเรื่อง มีบางครั้งที่หยิบสีแดงมาตัด สื่อความหมายถึงเมื่อความบริสุทธิ์โดนทำลายความแค้น (สีแดง) ก็เข้ามา



รูปภาพที่ 86-87 การใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “Audition ”



รูปภาพที่ 88-89 การใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครรวมถึงการแต่งหน้าทำผม เพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance”



รูปภาพที่ 90-91 การใช้สีบนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13 ”

- สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจากการสร้างหรือการปรับสี(Color Grading) หรือ การแก้สี (Color Correction) ของภาพให้แตกต่างไปจากสีภาพต้นแบบที่ถ่ายมา เช่น ปรับให้ภาพเป็นสีดำ - ขาว ในบางฉาก โดยที่ทั้งเรื่องเป็นสีที่ดูชัดสดใสแดง- ดำ ในเรื่อง “The Sympathy for Lady Vengeance” ที่เกิดจากการจัดฉากซึ่งมีโทนสีปกติแต่พอเข้าสู่ช่วงที่เกิด

การล้างแค้นกลับกลายเป็นสีชาวดำ เพื่อต้องการสื่อความหมายว่าความแค้นของตัวละครก็มจา การวางแผน การเตรียมการไม่ใช่เรื่องสีสันหรือขนมหวานอีกต่อไปแล้ว เมื่อถึงคราวจริงที่ต้องลงมือจึงเกิดการตัดสินใจระหว่าง สีดำ (ความแค้นและความผิดบาป) กับสีขาว (ความบริสุทธิ์/การไถ่บาป/การให้อภัย) เนื่องจากโดยข้อเท็จจริงแล้ว ก็มจาไม่เคยทำผิดหรือ ฆ่าคนมาก่อนเลย การตายของเด็กนั้นไม่ใช่ความผิดของเธอด้วย แต่หากเธอลั่นโกเพื่อฆ่าเบคในครั้งนี้จะเป็นการเริ่มต้นทำผิดที่แท้จริง จิตใจของก็มจาที่คิดว่ามีดมนมาตลอดแท้จริงไม่เคยมีดมน เพียงแต่ถูกทำให้ต้องทนทุกข์ทรมาน และ ความแค้นในใจที่เกิดขึ้นต่างหากที่ทำให้เธอต้องหมองหม่นลงชั่วครว หากเธอลั่นโกยิงเบค ก็ยิ่งจะทำให้ใจสีดำทาบหัวใจเธออย่างถาวรหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้สร้างต้องการ



รูปภาพที่ 92-93 เปรียบเทียบการใช้สีในฉากที่ต่างกันระหว่างตอนต้นเรื่องและตอนท้ายเรื่องเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง“The Sympathy for Lady Vengeance”

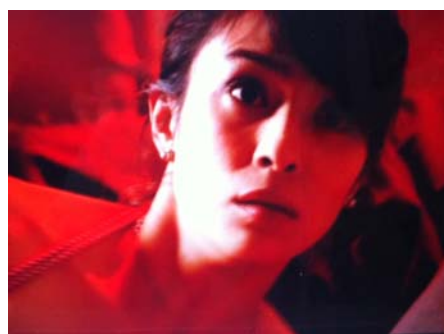
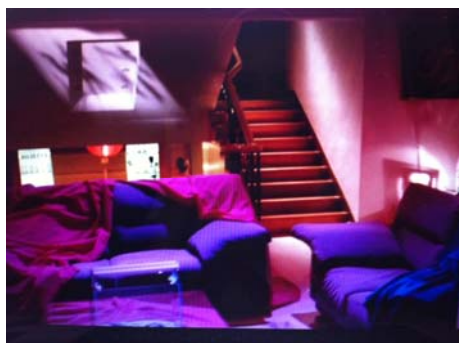


รูปภาพ 94-95 เปรียบเทียบการใช้สีในฉากที่แตกต่างกันจากภาพยนตร์เรื่อง “The neighbor No.13” ช่วงเวลาที่ทุกครั้งตัวละครจูโซ ถูกจิตไร้สำนึกควบคุมเขามักจะเห็นภาพจินตนาการห้องสีแดงที่มีตัวเขาและอีกคนที่เสมือนตัวเขากับต่อสู้กันภายในห้องนี้ เปรียบเสมือนการขัดแย้งภายในจิตใจระหว่างความชั่วและความดีซึ่งเป็นภาคภายในตัวของเขาเอง แต่ถ้าเป็นเหตุการณ์ปกติก็จะมีสีที่เป็นปกติแตกต่างกับภาพสีในจินตนาการ

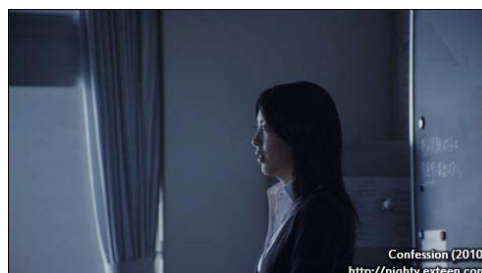


รูปภาพ 96-98 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างภาพแทนของตัวละครยามาซากิ ภาพด้านซ้ายเป็นภาพที่ยามาซากิอยู่กับการดำเนินชีวิตตามปกติ ส่วนภาพที่ เป็นช่วงเวลาที่เรื่องราวได้ค่อยๆ เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของยามาซากิ ในเรื่อง “Audition”

สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ ยังพบในภาพยนตร์เรื่อง “Confession” มีการปรับให้ภาพเป็นสีอมฟ้าหม่น เพื่อแสดงความหดหู แสดงออกถึงความเป็นโลกเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นในเรื่องนี้เป็นโลกแห่งความมืดมนของตัวละคร (เนื่องจากไม่มีตัวละครใดในเรื่องที่มีความสมบูรณ์พร้อม ทุกตัวละครมีด้านมืดซ่อนอยู่) ให้ความรู้สึกที่อึดอัดถึงแม้จะมีการจัดองค์ประกอบภาพให้มีความสวยงามก็ตาม และในเรื่อง “Satori” ที่มีการเล่นกับแสงสีแดงตอนพวกนักฆ่าบุกเข้ามาในบ้านซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ล้างแค้นต่อมา ทั้ๆที่ก่อนหน้านั้นห้องในบ้านค่อนข้างจะออกเป็นสีม่วงอมชมพู ที่ต้องการสื่อถึงความรักระหว่าง นามิกับเฮไท



รูปภาพที่ 99-100 การใช้สีที่เกิดจากการจัดแสงเพื่อสื่อความหมาย ในภาพยนตร์เรื่อง “Satori ”



รูปภาพที่ 101-102 การใช้สีในฉากเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่อง “Confession”

## 5.6 องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)

ผู้วิจัยพบว่า ลักษณะการใช้เสียงเพลงประกอบในภาพยนตร์ล้างแค้น มีลักษณะ

ดังนี้

### - การใช้เสียงดนตรีประกอบคล้อยตามเนื้อเรื่อง

โดยเสียงดนตรี (Music) ที่ใช้ในภาพยนตร์ล้างแค้นกลุ่มนี้ถูกนำมาใช้เพื่อนำพาอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ให้แก่ผู้ชม ทั้งยังช่วยเล่าเรื่องและบ่งบอกบุคลิกภาพหรือโชคชะตาของตัวละครในขณะนั้น เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” เห็นได้ชัดว่าเสียงดนตรีประกอบในแต่ละฉากจะมีเพลงประกอบประจำของมัน คือเมื่อถึงฉากแบบนี้ก็จะมีเสียงดนตรีเพลงนี้ขึ้น เป็นเพราะมันช่วยสื่อความหมายบางอย่างให้กับภาพยนตร์ เสียงดนตรีประกอบที่ใช้เป็นแนวเพลง classic แต่เป็น Classic ที่ผสมผสานระหว่าง Violin และ Techno Violin เสียงโหยหวน ช่วยเล่าเรื่องราว มรสุมชีวิตต่างๆ ที่พระเอกได้ผจญ สิ่งเกิดว่าจะถูกเปิดในฉากที่พระเอกกำลังดิ้นรนต่อสู้กับอะไรบางอย่าง เช่น ฉากตอนที่ถูกรัดตัวไป ฉากตอนที่ตามล่าอีวูจิน เสียง techno เป็นเสียงทุ้มๆ เป็นตัวแทนปริศนาเงื่อนงำรอบตัว ทั้งนี้เมื่อเสียงมารวมกับบทสนทนา เป็นตัวช่วยเล่าเรื่อง หรือ อีกนัยหนึ่ง คือ ช่วยบรรยายถึงชีวิตของตัวละครเอกได้เป็นอย่างดี

### - การใช้เสียงเพลงประกอบที่ขัดแย้งกับเนื้อเรื่อง

เพื่อต้องการสื่อความหมายขัดแย้งกับภาพที่เห็น ดังในภาพยนตร์เรื่อง

“Confession” นำเสนอภาพ ดนตรีประกอบ และการเล่นกับจังหวะของภาพ (Slow-motion) ผู้สร้างเลือกจะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในลักษณะที่ Contrast กับเรื่องเพื่อช่วยให้เกิดการจดจำและสื่อความหมาย กล่าวคือเลือกจะใช้ภาพที่มี



ความงดงาม สวยงามด้วยสี แสง และเสียงดนตรีประกอบกับฉากที่มีความรุนแรง หรือสะเทือนใจอย่าง เช่นฉากที่เด็กที่กลั่นแกล้งกันและกัน หรือแม้แต่ฉาก ฆาตกรรม ซึ่งอาจจะเป็นเสียดสีกับความจริงที่ว่าวัยเด็กอันแสนบริสุทธิ์เหล่านี้ เต็มไปด้วยเมล็ดพันธุ์แห่งความรุนแรง และอีกนัยหนึ่งคือต้องการสื่อถึงความไม่ ปกติของเรื่องราว ความผิดปกติของตัวละคร และความผิดปกติของเหตุการณ์

## บทที่ 6

### ผลการสำรวจและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชม ต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

#### 6.1 ข้อมูลและลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประชากรในการศึกษาค้างนี้ คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 19-44 ปี เนื่องจากเป็นช่วงอายุที่มีการเปิดรับสื่อภาพยนตร์มากกว่าช่วงอายุอื่น จำนวน 150 คน โดยได้มาจากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกภาพยนตร์ตัวอย่างมาจำนวน 3 เรื่อง โดยทั้งสามเรื่องนี้ถือเป็นตัวแทนของภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่กำลังทำการศึกษา ได้แก่ Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011) Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003) Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010) โดยการจัดฉายที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต เมื่อวันที่ 24 กันยายน 2554 และโดยแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ [www.pantip.com](http://www.pantip.com) โดยมีลักษณะทางประชากรศาสตร์ดังนี้

ตารางที่ 7 แสดงรายละเอียดข้อมูลของประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ภาพยนตร์	เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม			อายุของผู้ตอบแบบสอบถาม						
	ชาย	หญิง	รวม	15-19 ปี	20-24 ปี	25-29 ปี	30-34 ปี	35-39 ปี	40-44 ปี	รวม
Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011)	28 (ร้อยละ 56)	22 (ร้อยละ 44)	50	1 (ร้อยละ 2)	28 (ร้อยละ 56)	16 (ร้อยละ 32)	4 (ร้อยละ 8)	0	1 (ร้อยละ 2)	50
Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003)	34 (ร้อยละ 68)	16 (ร้อยละ 32)	50	1 (ร้อยละ 2)	10 (ร้อยละ 20)	25 (ร้อยละ 50)	7 (ร้อยละ 14)	5 (ร้อยละ 10)	2 (ร้อยละ 4)	50
Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010)	30 (ร้อยละ 60)	20 (ร้อยละ 40)	50	16 (ร้อยละ 32)	33 (ร้อยละ 44)	1 (ร้อยละ 2)	0	0	0	50

จากตารางที่ 7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่สุ่มมาจำนวนทั้งสิ้น 150 คน โดยแบ่งเป็น

- เรื่อง Punished จำนวน 50 คน จำแนกเป็นเพศชาย 28 คนและเพศหญิง 22 คน กล่าวคือ เพศชายคิดเป็นร้อยละ 56 และ เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 44 และพบว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 20-24 ปี มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 56 รองลงมาคืออายุระหว่าง 25-29 มีจำนวนร้อยละ 32 ตามด้วยอายุ 30-34 ปี มีจำนวนร้อยละ 8 ส่วนผู้ชมอายุ 15-19 ปีและ 40-44 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 2

- เรื่อง Oldboy จำนวน 50 คน จำแนกเป็นเพศชาย 34 คนและเพศหญิง 16 คน กล่าวคือ เพศชายคิดเป็นร้อยละ 68 และ เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 32 และพบว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 25-29 ปี มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคืออายุระหว่าง 20-24 มีจำนวนร้อยละ 20 ตามด้วยอายุ 30-34 ปี มีจำนวนร้อยละ 14 และอายุ 35-39 ปีคิดเป็นร้อยละ 10 ส่วนผู้ชมอายุ 15-19 ปีและ 40-44 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 2 และ 4 ตามลำดับ

- เรื่อง Confession จำนวน 50 คน จำแนกเป็นเพศชาย 30 คนและเพศหญิง 20 คน กล่าวคือ เพศชายคิดเป็นร้อยละ 60 และ เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 40 และพบว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 20-24 ปี มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 44 รองลงมาคืออายุระหว่าง 15-19 มีจำนวนร้อยละ 32 และ 25-29 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 2

## **6.2 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น**

ผู้วิจัยสามารถจำแนกการประเมินข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง ในการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ดังนี้

**ส่วนของตัวละคร (Characteristic)** โดยประเมินในคำถามส่วนที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ ลักษณะของตัวละคร การแสดงออกของตัวละครในการกระทำการล้างแค้น ผลปรากฏว่า

## 6.2.1 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง "Punished"

- ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง Punished

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น					คิดเป็น ค่าเฉลี่ย (x)
		เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็น ด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
ตัวละคร (Character)	1. แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "หว่องไฮฉิว" (ฟอ) มีพฤติกรรม ล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล	20	20	8	1	1	
	คิดเป็นคะแนน	100	80	24	2	1	4.14
	2. ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครทั้งตัวเอกและตัวร้ายได้รับมีความเหมาะสม	11	25	13	1	0	
	คิดเป็นคะแนน	55	100	39	2	0	3.92
	3. บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี	5	26	18	1	0	
	คิดเป็นคะแนน	25	104	54	2	0	3.70

จากตารางที่ 8 ผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง "Punished" พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติเห็นด้วยมากในทุกๆ องค์ประกอบ อาทิ

- แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "หว่องไฮฉิว" (ฟอ) มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.14
- ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครทั้งตัวเอกและตัวร้ายได้รับมีความเหมาะสม โดยคิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.92
- บทสนทนาภายในเรื่องช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี โดยคิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.70

## 6.2.2 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy"

- ตารางที่ 9 แสดงผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy"

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น					คิดเป็น ค่าเฉลี่ย (x)
		เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปาน กลาง	เห็นด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
ตัวละคร (Character)	1.แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ ตัวละคร "ฮิวจิน" (ตัวร้าย) มี พฤติกรรมล้างแค้นมีความ สมเหตุสมผล	5	25	8	7	5	
		25	100	24	14	5	3.36
	2.แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ ตัวละคร "โอ แดซู" (พระเอก) มี พฤติกรรมล้างแค้นมีความ สมเหตุสมผล	14	18	13	0	5	
		70	72	39	0	5	3.72
	3.ผลจากการกระทำล้าง แค้นที่ตัวละครทั้งสองได้รับมี ความเหมาะสม	7	21	12	4	6	
		35	84	36	8	6	3.38
	4. บทสนทนาของตัวละครช่วย เล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิต ของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี	5	25	16	2	2	
		25	100	48	4	2	3.58

จากตารางที่ 9 พบว่า ผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" อาทิ

- กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติเห็นด้วยมากที่สุดที่แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "โอ แดซู" (พระเอก) มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.72 และ บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.58
- ในขณะที่กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติเห็นด้วยปานกลางที่แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่

ทำให้ตัวละคร "อิวจิน" (ตัวร้าย) มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.36 และผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครทั้งสองได้รับมีความเหมาะสม คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.38

### 6.2.3 ผลจากการสำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง "Confession"

- ตารางที่ 10 แสดงผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง "Confession"

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น					คิดเป็น ค่าเฉลี่ย (x)
		เห็นด้วย มากที่สุด	เห็นด้วย มาก	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	เห็นด้วย น้อย ที่สุด	
		5	4	3	2	1	
ตัวละคร (Character)	1. แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "ครูโยโกะ" มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล	13	22	11	2	2	
		65	88	33	4	2	3.84
	2. บุคลิกลักษณะของตัวละคร "ครูโยโกะ" สัมพันธ์กับพฤติกรรมการล้างแค้น	13	21	12	4	0	
		65	84	36	8	0	3.86
	3. ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครเด็กทั้งสองได้รับมีความเหมาะสม	9	23	13	1	4	
		45	92	39	2	4	3.64
	16	27	7	0	0		
		80	108	21	0	0	4.18

จากตารางที่ 12 พบว่า ผลการประเมินทัศนคติของผู้ชมในส่วนของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง "Confession" กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติเห็นด้วยมากในทุกๆ องค์ประกอบ อาทิ

- แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "ครูโยโกะ" มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.84

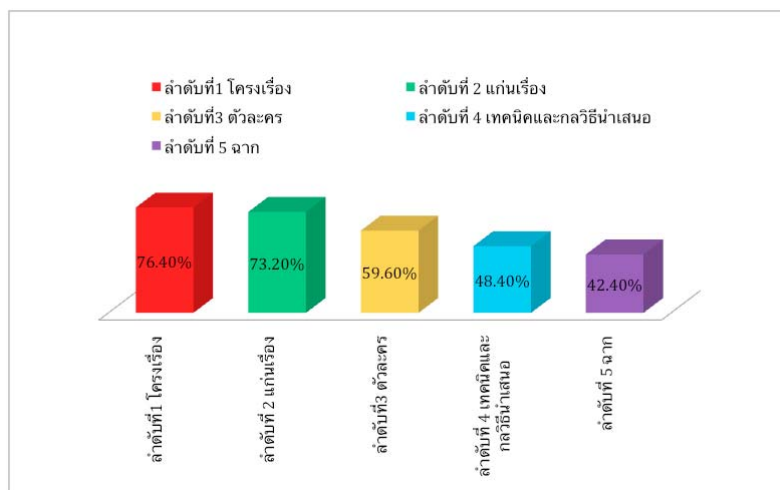
- บุคลิกลักษณะของตัวละคร "ครูโยโกะ" สัมพันธ์กับพฤติกรรมการล้างแค้น คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.86
- ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครเด็กทั้งสองได้รับมีความเหมาะสม คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 3.64
- บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี คิดเป็นคะแนนค่าเฉลี่ยร้อยละ 4.18

