

บทที่ 5

บทวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลิ

ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลิทั้ง 10 เรื่อง โดยอาศัยหลักการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) การวิเคราะห์เชิงจิตวิทยา และการวิเคราะห์ความหมายของภาพและเสียงที่ปรากฏจากการรับชมหนังสือเกาหลิ จากนั้นจึงทำการสรุปการวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลิอีกครั้งหนึ่งในส่วนท้ายของบท

5.1 หนังสือเกาหลิเรื่อง Phone

เรื่องย่อ (Synopsis)



"จีวอน" คือนักข่าวที่เขียนคอลัมน์แฉผู้ชายที่ชอบเช็กสวิตถาวรลงในหนังสือพิมพ์ ความสำเร็จจากคอลัมน์นี้ทำให้เธอต้องปวดหัวกับคนโรคจิตที่โทรมารังควาญและสะกดรอยตามเธอไม่หยุดหย่อน ร้อนถึง "โฮจุง" เพื่อนสนิทของจีวอนกับสามีต้องเสนอให้จีวอนหลบไปพักอยู่ที่บ้านอีกหลังที่ตนสร้างไว้ จีวอนจึงตกลงใจไปพักที่บ้านตากอากาศของเพื่อนพร้อมกับตัดสินใจเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์มือถือเสียใหม่

ถึงแม้จะเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์แล้วแต่จีวอนก็ยังได้รับสายโทรศัพท์แปลกๆ อีก บางครั้งโทรมาก็ไม่มีเสียงพูดหรือมีแต่เสียงแปลกๆ ที่ฟังไม่รู้เรื่อง จนกระทั่งวันหนึ่งลูกสาววัย 6 ขวบของโฮจุงแอบมาเล่นโทรศัพท์ของจีวอนเข้า เธอรับสายโทรศัพท์ที่ดังขึ้นทันใดนั้นเด็กสาวก็กรีดร้องและมีท่าทางหวาดกลัวเสียงในโทรศัพท์

จากนั้นลูกสาวของโฮจุงก็มีอาการแปลกประหลาด เธอแสดงท่าทางเกลียดชังแม่ของตัวเอง และมีอาการติดพ่อมากเป็นพิเศษ หากเธอเห็นพ่อแม่แสดงความรักต่อกันเมื่อไหร่เธอก็จะโวยวายและทำลายข้าวของ ทำให้ทั้งโฮจุงและจีวอนต้องพาเด็กหญิงไปให้แพทย์ตรวจ แต่ก็ไม่พบอาการผิดปกติแต่อย่างใด

อันที่จริงแล้วเด็กหญิงลูกสาวของโฮจุงนั้นไม่ได้เป็นลูกแท้ๆ ของโฮจุง แต่เกิดจากการผสมเทียมโดยได้ไข่จากจีวอนเพื่อนสาวของเธอนั่นเอง

อาการของเด็กหญิงแยลงเรื่อยๆ เธอเริ่มกรีดร้องทำลายข้าวของ และแสดงท่าทีก้าวร้าวใส่แม่ของตนมากขึ้น ในขณะที่โทรศัพท์มือถือของจีวอนก็ยังมีสายแปลกๆ เรียกเข้ามาไม่หยุด ทำให้จีวอนเริ่มสืบหาว่าใครเป็นคนโทรเข้ามา แต่เมื่อเช็คกับบริษัทเครือข่ายโทรศัพท์ก็ไม่สามารถเช็คได้ รู้เพียงแต่ว่าเบอร์ใหม่ของเธอนี้เคยมีผู้ใช้คนก่อนมาแล้วสามราย โดยสองในสามรายเสียชีวิตไปหมดแล้ว อีกหนึ่งรายหายสาบสูญ

จีวอนสืบจนทราบว่าเจ้าของเบอร์คนแรกชื่อ "จินฮี" เป็นนักศึกษาสาวที่หายสาบสูญไปโดยไม่มีใครทราบ จีวอนเดินทางไปที่บ้านของจินฮีและพบกับสมมุติบัณฑิตเล่มหนึ่งเข้า ทำให้เธอได้ทราบความจริงว่าจินฮีคือผู้รักของสามีของโฮจุงเพื่อนสาวเธอนั่นเอง และจินฮีน่าจะเสียชีวิตไปแล้ว วิญญาณของจินฮีเข้าถึงร่างลูกสาวของโฮจุง และกระโดดพาร่างเด็กสาวตกลงมาจากบันไดต่อหน้าจีวอนและโฮจุง เด็กหญิงอาการบาดเจ็บสาหัส

จีวอนกลับไปที่บ้านพักตากอากาศอีกครั้งเพื่อค้นหาความจริง และเธอก็พบกับศพของจินฮีที่ถูกฆ่าฝังโบกปูนอยู่ในกำแพงบ้าน ผมยาวสยายของศพเลื้อยพันอยู่กับสายโทรศัพท์ และนั่นคงเป็นสาเหตุที่จีวอนพยายามติดต่อคนด้วยการโทรศัพท์ ในขณะที่จีวอนกำลังตกตะลึงกับศพเบื้องหน้า โฮจุงเพื่อนสาวของเธอก็ปรากฏกายขึ้นด้านหลังและใช้ไฟขีดเธอจนสลบไป

เมื่อจีวอนฟื้นคืนสติ โฮจุงจึงได้เล่าเรื่องราวในอดีตให้ฟังว่าตนจับได้ว่าสามีมีชู้กับนักศึกษาสาวที่ชื่อจินฮี ตนพยายามขอร้องให้เลิกคบกันแต่จินฮีไม่ยอม การต่อสู้ปะทะทำให้จินฮีตกบันไดตายและโฮจุงเลยตัดสินใจเอาศพฝังโบกปูน จากนั้นโฮจุงฆ่าสามีตัวเองและพยายามจะฆ่าจีวอนปิดปาก แต่จีวอนปรากฏกายออกมาฆ่าโฮจุงตายในที่สุด

5.1.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยการตายอันแสนแปลกประหลาดของตัวประกอบตัวหนึ่ง (คนถูกฝังในโทรศัพท์ฆ่าตายอย่างโหดเหี้ยมในลิฟท์) และมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปยังตัวละครหลัก (นางเอกของเรื่องได้เปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์ไปใช้เบอร์ของคนที่ถูกฝังฆ่าตายโดยไม่รู้ตัว)	✓
Incidental Moment	ตัวละครหลักเริ่มรู้สึกถึงความแปลกประหลาดที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว (มีสายโทรศัพท์ของผีโทรเข้ามา)	✓

Turning Point	คนรอบข้างตัวละครหลักถูกผีทำร้าย เป็นจุดพลิกผันที่นำไปสู่การสืบสวนหาความจริง (ลูกสาวของเพื่อนนางเอกถูกผีเข้า)	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักถึงแม้จะมีความหวาดกลัวในใจ แต่ก็พยายามสืบหาความจริง (นางเอกสืบหาเจ้าของเบอร์โทรศัพท์ที่แท้จริง)	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบความจริงในที่สุด (พบศพผู้หญิงสาวที่ถูกฆ่าโบกปูน) แต่แล้วตัวละครหลักก็พลาดโดนคนใกล้ตัวทรยศและทำร้ายจนหมดสติ (เพื่อนสนิทของนางเอกนั่นเองที่เป็นคนฆ่าโบกปูน)	✓
Resolution	ผีออกมาช่วยเหลือตัวละครหลัก และฆ่าผู้ร้าย	✓
Closure	การแก้แค้นของผีบรรลุปเป้าหมาย ตัวละครหลักปลอดภัย	X

โครงเรื่องของหนังสือเกาหลี่เรื่อง "Phone" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) คาบเกี่ยวกับโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวการล้างแค้นแบบเอเชีย ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา ซึ่งปมปัญหาในที่นี้ก็คือ "ความไม่รู้" และความไม่รู้เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง จนท้ายที่สุดเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายผู้ชมและตัวละครในเรื่องก็จะได้พบกับความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็น ซึ่งในกรณีนี้ก็คือเรื่องราวการฆาตกรรมอำพราง

5.1.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสือเกาหลี่เรื่อง "Phone" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยายามของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของผีที่ต้องการจะแก้แค้น และความต้องการที่จะให้นางเอกเข้ามาช่วยคลี่คลายคดีการเสียชีวิตของตัวเอง นอกจากนี้ยังมีแก่นความคิดรอง ได้แก่ "ปมขัดแย้งเรื่องคู่สาว" ซึ่งเป็นส่วนขยายจากแก่นความคิดหลัก โดยเนื้อเรื่องได้นำเสนอเรื่องราวการหักหลังและการทรยศในความรัก ซึ่งได้กลายมาเป็นชนวนของความพยายามและการแก้แค้นที่อยู่ในแก่นความคิดหลักนั่นเอง เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.1.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือเกาหลี่เรื่อง "Phone" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 6 ข้อ ได้แก่

ก. ความดี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง โดยในช่วงแรกตัวละครที่ได้ถูกตีตราว่าเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทน (Representing) ความเลว เนื่องจากการที่ผีได้ฆ่าคนตายและออกมาหลอกหลอนผู้อื่น แต่เมื่อดำเนินเรื่องไปจนถึงช่วงท้าย จึงได้พบว่า ตัวละครที่เป็นตัวแทนของความเลวที่สุดนั้นกลับไม่ใช่ผี หากแต่เป็นตัวละครมนุษย์นั่นเอง ตัวละครผีกลายเป็นผู้ถูกกระทำและเคยถูกทำร้ายทั้งร่างกายจิตใจมาก่อน จนเมื่อตายไปแล้วจึงทำได้เพียงแค่การอาฆาตพยาบาทและจองเวร

ข. การให้อภัย VS การล้างแค้น

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากความขัดแย้งของตัวละครสองตัว ซึ่งมักจะมีทางเลือกให้ตัวละครเลือก 2 ทาง ทางหนึ่งคือการให้อภัยในความผิดต่อกันและกัน (ซึ่งไม่ปรากฏอยู่ในตัวหนัง) ส่วนทางเลือกที่สองคือการจองเวรและการล้างแค้นต่อกัน ซึ่งเป็นข้อที่ปรากฏในหนังผีเรื่องนี้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการล้างแค้นของผี หรือ การล้างแค้นของเมียหลวงต่อสามีที่มีเมียน้อย ซึ่งเป็นข้อที่สร้างที่น่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่องอย่างมาก

ค. การปกปิด VS การเปิดเผย

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

ง. ความกล้า VS ความกลัว

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

จ. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “Phone” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผู้กับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตาย เป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

จ. ความไว้วางใจ VS ความไม่ไว้วางใจ

เป็นข้อที่เกิดจากมิตรภาพหรือพันธะระหว่างตัวละคร (Bonding) ซึ่งในหนังสือเกาหลี่เรื่อง “Phone” นี้ได้นำเสนอข้อของความไว้วางใจ (Trust) และข้อของความไม่ไว้วางใจ (Distrust) เอาไว้ในความสัมพันธ์ของนางเอกและเพื่อนสนิทนางเอก ทั้งนี้ความเป็นเพื่อนระหว่างทั้งสองนั้นได้อยู่นบนบรรทัดฐานของความไว้วางใจต่อกันและกันมาโดยตลอด จนกระทั่งท้ายเรื่องเมื่อความจริงปรากฏ คนที่เป็นเพื่อนสนิทก็ได้กลับกลายเป็นศัตรูที่ร้ายกาจที่สุด การเปลี่ยนแปลงฉับพลันแบบพลิกหน้ามือเป็นหลังมืออย่างคาดไม่ถึง (Unexpectedly) ก่อให้เกิดความสะเทือนใจและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสืออย่างมาก

5.1.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“จิวอน” เป็นหญิงสาววัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่มีอุปนิสัยเด็ดเดี่ยว ใจกล้า เป็นคนช่างสังเกตและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี มีบุคลิกแบบ Masculine และ Feminine ในตัวเอง

ข. Villain

“โฮจุง” เป็นหญิงสาววัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่มีบุคลิกแบบต้องพึ่งพา (Dependent Character) และโยยหาความรักจากคนรอบข้างเสมอ นอกจากนี้ยังมีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert Behavior) พูดน้อย แสดงออกทางอารมณ์น้อย และมีความโตกเศร้าอยู่ในสีหน้าแววตาเสมอๆ

ค. Assistant

“ผัจินฮี” เป็นตัวแทนเด็กสาววัยรุ่นที่ขาดความรักจากพ่อ เธอจึงซัดเซยความรักนั้นด้วยการคบหากับผู้ชายที่มีอายุมากกว่า เธอพยายามให้ได้มาซึ่งความรักถึงแม้จะต้องทำผิดศีลธรรมก็ตาม ตัวละครผัจินฮีเป็นตัวละครที่ถูกกระทำ (Passive Character) และมีความบอบช้ำ

ทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างแสนสาหัส ถึงแม้ตัวละครมีเงินก็จะมีลักษณะตัวละครเป็นผู้ช่วยก็ตาม แต่ก็ยังเป็นตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเรื่องมากที่สุดเนื่องจากพลังอำนาจของผีที่มีมากกว่าความสามารถของมนุษย์นั่นเอง

ง. Victim

“ลูกสาวโฮจุง” เป็นตัวละครเด็กที่เป็นตัวแทนของความไร้เดียงสา และเป็นตัวละครที่คอยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวละครอื่นๆ ทุกตัวเอาไว้

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวแบ่งออกเป็นตัวละครผีและตัวละครมนุษย์ ซึ่งตัวละครผีจะถูกตีตราว่าเป็นผู้ร้าย (Villain) ในช่วงแรก เนื่องจากบุคลิกที่ลึกลับและคอยออกมาหลอกหลอนผู้คน แต่เมื่อเรื่องราวคลี่คลายก็พบว่าในที่สุดผู้ร้ายตัวจริงที่เป็นผู้สร้างความน่าสะพรึงกลัวทั้งหมดกลับกลายเป็นตัวละครมนุษย์ ที่ทำร้ายผีทั้งร่างกายและจิตใจจนทำให้ผีต้องออกมาแสดงตนเพื่อให้คนช่วยคลี่คลายคดีและแก้แค้นแทนตนเอง

5.1.5 การวิเคราะห์ฉาก จากในหนังสือเกาหลีเรื่อง Phone ที่มีความน่าสะพรึงกลัว มักเป็นจากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวเพื่อมาหรือทำร้ายตัวละคร ได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดปล่อยการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ลิฟท์

มีความหมายแฝงที่แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)



ฉากตัวละครติดอยู่ในลิฟท์ ที่เป็นตัวแทนของความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

ค. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (Expectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร

5.1.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การใช้เลข 13 (ในลิฟท์)

เป็นความเชื่อเรื่องโชคลางที่มีต้นกำเนิดมาจากความเชื่อทางศาสนาในยุคต้นๆ เดิมทีมีความสัมพันธ์ควบคู่ไปกับวันศุกร์ด้วย หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ศุกร์ 13" ทั้งนี้เนื่องมาจากการรับประทานอาหารมื้อสุดท้ายของพระเยซูคริสต์ที่เรียกกันว่า "The Last Supper" นั้นมีผู้ร่วมโต๊ะพร้อมกัน 13 คน และวันศุกร์เป็นวันแห่งความโชคร้ายเพราะเป็นวันที่พระเยซูคริสต์ถูกตรึงกางเขนและเป็นวันที่อดัมกับอีฟล้มเลิกก่อกบฏต้องห้ามของพระเจ้าในสวนเอเดนจนต้องถูกขับไล่ออกมา ดังนั้นเมื่อวันศุกร์มาตรงกับวันที่ 13 จึงเหมือนเป็นวันมหาอัปมงคล จากนั้นเลข 13 จึงแพร่หลายไปยังหลายประเทศและหลากหลายวัฒนธรรมในการเป็นตัวแทนของความโชคร้าย ความอัปมงคล



ภาพแสดงให้เห็นการใช้เลข 13 ในฉากที่ตัวละครกำลังจะถูกฆาตกรรม

ข. ผมยวาวสีดำ

เป็นเอกลักษณ์และเป็น Gimmick ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก J-Horror ซึ่งมักจะมีตัวละครผีที่เป็นหญิงสาวผมยวาวสยายสีดำขลับ

ค. วัฒนธรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นเกาหลี

ในหนังสือเกาหลีเรื่อง Phone นี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการใช้ชีวิตของคนเกาหลีที่มีความผูกพันกับโทรศัพท์มือถืออย่างแน่นแฟ้น มีการใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบต่างๆ นอกจากเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวันแล้ว โทรศัพท์มือถือยังถูกใช้ในการแสดงความรัก ความคิดถึงต่อกันและกัน ไปจนถึงการใช้เพื่อคุกคามหรือการทำลายกันและกัน นอกจากนี้เสียงโทรศัพท์มือถือที่ดังขึ้นก็ได้แสดงถึงสัญญาณของความไม่แน่นอน (Uncertainty) เพราะเราไม่สามารถรู้ได้ว่าใครจะโทรศัพท์หาเราที่ไหนเวลาใดได้

5.1.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเกาหลีเรื่อง Phone ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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



ภาพแสดงให้เห็นการสร้างความน่าสะพรึงกลัวโดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เป็นฉากที่ตัวละครตัวหนึ่งถูกผีเข้าสิงและบังคับให้เขาของมีคมแทงหน้าอกตัวเองจนตาย มุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับว่า ผู้ชมกำลังเป็นผู้กระทำ และผู้ถูกกระทำในเวลาเดียวกัน

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

5.1.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่าง ๆ หนึ่งมีเกาหลี่เรื่อง Phone นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	- ภาพเลือดท่วมร่างกาย - ภาพรูปคนตายในคอมพิวเตอร์ - ภาพเล็บขูดผนังจนหัก
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพสะท้อนในเงากระจก - ภาพเด็กถูกผีสิง



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู)



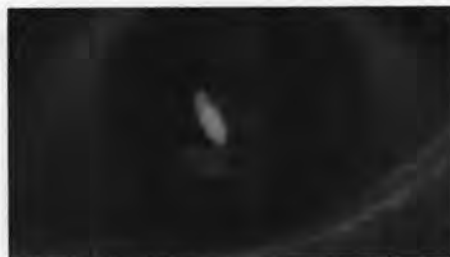
ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย

(ภาพเลือดท่วมร่างกาย ภาพคนตายในคอมพิวเตอร์ และภาพเล็บขูดผนังจนหัก)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพสะท้อนในเงากระจก และภาพเด็กถูกผีเข้าสิง)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การหมุนกล้อง 360 องศารอบตัวละคร	- กล้องหมุน 360 องศารอบตัวละครที่กำลังหวาดกลัวถึงขีดสุด
การใช้ภาพมุมสูง	- การใช้ภาพมุมสูงระดับเพดานเพื่อภาพแสดงให้เห็นภาพตัวละครผีและตัวละครมนุษย์ที่อยู่ใกล้กันมาก
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up ที่ดวงตาผี



ภาพแสดงให้เห็นการ Extreme Close Up ที่ดวงตาผี

5.1.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไปยังฉากหนึ่ง
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงหัวเราะของผี - เสียงหายใจของผี - เสียงร่างกายผีค่อยๆ ขยับตัว	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครหายใจติดขัด - เสียงผีเท้าคนเดิน - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงร้องไห้สะอึกสะอื้น - เสียงร่างกายกระแทกลงมาตามชั้นบันได	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ	- เสียงฟ้าผ่า ฝนตก	มักใช้เป็นเสียงประกอบเท่านั้น
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้เพื่อบอกไว้คนดูว่าผีกำลังจะปรากฏตัว

จะเห็นได้ว่า หนังสือนิยายเรื่อง Phone นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่เน้นการปกปิดและสร้างความไม่รู้แก่ผู้ชม ซึ่งความไม่รู้สร้างความรู้สึกลึกลับและไม่มั่นคงและไม่ปลอดภัย เมื่อผสมผสานกับเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการตายอันแสนแปลกประหลาดผิดธรรมชาติ การทำร้ายร่างกาย และการแก้แค้นของผี จึงทำให้นิยายเรื่องนี้เกิดความน่าสะพรึงกลัวขึ้นอย่างมาก นอกจากนี้หนังสือนิยายเรื่อง Phone นี้ยังได้สะท้อนมุมมองปัญหาสังคมในเรื่องของการขาดความไว้วางใจต่อกันและกัน ที่แม้กระทั่งความสัมพันธ์ของเพื่อนสนิทก็ยังเต็มไปด้วยความเคลือบแคลงสงสัยและไม่ไว้วางใจ ซึ่งเป็นชนวนของความขัดแย้ง และยังสะท้อนปัญหาเรื่องความรักสามเส้าระหว่างชายหนึ่งหญิงสอง ที่สร้างความอิจฉาริษยาและแก่งแย่งชิงดีกันเพื่อให้ได้มาซึ่งคนที่ตนเองรัก

5.2 หนังสือนิยายเรื่อง Into The Mirror

เรื่องย่อ (Synopsis)



เรื่องราวเกิดขึ้น ณ ห้องสรรพสินค้าแห่งหนึ่งที่เคยเกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ครั้งใหญ่จนทำให้มีพนักงานหลายคนเสียชีวิตและต้องปิดกิจการไประยะหนึ่ง ไม่นานที่จะได้เริ่มเปิดกิจการอีกครั้งก็เกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้น เมื่อพนักงานหญิงคนหนึ่งเข้างานกะดึกถูกเงาตัวเองในกระจกฆ่าปาดคอ

นักข่าวพยายามล้วงข้อมูลการตายที่เกิดขึ้นจนทำให้ “ท่านประธาน” ถึงกับหัวเสีย เพราะว่าทำให้กำหนดการเปิดห้างต้องเลื่อนออกไป และทำให้พระเอกของเรื่อง “กู ยูง มิน” หลานชายของท่านประธานที่รับหน้าที่เป็นหัวหน้าหน่วย รปภ. ต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกับการสืบคดีการตายในครั้งนี้ ในอดีตกูเคยเป็นตำรวจแม่นปืนมาก่อน แต่จากเหตุการณ์ที่เขายิงโจรพลาดจนทำให้ตัวประกันที่เป็นเพื่อนสนิทของเขาเองเสียชีวิตก็ทำให้กูมีอาการเศร้าโศกและผันตัวเองมาเป็นแค่หัวหน้า รปภ.

จากวันนั้นมาก็เริ่มมีพนักงานในห้างถูกฆ่าตายด้วยเงาในกระจกเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ กูเป็นเพียงคนเดียวที่รับรู้ถึงความแปลกประหลาดในการตาย และพยายามบอกกับ “สารวัตร” อดีตเพื่อนตำรวจของกูว่าเกิดจากผีมือของผี แต่สารวัตรก็ไม่ยอมเชื่อคำพูดของกู การสืบคดีของทั้งกูและสารวัตรเชื่อมโยงไปถึงคดีการยกยอกเงินของพนักงานในห้างสรรพสินค้าและพบว่าผู้ตายทั้งหมดเกี่ยวข้องกับหญิงสาวที่เสียชีวิตไปในเหตุการณ์ไฟไหม้ เธอชื่อ “ลี จอง ฮุน” ซึ่งมีพี่สาวฝาแฝดอีกคนที่เพิ่งออกจากโรงพยาบาลประสาชื่อ “ลี จี ฮุน”

ดูจึงเดินทางไปหา ลี จี ฮุน เพื่อถามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น จนได้รู้ว่าวิญญาณของลี จอง ฮุน ยังคงอยู่ในห้างสรรพสินค้านั้น และเธอไม่ได้ตายในอุบัติเหตุไฟไหม้ หากแต่ตายด้วยการฆาตกรรมของ “ชอย ยัง กี” พนักงานผู้หวังจะสืบทอดห้างสรรพสินค้าเป็นของตนเองกับพรรคพวก ซึ่งพรรคพวกของชอย ยัง กี ก็คือคนที่ถูกเงาในกระจกฆ่าตายไปนั่นเอง ชอย ยัง กี จัดฉากใส่ร้ายดูว่าเป็นฆาตกร ทำให้สารวัตรคุมตัวดูไว้ในเรือนจำ ดูพยายามชี้แจงและเล่าเหตุการณ์ต่างๆ จนสารวัตรยอมเชื่อจนแอบปล่อยตัวดูไปจากเรือนจำ

ดูและลี จี ฮุนเดินทางมายังห้างสรรพสินค้าเพื่อตามหาศพของลี จอง ฮุน ด้วยสายใยเชื่อมต่อระหว่างฝาแฝดทำให้ทั้งคู่พบศพของลี จอง ฮุนที่ถูกซ่อนไว้หลังแผ่นกระจก แต่ทันใดนั้นเองชอย ยัง กีก็ปรากฏตัวขึ้น ทั้งสามพยายามต่อสู้กัน แต่สารวัตรก็ตามมาช่วยไว้ทัน

ชอย ยัง กีอาศัยจังหวะสารวัตรเผลอคว้าปืนและจับสารวัตรเป็นตัวประกัน ดูผู้ซึ่งมีปืนในมือพยายามรวบรวมความกล้าแต่ไม่ทันที่เขาจะยิง เขากลับโดนยิงที่ท้องจนล้มใส่บานกระจกเสียก่อน จนวิญญาณของ ลี จอง ฮุน ที่อยู่ในกระจกต้องปรากฏตัวขึ้นและฆ่าชอย ยัง กีจนเสียชีวิต

คดีทั้งหมดคดีคลาย ดูถูกห้ามส่งโรงพยาบาล หลังจากพักรักษาตัวอยู่ระยะหนึ่ง ดูก็มีอาการดีขึ้นจนสามารถออกจากโรงพยาบาลได้ แต่ทันทีที่ออกจาก รพ. ดูก็รู้สึกแปลกๆ ต่อโลกภายนอกเพราะภาพตรงหน้ากลับซ้ายเป็นขวาจนหมด เขาจึงรู้ตัวเองในที่สุดว่านี่ไม่ใช่เขาคนเดิมอีกต่อไปแล้ว เขาคือเงาในกระจกของดูที่ยังคงเหลือนั่นเอง (ดูตัวจริงตายไปแล้วหลังจากโดนยิง)

5.2.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยการตายอันแสนแปลกประหลาดของตัวประกอบตัวหนึ่ง (หญิงสาวถูกเงาตัวเองในกระจกฆ่าตาย) และมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปยังตัวละครหลักที่มีปมขัดแย้งในใจเกี่ยวกับความรู้สึกผิดที่ครั้งหนึ่งเคยยิงตัวประกัน พลัดจนเสียชีวิต(พระเอกที่เป็น รปภ ต้องเข้ามาทำคดีการตายในครั้งนี้)	✓
Incidental Moment	ตัวละครหลักเริ่มรู้สึกถึงความแปลกประหลาดที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว (พระเอกเริ่มรู้สึกว่า การฆาตกรรมที่เกิดขึ้นเป็นฝีมือของผี)	✓
Turning Point	คนรอบข้างตัวละครหลักถูกผีทำร้าย เป็นจุดพลิกผันที่นำไปสู่การสืบสวนหาความจริง (พนักงานในห้างสรรพสินค้าหลายต่อหลายคนถูกเงาตัวเองในกระจกฆ่าตาย)	✓