จากผลการสำรวจ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง พบว่า

- 1) กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี หมายถึงเห็นด้วยมากที่ภาพยนตร์ล้างแค้นมีการสร้างแรงจูงใจของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร "หว่องไฮฉิว" ในภาพยนตร์เรื่อง "Punished", ตัวละคร "ไอ แดซุ" ในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" และ ตัวละคร "ครูโยโกะ" ในภาพยนตร์เรื่อง "Confession" มีความสมเหตุสมผลกับพฤติกรรมการล้างแค้น แต่ก็มีบ้างที่กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติเห็นด้วยปานกลางสำหรับตัวละคร "อูจุน" ในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" เนื่องจากการล้างแค้นที่รอคอยเวลา 15 ปีอาจมีความสมเหตุสมผลน้อยกว่าเพียงเพื่อต้องการทำให้ไอ แดซุรู้ว่าตัวเองปากพล่อยก็เป็นได้
- 2) กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี หมายถึงเห็นด้วยมากที่ภาพยนตร์ล้างแค้นมีการสร้างผลจากการล้างแค้นที่ตัวละครในภาพยนตร์ เรื่อง "Punished และ "Confession" ได้รับได้อย่างเหมาะสม และเห็นด้วยปานกลาง" ในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" ตามลำดับ
- 3) กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี หมายถึงเห็นด้วยมากที่ภาพยนตร์ล้างแค้นที่บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวและบรรยายชีวิตของตัวละครได้เป็นอย่างดี ในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง

## 6.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้าง แค้น

### 6.3.1 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Punished”



รูปภาพ 103 แผนภูมิแสดงการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบส่วนต่างๆ ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามรับชมภาพยนตร์ เรื่อง “Punished”

จากผลการประเมินสรุป พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ติดตามรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Punished” จากโครงเรื่องเป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 76.40 รองลงมาคือ ติดตามจากแก่นเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 73.20 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 59.60 เทคนิคและกลวิธีนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 48.40 ตามลำดับ และลำดับสุดท้ายคือ ฉาก ซึ่งเป็นส่วนที่คนติดตามรับชมภาพยนตร์เลือกให้ความสนใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.40

จากผลการประเมินสรุป ทศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “ Punished” โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวัดผล พบว่าหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์เรื่อง “ Punished” แล้ว กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เห็นด้วยมากในองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นโครงเรื่อง(Plot) แก่นเรื่อง(Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก(Setting) สัญลักษณ์ มุมมองในการเล่าเรื่อง รวมถึงเทคนิคและกลวิธีในการนำเสนอ

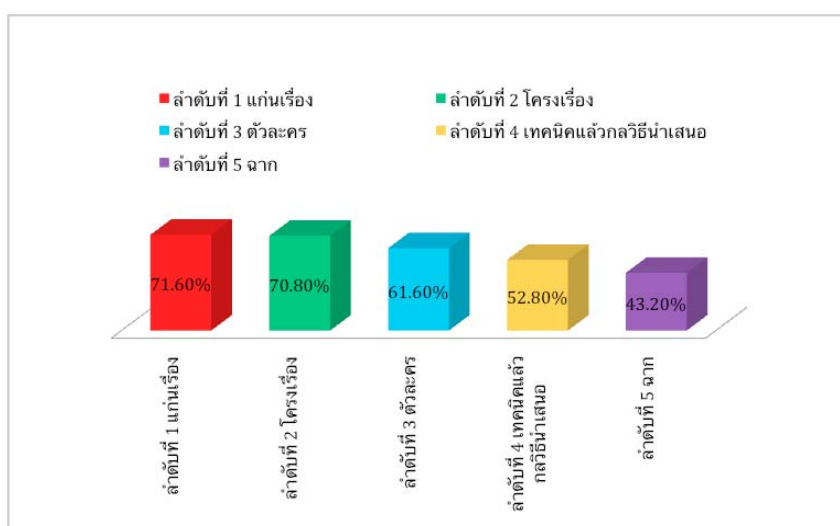
จากข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมายพบว่า สิ่งที่กลุ่มเป้าหมายได้รับจากการชมภาพยนตร์เรื่อง “Punished” คือ ข้อคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องกฎแห่งกรรม รวมถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความรักระหว่างพ่อและลูก นอกจากนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังสามารถสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่กลุ่มเป้าหมายในขณะที่ชมภาพยนตร์ได้อีกด้วย



โดยพบว่ามียุทธศาสตร์เป้าหมายบางส่วนเล็งเห็นถึงข้อบกพร่องของภาพยนตร์ อันได้แก่ การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีความยืดหยุ่น การวางโครงเรื่องที่เป็น pattern สามารถคาดเดาตอนจบได้ง่ายเกินไป จึงทำให้ไม่ค่อยดึงดูดให้ภาพยนตร์เรื่องนี้น่าสนใจสักเท่าใด รวมถึงการใช้เทคนิค Special effect ในภาพยนตร์ ที่ไม่ยังคงยอมรับชมจริงมีผลต่อการสร้างอรรถรสให้แก่คนดู

ดังนั้น จากผลการสำรวจและประเมินจึงสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นเรื่อง “Punished” สามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายไปในเกณฑ์ที่ดี สอดคล้องตามผลวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาในส่วนของ การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์ในบทที่ 4

### 6.3.2 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”



รูปภาพที่ 104 แผนภูมิแสดงการจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบส่วนต่างๆ ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามรับชมภาพยนตร์ เรื่อง “Oldboy”

จากผลการประเมินสรุป พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ติดตามรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” จากแก่นของเรื่องเป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 71.60 รองลงมาคือ ติดตามจากโครงเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70.80 ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 61.60 เทคนิคการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 52.80 ตามลำดับ และลำดับสุดท้ายคือ ฉาก ซึ่งเป็นส่วนที่คนติดตามรับชมภาพยนตร์เลือกให้ความสนใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.20

จากผลการประเมินสรุป ทศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวัดผล พบว่าหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์เรื่อง “ Oldboy” แล้ว กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เห็นด้วยมากในองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ส่วนที่เป็น

ตัวละคร (Character) ฉาก(Setting)และมุมมองในการเล่าเรื่อง และมีทัศนคติที่เห็นด้วยมากที่สุด ในองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ส่วนที่เป็นโครงเรื่อง(Plot) และเทคนิคและกลวิธีในการนำเสนอและ สูดท้ายในส่วนแก่นเรื่อง(Theme)และสัญลักษณ์ องค์ประกอบในเรื่องที่กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ เห็นด้วยในระดับปานกลาง

จากข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมายพบว่า สิ่งที่กลุ่มเป้าหมายได้รับจากการชม ภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" สามารถแบ่งออกได้เป็น สามส่วน คือ

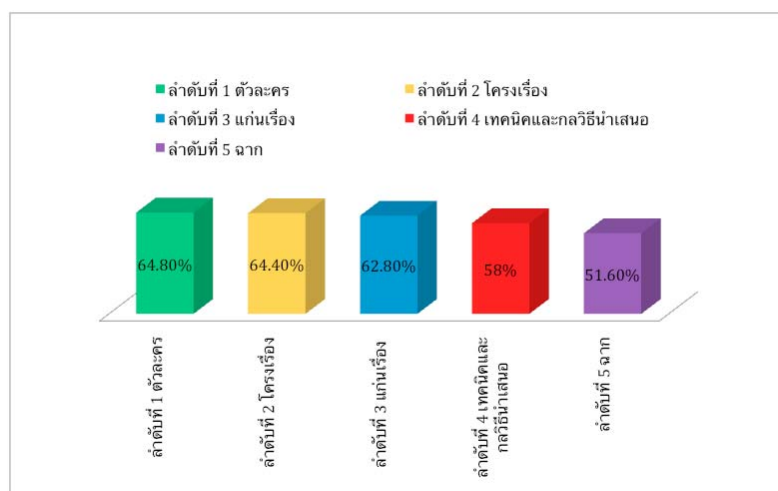
- ส่วนการเล่าเรื่องและเทคนิค พบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสนุกสนาน แปลก ใหม่ และเน้นไปที่ความรุนแรง จนเป็นที่ดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมาย
- ส่วนการให้ข้อคิดและเนื้อหา พบว่ากลุ่มเป้าหมายเมื่อชมภาพยนตร์แล้วได้ ตระหนักถึงข้อคิดเกี่ยวกับเรื่อง "กฎแห่งกรรม" และการรู้จักการให้อภัยต่อมนุษย์ ด้วยกัน
- ส่วนการให้อารมณ์ความรู้สึก พบว่ากลุ่มเป้าหมายเมื่อชมภาพยนตร์แล้วอินเข้าไปกับการแสดงของตัวละครและเรื่องราวในภาพยนตร์

นอกจากนี้ยังพบว่ามียังกลุ่มเป้าหมายบางส่วนถึงเห็นถึงความบกพร่องของ ภาพยนตร์ โดยสามารถแบ่งข้อบกพร่องนั้นออกเป็นสามส่วนได้ ดังนี้

- ส่วนของเทคนิคในการนำเสนอ กลุ่มเป้าหมายมองว่าการลำดับเรื่องราว ค่อนข้างซับซ้อน บางฉากยืดเยื้อ มีผลต่อการดึงดูดความสนใจของคนดู
- ส่วนของการคัดเลือกและความเหมาะสมของตัวละคร กลุ่มเป้าหมายมองว่าวัย ของตัวละครเอกสองตัวไม่มีความเหมาะสม จึงทำให้ภาพยนตร์ดูไม่สมจริง
- ส่วนของตัวแบบสอบบถาม กลุ่มเป้าหมายมองว่าเป็นคำถามปลายเปิดมากเกินไป ไม่มีคำตอบที่ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายเลือก

ดังนั้น จากผลการสำรวจและประเมินจึงสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นเรื่อง "Oldboy" สามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายไปในเกณฑ์ ที่ค่อนข้างดี สอดคล้องตามผลวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาในส่วนของการเล่าเรื่องและสื่อ ความหมายของภาพยนตร์ในบทที่ 4

### 6.3.3 ความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Confession”



รูปภาพ 105 แผนภูมิแสดงการจัดลำดับความสำคัญของประกอบส่วนต่างๆ ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession”

จากผลการประเมินสรุป ทักษะคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Confession” โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวัดผล พบว่าหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession” แล้ว กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เห็นด้วยมากที่สุด ในองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ส่วนที่เป็นโครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ฉาก (Setting) รวมถึงเทคนิคและกลวิธีในการนำเสนอ และมีทัศนคติที่เห็นด้วยมากในองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ส่วนที่เป็น ตัวละคร (Character) สัญลักษณ์ และมุมมองในการเล่าเรื่อง

โดยจากข้อเสนอแนะของกลุ่มเป้าหมายพบว่า สิ่งที่กลุ่มเป้าหมายได้รับจากการชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession” สามารถแบ่งออกได้เป็น สามส่วน คือ

- ส่วนการเล่าเรื่อง พบว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะที่แตกต่างจากภาพยนตร์ล้างแค้นเรื่องอื่นๆ โดยใช้วิธีไม่ฆ่าให้ตายแต่ให้มีชีวิตอยู่อย่างทรมานแทน, มีการเล่าเรื่องในลักษณะไม่ปะติดปะต่อ (Montage) แต่ก็สามารถเข้าใจเรื่องได้ รวมถึงมีการเล่นกับลักษณะของตัวละครที่ค่อนข้างมีความน่าสนใจ
- ส่วนการให้ข้อคิดและเนื้อหา พบว่ากลุ่มเป้าหมายเมื่อชมภาพยนตร์แล้วได้ตระหนักถึงข้อคิดที่เกี่ยวกับข้อบกพร่องของกฎหมายเยาวชนในประเทศไทย ปัญหาความรุนแรง ปัญหาครอบครัว จนกลายเป็นปัญหาทางสังคม รวมถึงมีการตัดสินใจการล้างแค้นบางทีอาจจะจะเป็นสิ่งที่ถูกต้องในความไม่ถูกต้อง เนื่องจากกฎหมายไม่มีอำนาจในการจัดการคนผิดได้
- ส่วนเทคนิคการนำเสนอ พบว่ากลุ่มเป้าหมายชอบการใช้แสง / สี เพื่อสื่ออารมณ์

, การตัดต่อแบบไม่ปะติดปะต่อ (Montage) รวมถึงการใช้เทคนิค Special effect ในภาพยนตร์

นอกจากนี้ยังพบว่ามีกลุ่มเป้าหมายบางส่วนสังเกตเห็นถึงความบกพร่องของ ภาพยนตร์ โดยสามารถแบ่งข้อบกพร่องนั้นออกเป็นสามส่วนได้ ดังนี้

- ส่วนของการเล่าเรื่อง กลุ่มเป้าหมายบางกลุ่มมีความคิดเห็นต่างไปว่าการเล่าเรื่องมีความซับซ้อนเกินไป และไม่มีความต่อเนื่องทำให้ยากต่อความเข้าใจ บางฉากมีความเย็นเยือก ทำให้คนดูรู้สึกเบื่อ หรือบางฉากถูกใส่มาไม่มีความเกี่ยวข้อง หรือสื่อความหมายแต่อย่างใด
- ส่วนของเทคนิคในการนำเสนอ กลุ่มเป้าหมายมองว่าดนตรีประกอบขัดกับความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศในเรื่อง รวมถึงแสง สี ที่ทำให้อารมณ์รู้สึก ซ้ำจนเกินไป

ดังนั้น จากผลการสำรวจและประเมินจึงสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นเรื่อง “Confession” สามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายไปในเกณฑ์ที่ดี สอดคล้องตามผลวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาในส่วนของ การเล่าเรื่องและสื่อความหมาย

## บทที่ 7

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น” นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย รวมถึงเพื่อศึกษาถึงทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่เลือกมาเป็นภาพยนตร์จากประเทศกลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียง อันได้แก่ จีน ฮองกง ญี่ปุ่น และเกาหลี ในช่วงปี 1999-2011 จำนวน 12 เรื่อง ได้แก่ Confession of pain (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2006), Vengeance (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2009), Reign of assassins (ภาพยนตร์จีน ปี 2010), Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011), Sympathy for Mr. vengeance (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2002), Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003), Sympathy for lady vengeance (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2005), I Saw the Devil (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2010), Audition (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 1999), The Neighbor No.13 (ภาพยนตร์ญี่ปุ่นปี 2005), Sasori (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2008) และ Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010) ในการเก็บข้อมูลใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ศึกษาจากตัวภาพยนตร์ บทความที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ทั้งหมด ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักวิจารณ์ภาพยนตร์จำนวน 3 ท่าน และใช้การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการเก็บแบบสอบถาม จำนวน 150 คน ผลที่ได้จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

#### 7.1 โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

ซึ่งประกอบไปด้วย

7.1.1 แก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น เป็นประเด็นที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ และเข้าใจผ่านประสบการณ์ในการรับชมเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงความสูญเสียที่เกิดจากความอาฆาตแค้น โดยนำเสนอผ่านแก่นความคิดต่างๆ ได้แก่ การล้างแค้นและการให้อภัย ทางเลือกใดที่ใช้ได้จริง , ความทรงจำอันเลวร้ายกับการ

ล้างแค้น, ความอยุติธรรมกับการแก้ปัญหาคือการล้างแค้น , สังคม..ตัวการสำคัญของความแค้น, ความรักและความแค้น

**7.1.2 โครงเรื่องในภาพยนตร์ล้างแค้น** การเล่าเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกจะไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบลำดับครบบตามภาวะการณ์ โดยปัจจัยที่ผู้สร้างเลือกที่จะเล่าตามภาวะการณ์หรือไม่ขึ้นอยู่กับความพยายามที่จะสร้างเรื่องราวการล้างแค้นให้มีความน่าสนใจ แตกต่างจากการเล่าในชนบทเดิมๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่าถึงแม้จะมีการสร้างรศรเรื่องราวให้แปลกใหม่ที่น่าสนใจเพียงใด แต่โครงสร้างการเล่าเรื่องก็ยังคงมีลักษณะเฉพาะคล้ายเดิมคือ การเริ่มต้นให้ตัวละครเอกประสบกับภาวะปัญหาเป็นผลทำให้เกิดความรู้สึกโกรธแค้น และมีการแสดงออกเพื่อตอบโต้ฝ่ายที่กระทำตนด้วยการล้างแค้นเพื่อต้องการจะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแต่นั้นยังทำให้ปัญหาทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นเรื่องราวก็จะเข้าสู่ภาวะคลี่คลายหลังจากที่ตัวละครนั้นได้รับผลเสียจากการล้างแค้นหรือมองเห็นทางออกจากการให้อภัย

### 7.1.3 ตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น ประกอบไปด้วย

- การสร้างตัวละคร ผู้วิจัยได้พบโครงสร้างการสร้างตัวละครถึง 4 แบบ ดังนี้

บุคลิกลักษณะของตัวละครฝ่ายล้างแค้น (Characteristic of Avenger)	บุคลิกลักษณะของตัวละครฝ่ายถูกล้างแค้น (Characteristic of revenged)
1. คนดี (อ่อนแอ/สู้ไม่ได้)	1. คนเลว (ชั่วช้า/ขี้โกง)
2. คนปกติธรรมดา	2. คนปกติธรรมดา (ประสบปัญหา)
3.คนปกติธรรมดา (ที่เคยถูกคนเลวทำร้าย)	3.คนปกติธรรมดา (มีส่วนใดส่วนหนึ่งใกล้เคียงกับคนเลว)
4.คนปกติธรรมดา	4.คนปกติธรรมดา (ผลั้งผลอโดยไม่รู้ตัว)

ตาราง 11 แสดงการสร้างตัวละครในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

สรุปได้ว่า ในการสร้างตัวละครของภาพยนตร์ล้างแค้นเป็นไม่ว่าจะเป็นการออกแบบให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีลักษณะแตกต่างกันทั้งทางกายภาพและจิตใจ เพื่อให้คนดูรับได้และเอาใจช่วยในลักษณะของความเป็นพระเอกและตัวร้าย หรือ การสร้างตัวละครให้มีลักษณะ