Rising Crisis	ตัวละครพยายามสืบหาความจริง (พระเอกสืบหาประวัติและเรื่องราวของผี)	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบความจริงในที่สุด (ผีหญิงสาวที่ถูกฆ่าแล้วฝังศพไว้หลังบานกระจก) แต่ก็ยังเผลอพลาดทำถูกทำร้าย (พระเอกโดนผู้ร้ายยิงจนหมดสติ)	✓
Resolution	ผีออกมาช่วยเหลือตัวละครหลัก และฆ่าผู้ร้าย	✓
Closure	ตัวละครหลักพบว่าตัวเองได้ตายไปแล้วหลังจากถูกยิง	✓

โครงเรื่องของหนังสือผีเกาหลีเรื่อง "Into the Mirror" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) คาบเกี่ยวกับโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวการล้างแค้นแบบเอเชีย ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลาย ๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักจะค่อย ๆ คลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับและความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อย ๆ ปรากฏให้เห็น ซึ่งในกรณีนี้ก็คือเรื่องราวการฆาตกรรมอำพรางนั่นเอง นอกจากนี้เนื้อเรื่องยังได้หยิบยกเอาประเด็นเรื่องความตาย ความแปลกประหลาด ผี รวมถึงการฆ่าและการทำร้ายร่างกายมานำเสนอ ซึ่งสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเรื่องราวทั้งหมดอีกด้วย

5.2.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสือผีเกาหลีเรื่อง "Into The Mirror" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยายามของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของผีที่ต้องการจะแก้แค้นและต้องการให้มีการขุดคุ้ยเรื่องคดีการตายของตัวเอง นอกจากนี้ยังมีแก่นความคิดรอง ได้แก่ "ความเชื่อเรื่องโลกคู่ขนานในกระจกเงา" ซึ่งเป็นความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องของโลกคนเป็นและโลกคนตายที่ดำเนินขนานกันไปโดยมีประตูเชื่อมต่อที่กระจกเงา เมื่อวิเคราะห์แล้วพบความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ทั้งในแก่นความคิดหลักและแก่นความคิดรอง

5.2.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือผีเกาหลีเรื่อง "Into The Mirror" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 6 ข้อ ได้แก่

ก. ความตี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง โดยในช่วงแรกตัวละครผีได้ถูกตีตราว่าเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทน (Representing) ความเลว เนื่องจากการที่ผีได้ฆ่าคนตายและออกมาหลอกหลอนผู้อื่น แต่เมื่อดำเนินเรื่องไปจนถึงช่วงท้าย จึงได้พบว่า ตัวละครที่เป็นตัวแทนของความเลวที่สุดนั้นกลับไม่ใช่ผี หากแต่เป็นตัวละครมนุษย์นั่นเอง ตัวละครผีกลายเป็นผู้ถูกกระทำและเคย

ถูกทำร้ายทั้งร่างกายจิตใจมาก่อน จนเมื่อตายไปแล้วจึงทำได้เพียงแค่การอาฆาตพยาบาทและจองเวร

ข. การให้อภัย VS การล้างแค้น

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากความขัดแย้งของตัวละครสองตัว ซึ่งมักจะมีทางเลือกให้ตัวละครเลือก 2 ทาง ทางหนึ่งคือการให้อภัยในความผิดต่อกันและกัน (ซึ่งไม่ปรากฏอยู่ในตัวหนังสือ) ส่วนทางเลือกที่สองคือการจองเวรและการล้างแค้นต่อกัน ซึ่งเป็นข้อที่ปรากฏในหนังสือเรื่องนี้อย่างชัดเจน ได้แก่ การล้างแค้นของผี ซึ่งเป็นข้อที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่องอย่างมาก

ค. การปกปิด VS การเปิดเผย

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

ง. ความกล้า VS ความกลัว

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

จ. การมีชีวิต VS ความตาย

ความเป็นและความตายในหนังสือเกาหลี่เรื่อง "Into the Mirror" นี้ถูกแบ่งกันเอาไว้ด้วยบานกระจกเงา จากความเชื่อเรื่องโลกคู่ขนานภาพแสดงให้เห็นถึงโลกของคนเป็นและโลกของคนตายที่อยู่ถูกแยกออกจากกัน ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

จ. ความไว้วางใจ VS ความไม่ไว้วางใจ

เป็นหัวข้อที่เกิดจากมิตรภาพหรือพันธะระหว่างตัวละคร (Bonding) ซึ่งในหนังสือเกาหลี่เรื่อง "Into the Mirror" นี้ได้นำเสนอหัวข้อของความไว้วางใจ (Trust) และหัวข้อของความไม่ไว้วางใจ (Distrust) เอาไว้ในความสัมพันธ์ของพระเอกและเจ้านาย ทั้งนี้ความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองนั้นได้อยู่บนบรรทัดฐานของความไว้วางใจต่อกันและกันมาโดยตลอด จนกระทั่งท้ายเรื่องเมื่อความจริงปรากฏ คนที่เป็นเจ้านายก็ได้กลับกลายเป็นศัตรูที่ร้ายกาจที่สุด การเปลี่ยนแปลงฉับพลันแบบพลิกหน้ามือเป็นหลังมืออย่างคาดไม่ถึง (Unexpectedly) ก่อให้เกิดความสะเทือนใจและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังอย่างมาก

5.2.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"วู ยอง มิน" เป็นหนุ่มใหญ่วัยฉกรรจ์ที่มีปัญหาภายในจิตใจ นั่นคือความรู้สึกผิดที่ครั้งหนึ่งเคยยิงคนร้ายพลาดจนทำให้ตัวประกันเสียชีวิต เขารู้สึกล้มเหลวในชีวิต มี Self-esteem ต่ำ และมักจะโทษตัวเองเสมอๆ

ข. Villain

"ซอ ยัง กิ" มีบุคลิกลักษณะแบบนายทุน (Entrepreneur) โกงกิน โลก และแสวงหาอำนาจและเงินทองให้กับตัวเอง

ค. Assistant

"ผี ลี จอง ฮุน" เป็นหญิงสาวที่เมื่อยังมีชีวิตอยู่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) เธอเป็นคนซื่อจนโดนคนอื่นหักหลังทรยศ แต่เมื่อกลายเป็นผีเธอเป็นตัวแทนของความอาฆาตพยาบาท และมีเป้าประสงค์ที่จะล้างแค้น ซึ่งจะไม่ทำร้ายผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามเธอก็เป็นตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังมากที่สุด

"ฝาแฝด ลี จี ฮุน" เป็นตัวละครที่เป็นสื่อกลางระหว่างพระเอกกับผี มีลักษณะ Feminine สูง

"สารวัตร" หนุ่มฉกรรจ์ที่ไม่เคยเชื่อเรื่องผีสางหรือไสยศาสตร์ใดๆ มีความเป็น Masculine สูง ชอบการแข่งขัน การท้าทาย และชอบเอาชนะ

ง. Victims

“พนักงานห้างฯ” มีอุปนิสัยโลก แต่เมื่อเวลาจวนตัวก็จะรู้สึกกลัวตายหรือสำนึกผิดได้

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวแบ่งออกเป็นตัวละครผีและตัวละครมนุษย์ ซึ่งตัวละครผีจะถูกตีตราว่าเป็นผู้ร้าย (Villain) ในช่วงแรก เนื่องจากบุคลิกที่ลึกลับและคอยออกมาหลอกหลอนผู้คน แต่เมื่อเรื่องราวคลี่คลายก็พบว่าในที่สุดผู้ร้ายตัวจริงที่ เป็นผู้สร้างความน่าสะพรึงกลัวทั้งหมดกลับกลายเป็นตัวละครมนุษย์ ที่ทำร้ายผีทั้งร่างกายและจิตใจจนทำให้ผีต้องออกมาแสดงตนเพื่อให้คนช่วยคลี่คลายคดีและแก้แค้นแทนตนเอง

5.2.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสือเกาหลีเรื่อง Into The Mirror ที่มีความน่าสะพรึงกลัว มักเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวเพื่อฆ่าหรือทำร้ายตัวละคร ได้แก่

ก. ห้องน้ำ

จัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตาม ในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากนั่นเอง

ข. ลิฟท์

มีความหมายแฝง แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

ค. ลานจอดรถ ห้องเก็บของ หรือ ห้องที่มีแสงสลัว

มีความหมายแฝง แสดงถึง ความมีพิรุณ ความเคลือบแฝง บางสิ่งบางอย่างที่อาจจะหลบซ่อนหรือแอบจ้องเราอยู่



ฉากตัวละครติดอยู่ในลิฟท์ ที่เป็นตัวแทนของความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

5.2.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องโลกคู่ขนาน

หนังสือเกาหลีเรื่อง Into the Mirror นี้ได้หยิบยกความเชื่อเรื่องโลกหรือเอกภพคู่ขนาน (Parallel Universe) มาเป็นแก่นความคิดหลักของเรื่อง จัดเป็นความเชื่อที่ได้รับความนิยมบันดาลใจมาจากวิชาฟิสิกส์ (อรรถกฤต ฉัตรภูติ 2550) ซึ่งมีนักฟิสิกส์หลายต่อหลายคนในสมัยอดีตได้เสนอแนวคิดที่ว่าอาจจะมีเอกภพอื่นๆ ที่ซึ่งมีกฎทางฟิสิกส์และค่าคงที่ต่างๆ เหมือนกับเอกภพที่เราอยู่ทุกประการ หรือมีโลกเหมือนเราอีกโลกที่ไหนสักแห่ง แต่อาจจะอยู่ในสถานะที่ต่างกัน และ เอกภพคู่ขนานเหล่านี้ไม่สามารถที่จะติดต่อกันได้ หรืออาจจะติดต่อกันได้ผ่านทางประตู (Gateway) เช่น สวามเหล็กมเบอร์มิวด้า ปิระมิด หรือกระจกเงา เหมือนในหนังสือเกาหลีเรื่องนี้นั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นการพยายามอ้างอิงความเชื่อเรื่องโลกคู่ขนานในกระจกเงาโดยการใช้ภาพวาดโบราณ

5.2.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเกาหลีเรื่อง "Into the Mirror" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นมุมมองของการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน

ได้แก่ ฉากที่ผู้ชมมองเห็นเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านทางกล้องวงจรมืด (แถวบน)

และฉากที่เงาผีในกระจกจ้องมองตัวละคร โดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว (แถวล่าง)

5.2.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนึ่งผีเกาหลีเรื่อง “Into The Mirror” นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพบรรยากาศห้องมืดๆ ไฟสลัวๆ - ภาพตัวละครติดอยู่ในที่แคบ เช่น ในลิฟท์ ในรถยนต์
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	- ภาพตัวละครโดนมีดบาดคอ - ภาพตัวละครนิ้วหัก - ภาพตัวละครเลือดไหล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพสะท้อนผีในเงากระจก - ภาพกระจกเงาแตกขณะตัวละครกำลังส่อง - ภาพผีพุ่งเข้าหากล้องจับพลัน



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพตัวละครนิ้วมือหัก ตัวละครโดนมีดฆ่าจนตาย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพสะท้อนผีในเงากระจก)

มุกกล้อ้งและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การซูมภาพ	- ตัวละครล้มลงกับพื้น เลือดค่อยๆ ไหลนองพื้น ในขณะที่

	กล้องก็ค่อยๆ ชูไปที่ใบหน้าตัวละคร
การใช้เทคนิค Fade to Black	- ฉากที่มีไฟตกและไฟดับ
การใช้ภาพจากกล้องวงจรมืด	- การจ้องมองตัวละครที่กำลังจะโดนผีฆ่าผ่านกล้องวงจรมืด (ในขณะที่ผู้ดูแลเหตุการณ์ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้เลย)
การใช้มุมกล้องแบบ Over Shoulder	- ฉากที่ตัวละครโดนผีทำร้าย และผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ และมีความรู้สึกร่วมเอนเอียงไปทางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมกล้องแบบ Over Shoulder ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ และมีความรู้สึกร่วมเอนเอียงไปทางฝ่ายที่กำลังจะถูกทำร้าย

5.2.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง - เสียงเครื่องเป่า - เสียงดนตรีบรรเลง	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง หรือใช้เมื่อต้องการกระตุ้นเร้าอารมณ์คนดู
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงหัวเราะของผี - เสียงหายใจของผี	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครหายใจติดขัด - เสียงเนื้อถูกบด - เสียงตัวละครกรีดร้องด้วยความเจ็บปวด - เสียงกระดูกหัก	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงกระจกแตก	ปรากฏทันทีทันใดพร้อมภาพ

ภาพรวมของหนังสือเกาหลิเรื่อง Into the Mirror นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งเน้นการปกปิดความลับบางอย่างเพื่อสร้างความไม่รู้ให้กับผู้ชม ซึ่งความไม่รู้จะนำไปสู่ความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัยและสร้างความหวาดผวามากที่สุดในที่สุด นอกจากนี้เมื่อผสมผสานกับเนื้อเรื่องที่หยิบยกเอาประเด็นเรื่องของผีสิง ความลึกลับ การบาดเจ็บ และการตายอันน่าสยดสยอง จึงทำให้หนังสือนี้เกิดความน่าสะพรึงกลัวได้อย่างมากในที่สุด

5.3 หนังสือเกาหลิเรื่อง Wishing Stairs

เรื่องย่อ (Synopsis)



มีเรื่องเล่าขานถึงตำนานบันไดที่หอนงูที่เชื่อกันว่าหากคนใดเดินขึ้นบันไดแล้วนับก้าวทีละขั้นๆ จะพบบันไดขั้นที่ 29 ซึ่งเป็นขั้นที่สามารถขอพรศักดิ์สิทธิ์จากจิ้งจอกได้ 1 ประการ

"จินซัง" และ "โซฮี" คือเพื่อนรักที่รักกันมาก ทั้งคู่เป็นนักเรียนใน รร. หงูล้านแห่งหนึ่ง ความใฝ่ฝันของทั้งคู่คืออยากประสบความสำเร็จในการเป็นนักเดินบัลเลต์มืออาชีพ แต่ในขณะที่โซฮีรักจินซัง อย่างหมดใจ จินซังกลับมีความรู้สึกอิจฉาริษยาเพื่อนสนิทของตนขึ้นทีละน้อยๆ เนื่องจากโซฮีเดินบัลเลต์ได้เก่งกว่าและมีคนชื่นชมมากกว่าตน เธอรู้สึกว่าความสัมพันธ์ที่โซฮีทำให้ตัวเธอดูด้อยกว่าอยู่เสมอ

"เฮจู" คือหญิงสาวใน รร. เดียวกับทั้งจินซังและโซฮี แต่เฮจูมีบุคลิกภาพแปลกแยก ด้วยรูปร่างที่เทอะทะและเข้าสังคมไม่เป็นทำให้เธอเป็นที่รังเกียจของเพื่อนๆ มีเพียงแต่โซฮีเท่านั้นที่พอจะพูดคุยกับเฮจูบ้าง ทำให้เฮจูแอบหลงรักและปลื้มโซฮีข้างเดียวเรื่อยมา

จินซังประหลาดใจที่อยู่ดีๆ เฮจูกลับผอมลงอย่างกะทันหัน เฮจูแอบบอกความลับถึงเรื่องที่เขาขอพรจากบันไดศักดิ์สิทธิ์ให้กับจินซัง ประกอบกับภาวะอารมณ์ที่จินซังอิจฉาโซฮีถึงขีดสุด ทำให้เธอตัดสินใจเดินขึ้นบันไดและขอพรจากจิ้งจอกให้ตัวเธอชนะการแข่งขันคัดตัวนักเดินบัลเลต์ในวันรุ่งขึ้น คำขอดูเหมือนจะสัมฤทธิ์ผล เพราะก่อนการคัดตัวจะเริ่ม โซฮีกับจินซังมีปากเสียงกันเล็กน้อย ก่อนที่โซฮีจะพลาดท่าถูกจินซังผลักตกบันไดจนขาหัก แต่ถึงแม้จินซังจะชนะการคัดตัวอย่างไร้คู่แข่ง แต่เพื่อนๆ ที่เห็นเหตุการณ์ก็พากันโงะงันและรังเกียจความร้ายกาจของจินซัง

ความเศร้าโศกของโซฮีที่ไม่สามารถเดินบัลเลต์ต่อไปได้อีก กับความเข้าใจที่เพื่อนทำร้าย ทำให้โซฮีกระโดดตึกตาย เมื่อเพื่อนเพียงคนเดียวที่มีอยู่ตายไป ทำให้เฮจูเศร้าโศกตามไปด้วย ถึงกับเดินขึ้นบันไดเพื่อขอพรให้โซฮีกลับมาอยู่ข้างๆ ตนอีกครั้ง แต่การขอพรครั้งนี้ก่อให้เกิดเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัว เพราะโซฮี กลับมาอีกครั้งในร่างของวิญญาณและเข้าสิงเฮจูเพื่อที่ตน จะได้กลับไปหาจินซังอีกครั้ง

จินซังเริ่มรู้สึกตัวถึงความแปลกประหลาดรอบๆ ตัวเธอ เช่น สายน้ำที่ไหลๆ จากฝักบัวอยู่ ตูๆ ก็กลายเป็นเลือด หรือแม้กระทั่งไฟตกไฟดับและเหมือนมีใครบางคนติดตามเธออยู่ ใน ขณะเดียวกันนั่นเอง เพื่อนในโรงเรียนที่เคยกลั่นแกล้งเฮจูไว้ ก็โดนโซฮีที่สิงอยู่ในร่างของเฮจูตาม ฆ่าจนตาย

จินซังได้รับ sms จากโซฮีบอกให้เธอไปพบที่ห้องบ้านหูนในโรงเรียน เมื่อจินซังไปถึงที่นั่นก็ พบกับเฮจูที่ถูกผีโซฮีสิงอยู่ เธอพยายามวิ่งหนีออกจากตึก ซึ่งก่อนที่จะหนีไปได้พูดจาท่อว่าและ ตัดเยื่อใยกับโซฮี จนทำให้วิญญาณของโซฮีที่สิงร่างของเฮจูอยู่เศร้าโศก และจุดไฟครอกตัวเองจน เฮจูตาย

ความลับทั้งหมดก็คือนอกจากจินซังจะขอพรจึงจอกให้ตนชนะการแข่งขันบัลเลต์แล้ว เธอยัง หักหลังเพื่อนรักด้วยการนำเศษแก้วไปใส่ไว้ในรองเท้า ซึ่งแม้โซฮีจะเจ็บปวดแต่เธอก็ไม่เคยปรึกษา บอกใครในเรื่องนี้ การตัดสัมพันธ์เพื่อนของจินซังทำให้จากความรักกลายเป็นความโกรธซึ่ง วิญญาณของโซฮีปรากฏตัวยามดึกที่บ้านของจินซังและฆ่าจินซังจนเสียชีวิต เพื่อที่จะให้เพื่อนสนิท ของตนกลับมาอยู่ด้วยกันเหมือนเคย

จากนั้นมา ตำนานบันไดศักดิ์สิทธิ์ยังคงถูกเล่าขานสืบต่อ และวิญญาณของโซฮีก็ยังคง วนเวียนอยู่ในหอพักนั่นเอง

5.3.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
EXposition	เปิดเรื่องด้วยมิตรภาพความเป็นเพื่อนระหว่างตัวละครหลักสองตัว แต่จู่ๆ ก็ เกิดสถานการณ์ที่ทำให้มิตรภาพของตัวละครทั้งสองต้องสิ้นคลอน (การ แข่งขันชิงทุนเรียนเดินบัลเลต์ที่มีเพียงแค่ผู้เดียวที่จะได้ไป)	X

Incidental Moment	ด้วยความอิจฉา ทำให้ตัวละครตัวหนึ่งตัดสินใจใช้การบนบานทางไสยศาสตร์ เพื่อให้ตนชนะเพื่อนสนิท (ขอพรจากจิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์) การบนบานสัมฤทธิ์ผล แต่ก็เกิดผลกระทบที่คาดไม่ถึง (เพื่อนเสียใจจนฆ่าตัวตาย)	✓
Turning Point	ผีตัวละครที่ตายไปกลับมาหาเพื่อนสนิทของตนด้วยความอาวรณ์ (โดยสิ่งร่างคนอื่น)	✓
Rising Crisis	คนรอบข้างที่พยายามขัดขวางโดนผีฆ่าตาย	✓
Climax	ตัวละครมนุษย์ปฏิเสธความสัมพันธ์ระหว่างตนกับเพื่อนที่เป็นผี ทำให้ผีโกรธแค้น เป็นจุดหักเหให้มีตราภาพขาดสะบั้นลง	✓
Resolution	ผีฆ่าเพื่อนของตัวเอง	✓
Closure	วิญญาณทั้งคู่สิงสถิตอยู่คู่กัน	✓

โครงเรื่องของหนังสือเกาหลิเรื่อง "Wishing Stairs" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Plot) คาบเกี่ยวกับโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวการล้างแค้นแบบเอเชีย ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวเกิดจากประเด็นที่ถูกหยิบยกขึ้นมาในหนัง ได้แก่ การหักหลัง ผี ความลึกลับของไสยศาสตร์ รวมไปถึงการล้างแค้นของตัวละคร

5.3.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสือเกาหลิเรื่อง "Wishing Stairs" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยาบาทและความรักของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความสัมพันธ์ของตัวละครสองตัวที่มีลักษณะแบบทั้งรักและเกลียด (Love/Hate Relationship) ซึ่งเป็นสาเหตุของความขัดแย้งและเป็นชนวนให้เกิดเรื่องราวทั้งหมดขึ้น จากการวิเคราะห์พบว่ามี ความน่าสะพรึงกลัวอันเกิดจากความหมายเรื่องความไม่แน่นอนในความสัมพันธ์แฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.3.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือเกาหลิเรื่อง "Wishing Stairs" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. เพื่อน VS ศัตรู

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดที่สุดในเรื่อง ในการนำเสนอรูปแบบความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกันสองข้อ หนึ่งคือข้อของเพื่อนที่มีแต่ความรักและปรารถนาดี สองคือข้อของศัตรูคู่แค้นที่หวังจะทำลายกันและกันให้สิ้นซาก ซึ่งตัวละครหลักทั้งสองตัวในเรื่องได้ถ่ายทอดความสัมพันธ์ทั้งแบบเพื่อนและศัตรูต่อกันออกมาในรูปแบบทั้งรักและเกลียด (Love/Hate Relationship) หมายถึง แม้

คนที่เรารักและเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของเราวันหนึ่งก็อาจกลายเป็นคนที่เราเกลียดชังมากที่สุดก็ได้ ซึ่งข้อขัดแย้งนี้เป็นทั้งแก่นความคิดหลักของเรื่องและเป็นข้อขัดแย้งที่ทำให้หนังสือเรื่องนี้เกิดความน่าสะพรึงกลัว

ข. การพึ่งพาตนเอง VS การพึ่งพาไสยศาสตร์

การพึ่งพาไสยศาสตร์เกิดขึ้นมาช้านานตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ เกิดมาจากความกลัวของมนุษย์ต่อภัยอันตรายที่ตนไม่สามารถควบคุมได้ ทางออกเดียวก็คือการพึ่งพาสິงเหนือธรรมชาติหรือไสยศาสตร์ เพื่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย (Security Need) เช่นเดียวกับตัวละครหนึ่งในหนังสือเรื่องนี้ที่อาศัยการบนบานศาลกล่าวกับสิ่งเร้นลับเพื่อให้ความปรารถนาของตนเองสัมฤทธิ์ผล ทั้งๆ ที่ตนเองไม่ได้ทราบว่า การขอครั้งนี้จะส่งผล (Effect) อย่างไร หรือจะต้องชดใช้ (Pay Off) ด้วยสิ่งใด

ค. ความรัก VS ความเกลียดชัง

เป็นข้อของอารมณ์ที่อยู่คนละด้าน ความรักเป็นอารมณ์ทางบวก (Positive Emotion) ที่สร้างพลังสร้างสรรค์ขึ้น ทำให้คนมีชีวิตชีวาและทำให้เกิดเรื่องดีๆ ตัวอย่างเช่น ตัวละครตัวหนึ่งในเรื่องนี้เมื่อรู้สึกมีความรักก็เริ่มหันมาดูแลใส่ใจตัวเอง เริ่มลดน้ำหนัก และเริ่มเสริมสวยเพื่อให้ตัวเองดูดี ส่วนความเกลียดชังเป็นอารมณ์ทางด้านลบ (Negative Emotion) ที่ปลดปล่อยพลังที่ก้าวร้าว มีดหมั่น มุ่งทำลายล้างและสร้างความแตกหักต่อกันและกัน ตัวอย่างเช่น ตัวละครสองตัวที่ถึงแม้จะเคยเป็นเพื่อนกัน แต่หากฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดเริ่มรู้สึกเกลียดชังอีกฝ่าย ก็สามารถที่จะหักหลังและทำร้ายเพื่อนได้โดยไม่ลังเล เป็นต้น

ง. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Wishing Stairs" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ การมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.3.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“จินซัง” เป็นเด็กนักเรียนสาวที่มีลักษณะบุคลิกแบบกลม (Round Character) นั่นคือมีทั้งด้านดีและเลวในตัวเอง เธอเป็นคนที่รักเพื่อน แต่เมื่อถึงเวลาจวนตัวเธอก็สามารถที่จะรักตัวเองและเกลียดเพื่อนได้โดยไม่ต้องยั้งคิด จินซังเป็นตัวแทนของความทะเยอทะยานมักใหญ่ใฝ่สูง และเป็นตัวละครที่มีความอัจฉริยะสูง

ข. Villain

“ผีโซฮิ” เป็นเด็กนักเรียนสาวที่รักและติดเพื่อน เธอให้ความสำคัญเรื่องมิตรภาพเป็นหลักและคำนึงถึงความสุขของเพื่อนมากกว่าความสุขของตน ถึงแม้เธอจะตายไปแล้ว แต่ความผูกพันที่เธอมีให้กับเพื่อนก็ยังคงเหมือนเดิม อย่างไรก็ตามความอิจฉาอิจฉาอิจฉาระหว่างผีกับคนกลับกลายเป็นการสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมไปในที่สุด

ค. Assistant

“เฮจู” เป็นตัวแทนเด็กสาววัยรุ่นที่ขาดความรัก มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert Behavior) ขาดทักษะในการเข้าสังคม มีความรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยว จนกระทั่งเมื่อเธอได้พบกับโซฮิ ผู้ซึ่งเป็นผู้เดียวที่ดูจะเป็นมิตรกับเธอ ทำให้เธอเกิดความประทับใจและห่วงแหนในตัวโซฮิขึ้นมาในทันที

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีเกาหลีเรื่อง “Wishing Stairs” นี้ ได้แก่ ตัวละครผี ที่มีความอิจฉาอิจฉากับตัวละครมนุษย์จนไม่สามารถแยกจากจากกันได้ ความอิจฉาอิจฉาของผีทำให้ตัวละครมนุษย์รู้สึกอึดอัดและกลายเป็นความรู้สึกถูกคุกคามในที่สุดนั่นเอง

5.3.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังผีเกาหลีเรื่อง “Wishing Stairs” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน ห้องน้ำ บ้านหรือที่พักในเวลากลางคืน

ห้องนอนและห้องน้ำรวมถึงห้องต่างๆ ภายในบ้านจัดเป็นสถานที่ที่รโหฐานที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดปล่อยการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์

ผิดปกติได้ก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความเสี่ยงกลัวอย่างมาก
นั่นเอง

ข. บ้านไต่หอพักหญิง

เนื่องจากเป็นสถานที่ที่เชื่อกันว่าจะสามารถบนบานศาลกล่าวหรือขอพรจาก
จิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์ได้นั่นเอง จึงทำให้บ้านไต่หอพักหญิงเป็นอีกฉากหนึ่งที่ทำให้รู้สึกน่าสะพรึงกลัว
เพราะว่าบ้านไต่ได้ถูกเชื่อมโยงความหมายเอาไว้กับเรื่องไสยศาสตร์ลึกลับแล้วนั่นเอง

ค. ห้องหุ่่นซีผึ้ง

หุ่่นซีผึ้งเป็นตัวแทนของร่างที่ไร้วิญญาณหรือผีนั่นเอง แม้ลักษณะของหุ่่นซีผึ้งจะ
คล้ายคลึงหรือเกือบจะเหมือนมนุษย์ทุกประการ แต่สิ่งหนึ่งที่หุ่่นและมนุษย์แตกต่างกันนั่นก็คือ
ความมีชีวิต การที่ต้องตกอยู่ในวงล้อมของบรรดาหุ่่นซีผึ้งจึงคล้ายกับการยืนอยู่กับฝูงผีนั่นเอง

5.3.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. ความเชื่อเรื่องการขอพรจากจิ้งจอก บ้านไต่ศักดิ์สิทธิ์ชั้นที่ 29

เป็นการเชื่อมโยงเอาความเชื่อโบราณสองเรื่องมารวมเข้าไว้ด้วยกัน นั่นคือ ความ
เชื่อเรื่องปีศาจจิ้งจอก และ บ้านไต่ศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งทั้งสองความเชื่อนี้เป็นความเชื่อเก่าแก่ของผู้คนใน
แถบเอเชียตะวันออกเฉียง (ญี่ปุ่นและเกาหลี) "คิทซีเนะ" หรือปีศาจจิ้งจอก ตามความเชื่อแล้วปีศาจ
จิ้งจอกเป็นจิ้งจอกที่มีพลังเวทย์ มีทั้งพวกที่จัดว่าศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นข้ารับใช้ของเทพอินาริ ซึ่งเป็นเทพ
แห่งการเพาะปลูก และพวกที่จัดว่าเป็นผีร้าย ปีศาจจิ้งจอกมีความเชี่ยวชาญในมนต์มายาและวิชา
แปลงกาย เมื่อนำมารวมกับความเชื่อเรื่องบ้านไต่ศักดิ์สิทธิ์ ที่เมื่อใดก็ตามที่ผู้ต้องการความ
ช่วยเหลือร้องขอ ก็จะทำให้เกิดบ้านไต่ชั้นลึกลับเกิดขึ้น ส่งผลให้ความปรารถนาเป็นจริง หากลอง
เปรียบเทียบกับบริบทสังคมไทยแล้ว ความเชื่อทั้งสองอย่างนี้น่าจะมีความคล้ายคลึงกับการบน
บานศาลกล่าวสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือศาลพระภูมิต่างๆ โดยผู้บนบานต้องอธิษฐานขอความช่วยเหลือ
จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นๆ ซึ่งบ่อยครั้งที่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ไม่ได้ให้คุณเพียงอย่างเดียว บางครั้งการ
ขอใช้หรือการตอบแทนสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นๆ ก็อาจสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้บนบานก็ได้



ภาพแสดงความเชื่อเรื่องการขอพรจากจิ้งจอกบนบันไดศักดิ์สิทธิ์ในหนังสือภาพเรื่อง "Wishing Stairs"

ข. ค่านิยมเรื่องรูปร่างของวัยรุ่นหญิงเกาหลี

หนังสือนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยที่เป็นส่วนสำคัญของวัยรุ่นในการที่จะเข้าสู่สังคม นั่นคือ หญิงสาวที่จะได้รับการยอมรับจากเพื่อนๆ ต้องเป็นผู้ที่มีรูปร่างดี ไม่อ้วน แต่งตัวเก๋ ส่วนตัวละครที่อ้วน หน้าอกเล็ก จะกลายเป็นส่วนเกินที่ไม่มีใครอยากคบ และถูกกีดกันออกจากกลุ่มไปในที่สุด

ค. เครื่องหมาย ∞

หรือเครื่องหมาย Infinity เป็นสัญลักษณ์ที่ตัวละครที่เป็นเพื่อนสนิทกันร่วมกันเขียนขึ้นเพื่อเป็นคำมั่นสัญญาต่อกันและกันว่าจะรักษามิตรภาพให้นานไม่มีที่สิ้นสุด แต่แล้วเมื่อใครคนหนึ่งตายไป ความสัมพันธ์ที่ไม่มีวันสิ้นสุดของคนและผีจึงได้กลับกลายเป็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัว

5.3.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือภาพเรื่อง "Wishing Stairs" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับนั่งอยู่บนเตียงข้างๆ ตัวละครที่กำลังกวาดแสงไฟจากกระบอกลูไฟฉาย เพื่อมองหาผู้ที่หลบซ่อนอยู่ในห้องนอน

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิด ความสะพรึงกลัวนั่นเอง



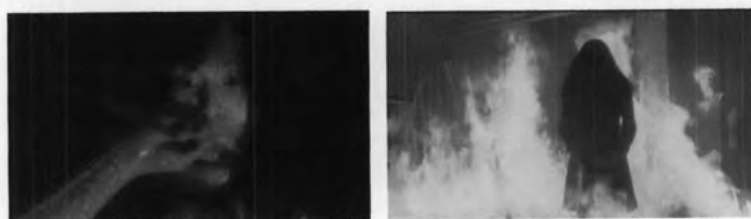
ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้าน ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว (ภาพซ้าย) ภาพผีค่อยๆ เอื้อมมือมาทำร้ายตัวละคร (ภาพขวามือ) ภาพผีที่โฉบผ่านค่อยๆ และหันมาเสะยิ้มให้กับผู้ชม

5.3.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่างๆ หนึ่งผีเกาหลีเรื่อง "Wishing Stairs" นี้มีการใช้ ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพมือผีที่ค่อยๆ เอื้อมมาจากด้านหลัง - ภาพตัวละครค่อยๆ เดินผ่านผีที่นอนสลบอยู่ - ภาพตัวละครอยู่ในห้องปิดตาย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	- ภาพตัวละครตกบันได - ภาพคนตาย - ภาพเลือด - ภาพตัวละครโดนไฟครอก
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพเงาผีกระจก - ภาพใบหน้าที่เคยแค้นแค้นของผี



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร
(ภาพตัวละครแอบมองห้องดู และภาพตัวละครค่อยๆ เดินผ่านมีที่นอนสลบอยู่)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพคนตาย ภาพเลือด และภาพตัวละครโดนไฟครอก)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพใบหน้าที่เคยดัดกันของผี)

มุมมองและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Close Up	- การ Close Up หน้าตัวละครขณะหวาดกลัว
การ EXtreme Close Up	- การ EXtreme Close Up ที่ดวงตาผี



ภาพแสดงให้เห็นการ EXTreme Close Up ที่ดวงตาผี

5.3.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงหัวเราะของผี	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครหายใจติดขัด - เสียงผีทำคนเดิน - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงเลือดพุ่ง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ	- เสียงฟ้าผ่า ฝนตก - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงข้าวของตก - เสียงแก้วแตก	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ - เสียงไฟช็อต	ใช้เพื่อบอกให้คนดูว่ามีกำลังจะปรากฏตัว

โดยภาพรวมของหนังผีเกาหลีเรื่อง "Wishing Stairs" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวในแง่ของความเชื่อทางไสยศาสตร์ (การขอพรจากจิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์) ซึ่งเป็นการบนบานสานกล่าวอย่างหนึ่งที่แม้แต่ตัวละครที่เป็นผู้บนบานเองก็ยังไม่ทราบว่าารชดใช้จะนำพาไปสู่ความตาย ซึ่งเมื่อผสมผสานกับบุคลิกลักษณะของตัวละครหลักในเรื่องที่มีความอิจฉาริษยาต่อกัน จึงทำให้เกิดประเด็นที่น่าสนใจและสะท้อนปัญหาสังคมเกาหลีได้อย่างดีในเรื่องของการหักหลัง การทรยศ และการแก้แค้นต่อกันและกัน

5.4 หนังสืพิเกาหสิเรื่อ A Tale of Two Sisters

เรื่อย่อ (Synopsis)



ในโรงพยาบาลจิตเวช จิตแพทย์คนหนึ่งพยายามชวนสาวน้อยคนหนึ่งคุย แต่เธอเอาแต่นั่งก้มหน้าไม่ยอมพูดจา ชื่อของเธอคือ "ชื่อมิ" จิตแพทย์ขอให้เธอช่วยเล่าเหตุการณ์ที่ผ่านมาให้ฟัง

ภาพตัดกลับไปที่บ้านเล็กๆ ในชนบทแห่งหนึ่ง ล้อมรอบไปด้วยทุ่งนาป่าไม้และแม่น้ำ ชื่อมิค่อยๆ ก้าวลงจากรถพร้อมกับ "ชื่อหยวน" น้องสาววัยไล่เลี่ยของเธอ ทั้งสองเพิ่งย้ายกลับเข้ามาในบ้านหลังนี้โดยมี "แม่เลี้ยง" ออกมาต้อนรับ แต่บรรยากาศกลับดูตึงเครียดขึ้นในทันทีเมื่อชื่อมิเจอหน้าแม่เลี้ยงเข้า ทั้งสองไม่ชอบหน้ากันและกัน ในขณะที่ชื่อมิก่อนข้างกล้าและไม่กลัวแม่เลี้ยง แต่ชื่อหยวนกลับมีท่าทางเกรงกลัวแม่เลี้ยงของเธอพอสมควร

ความไม่ลงรอยของลูกเลี้ยงกับแม่เลี้ยงเริ่มดูเดือดขึ้นเมื่อแม่เลี้ยงพบว่าชื่อมิแย่งหน้าที่ในการเตรียมชุดนอนให้กับสามีของเธอ ทำให้ทั้งสองเริ่มมีปากมีเสียงต่อกัน ในขณะที่ชื่อหยวนกำลังนอนหลับเธอก็ต้องสะดุ้งตื่นเมื่อได้ยินเสียงฝีเท้าคนวิ่งไปมาข้างหน้าต่างนอน ทันใดนั้นประตูห้องนอนเธอก็ค่อยๆ แง้มออก เธอเห็นมือคนค่อยๆ ยื่นพันขอบประตูเข้ามา ทำให้ชื่อหยวนหวาดกลัวจนต้องวิ่งหนีมานอนกับชื่อมิด้วยในคืนนั้น

ยามเช้าชื่อมิสะดุ้งตื่นพร้อมกับฝันร้าย ในฝันมีผีผู้หญิงผมยาวค่อยๆ คลานและกระโดดมาจ้องมองเธอคนเดียว

เย็นวันนั้นน้องชายแม่เลี้ยงกับแฟนเดินทางมาเยี่ยม ทั้งหมดนั่งกินข้าวร่วมกันโดยปราศจากชื่อมิและชื่อหยวน แม่เลี้ยงพยายามพูดจากรื้อฟื้นถึงเรื่องตลกในอดีตระหว่างเธอกับน้องชาย แต่น้องชายกลับนิ่งเฉยและปฏิเสธว่าจำเรื่องราวพวกนั้นไม่ได้ จนทำให้บรรยากาศบนโต๊ะอาหารเริ่มตึงเครียดเมื่อแม่เลี้ยงเริ่มออกอาการไม่พอใจขึ้น แต่อยู่ดีๆ แฟนของน้องชายก็มีอาการชักกระตุกลงไปนอนดิ้นกับพื้นพร้อมกรีดร้องทูลทูลราย ทั้งหมดต่างพากันตกใจและรีบเข้าช่วยเหลือ เมื่ออาการดีขึ้นแล้วน้องชายจึงรีบพาแฟนตนเองกลับบ้าน ในระหว่างกำลังขับรถอยู่นั้น แฟนของน้องชายก็เล่าให้ฟังว่าเธอเห็นผีเด็กผู้หญิงอยู่ในบ้านหลังนั้น

อยู่ดีๆ นกที่แม่เลี้ยงเลี้ยงเอาไว้และรักมากถูกฆ่าตาย ทำให้แม่เลี้ยงโมโหอาละวาดและบุกเข้าไปคาดคั้นชื้อหยวนถึงในห้องนอน ชื้อหยวนหวาดกลัวและเอาแต่ร้องไห้ แม่เลี้ยงจึงจับชื้อหยวนซึ่งเอาไว้ในตู้เสื้อผ้าที่ชื้อหยวนกลัวยิ่งนัก จนเมื่อชื้อมิมาพบน้องเธอถูกขังในตู้จึงโกรธจนร้องไห้ และต่อว่าพ่อที่ไม่ยอมช่วยเหลือน้องสาว และพาแม่เลี้ยงใจร้ายเข้ามาในบ้าน แต่พ่อของชื้อมิกลับบอกให้ชื้อมิใจเย็นๆ น้องชื้อหยวนตายไปนานแล้ว นั่นทำให้ชื้อมิถึงกับช็อค

เข้าวันหนึ่งเมื่อชื้อมิลืมตาตื่นขึ้น เธอได้รับโน้ตจากพ่อว่าจะเข้าไปในเมืองแล้วจะรีบกลับมาให้เธอล็อกห้องเอาไว้ให้ดี แต่เมื่อเธอเดินออกมาในบริเวณบ้านก็พบกับรอยเลือดเป็นทางยาว เธอเดินตามรอยเลือดบนพื้นด้วยใจหวั่นจนมาพบกับตุ๊กกระสอบใบใหญ่ที่มีเลือดท่วม เธอคิดว่านั่นคงเป็นชื้อหยวนที่ถูกทำร้ายเธอจึงพยายามแก้ปมเชือกและช่วยน้องสาวของเธอ แต่แล้วแม่เลี้ยงก็ปรากฏกายขึ้นพร้อมกับกาน้ำร้อนในมือ แม่เลี้ยงและชื้อมิต่อสู้กันโดยผลของการต่อสู้ทำให้บาดเจ็บทั้งสองฝ่าย ชื้อมิพลาดท่าล้มหัวกระแทกพื้นจนสลบไป เมื่อเธอฟื้นขึ้นมาอีกทีก็พบว่าเธอกำลังจะถูกแม่เลี้ยงฆ่า

เคราะห์ดีที่พ่อของชื้อมิกลับมาทัน พ่ออุ้มเธอไปยังโซฟา และเดินไปหยิบขวดยาระงับประสาทยื่นให้เธอ ทำให้ทราบในที่สุดว่า เพราะความชิงชังแม่เลี้ยงทำให้ชื้อมิมีอาการทางจิตและมีบุคลิกภาพแตกแยก เธอเล่นบทเป็นแม่เลี้ยงของตนกลับไปมากับบทชื้อมิที่เป็นตัวจริงของเธอ และในบ้านหลังนั้นมีเพียงเธอและพ่ออาศัยอยู่สองคนเท่านั้น ไม่มีแม่เลี้ยง ไม่มีน้องสาวชื้อหยวนของเธอแต่อย่างใด เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นหลังจากวันที่พ่อของเธอพาผู้หญิงคนใหม่เข้ามาในบ้าน นั่นทำให้แม่ที่แท้จริงของชื้อมิเศร้าโศกจนผูกคอตายในตู้เสื้อผ้า ด้วยความตกใจชื้อหยวนพยายามช่วยเหลือแม่ที่อยู่ในตู้จนตู้ล้มลงมาทับร่างของเธอ ชื้อหยวนพยายามร้องไห้ขอความช่วยเหลือ ซึ่งมีแม่เลี้ยงที่เห็นเหตุการณ์แต่กลับไม่ยอมปริปากบอกใคร ชื้อหยวนต้องดิ้นתרמאןอยู่ในที่แคบๆ จนตาย การสูญเสียแม่และน้องสาวทำให้ชื้อมิรู้สึกชิงชังแม่เลี้ยงและพ่อของเธอ พร้อมกับมีอาการทางจิตร่วมด้วยนั่นเอง

5.4.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งของตัวละครสองตัวที่เกลียดชังหน้ากันและกัน (ชื้อมิ กับแม่เลี้ยง) แต่ที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงที่จะไม่เจอกันได้ (อาศัยอยู่ในบ้านหลังเดียวกัน)	X

Incidental Moment	นอกจากตัวละครหลักจะมีศัตรูที่เป็นมนุษย์แล้ว จู่ๆ กลางดึกตัวละครหลักก็ ยังถูกผีหลอก (ซีอิมและน้องสาวถูกผีหลอก)	✓
Turning Point	นอกจากตัวละครหลักที่เจอผีหลอกแล้ว ตัวละครอื่นๆ ก็เจอผีหลอกด้วย (น้องสะใภ้ของแม่เลี้ยง) และแม่เลี้ยงก็แสดงบุคลิกที่แปรปรวนคล้ายคน วิกลจริตจนคนรอบข้างเกรงกลัวขึ้นเรื่อยๆ	✓
Rising Crisis	เกิดเหตุการณ์ที่นำไปสู่การเผชิญหน้าของตัวละครที่เป็นศัตรูกัน (นกแก้วที่แม่ เลี้ยงรักมากถูกฆ่าตาย ทำให้เกิดการทะเลาะมีปากเสียงครั้งใหญ่) และทำให้ ความจริงที่ถูกปิดบังถูกเฉลยออกมา (การได้เตียงทำให้ตัวละครหลักต้อง ตกใจเมื่อทราบว่าน้องสาวที่ยืนข้างๆ ตนนั้น ที่จริงไม่มีตัวตน น้องสาวของเธอ ตายไปนานแล้ว)	✓
Climax	สถานการณ์เลวร้ายลงเรื่อยๆ จนตัวละครที่เป็นศัตรูกันต้องเผชิญหน้าและ ต่อสู้ทำร้ายกัน	✓
Resolution	ตัวละครทราบความจริงในที่สุดว่าทั้งหมดเป็นเรื่องที่เธอจินตนาการขึ้น ไม่ใช่ เรื่องจริง (ซีอิมมีอาการทางจิตภายหลังจากแม่และน้องสาวต้องตายไปเพราะ พ่อของเธอพาแม่เลี้ยงเข้ามาในบ้าน ความเกลียดชังทำให้เธอมีบุคลิกภาพ แบบแปลกแยก และสมมติตนเองว่าเป็นแม่เลี้ยง)	✓
Closure	แม่เลี้ยงตัวจริงถูกผีฆ่าตาย	✓

โครงเรื่องของหนังสือผีเกาหลีเรื่อง "A Tale of Two Sisters" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Plot) เนื่องจากได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตของครอบครัวหนึ่งที่มีความแตกแยกและขัดแย้งภายในครอบครัว โดยปมปัญหามาจากคนในครอบครัวนั่นเอง โดยเกิดมาจากความขัดแย้งระหว่างแม่เลี้ยงและลูกเลี้ยงที่ไม่ชอบหน้ากันและกัน อย่างไรก็ตามโครงเรื่องยังมีลักษณะคาบเกี่ยวกับโครงเรื่องแบบเชย่าขวัญ (Thriller Plot) ที่แต่ละเหตุการณ์จะค่อยๆ ทวีความกดดันขึ้นเรื่อยๆ แล้วค่อยไปขมวดปมเฉลยความจริงทั้งหมดในช่วงท้าย ซึ่งโครงเรื่องทั้งสองรูปแบบมีส่วนช่วยเสริมสร้างให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวแก่ผู้ชมได้อย่างลงตัว

5.4.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "A Tale of Two Sisters" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ภาวะบุคลิกภาพแตกแยก (Fragmented Behavior)" ทั้งนี้เพราะเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงตัวละครหลักตัวหนึ่งที่มีอาการทางจิต (Schizophrenia) นั่นคือมองเห็นภาพหลอน (Illusion and Hallucination) และมีประสาทการรับรู้ที่บิดเบือน จนทำให้คิดไปว่าตนเป็นคนอื่น และแสดงบทบาท (Role) ผิดไปจากความเป็นจริง ซึ่งผู้ป่วยทางจิตเวชในลักษณะอาการอย่างนี้ย่อมมีความแปรปรวนแปรทางอารมณ์และสร้างความน่าสะพรึงกลัวแก่คนรอบข้างได้ นอกจากนี้ยังมีแก่นความคิด

รองในเรื่องของ "ปัญหาครอบครัว" เนื่องจากประเด็นเกี่ยวกับปัญหาครอบครัวก็เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ เพราะว่าตัวละครในเรื่องอยู่ในครอบครัวที่มีปัญหา มีความขัดแย้งไม่ลงรอยต่อกัน และก่อให้เกิดรอยร้าวในความสัมพันธ์ที่ขยายเป็นวงกว้างออกไปเรื่อยๆ เช่น พ่อเลิกทางกับแม่ ทำให้แม่เสียใจจนฆ่าตัวตาย การตายของแม่ทำให้ลูกเกลียดพ่อและเกลียดแม่เลี้ยง เป็นต้น

5.4.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนึ่งมีเกาหลีสื่อเรื่อง "A Tale of Two Sisters" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. ความจริง (Truth) VS ความลวง (Illusion)

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดและสร้างความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุด เนื่องจากหนึ่งมีเรื่อง "A Tale of Two Sisters" นี้ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องโดยพยายามปกปิดและบิดเบือนความจริงแก่ผู้ชมเอาไว้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความตกใจ ประหลาดใจ และเกิดความรู้สึกคาดไม่ถึงในช่วงท้ายของเรื่อง จะเห็นได้จากการใช้มุมมองการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครที่มีอาการทางจิต ซึ่งยากที่จะคาดเดาได้ว่าเรื่องใดเป็นจริงเรื่องใดเป็นเท็จ ในทางกลับกันหากผู้กำกับได้เฉลยข้อมูลทั้งหมดที่เป็นความจริงให้ผู้ชมทราบตั้งแต่ต้น หนึ่งมีเรื่องนี้ก็จะขาดความน่าสะพรึงกลัวไปในทันที

ข. การให้อภัย VS การอาฆาตพยาบาท

เมื่อความขัดแย้งเกิดขึ้นกับตัวละครสองตัว ทางเลือกหนึ่งก็คือการประนีประนอมและให้อภัยกัน ส่วนอีกทางเลือกหนึ่งก็คือการจองเวรและอาฆาตพยาบาทต่อกันและกัน หากวิเคราะห์ตัวละครในหนึ่งมีเรื่อง "A Tale of Two Sisters" นี้จะพบว่าตัวละครส่วนมาก (ทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์และตัวละครผี) มักตัดสินใจเลือกทางเลือกแบบที่สอง นั่นคือเลือกที่จะไม่ให้อภัยในความผิดที่ทำต่อกันและกัน จนนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ที่บานปลาย ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครแม่เลี้ยงที่ปล่อยให้ตัวละครอื่นตายไปต่อหน้าต่อตาโดยไม่ช่วยเหลือเพียงเพราะเป็นศัตรูกัน หรือตัวละครนางเอกที่เคียดแค้นแม่เลี้ยงจนมีอาการทางจิต เป็นต้น

ค. คนปกติ VS ผู้ป่วยทางจิต

บุคลิกลักษณะของคนที่มีอาการทางจิตนั้นมีตั้งแต่ระดับที่สามารถอาศัยอยู่ร่วมกับคนปกติได้ ไปจนถึงระดับที่หลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริงจนไม่สามารถเข้าสังคมได้หลายต่อหลายครั้งที่คนปกติจะมีประสบการณ์เจอกับคนที่มีอาการทางจิต (หรือที่เรียกกัน

โดยทั่วไปว่า “คนบ้า”) ตามสถานที่สาธารณะต่างๆ และจะพยายามอยู่ให้ห่างจากคนบ้า เนื่องจาก
 ระแวงว่าคนบ้าอาจจะทำร้ายหรือสร้างความตกใจให้กับตน ดังนั้นภาพลักษณ์ของคนบ้าในสายตา
 คนทั่วไปแล้วจึงหมายถึงผู้ที่มีความแปรปรวนทางอารมณ์อย่างคาดเดาไม่ได้ ซึ่งทำให้เกิดความ
 สะพรึงกลัวได้ เช่นเดียวกับในหนังเรื่องนี้ที่ประเด็นของผู้มีอาการทางจิตก็ได้ถูกถ่ายทอดใน
 ความหมายนั้นเช่นกัน

ง. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังผิอย่างเช่นเรื่อง “A Tale of Two Sisters” นี้ ข้อขัดแย้ง
 ทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยแก่นซ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็น
 ตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing)
 ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึง
 การสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.4.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“ซ็อมิ” เป็นนางเอกที่มีอาการทางจิตที่เรียกกันว่า Schizophrenia ซึ่งจะมีอาการ
 หลงผิด มีการรับรู้ที่ผิดไปจากความเป็นจริง เธอเห็นภาพหลอน (Hallucination) และมีบุคลิกภาพ
 แบบแตกแยก (Fragmented Behavior) นั่นคือมีสองบุคลิกในคนคนเดียว ด้วยความเกลียดชังใน
 ตัวแม่เลี้ยงทำให้เธอแสดงบทบาทสมมติว่าเธอเป็นแม่เลี้ยงเสียเอง การเปลี่ยนผันไปมาระหว่าง
 บทบาทแม่เลี้ยงและบทบาทซ็อมิ ทำให้เธอไม่สามารถแยกแยะความจริงเท็จได้ ซึ่งเมื่อความจริง
 เฉลยในท้ายที่สุดไม่เพียงแต่ซ็อมิที่ต้องตกใจกับเหตุการณ์และสถานการณ์ที่เธอเป็นอยู่เพียงผู้
 เดียว แต่ผู้ชมก็เกิดความรู้สึกสะพรึงกลัวในอาการทางจิตของเธอตามไปด้วยนั่นเอง

ข. Villain

“แม่เลี้ยง” แบ่งออกเป็น 2 ช่วงด้วยกัน นั่นคือ แม่เลี้ยงตัวจริง และ แม่เลี้ยงที่แสดง
 บทบาทโดยซ็อมิ ซึ่งบุคลิกลักษณะของตัวละครทั้งสองนั้นไม่แตกต่างกันมากนัก แม่เลี้ยงเป็นผู้ที่
 เข้ามาทำให้ครอบครัวของซ็อมิแตกแยก เป็นตัวแทนของผู้บุกรุก (Invader) มีอารมณ์รุนแรง และ
 ไม่กลัวการเผชิญหน้ากับใคร ซึ่งเมื่อตัวละครที่มีอารมณ์โกรธเกลียดรุนแรงอย่างเช่นแม่เลี้ยง
 และซ็อมิต้องมาเผชิญหน้ากัน จึงทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวแก่ผู้ชมได้