เหมือนกันแต่เพียงเกิดเหตุจำเป็น หรือ สถานการณ์บางอย่างบีบคั้น เป็นเหตุให้ตัวละครต้องแสดงออกถึงความชั่วร้ายออกมาเพื่อความอยู่รอดนั้น เหล่านี้ผู้สร้างทั้งหลายมีความตั้งใจที่จะสร้างให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีความคล้ายคลึงกับความเป็นมนุษย์จริงให้มากที่สุด เป็นเหมือนบุคคลธรรมดาแบบที่ใครๆ ก็สามารถสัมผัสและพบเห็นได้โดยทั่วไป โดยอาจมีความแตกต่างระหว่างกันในทางด้านอาชีพหรือสถานะเพื่อเป็นการเปรียบเทียบหรือเป็นการสะท้อนค่านิยม ชนชั้น บ้างในบางเรื่อง

- มูลเหตุ แรงจูงใจ ที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมการล้างแค้น มาจากปัญหาเกี่ยวกับการสูญเสียอิสรภาพ การสูญเสียคนรักหรือครอบครัว และ ปัญหาเกี่ยวกับปมภายในจิตใจเมื่อครั้งอดีต โดยตัวละครไม่สนว่าจะเป็นปัญหาเล็ก หรือ ใหญ่แต่ถ้าทำให้ตนเองเกิดความรู้สึกว่าไม่ได้รับความยุติธรรมแล้ว วิธีการที่ตัวละครใช้แก้ปัญหา ก็คือ การล้างแค้นเสมอ ซึ่งนอกจากจะช่วยชำระแค้นแล้วยังเป็นการระบายความโกรธแค้นที่ตัวละครมีอีกด้วยนอกจากนี้ยังมีการเสริมตัวละครที่เป็นตัวแทนด้านดี และ ด้านชั่ว เข้าไปผูกพันกับตัวละคร เพื่อเป็นการสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจให้แก่ตัวละครในการเลือกตัดสินใจกระทำการล้างแค้น

- ปัจจัยที่ส่งผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้น พบว่า ความแตกต่างทางด้านบริบททางสังคมสัมพันธ์กับการสร้างปัจจัยที่ส่งผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้น โดยที่ตัวละครในภาพยนตร์เกาหลีและญี่ปุ่นมักโดนสังคมรอบข้างกดดันให้เกิดพฤติกรรมล้างแค้น ไม่ว่าจะเป็น การกดขี่ระหว่างชนชั้น การไม่ได้รับความยุติธรรมจากสังคม ซึ่งแตกต่างไปจากภาพยนตร์จีน และ ฮอลลีวูด ที่จะไม่มีการแสดงให้เห็นถึงการกดดันจากสังคมรอบข้าง หรือ มีให้เห็นน้อยกว่า

- ผลจากการล้างแค้นที่ตัวละครได้รับ มักจะเป็นผลเสียที่เกิดมาจากการล้างแค้น ไม่ว่าจะเป็น สูญเสีย คนรักหรือ ครอบครัว หรือเกิดเป็นความรู้สึกผิดบาปติดตัว นอกจากนี้ยังพบว่าบางเรื่องสร้างความแตกต่างด้วยการไม่แสดงให้เห็นผลจากการล้างแค้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพียงต้องการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความโสมมของสังคมเท่านั้น

- วิธีการและการใช้ความรุนแรงในการล้างแค้น ระดับความขัดแย้งของตัวละครที่เป็นเหตุของปมปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น มักสอดคล้องกับการล้างแค้นของตัวละครเพื่อตอบโต้คืน โดยตัวละครจะเลือกตอบโต้ด้วยการฆ่าอีกฝ่าย ต่อเมื่อเมื่อตัวละครตัวนั้นสูญเสียคนรักหรือครอบครัว ถึงแม้จะเป็นไปด้วยความจงใจหรือพลาดพลั้งก็ตาม ในขณะที่ระดับความขัดแย้งของตัวละครเป็นเพียงแค่ทำให้ตัวละครนั้นรู้สึกสูญเสียอิสรภาพ (เช่น ถูกกักขัง หน่วงเหนี่ยว) พวกเขา มัก

เลือกตอบได้ด้วยการทรมานให้อีกฝ่ายได้รู้สึกถึงความเจ็บปวดเช่นเดียวกับตน ซึ่งอาจจะมากจนถึงแก่ความตายได้เช่นกัน

ส่วนการสรรหาวิธีการล้างแค้นของตัวละคร มักจะต้องผ่านกระบวนการคิดของตัวละครเพื่อให้การล้างแค้นนั้น เจ็บปวดและสาสมที่สุด ได้แก่ การใช้ความรุนแรงโดยการทรมานหรือฆ่าให้ตาย และอีกวิธีคือ การปล่อยให้มีชีวิตอยู่อย่างทุกข์ทรมานซึ่งความรุนแรงนั้นมักถูกกำหนดโดยกรอบจำกัดของความสามารถในการนำเสนอภาพความรุนแรงของแต่ละประเทศ โดยประเทศจีนและฮ่องกงจะไม่เน้นไปที่ความรุนแรงจากการสร้างภาพการฆ่าหรือทำร้ายกันแบบชัดเจน เลือดสาด ความรุนแรงที่มากที่สุดเป็นเพียงแค่การใช้ปืนทำร้ายกัน แต่จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างฉากแอ็คชั่นแต่ละฉากให้มีความแปลกใหม่เพื่อการจดจำเรื่องราวมากกว่า โดยตรงกันข้ามกับประเทศเกาหลีที่มักนิยมใช้ภาพความรุนแรงแบบตาต่อตาฟันต่อฟัน โหดดิบ เลือดสาด โดยไม่มีการวางแผนหรือคิดพิจารณาอย่างแยบยลก่อนที่จะลงมือกระทำ และส่วนประเทศญี่ปุ่นจะเป็นความรุนแรงแบบวิปริต ซาดิสต์ ทรมาน

## 7.2 ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก

การถ่ายทอดความหมายระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์ล้างแค้นภายใต้เทคนิคการนำเสนอทั้งทางภาพและเสียง โดยผู้วิจัยได้จำแนกรูปแบบการนำเสนอในกลุ่มภาพยนตร์ล้างแค้นโดยแบ่งตามเกณฑ์รูปแบบการเล่าเรื่องและเกณฑ์การนำเสนอ พร้อมได้อธิบายลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายในแต่ละหัวข้อ ดังต่อไปนี้

### 7.2.1 แบ่งเกณฑ์ตามรูปแบบการเล่าเรื่อง

พบว่าภาพยนตร์ล้างแค้นมักมีลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เป็นไปตามขนบของรูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ที่พบ ดังนี้

- ลักษณะภาพยนตร์ล้างแค้นแนว CRIME – SUSPENSE มีเนื้อหาเรื่องราววนเวียนเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม มักใช้แสงและเงา เพื่อเป็นการความซ่อนเร้นปิดบัง สร้างความลึกลับให้แก่ตัวละคร
- ลักษณะภาพยนตร์ล้างแค้น แนว DRAMA พุดถึงชีวิตมนุษย์ นำเสนอเกี่ยวกับด้านอารมณ์ ปัญหาชีวิตของตัวละคร การเผชิญหน้ากับปัญหา การแก้ไขปัญหา เทคนิคทางภาพและเสียงต้องแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและ



การดำเนินเรื่อง

- ลักษณะภาพยนตร์ล้างแค่นแนว ACTION ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ การไล่ล่า เพื่อสร้างความเร้าใจ ด้วยการการออกแบบมุมกล้องและการตัดต่อ ให้มีความตื่นเต้นและเร้าใจ
- ลักษณะภาพยนตร์ล้างแค่นแนว THILLER ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญเน้นสร้างอารมณ์ลุ้นระทึกด้วยการสร้างจังหวะของการดำเนินเรื่องเพื่อเร้าอารมณ์คนดู เช่น การตัดต่อและการลำดับภาพ การจัดฉาก รวมถึง การใช้เสียงดนตรีประกอบ

## 7.2.2 แบ่งเกณฑ์ตามรูปแบบการนำเสนอ

พบว่าภาพยนตร์ล้างแค่นทั้ง 12 มีวิธีการนำเสนอแบบ classical cinema โดยจะให้ความสำคัญกับการปรุงแต่งด้วยเทคนิคเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชมและเน้นการดำเนินเรื่องเพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม โดยใช้องค์ประกอบด้านภาพและเสียงเพื่อสื่อความหมาย ดังนี้

### 7.2.2.1 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ล้างแค่นนั้นมักเน้นให้เห็นถึงภาพการแสดงออกทางอารมณ์ และภาพแสดงความรู้สึกของตัวละคร เช่น แสดงถึงความเลือดเย็นของตัวละคร หรือ ความกลัวของตัวละครเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่เลวร้ายหรือต้องตัดสินใจลงมือกระทำบางอย่าง เป็นต้น รวมถึงเพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ร่วมและกระตุ้นความสนใจของผู้ชมในการติดตามเรื่องราวการล้างแค่น โดยการใช้ เช่น การใช้ขนาดภาพระยะใกล้ เพื่อให้เห็นถึงการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร การใช้มุมกล้อง (Camera Angles) แบบ Bird's eye view นำเสนอภาวะที่ตัวละครตกอยู่ชะตากรรมที่ลำบากจนถึงขีดสุด ซึ่งตรงข้ามถ้าต้องการนำเสนอว่าตัวละครนั้นกำลังเป็นเหมือนพระเจ้ามีอำนาจเหนือตัวละครอีกฝ่ายมักใช้การถ่ายภาพมุมต่ำ (Low Angle) และการเคลื่อนไหวกล้องตามตัวละครด้วยวิธีการ Long-take มีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อความหมายแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น เพื่อบ่งเน้นแก่นอารมณ์ เพื่อติดตามเรื่องราว หรือ กำลังแอบมองชีวิตของตัวละคร

### 7.2.2.2 องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ ( Editing )

มุ่งเน้นไปที่จังหวะของการตัดต่อที่สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง รวมถึงมีการยืดขยายภาพโดยการ pitch speed ภาพให้ช้าลงขัดแย้งกับการนำเสนอภาพที่มีความรุนแรง เพื่อตอกย้ำอารมณ์ความรู้สึก นอกจากนี้ฉากแสดงความรุนแรงของตัวละครในภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่นหรือ Thriller มีการนำเสนออย่างไม่ปะติดปะต่อ เพื่อสร้างความระทึกให้แก่ผู้ชม โดยอาศัยการจินตนาการ เช่น ฉากถอนฟันด้วยค้อน ฉากตัดลิ้น ในภาพยนตร์ “Oldboy” เป็นต้น อีกทั้งมีการสร้างความหมายที่แตกต่างด้วยการสร้างความขัดแย้งของภาพมาตัดต่อเข้าด้วยกัน (Collision of image) เพื่อให้เกิดพลังทางอารมณ์และสร้างความหมายต่อผู้ชม เช่น ด้วยการนำภาพความรุนแรงตัดกับภาพความสนุกสนานของตัวละครหรือเรื่องราว เป็นต้น

อีกเทคนิคสำคัญที่พบในภาพยนตร์ล้างแค้นเสมอ คือ การแทรกภาพอดีตโดยใช้วิธีการ Flashback แบบ create transition เพื่อให้คนดูได้ทราบถึงปมต้นเหตุแห่งการล้างแค้น และนอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคพิเศษ Special Effect ในการสร้างภาพเพื่อสื่อความหมายเฉพาะในแต่ละเรื่อง เช่น ในภาพยนตร์ “Oldboy” และ “The Sympathy for Lady Vengeance” เป็นต้น

### 7.2.2.3 องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

การจัดองค์ประกอบของภาพ หรือ Mise-en-scene อันประกอบไปด้วยการใช้ฉาก การใช้แสงและเงา รวมถึงสีนั้น จะถูกออกแบบให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายภายในฉาก ดังนี้

- 1) เพื่อเป็นการปกปิดซ่อนเร้นตัวละคร มีการออกแบบฉากในภาพยนตร์เพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องที่ตัวละครจำต้องออกตามสืบหาไล่ล่า หลบซ่อนตัว ซึ่งมักเป็นจำพวกตึกร้าง หรือ โกดังร้าง มีลักษณะมืด แสงน้อย เฉอะแฉะ แคบและอึดอัด ภายในฉากมักมีการจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉาก(Prop) ให้มีความรก ระเกะระกะ
- 2) เพื่อสะท้อนให้คนดูทราบถึงภาวะที่ตัวละครกำลังติดอยู่ในกับดักของความอาฆาตแค้น ด้วยการนำพื้นที่ภายในเฟรม (The Frame) โดยออกแบบให้มีการวางตำแหน่งของตัวละครตกอยู่ในกรอบมีลักษณะเป็นตาราง (grid) ที่เกิดมาจากการใช้แสงและเงา หรือ การจัดฉากภายในเฟรมภาพหนึ่งเฟรม

ภาพ เป็นการจำกัดพื้นที่ให้แก่ตัวละคร ส่งผลให้คนดูรู้สึกอึดอัด รวมทั้งการใช้เส้นและโครงร่าง ที่มีลักษณะเชื่อมต่อกันเป็นวงกลมโดยไม่มีรอยต่อ หรือช่องว่าง เพื่อสื่อความหมายว่า สูดหายใจแล้วการแสวงหาการหลุดพ้นจากความทุกข์ที่เกิดจากความแค้นด้วยการล้างแค้นนั้นก็ไม่ใช่ทางออกที่ต้องการอย่างแท้จริง

- 3) เพื่อนำเสนอถึงภาพแทนของตัวละคร ซึ่งมักจะเป็นด้านมืด หรือ เพื่อให้เห็นว่าตัวละครเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร้จากมากขึ้น เช่น การใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายเปรียบเทียบระหว่างวัตถุ(Symbol) กับตัวละคร ในการสื่อความหมายถึงด้านดี-ด้านชั่วของตัวละคร เช่น กระจก แมงป่อง ดอกไม้ เป็นต้น
- 4) เพื่อต้องการนำเสนอถึงทางออกของปัญหา ด้วยการใช้ทางเดินที่เปิดโล่ง หรือ ประตู โดยเปรียบเส้นทางนั้นเหมือนเส้นทางหลุดพ้นจากความแค้น ไปสู่การให้อภัย
- 5) เพื่อสื่อความหมายเฉพาะเรื่อง โดยขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสื่อความหมายสิ่งใดภายในเรื่อง อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง “Confession of pain” และ “I Saw the devil” ใช้การวางเฟรมภาพ ด้วยการวางตัวละครในตำแหน่งที่สำคัญในเฟรมภาพบวกรวมกับการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เพื่อสื่อความ เช่น เพื่อเปรียบเทียบตัวละครทั้งสองตัว หรือ เพื่อแสดงจุดจบของตัวละคร เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการวางตำแหน่งตัวละครให้เผชิญหน้าเข้าหากันในบางครั้งบางคราวเพื่อเป็นการหยุดเตือนให้คนดูรู้สึกว่ายังอยู่ในโลกแห่งเรื่องเล่าไม่ใช่ชีวิตจริง เป็นการสร้างระยะถอยห่างระหว่างผู้ชมกับโลกสมมุติ เนื่องจากการถ่ายทอดความรุนแรงในภาพยนตร์ที่อาจมีคามสมจริงเกินไปอีกด้วย

#### 7.2.2.4 องค์ประกอบด้านแสงและเงา ( Lights and Shadows)

การใช้แสงในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายมักนิยมใช้การจัดแสงแบบ Low-key คือ ใช้แสงแบบมืด มีแสงสว่างเหลืออยู่ในฉากเพียงเล็กน้อย สามารถเห็นความ contrast ของแสงและเงาตัดกันชัดเจน เพื่อต้องการนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครฝ่ายถูกล้างแค้นหรือผู้กระทำการล้าง

แค่นั้น กำลังปกปิดบางสิ่งบางอย่างเกี่ยวกับตนเองอยู่และยังช่วยสร้างบรรยากาศให้คนดูรู้สึกว่ามีตัวเองกำลังถูกชักนำเข้าไปในโลกที่น่าหวาดหวั่นและชวนพิศวงอีกด้วย

#### 7.2.2.5 องค์ประกอบด้านสี (Color)

การใช้สี นอกจากจะถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกทั้งตัวละครและการสร้างบรรยากาศภายในเรื่องแล้ว ยังเป็นการนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครหรือเหตุการณ์กำลังดำเนินเข้าสู่สถานการณ์ที่ไม่ปกติ ด้วยการหยิบจับอะไรต่างๆ เข้ามาประกอบลงในภาพเพื่อสื่อความหมาย เช่น การใช้สีภายในฉากจากการ setting หรือ สีที่มาจากการเล่นแสงเงาบนเสื้อผ้าหรือร่างกายของตัวละคร รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงสีภายในภาพด้วยเทคนิคพิเศษหลังการถ่ายทำ

#### 7.2.2.6 องค์ประกอบด้านเสียง

การใช้เสียงดนตรีประกอบมักเป็นในลักษณะ การใช้เสียงดนตรีแบบคล้อยตามเนื้อเรื่องและยิ่งมารวมกับบทสนทนา จึงสามารถช่วยเล่าเรื่องราวของตัวละครได้เป็นอย่างดี และใช้เสียงดนตรีประกอบที่ขัดแย้งกับเนื้อเรื่อง ก็เพื่อช่วยให้เกิดการจดจำและสื่อความหมาย เช่น เลื่อนจะใช้ภาพที่มีความงดงามสวยงามด้วยสี แสง และเสียงดนตรีประกอบกับฉากที่มีความรุนแรง หรือสะเทือนใจเพื่อสื่อถึงความไม่ปกติของเรื่องราว ความผิดปกติของตัวละคร และความผิดปกติของเหตุการณ์ เป็นต้น

### 7.3 ทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

โดยการศึกษาเก็บข้อมูลด้วยวิธีสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม โดยมุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 19-44 ปี จำนวน 150 คน โดยได้มาจากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยศึกษาภาพยนตร์ 3 เรื่อง ได้แก่ Punished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011), Old boy (ภาพยนตร์เกาหลี ปี 2003), Confession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010)

จากผลการสำรวจและประเมินสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นทั้งสามเรื่องซึ่งถือเป็นตัวแทนภาพยนตร์ที่กำลังทำการศึกษา โดยเฉพาะในส่วนของตัวละคร (Character) ประกอบไปด้วย แรงจูงใจ ลักษณะของตัวละคร การแสดงออกของตัวละครในการกระทำการล้างแค้น พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี (ในระดับ

ความคิดเห็นปานกลางถึงมาก) ภาพยนตร์ล้างแค้นมีการสร้างแรงจูงใจของตัวละคร มีความสมเหตุสมผลกับพฤติกรรมการล้างแค้น รวมถึงการสร้างผลจากการล้างแค้นที่ตัวละครในภาพยนตร์ได้รับได้อย่างเหมาะสม สำหรับบทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวและบรรยายชีวิตของตัวละครได้เป็นอย่างดีในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง โดยพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี (เห็นด้วยมากทั้งสามเรื่อง)

เพราะฉะนั้นอาจสรุปได้ว่าการสร้างเรื่องราวในการล้างแค้นในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง ผู้สร้างสามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในเกณฑ์ที่ดี สอดคล้องตามผลวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาในส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย

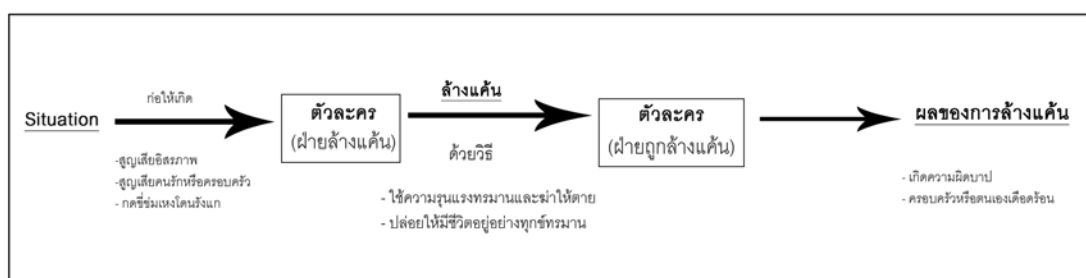
สำหรับองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เลือกรับชมภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมากที่สุด คือ ส่วนที่เป็นโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร สิ่งที่ได้รับจากการชมภาพยนตร์ คือ ส่วนที่เป็นข้อคิดของเรื่อง โดยเฉพาะ เรื่อง "กฎแห่งกรรม" ตามมาด้วยการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน น่าสนใจ และพบว่าข้อบกพร่องที่พบจากกลุ่มผู้ชมบางกลุ่มที่อาจจะไม่เข้าใจตรงกันกับสิ่งที่ผู้สร้างต้องการเล่าหรือสื่อความหมายผ่านองค์ประกอบต่างๆ หรืออาจซับซ้อนเกินไป ซึ่งส่งผลทำให้การเล่าเรื่องนั้นไม่มีประสิทธิภาพ คนดูละเลยไม่ติดตามการเล่าเรื่องนั้นๆ

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการทำการศึกษาวิจัยในเรื่องการเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ผู้วิจัยพบความสำคัญจากการศึกษาดังนี้

### โครงสร้างการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

จากการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่อง ซึ่งเป็นกลุ่มภาพยนตร์ตัวอย่างภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาล้างแค้น จะเห็นได้ว่าในการถ่ายทอดเรื่องราวด้วยโครงเรื่องที่มีความแน่นอนที่อาจกล่าวได้ว่าเป็น "รูปแบบ (pattern)" เริ่มต้นตั้งแต่การสร้างความขัดแย้งในภาวะปัญหาจนถึงความพยายามของตัวละครที่จะแก้ไขปัญหา ดังรูป



รูปภาพที่ 118 แสดงโครงสร้างการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้น

ถึงแม้วิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ล้างแค้นหลายๆ เรื่องนั้นอาจจะดูซ้ำซาก แต่ผู้สร้างทั้งหลายก็พยายามที่จะสรรค์สร้างความแตกต่างในรายละเอียดเพื่อเรียกร้องความสนใจแก่ผู้ชม เช่น การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ทางภาพและเสียง การสร้างตัวละคร การปรับเปลี่ยนประเด็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดความแค้น และวิธีการล้างแค้น เป็นต้น ในกรณีของออร์สัน เวลส์ ที่เป็นเหมือนต้นแบบผู้สร้างภาพยนตร์ทั่วโลกกล่าวว่า “ขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างแต่ละคนจะมีความชาญฉลาดเพียงไรที่จะใช้วิธีการสร้างสรรค์ให้ภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างไปจากภาพยนตร์รุ่นเดิมๆ”

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้โครงเรื่องของภาพยนตร์ล้างแค้นกับการสร้างตัวละครจะอยู่ในรูปแบบซ้ำๆ แต่ก็ในรูปแบบซ้ำที่ดึงเอาสภาพความจริงของสังคมมานำเสนอ รวมถึงสามารถสะท้อนตัวตนความเป็นมนุษย์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากโครงสร้างการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้นที่ผู้วิจัยได้ค้นพบสามารถเทียบเคียงได้กับโครงสร้างความจริงของเส้นทางการล้างแค้น (Paths of Vengeance) ของ Leland R. Beaumont ตั้งแต่การสร้างสาเหตุของการล้างแค้น วิธีการเลือกกระทำ และ ผลลัพธ์ที่ร้ายสุด เนื่องจากภาพยนตร์ล้างแค้นบางเรื่องถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสะท้อนสังคม(Didacticism) เพราะฉะนั้นจึงไม่แปลกที่จะมีการดึงเอาสภาพความจริงของการล้างแค้นที่เกิดขึ้นจริงๆ มานำเสนอ บางเรื่องหยิบเอาภาพยนตร์ล้างแค้นมาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างต้องการกล่าวถึงสังคมหรือประเทศของตน ว่าทุกวันนี้ไร้ซึ่งความยุติธรรม ขาดความเท่าเทียมกันภายในสังคม เป็นต้น

สำหรับการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้นของกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออก ก็เป็นการดึงส่วนความเป็นมนุษย์จริงๆ เข้ามาผูกรวมเพื่อให้คนดูสามารถสัมผัสและเข้าถึงในการสร้างอารมณ์ร่วมได้ง่าย โดยนิยมสร้างตัวละครที่เป็นเพียงแค่มนุษย์เดินดินธรรมดาที่ไม่มีจิตใจที่โหดร้ายมาติดตัวมาตั้งแต่ต้นเพียงแต่ถูกเหตุการณ์หรือแรงกดดันรอบข้างผลักดันให้เผยด้านมืดที่ซ่อนอยู่ออกมา สามารถสังเกตได้จากการตัดสินใจในการจัดการจัดการปัญหาที่ตกอยู่ภายใต้แรงกดดัน ยิ่งสถานการณ์มีแรงกดดันมากขึ้นเท่าไร ตัวตนที่แท้จริงก็จะปรากฏออกมามากขึ้นเท่านั้น รวมทั้งการสร้างความแตกต่างระหว่างกันในทางด้านอาชีพหรือสถานะ การเปรียบเทียบหรือเป็นการสะท้อนค่านิยม ชนชั้น ภายในเรื่อง ซึ่งนั่นเป็นการบ่งบอกถึงว่าภาพยนตร์ล้างแค้นสัมพันธ์กับ

สภาพความเป็นจริงของมนุษย์อย่างไร สอดคล้องกับผลงานวิจัยของสิริวัฒน์ มาเทศ (2553) ที่ทำการศึกษาดัชนีตัวละครในเรื่อง "อิสรตรีที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ไทย" ซึ่งพบว่าปัจจัยทำให้ตัวละครหญิงในละครโทรทัศน์ลุกขึ้นมาแก้แค้นมีสองสาเหตุ ได้แก่ 1. เป็นสาเหตุที่เกิดจากจิตใจของผู้หญิง (ระดับปัจเจกบุคคล) และ 2. เป็นสาเหตุที่เกิดขึ้นจากสังคม (ระดับสังคม) เกิดจากการไม่ได้รับความยุติธรรม และถูกบีบบังคับอย่างรุนแรง รวมทั้งการเอาตัวเอาเปรียบจากสังคม

นอกจากนี้ยังพบว่า การสร้างตัวละครในเรื่องเล่าของความแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก ความสัมพันธ์ของตัวละครในภาพยนตร์ล้างแค้นส่วนใหญ่ มักมีการสร้างตัวอาจารย์-ลูกศิษย์, เจ้านาย-ลูกน้อง, สามี-ภรรยา โดยความสัมพันธ์เหล่านั้นล้วนแต่เอื้อประโยชน์ในการเข้าถึงเพื่อกระทำการล้างแค้น อีกทั้งเกิดภาวะของความไว้วางใจระหว่างความสัมพันธ์นั้น เมื่อตัวละครอีกฝ่ายไว้วางใจ การล้างแค้นก็เกิดขึ้นไม่ยากนัก และยังเป็นจุดเด่นที่ช่วยปกปิดให้ตัวละครอีกฝ่ายมองข้ามว่าเขาเป็นบุคคลที่ควรระวังอีกด้วย เช่น การสร้างในตัวละครที่มีอาชีพครูอาจารย์เป็นผู้ที่มาล้างแค้นเด็กนักเรียนของตนเอง เป็นการพลิกความน่าเชื่อถือของอาชีพที่น่าเคารพยกย่องหรือกระทั่งการสร้างความยุติธรรมให้เกิดขึ้นกับอาชีพตำรวจ เพื่อแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่มีความยุติธรรมเมื่อไม่ได้รับความยุติธรรม พวกเขาจะแก้ปัญหาอย่างไร ซึ่งเป็นไปตามที่คาดไว้ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่มีความน่าเชื่อถือ มีความรู้การศึกษาในระดับสูง หรือเป็นตัวละครที่มีบทบาทของความยุติธรรม ตัวละครเหล่านั้นเมื่อประสบกับปัญหาที่ยากจะหาทางแก้ ความโกรธแค้นที่มีก็สามารถนำพาให้พวกเขาทั้งหลายเผลอเข้าสู่วงจรแห่งการล้างแค้นได้เช่นกัน

### **ภาพยนตร์ล้างแค้นกับความรุนแรงที่คู่กัน**

ความรุนแรงเป็นเพียงการถ่ายทอดทางสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ล้างแค้นที่มีความน่าสนใจ การถ่ายทอดความรุนแรง ถือเป็นส่วนสำคัญที่มักปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ล้างแค้นเกือบทุกๆ เรื่องมันคือแนวทางในการสรรค์สร้างภาพยนตร์ล้างแค้นเพื่อเรียกร้องให้คนดูสนใจและเร้าอารมณ์คนดูในการปลดปล่อยอารมณ์ด้วยการพัฒนาความรุนแรงที่เจ็บแสบ หรือ วิปริตพิศปกติขึ้นไปเรื่อยๆ ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้ภาพยนตร์ล้างแค้นในแต่ละเรื่องมีความแตกต่างและอาจเป็นสาเหตุที่คนดูสามารถจดจำเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้ นอกจากนี้ “สังคมยังเป็นตัวกำหนดระดับการแสดงออกของความรุนแรง” ในการล้างแค้นผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง จึงทำให้ภาพยนตร์ล้างแค้นของประเทศเอเชียตะวันออกแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน สังเกตได้จาก การนำเสนอภาพความรุนแรงที่บิดเบือน การออกแบบฉากล้างแค้น วิธีการใช้ความรุนแรงในการล้างแค้น อีกนัยหนึ่งอาจเป็นส่วนที่สะท้อนให้เห็นถึงการให้เสรีทางความคิดและการแสดงออกของแต่ละสังคมจากการใช้ภาพความรุนแรง หรือการนำเอาปมทางศีลธรรมที่เกิดขึ้นจริง

ในสังคมมาร่วมอยู่ในเรื่องราว อาทิเช่น สังคมญี่ปุ่น มีการนำเสนอภาพที่ค่อนข้างรุนแรง วิปริต เห็นเลือดเห็นเนื้อค่อนข้างชัดเจนกว่าประเทศอื่นๆ ในการเล่าเรื่องการล้างแค้น เมื่อวิเคราะห์ในส่วนบริบททางสังคมพบว่าญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีการเปิดกว้างทางความคิดการแสดงออกต่างๆ การสร้างเรื่องราวจึงนำเสนอและอธิบายตัวตนของตัวละครได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลและชัดเจนได้มากกว่า ส่วนประเทศอื่นๆ อย่างประเทศจีน ยังคงมีกรอบของการจำกัดภาพยนตร์ในแง่ของการเผยแพร่มีระบบการเซ็นเซอร์ กรอบทางศีลธรรม ที่ยังไม่อนุญาตให้ภาพความรุนแรงเหล่านั้นส่งต่อไปยังเด็กและเยาวชนได้ง่าย ซึ่งนั้นก็ควรมองย้อนกลับไปที่ว่าระบบการขจัดเกลารของสังคมที่มีต่อคนในสังคมเป็นอย่างไร

ทั้งนี้ทั้งนั้นการที่ผู้สร้างพยายามสร้างความน่าสนใจให้กับเรื่องราวของตนเองด้วยการพยายามสร้างสรรค์ความรุนแรงในการแก้แค้นให้แตกต่างไปจากเดิมและยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น ซึ่งความรุนแรงเหล่านั้น แต่จะทำอย่างไรถ้าการแสดงออกถึงความรุนแรงกลับส่งผลแก่ของคนดูในแง่ลบมากกว่าที่จะบอกกล่าวถึงผลเสียที่ได้รับจากการเลือกกระทำความรุนแรงนั้น เพราะความเหมือนจริงที่ปรากฏในภาพยนตร์ทำให้ความรุนแรงดูเหมือนเหตุการณ์จริง และมีผลทำให้เกิดความหวาดกลัวว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะกลายเป็นตัวกระตุ้นให้คนลุกฮือขึ้นก่อความรุนแรงแบบในภาพยนตร์ หรือก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้ เช่นในภาพยนตร์ล้างแค้นเรื่อง “Oldboy” ที่ต้องการจะสอนใจให้คนเลิกหมกมุ่นอยู่กับความแค้นแต่กับกลายเป็นต้นแบบการแสดงออกความรุนแรงของวัยรุ่น “ฆาตกรสังหารหมู่มีพฤติกรรมเลียนแบบภาพยนตร์” ข่าวนักศึกษาเกาหลีใต้วัย 23 นามว่า โซซึงฮุย ที่ควงปืนคู่วิ่งไล่กระหน่ำยิง เพื่อนนักศึกษาที่มหาวิทยาลัยเวอร์จิเนียเทค (สหรัฐอเมริกา) กระทั่งมีคนตายเป็นประวัติการณ์ถึง 32 คนและได้ยิงตัวเองตายเป็นการปิดฉากการสังหารหมู่ จากเหตุการณ์ในครั้งนั้นถูกสังคมสันนิษฐานว่าส่วนหนึ่งคงเลียนแบบภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง Old boy เชื่อว่าภาพยนตร์รุนแรงมีผลทำให้จิตใจก้าวร้าว การดูหนังระห่ำโหดทั้งหลายเป็นการระบายความเครียด ความก้าวร้าวของมนุษย์(Aggressive impulse) และความเชื่ออีกข้อหนึ่ง ก็คือ “ยิ่งดูหนังรุนแรง จิตใจก็ยิ่งหยาบกระด้างและก้าวร้าว (ประจวบ ผลิตผลการพิมพ์, ออนไลน์)

เพราะฉะนั้นคงต้องกลับมาให้ความสนใจถ้ายังต้องการนำเสนอภาพยนตร์ จรรโลงสังคมที่ไม่ทำร้ายสังคม อาจเป็นการรับชมภาพยนตร์ล้างแค้นที่มีความรุนแรงอยู่ภายใต้คำแนะนำของผู้ปกครอง หรือสร้างสรรค์วิธีการที่จะสามารถจำกัดกรอบขอบเขตของจินตนาการและการก้าว ล้าของอารมณ์ร่วมของคนดูที่เกิดขึ้นในระหว่างที่ชมภาพยนตร์ สิ่งเหล่านี้ควรเป็นประเด็นที่ควรจำเป็นต้องทำการศึกษาหาทางออกต่อไปในอนาคต



## ความเชื่อในเรื่อง “กฎแห่งกรรม”

เอกลักษณ์เฉพาะที่ทำให้ภาพยนตร์ล้างแค้นในทวีปเอเชียตะวันออกแตกต่างไปจากภาพยนตร์ล้างแค้นฝั่งตะวันตก คือ การจบเรื่องราวด้วยความเชื่อทางพุทธศาสนา นั่นคือความเชื่อในเรื่อง “กฎแห่งกรรม (Karma)” วิธีการคิดแบบชนชาติที่มีพุทธศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นจีน ฮองกง เกาหลี หรือญี่ปุ่น ที่เชื่อว่าสุดท้ายแล้วใครก่อกรรมอย่างใดไว้จะต้องได้รับผลสนอง ไม่มีใครหนีไปได้ โดยจำเป็นต้องแสดงให้เห็นว่าตัวละครที่มีความแค้นนั้น มีการพัฒนาไปสู่การสำนึกผิดชอบชั่วดี รู้สึกผิดกับความผิดที่ตัวเองก่อไว้ อาจจะเป็นในลักษณะคำพูดหรือแสดงให้เห็นผลสุดท้ายที่ตัวละครได้รับ ซึ่งแนวทางการเล่าเรื่องเช่นนี้จะไม่พบในภาพยนตร์ล้างแค้นฝั่งตะวันตก ที่มักเน้นเพียงเรื่องราวเกี่ยวกับ “ธรรมะชนะอธรรม” โดยการนำเสนอการต่อสู้ชีวิตของตัวละครจากคนที่อ่อนแอถูกรังแก เอาไว้เปรียบ วันใดวันหนึ่งเกิดลุกขึ้นสู้เพื่อขจัดความอยุติธรรม โดยแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ตัวละครฝ่ายร้ายกระทำเป็นสิ่งที่ไม่สมควรแก่การลงโทษอยู่แล้ว

เพราะฉะนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า สิ่งที่ถูกถ่ายทอดจากภาพยนตร์ล้างแค้นเอเชียตะวันออกนอกเหนือจากความมันส์ในการไล่ล่า ต่อสู้กันไปมาระหว่างตัวละคร นั่นคือ **“การสอนมนุษย์ให้รู้จักให้อภัยแก่กัน”** คุณธรรมที่ช่วยก่อให้เกิดสันติภาพแก่สังคมได้ ซึ่งสืบสานเรื่องราวมาจากภาพยนตร์ล้างแค้นรุ่นต่างๆ ในอดีต อย่าง โกวเล้ง ที่แม้ว่าโกวเล้งจะลาโลกไปเกือบ 20 ปีแล้ว แต่การถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นมนุษย์ยังคงถูกปลูกฝังอยู่ในภาพยนตร์ล้างแค้นในปัจจุบัน เช่นเดียวกันที่ คอรี เทน บูม ( Corrie ten Boom ) ผู้ช่วยเหลือชาวฮิวจากค่ายกักกันของนาซีได้กล่าวว่า **“การให้อภัยคือการปลดปล่อยนักโทษและนักโทษผู้นั้นก็คือคุณนั่นเอง ”** (บทความจากนิตยสารซีเคร็ต ) ซึ่งสอดคล้องกับหลักธรรมของศาสนาพุทธที่กล่าวไว้ว่า **“เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร”** เพียงแต่ข้อคิดนี้ถูกถ่ายทอดมาในอีกรูปแบบที่อาจทำให้ผู้ชมเข้าใจและสามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่าด้วยการถ่ายทอดเหตุการณ์หรือเรื่องราวสมมุติผ่านการกระทำของตัวละครและองค์ประกอบด้านภาพและเสียง

เหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยพบในการศึกษาคั้งนี้และคิดว่าอาจจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการสร้างคุณค่าและประโยชน์ให้แก่สังคมผ่านศิลปะเชิงสัญลักษณ์ต่อไปในอนาคต

### ข้อจำกัดในงานวิจัย

ในการศึกษาวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์ต่างประเทศซึ่งเป็นภาพยนตร์เอเชียตะวันออก จึงทำให้มีข้อจำกัดในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากผู้วิจัยอยู่ต่างวัฒนธรรม และด้วยเวลาที่จำกัดจึงไม่สามารถเข้าไปสำรวจวัฒนธรรมของกลุ่มเอเชียตะวันออกได้ การวิเคราะห์ที่ได้ จึงมาจากการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และผู้วิจัยวิเคราะห์จากตัวบทเอง อาจยังไม่ครอบคลุมและเจาะลึกเพียงพอ จึงทำให้ได้ผลการวิจัยที่ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรกำหนดขอบเขตในการศึกษาให้มีความครอบคลุมช่วงเวลาและเงื่อนไขที่เป็นสากลมากกว่านี้ เพื่อที่จะได้เพิ่มมุมมองจากหลากหลายวัฒนธรรมและสังคม อีกทั้งจำนวนภาพยนตร์ที่นำมาใช้มากยิ่งขึ้นสามารถทำความเข้าใจได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
2. ควรนำพหุทฤษฎีทางด้านจิตวิทยามาวิเคราะห์ในส่วนการแสดงออก พฤติกรรมของตัวละครที่ออกมาในลักษณะเก็บกด ล้างแค้น การใช้ความรุนแรงว่ามีส่วนอย่างไรในการดำเนินการเล่าเรื่องการล้างแค้น เพื่อให้องค์ประกอบส่วนที่เป็นโครงเรื่องดูมีมิติมากยิ่งขึ้น

## รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ:แนวคิดและเทคนิค. ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: คณะ  
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

กฤษดา เกิดดี. พิพาทขนออกศาล ภาพยนตร์&กลวิจารณ์ &การแสดงทรรคนะ. กรุงเทพมหานคร:  
สำนักพิมพ์ มติชน, 2541.

จอห์น เค. แพร์เบงค์, เอ็ดวิน โอ. ไวเซาเออร์, และแอลเบิร์ต เอ็ม. เครก. เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกยุคใหม่:  
จีนเกาหลี ญี่ปุ่นได้หัววัน (East Asia The Modern Transformation). แปลโดย เพ็ชรี  
สุมิตร และคณะ. ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: เพ็ชรี สุมิตร, 2550.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2539.

บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา. โรงงานแห่งความฝัน ผู้การวิจารณ์ภาพยนตร์สำนักบริบท.  
กรุงเทพมหานคร: Public Bookery, 2552.

บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา. ศิลปะแขนงที่เจ็ด. กรุงเทพมหานคร: เม็ดทราย, 2533.

ปริญญา เกื้อหนุน. เรื่องสั้นอเมริกันและอังกฤษ. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2537

ปิยกุล เลาวัดนย์ศิริ. การวางมุกกล้อ. กรุงเทพมหานคร: สามัคคีสาส์น, 2528

พชร สมุทวณิช. แค้นสั่งฟ้า. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

[http://www2.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9540000028596&Co  
mmentReferID=18392942&CommentReferNo=3&TabID=2&](http://www2.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9540000028596&CommentReferID=18392942&CommentReferNo=3&TabID=2&)

พระไพศาล วิสาโล. ข่าวระใจให้หายแค้น. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.visalo.org/article/maticchon255202.html>, 2552

ภาณุ อารี. การสำรวจตัวตนผ่านแผ่นฟิล์มในหนังญี่ปุ่นยุค'90. ใน สุทธากร สันติวิช, Cinemasia  
2000 มหกรรมภาพยนตร์เอเชีย- แปซิฟิก ครั้งที่ 44, 33-38. กรุงเทพมหานคร: เอส เอ็ม เค  
พรีนติ้ง, 2542

ภาณุ อารี. ภาพยนตร์เกาหลีในทศวรรษ90. ใน สุทธากร สันติวิช, Cinemasia 2000 มหกรรม  
ภาพยนตร์เอเชีย- แปซิฟิก ครั้งที่ 44, 33-38. กรุงเทพมหานคร: เอส เอ็ม เค พรีนติ้ง, 2542

ภาณุ อารี. มองพัฒนาการหนังสือกึ่ง-ได้นั้นผ่านเฟรม. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

[http://www.tlcthai.com/club/view\\_topic.php?club=china\\_chiness&club\\_id=1162  
&table\\_id=1&cate\\_id=-1&post\\_id=6880](http://www.tlcthai.com/club/view_topic.php?club=china_chiness&club_id=1162&table_id=1&cate_id=-1&post_id=6880)

ยุพา คลังสุวรรณ. ภูมิหลังทางวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น (Cultural Background of Japanese Society). ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร: โครงการตำรา คณะ  
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

สมเกียรติ ตั้งนโม. วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.reocities.com/midnightuniv/index.html>

สิริวัฒน์ มาเทศ. อิสรีย์ที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหา  
บัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2553.

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547

ภาษาอังกฤษ

Bies & Tripp. The Study of revenge in the workplace: Conceptual, ideological  
andempire Issues. New york: Free Press, 2005.

Boardwell, David, Staiger, Janet and Thompson. The Classical Hollywood Cinema : film  
style and mode of production to 1960. New york: Columbia University Press,  
1985.

Charles K. B. Barton. Getting even: revenge as a form of justice. Illinois : Open  
CouPublishing Company, 1999.

Cota-McKinley, et al. Vengeance : Effects of Gender, Age and Religious  
Background. London: Sage Publications, 2001.

Gillespie, M. 'Narrative analysis', in M. Gillespie and J. Toynbee (eds), Analyzing  
Media Texts. Maidenhead: Open University Press, 2006.

Gravestock, Steve. Historical Alienation: Edward Yang's Taiwan in Cinemascope 2, 2000

Jerold Greenberg. Insidious workplace Behavior. NewYork : Taylor & Francis Group, 2010.

Kim .S. H., & Smith, R.H. Revenge and conflict escalation. Negotiation journal, 2005.

Roland Barths. Introduction to the Structural Analysis of Narratives. New York: Fontana Press, 1977.

Se Young Kim. A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-Wook's Vengeance Trilogy. The faculty of the College of Fine Arts of Ohio University, 2010

Stuckless & Goranson. The vengeance scale : Development of a measure of attitudes toward revenge. Journal of Social Behavior and Personality, 1992

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เรื่องย่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อเกี่ยวกับการล้างแค้น

### Confession of pain (2006)

เป็นการเล่าถึงเรื่องราวของชายสองคนที่มีความแค้นเช่นเดียวกันชายคนหนึ่งชื่อ "เหล่าซิงไห่ หรือ อาไห่" เด็กที่ทั้งครอบครัวถูกล่ามโซ่ตายโดยมหาเศรษฐี "คิมหลิวเจ็งสี" แต่เขาเป็นคนเดียวที่รอดมาได้ อาไห่เปลี่ยนชื่อและเข้าเรียนเป็นตำรวจเพื่อสืบตามหาจนรู้ว่าคนที่ฆ่าครอบครัวเขาเป็นใคร และวางแผนเข้าไปสร้างความสนิทสนมกับ "ซูซาน" ลูกสาวคนเดียวของคิมหลิวเจ็งสี จนได้แต่งงานกับซูซานและกลายเป็นคนใกล้ชิดสำเร็จตามแผนที่ตนได้วางไว้ หลังจากนั้นไม่นาน อาไห่ได้ล้างแค้นคิมหลิวเจ็งสีได้สำเร็จ และพยายามที่จะฆ่าซูซานด้วย แต่สุดท้ายพบว่าเธอไม่ใช่ลูกสาวแท้ๆ อาไห่รู้สึกผิดที่ทำให้ซูซานตาย เขาจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย

อีกคนคือ "อาบ๊อง" ลูกน้องคนสนิทของอาไห่ หลังจากที่สูญเสียแฟนสาวจากเหตุฆ่าตัวตาย เขาก็จมปลักอยู่กับการตามสืบหาสาเหตุการฆ่าตัวตายของแฟนสาว จนเมื่อทราบความจริงว่าแฟนของเขาท้องอยู่กับผู้ชายคนอื่น จึงพยายามที่จะตามล้างแค้นชายคนนั้น จนเมื่อพบชายคนนั้น เขากลับเลือกที่จะให้อภัย และเริ่มต้นชีวิตใหม่

### Vengeance (2009)

คอตเทิลโล่ เกือบต้องสูญเสียลูกสาวไปด้วยเหตุฆาตกรรมอุกกาจ แต่กระนั้นเขาก็สูญเสียหลานชายและลูกเขย ลูกสาวร้องขอให้พ่อช่วยแก้แค้นให้กับครอบครัวของเธอ คอตเทิลโล่ รับประทาน แต่ด้วยความไม่ปกติทางร่างกาย เขามีความจำที่สั้นกว่าคนปกติ เขาต้องอาศัยรูปถ่ายและคำอธิบายที่อยู่ใต้ภาพเป็นสิ่งที่คอยเตือนความทรงจำเสมอ เขาจึงตัดสินใจว่าจ้างมือปืนช่วยจัดการจนพบว่าคนที่อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ฆาตกรรม คือ เฮียฟง เจ้านายเก่าของมือปืนทั้งสามนั่นเอง แต่มือปืนทั้งสามตัดสินใจจะทำงานให้ "คอตเทิลโล่" ในระหว่างนั้นความจำเกี่ยวกับการล้างแค้นให้ลูกสาวของคอตเทิลโล่ค่อยๆ หายไป เขาไม่รู้ว่าการล้างแค้นคืออะไร แล้วทำมันไปเพื่ออะไร มือปืนทั้งสามเริ่มดิ่งเลเพราะผู้ว่าจ้างลี้มไปแล้วว่าจ้างอะไรพวกเขา ทั้งสามสามารถที่จะเลิกทำแล้วแยกย้ายต่างคนต่างไปกันได้ แต่เขาได้รับผิดชอบในสิ่งที่เขารับประทานคอตเทิลโล่ไว้แล้วทั้งสามจึงเดินทางต่อไป ผังเฮียฟงก็สร้างความโกรธแค้นให้แก่มือปืนทั้งสามโดยการฆ่าและทำร้ายครอบครัวของมือปืนทั้งสาม การต่อสู้เกิดขึ้นมือปืนทั้งสามเสียชีวิต เขาก็เริ่มโกรธแค้นและต้องการไปล้างแค้นให้เพื่อน เขาลี้มว่าเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดเกิดมาจากความต้องการแก้แค้นให้ลูกสาว สุดท้ายคอตเทิลโล่ก็สามารถจัดการอาฟงได้ และเขาก็เดินทางกลับไปใช้ชีวิตใหม่โดยไม่มี ความทรงจำที่เลวร้ายนั้นอยู่อีกเลย



### Reign of Assassin (2010)

"เหยินเฟิง" โกรธแค้นกลุ่มศิลาดำ นำโดยนักฆ่าอันดับหนึ่งนาม "ซีหยู่" พวกมันพยายามจะฆ่าพ่อและตัวเขาเอง เพื่อแย่งชิงร่างครึ่งหนึ่งของพระโพธิ ที่คนในเมืองเชื่อว่า ผู้ใดได้ครอบครองจะกลายเป็นยอดฝีมือกังฟูสามารถปกครองโลกแห่งวิชายุทธได้ โชคดีที่เหยินเฟิงมีหัวใจอยู่ด้านขวาทำให้เขารอดจากการถูกสังหารมาได้ แต่พ่อของเขาต้องจบชีวิตลง เขาจึงออกตามหาเพื่อล้างแค้นและพบว่าซีหยู่ หนึ่งในแก๊งศิลาดำ หลบหนีออกมาจากแก๊ง เพื่อใช้ชีวิตอยู่เยี่ยงคนปกติเนื่องจากเธอไม่สามารถมีความรักกับผู้ใดได้ถ้าเธอยังเป็นนักฆ่า เธอได้ทำการผ่าตัดเปลี่ยนหน้าเปลี่ยนชื่อใหม่ เหยินเฟิงตามหาจนเจอซีหยู่ เขาลงทุนผ่าตัดเปลี่ยนหน้าใหม่และปลอมตัวเป็นคนส่งสาร เข้าไปใกล้ชิดกับซีหยู่ จนทั้งคู่แต่งงานและได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน

จนกระทั่งไม่นานกลุ่มศิลาดำก็ออกมาตามล่าหาซีหยู่ เหยินเฟิงก็เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงว่าเขาเป็นใคร และพยายามจะแก้แค้นทั้งกลุ่มศิลาดำและซีหยู่ แต่สุดท้ายเหยินเฟิงทำใจฆ่าซีหยู่ไม่ได้ เพราะเขาได้มอบความรักให้แก่เธอไปโดยไม่รู้ตัว ทำยที่สุดเหยินเฟิงก็ได้ให้อภัยแก่เธอ และพาซีหยู่ที่บาดเจ็บกลับบ้านไปโดยทิ้งอดีตที่ผ่านมาไว้

### Punished (2011)

เรื่องราวความแค้นของพ่อ "หว่องโฮฉิว" นักธุรกิจจอสั่งหาริมทรัพย์ ที่ทะเลาะกับลูกสาวจนเธอหนีออกจากบ้าน จนเป็นเหตุให้เธอถูกลักพาตัวไปเรียกค่าไถ่ เมื่อโจรได้เงินค่าไถ่ไปแล้วลูกสาวของเขาก็กังไม่ถูกปล่อยออกมา โจรพลังมือฆ่าเธอตายหลังจากได้เงินค่าไถ่เนื่องจากโมโหที่พ่อของเธอออกคำสั่งและฆ่าพวกมัน หว่องโฮฉิวเมื่อทราบข่าวลูกสาวของตนเสียชีวิตอย่างน่าสลด เขาก็สั่งให้ "อาซอ" สมุนคู่ใจ ออกตามล่าตัวผู้ที่เกี่ยวข้อง ไม่เพียงแต่ต้องล้างแค้นแต่สิ่งที่อาห้วงกำชับให้อาซอทำก็คือ บันทึกรายการตายของพวกนั้นเก็บไว้ให้เขาดู อาซอสามารถสาวไปถึงตัวผู้บงการใหญ่ของอาชญากรรมครั้งนี้ และจัดการฆ่าทุกคนที่เกี่ยวข้อง ต่อมาพวกเขาพบผู้ที่อยู่เบื้องหลังตัวจริงซึ่งเป็นคนใกล้ชิด นั่นคือ "เอมี" พี่เลี้ยงของลูกสาวนั่นเอง หว่องโฮฉิวโกรธมากที่เธอทรยศหักหลังเพียงเพื่อต้องการเงิน จึงปล่อยไม่ยอมช่วยเธอ ขณะที่เธอร้องไห้พวกเขาทั้งสองและพลาดตกมาจากกระเบื้อง อาซอลังเลใจที่จะช่วยเธอแต่สุดท้ายก็เลือกที่จะทำตามที่หว่องโฮฉิวสั่ง แต่พอเมื่อหว่องโฮฉิวบังเอิญไปเห็นลูกสาวของเธอขณะที่เขากำลังจะหันหลังกลับและจากไป เขาก็ตัดสินใจวินาทีสุดท้ายที่เข้าไปช่วยเธอ สุดท้ายแล้วเขาก็ต้องยอมรับความจริงว่าลูกสาวเขาได้จากโลกนี้ไปแล้วและยอมวางมือจากความแค้น

The Sympathy of Mr. Vengeance (2002)

"ริว" ชายหูหนวกและเป็นใบ้ อาศัยอยู่กับพี่สาวที่ป่วยเป็นโรคไต เขา ต้องการหาเงินเพื่อมาเปลี่ยนไตให้พี่สาวแต่ต้องใช้เงินจำนวนมาก เขาจึงตัดสินใจนำไตของเขาไปขาย เพื่อหาเงินมาเปลี่ยนไตให้พี่สาวแต่กลับถูกโกง หมอให้เวลาริวเพียงแค่ห้าวันให้หาเงินสิบล้านบาทมาจ่าย เพื่อทำการเปลี่ยนให้พี่สาว หน้าที่เขาถูกไล่ออกจึงไม่มีวิธีไหนที่จะหาเงินสิบล้านบาทได้รวดเร็ว นอกจากการวางแผน ลักพาตัวลูกสาวลูกเศรษฐีที่มีชื่อว่า "ดองจิน"