ค. Assistant

“พ่อ” จากการที่ตนได้นำแฟนใหม่เข้ามาในบ้าน ส่งผลให้ครอบครัวแตกแยก จนภรรยาและลูกต้องเสียชีวิตไป ส่งผลให้ตัวละครพ่อมีแต่ความรู้สึกผิดในใจ (Guilt) แสดงออกทางสีหน้า น้ำเสียง และการตัดสินใจ อย่างไรก็ตามถึงแม้จะมีความรู้สึกผิดแต่เขาก็เป็นคนที่แก้ไขสถานการณ์ไม่เก่ง และมีความเป็นผู้นำในครอบครัวต่ำ สังเกตได้จากการที่เขาไม่สามารถเป็นที่พึ่งพาทางจิตใจให้กับลูกสาวได้นั่นเอง นอกจากนี้ตัวละครพ่อยังได้กลายเป็นวัตถุ (Love Object) ที่ตัวละครอื่นพยายามแย่งชิงเพื่อเอาชนะกัน (ลูกสาวอยากให้พ่อรักตนคนเดียว ส่วนแม่เลี้ยงก็อยากให้สามีรักตนคนเดียว) ซึ่งเป็นชนวนของการขัดแย้งส่วนหนึ่ง

ง. Victim

“ผีแม่” และ “ผีซื้อหยวน” ทั้งสองถึงแม้จะเป็นตัวละครผี แต่ก็มีลักษณะของผู้ถูกกระทำ (Passive Character) นั่นคือไม่ได้แสดงบทบาทในการคุกคามใคร หากแต่เป็นตัวละครมนุษย์ที่เคยถูกทำร้ายทั้งร่างกายและจิตใจมาก่อน เมื่อเสียชีวิตลงวิญญาณจึงวนเวียนอยู่ในความทุกข์และไม่สามารถปล่อยวางเรื่องราวทั้งหมดไปได้ หลายครั้งที่ตัวละครผีปรากฏตัวถึงแม้จะสร้างความน่าสะพรึงกลัว แต่เจตนาของผีก็เพียงเพื่อเตือนภัยหรือปกป้องอันตรายให้กับคนในครอบครัวเท่านั้น

ตลอดทั้งเรื่องผู้ชมจะรับรู้เหตุการณ์ต่างๆ ผ่านมุมมองของตัวละคร “ซือมิ” ที่มีอาการทางจิต นั่นคือหลงผิดมีและมีการรับรู้ที่บิดเบือนไปจากความเป็นจริง ทำให้ตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวที่สุดให้กับเรื่องนี้ก็คือ ซือมิ นี้เอง เนื่องจากความน่าสะพรึงกลัวต่างๆ นั้นถูกผลิตและสร้างมาจากจิตไร้สำนึก (Unconscious) ของซือมิ และก่อให้เกิดความเข้าใจผิด ซึ่งเมื่อเหตุการณ์ต่างๆ คลี่คลายลงผู้ชมก็จะทราบว่าตนเข้าใจผิดมาตลอดทั้งเรื่อง ความประหลาดใจนี้จะนำไปสู่ความน่าสะพรึงกลัวในที่สุด

5.4.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสือบทกวีเรื่อง “A Tale of Two Sisters” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ห้องนอน

ห้องนอนจัดเป็นสถานที่ที่รโหฐานและที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดปล่อยการป้องกันตัวเอง

ออกจนหมด เช่น ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตาม ในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ห้องครัว

เป็นห้องที่ใช้ในการประกอบอาหาร ดังนั้นจึงมีอุปกรณ์ทำครัวทั้งหลายที่สามารถสร้างความบาดเจ็บให้กับร่างกายได้ บ่อยครั้งที่คนมักจะมีประสบการณ์บาดเจ็บในห้องครัว เช่น มีดบาด น้ำร้อนลวก เป็นต้น ดังนั้นห้องครัวจึงสามารถสร้างความคาดหวัง (EXpectation) ให้กับ ผู้ชมได้ว่าอาจจะเกิดอันตรายแก่ตัวละครในหนัง ซึ่งความคาดหวังต่อภัยอันตรายทำให้เกิดความ ตึงเครียด (Tension) และนำไปสู่ความสะพรึงกลัวได้

ค. ตู้เสื้อผ้า

เป็นสัญลักษณ์ของความคับแคบ ความมืด และการถูกเก็บซ่อน (เช่น เด็กๆ ที่เคย เล่นซ่อนแอบมักจะเลือกหลบซ่อนในตู้ต่างๆ)

ง. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (EXpectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร ดังตัวอย่างในภาพด้านล่าง



ภาพแสดงจากถนนเวลากลางคืนที่ช่วยสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชม

5.4.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การเว้นช่วงให้ตัวละครหลักเริ่มพูดในนาที่ที่ 9

หนังผีเรื่อง "A Tale of Two Sisters" เปิดฉากที่โรงพยาบาลจิตเวชแห่งหนึ่ง โดยมี นางเอกของเรื่อง (ซีอิม) นั่งอยู่กับจิตแพทย์ แต่กว่าที่นางเอกจะเปล่งเสียงคำแรกออกมาจากปาก นั้น หนังได้ดำเนินไปแล้วกว่า 9 นาที ซึ่งความหมายของความเงียบงันของตัวละครคือเพื่อสร้าง

ความอึดอัดให้แก่ผู้ชม เพราะว่าผู้ป่วยทางจิตที่นั่งเสียบนานขนาดนี้ย่อมหมายความว่าเธอต้องมีความสะเทือนใจอย่างรุนแรง จนไม่สามารถพูดคำใดออกมาจากปากได้นั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นนางเอกที่เอาแต่นั่งก้มหน้าไม่พูดจาจนกระทั่งหนึ่งชั่วโมงได้กว่า 9 นาที สร้างความอึดอัดแก่ผู้ชม

ข. อาการหนาวสั่นเมื่อเจอผี

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

5.4.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเกาหลีสี่เรื่อง "A Tale of Two Sisters" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในจากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับตนเองเป็นผู้ที่ถูกทำร้ายจนบาดเจ็บ และถูกลากไปตามพื้น

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในจากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับนั่งอยู่บนเตียงข้างๆ ตัวละครที่กำลังถูกผีหลอก

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โคนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

5.4.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสืเกาหลี่เรื่อง "A Tale of Two Sisters" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพมือค่อยๆ โผล่มาจากขอบประตู - ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย - ภาพตัวละครแอบมองห้องดู - ภาพผีค่อยๆ เคลื่อนตัวเข้ามาใกล้ตัวละคร - ภาพตัวละครถูกขังอยู่ในตู้เสื้อผ้า - ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพประตูเปิดปิดได้เอง
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครชักดิ้นชักงอบนพื้นด้วยความทรมานทรมาน - ภาพศพที่ถูกแขวนคอตาย - ภาพเลือดเจ็บนอง - ภาพศพที่ถูกฆ่าอย่างทรมานจนร่างกายบิดเบี้ยว - ภาพถุงกระสอบที่มีเลือดท่วม - ภาพตัวละครโดนกรรไกรทิ่มมือ

	- ภาพเล็บตัวละครชูดไปบนพื้นไม้
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- การตัดภาพสยดสยองแบบจับใจ - ภาพผีค่อยๆ คลานบนพื้น - ภาพตัวละครเอาของแข็งทุบตีถุงกระสอบ



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพมือค่อยๆ ไหลมาจากขอบประตู ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย และภาพตัวละครแอบมองห้องดู)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพตัวละครชักดิ้นชักงอบนพื้นด้วยความทรมานทรมาน ภาพเลือด ภาพถุงกระสอบที่มีเลือดท่วม และภาพเล็บตัวละครชูดไปบนพื้นไม้)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผีค่อยๆ คลานบนพื้น และภาพตัวละครเอาของแข็งทุบตีถุงกระสอบ)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การหมุนกล้อง 360 องศา รอบตัวละคร	- การหมุนกล้อง 360 องศา รอบตัวละครที่กำลังหวาดกลัว
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up หน้ามีจับพลัน - การ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นการ Extreme Close Up หน้ามีจับพลัน และ การ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว

5.4.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีกระซิบ	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงฝีเท้าคนวิ่ง - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงหายใจติดขัด - เสียงกระดูกหัก - เสียงสะอึกสะอื้นของตัวละคร - เสียงเล็บขีดกับพื้นไม้	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงบานประตูเอี้ยดฮึด - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงแผ่นดินเอี้ยดฮึด - เสียงหูดกาดัมน้ำ	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงคลื่นสัญญาณรบกวน	ใช้ขณะที่กล้อง Extreme Close Up โบกหน้าผี

ภาพรวมของความน่าสะพรึงกลัวของหนังสือเกาหลี่เรื่อง "A Tale of Two Sisters" นี้อยู่ที่เทคนิคการเล่าเรื่องที่ล่อหลอกให้ผู้ชมเข้าใจผิดไปตามตัวละครหลักที่มีอาการทางจิต ซึ่งความเข้าใจผิดนำไปสู่การหักมุม (Twist) ที่สร้างความตื่นตระหนกในช่วงท้ายเรื่อง นอกจากนี้ประเด็นที่หนังสือหยิบยก เช่น เรื่องราวของผี ความโกรธแค้น ความเกลียดชัง ความตาย และการทำร้ายร่างกายต่อกันและกัน ก็มีส่วนช่วยผสมผสานและประกอบสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสืออย่างมากเช่นกัน นอกจากนี้หนังสือนี้ยังได้สะท้อนปัญหาครอบครัวของคนเกาหลีในแง่ของความสัมพันธ์ของแม่เลี้ยงลูกเลี้ยง และปัญหาความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ซึ่งเป็นชนวนของความไม่ลงรอยและนำไปสู่เรื่องราวการตายในที่สุด

5.5 หนังสือเกาหลี่เรื่อง Doll Master

เรื่องย่อ (Synopsis)



มีเรื่องเล่าขานถึงหมู่บ้านแห่งหนึ่งในสมัยอดีต มีชายหญิงคู่รักที่เพิ่งแต่งงานกัน ด้วยความรักที่มีต่อหญิงสาวชายหนุ่มได้ปั้นตุ๊กตาผู้หญิงเป็นตัวแทนของภรรยาเอาไว้ โดยหารู้ไม่ว่าตุ๊กตาที่เขาปั้นขึ้นเริ่มมีวิญญาณและมีความรักต่อชายหนุ่มผู้ปั้นเธอขึ้นมาด้วย แต่แล้ววันหนึ่งภรรยาของชายหนุ่มถูกฆ่าตายอย่างลึกลับ ชาวบ้านในละแวกนั้นเชื่อว่าเป็นฝีมือของชายหนุ่ม ชายหนุ่มถูกชาวบ้านในหมู่บ้านรุมทำร้ายจนเสียชีวิต โดยมีตุ๊กตาหญิงสาวเฝ้ามอง

เหตุการณ์ด้วยความทุกข์ระทม

เวลาผ่านไปจวบจนถึงปัจจุบัน ที่พิพิธภัณฑ์ตุ๊กตาในป่าลึกแห่งหนึ่ง เจ้าของพิพิธภัณฑ์ซึ่งได้แก่พี่สาว "คุณนายอิม" กับน้องชาย "ชอยจินวาง" ได้ส่งจดหมายเชิญแขกทั้ง 5 มายังพิพิธภัณฑ์เพื่อเป็นนายแบบและนางแบบให้กับคอลเลกชันใหม่ล่าสุดแขกทั้ง 5 คน ได้แก่ "เฮมี" นักปฏิมากรรมสาว "จุงกี" ตากล้องทะเล้น "ซุนยุง" นางแบบสาววัยรุ่น "ยุงฮา" นักเขียนที่มีท่าทีลึกลับที่มาพร้อมกับเดเมียนตุ๊กตาคู่ใจของเธอ และ "เทซุง" นายแบบที่ขอมาร่วมงานเองโดยไม่ได้รับเชิญ

วันที่สองหลังจากแขกทั้ง 5 มาเข้าพัก ก็มีการถ่ายภาพนิ่งเพื่อปั้นหุ่น ในระหว่างที่กำลังถ่ายรูปอยู่นั้น ยุงฮา ก็เกิดอาการหูแว่วและสติแตก เธอกรีดร้องและมีท่าทางหวาดกลัว เธอพรวดพาดังตุ๊กตาที่ชื่อเดเมียนของเธอ ทำให้ทั้งหมดต่างพากันตระหนกตกใจ

ในระหว่างที่เหตุการณ์กำลังซุลมุน เทซุง แอบเข้ามายังห้องทำงานของ ซอยจินวาง เพื่อค้นเอกสารบางอย่าง เทซุงแอบซ่อนตัวอยู่ในตู้เก็บของในขณะที่ซอยจินวางไหวตัวทันและกลับเข้ามาที่ห้องของตน แต่แล้วตุ๊กตาแปลกประหลาดในตู้ก็ทำให้เทซุงตกใจจนต้องหนีออกมา

เฮมีบังเอิญพบเห็นเด็กผู้หญิงลึกลับคนหนึ่งเข้า ชื่อของเธอคือ "มีน่า" นอกจากนั้นเธอยังบังเอิญพบห้องใต้ดินลึกลับเข้า ซึ่งซอยจินวางออกมาขวางเธอไม่ให้เข้าไปไว้ทัน เพราะที่ห้องใต้ดินแห่งนี้เป็นที่คุมขังชายลึกลับผู้หนึ่งเอาไว้นั่นเอง ขณะเดียวกันยุงสาทก็คลุ้มคลั่งหนัก เธอพยายามทำร้ายเฮมีเพราะเชื่อว่าเฮมีเป็นคนทำลายตุ๊กตาเธอจนหัวแขนขาขาด

ต่อมาเฮมีพยายามสะกดรอยตามเด็กหญิงมีน่าเข้าไปในป่าลึก แต่เธอสะดุดขอนไม้จนสลบไป ส่วนซุนยุงได้ยกอาหารเข้าไปให้ยุงสาทที่หมกตัวอยู่แต่ในห้องไม่ยอมออกไปไหน แต่แล้วซุนยุงก็ต้องกรีดร้องเมื่อพบกับร่างของยุงสาทที่ไร้ชีวิตห้อยโตนงเตงอยู่บนโคมไฟเพดาน ทุกคนในบ้านต่างพากันหวาดกลัวกับเรื่องที่เกิดขึ้น เหตุการณ์แย่งไปอีกเมื่อเวลาถัดมาจุงก็พบกับศพของซุนยุงที่แขนขาบิดเบี้ยวอยู่ในห้องน้ำ ความหวาดกลัวทำให้จุงก็ขับรถหนีไปยามดึก แต่แล้วเขาก็พบกับวิญญาณตุ๊กตาที่ตามมาฆ่าเขาจนตาย

หลังจากได้สติ เฮมีก็รีบกลับไปที่บ้านเพื่อสอบถามแม่ของตนจนรู้เรื่องว่า มีน่า ก็คือผีตุ๊กตาที่เธอเคยรักและเล่นด้วยเมื่อสมัยยังเป็นเด็ก เฮมีพยายามหนีออกจากพิพิธภัณฑสถานหลังนั้นแต่ถูกรุทนามองเขาไว้ เทซุงคือตำรวจที่ปลอมตัวมานั่นเอง เขาจับเธอใส่กุญแจมือเพราะเชื่อว่าเฮมีเป็นฆาตกร เฮมีพยายามแย้ง จนในที่สุดคุณนายอิมก็ปรากฏตัวขึ้น เธอเฉลยว่าการเชิญพวกเขาทั้งหมดมายังพิพิธภัณฑสถานนี้มีจุดประสงค์ เพราะว่าพวกเขาทั้ง 5 คนคือลูกหลานของคนที่เคยฆ่าชายหนุ่มในสมัยอดีต และตัวเธอคือร่างทรงของตุ๊กตาหญิงสาวผู้เคียดแค้นตัวนั้นนั่นเอง

เฮมีและเทซุงพยายามหนีเอาชีวิตรอด แต่แล้วมีน่าก็ปรากฏตัวขึ้น เธอบอกกับเฮมีว่าตุ๊กตาหญิงสาวคนนั้นจะยอมไว้ชีวิตเธอ แต่มีข้อแม้ว่ามีน่าจะต้องฆ่าคนที่เหลือให้หมด ด้วยความรักที่มีมีน่ามีต่อเฮมีทำให้เธอยอมฆ่าทุกๆ คน แต่เฮมีไม่เห็นด้วยและพยายามทำลายตุ๊กตามีน่า นั่นทำให้มีน่าโกรธแค้นและฆ่าเทซุงจนตาย

ในขณะที่มีน่ากำลังจะฆ่าเฮมีให้ตายนั้น เธอก็กลับทำไม่ลงเพราะความรักที่มีต่อเฮมี เจ้าของของเธอ คุณนายอิมจึงฆ่ามีน่าต่อหน้าเฮมีและพยายามจะฆ่าเฮมีให้ตายตามไป แต่แล้ว

ชายลึกลับที่ถูกขังอยู่ในคุกได้ดิ้นก็ออกมาช่วยเฮมีไว้ได้ทัน เขาคือสามีของคุณนายอิมนั่นเอง เมื่อหลายปีก่อนเขาและคุณนายอิมบังเอิญพบเห็นตุ๊กตาหญิงสาวเข้าในป่า ทั้งคู่จึงนำกลับมาบ้าน และคุณนายอิมก็ถูกวิญญาณตุ๊กตาผีเข้าสิงร่างไปในที่สุดและตัวเขาก็เลยถูกคุมขังไว้ในคุกเพื่อไม่ให้ความลับแพร่งพราย

คุณนายอิมถูกยิงจนตาย ในที่สุดวิญญาณตุ๊กตายอมออกจากร่างของคุณนายอิม ตุ๊กตาทั้งหมดถูกนำมาเผาพร้อมกัน เหตุการณ์ทั้งหมดคลี่คลาย มีเพียงเฮมีและสามีคุณนายอิมที่รอดชีวิต

5.5.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตำนานเรื่องเล่าขานของผีในอดีต (ตุ๊กตาหญิงสาวที่แอบหลงรักชายหนุ่มที่ปั้นตนเองขึ้นมา และหึงหวงจนต้องฆ่าภรรยาของช่างปั้น การตายของภรรยาช่างปั้นกลับทำให้คนในหมู่บ้านคิดว่าช่างปั้นเป็นคนลงมือฆ่าภรรยาตัวเองและรุมทำร้ายช่างปั้นตุ๊กตาจนเสียชีวิต ตุ๊กตาหญิงสาวจึงเคียดแค้นและสาปแช่งชาวบ้านทั้งหมด) และกลุ่มคนแปลกหน้าทั้ง 5 ถูกเชิญตัวมาร่วมกันในสถานที่แห่งหนึ่ง (นางเอกและตัวละครอื่นๆ ถูกเชิญมาร่วมถ่ายแบบให้กับพิพิธภัณฑ์หุ่นที่อยู่ในป่าลึก)	✓
Incidental Moment	ตัวละครเริ่มถูกผีหลอก (ลุงฮามีอาการคุ้มคลั่ง ส่วนเทซุงเจอผีตุ๊กตาหลอกในตู้เสื้อผ้า)	✓
Turning Point	นางเอกพบตัวละครลับ (มีน้ำ) และสถานที่ลึกลับ (คุกใต้ดิน)	✓
Rising Crisis	ตัวละครโดนผีฆ่าตาย ในขณะที่นางเอกพยายามสืบหาความจริง (นางเอกพยายามสะกดรอยตามมีน้ำ)	✓
Climax	นางเอกทราบความจริงในที่สุดว่าตัวละครลับนั้นคือผี (มีน้ำคือผีตุ๊กตาที่เธอเคยเล่นสมัยยังเด็ก) เธอจึงพยายามหลบหนีออกจากสถานที่นั้น แต่แล้วเธอก็ถูกขัดขวางเอาไว้ไม่ให้หนี (โดยคุณนายอิมเจ้าของพิพิธภัณฑ์ที่ถูกผีตุ๊กตาหญิงสาวเข้าสิง) ผีเฉลยความจริงให้นางเอกทราบว่าการมารวมตัวกันของกลุ่มคนแปลกหน้าในครั้งนี้ไม่ใช่ความบังเอิญ ทั้งหมดมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันกับเหตุการณ์เลวร้ายในอดีต (คนแปลกหน้าทั้ง 5 คือลูกหลานของชาวบ้านที่ฆ่าช่างปั้นตุ๊กตา ผีตุ๊กตาโกรธแค้นและพยายามจะฆ่าลูกหลานที่เหลือให้หมด)	✓
Resolution	นางเอกเอาชนะผีได้อย่างฉิวเฉียด ผีสลายร่างไป ส่วนนางเอกรอดชีวิต	✓
Closure	Flashback เหตุการณ์ที่สะเทือนใจ (ภาพนางเอกสมัยเด็กที่เบียดู๊กตามีน้ำ)	X

	และโยนตุ๊กตาทิ้งจากหน้าต่างอย่างไร้เยื่อใย)	
--	---	--

โครงเรื่องของหนังสือเกาหลิเรื่อง "Doll Master" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) โดยนางเอกรับบทนักสืบที่สังเกตร่องรอยต่างๆ ในเหตุการณ์ และพยายามสืบหาข้อมูลต่างๆ เพื่อคลี่คลายปมปัญหา ซึ่งโครงเรื่องแบบนี้จะค่อยๆ เพิ่มความกดดันให้แก่ผู้ชมขึ้นเรื่อยๆ และไปเฉลยเหตุการณ์ทั้งหมดในตอนท้ายเรื่อง นอกจากนี้ประเด็นต่างๆ ที่ถูกหยิบยกขึ้นมา เพื่อช่วยสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่อง ได้แก่ ประเด็นเรื่องของตำนานผีตุ๊กตา ความหึงหวง ความเคียดแค้น และความตาย

5.5.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "Doll Master" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยายามของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความเคียดแค้นของผีต่อมนุษย์และความปรารถนาที่จะแก้แค้น ซึ่งพบความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.5.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือเกาหลิเรื่อง "Doll Master" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 2 ข้อ ได้แก่

ก. การให้อภัย VS การล้างแค้น

นอกจากความอาฆาตพยาบาทจะเป็นแก่นความคิดหลักของหนังสือเรื่องนี้แล้ว ก็ยังเป็นข้อขัดแย้งทางอารมณ์ (Emotional Conflict) ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากที่สุดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้การอาฆาตพยาบาทนำไปสู่การจองเวรและการล้างแค้นในที่สุด ตัวละครในเรื่องที่มีข้อของการล้างแค้นได้แก่ตัวละครผี ซึ่งมีพลังอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ และทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะล้างแค้นให้สำเร็จ

ข. ความรัก VS ความเกลียดชัง

เป็นข้อขัดแย้งทางอารมณ์ (Emotional Conflict) อีกเช่นเดียวกัน เป็นความรู้สึกของมนุษย์กับสิ่งต่างๆ (รวมถึงกับมนุษย์ด้วยกันเอง) ความรักเป็นอารมณ์ทางบวก (Positive Emotion) ที่สร้างพลังสร้างสรรค์ขึ้น ทำให้คนมีชีวิตชีวาและทำให้เกิดเรื่องดีๆ ตัวอย่างเช่น ตัวละครผีตุ๊กตาที่ชื่อ "มีน่า" ที่มีมีความรักและความผูกพันกับเจ้าของก็พยายามทำทุกวิถีทางเพื่อช่วยชีวิตของเจ้าของเอาไว้ ในขณะที่ความเกลียดชังเป็นอารมณ์ทางด้านลบ (Negative Emotion) ที่ปลดปล่อยพลังที่ก้าวร้าว มีดหมั่น มุ่งทำลายล้างและสร้างความแตกหักต่อกันและกัน

ตัวอย่างเช่น ตัวละครผีตุ๊กตาที่ชื่อ “มีน่า” อีกเช่นเดียวกัน ที่เมื่อถูกเจ้าของตัดเย็บและทอดทิ้ง ก็แปรผันจากความรู้สึกรักเป็นเกลียด และพยายามที่จะฆ่าเจ้าของตนเอง เป็นต้น

5.5.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“เฮมี” เป็นนางเอกที่มีความเป็นชายสูง (Masculine) มีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยว และมีความสงสัยใฝ่รู้ แต่อย่างไรก็ตามก็มีลักษณะของความเย็นชา ซึ่งแสดงออกได้จากการแสดงท่าที่ต่อตุ๊กตาที่เธอไม่ได้รักแล้วอย่างเฉยชา

ข. Villain

“ผีตุ๊กตา” มีลักษณะเคียดแค้น อาฆาตพยาบาท และทำทุกวิถีทางเพื่อให้ล้างแค้นได้สำเร็จ ถึงแม้จะเป็นเรื่องที่ผิดศีลธรรมก็ตาม

ค. Assistant

“มีน่า” ด้วยความรักอย่างหมดใจ (Unconditioned Love) ต่อเฮมี ทำให้มีน่าพยายามทำทุกอย่างเพื่อปกป้องเฮมีให้ปลอดภัย มีน่ามีความอ่อนไหวทางจิตใจและมีลักษณะความเป็นหญิงสูง (Feminine)

ตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีเกาหลีเรื่อง “Doll Master” มากที่สุดได้แก่ตัวละครผีตุ๊กตานั้นเอง เพราะว่าเป็นตัวละครที่เต็มไปด้วยความเคียดแค้น และมีเจตนาที่จะทำร้ายผู้คนอย่างแรงกล้า และเป็นตัวละครที่เป็นชนวนของเรื่องราวทั้งหมดอีกด้วย

5.5.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังผีเกาหลีเรื่อง “Doll Master” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอน

หลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (EXpectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร ดังตัวอย่างในภาพด้านล่าง

5.5.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. สัญลักษณ์โทรศัพท์มือถือ

หลายฉากที่ตัวละครในหนังมีเรื่อง “Doll Master” นี้ได้บ่งถึงโทรศัพท์มือถือของตนว่าสัญลักษณ์ขาดหายหรือไม่มีสัญญาณ ซึ่งการไม่มีสัญญาณโทรศัพท์นั้นจัดเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการถูกตัดขาดจากโลกภายนอก และทำให้ตัวละครในเรื่องกลายเป็นตัวละครที่ไร้ทางหนี (Inescapable) และเป็นตัวละครที่ไม่สามารถได้รับความช่วยเหลือจากใครได้นั่นเอง

5.5.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังผีเกาหลีเรื่อง “Doll Master” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ในจากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับตนเองกำลังค่อยๆ เชื้อมมือไปเปิดประตูด้วยความหวาดกลัว

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับอยู่ในเหตุการณ์ที่นางเอกเผชิญหน้ากับผีอย่างใกล้ชิด

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะได้จ้องมองมือของผีที่ค่อยๆ เอื้อมมาทำร้ายตัวละครจากด้านหลังอย่างช้าๆ

5.5.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนึ่งผีเกาหลีเรื่อง "Doll Master" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัว - ภาพตุ๊กตาค่อยๆ เอื้อมมือมาหาตัวละครจากด้านหลัง - ภาพตัวละครติดอยู่ในที่แคบ - ภาพไฟตกและไฟดับ

	- ภาพผีพุ่งเข้าหาตัวละคร
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	- ภาพวาดคนผูกคอตาย - ภาพเลือด - ภาพศพที่ถูกฆ่าอย่างทรมาณจนร่างกายบิดเบี้ยว - ภาพบาดแผล
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพผมสีดำปลิวสยาย - ภาพตุ๊กตาบนผนัง - ภาพตุ๊กตาลืมนตา กลอกตาได้เอง - ภาพผีหมุนหัว 360 องศา - ภาพเล็บชูดกับพื้นไม้



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองห้องดู)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพวาดคนผูกคอตาย ภาพเลือด ภาพศพที่ถูกฆ่าอย่างทรมาณจนร่างกายบิดเบี้ยว และภาพบาดแผล)





ภาพแสดงให้เห็นถึงความทูลุ่ทรมาณ ความโกรธแค้น
(ภาพตึกตามผนัง ภาพตึกตามีกรอกตา ภาพใบหน้าที่มีโกรธแค้น และภาพเล็บชูดกับพื้นไม้)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การหมุนกล้อง 360 องศา รอบตัวละคร	- การหมุนกล้อง 360 องศา รอบตัวละครที่กำลังหวาดกลัว
การ EXtreme Close Up	- การ EXtreme Close Up หน้าผี - การ EXtreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นการ EXtreme Close Up หน้าผี

5.5.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีกระซิบ	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงหายใจติดขัด - เสียงกระดูกหัก - เสียงสะอึกสะอื้นของตัวละคร - เสียงเล็บชูดกับพื้นไม้	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงบานประตูเอี้ยดอ้าด	ให้เป็นเสียงประกอบและมักจะ

	- เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงเอี้ยดฮึดของตุ๊กตายาง - เสียงฟ้าผ่า	ปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้ก่อนหรือขณะที่ผีปรากฏตัว

จากการวิเคราะห์ส่วนประกอบต่างๆ ของหนังผีเกาหลีเรื่อง “Doll Master” พบว่าความน่าสะพรึงกลัวหลักมาจากการสร้างฉากให้ตัวละครเข้าไปอยู่ ฉากดังกล่าวคือสถานที่ที่เป็นสถานที่ปิดตาย และไม่มีตัวละครใดเคยเข้าไปอยู่มาก่อน จึงทำให้เรื่องราวทั้งหมดจึงเกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวละครที่ต้องกลายเป็นตัวละครที่ไร้ทางสู้ (Helpless Characters) ที่ต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่จมนุ่ม (Trapped Situation) นอกจากนี้ประเด็นที่มีส่วนช่วยให้หนังมีความน่าสะพรึงกลัวมากขึ้นก็ได้แก่ ประเด็นของความโกรธแค้นของตัวละคร ความพยายาม การแก้แค้น และการไล่ล่า

5.6 หนังผีเกาหลีเรื่อง Dead Friend

เรื่องย่อ (Synopsis)



นักศึกษาสามคน ได้แก่ ยูจุง ยุนโซ และ กียองนั่งเล่นผีด้วยแก้วอยู่ด้วยกันยามดึก ตัวหมากที่เดินหมายถึงวิญญาณของผีที่ปรากฏตัว ทั้งยูจุงและกียองต่างพากันหวาดกลัว ถึงแม้ยุนโซจะเฉลยว่าเป็นการแกล้งอำเล่นๆ ก็ตาม

“จีวอน” เป็นนักศึกษาปี 2 ที่ประสบอุบัติเหตุจนความจำเสื่อม เธอจำอะไรเกี่ยวกับตัวเองไม่ได้เลย ข้างกายเธอมีเพื่อนชายอยู่คนหนึ่งที่เคยดูแลและติดตามเธออย่างใกล้ชิด บ่อยครั้งที่เธอรู้สึกว่าจะเข้ากับเพื่อนๆ ในมหาวิทยาลัยไม่ได้เลยนอกจากเพื่อนชายคนนี้เพียงคนเดียว

ที่บ้าน จีวอนอาศัยอยู่กับแม่ผู้มีบุคลิกแปรปรวนเนื่องจากการสูญเสียสามีหรือพ่อของจีวอนไป บางครั้งแม่ของจีวอนก็ดูเกรี้ยวกราดบางครั้งก็แสนดีจนจีวอนรับมือแทบไม่ทัน วันหนึ่งจีวอนได้พบกับ “ยูจุง” ที่สะกดรอยตามเธอและถามถึงเรื่องแปลกๆ กับเธอว่าเจอผีบ้างไหม เลยทำให้จีวอนสับสนและอยากรู้เหตุการณ์ในอดีตที่เธอหลงลืมไปทั้งหมด

ในขณะที่ยูจุงกำลังล้างฟิล์มอยู่ในห้องแล็บ ผีหญิงสาวผมยาวก็ปรากฏตัวขึ้นและฆ่าเธอ ศพของยูจุงคล้ายกับคนจมน้ำตาย หลังจากการตายของยูจุง เพื่อนๆ ทั้งหมดในมหาวิทยาลัยก็ยิ่ง

พากันเกลียดชังจีวอนและพากันกล่าวหาว่าสาเหตุมาจากจีวอน จีวอนเลยยิ่งกอดกั๊กใจแต่ก็ไม่มีใครเล่าเรื่องราวให้เธอฟังเลย จนกระทั่งยุนโซได้เข้ามาต่อว่าเธอว่าเป็นเพราะนิสัยอันเลวร้ายของเธอในสมัยอดีตทำให้เกิดเหตุการณ์สุดสยองทั้งหมดขึ้น จีวอนจึงกลับไปค้นเรื่องราวในบ้านและพบว่าในสมัยมัธยมเธอเคยมีกลุ่มเพื่อน 5 คน ได้แก่ ยูจุง ยุนโซ กียอง ตัวเธอ และผู้หญิงอีกคนที่ชื่อ "อินซู"

ความทรงจำของจีวอนค่อยๆ ฟุ้งกลับคืนทีละน้อย จนเธอค่อยๆ จำได้ว่าอินซูคือเพื่อนสนิทในสมัยเด็กของเธอ ทั้งคู่มีฐานะยากจน แต่หลังจากฐานะทางบ้านของจีวอนดีขึ้น เธอก็เริ่มตีตัวออกห่างอินซูและพยายามดูถูกดูแคลนในความยากจนของอินซู เธอร่วมมือกับเพื่อนๆ อีกสามคนคอยกลั่นแกล้งอินซู และทำตัวเป็นลูกไล่อินซูอยู่ตลอดเวลา

ในระหว่างนั้นก็ยงก็ถูกผีฆ่าตาย และผีตนนั้นยังมาปรากฏตัวให้จีวอนเห็นบ่อยครั้ง ทำให้จีวอนต้องตกใจกลัวเสมอๆ จีวอนเชื่อว่าการตายของเพื่อนๆ มาจากผีอินซูนั่นเอง และผีอินซูก็พยายามมาหลอกหลอนเธอด้วยเช่นเดียวกัน เพียงแต่เธอยังไม่ทราบว่ายงอินซูตายอย่างไร และใครกันที่ฆ่าอินซู

จีวอนสังเกตเห็นรูปภาพใบหนึ่งเป็นภาพของเธอกับเพื่อนๆ บริเวณน้ำตก เธอเชื่อว่าหากไปที่น้ำตกแห่งนั้นจะพบกับอินซูได้ ในขณะที่เธอยืนดูน้ำตกเหตุการณ์ในอดีตก็แวบเข้ามาในสมองของเธอ วันนั้นเธอและเพื่อนๆ มาเที่ยวที่น้ำตกแห่งนี้ และจีวอนเป็นผู้ที่แกล้งอินซูโดยผลักอินซูตกน้ำลงไป โชคดีที่อินซูว่ายน้ำได้ แต่แล้วเพื่อนอีกสามคนข้างหลังก็ผลักจีวอนลงไปบ้าง จีวอนว่ายน้ำไม่เป็นจึงจมน้ำ อินซูจึงพยายามช่วยดันตัวจีวอนให้พ้นน้ำจนตัวเองติดอยู่ในโขดหินด้านล่างจนตาย

จีวอนเรียกตำรวจมาช่วยกู้ศพของอินซูขึ้นจากน้ำ และจีวอนก็สบายใจขึ้นเมื่อเหตุการณ์ทุกอย่างไขกระจ่างและคลี่คลาย เมื่อจีวอนกลับถึงบ้าน เธอพบกับแม่ ในขณะที่เธอกำลังกอดแม่นั้น แม่เธอก็เฉลยว่าเธอไม่ใช่แม่ของจีวอน และจีวอนก็ไม่ใช่จีวอน หากแต่เป็นวิญญาณของอินซูต่างหากที่อาศัยอยู่ในร่างของจีวอน การจมน้ำครั้งนั้นทำให้วิญญาณของอินซูสลัดร่างมาแย่งร่างของจีวอนไป ปล่อยให้วิญญาณของจีวอนกลายเป็นผีร่อนเร่ และวันนี้ผีจีวอนที่สิงร่างแม่อยู่ก็จะกลับมาทวงร่างคืน

วิญญาณอินซูในร่างจิวอนจึงตัดสินใจเอาไม้ดกกรีดข้อมือเพื่อจะได้ไม่มีใครได้ร่างจิวอนไป แพนหนุ่มของจิวอนมาพบร่างของจิวอนนอนจมกองเลือดและพาส่ง รพ. ได้ทัน เรื่องราวจบลงที่วิญญาณของอินซูยังคงยึดครองร่างของจิวอนเอาไว้ได้ และผีจิวอนก็ยังคงอาฆาตวนเวียนตามทวงร่างคืนตลอดไป

5.6.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ (กลุ่มนักเรียนหญิงที่เล่นผีถ้วยแก้ว) และนางเอกผู้ซึ่งเพิ่งฟื้นจากอุบัติเหตุและสูญเสียความทรงจำในอดีตไปจนหมด	✓
Incidental Moment	นางเอกพบกับคนแปลกหน้าที่ทำให้เธออยากรื้อฟื้นความทรงจำในอดีตของเธอขึ้นมาให้ได้ (จิวอนพบกับเพื่อนนักเรียนที่जूๆ ก็มาถามเธอว่า "เจอผีบ้างไหม?")	X
Turning Point	นางเอกพยายามรื้อฟื้นความทรงจำจนทราบในที่สุดว่าในอดีตตนเองเคยเป็นคนเลว (เป็นหัวหน้ากลุ่มนักเรียนหญิงที่คอยกลั่นแกล้ง "อินซู" เพื่อนวัยเด็กจนตาย)	✓
Rising Crisis	คนรอบข้างนางเอกถูกผีฆ่าตาย รวมถึงนางเอกก็ถูกผีตามหลอกหลอน	✓
Climax	นางเอกพยายามหาทางให้ผีไปสุดไปเกิด (โดยการค้นหาศพของอินซู และทำพิธีศพให้) หลังจากนั้นนางเอกก็สบายใจ	X
Resolution	แต่แล้วนางเอกก็ต้องพบความจริงอันน่าตกใจ เมื่อรู้ว่าผียังไม่ไปสุดไปเกิด (เกิดการสลับวิญญาณกันระหว่างจิวอนและอินซู)	✓
Closure	ความแค้นพยาบาทระหว่างนางเอกและผียังคงดำเนินต่อไป	✓

โครงเรื่องของหนังผีเกาหลีเรื่อง "Dead Friend" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) โดยนางเอกรับบทนักสืบที่สังเกตร่องรอยต่างๆ ในเหตุการณ์ และพยายามสืบหาข้อมูลต่างๆ เพื่อคลี่คลายปมปัญหา ซึ่งโครงเรื่องแบบนี้จะค่อยๆ เพิ่มความกดดันให้แก่ผู้ชมขึ้นเรื่อยๆ และไปเฉลยเหตุการณ์ทั้งหมดในตอนท้ายเรื่อง นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่อง ได้แก่ ประเด็นเกี่ยวกับพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ (การเล่นผีถ้วยแก้ว) การสูญเสียความทรงจำของตัวละคร ตลอดไปจนถึงเรื่องราวของผีและการล้างแค้น

5.6.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Dead Friend” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความพยายามของผี” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความเคียดแค้นของผีต่อมนุษย์ และความปรารถนาที่จะแก้แค้น ซึ่งพบความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.6.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนึ่งผีเกาหลีเรื่อง “Dead Friend” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. เพื่อน VS ศัตรู

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดที่สุดในเรื่อง และเป็นข้อขัดแย้งที่ทำให้หนังสือเรื่องนี้เกิดความน่าสะพรึงกลัว เนื่องมาจากความสัมพันธ์ของตัวละครหลักทั้งสองตัว (นางเอกและผี) ที่ถึงแม้จะอยู่ในกลุ่มเดียวกัน แต่ก็มีความเป็นศัตรูต่อกันและกัน

ข. การให้อภัย VS การล้างแค้น

นอกจากความอาฆาตพยาบาทจะเป็นแก่นความคิดหลักของหนังสือเรื่องนี้แล้ว ก็ยังเป็นข้อขัดแย้งทางอารมณ์ (Emotional Conflict) ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากที่สุดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้การอาฆาตพยาบาทนำไปสู่การจองเวรและการล้างแค้นในที่สุด ตัวละครในเรื่องที่มีข้อของการล้างแค้นได้แก่ตัวละครผี ซึ่งมีพลังอำนาจเหนือกว่ามนุษย์ และทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะล้างแค้นให้สำเร็จ

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง “Dead Friend” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.6.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“อินซูในร่างจีวอน” เป็นนางเอกที่มีบุคลิกแบบยอมคน ไม่สู้คน (Submissive Behavior) จึงทำให้ตกเป็นลูกไล่ของเพื่อนๆ ในกลุ่มเสมอ แต่อย่างไรก็ดีการยอมคนของอินซูก็

ไม่ได้แปลว่าเธอโกรธหรือเกลียดไม่เป็น ความโกรธเกลียดของอินซูถูกเก็บกดเอาไว้ในจิตไร้สำนึก (Unconscious) และถูกแสดงออกเมื่ออินซูตายไปแล้ว นั่นคือวิญญาณของอินซูเข้าไปแย่งร่างจิวอน แล้วสิงแทนที่ร่างของจิวอนในที่สุด

ข. Villain

“ผีจิวอน” ก่อนที่จิวอนจะถูกแย่งชิงร่างกายไปนั้น จิวอนมีลักษณะก้าวร้าว เป็นหัวโจกของกลุ่ม และชอบดูถูกดูแคลนผู้อื่น (โดยเฉพาะอินซู) เมื่อจิวอนตายไป วิญญาณของเธอก็มีลักษณะเคียดแค้น อาฆาตพยาบาท และทำทุกวิถีทางเพื่อให้ล้างแค้นได้สำเร็จ ถึงแม้จะเป็นเรื่องที่ผิดศีลธรรมก็ตาม

ค. Victim

“ยูจุน ยูนโซ และกียอง” ทั้งหมดคือกลุ่มเพื่อนของจิวอนที่คอยช่วยเหลือจิวอนในการกลั่นแกล้งอินซูต่างๆ นานา แต่บทบาทในหนังทั้งสามเป็นตัวแทนของผู้ที่เคยทำผิดเอาไว้และต้องรอรับการชดใช้ความผิด (Pay Off) ถึงแม้ทั้งสามจะมีความรู้สึกผิด (Guilty) แต่ว่าก็ไม่สามารถลบล้างความผิดในอดีตได้ และทั้งหมดก็โดนผีจิวอนฆ่าจนตายในที่สุด

ตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีเกาหลีเรื่อง “Dead Friend” ได้แก่ ตัวละครผีจิวอน ที่มีแต่ความเคียดแค้นในจิตใจ และมีความมุ่งมาดปรารถนาที่จะล้างแค้นให้สำเร็จ

5.6.5 การวิเคราะห์ฉาก จากในหนังผีเกาหลีเรื่อง “Dead Friend” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดปล่อยการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ห้องครัว

เป็นห้องที่ใช้ในการประกอบอาหาร ดังนั้นจึงมีอุปกรณ์ทำครัวทั้งหลายที่สามารถสร้างความบาดเจ็บให้กับร่างกายได้ บ่อยครั้งที่คนมักจะมีประสบการณ์บาดเจ็บในห้องครัว เช่น มีบาดแผล ร้อนลวก เป็นต้น ดังนั้นห้องครัวจึงสามารถสร้างความคาดหวัง (EXpectation) ให้กับผู้ชมได้ว่าอาจจะเกิดอันตรายแก่ตัวละคร ซึ่งความคาดหวังต่อกฎอันตรายทำให้เกิดความตึงเครียด (Tension) และนำไปสู่ความสะพรึงกลัวได้

ค. ห้องฟิล์มแล็บ

เป็นสถานที่ที่ใช้ในการอัดล้างรูป ซึ่งโดยทั่วไปมักจะใช้หลอดไฟสีแดงในห้อง เนื่องจากสภาพที่กำลังทำการล้างอยู่นั้นไม่สามารถโดนแสงที่สว่างจ้าเกินไปได้ ทำให้ห้องฟิล์มแล็บจำเป็นต้องควบคุมแสงสว่างให้ต่ำ บรรยากาศในห้องจึงดูขมุกขมัว และแสงสีแดงภายในห้องก็เป็นสัญลักษณ์แทนสีของเลือด ที่นอกจากจะดูลึกลับแล้วยังสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้อีกด้วย

ง. โรงภาพยนตร์

ฉากในโรงภาพยนตร์สร้างความคุ้นเคยให้กับผู้ชมที่ชมหนังผีในโรงภาพยนตร์ได้ง่าย เพราะเป็นสถานที่ที่ผู้ชมกำลังนั่งอยู่ในขณะนั้น ดังนั้นฉากโรงภาพยนตร์ที่น่าสะพรึงกลัวในหนังผี ก็ย่อมทำให้ผู้ชมเกิดการเชื่อมโยง (Generalization) เทียบกับตัวเองและเกิดความรู้สึกร่วมได้ง่าย

จ. สระว่ายน้ำ

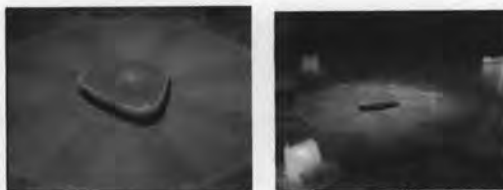
เนื่องจากสระร่างกายของมนุษย์ที่เป็นสัตว์บก ทำให้คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์อันเลวร้ายกับการว่ายน้ำหรือดำน้ำ เช่น จมน้ำ สำลักน้ำ หรือน้ำเข้าหู เป็นต้น นอกจากนี้สระว่ายน้ำยังเป็นสถานที่ที่คนสามารถประสบอุบัติเหตุได้ง่าย จึงทำให้เป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่น่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

5.6.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การเล่นเกมด้วยแก้ว

ผีถ้วยแก้ว เป็นการละเล่นโบราณอย่างหนึ่งตามความเชื่อส่วนบุคคล โดยเชื่อว่าเป็นการอัญเชิญวิญญาณ (หรือผี) มาสถิตในถ้วยแก้ว แล้วสอบถามเรื่องราวต่างๆ กับวิญญาณนั้นตามแต่จุดประสงค์ของผู้เล่น ผู้เล่นจะทราบคำตอบของคำถามจากการเคลื่อนที่ของถ้วยแก้วไปบนตัวอักษรที่เขียนเอาไว้บนแผ่นกระดาษ ซึ่งเป็นการละเล่นที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกโดยแบบ

แผนการเล่นอาจจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมบ้าง แต่หลักการส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกัน โดยมากมักมีเรื่องเล่าแนบท้ายถึงดวงวิญญาณ (หรือผี) ที่ให้โทษและสร้างอันตรายกับผู้เล่น



ภาพแสดงให้เห็นการเล่นผีถ้วยแก้วในหนังสือเกาหลีเรื่อง Dead Friend

ข. โรคกลัวน้ำ กลัวจมน้ำ (Hydrophobia)

เนื้อเรื่องโดยรวมของหนังได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอุบัติเหตุการตายทางน้ำ ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและหวาดกลัวการจมน้ำได้ ความสะพรึงกลัวขั้นสูงสุดของการจมน้ำ ได้แก่ โรคกลัวน้ำ กลัวจมน้ำ (Hydrophobia) นั่นเอง ความกลัวแบบไร้เหตุผล (Phobia) เป็นอาการหวาดกลัวที่แตกต่างจากความกลัวโดยทั่วไปตรงที่ phobia เป็นความกลัวอย่างมาก และมักจะมีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่สะเทือนใจในอดีต (Traumatic Events)



ภาพแสดงให้เห็นตัวละครในเรื่องที่กำลังจมน้ำ แชนซาทั้งสองพยายามตะเกียกตะกายให้ตนเองรอดชีวิต

ค. ค่านิยมเรื่องฐานะ การแบ่งชนชั้นของวัยรุ่น

หนังสือเกาหลีเรื่อง Dead Friend นี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของวัยรุ่นเกาหลีที่ใช้ฐานะทางเศรษฐกิจเป็นตัวบ่งบอกถึงสถานภาพทางสังคม วัยรุ่นคนใดที่มีฐานะดีก็จะได้รับการยอมรับจากเพื่อนสูง สามารถเป็นผู้นำของกลุ่มและได้รับความเคารพยำเกรงจากเพื่อน ต่างจากวัยรุ่นที่ฐานะทางบ้านไม่ดีก็จะถูกมองเป็นแค่ลูกไล่ และมีศักดิ์ศรีความเป็นคนต่ำต้อยกว่า

5.6.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเกาหลีเรื่อง "Dead Friend" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับตนเองกำลังค่อยๆ สาดแสงไฟจากไฟแช็กในมืออยู่ในห้องมืดๆ

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

5.6.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสืผีเกาหลีเรื่อง "Dead Friend" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัว - ภาพประตูค่อยๆ แง้มเปิด - ภาพมือผีเอื้อมมาจากด้านหลังตัวละคร - ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพฟ้าแลบ ฟ้าผ่า - ภาพตัวละครถูกมัดตรึง ขยับตัวไปไหนไม่ได้
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพศพที่ตายอย่างทรมาน - ภาพเลือดท่วมตาศพ - ภาพตัวละครจมน้ำ - ภาพตัวละครกรีดข้อมือ

	- ภาพเลือดพุ่ง
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพหมากมีถ้วยแก้วขยับเอง - ภาพผมยาวสีดำในน้ำ - ภาพเงาผีดำทะมึน - ภาพคนบ้าคุ้มคลั่ง - ภาพกระจกแตก - ภาพผีปรากฏตัวกะทันหัน - ภาพเล็บผีขูดจิกลากบนพื้นไม้



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองห้องดู)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพศพที่ตายอย่างทรมาน ภาพเลือดท่วมตาศพ ภาพตัวละครจมน้ำ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น
(ภาพใบหน้าทุกข์ทรมาน ภาพกระจกแตก ภาพใบหน้าผีที่โกรธแค้น และภาพเล็บผีขูดกับพื้นไม้)

มุกล้อและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up หน้าผี ดวงตาผี - การ Extreme Close Up หน้าตัวละครขณะหวาดกลัว



ภาพแสดงให้เห็นการ EXtreme Close Up หน้าผีและหน้าตัวละคร

5.6.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงหรือบทสวด เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ และเสียงตามธรรมชาติ

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่มความเศร้าโศก
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงเด็กร้องเพลง - เสียงบทสวดคาถา - เสียงกลองเพลง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีกระซิบ	ใช้ทั้งจากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงวัตถุหนักๆ ลากไปกับพื้น - เสียงสะอึกสะอื้นของตัวละคร	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงบานประตูเอี้ยดฮึด - เสียงฟองอากาศเวลาดำน้ำ - เสียงกระจกแตก - เสียงฟ้าผ่า	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

ภาพรวมของหนังผีเกาหลีเรื่อง "Dead Friend" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงที่การปกปิดความจริงกับผู้ชมเอาไว้ ความไม่รู้นำไปสู่ความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัย และหวาดระแวงในที่สุด นอกจากนี้หนังยังได้สะท้อนให้เห็นปัญหาของวัยรุ่นเกาหลีที่มีการแบ่งชนชั้นฐานะ โดยผู้ที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดีกว่าจะได้รับการยอมรับจากเพื่อนมากกว่า และมีอำนาจในกลุ่มเพื่อนมากกว่า จนนำไปสู่ความอิจฉาริษยาระหว่างเพื่อนในกลุ่มด้วยกัน จนกลายเป็นเหตุการณ์ฆาตกรรมในที่สุด

5.7 หนังสือเกาหลีเรื่อง Acacia

เรื่องย่อ (Synopsis)



“มินซุก” และ “โดอิน” คือสามีภรรยาที่แต่งงานกันมานานแต่ก็ไม่มีลูกเสียที ทั้งคู่อาศัยอยู่กับพ่อสามี อยู่มาวันหนึ่งทั้งสามตัดสินใจรับเด็กจากสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้ามาเป็นลูกบุญธรรม ชื่อของเด็กคือ “จินซุง” จินซุงเป็นเด็กวัย 6 ขวบที่มีไอคิวสูง เขาชอบวาดรูปต้นไม้และชอบอยู่กับต้นไม้มาก มินซุกและโดอินพยายามให้ความรักกับจินซุงเต็มที่ และพยายามให้จินซุงยอมรับว่าทั้งสองเป็นพ่อและแม่

วันหนึ่งแม่ของมินซุกมาเยี่ยมที่บ้านพร้อมกับนำพัดเครื่องรางขอบุตรมามอบให้เธอ เนื่องจากแม่ของมินซุกค่อนข้างไม่เห็นด้วยกับการรับเด็กไม่รู้หัวนอนปลายเท้ามาเป็นลูกบุญธรรม เธอแสดงอาการเย็นชาใส่จินซุงและพูดจาเสียดสีเชิงไม่ยอมรับว่าจินซุงเป็นส่วนหนึ่งของบ้าน ทำให้จินซุงถึงกับคับแค้นใจจนทำลายเสื้อไหมพรมที่มินซุกตั้งใจปักให้ แต่มินซุกก็ไม่เข้าใจจิตใจลูกของตนอีกทั้งยังโกรธจินซุงที่ทำลายข้าวของ

จากนั้นความสัมพันธ์ระหว่างมินซุกและจินซุงเริ่มมีกำแพงกั้นกลาง จินซุงรู้สึกว่าไม่มีใครเข้าใจตน ส่วนมินซุกก็รู้สึกเคลือบแคลงในความรักของตนที่มีต่อจินซุง ทำให้หลายครั้งที่จินซุงอัดใจก็มักจะหนีขึ้นไปบนต้นไม้หลังบ้านเก็บตัวเงียบอยู่คนเดียวเสมอๆ

จู่ๆ มินซุกก็ตั้งท้อง เหตุการณ์ต่างๆ จึงเลวร้ายลงไปอีกเมื่อจินซุงกลายเป็นสมาชิกในบ้านที่ไม่มีใครสนใจ ทุกๆ คนต่างเอ็นดูและให้ความสนใจกับเด็กที่เพิ่งคลอดออกมา แม้จินซุงจะพยายามปรับตัว แต่ก็เหมือนว่าเขาเป็นเพียงส่วนเกินของบ้าน วันหนึ่งจินซุงเอามือปิดปากน้องไม่ให้ร้อง แต่ทุกคนกลับคิดว่าจินซุงจะทำร้ายน้อง