แผนการของริวดำเนินไปได้ด้วยดี ดองจินยอมจ่ายเงินเพื่อแลกชีวิตของลูกสาว กลับคืนมา แต่เหตุการณ์กลับไม่เป็นไปตามที่ริวคิด พี่สาวเมื่อรู้ความจริงว่าริวต้องลำบากหาเงินเพื่อช่วยเหลือเธอ เธอคิดว่าเธอคงเป็นภาระให้แก่น้องจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย ริวนำศพพี่สาวไปฝังไว้ที่ริมน้ำ และขณะที่ริวมัวแต่ฝังศพพี่สาว เด็กที่ตามเขามาก็พลัดตกน้ำ เธอร้องขอความช่วยเหลือแต่ริวไม่ได้ยิน เธอจึงเสียชีวิต ดองจินเมื่อทราบข่าวว่าลูกสาวตนเสียชีวิต เขาเริ่มออกตามล่าล้างแค้นคนที่ทำให้ลูกสาวเขาตายทั้งๆ ที่ไม่มีข้อมูลอะไรเลย ในขณะที่เดียวกันชีวิตของริว หลังฝังศพพี่สาว เหมือนความสุขในชีวิตได้ถูกฝังไปด้วย ริวเกิดความคิดที่จะล้างแค้นทุกคนที่เป็นต้นเหตุให้พี่สาวเขาตาย มันก็ต้องตายด้วย เขาเริ่มไปจัดการล้างแค้นแก๊งขโมยไต ขณะเดียวกันดองจิน ตามเจอแฟนสาวของริวและได้ฆ่าเธอ ก่อนตายเธอขู่ว่าเธออยู่แก๊งที่มีอิทธิพลมาก ถ้าเขาฆ่าเธอ พวกเพื่อนในแก๊งของเธอจะตามฆ่าเขาคืน เขาไม่เชื่อและได้ฆ่าเธอตาย ริวโกรธแค้นและพยายามจะแก้แค้นคืน แต่สุดท้ายดองจินก็สามารถล้างแค้นโดยฆ่าริวได้สำเร็จ สุดท้ายขณะที่ดองจินกำลังขุดหลุมเพื่อฝังศพริวก็มีกลุ่มผู้ชายสี่ห้าคนเข้ามาทำร้ายและฆ่าเขา สันนิษฐานว่าเป็นแก๊งที่แฟนสาวของริวพูดถึงก่อนเธอจะเสียชีวิต

### Old Boy (2003)

โอ แดซู โกรธแค้นบุคคลนิรนามที่จับเขามาขังไว้เป็นเวลาถึง 15 ปี ทั้งยังฆาตกรรมภรรยาและพรากลูกสาวตัวน้อยวัย 3 ปีโดยที่โยนความผิดมาให้เขา โอ แดซู สืบสนับกับเรื่องราวทั้งหมดและพยายามฆ่าตัวตายแต่ก็ไม่เป็นผล เขาตัดสินใจเลือกที่จะสู้ ด้วยการฟิตร่างกาย ฝึกซ้อมการต่อสู้ หาทางหนีออกจากห้องขังด้วยวิธีต่างๆ เขาสาบานที่จะล้างแค้นคนที่ทำลายชีวิตของเขา หลังจากนั้นไม่นานแดซูถูกปล่อยออกมา เขาเริ่มออกสืบหาว่าใครเป็นคนที่จับเขากักขังไว้ หลังจากนั้นเขาก็ได้พบกับเด็กสาวคนหนึ่งชื่อ "มิโด" เธอเห็นใจและสงสารเขาเธอได้ให้การช่วยเหลือเขาโดยให้ที่พักและสัญญาจะช่วยเขาชำระแค้น จนท้ายที่สุดทั้งคู่ก็ตกหลุมรักกันและมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง

แดช เริ่มแกะรอยจนพบว่าคนที่ออกคำสั่งให้ลักพาตัวเขา นั่นคือ อีวูจิน อีวูจินได้ให้ข้อเสนอว่า ถ้าแดชพบเหตุผลแท้จริงภายใน 5 วันในการที่จะค้นหาว่าเขาเป็นใคร และทำไมถึงทำเช่นนี้ เขาจะฆ่าตัวตาย แต่ถ้าไม่แดชจะต้องฆ่ามิโด หญิงสาวผู้เป็นที่รักของเขาแทน สุดท้าย โธ แดชพบว่า ในอดีตพวกเขาทั้งสองเคยเรียนหนังสือด้วยกันตอนมัธยม โดยที่วันหนึ่ง แดช ได้ไปแอบเห็น อีวูจิน มีความสัมพันธ์กับพี่สาวของตัวเอง ด้วยความเป็นคนคึกคะนอง และปากเสีย แดช ได้เข้าไปพูดต่อให้เพื่อนสนิทฟัง จนชาวนั้นกระเจายไปทั่วทั้งโรงเรียน ทำให้พี่สาวของอีวูจินฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดจากสะพานต่อหน้าต่อตาของอีวูจิน อีวูจินให้โทษเขาโดยบอกความจริงกับแดช ว่า หญิงสาวที่เขารักและมีสัมพันธ์ด้วยนั้น แท้จริงก็คือลูกสาวของเขาเองที่หายตัวไป เมื่อรู้ความจริงอันโหดร้าย แดช ขอร้องไม่ให้อีวูจิน บอกความจริงอันนี้ต่อลูกสาวของเขา โดยยอมขอโทษต่ออีวูจิน และยอมสารภาพผิดทั้งหมด เมื่อได้สะสางความแค้นทั้งหมด อีวูจินตัดสินใจยิงตัวตาย ส่วนโธ แดช เลือกว่าจะลบความทรงจำของตนเองด้วยการสะกดจิตลืมเรื่องราวที่เกิดขึ้น แล้วเริ่มตนชีวิตใหม่กับมิโด ในฐานะหญิงสาวผู้เป็นที่รัก

### The Sympathy of Lady Vengeance (2005)

หลังจากพ้นโทษจากการโดนจับฐานฆาตกรรมเด็กชายอนุบาลคนหนึ่งอย่างโหดเหี้ยม "กิมจา" หญิงสาวที่ถูกตกเป็นแพะรับบาปและต้องชดใช้ความผิดในคุกถึง 13 ปี ก็ได้เปลี่ยนจากหญิงสาวผู้อ่อนโยนกลายเป็นนักรบและออกมาเพื่อตามแก้แค้น "ครูเบค" ฆาตกรตัวจริงที่จับลูกสาวเธอไปเพื่อขอให้เธอรับผิดแทน โดยได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนๆ ที่กิมจาเคยช่วยเหลือสมัยอยู่ในคุก ซึ่งอันที่จริงเป็นการวางแผนหวานพีชหวังผลของกิมจาตั้งแต่แรก ในขณะที่กิมจาสามารถเข้าใกล้ตัวเบคเธอก็กลับต้องหยุดชะงักเกือบทุกอย่างเมื่อพบว่าลูกสาวเธอยังมีชีวิตอยู่ 13 ปีที่เธออยู่ในคุกพร้อมความแค้นที่มีต่อครู เบค เป็นระยะเวลาเดียวกันกับลูกสาวของเธอที่อยู่ในโลกภายนอกพร้อมความแค้นที่มีต่อแม่ตัวเอง ด้วยการไม่เข้าใจว่าเพราะทำไมแม่ถึงทิ้งเธอไป และขณะที่เธอกำลังจะฆ่าเบคเธอก็ได้พบว่านอกจากเด็กชายคนที่เบคฆ่าแล้ว เขายังก่อกรรมทำเข็ญฆ่าเด็กเพิ่มอีกสี่คน เธอจึงตัดสินใจจัดประชุมผู้ปกครองของเด็กที่ตายไปแล้ว 5 ครอบครัว ให้เหล่าผู้ปกครองเหล่านั้นเป็นคนตัดสินชะตากรรมของสารเลวเบคเอง ซึ่งในการประชุมทั้งหมดเบคเองก็ถูกจับมัดบนเก้าอี้รอคำพิพากษาอยู่อีกห้องหนึ่งและได้ยินทุกขั้นตอนของการประชุมว่าจะจัดการเขาอย่างไร สุดท้ายทุกครอบครัวตกลงที่จะเข้าไปจัดการแก้แค้นเบคทีละคน กิมจาไม่ได้รู้สึกดีขึ้นเลยหลังจากที่ได้ชำระแค้นเบค เธอยังมีความรู้สึกบาปติดอยู่ในภายในใจ แต่เธอสัญญา

กับลูกสาวว่าเธอจะไม่กลับไปทำผิดแบบนั้นอีกแล้ว

### I saw the devil (2010)

เรื่องราวของตำรวจหนุ่ม "ชูฮยอน" ที่พบว่าคู่มั้นของตนเองถูกฆาตกรรมอย่างทารุณ เขาได้ขอลาพักรักษาการเพื่อออกตามล่าล้างแค้นฆาตกรอย่างทีพ่อของคู่มั้นเธอได้ฝากฝังไว้ เขาพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับฆาตกรที่อยู่ในความสงสัยของตำรวจทั้งหมด และได้สืบตามหาจนทราบว่าไอ้ฆาตกรโรคจิตคนนั้นเป็นใคร สุดท้ายจึงพบว่ามันคือ ฆาตกรต่อเนื่องโรคจิตที่ชื่อ "กยองซุลจาง" แล้วเขาก็รู้จากปากของมันว่า เธอขอร้องไห้เขาไว้ชีวิตเพราะว่าเธอกำลังท้องอ่อนๆ ซึ่งเมื่อชูฮยอนทราบถึงกลับแทบคลั่ง แต่แทนที่พระเอกจะจัดการฆ่ามันหรือจับส่งตำรวจเสีย เขากลับเล่นงานมันจนล้มแล้วก็ปล่อยมันไป และก็ตามไปเล่นงานมันอีกแบบนี่ครั้งแล้วครั้งเล่า จนคนร้ายก็เริ่มสงสัยว่าพระเอกทำเพื่ออะไร เขาเริ่มประมาทและชะล่าใจในตัวฆาตกร เมื่อจัดการกับตัวร้ายไปได้ระยะหนึ่ง ฆาตกรกลับมาตลบหลังเขาโดยพยายามสืบหาว่า พระเอกเป็นใคร การทราบที่มาที่ไปของเขาส่งผลให้คนรอบตัวของเขาอย่าง พ่อและน้องสาวของคู่มั้นต้องมารับเคราะห์ไปด้วย จนสุดท้ายพระเอกทนความคิดด้านมืดของตัวเองไม่ไหวเลยตัดสินใจจบเสียชีวิตของฆาตกรคนนั้นด้วยตัวของเขาเอง

### Audition (1999)

"ยามาซากิ" ในวัยเด็กเธอถูกพ่อเลี้ยงและลุงข่มขืนทางเพศทั้งยังทรมาณเธอ เติบโตมาพร้อมด้วยความแค้นที่แฝงอยู่ในจิตใจ เธอเกลียดผู้ชายทั้งโลกที่ชอบเห็นผู้หญิงเป็นของเล่นและชอบทำร้ายย่ำยีจิตใจผู้หญิง จนเมื่อเธอมาพบกับ "อาโอยามา" หนุ่มใหญ่พอมายลูกติดที่เกิดความคิดต้องการหาภรรยาใหม่ ด้วยการหลอกล่อสาวสวยให้มา Audition ในภาพยนตร์เรื่องใหม่ที่บริษัทของเขากำลังวางแผนที่จะสร้างขึ้น และจากโบสถ์ของหญิงสาวเป็นพัน เขาเลือกที่จะตกหลุมรักยามาซากิ เมื่อความสัมพันธ์ของคนทั้งคู่ ก้าวไปไกลในฐานะคู่รัก อาโอยามา ก็เริ่มรู้ตัวว่ามีอะไรบางอย่างผิดปกติ ยามาซากิไม่ใช่หญิงสาวใสซื่อบริสุทธิ์อย่างที่เขาคิด และเธอมีความลับบางอย่างปกปิดเขาเอาไว้ อาโอยามาจึงเริ่มสืบหาตัวตนของเธอ จนเมื่อเขาล่วงรู้ความจริงว่าเธอเป็นใคร อาโอยามาถูกยามาซากิจับไปทรมาณ ตัดข้อเท้าที่ละข้าง เพราะเธอโกรธแค้นผู้ชายทุกคนในโลกที่ทำร้ายผู้หญิง ซึ่งนั่นก็รวมถึงอาโอยามาที่พยายามหลอกล่อหญิงสาวให้เขามี

### The Neighbor No. 13 (2005)

มูราซากิ จูโซะ เด็กหนุ่มผู้รักสงบ แต่ภายในตัวของเขานั้นกลับมีอีกบุคลิกหนึ่งอยู่ โดยคนหนึ่งอ่อนแอ ชอบเก็บตัว แต่อีกคนกับโหดเหี้ยม ซึ่งบุคลิกนั้นเรียกตัวเองว่า No.13 ซึ่งเป็นด้านมืดของตัวเขา และมันก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ หลังจากที่เขาโดนรังแกและเลวร้ายที่สุดคือราดน้ำกรดใส่หน้าในสมัยยังเด็ก เมื่อโตขึ้นเขาได้ย้ายมาพักในอพาร์ทเมนต์ใหม่ที่ใหม่และได้พบกับเพื่อนเก่า "อาโก" ซึ่งเป็นคนที่เคยทำร้ายเขาเมื่อตอนเด็กย้ายมาอยู่อพาร์ทเมนต์เดียวกัน อาโกย้ายมาพร้อมครอบครัว ภรรยาและลูกชายที่น่ารัก จูโซะพยายามที่จะหาโอกาสชำระความแค้นที่เก็บงำมานับสิบปี โดยบุคคลใดที่เขามายุ่งเกี่ยวหรืออบลวงรู้ความลับของเขา เขาก็จะจัดการฆ่าโดยทันที และโหดเหี้ยม ไม่ว่าจะเป็ เพื่อนร่วมงานหรือคนข้างห้อง

ในระหว่างที่ภาคของความชั่วร้ายในตัวจูโซะพยายามจะทำหน้าที่ของมันให้สำเร็จ ลึกๆ ของตัวจูโซะเองก็พยายามที่จะขัดขึ้น จูโซะตกหลุมรักภรรยาของอาโก วันหนึ่งภรรยาที่ทำดีต่อจูโซะมาตลอดก็ได้นำเอาลูกชายมาฝากไว้ โดยที่อาโกไม่รู้ว่าคนที่เลี้ยงจูโซะคือคนงานที่เขาพยายามกลั่นแกล้ง จูโซะฆ่าลูกชายของอาโก อาโกรู้ความจริงว่าจูโซะคือเด็กที่เขาเคยแกล้งเมื่อสิบปีก่อน แล้วการล้างแค้นนั้นก็เกือบจะสมบูรณ์ จูโซะเกิดจิตสำนึกอะไรบางอย่างขึ้นและปล่อยอาโกไป

### Sasori (2008)

นามิ แฟนสาวของเฮโตะ ถูกกลุ่มนักฆ่าที่บุกเข้ามาในบ้าน เล่นสนุกโดนบังคับให้เลือกระหว่างฆ่าคู่หมั้นหรือน้องสาวคู่หมั้น หลังจากที่พวกมันได้จัดการฆ่าพ่อของแฟนหนุ่มเธอไปแล้ว ด้วยความรักนามิ ตัดสินใจฆ่าน้องสาวของคู่หมั้นตัวเองแทนที่จะปล่อยให้คู่หมั้นถูกฆ่าตายด้วยน้ำมือของเหล่านักฆ่า ทว่าการตัดสินใจครั้งนี้กลับพลิกผันชีวิตของเธอจากหน้ามือเป็นหลังมือ เธอถูกจับฐานฆ่าคนตายและคู่หมั้นเข้าใจผิดว่าเธอเป็นฆาตกรที่ฆ่าทั้งน้องสาวและพ่อของเธอ หลังจากที่นามิเข้ามาอยู่ในคุก เธอต้องทนถูกข่มเหงอยู่ในคุกเป็นเวลานาน จนวันหนึ่งนามิลุกขึ้น

มาผู้พวกที่รังแกเธอ และนั่นทำให้เธอเข้าสู่ด้านมืดอย่างเต็มตัว เมื่อเธอหนีออกจากคุกออกมาได้ เธอก็ได้เปลี่ยนชื่อเป็น "ซาไซริ" ออกไปชำระหนี้แค้นกับเหล่านักฆ่าและคู่หมั้นของเธอ ในขณะที่เธอตามล่าพวกนักฆ่า เธอได้บังเอิญเจอเฮโตะที่สูญเสียความทรงจำเนื่องจากพยายามสะกดจิตให้ลืมความทรงจำอันเลวร้าย เมื่อเขาพบกับนามิ เขาก็ตกหลุมรักนามิโดยจำไม่ได้ว่าเธอเคยเป็นคู่หมั้นของเขามาก่อน ต่อมาเขาก็ได้รู้ความจริงว่านามิก็คือ คู่หมั้นฆาตกรที่เคยฆ่าครอบครัวของเขา เขาโกรธแค้นและต้องการจะฆ่านามิ แต่สุดท้ายเขาก็กลับช่วยนามิจัดการกลับแก๊งนักฆ่า เมื่อเสร็จสิ้นการชำระแค้น นามิให้อภัยเฮโตะและเลือกเดินเข้าสู่ด้านมืดอย่างเต็มตัว

### Confession (2010)

เรื่องราวของ "ครูโยโกะ" ที่ต้องสูญเสียลูกสาวซึ่งดูเหมือนจะเป็นอุบัติเหตุ แต่เธอก็เกิดสงสัยด้วยหลักฐานบางอย่าง เธอจึงพยายามสืบหาและเริ่มปะติดปะต่อเรื่องจนพบว่ามันเป็นการฆาตกรรมของเด็กนักเรียนประจำชั้นของเธอสองคนที่พยายามจะทดลองสิ่งประดิษฐ์อะไรบางอย่าง เธอพยายามนำเรื่องราวนี้ไปฟ้องร้องต่อศาล แต่ไม่สามารถทำอะไรเด็กทั้งสองได้เนื่องจากกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชน เธอจึงได้หาหนทางลงโทษเด็กทั้งสองด้วยตัวของเธอเอง โดยได้นำเลือดของสามีของเธอที่เป็น HIV ผสมลงไปในนมที่แจกแก่เด็กทั้งสองดื่ม และก็ได้ประกาศให้เด็กทั้งห้องเรียนได้รู้ความจริงเรื่องการฆาตกรรมและเรื่องการล้างแค้นที่เธอทำลงไป ก่อนวันปิดภาคเรียนที่จะถึงในวันพรุ่งนี้