วันหนึ่งจินซุงแอบได้ยินมินซุกโทรศัพท์คุยกับแม่ว่าต้องการจะส่งตนเองคืนให้กับสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า ทำให้จินซุงโกรธและเสียใจมากจนวิ่งหนีออกจากบ้านไป หลังจากจินซุงหายตัวไป มินซุกและโดอินก็แจ้งความเด็กหายกับตำรวจแต่ก็ไม่มีใครหาเจอ พร้อมกันนั้นต้นไม้หลังบ้านที่จินซุงชอบหนีไปเก็บตัวเวลาเศร้าจากที่เคยไม่มีใบก็กลับตายก็กลับผลิใบผลิดอกขึ้นมาใหม่บาน

สะพร่ง ต้นไม้ที่เหมือนเป็นต้นไม้ผีสิงนี้ได้ทำร้ายพ่อของโตอินและแม่ของมินซุกจนบาดเจ็บและเสียชีวิต

เวลาผ่านไปความสัมพันธ์ของมินซุกและโตอินก็เริ่มระหองระแหง มินซุกกับโตอินเริ่มมีปากเสียงกันรุนแรงด้วยเรื่องเงินซุงจนถึงกับลงไม้ลงมือทำร้ายร่างกายกัน

ในขณะที่โตอินกลับบ้าน ก็พบว่าทั้งบ้านระโยงระยางไปด้วยไหมพรมสีแดง มินซุกปรากฏตัวขึ้นอย่างคนเสียสติพร้อมบอกกับเขาว่าเงินซุงสั่งให้ฆ่าเขา ทั้งคู่พยายามต่อสู้และจะฆ่ากัน จนโตอินต้องเฉลยว่ามินซุกลืมหุ้เหตุการณ์ในวันที่เงินซุงหนีออกจากบ้านไปแล้วหรือ เธอนั่นแหละที่เป็นคนฆ่า เงินซุงจนตาย โตอินเป็นเพียงแค่คนที่ฝังศพของเงินซุงไว้ใต้ต้นไม้หลังบ้าน ในที่สุดโตอินก็พลาดท่าถูกรรไกรแทงจนตาย

มินซุกเริ่มจำเหตุการณ์ในคืนที่เงินซุงหนีออกจากบ้านได้ คืนที่เงินซุงพยายามจะหนีออกจากบ้านไปที่ต้นไม้ มินซุกโมโหจึงหยิบขวานมาพยายามจะโค่นต้นไม้ทิ้ง แต่เงินซุงเข้ามาขวางจนโดนขวานฟันเสียชีวิต คนในบ้านที่รู้เหตุการณ์ก็ช่วยกันปิดบังตำรวจและทำเป็นลืมหุ้เหตุการณ์นั้นเสีย แม้แต่จิตใจของมินซุกก็ยังปฏิเสธที่จะจดจำเรื่องอันเลวร้ายนั้นด้วย ความรู้สึกผิดทำให้ มินซุกหยิบกรรไกรแทงคอตัวเองจนเสียชีวิตตามไป

เมื่อเหตุการณ์ทุกอย่างคลี่คลาย ตำรวจจึงมาชันสูตรศพและขุดบริเวณใต้ต้นไม้และพบรากของต้นไม้โอบกอดร่างของเงินซุงเอาไว้ราวกับแม่กอดลูก

5.7.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยตัวละครหลักของเรื่อง (เด็กผู้ชายจากสถานเลี้ยงเด็กกำพร้า) ที่ต้องย้ายเข้ามาอยู่ในสถานที่แห่งใหม่ที่ต้นไม้คุ้นเคยและไม่รู้จักมาก่อน (ภูคสามีภรรยาคนหนึ่งที่มีความต้องการอยากมีลูกมากับมาเลี้ยง)	X
Incidental Moment	ตัวละครหลักปรับตัวกับสถานที่แห่งใหม่นี้ไม่ได้ และโดนตัวละครตัวอื่นกดดันจนเกิดความเครียดและเกิดความขัดแย้งกับตัวละครอื่นๆ	✓
Turning Point	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเริ่มทวีความรุนแรงขึ้น เกิดความไม่ไว้วางใจและความกลางแคลงใจต่อกันและกัน	X

Rising Crisis	ด้วยเหตุบังเอิญ (ภรรยาตั้งท้องลูกที่แท้จริงของตัวเอง) ทำให้ตัวละครหลักกลายเป็นคนที่ไม่มีความต้องการโดยสิ้นเชิง นำไปสู่ความแตกหักระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครอื่นๆ ตัวละครหลักจึงตัดสินใจหนีปัญหาทั้งหมด (ด้วยการหนีออกจากบ้าน)	✓
Climax	การหายตัวไปของตัวละครหลักนำมาสู่เรื่องราวแปลกประหลาดและการตายปริศนาของตัวละครอื่นๆ (ตัวละครถูกฝังไม้มาตาย) และเฉลยความจริงในที่สุดว่าตัวละครหลักได้ถูกตายไปแล้วและกลายเป็นฝังไม้มาแก้แค้น	✓
Resolution	ตัวละครรู้สึกผิดที่ฆ่าคนตายจนตัดสินใจฆ่าตัวตายตามไปเพื่อลบล้างความผิดในใจ	X
Closure	ฝังไม้แก้แค้นได้สำเร็จ	X

โครงเรื่องของหนังสือผีเกาหลีเรื่อง "Acacia" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Plot) เนื่องจากได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตของเด็กกำพร้าที่ถูกรับเลี้ยงโดยครอบครัวหนึ่ง ซึ่งเป็นครอบครัวที่มีความแตกแยกและขัดแย้งภายในครอบครัว โดยปมปัญหามาจากคนในครอบครัวนั่นเอง ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วพบว่าไม่ค่อยมีความน่าสะพรึงกลัวมากนักในโครงเรื่องแบบนี้

5.7.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก "Acacia" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "โศกนาฏกรรม (Tragedy) ของเด็กกำพร้า" ทั้งนี้เพราะเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงชีวิตของเด็กชายกำพร้าคนหนึ่งที่ต้องเผชิญกับความรู้สึกเป็นส่วนเกินและไม่เป็นที่ต้องการของผู้อื่น ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วพบว่าไม่มีความน่าสะพรึงกลัวในแก่นความคิดหลัก

5.7.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือผีเกาหลีเรื่อง "Acacia" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 3 ข้อ ได้แก่

ก. ความไว้วางใจ (Trust) VS ความไม่ไว้วางใจ (Mistrust)

เป็นข้อขัดแย้งที่เด่นชัดและก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุด เนื่องจากหนังสือ "Acacia" นี้ได้นำเสนอข้อขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักทั้งสอง (ได้แก่ แม่บุญธรรมและเด็กกำพร้า) ในเรื่องของความไว้วางใจต่อกันและกัน ในช่วงแรกตัวละครทั้งสองพยายามปรับตัวเข้าหากันและพยายามเรียนรู้ที่จะไว้วางใจต่อกันและกัน แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้นนั่นคือการตั้งท้องของแม่บุญธรรม ทำให้ความไว้วางใจต่อกันและกันนั้นสั่นคลอนและแทนที่ด้วยความไม่ไว้วางใจ จนนำไปสู่อุบัติเหตุที่ทำให้ตัวละครเด็กกำพร้าต้องจบชีวิตลง นอกจากนี้หากวิเคราะห์

ด้วยทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ (Psychosocial Theory of Personality) ของ Erik Erikson นักจิตวิทยาชาวเยอรมันแล้ว จะพบว่าความไว้วางใจเป็นความต้องการพื้นฐานแรกสุดของชีวิตมนุษย์อีกด้วย

ข. ความรู้สึกผิด (Guilt) VS ความไม่รู้สึกผิด (Blamelessness)

จากการที่ตัวละครแม่บุญธรรมบังเอิญฆ่าลูกกำพร้าของตนเองจนเสียชีวิต จนทำให้เธอเศร้าโศกและใช้กลไกป้องกันตนเอง (Defense Mechanism) โดยการลบความทรงจำที่เกิดขึ้นทิ้งไป จนทำให้เธอหลงลืมเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น จบจนกระทั่งท้ายเรื่องเมื่อความทรงจำอันเลวร้ายนั้นถูกรื้อฟื้นขึ้นมาอีกครั้งทำให้แม่บุญธรรมเกิดความรู้สึกผิดในใจอย่างท่วมท้น และตัดสินใจที่จะฆ่าตัวตายตามลูกกำพร้าของตนเองไปในที่สุด ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าชั่วของความรู้สึกผิดในใจของตัวละครสามารถเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครถึงกับฆ่าตัวตายและสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือเรื่องนี้ได้

ค. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นชั่วที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Acacia" นี้ ชั่วขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.7.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"จิ้นซุง" เป็นเด็กชายกำพร้าจากสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า ซึ่งมีลักษณะนิสัยแบ่งออกเป็นสองช่วงด้วยกัน ได้แก่ ช่วงที่ยังมีชีวิตอยู่ จะมีลักษณะเป็นเด็กที่ค่อนข้างเก็บตัว (Introvert) แต่ก็โหยหาต้องการความรักจากผู้อื่นโดยเฉพาะจากแม่บุญธรรมของตน และช่วงที่เสียชีวิตกลายเป็นวิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในต้นไม้ ที่จะมีความก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้นกว่าขณะที่มีชีวิตอยู่ สังเกตได้จากการลงมือฆ่าตัวละครอื่นๆ ที่เคยทำร้ายหรือคิดร้ายกับตนเอง ซึ่งถือเป็นที่อยู่ภายในจิตใจของจิ้นซุงนั่นเอง

ข. Villain

“มินซุก” เป็นหญิงวัยกลางคนที่มีความปรารถนาที่จะมีบุตรเป็นของตนเอง การตัดสินใจรับเด็กกำพร้ามาเลี้ยงทำให้เธอพยายามชดเชยความรัก (Compensation) ที่ขาดหายไปให้กับลูกชายคนใหม่ของเธอ อย่างไรก็ตามการชดเชยนั้นก็ไม่ได้มาจากความรักที่ไร้เงื่อนไข (Unconditioned Love) เพราะในใจของเธอก็ยังไม่สามารถที่จะทำให้ใจให้รักเด็กที่ไม่ใช่ลูกของตัวเองได้อย่างหมดใจ ดังนั้นเมื่อความเกลียดชังเด็กที่ไม่ใช่ลูกของตนเองเริ่มเกิดขึ้นมันก็สามารถที่จะพัฒนาระดับมากขึ้นจนในที่สุดเธอก็ปลั่งมือฆ่าเด็กจนเสียชีวิตได้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่ามิติของลักษณะตัวละครตัวนี้เป็นได้ทั้งผู้อุปถัมภ์ค้ำชูและเป็นได้ทั้งฆาตกร ซึ่งมีความน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

5.7.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสือเรื่อง “Acacia” ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ห้องต่างๆ ภายในบ้าน

บ้านจัดเป็นสถานที่ที่โหดร้ายและที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน หรือยอมเปลื้องเสื้อผ้าอาภรณ์เพื่ออาบน้ำ เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ห้องทำคลอด

ห้องทำคลอดตลอดไปจนถึงห้องต่างๆ ในโรงพยาบาล โดยเฉพาะห้องที่ใช้ในการผ่าตัด มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่โดยธรรมชาติอยู่แล้ว เนื่องจากเป็นสถานที่ที่มีคนเจ็บป่วยบาดเจ็บ หรือเสียชีวิตอยู่เป็นประจำนั่นเอง

5.7.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การสัมพันธ์ทวิภาพระหว่างระบายสีน้ำกับภาพวาดของจิตรกรชื่อดัง

ในหนังสือเรื่อง “Acacia” นี้ได้มีการสัมพันธ์ทวิภาพ (Intertext) ระหว่างรูปวาดระบายสีโดยฝีมือของเด็กกำพร้า กับผลงานภาพวาดแบบ Expressionism ในปี ค.ศ. 1893 ของจิตรกรชื่อดัง Edvard Munch ในผลงานภาพวาดที่ชื่อ “Scream” ซึ่งเป็นรูปภาพบุคคลที่กำลังทำท่ากรีดร้องและตกใจกลัวบางสิ่งบางอย่าง Munch ได้แรงบันดาลใจมาจากตอนที่เขาเดินอยู่ที่ชายทะเลแห่งหนึ่งในยามที่พระอาทิตย์กำลังตกดิน และขณะนั้น Munch เองไม่สบายเจ็บป่วย

และเหน็ดเหนื่อยมาก โดยที่บรรยายกาศรอบข้างนั้นชวนให้รู้สึกหดหู่ กัดค้น เมฆมืดครึ้มตกลงมา
 ต่ำปกคลุมไปทั่ว ความรู้สึกกัดค้นและความรู้สึกเจ็บปวดนี้ Munch ถ่ายทอดออกมาด้วยการใช้
 ภาพที่แสดงความเจ็บปวด รูปทรงที่บิดเบี้ยว สับสน ยุ่งเหยิง เส้นที่หมุนวนทำให้ดูแล้วรู้สึกเวียน
 ศีรษะ



ภาพเปรียบเทียบระหว่างรูปวาดระบายสีของตัวละครในหนัง กับภาพวาดของจิตรกรชื่อดังที่มีสัมพันธ์ต่อกัน

ข. ความเชื่อเรื่องพัตกระดาศชอบุตร

เป็นความเชื่อที่แพร่หลายในแถบทวีปเอเชียรวมถึงประเทศไทยด้วย การชอบุตรนั้นอาจมีความแตกต่างกันในรายละเอียด เช่น คนไทยนิยมใช้วิธีบนบานสานกล่าวเพื่อให้ตนมีบุตร คนญี่ปุ่นนิยมห้อยเครื่องรางรูปสัตว์ที่ชื่อ "Benzaiten sama" เพื่อชอบุตรจากเทวดา รวมไปถึงคนเกาหลีที่มีความเชื่อเรื่องการใช้พัตกระดาศเพื่อเป็นเครื่องรางในการชอบุตรจากพระเจ้านั่นเอง

5.7.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเรื่อง "Acacia" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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

ข. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง

5.7.8 การวิเคราะห์ภาพและมุกกล้องต่างๆ หนึ่งผีเกาหลีเรื่อง "Acacia" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	- ภาพเลือด - ภาพศพเด็กทารกตัวแดงๆ
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพผีในฝันร้าย



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บ การตาย (ภาพเลือด และภาพศพเด็กทารกแรกคลอด)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การใช้ภาพเบลอ	- การทำเบลอภาพบางจุดเพื่อเน้น Figure and Ground
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up หน้าคนตาย



ภาพแสดงให้เห็นการ Extreme Close Up หน้าคนตาย

5.7.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเจี๊ยะ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เปียโน	ใช้เพื่อเพิ่มความตื่นเต้นหรือเพิ่ม ความเศร้าโศกรวมถึงใช้ขณะ Transition ภาพ
เสียงเจียบ	- เสียงเจียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผีคำราม	ใช้ขณะที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์	- เสียงหายใจติดขัด	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และระดับ ความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงลมพัดหวัดหวิว	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะ ปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงไม้ค้อน - เสียงชุดโลหะ	ใช้ก่อนที่ตัวละครจะถูกฆ่า หรือโดน ทำร้าย

หนังผีเกาหลีเรื่อง “Acacia” อาจไม่โดดเด่นในเรื่องของความน่าสะพรึงกลัวสักเท่าใดนัก เนื่องจากหนังเน้นหนักไปในเรื่องราวของโศกนาฏกรรมของเด็กชายจากสถานเลี้ยงเด็กกำพร้า ที่ต้องเผชิญกับความรู้สึกเป็นส่วนเกินของผู้อื่นมาตลอดทั้งชีวิต เมื่อเขาต้องย้ายมาอยู่กับครอบครัวใหม่ที่รับเขามาเลี้ยง เขาก็ยังต้องเจอกับความรู้สึกไม่ไว้วางใจและเคลือบแคลงสงสัยในตัวของเขา ซึ่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นปัญหาสังคมของคนเกาหลีในเรื่องของความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เต็มไปด้วยความไม่ไว้วางใจ และความผูกพันที่เต็มไปด้วยเงื่อนไขต่างๆ

5.8 หนังผีเกาหลีเรื่อง Red Shoes

เรื่องย่อ (Synopsis)



นักศึกษาสาวคนหนึ่งนั่งรอเพื่อนอยู่ที่ชานชาลารถไฟใต้ดิน จู่ๆ เธอก็เหลือบไปเห็นรองเท้าสีสันสดใสแดงคู่หนึ่งวางอยู่ริมชานชาลา เธอก้าวเดินไปหยิบรองเท้าคู่นั้นมาลองใส่ด้วยความอยากได้ แต่จู่ๆ เพื่อนของเธอก็โผล่มาจากข้างหลังและเข้าแย่งรองเท้าคู่นั้นก่อนจะฉวยรองเท้ามาได้และวิ่งหนีไป หลังจากแย่งมาได้เธอก็ลองสวมรองเท้าคู่นั้น ขับพลันก็มีเสียงแปลกๆ รอบตัว กว่าที่จะรู้ตัวอีกทีขาทั้งสองข้างก็ขาดหายไปแล้ว เลือดไหลทะลักจากปลายเท้าจนนองพื้นชานชาลา

ครอบครัวหนึ่งมีพ่อแม่และลูกสาวเล็กๆ ทั้งสามอยู่ด้วยกันแต่ดูเหมือนมีความระหองระแหงในความสัมพันธ์ วันหนึ่งขณะที่ "ซุนเจ" ผู้เป็นแม่ กลับเข้ามาบ้านไวกว่าปกติ เธอก็พบว่าสามีของเธอมีผู้หญิงอื่นอยู่ในบ้าน นั่นทำให้เธอตัดสินใจหย่าขาดจากสามีและพาลูกไปเช่าห้องพักอยู่กันสองคน

ซุนเจพบกับรองเท้าส้นสูงสีแดงโดยบังเอิญบนรถไฟ เนื่องจากเธอชอบสะสมรองเท้าอยู่แล้ว เธอจึงแอบขโมยรองเท้าคู่นั้นกลับมาที่บ้าน และทันทีที่ลูกสาวของซุนเจเห็นรองเท้าคู่นั้นเข้าแววตาของเธอก็ภาพแสดงให้เห็นว่าอยากได้รองเท้าคู่นั้นเป็นของตัวเองเช่นกัน ทำให้ทั้งแม่และลูกเริ่มมีปากเสียงทะเลาะกันเพียงแค่อะไรก็ตามแต่

ความสัมพันธ์ระหว่างซุนเจและลูกเริ่มตึงเครียดขึ้น เมื่อจู่ๆ แม่ที่เคยเรียบร้อยและเก็บตัวก็เริ่มลุกขึ้นมาแต่งตัวแต่งหน้าและเริ่มคบหากับ "อีซุน" ชายหนุ่มสถาปนิกที่ทำงานให้กับซุนเจ ในขณะที่ลูกสาวก็ไม่พอใจกับพฤติกรรมของแม่ตัวเองและพยายามจะขโมยรองเท้าส้นสูงสีแดงของซุนเจให้ได้

แม้กระทั่งเพื่อนสาวของซุนเจที่มาเยี่ยมบ้านก็อดไม่ได้ที่จะขโมยรองเท้าส้นสูงสีแดงคู่นี้ไป แต่แล้วเรื่องไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นเมื่อเพื่อนสาวของซุนเจถูกผีฆ่าตายอย่างสยดสยอง ซุนเจเริ่มปะติดปะต่อเรื่องจนเข้าใจได้ว่าเรื่องทั้งหมดอาจเกิดจากรองเท้าส้นสูงคู่นั้น เธอจึงสืบข้อมูลและพบว่าเจ้าของรองเท้าคู่นี้ถูกฆ่าตายไปเมื่อ 40 ปีที่แล้ว ด้วยแรงอิทธิฤทธิ์ของหญิงชู้ของสามี ซุนเจจึงพยายามทำลายรองเท้าแต่ว่ายิ่งพยายามเท่าไรรองเท้าก็กลับมาหาลูกสาวของเธออีกจนได้ ซุนเจจึงเริ่มหวาดกลัวและคุ้มคลั่ง

ถึงแม้ซุนเจจะเอารองเท้าส้นสูงไปคืนให้กับหญิงสาวที่หลุมฝังศพแล้วแต่ว่าเหตุการณ์ก็ยังไม่ดีขึ้น เมื่อความลับของซุนเจที่เธอฆ่าสามีตัวเองถูกอีซุนแฟนใหม่ของเธอรู้เข้า ทำให้ซุนเจโมโหและพยายามคาดคั้นจากลูกสาว ทั้งสองทะเลาะและมีปากเสียงกัน

ซุนเจวิ่งไล่ตามลูกสาวไปจนถึงขานชาลารถไฟใต้ดินด้วยอาการคุ้มคลั่ง ในที่สุดผีหญิงสาวก็ปรากฏตัวขึ้นและฆ่าซุนเจ ภาพ Flashback เผยว่าซุนเจนั่นเองที่เสียสติและเป็นคนฆ่าสามีเพื่อนสาว และนักศึกษาตอนต้นเรื่อง

จากนั้นเป็นต้นมา รองเท้าส้นสูงสีแดงก็ยังคงปรากฏตัวขึ้นเพื่อรอให้หญิงสาวในละแวกนั้น ได้หยิบไปสวมกันต่อไป

5.8.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ชั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยการตายอันแสนแปลกประหลาดของตัวประกอบตัวหนึ่ง (นักศึกษาที่ขโมยรองเท้าส้นสูงมาใส่ขาขาด) และเรื่องราวของตัวละครหลักที่มีปมปัญหาขัดแย้งในใจ (นางเอกของเรื่องพบว่าสามีของตนมีผู้ จึงตัดสินใจพาลูกหนีออกจากบ้าน)	✓
Incidental Moment	ตัวละครหลักเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องลับ (นางเอกพบรองเท้าส้นสูงโดยบังเอิญ จึงขโมยกลับมาบ้าน)	X
Turning Point	ตัวละครหลักมีบุคลิกที่เปลี่ยนไป จนทำให้คนรอบข้างแปลกใจและไม่ชอบใจ ในการเปลี่ยนแปลงของตัวละครหลักจนถึงกับมีเรื่องขัดแย้งกัน (ลูกสาวของนางเอกไม่พอใจที่แม่ของตนรู้ๆ ก็แต่งตัวจัดและเริ่มคบหาชายหนุ่มคนอื่น ๆ)	✓
Rising Crisis	ตัวละครอื่นๆ ที่มาเกี่ยวข้องกับนางเอกถูกฆ่าตายอย่างปริศนา ตัวละครหลักจึงพยายามสืบหาความจริง (นางเอกสืบหาเจ้าของรองเท้าส้นสูงที่แท้จริง)	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบความจริงในที่สุด (รองเท้าส้นสูงเป็นของหญิงผู้ที่ถูกฆ่าตาย และกลายเป็นรองเท้าผีสิง) แต่ถึงแม้ตัวละครหลักจะรู้ความจริงทั้งหมด แต่ก็ดูเหมือนจะช้าเกินไป (ลูกสาวของนางเอกหายตัวไป)	✓
Resolution	เหตุการณ์คลี่คลายและเฉลยว่า นางเอกเป็นคนฆ่าตัวละครอื่นทั้งหมดแต่เพียงผู้เดียว	✓
Closure	วิญญาณผีร้ายยังคงอยู่เพื่อแก้แค้นต่อไป (รองเท้าส้นสูงยังคงปรากฏให้สาว ๆ หยิบไปสวม)	X

โครงเรื่องของหนังสือเกาหลี่เรื่อง "Red Shoes" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) คาบเกี่ยวกับโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวการล้างแค้นแบบเอเชีย ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลาย ๆ ชั้นของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับและความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็น ซึ่งในกรณีนี้ก็คือเรื่องราวการฆาตกรรมอำพรางนั่นเอง และทิวความน่าสะพรึงกลัวขึ้นเมื่อเหตุการณ์มาเฉลยในตอนจบว่าตัวละครหลักนั่นเองที่เป็นฆาตกร

นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่ช่วยสร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่ ประเด็นเกี่ยวกับความตายที่แปลกประหลาด และเรื่องผีสิงที่ลึกลับ

5.8.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Red Shoes” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความพยายามของผี” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของผีที่ต้องการจะแก้แค้นซึ่งไม่ใช่เพียงแก้แค้นคนที่ทำร้ายเธอเท่านั้น แต่เป็นการแก้แค้นหญิงสาวทุกๆ คนบนโลก เนื่องจากความเคียดแค้นของผีที่โดนหญิงสาวคนอื่นแย่งคนรักไปจากตนนั่นเอง เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.8.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือเกาหลีเรื่อง “Red Shoes” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. การปกปิด VS การเปิดเผย

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

ข. การให้อภัย VS การอาฆาตพยาบาท

เมื่อความขัดแย้งเกิดขึ้นกับตัวละครสองตัว ทางเลือกหนึ่งก็คือการประนีประนอมและให้อภัยกัน ส่วนอีกทางเลือกหนึ่งก็คือการจองเวรและอาฆาตพยาบาทต่อกันและกัน หากวิเคราะห์ตัวละครในหนังสือเรื่อง “Red Shoes” นี้จะพบว่าตัวละครผีหญิงสาวที่สิงอยู่ในรองเท้าส้นสูงเลือกทางเลือกแบบที่สอง นั่นคือเลือกที่จะอาฆาตพยาบาทผู้หญิงคนอื่นๆ ทั้งนี้เนื่องจากความเคียดแค้นที่เธอถูกหญิงสาวคนอื่นพรากคนรักไป ทำให้เธอโกรธเกลียดผู้หญิงคนอื่นๆ ทุกคน และมีความมุ่งมาดปรารถนาที่จะล้างแค้น ก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวตามมาในที่สุดนั่นเอง

ค. ความกล้า VS ความกลัว

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

ง. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Red Shoes" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญเสีย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.8.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"ซุนเจ" เป็นนางเอกที่ค่อนข้างเก็บตัว (Introvert) และมักเป็นผู้ที่ยอมคนอื่นเสมอๆ (Submissive) ดังนั้นจึงทำให้เธอถูกกระทำและถูกทำร้ายจิตใจได้โดยง่าย ส่งผลให้เธอแลดูเศร้าโศกและมีจมอยู่ในความทุกข์ตลอดเวลา จนกระทั่งเมื่อเธอได้เจอกับรองเท้าส้นสูงและถูกผีในรองเท้าเข้าสิง บุคลิกภาพของเธอจึงค่อยๆ เปลี่ยนไป

ข. Villain

"ผีในรองเท้าส้นสูง" เป็นผีที่มีความเคียดแค้นและจะเข้าสิงหญิงสาวที่มาสวมใส่มัน ผีในรองเท้าส้นสูงนี้เองที่เป็นดัง Id ภายในจิตใจของซุนเจ ถึงแม้ภายนอกซุนเจจะดูเรียบร้อยและดูอ่อนแอ แต่ภายในจิตใจของเธอกลับเต็มไปด้วยความโกรธแค้นและทะเลที่บ้าคลั่งด้วยความโกรธ ดังนั้นการที่ผีเข้าสิงซุนเจจึงเป็นการปลดปล่อยโทสะที่อยู่ในจิตใจของเธอ ปรียบเป็นด้านมืดของซุนเจนั่นเอง และนับเป็นตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือนี้

ค. Assistant

"อีซุน" คือชายหนุ่มที่เข้ามาเกี่ยวพันกับนางเอก และเห็นบุคลิกที่ค่อยๆ เปลี่ยนไปของนางเอก ตั้งแต่เรียบร้อยอ่อนแอ ไปจนกระทั่งวันที่นางเอกแต่งตัวจัดและก้าวร้าว อีซุนเป็น

ตัวแทนของคนดูที่คอยตั้งคำถามและข้อสังเกตต่างๆ ในตัวนางเอก และหาคำตอบให้กับคำถามนั้นๆ ด้วยการสืบสวนสอบสวน และช่วยเฉลยเหตุการณ์ทั้งหมดนั่นเองว่านางเอกที่จริงแล้วเป็นฆาตกร

5.8.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสือเกาหลีเรื่อง "Red Shoes" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่

ก. ห้องน้ำ

ห้องน้ำจัดเป็นสถานที่ที่รโหฐานและที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมปลดเปลื้องเสื้อผ้าอาภรณ์จนหมดเพื่ออาบน้ำชำระร่างกาย เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. ลิฟท์ และ โถงทางเดินแคบๆ

มีความหมายแฝงที่แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)



ฉากตัวละครเดินหลงอยู่ในโถงทางเดินแคบๆ
ที่เป็นตัวแทนของความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

ค. ชานชาลารถไฟใต้ดิน

เป็นสถานที่สาธารณะที่มีผู้คนพลุกพล่านขวักไขว่ และเป็นสถานที่ที่มีแสงสว่างต่ำเนื่องจากเป็นชานชาลาที่อยู่ใต้ดิน นอกจากนี้ยังมีทางออกหรือทางหลบหนีน้อยเมื่อเกิดอุบัติเหตุ จึงให้ความหมายแฝงคล้ายคลึงกับในข้อ ข. นั่นเอง

5.8.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การใช้เลข 13 (ในลิฟท์)

เป็นความเชื่อเรื่องโชคลางที่มีต้นกำเนิดมาจากความเชื่อทางศาสนาในยุคต้นๆ เดิมทีมีความสัมพันธ์ควบคู่ไปกับวันศุกร์ด้วย หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ศุกร์ 13" ทั้งนี้เนื่องมาจากการรับประทานอาหารมื้อสุดท้ายของพระเยซูคริสต์ที่เรียกกันว่า "The Last Supper" นั้นมีผู้ร่วมโต๊ะพร้อมกัน 13 คน และวันศุกร์เป็นวันแห่งความโชคร้ายเพราะเป็นวันที่พระเยซูคริสต์ถูกตรึงกางเขนและเป็นวันที่อดัมกับอีฟล้มเลิกกีดแอบเปิ้ลต้องห้ามของพระเจ้าในสวนเอเดนจนต้องถูกขับไล่ออกมา ดังนั้นเมื่อวันศุกร์มาตรงกับวันที่ 13 จึงเหมือนเป็นวันมหาอัปมงคล จากนั้นเลข 13 จึงแพร่หลายไปยังหลายประเทศและหลากหลายวัฒนธรรมในการเป็นตัวแทนของความโชคร้าย ความอัปมงคล

ข. รองเท้าส้นสูงสีแดง

เป็นวัตถุที่มีความเป็นเพศหญิงสูง (Feminine Object) ส้นสีแดงยังเป็นสีของเลือด ซึ่งเมื่อรวมกันแล้วจะให้ความหมายแฝงเกี่ยวกับความโกรธแค้นและความตายของหญิงสาวนั่นเอง

5.8.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือภาพเรื่อง "Red Shoes" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับยืนอยู่ข้างๆ ตัวละครที่โดนผีหลอก

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



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในด้านซ้ายของฉากผู้ชมจะเห็นภาพผ่านจอกล้องวงจรมืด (ซึ่งมองเห็นผียืนอยู่) แต่ด้านขวากลับมองไม่เห็น

5.8.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมนกกล้องต่างๆ หนึ่งผีเกาหลีเรื่อง "Red Shoes" นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมนกกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพหมอกควัน - ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย - ภาพเงาผีค่อยๆ เดินตรงเข้ามาหา
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	- ภาพตัวละครขาทั้งสองข้างขาด - ภาพเลือดเงินนอง - ภาพศพที่มีบาดแผลเหวอะเหว - ภาพเลือดพุ่งทะลัก
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	- ภาพเงาผี - ภาพวาดผีผู้หญิง

	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน - ภาพผีผู้หญิงผมยาวในลิฟท์ - ภาพผีโผล่มาจากด้านหลังตัวละคร
--	---



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร
(ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพหมอกควัน)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย
(ภาพตัวละครขาทั้งสองข้างขาด ภาพเลือดเจ็มนอง และภาพศพที่มีบาดแผลเหวอะหวะ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผี)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	<ul style="list-style-type: none"> - การ Extreme Close Up หน้าผีจับพลัน - การ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่นำกลัวๆ หลายๆ ภาพแบบจับใจในเสี้ยววินาที
การใช้ภาพมุมสูง	- การใช้ภาพมุมสูงระดับเพดานเพื่อภาพแสดงให้เห็นภาพตัว

ละครผีและตัวละครมนุษย์ที่อยู่ใกล้กันมาก



ภาพแสดงให้เห็นการ Extreme Close Up หน้าผีจับพลัน และการ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว

5.8.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงบทสวด เสียงเงียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงบทสวดมนต์	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผี	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงผีเท้าคนเดิน - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงหายใจติดขัด - เสียงกระดูกหัก	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงหวูดรถไฟ - เสียงกระจกแตก	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้ขณะที่กล้อง Extreme Close Up โฉบหน้าผี

ในภาพรวม หน้าผีเกาหลีเรื่อง "Red Shoes" ได้ถูกถ่ายทอดและสร้างความน่าสะพรึงกลัวผ่านสัญลักษณ์ของผีที่มีความเป็นหญิงสูง (Feminine Symbolic) นั่นคือ รองเท้าส้นสูง ที่เป็นตัวแทนของผีหญิงสาวที่เต็มไปด้วยความเคียดแค้น ซึ่งรองเท้าส้นสูงเป็นตัวสะท้อนให้เห็น

อุดมการณ์แบบวัตถุนิยม (Materialism) ของหญิงสาวเกาหลีที่นิยมแต่งตัวเพื่อดึงดูดใจเพศตรงข้าม
นั่นเอง

5.9 หนังสือเกาหลีเรื่อง Red Eye

เรื่องย่อ (Synopsis)



"โอมิซัน" คือพนักงานชายของบริษัทไฟที่เพิ่งทำงานวันนี้เป็นวันแรก พ่อของเธอเป็นหัวหน้าคุมรถไฟที่ตายไปในอุบัติเหตุรถไฟชนกันตั้งแต่เธอเป็นเด็ก ทำให้เธอพยายามมุ่งมั่นมาทำงานที่เกี่ยวกับรถไฟเช่นเดียวกับพ่อของเธอ รถไฟออกเดินทางเวลา 24:00 น. และมีผู้โดยสารบางตา ความตื่นเต้นในการทำงานวันแรกทำให้เธอตื่นเต้นและลึกลับลึกลอนจน "หัวหน้าคุมรถไฟ" หนุ่มหล่อต้องมาช่วยดูแลเธออีกแรงบรรยากาศในรถไฟช่วงแรกเต็มไปด้วยความคึกคักจนกระทั่งมีผู้โดยสารบางคนเริ่มพูดถึงความบังเอิญในเรื่องวันเวลาที่ตรงกับเหตุการณ์รถไฟชนที่ผ่านมานานเมื่อ 20 ปีที่แล้วพอดี

ในขณะที่โอมิซันกำลังเข้าห้องน้ำ บรรยากาศในห้องน้ำในกระจกก็ค่อยเปลี่ยนเป็นสภาพกรงร้างคล้ายรถไฟเก่า และทันใดก็มีเงาหญิงสาวในชุดเครื่องแบบพนักงานปรากฏขึ้นข้างหลังเธอ โอมิซันได้แต่ยืนนิ่งก่อนจะตัดสินใจเดินตามพนักงานลึกลับคนนั้นไปในขบวนรถไฟ และเธอก็ต้องตกใจเมื่อสภาพภายในรถรวมถึงผู้โดยสารกลายเป็นคนที่ไม่เคยเห็นมาก่อน และมีหญิงสาวผมยาวก็จู่โจมเธอจากด้านหลังจนเธอรื้อร้องและล้มลงไปกับพื้น ผู้โดยสารคนอื่นๆ พากันเข้ามามองดูโอมิซันและเริ่มแตกตื่น จากนั้นตัวละครสองตัวก็ถูกฆาตกรรมในห้องน้ำอย่างสยดสยอง ทำให้หัวหน้าคุมรถไฟต้องแจ้งประสานงานไปยังตำรวจ

โอมิซันพูดคุยกับผู้โดยสารคนหนึ่งชื่อ "ซูฮี" เธอมีประสาทสัมผัสพิเศษรับรู้วิญญาณได้ ซูฮีบอกกับโอมิซันว่ารถไฟขบวนนี้เป็นรถไฟผีสิง เวลาต่อมาผีก็ปรากฏตัวลอบหลอนผู้โดยสารและฆ่าผู้โดยสารตาย จนทำให้ผู้โดยสารที่เหลือตื่นกลัวกันไปหมด

โอมิซันพบว่าผีผู้โดยสารลึกลับสองคนที่ฆ่าคนขับรถไฟจนตายและนั่งควบคุมรถไฟเอง ทั้งคู่เป็นคนที่เคยอยู่ในเหตุการณ์รถไฟชนกันในอดีต ด้วยความเคียดแค้นที่สูญเสียพ่อแม่ไปใน

อุบัติเหตุ ทำให้ทั้งคู่กลับมาก่อเหตุการณ์รถไฟชนอีกครั้งเพื่อฆ่าตัวตาย โอมิซันพยายามต่อสู้กับสองพี่น้องแต่ก็สู้ไม่ได้ เธอเพลิงพล้ำและโดนพี่น้องทั้งสองรวมทำร้ายจนปางตาย

ในที่สุดโอมิซันก็เข้าใจว่าพี่น้องทั้งสองที่ทำร้ายตนนั้นไม่ใช่คน ทั้งคู่ตายไปแล้ว และคนในรถไฟหลายต่อหลายคนก็ตายไปแล้วทั้งนั้น แต่ว่าทั้งหมดไม่รู้ตัวว่าได้ตายไปแล้ว ก่อนที่รถไฟจะพุ่งเข้าชน วิญญาณพ่อของโอมิซันที่เคยเป็นหัวหน้าคุมรถก็ปรากฏตัวเข้าช่วยเหลือ

ถึงแม้รถไฟจะไม่พุ่งชน และผู้โดยสารที่เหลือรอดชีวิต (ในขณะที่ดวงวิญญาณคนที่ตายไปในอุบัติเหตุก็ได้ไปสู่สุคติ) แต่ว่าโอมิซันก็ทนพิษบาดแผลไม่ไหว ดวงวิญญาณของเธอได้ไปอยู่ใกล้ชิดกับพ่อของเธอในที่สุด

5.9.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยขบวนรถไฟสายหนึ่งที่กำลังจะออกเดินทาง โดยมีตัวละครหลักที่มีปมความเสียใจในวัยเด็กเกี่ยวกับการตายของพ่อเป็นพนักงานเสิร์ฟในรถไฟขบวนนั้น (พ่อของนางเอกเป็นคนขับรถไฟที่เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุรถไฟชน ทำให้เธอตัดสินใจดำเนินชีวิตตามรอยพ่อ โดยการมาทำงานเป็นพนักงานเสิร์ฟในรถไฟ)	✓
Incidental Moment	ตัวละครหลักเจอผี (นางเอกพบกับผีในขบวนรถไฟ)	×
Turning Point	ตัวละครอื่นๆ ก็เจอผีและเริ่มถูกผีฆ่าตาย	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักทราบความจริงที่ชวนขนลุกว่า รถไฟขบวนนี้เป็นขบวนรถไฟผีสิง (ขบวนที่พ่อของเธอเสียชีวิตนั่นเอง)	✓
Climax	ตัวละครหลักพยายามต่อสู้กับบรรดาผีเพื่อให้ตัวเองรอดชีวิต	✓
Resolution	วิญญาณพ่อของตัวละครหลักมาช่วยชีวิต	✓
Closure	ตัวละครหลักที่แม้จะรอดชีวิต แต่สุดท้ายก็ทนพิษบาดแผลไม่ไหว และตายตามพ่อของเธอไป และปมความเสียใจที่เธอสูญเสียพ่อก็ได้คลี่คลายในที่สุด	×

โครงเรื่องของหนังผีเกาหลีเรื่อง "Red Eye" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) คาบเกี่ยวกับโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวการล้างแค้นแบบเอเชีย ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัว

ละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับและความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็น ซึ่งในกรณีนี้ก็คือเรื่องราวอุบัติเหตุรถไฟชนที่คร่าชีวิตคนนับร้อยนั่นเอง และทิวความน่าสะพรึงกลัวขึ้นเมื่อเหตุการณ์มาเฉลยในตอนจบว่าตัวละครหลักไม่สามารถรอดชีวิต

5.9.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก “Red Eye” นี้มีแก่นความคิดหลักคือ “ความพยายามของผี” อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความเคียดแค้นของผีที่ต้องตายในอุบัติเหตุรถไฟชน จนทำให้พยายามหาทางฆ่าคนที่เสียชีวิตคนอื่นๆ ให้ตายตามตัวเองไป ซึ่งเมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.9.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือนิยายเรื่อง “Red Eye” นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 4 ข้อ ได้แก่

ก. การปกปิด VS การเปิดเผย

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

ข. การให้อภัย VS การอาฆาตพยาบาท

เมื่อความขัดแย้งเกิดขึ้นกับตัวละครสองตัว ทางเลือกหนึ่งก็คือการประนีประนอมและให้อภัยกัน ส่วนอีกทางเลือกหนึ่งก็คือการจองเวรและอาฆาตพยาบาทต่อกันและกัน หากวิเคราะห์ตัวละครในหนังสือเรื่อง “Red Eye” นี้จะพบว่าตัวละครผีที่ตายในอุบัติเหตุรถไฟชนมีความรู้สึกเคียดแค้นคนอื่นๆ ทำให้มีความมุ่งมาดปรารถนาที่จะทำให้คนอื่นตายตามตัวเองไปด้วย และก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวตามมาในที่สุดนั่นเอง

ค. ความกล้า VS ความกลัว

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

ง. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังสืออย่างเช่นเรื่อง "Red Eye" นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผีกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลับมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตายเป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยงนี้ เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.9.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

"โอมิซัน" เป็นนางเอกที่สูญเสียพ่อไปตั้งแต่เธอยังเด็ก ทำให้เธอรู้สึกขาดความรักจากพ่อไป (Fateral Deprivation) และเธอก็พยายามชดเชยความรู้สึกขาดนั้นด้วยการดำเนินชีวิตตามรอยของพ่อ นั่นคือการมาทำงานในขบวนรถไฟเช่นเดียวกับพ่อของเธอ

ข. Villain

"ผีที่ตายในอุบัติเหตุรถไฟชน" เป็นกลุ่มคนที่มีความเคียดแค้น และอิจฉาริษยามนุษย์อย่างแรงกล้า มีความรู้สึกไม่พอใจและไม่ยินยอมกับโชคชะตาของตัวเอง โดยการพยายามทำให้คนอื่นตายตามตัวเองไปด้วย เป็นตัวแทนของลักษณะบุคลิกแบบต่อต้านสังคม (Anti-Social) และแบบผู้ก่อการร้าย (Terrorist) ซึ่งเป็นบุคลิกลักษณะที่ก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือนี้ นั่นเอง

ค. Assistant

"วิญญาณพ่อของโอมิซัน" คือวิญญาณของพ่อนางเอกที่ออกมาช่วยนางเอกในเวลาที่ย่ำแย่ เป็นตัวแทนของความหวังสุดท้าย (Last Hope)

5.9.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสือเกาหลิเรื่อง "Red Eye" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. ห้องน้ำ

ห้องน้ำจัดเป็นสถานที่รโหฐานและที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเอง ออกจนหมด เช่น ยอมปลดเปลื้องเสื้อผ้าอาภรณ์จนหมดเพื่ออาบน้ำชำระร่างกาย เป็นต้น ดังนั้น หากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. รถไฟ และ รางรถไฟ

เป็นสถานที่สาธารณะที่มีผู้คนพลุกพล่านขวักไขว่ และเป็นสถานที่ที่สามารถเกิดอุบัติเหตุได้ นอกจากนี้เสียงของขบวนรถไฟที่วิ่งไปตามรางยังมีจังหวะ (Tempo) คล้ายคลึงกับจังหวะชีพจรของมนุษย์ด้วย

5.9.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การอุปมาชีวิตมนุษย์กับขบวนรถไฟ

หนังสือเกาหลิเรื่อง "Red Eye" นี้ได้หยิบยกเอาปรัชญาชีวิตข้อหนึ่งที่ว่า ชีวิตของมนุษย์นั้นเปรียบได้กับการเดินทางของขบวนรถไฟ เมื่อเดินทางหรือดำเนินไปได้สักระยะหนึ่งก็ย่อมถึงจุดสิ้นสุดหรือดับสูญนั่นเอง

5.9.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเกาหลิเรื่อง "Red Eye" ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับกำลังเอื้อมมือเข้าไปค้นหาสิ่งของในความมืดด้วยตนเอง

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับ
ว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับยืนอยู่ข้างๆ ตัวละครที่โดนผีหลอก

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัว
ละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่
ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะเห็นมือของผีค่อยๆ เอื้อมมาจากด้านหลังคอของตัวละคร และมีบคองตัวละครเสียชีวิต

5.9.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หนังสืผีเกาหลีเรื่อง "Red Eye" นี้มีการใช้ภาพและ
การใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	- ภาพเด็กยืนขวางบนรางรถไฟ

	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพหมอกควัน - ภาพมือผีโผล่มาบีบคอจากด้านหลัง - ภาพตัวละครความหาของในที่มืด - ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพมือผีโผล่มาจับขาตัวละคร - ภาพผีค่อยๆ คลานเข้าหาตัวละคร
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพศพนอนตาย - ภาพเลือด
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผีโผล่มาจากด้านหลังตัวละคร - ภาพเงาผี - ภาพผีปรากฏตัวกระทันหัน



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร

(ภาพเด็กยืนขวางบนรางรถไฟ ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพหมอกควัน)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพศพนอนตาย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพผี)

มุกกล้องและ Visual Manipulation ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up หน้าผิ้อัปปลัน - การ Extreme Close Up หน้าตัวละครที่หวาดกลัว
การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที	- การตัดภาพที่นำกลัวๆ หลายๆ ภาพแบบจับไว้ในเสี้ยววินาที
การใช้ภาพมุมสูง	- การใช้ภาพมุมสูงระดับเพดานเพื่อภาพแสดงให้เห็นภาพตัวละครมีและตัวละครมนุษย์ที่อยู่ใกล้กันมาก
การ Dissolve ภาพ	- การซ้อนภาพบรรยากาศรถไฟใหม่/เก่า ด้วยการ Dissolve ภาพกลับไปมาอย่างรวดเร็ว



ภาพแสดงให้เห็นการใช้ภาพมุมสูงระดับเพดานเพื่อภาพแสดงให้เห็นภาพตัวละครมีและตัวละครมนุษย์ที่อยู่ใกล้กันมาก



5.9.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงบทสวด เสียงเจี๊ยะ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียงต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงกลอง เบส เปียโน	ใช้ในฉากที่ตื่นเต้น
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงร้องโอเปร่า - เสียงกลองเพลง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงเจี๊ยะ	- เสียงเจี๊ยะ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงผี	ใช้ทั้งฉากที่มองเห็นและไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์	- เสียงกระดูกหัก - เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงเด็กร้องไห้ - เสียงคนกรีดร้อง	เสียงมักจะปรากฏพร้อมภาพ และมักมีระดับความดังและชัดเจนมากกว่าปกติ
เสียงตามธรรมชาติ	- เสียงหูดรถไฟ - เสียงรถไฟเบรคกะทันหัน	ใช้เป็นเสียงประกอบและมักจะปรากฏพร้อมภาพ

	<ul style="list-style-type: none"> - เสียงล้อรถเข็น - เสียงของหนักๆ ลากไปตามพื้น - เสียงลมพัดหวีดหวิว - เสียงฟ้าผ่า - เสียงซัดเตอร์ - เสียงล้อรถไฟที่วิ่งบนราง - เสียงกระจกแตก 	
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้ขณะที่กล้อง EXtreme Close Up ใบน้ำ

หนังสือเกาหลีเรื่อง "Red Eye" นี้มีความน่าสะพรึงกลัวที่โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน ที่มุ่งเน้นการปกปิดความลับบางอย่างเพื่อรอคอยให้ตัวละครเข้ามาสืบค้น และเมื่อพบกับความลับที่น่าสะพรึงกลัวแล้วผู้ชมยังต้องคอยเอาใจช่วยให้ตัวละครหลักแก้ไขปัญหานั้นให้ทัน่วงทีอีกด้วย นอกจากนี้ฉากหลักที่ใช้ในเรื่องคือรถไฟ ซึ่งมีพื้นที่จำกัดและหลบหนีได้ยาก จึงมีส่วนที่ทำให้ตัวละครกลายเป็นตัวละครที่จมนมไร้ทางหนี และเสี่ยงต่อการถูกผีทำร้ายนั่นเอง

5.10 หนังสือเกาหลีเรื่อง Arang

เรื่องย่อ (Synopsis)



มีเรื่องเล่าขานในชุมชนหนึ่งเกี่ยวกับผีแม่ลูกที่โรงเกลือแห่งหนึ่ง ใครต่อใครที่ผ่านไปมาในละแวกนั้นจะต้องเจอผีแม่ลูกสองตนนี้หลอกหลอนแทบทุกราย

ชายคนหนึ่งกำลังนั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ในบ้านของตนเอง หน้าจอคอมพิวเตอร์ข้างหน้าส่งสัญญาณว่ามี E-mail ใหม่ ทันทีที่เขากดเช็คเมล ก็ปรากฏภาพโรงเกลือขึ้นพร้อมกับเสียงกลองดนตรี จากนั้นเงาผู้หญิงสีดำพร้อมกับผมที่สยายยาวจากเพดานก็ค่อยๆ เคลื่อนเข้าหาชายคนนั้นและฆ่าชายคนนั้นจนตาย

“โซยู” คือตำรวจสาวที่สะดุ้งตื่นจากฝันร้าย เธอมาเป็นตำรวจเพราะต้องการตามฆ่าชายคนหนึ่งที่เคยข่มขืนเธอในสมัยอดีต เข้าวันนี้เธอได้รับแจ้งให้มาตรวจสอบเหตุฆาตกรรมชายหนุ่มที่เกิดขึ้น เธอได้พบกับ “ยุนกี” พาร์ทเนอร์คนใหม่ของเธอที่เพิ่งมาทำงานวันแรกด้วยท่าทางกท

เงินๆ ทั้งสองพยายามชันสูตรศพและพบว่ามีความผิดปกติในการตาย แต่หาสาเหตุที่ชัดเจนไม่ได้ สภาพศพเสียชีวิตจากแก๊ซพิษชนิดหนึ่ง

จากนั้นก็เกิดเหตุการณ์ผีแม่ลูกออกมาขายหนุ่มอีกสองราย โดยรูปแบบการฆ่านั้น เหมือนกับรายแรก นั่นคือปรากฏตัวภายหลังจากเหยื่อได้รับ E-mail ทำให้โชยูเริ่มพยายาม ประติดประต่อเรื่องราวและสืบค้นหลักฐานจนพบม้วนวิดีโอเทปม้วนหนึ่งเข้า จึงได้ทราบว่าเรื่อง ทั้งหมดเกี่ยวข้องกับคดีฆาตกรรมหญิงสาวคนหนึ่งชื่อ "คิมมินจุง" หญิงสาวอาภัพที่สูญเสียทั้งพ่อและแม่ไปในอุบัติเหตุที่อาศัยอยู่ในละแวกโรงเรียนนั่นเอง และผู้ที่มีส่วนในการฆาตกรรมฆาตกรรมหญิงสาว ทั้งหมดก็คือผู้ที่ตายแล้วทั้ง 3 คน แต่ก็ยังเหลืออีก 1 รายนั่นคือ "คิมยองมิน" ที่ยังคงหลบหนีการ จับกุมอยู่ แต่ถึงแม้คิมยองมินจะหลบหนีตำรวจได้ แต่เขาก็ถูกผีแม่ลูกตามหลอกหลอนไม่ลดละ จนในที่สุดคิมยองมินก็ถูกฆ่าตาย

ชายทั้งสี่ที่ก่อคดีฆาตกรรมและฆาตกรรมหญิงสาวตายจนหมด คดีก็น่าจะถูกปิดลงได้ แต่แล้วโช ยูก็พบข้อเท็จจริงที่ไม่คาดฝันขึ้น เมื่อเธอลองกรอเทปการฆาตกรรมฆาตกรรมหญิงสาวก็พบว่าผู้ชายที่อยู่ใน เหตุการณ์ฆาตกรรมนั้นมี 5 คนไม่ใช่ 4 คน และที่น่าตกใจยิ่งกว่านั้นก็คือชายคนที่เหลือก็คือ "ยุนกิ" ตำรวจพาร์ทเนอร์คนใกล้ชิดตัวเธอนั่นเอง ยุนกิคือแฟนของคิมมินจุงที่นึ่งถ่ายวิดีโอวันที่เกิดเหตุไว้ ด้วยความรู้สึกผิดที่ไม่ยอมช่วยแฟนตัวเองทำให้เขามาสมัครงานเป็นตำรวจเพื่อที่จะได้ตามฆ่าคนที่ ฆาตกรรมฆาตกรรมแฟนของตน และชายทั้งหมดที่ตายไปนั้นก็ล้วนแล้วแต่ถูกยุนกิฆ่าด้วยการใส่ยาพิษไว้ใน บูหรี่ โชยูจึงรีบตามหาตัวยุนกิเพื่อจับกุม เธอพบยุนกิกำลังจะฆ่านายอำเภอ ผู้ซึ่งเป็นคนรับสินบน จากชายทั้งสี่เพื่อปกปิดคดีฆาตกรรม และนายอำเภอนี้เองที่ เป็นผู้ฆ่าคิมมินจุงแฟนสาวของเขาที่กำลัง ท้องแก่และฝังร่างของเธอเอาไว้ในโรงเรียน