หนึ่งปีต่อมาเปิดภาคเรียนใหม่ ครูโยโกะลาออกจากโรงเรียนมีครูคนใหม่มาเป็นครูประจำชั้นแทน สภาพของนักเรียนในห้องยังคงสดใสว่าเรียงเหมือนปกติ มีเพียงแต่ "นาโอกิ" หนึ่งในเด็กที่ทานนมผสมเชื้อ HIV คนเดียวที่ยังขาดเรียน ส่วนทางครอบครัวของนาโอกิโดยเฉพาะแม่ของเขาแทบคลั่งเมื่อนาโอกิเอาแต่เก็บตัวอยู่ในห้อง ไม่ยอมอาบน้ำหรือใช้ของร่วมกับตนเลย จนมีอาการเป็นโรคประสาท ชูยะ เด็กอีกคนที่ถูกโยโกะล้างแค้น ยังคงไปโรงเรียนตามปกติ แต่เขามักถูกเพื่อนรังแกและแกล้งตลอดเวลา แม่ของนาโอกิเองเมื่อรู้ความจริงจากครูโยโกะว่าลูกของเธอมีนมที่ผสมเลือด HIV เข้าไป ก็ตัดสินใจจะปลิดชีวิตของลูกและตัวเอง แต่สุดท้ายคนที่ถูกฆ่ากลับกลายเป็นเธอเอง และครูโยโกะก็ได้รู้ความจริง ความจริงที่น่าสมเพชว่าเหตุผลที่เด็กทั้งสองพยายามจะทดลองเครื่องมือจนทำให้ลูกของเธอเสียชีวิต เป็นเพราะว่าชูยะแค่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากแม่ผู้ทิ้งเขาไปให้กลับมาสนใจเขา ด้วยการสร้างข่าวบนหนังสือพิมพ์ที่เขาคิดว่าแม่เขาจะได้อ่าน โดยการเข้าร่วมงานประกวดสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ และเขาก็ได้รับรางวัลชนะเลิศในการประดิษฐ์กระเป๋ากันโจร ที่มีไฟฟ้าแรงสูงอยู่ที่ตัวชิบ เขาเกือบจะประสบความสำเร็จ

เพียงแต่ข่าวของเขาต้องตกกระแสนไปเมื่อเจอดีฆ่าล้างครอบครัวของลูนาลี มาถึงความสนใจ  
สื่อมวลชนไป แต่ชูยะก็ยังไม่วางความพยายาม เขาพยายามจะเรียกร้องความสนใจจากแม่เขาคือ  
ครั้งโดยครั้งนี้ มันยิ่งใหญ่มากกว่าเดิม เขาวางแผนว่าจะระเบิดทุกคนในโรงเรียนรวมถึงตนเองด้วยใน  
วันสิ้นสุดภาคเรียน แน่แน่นอนมันต้องเป็นข่าวใหญ่จนแม่เขาต้องหันมาอ่านหนังสือพิมพ์ข่าวนั้นเป็น  
แน่ แต่พอถึงเวลาระเบิดกลับหายไป เนื่องจากครูยูโกะที่ทราบเรื่องราวทั้งหมดจึงนำเอาของ  
ประดิษฐ์ชิ้นเล็กๆ ที่ ชูยะสร้างและตั้งใจจะทำให้มันมีชื่อเสียงนั้นไปให้แม่ของชูยะ และเมื่อชูยะ  
กตริโมระเบิดก็ทำงาน สุดท้ายความแค้นของครูยูโกะก็ได้ถูกชำระอย่างสมบูรณ์เสียที

### ภาคผนวก ข

ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อเกี่ยวกับการล้างแค้น





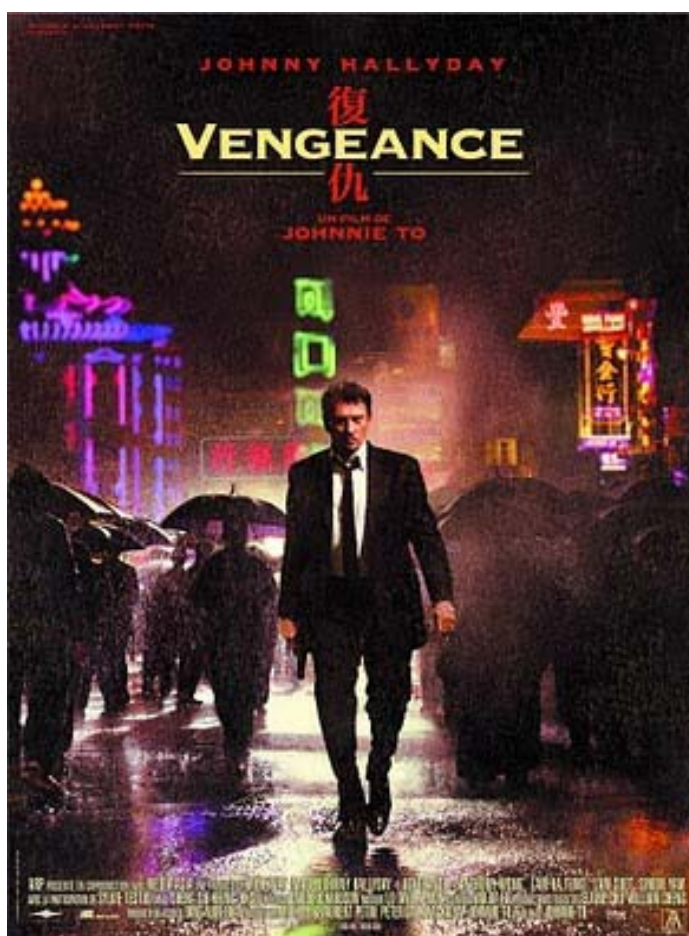
### Confession of Pain (2006)

Directed by : Wai-keung Lau, Alan Mak

Starring : Tony Leung Chiu Wai, Takeshi Kaneshiro

Nominated

Won : Hong Kong Film Award (2007) in Best Cinematography



### Vengeance (2009)

Directed by : Johnnie To

Starring : Johnny Hallyday, Anthony Wong Chau-Sang

Nominated : Cannes Film Festival (2009)

Asian Film Awards (2010)



### Reign of assassins (2010)

Directed by : Chao-Bin Su

Starring : Michelle Yeoh, Woo-sung Jung

Win : Hong Kong Film Critics Society Awards (2011) in Best director

Nominated : Asian Film Awards (2011)



### Punished (2011)

Directed by : Wing-cheong Law

Starring : Anthony Wong Chau-Sang,

Nominated : 35th Hong Kong International Film Festival (2011)



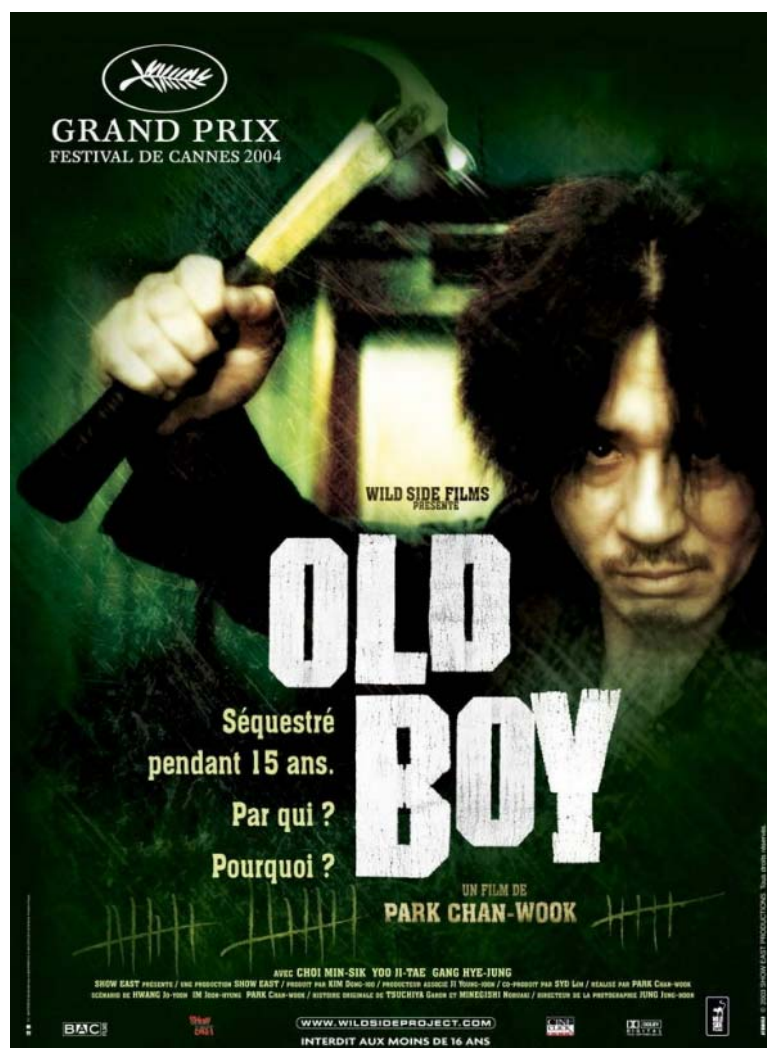
Sympathy for Mr. Vengeance (2002)

Directed by : Chan-wook Park

Starring : Kang-ho Song, Ha-kyun Shin

Won : Fant-Asia Film Festival in Best Asian Film (2003)

Philadelphia Film Festival in Best Feature Film (2003)



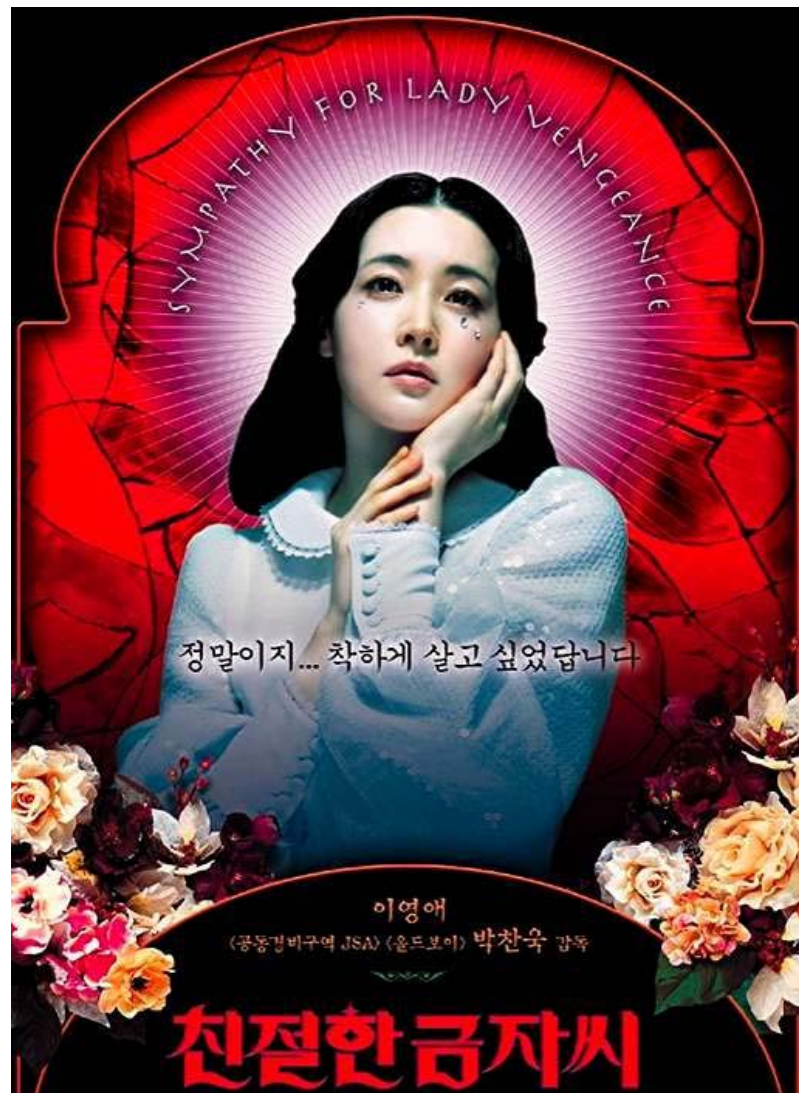
### Oldboy (2003)

Directed by : Chan-wook Park

Starring : Min-sik Choi, Ji-tae Yu

Won : Cannes Film Festival in Grand Prize of the Jury (2004)

Asia-Pacific Film Festival in Best director & actor (2004)



Sympathy for Lady Vengeance (2005)

Directed by : Chan-wook Park

Starring : Yeong-ae Lee, Min-sik Choi

Won : Venice Film Festival ('CinemAvvenire' Award) in Best Film (2005)

Fantasporto (Orient Express Section Grand Prize) in Best Film (2006)



### I Saw the Devil (2010)

Directed by : Jee-woon Kim

Starring : Byung-hun Lee, Min-sik Choi

Won : Asian Film Awards in Best Editor (2011)

Nominated : Asian Film Awards in Best Cinematographer (2011)





### Audition(1999)

Directed by : Takashi Miike

Starring : Ryo Ishibashi, Eihi Shiina

Won : Rotterdam International Film Festival (FIPRESCI Prize) (2000)

Fantasporto (International



The Neighbor No. 13 (2005)

Directed by : Yasuo Inoue

Starring : Shidô Nakamura, Shun Oguri and Hirofumi Arai

Nominated : Japan Academy Prize ( 2006 )

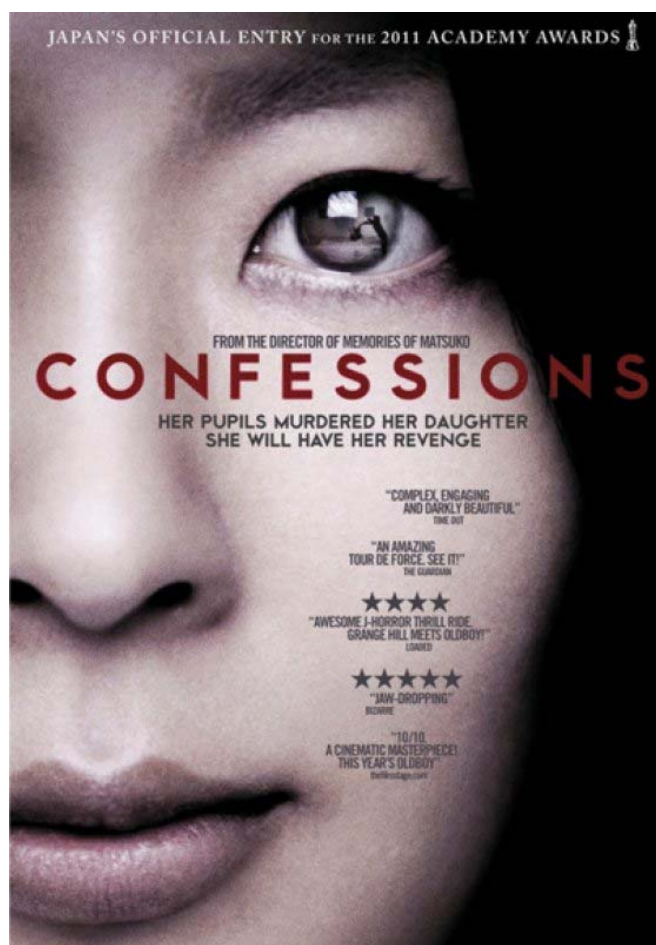


### Sasori (2008)

Directed by : Joe Ma

Starring : Miki Mizuno, Dylan Kuo

Nominated : Japan Academy Prize (2009)



### Confessions (2010)

Directed by : Tetsuya Nakashima

Starring : Takako Matsu

Won : Awards of the Japanese Academy in Best Film (2011)

Hong Kong Film Awards in Best Asian Film (2011)

ภาคผนวก ค

แบบสอบถามที่ใช้สำรวจทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชีย  
ตะวันออกที่มีเนื้อเกี่ยวกับการล้างแค้น

## แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น"

คำชี้แจง: แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทกลุ่มวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อ  
บันเทิง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผลที่ได้จะนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาเท่านั้น  
สำหรับแบบสอบถามจะมีทั้งหมด 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2: ทศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เรื่อง "Punished"

ส่วนที่ 3: คำถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

นิยาม: ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาฉายให้แก่ผู้ตอบแบบสอบถาม  
ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นจากประเทศฝั่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แก่  
ภาพยนตร์จีน ฮอลลีวูด ญี่ปุ่น และเกาหลี

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่าง ( ) ตามความเป็นจริง

- |               |  |                                       |
|---------------|--|---------------------------------------|
| 1. เพศ        | <input type="checkbox"/> 1. ชาย                          | <input type="checkbox"/> 2. หญิง      |
| 2. อายุ       | <input type="checkbox"/> 1. 15-19 ปี                     | <input type="checkbox"/> 2. 20- 24 ปี |
|               | <input type="checkbox"/> 3. 25- 29 ปี                    | <input type="checkbox"/> 4. 30-34 ปี  |
|               | <input type="checkbox"/> 5. 35-39 ปี                     | <input type="checkbox"/> 6. 40-44 ปี  |
| 3. สถานภาพ    | <input type="checkbox"/> 1. โสด                          | <input type="checkbox"/> 2. สมรส      |
|               | <input type="checkbox"/> 3. หย่าร้าง                     |                                       |
| 4. กำลังศึกษา | <input type="checkbox"/> 1. มัธยมต้นหรือเทียบเท่า        |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 2. มัธยมปลาย/ปวช หรือเทียบเท่า  |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 3. อนุปริญญา/ปวส. หรือเทียบเท่า |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 4.ปริญญาตรี                     |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 5. สูงกว่าปริญญาตรี             |                                       |

5. อาชีพ
- |                                    |                                |
|------------------------------------|--------------------------------|
| ( ) 1. นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา | ( ) 2. รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ |
| ( ) 3. พนักงานบริษัทเอกชน          | ( ) 4. ธุรกิจส่วนตัว           |
| ( ) 5. อื่น โปรดระบุ.....          |                                |

6. นอกจากภาพยนตร์เรื่อง "Punished" ท่านเคยรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นเรื่องใดต่อไปบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| ( ) 1. Confession of pain (2006)  | ( ) 2. Vengeance (2009)                 |
| ( ) 3. Region of Assassins (2010) | ( ) 4. Sympathy of Mr.Vengeance (2002)  |
| ( ) 5. Old Boy (2003)             | ( ) 6. Sympathy of LadyVengeance (2005) |
| ( ) 7. I Saw the devil (2010)     | ( ) 8. Audition (1999)                  |
| ( ) 9. The Neighbor No.13 (2005)  | ( ) 10. Sasori (2008)                   |
| ( ) 11. Confession (2010)         |   |

7. เหตุผลใดที่ท่านเลือกรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นดังกล่าว (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |   |
|---|
| ( ) 1. ชอบเนื้อหาสาระ (Theme)   |
| ( ) 2. ชอบเค้าโครงเรื่อง (Plot)   |
| ( ) 3. ชื่นชอบบุคลิกของตัวละคร (Character)  |
| ( ) 4. ชอบบทสนทนา (Dialogue)  |
| ( ) 5. ชอบฉาก/สถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ (Setting)  |
| ( ) 6. ชอบกลวิธีการเล่าเรื่อง เช่น การใช้แสง สี เสียงเพลง ตัดต่อ หรือเทคนิคทางภาพยนตร์อื่นๆ |

ส่วนที่ 2: ทักษะการคิดของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง "Punished"

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่าง ( ) ตามความเป็นจริง

จากการชมภาพยนตร์เรื่อง "Punished" ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
8. โครงเรื่อง (Plot)	1. ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
	2. ประเด็นเนื้อหาการล้างแค้นที่นำมาเสนอมีความน่าสนใจ					
	3. มีการลำดับเนื้อเรื่องที่ถ่ายทอดความเข้าใจ					
	4. เรื่องราวในภาพยนตร์สนับสนุนแก่นของเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้น					
	5. การหักมุมตอนจบ (ที่เฉลยว่าพี่เลี้ยงเป็นคนทำ) ช่วยทำให้เรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น					
9. แก่นเรื่อง (Theme)	1. เนื้อเรื่องสนับสนุนความเชื่อเรื่อง "กฎแห่งกรรม" ชัดเจน (ผลกรรมแห่งความแค้น)					
10. ตัวละคร (Character)	1. แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "หว่างไฮจิ๋ว" (พ่อ) มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล					
	2. ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครทั้งตัวเอกและตัวร้ายได้รับความเหมาะสม					
	3. บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี					



รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
11.ฉาก (Setting)	1.ฉากล้างแค้นในเรื่อง (เช่น ฉากมีดเพื่อซ่อนตัวของตัวเอกและผู้ร้าย) มีผลต่อความรู้สึกในการรับชมของผู้ชมในการลุ้นตามและเอาใจช่วยตัวละคร					
12.สัญลักษณ์	1.สังเกตเห็นและเข้าใจสัญลักษณ์ที่แทรกอยู่ในภาพยนตร์					
13.มุมมองในการเล่าเรื่อง	1. เข้าใจเรื่องราวผ่านการเล่าเรื่องที่ให้ความรู้สึกเหมือนเป็นบุคคลที่สามในการแอบเฝ้ามองเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี					
14.เทคนิคและกลวิธี	1. แสงและสีช่วยในการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการล้างแค้นได้เป็นอย่างดี					
	2.มีความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบกับบรรยากาศของเรื่อง					
	3.มุกกล้อ การเคลื่อนไหวกล้อง รวมถึงตัดต่อ ช่วยสนับสนุนให้เรื่องราวมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ					

ส่วนที่ 3 : คำถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Punished”

15. ท่านคิดว่า องค์ประกอบส่วนใดที่ทำให้ท่านติดตามรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Punished” โปรดลำดับความสำคัญจาก 1-5

	1	2	3	4	5
แก่นเรื่อง (Theme)					
โครงเรื่อง (Plot)					
ตัวละคร (Character)					
ฉาก (Setting)					
เทคนิคและ กลวิธีการนำเสนอ					

16. สิ่งที่ท่านได้รับจากการชมภาพยนตร์เรื่อง “Punished” คืออะไร โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

17. ข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงในภาพยนตร์เรื่อง “Punished” คืออะไร

.....

.....

.....

.....

- ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม -

## แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น"

คำชี้แจง: แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทกลุ่มวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อ  
บันเทิง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผลที่ได้จะนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาเท่านั้น  
สำหรับแบบสอบถามจะมีทั้งหมด 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2: ทศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เรื่อง "Oldboy"

ส่วนที่ 3: คำถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

นิยาม: ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาฉายให้แก่ผู้ตอบแบบสอบถาม  
ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นจากประเทศฝั่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แก่  
ภาพยนตร์จีน ฮองกง ไต้หวัน ญี่ปุ่น และเกาหลี

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่าง ( ) ตามความเป็นจริง

- |               |                                     |                  |
|---------------|-------------------------------------|------------------|
| 1. เพศ        | ( ) 1. ชาย                          | ( ) 2. หญิง      |
| 2. อายุ       | ( ) 1. 15-19 ปี                     | ( ) 2. 20- 24 ปี |
|               | ( ) 3. 25- 29 ปี                    | ( ) 4. 30-34 ปี  |
|               | ( ) 5. 35-39 ปี                     | ( ) 6. 40-44 ปี  |
| 3. สถานภาพ    | ( ) 1. โสด                          | ( ) 2. สมรส      |
|               | ( ) 3. หย่าร้าง                     |                  |
| 4. กำลังศึกษา | ( ) 1. มัธยมต้นหรือเทียบเท่า        |                  |
|               | ( ) 2. มัธยมปลาย/ปวช หรือเทียบเท่า  |                  |
|               | ( ) 3. อนุปริญญา/ปวส. หรือเทียบเท่า |                  |
|               | ( ) 4. ปริญญาตรี                    |                  |
|               | ( ) 5. สูงกว่าปริญญาตรี             |                  |

5. อาชีพ
- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา | <input type="checkbox"/> 2. รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ |
| <input type="checkbox"/> 3. พนักงานบริษัทเอกชน          | <input type="checkbox"/> 4. ธุรกิจส่วนตัว           |
| <input type="checkbox"/> 5. อื่น โปรดระบุ.....          |   |

6. นอกจากภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” ท่านเคยรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นเรื่องใดต่อไปนี้บ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Confession of pain (2006)       | <input type="checkbox"/> 2. Vengeance (2009)                 |
| <input type="checkbox"/> 3. Region of Assassins (2010)      | <input type="checkbox"/> 4. Punished (2011)                  |
| <input type="checkbox"/> 5. Sympathy of Mr.Vengeance (2002) | <input type="checkbox"/> 6. Sympathy of LadyVengeance (2005) |
| <input type="checkbox"/> 7. I Saw the devil (2010)          | <input type="checkbox"/> 8. Audition (1999)                  |
| <input type="checkbox"/> 9. The Neighbor No.13 (2005)       | <input type="checkbox"/> 10. Sasori (2008)                   |
| <input type="checkbox"/> 11. Confession (2010)              |  |

7. เหตุผลใดที่ท่านเลือกรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นดังกล่าว (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ชอบเนื้อหาสาระ (Theme)   |
| <input type="checkbox"/> 2. ชอบเค้าโครงเรื่อง (Plot)   |
| <input type="checkbox"/> 3. ชื่นชอบบุคลิกของตัวละคร (Character)  |
| <input type="checkbox"/> 4. ชอบบทสนทนา (Dialogue)  |
| <input type="checkbox"/> 5. ชอบฉาก/สถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ (Setting)  |
| <input type="checkbox"/> 6. ชอบกลวิธีการเล่าเรื่อง เช่น การใช้แสง สี เสียงเพลง ตัดต่อ หรือเทคนิคทางภาพยนตร์อื่นๆ |

ส่วนที่ 2 : ทำหน้าที่ของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy”

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่าง ( ) ตามความเป็นจริง

จากการชมภาพยนตร์เรื่อง “Oldboy” ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
8. โครงเรื่อง (Plot)	1. ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
	2. เนื้อหาของภาพยนตร์มีความน่าสนใจ					
	3. ภาพยนตร์มีการลำดับเรื่องราวที่เข้าใจง่าย					
	4. เรื่องราวในภาพยนตร์สนับสนุนแก่นของเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้น					
	5. การหักมุมตอนจบของเรื่องทำให้เรื่องมีความน่าสนใจมากขึ้น					
9. แก่นเรื่อง (Theme)	1. เนื้อเรื่องสนับสนุนความเชื่อเรื่อง "กฎแห่งกรรม" ชัดเจน (ผลกรรมแห่งความแค้น)					
10. ตัวละคร (Character)	1. แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "อิวจิน" (ตัวร้าย) มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล					
	2. แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "โอ แดซู" (พระเอก) มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล					
	3. ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครทั้งสองได้รับมีความเหมาะสม					

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
	4. บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี					
11.ฉาก (Setting)	1.การนำฉากต่างๆ เหล่านี้มาใส่ในเรื่องเป็นตัวช่วยเล่าเรื่องการล้างแค้น (เช่น ฉากอพาร์ทเมนต์สุดหรูของ "อิวูจิน" ที่เต็มไปด้วยกรอบสีเหลี่ยม หรือ ห้องที่ไอแดซูถูกขัง หมายถึง การติดอยู่กับความทรงจำที่เลวร้าย)					
	2. ฉากในภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงความรุนแรงในการล้างแค้นมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
12.สัญลักษณ์	1. สังเกตเห็นและเข้าใจสัญลักษณ์ที่แทรกอยู่ในภาพยนตร์ (เช่น นาฬิกา )					
13.มุมมองในการเล่าเรื่อง	1.มีความรู้สึกเจ็บปวดเหมือนกับตัวละครเอก (ไอแดซู) ที่ถูกล้างแค้น					
14.เทคนิคและกลวิธี	1. มีความเหมาะสมของแสงและสีที่ใช้ในการนำเสนอ					
	2. มีความเหมาะสมของเสียงประกอบกับบรรยากาศของเรื่อง					
	3. เสียงเพลงบรรเลงที่ประกอบในฉาก กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกคนดู (ฉากตอนถอนฟัน ฉากอิวูจินปล่อยมือพี่สาว เป็นต้น)					
	4. มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง รวมถึงตัดต่อ ช่วยสนับสนุนให้เรื่องราวมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจเป็นอย่างดี					

ส่วนที่ 3 : คำถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy"

15. ท่านคิดว่า องค์ประกอบส่วนใดที่ทำให้ท่านติดตามรับชมภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" โปรดลำดับความสำคัญ จาก 1-6

	1	2	3	4	5	6
แก่นเรื่อง (Theme)						
โครงเรื่อง (Plot)						
ตัวละคร (Character)						
ฉาก (Setting)						
เทคนิคและ กลวิธีการนำเสนอ						

16. สิ่งที่ท่านได้รับจากการชมภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" คืออะไร โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

17. ข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงในภาพยนตร์เรื่อง "Oldboy" คืออะไร

.....

.....

.....

.....

- ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม -

## แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น"

คำชี้แจง: แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทกลุ่มวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อ  
บันเทิง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผลที่ได้จะนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาเท่านั้น  
สำหรับแบบสอบถามจะมีทั้งหมด 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2: ทศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น เรื่อง "Confession"

ส่วนที่ 3: คำถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

นิยาม: ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาฉายให้แก่ผู้ตอบแบบสอบถาม  
ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นจากประเทศฝั่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แก่  
ภาพยนตร์จีน ฮอลลีวูด ใต้หวัน ญี่ปุ่น และเกาหลี

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่าง ( ) ตามความเป็นจริง

- |               |  |                                       |
|---------------|--|---------------------------------------|
| 1. เพศ        | <input type="checkbox"/> 1. ชาย                          | <input type="checkbox"/> 2. หญิง      |
| 2. อายุ       | <input type="checkbox"/> 1. 15-19 ปี                     | <input type="checkbox"/> 2. 20- 24 ปี |
|               | <input type="checkbox"/> 3. 25- 29 ปี                    | <input type="checkbox"/> 4. 30-34 ปี  |
|               | <input type="checkbox"/> 5. 35-39 ปี                     | <input type="checkbox"/> 6. 40-44 ปี  |
| 3. สถานภาพ    | <input type="checkbox"/> 1. โสด                          | <input type="checkbox"/> 2. สมรส      |
|               | <input type="checkbox"/> 3. หย่าร้าง                     |                                       |
| 4. กำลังศึกษา | <input type="checkbox"/> 1. มัธยมต้นหรือเทียบเท่า        |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 2. มัธยมปลาย/ปวช หรือเทียบเท่า  |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 3. อนุปริญญา/ปวส. หรือเทียบเท่า |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 4.ปริญญาตรี                     |                                       |
|               | <input type="checkbox"/> 5. สูงกว่าปริญญาตรี             |                                       |



5. อาชีพ
- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. นักเรียน / นิสิต / นักศึกษา | <input type="checkbox"/> 2. รัฐบาล / รัฐวิสาหกิจ |
| <input type="checkbox"/> 3. พนักงานบริษัทเอกชน          | <input type="checkbox"/> 4. ธุรกิจส่วนตัว        |
| <input type="checkbox"/> 5. อื่น โปรดระบุ.....          |  |

6. นอกจากภาพยนตร์เรื่อง "Confession" ท่านเคยรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นเรื่องใดต่อไปนี้บ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Confession of pain (2006)        | <input type="checkbox"/> 2. Vengeance (2009)           |
| <input type="checkbox"/> 3. Region of Assassins (2010)       | <input type="checkbox"/> 4. Punished (2011)            |
| <input type="checkbox"/> 5. Sympathy of Mr.Vengeance (2002)  | <input type="checkbox"/> 6. Old Boy (2003)             |
| <input type="checkbox"/> 7. Sympathy of LadyVengeance (2005) | <input type="checkbox"/> 8. I Saw the devil (2010)     |
| <input type="checkbox"/> 9. Audition (1999)                  | <input type="checkbox"/> 10. The Neighbor No.13 (2005) |
| <input type="checkbox"/> 11. Sasori (2008)                   |  |

7. เหตุผลใดที่ท่านเลือกรับชมภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นดังกล่าว (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- |  |
|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ชอบเนื้อหาสาระ (Theme)   |
| <input type="checkbox"/> 2. ชอบเค้าโครงเรื่อง (Plot)   |
| <input type="checkbox"/> 3. ชื่นชอบบุคลิกของตัวละคร (Character)  |
| <input type="checkbox"/> 4. ชอบบทสนทนา (Dialogue)  |
| <input type="checkbox"/> 5. ชอบฉาก/สถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ (Setting)  |
| <input type="checkbox"/> 6. ชอบกลวิธีการเล่าเรื่อง เช่น การใช้แสง สี เสียงเพลง ตัดต่อ หรือเทคนิคทางภาพยนตร์อื่นๆ |

ส่วนที่ 2: ทศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “Confession”

คำชี้แจง กรุณาตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่าง ( ) ตามความเป็นจริง

จากการชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession” ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
8. โครงเรื่อง (Plot)	1. ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
	2. ประเด็นเนื้อหาการล้างแค้นที่นำมาเสนอมีความน่าสนใจ					
	3. ถึงแม้ภาพยนตร์จะมีการเล่าเรื่องที่ไม่เรียงลำดับแต่ก็สามารถเชื่อมโยงและเข้าใจได้					
	4. เรื่องราวในภาพยนตร์สนับสนุนแก่นของเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้น					
	5. การเผยแพร่ต่างๆ ของเรื่องที่น่าสนใจมีส่วนทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวเป็นอย่างดี					
9. แก่นเรื่อง (Theme)	1. เนื้อเรื่องสะท้อนถึงปัญหาของสังคมญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี (การเอาผิดเด็กและเยาวชนในการก่ออาชญากรรม)					
10. ตัวละคร (Character)	1. แรงจูงใจหรือมูลเหตุที่ทำให้ตัวละคร "ครูโยโกะ" มีพฤติกรรมล้างแค้นมีความสมเหตุสมผล					
	2. บุคลิกลักษณะของตัวละคร "ครูโยโกะ" สัมพันธ์กับพฤติกรรมการล้างแค้น					
	3. ผลจากการกระทำการล้างแค้นที่ตัวละครเด็กทั้งสองได้รับมีความเหมาะสม					

รายละเอียดในการประเมิน		ระดับความคิดเห็น				
		เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
	4. บทสนทนาของตัวละครช่วยเล่าเรื่องราวหรือบรรยายชีวิตของตัวละครนั้นได้เป็นอย่างดี					
11. ฉาก (Setting)	1. ฉากที่คาดไม่ถึงว่าจะเกิดเหตุการณ์ลึกลับขึ้น (เช่น ฉากภายในบ้าน และโรงเรียน) สร้างความเซอร์ไพรส์ ตื่นตาตื่นใจให้กับคนดูเป็นอย่างดี					
12. สัญลักษณ์	1. สังเกตเห็นและเข้าใจสัญลักษณ์ที่แทรกอยู่ในภาพยนตร์ (เช่น นาฬิกาเดินถอยหลัง )					
13. มุมมองในการเล่าเรื่อง	1. การเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลายๆ ตัวไม่ส่งผลต่อการรับรู้เรื่องราวที่เปลี่ยนไป (ยังเข้าใจเหมือนเดิม)					
14. เทคนิคและกลวิธี	1. การใช้สีและแสงที่มีมิติทำให้คนดูเกิดความรู้สึกอึดอัด					
	2. มีความเหมาะสมของเสียงดนตรีประกอบกับบรรยากาศของเรื่อง					
	3. มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง รวมถึงตัดต่อ ช่วยสนับสนุนให้เรื่องราวมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ					

ส่วนที่ 3 : คำถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession”

15. ท่านคิดว่า องค์ประกอบส่วนใดที่ทำให้ท่านติดตามรับชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession” โปรดลำดับความสำคัญจาก 1-5

	1	2	3	4	5	6
แก่นเรื่อง (Theme)						
โครงเรื่อง (Plot)						
ตัวละคร (Character)						
ฉาก (Setting)						
เทคนิคและ กลวิธีการนำเสนอ						

16. สิ่งที่ท่านได้รับจากการชมภาพยนตร์เรื่อง “Confession” คืออะไร โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

17. ข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงในภาพยนตร์เรื่อง “Confession” คืออะไร

.....

.....

.....

.....

- ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม -

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวปิยวรรณ จิตสำราญ เกิดเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2529 ที่อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีวิทยาศาสตรบัณฑิตเกียรตินิยมอันดับหนึ่ง คณะนิเทศศาสตร์ ภาควิชา วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์และภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ในปีการศึกษา 2550 หลังจากสำเร็จการศึกษาได้เข้าทำงานในตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณา ที่โปรดักชั่นเฮ้าส์ FRIDAY CLUB และโปรดิวเซอร์คอมพิวเตอร์กราฟฟิก ที่บริษัท YGGDRAZIL VISHUAL EFFECT อีกราชิล วิซวล เอฟเฟ็ค ตั้งแต่ปี 2551-2553 หลังจากนั้นได้ลาออกมาเป็นโปรดิวเซอร์อิสระ (Freelance) จนถึงปัจจุบัน และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์ กลุ่มวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อบันเทิง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2553