ยุนกิพยายามทำทนายให้โชยูยิงเพื่อที่เขาจะได้ตายตามแฟนสาวไป แต่โชยูไม่ยอมยิง ทำให้ ยุนกิเอาปืนจ่อหัวตัวเองและยิงตัวตาย

เหตุการณ์ทั้งหมดคลี่คลาย ผันร้ายของโชยูหมดไป คงเหลือแต่เพียงฝันดี ในฝันของโชยู เป็นภาพของเธอและคิมมินจุง (ผีสาวที่ถูกฆ่า) พุดคุยหัวเราะกันสนุกสนาน และแล้วชายหนุ่มคน หนึ่งที่เคยฆาตกรรมโชยูในสมัยอดีตก็ได้รับ E-mail ใหม่ฉบับหนึ่ง ทันทีที่เขาเปิดก็พบภาพโรงเรียน ขึ้นมายังหน้าจอพร้อมกับเสียงกลองดนตรี

5.10.1 การวิเคราะห์โครงเรื่อง

ขั้น	ลำดับเหตุการณ์	ความน่าสะพรึงกลัว
Exposition	เปิดเรื่องด้วยการตายอันแสนแปลกประหลาดของตัวประกอบตัวหนึ่ง (ชายคนหนึ่งถูกฆาตใน E-mail ฆ่าตาย) และมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปยังตัวละครหลัก (นางเอกของเรื่องเป็นตำรวจที่ต้องมารับผิดชอบคดีการตายนี้)	✓
Incidental Moment	ตัวละครหลักเป็นตัวละครที่มีปมความขมขื่นในใจ (เคยโดนข่มขืนมาก่อน) และบังเอิญได้ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ (ชายหนุ่มผู้มาช่วยสืบคดี)	✓
Turning Point	มีคนถูกฆาตเพิ่มขึ้น	✓
Rising Crisis	ตัวละครหลักพยายามสืบหาความจริง จนพบว่าคนที่ถูกฆาตทั้งหมดนั้น เคยทำความชั่วไว้ (ทั้งหมดเคยก่อคดีฆาตกรรมหญิงสาวร่วมกัน)	✓
Climax	ตัวละครหลักค้นพบความจริงที่ถูกซ่อนเร้นโดยบังเอิญ (ยังมีคนที่อยู่ในเหตุการณ์ฆาตกรรมอีกหนึ่งคนที่ยังไม่ตาย นั่นคือคู่หูที่ทำคดีร่วมกับเธอนั่นเอง)	X
Resolution	ตัวละครหลักรีบเดินทางไปคลี่คลายคดี และพบคู่หูของเธอที่ยังตัวตายด้วยความรู้สึกผิดในใจ	X
Closure	การแก้แค้นของผีบรรลุป่าหมาย ปมปัญหาในใจของตัวละครหลักคลี่คลายในที่สุด (ผีไปตามล้างแค้นคนที่ข่มขืนเธอให้)	✓

โครงเรื่องของหนังสือเกาหลี่เรื่อง "Arang" นี้ เป็นโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) คาบเกี่ยวกับโครงเรื่องที่เป็นเรื่องราวการล้างแค้นแบบเอเชีย ซึ่งความน่าสะพรึงกลัวปรากฏอยู่ในหลายๆ ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง อันเนื่องมาจากการที่โครงเรื่องที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา และเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายก็พบกับและความจริงอันแสนโหดร้ายที่ค่อยๆ ปรากฏให้เห็น ซึ่งในกรณีนี้ก็คืเรื่องราวการก่อคดีฆาตกรรมหญิงสาวนั่นเอง นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่ การตายอันแปลกประหลาดผิดธรรมชาติ และเรื่องราวของผีที่มีความเคียดแค้น อีกด้วย

5.10.2 การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก หนังสือเกาหลี่เรื่อง "Arang" นี้มีแก่นความคิดหลักคือ "ความพยายามของผี" อันเนื่องมาจากเนื้อหาโดยรวมของเรื่องได้เล่าถึงความพยายามของผีที่ต้องการจะแก้แค้น และความต้องการที่จะให้นางเอกเข้ามาช่วยคลี่คลายคดีการเสียชีวิตของตัวเอง เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่ในแก่นความคิดหลัก

5.10.3 การวิเคราะห์ข้อขัดแย้ง หนังสือเกาหลีเรื่อง "Arang" นี้มีข้อขัดแย้งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว 6 ข้อ ได้แก่

ก. ความดี VS ความเลว

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครในเรื่อง โดยในช่วงแรกตัวละครที่ได้ถูกตีตราว่าเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทน (Representing) ความเลว เนื่องจากการที่ผีได้ฆ่าคนตายและออกมาหลอกหลอนผู้อื่น แต่เมื่อดำเนินเรื่องไปจนถึงช่วงท้าย จึงได้พบว่า ตัวละครที่เป็นตัวแทนของความเลวที่สุดนั้นกลับไม่ใช่ผี หากแต่เป็นตัวละครมนุษย์นั่นเอง ตัวละครผีกลายเป็นผู้ถูกกระทำและเคยถูกทำร้ายทั้งร่างกายจิตใจมาก่อน จนเมื่อตายไปแล้วจึงทำได้เพียงแค่การอาฆาตพยาบาทและจองเวร

ข. การให้อภัย VS การล้างแค้น

เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากความขัดแย้งของตัวละครสองตัว ซึ่งมักจะมีทางเลือกให้ตัวละครเลือก 2 ทาง ทางหนึ่งคือการให้อภัยในความผิดต่อกันและกัน (ซึ่งไม่ปรากฏอยู่ในตัวหนังสือ) ส่วนทางเลือกที่สองคือการจองเวรและการล้างแค้นต่อกัน ซึ่งเป็นข้อที่ปรากฏในหนังสือเรื่องนี้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการล้างแค้นของผี หรือ การล้างแค้นของเมียหลวงต่อสามีที่มีเมียน้อย ซึ่งเป็นข้อที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่องอย่างมาก

ค. ความรู้สึกผิด (Guilt) VS ความไม่รู้สึกผิด (Blamelessness)

จากการที่ตัวละครชายหนุ่มทั้ง 5 คนก่อคดีฆาตกรรมหญิงสาวในอดีตนั้น ถึงแม้ทางกฎหมายทั้งหมดจะสามารถรอดพ้นความผิดได้ และทำให้ทั้งหมดไม่รู้สึกผิดหรือต้องชดใช้ (Pay Off) ในความผิดที่ตนได้กระทำ แต่เมื่อรู้ตนเองว่าวิญญาณหรือผีของหญิงสาวกำลังออกตามล่าพวกเขาด้วยความแค้น ทั้งหมดต่างก็เกิดความรู้สึกผิดและหวาดกลัวความผิดที่ตนเองได้กระทำลงไปขึ้น ถึงแม้จะสาบสูญไปและพวกเขาต้องชดใช้ด้วยการตายก็ตาม

ง. การปกปิด VS การเปิดเผย

ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังสือที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในช่วงตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ ข้อของการปกปิด และ ข้อของการเปิดเผย เพราะการปกปิดข้อมูลหรือ

ข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิดความไม่รู้และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง กลางแคลง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุด

จ. ความกล้า VS ความกลัว

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

ฉ. การมีชีวิต VS ความตาย

เป็นข้อที่ขาดไม่ได้ในหนังผิอย่างเช่นเรื่อง “Arang” นี้ ข้อขัดแย้งทั้งสองถูกหยิบยกมาใช้เป็นเส้นแบ่งระหว่างผิกับคน โดยเกณฑ์ของการมีลมหายใจกลายมาเป็นตัวบอกสถานะของตัวละครต่างๆ ความมีชีวิต หมายถึงอำนาจ พลัง และการมีตัวตน (Existing) ในขณะที่ความตาย เป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการและพยายามหลีกเลี่ยง เนื่องจากความตายหมายถึงการสูญสลาย การถูกทำให้แปลกแยก (Alienate) และการไม่มีตัวตน

5.10.4 การวิเคราะห์ลักษณะตัวละคร

ก. Hero

“ไชย” เป็นหญิงสาวที่มีลักษณะความเป็นชายสูง (Masculine) กล้าเผชิญหน้ากับปัญหา เด็ดเดี่ยว เข้มแข็ง อย่างไรก็ตามความแข็งแกร่งที่แสดงออกก็เป็นเพียงแค่ว่าเธอสร้างขึ้นมาเพื่อป้องกันตนเอง ทั้งนี้เพราะในจิตใจของเธอเต็มไปด้วยความบอบช้ำและขมขื่น (Trauma) ที่ครั้งหนึ่งตนเคยถูกผู้ชายข่มขืน เธอจึงอุทิศตัวทำงานเป็นตำรวจเพื่อชดเชยความรู้สึกเศร้าโศกภายในจิตใจ

ข. Villain

“คิมยองมินและชายหนุ่มที่ก่อคดีข่มขืน” เป็นตัวละครที่ทำความผิดและพยายามหลบหนีความผิดของตัวเอง การหลบหนีในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการหลบหนีทางกฎหมาย หากแต่การหลบหนีทางจิตใจด้วยการพยายามลบเลือนความรู้สึกผิดของตน จบจนกระทั่งเมื่อได้ทราบว่าผิ

หญิงสาวยังคงอาฆาตแค้นและตามล่าพวกเขาอยู่ ก็จึงเกิดความหวาดกลัวและความรู้สึกผิดขึ้นในภายหลัง

ค. Victim

“ผีหญิงสาว” เป็นตัวละครที่เมื่อครั้งมีชีวิตถูกทำร้ายทั้งร่างกายและจิตใจจนมีความบอบช้ำและเศร้าโศก (Trauma) จนเมื่อเสียชีวิตไปแล้ววิญญาณจึงจมอยู่ในความทุกข์และโศกเศร้า จนกลับมาล้างแค้นคนที่เคยทำความผิดและทำร้ายเธอเอาไว้

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวแบ่งออกเป็นตัวละครผีและตัวละครมนุษย์ ซึ่งตัวละครผีจะถูกตีตราว่าเป็นผู้ร้าย (Villain) ในช่วงแรก เนื่องจากบุคลิกที่ลึกลับและคอยออกมาหลอกหลอนผู้คน แต่เมื่อเรื่องราวคลี่คลายก็พบว่าในที่สุดผู้ร้ายตัวจริงที่ เป็นผู้สร้างความน่าสะพรึงกลัวทั้งหมดกลับกลายเป็นตัวละครมนุษย์ ที่ทำร้ายผีทั้งร่างกายและจิตใจจนทำให้ผีต้องออกมาแสดงตนเพื่อให้คนช่วยคลี่คลายคดีและแก้แค้นแทนตนเอง

5.10.5 การวิเคราะห์ฉาก ฉากในหนังสือเรื่อง “Arang” ที่มีความน่าสะพรึงกลัว มักเป็นฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นฉากที่อยู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน โดยส่วนมากมักจะเป็นฉากที่ผีปรากฏตัวเพื่อฆ่าหรือทำร้ายตัวละคร ได้แก่

ก. ห้องนอน และ ห้องน้ำ

ทั้งห้องนอนและห้องน้ำจัดเป็นห้องที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือ ยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติใดก็ตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วยอมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง

ข. โถงเก็บของ

เป็นสถานที่ที่มีมืดมืด มีความหมายแฝงที่แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)

ค. ถนนเวลากลางคืน

เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (EXpectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร

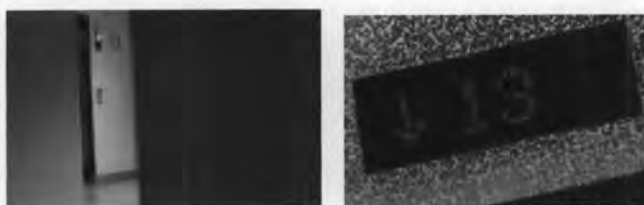
5.10.6 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆ (Symbol และ Cultural Code) ได้แก่

ก. การอ้างอิงกับเรื่องจริงที่เกิดขึ้น

มีการขึ้นข้อความว่า "Based on True Story" ในช่วงเริ่มต้น ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าหนังเรื่องนี้มีที่มาบางส่วนจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และสร้างความสมจริงสมจังให้กับเหตุการณ์ รวมถึงสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมเพิ่มมากขึ้นด้วยนั่นเอง

ข. การใช้เลข 13 (ในลิฟท์)

เป็นความเชื่อเรื่องโชคลางที่มีต้นกำเนิดมาจากความเชื่อทางศาสนาในยุคต้นๆ เดิมทีมีความสัมพันธ์ควบคู่ไปกับวันศุกร์ด้วย หรือที่รู้จักกันในชื่อ "ศุกร์ 13" ทั้งนี้เนื่องมาจากการรับประทานอาหารมื้อสุดท้ายของพระเยซูคริสต์ที่เรียกกันว่า "The Last Supper" นั้นมีผู้ร่วมโต๊ะพร้อมกัน 13 คน และวันศุกร์เป็นวันแห่งความโชคร้ายเพราะเป็นวันที่พระเยซูคริสต์ถูกตรึงกางเขนและเป็นวันที่อดัมกับอีฟจะเม็ดกัดแอปเปิ้ลต้องห้ามของพระเจ้าในสวนเอเดนจนต้องถูกขับไล่ออกมา ดังนั้นเมื่อวันศุกร์มาตรงกับวันที่ 13 จึงเหมือนเป็นวันมหาอัปมงคล จากนั้นเลข 13 จึงแพร่หลายไปยังหลายประเทศและหลากหลายวัฒนธรรมในการเป็นตัวแทนของความโชคร้าย ความอัปมงคล



ภาพแสดงให้เห็นการใช้เลข 13 ในลิฟท์

ค. ผมยาวสีดำ

เป็นเอกลักษณ์และเป็น Gimmick ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก J-Horror ซึ่งมักจะมีตัวละครผีที่เป็นหญิงสาวผมยาวสยายสีดำขลับ



แสดงการใช้มยาวสีดำเป็นสัญลักษณ์ของผี

ง. วัฒนธรรมการใช้ E-mail ของคนเกาหลี

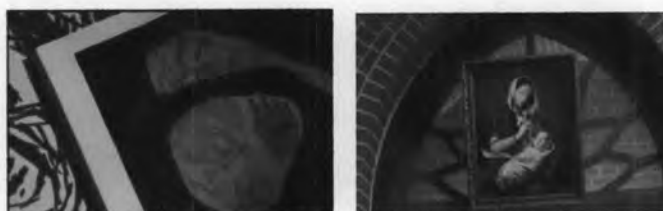
ในหนังสือเกาหลีเรื่อง Arang นี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการใช้ชีวิตของคนเกาหลีที่มีความผูกพันกับการใช้ E-mail อย่างแน่นแฟ้น มีการติดต่อสื่อสารกันผ่าน E-mail ได้หลายช่องทาง เช่น ผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้เสียงเตือนว่ามี E-mail เข้ามาในกล่องข้อความ (Inbox) ที่ดังขึ้น ก็แสดงถึงสัญญาณของความไม่แน่นอน (Uncertainty) เพราะเราไม่สามารถรู้ได้ว่าใครจะส่งข้อความหรือส่ง E-mail หาเราที่ไหนเวลาใดได้



ภาพแสดงวัฒนธรรมการใช้ E-mail ของคนเกาหลี

จ. การใช้ภาพวาดหรืองานศิลปะเพื่อบอกใบ้เรื่องราว

ในหนังสือเกาหลีเรื่อง "Arang" นั้นนอกจากประเด็นเรื่องความพยายามของผีแล้ว ยังได้หยิบยกเอาเรื่อง "ผีตายทั้งกลม" มาเอ่ยถึงด้วย โดยในช่วงต้นเรื่องนั้นผู้กำกับได้ใช้ภาพวาดหรือภาพศิลปะต่างๆ เพื่อเป็นการบอกใบ้ให้กับผู้ชมถึงประเด็นนี้ ดังภาพด้านล่าง



แสดงการใช้ภาพวาดหรืองานศิลปะเพื่อบอกใบ้เรื่องราว

5.10.7 การวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่องในหนังสือเกาหลีเรื่อง Arang ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว ได้แก่

ก. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)

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



ภาพแสดงให้เห็นการสร้างความน่าสะพรึงกลัวโดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เป็นฉากที่ตัวละครมองผ่านกล้องวิดีโอ ซึ่งผู้ชมจะรู้สึกราวกับตนเองได้มองผ่านกล้องวิดีโอด้วยตนเอง และเห็นสิ่งที่ปรากฏตัวพุ่งเข้าหากล้องอย่างกะทันหัน

ข. มุมมองบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)

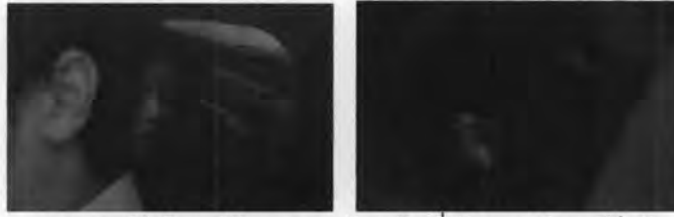
มักเป็นฉากที่ตัวละครถูกผีทำร้ายหรือฆ่า โดยที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (ClosExUp Observation Audience)



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในฉากผู้ชมจะรู้สึกเหมือนกับยืนอยู่ในเหตุการณ์ตัวละครที่โดนผีหลอก

ค. มุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)

มักเป็นฉากที่ผีปรากฏตัว หรือตัวละครกำลังติดกับ โดนผีทำร้ายหรือฆ่า การกำหนดให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้เลยทำให้เกิดความสะพรึงกลัวนั่นเอง



ภาพแสดงให้เห็นการใช้มุมมองแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว
ในฉากผู้ชมจะเห็นผีปรากฏตัวขึ้น โดยที่ตัวละครในเรื่องไม่รู้ตัว

5.10.8 การวิเคราะห์ภาพและมุมกล้องต่างๆ หน้าผีเกาหลีเรื่อง Arang นี้มีการใช้ภาพและการใช้มุมกล้องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว ดังนี้

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	ตัวอย่าง
ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพไฟตกและไฟดับ - ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู - ภาพตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย - ภาพผมยาวสีดำไหลมาจากเพดาน - ภาพผีหลังผ้าม่านอาบน้ำ - ภาพเงาผีเดินตัดหน้ากล้อง - ภาพผีปรากฏตัวและพุ่งเข้าหากล้องอย่างรวดเร็ว
ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพเลือด - ภาพศพมนุษย์ ศพสุนัข
ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพผี เงาผี - ภาพเล็บมือชูดกับโต๊ะจนเลือดออก - ภาพผีฆ่าคน



ภาพแสดงให้เห็นการตกอยู่ในอันตรายของตัวละคร (ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพผีหลังผ้าม่านอาบน้ำ)



ภาพแสดงให้เห็นถึงการบาดเจ็บและการตาย (ภาพเลือด และภาพศพคนตาย)



ภาพแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ทรมาน ความโกรธแค้น (ภาพสะท้อนในเงากระจก และภาพเด็กถูกผีเข้าสิง)

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



ภาพแสดงให้เห็นการ Extreme Close Up ที่ดวงตาผี

5.10.9 การวิเคราะห์เสียง เสียงที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น เสียงจากเครื่องดนตรี เสียงเพลงบทสวด เสียงเจียบ เสียงผี เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เสียงตามธรรมชาติ และเสียงสังเคราะห์

ชนิดของเสียง	ตัวอย่าง	ความสัมพันธ์ของเสียง ต่อภาพที่ปรากฏ
เสียงจากเครื่องดนตรี	- เสียงเปียโน - เสียงกลอง	ใช้เพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไป ยังฉากหนึ่ง และใช้ในฉากที่มีความ ตื่นเต้นเร้าใจ
เสียงเพลง บทสวด	- เสียงคนบรรยาย - เสียงกลองเพลง	เสียงไม่สัมพันธ์กับภาพ
เสียงเงียบ	- เสียงเงียบ	ใช้เมื่อตัวละครอยู่ตัวคนเดียว
เสียงผี	- เสียงหายใจของผี	ใช้ในฉากที่มองไม่เห็นตัวผี
เสียงที่เกิดจากร่างกาย มนุษย์	- เสียงตัวละครกรีดร้อง - เสียงเล็บขีดกับไม้	เสียงปรากฏพร้อมภาพ และเสียงดังกว่าปกติ
เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ	- เสียงฟ้าผ่า ฝนตก - เสียงชัตเตอร์ - เสียงไม้เอี้ยดฮัด - เสียงเครื่องยนต์	มักใช้เป็นเสียงประกอบเท่านั้น
เสียงสังเคราะห์	- เสียงชุดโลหะ	ใช้เพื่อบอกไปคนดูว่าผีกำลังจะ ปรากฏตัว

จะเห็นได้ว่า หนังสืมหีเกาหลี่เรื่อง Arang นี้มีความน่าสะพรึงกลัวตรงโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่เน้นการปกปิดและสร้างความไม่รู้แก่ผู้ชม ซึ่งความไม่รู้สร้างความรู้สึกไม่มั่นคงและไม่ปลอดภัย เมื่อผสมผสานกับเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการตายอันแสนแปลกประหลาดผิดธรรมชาติ การทำร้ายร่างกาย และการแก้แค้นของผี จึงทำให้นี้เรื่องนี้เกิดความน่าสะพรึงกลัวขึ้นอย่างมาก นอกจากนี้หนังสืมหีเกาหลี่เรื่อง Arang นี้ยังได้สะท้อนมุมมองปัญหาสังคมเกาหลี่ในเรื่องของคดีการรุมโทรมหญิงสาว โดยเพศหญิงสาวตกเป็นเหยื่อทางเพศและถูกกระทำโดยเพศชายอย่างทารุณทั้งทางร่างกายและจิตใจ

สรุปการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลิ

จากการวิเคราะห์หนังสือเกาหลิทั้ง 10 เรื่อง ผู้วิจัยได้พบรูปแบบที่ซ้ำ (Pattern) และสูตร (Formula) บางประการของการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลิ รวมถึงเอกลักษณ์และจุดเด่นต่างๆ ของหนังสือเกาหลิ โดยแบ่งหัวข้อการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ดังนี้

1. สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลิ

1.1 ตัวละครผี

รูปลักษณะของผีในหนังสือเกาหลิได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่นหรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า Yūrei (幽霊) ซึ่งมีลักษณะเด่น 4 ประการ ดังนี้ (อ้างถึง Michiko Iwasaka และ Barre Toelken, 2538)

- สวมชุดขาว ซึ่งมักเป็นชุดกิโมโน สีขาวที่เป็นสีของชุดที่จะใส่ให้ศพในงานศพ
- ผมยาวสีดำ ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงคาบูกิ ที่ตัวละครมักจะสวมวิกยาวเสมอๆ แต่โดยทั่วไปผู้หญิงญี่ปุ่นและเกาหลิในสมัยก่อนมักนิยมไว้ผมยาวอยู่แล้ว และใช้การมัดหรือมัดขึ้นเก็บ
- มือและเท้ามักจะไม่มีเรียวแรง บ้างก็ไม่มีขา ลอยสูงจากพื้น มีความผิดปกติบริเวณข้อต่อของร่างกาย หรืออาจเคลื่อนไหวอย่างยากลำบาก
- อาจแปลงรูปร่างเป็นดวงไฟได้ มีสีต่างๆ เช่น สีฟ้า สีเขียว หรือสีม่วง

จากการวิเคราะห์หนังสือเกาหลิทั้ง 10 เรื่องพบว่า 9 ใน 10 เรื่องมีตัวละครผีที่เป็นเพศหญิง และเป็นตัวละครที่เคยถูกกระทำทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง จนทำให้เกิดความทุกข์ระทม (Trauma) และพัฒนาเป็นความโกรธแค้นชิงชังในที่สุด เมื่อตายไปดวงวิญญาณของหญิงสาวเหล่านี้จึงวนเวียนอยู่ในความอาฆาตพยาบาทและมีเจตนาที่จะล้างแค้น ตัวละครผี

เกาหลีส่วนใหญ่จึงมีบทบาทเป็นผู้ล่า (Hunter) ผู้ล่งทัศน์ และผู้ร้ายไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจัดเป็นองค์ประกอบหลักที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีเกาหลี นอกจากนี้ตัวละครผีต่างๆ เหล่านี้ก็มักจะเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับ “การบาดเจ็บและการตาย” ซึ่งเป็นสองสิ่งที่มีมนุษย์ไม่พึงปรารถนา เนื่องจากนำมาซึ่งความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ รวมไปถึงการสูญเสีย ดังนั้น หนังผีเกาหลีจึงหยิบยกเอาทั้งการบาดเจ็บและการตายมาเป็นองค์ประกอบหนึ่งเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัว โดยมักถ่ายทอดการบาดเจ็บและการตายผ่านตัวละครผีและตัวละครอื่นๆ ในเรื่อง โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านทางภาพและเสียง ไม่ว่าจะเป็น อุบัติเหตุ การทำร้ายร่างกาย การต่อสู้ หรือการหลบหนีเพื่อเอาชีวิตรอด

อย่างไรก็ดี จุดที่น่าสนใจอย่างหนึ่งของรูปลักษณ์ของผีเกาหลี คือมักจะมีลักษณะคล้ายคลึงมนุษย์ เน้นการแต่งหน้า (Make Up) และการจัดแสงไฟในฉากให้ดูน่าหวาดกลัว แต่ไม่นิยมใช้เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกร่วมด้วย หรือหากใช้ก็จะใช้เพียงส่วนน้อยเท่านั้น

1.2 ความเชื่อทางวัฒนธรรม

หนังผีเกาหลีหลายต่อหลายเรื่องได้สอดแทรกเอาคติความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณต่างๆ เอาไว้ ซึ่งจัดเป็นรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) ที่มีจุดประสงค์ในการสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับเนื้อเรื่อง ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังผีเกาหลี เช่น ภาพลักษณ์ของผีหญิงสาวผมดำสยายที่ได้รับอิทธิพลมาจากผีญี่ปุ่น ความเชื่อเรื่องการขอพรจากจิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์ และการเล่นผีถ้วยแก้ว เป็นต้น ซึ่งความเชื่อต่างๆ เหล่านี้หากผู้ชมไม่ได้เป็นคนเกาหลีหรือมีพื้นเพทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันก็อาจจะทำความเข้าใจได้ยาก

แต่อย่างไรก็ดียังมีความเชื่อที่เป็นสากล หรือที่เรียกว่ารหัสทั่วไป (Common Code) ที่ผู้ชมทุกคนไม่ว่าจะเป็นชนชาติไหนก็สามารถดูแล้วเข้าใจได้ เช่น ความเชื่อเรื่องเลขอัปมงคล “13” และความเชื่อเรื่องมิติคู่ขนานทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

1.3 ส่วนผสมของภาพและเสียง

ภาพและเสียงถือเป็นส่วนผสมที่ขาดจากกันไม่ได้ในหนังผีเกาหลี การปรากฏของภาพหนึ่งๆ กับเสียงชนิดหนึ่งสร้างความหมายและความน่าสะพรึงกลัวที่แตกต่างกันออกไป ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีเกาหลีแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

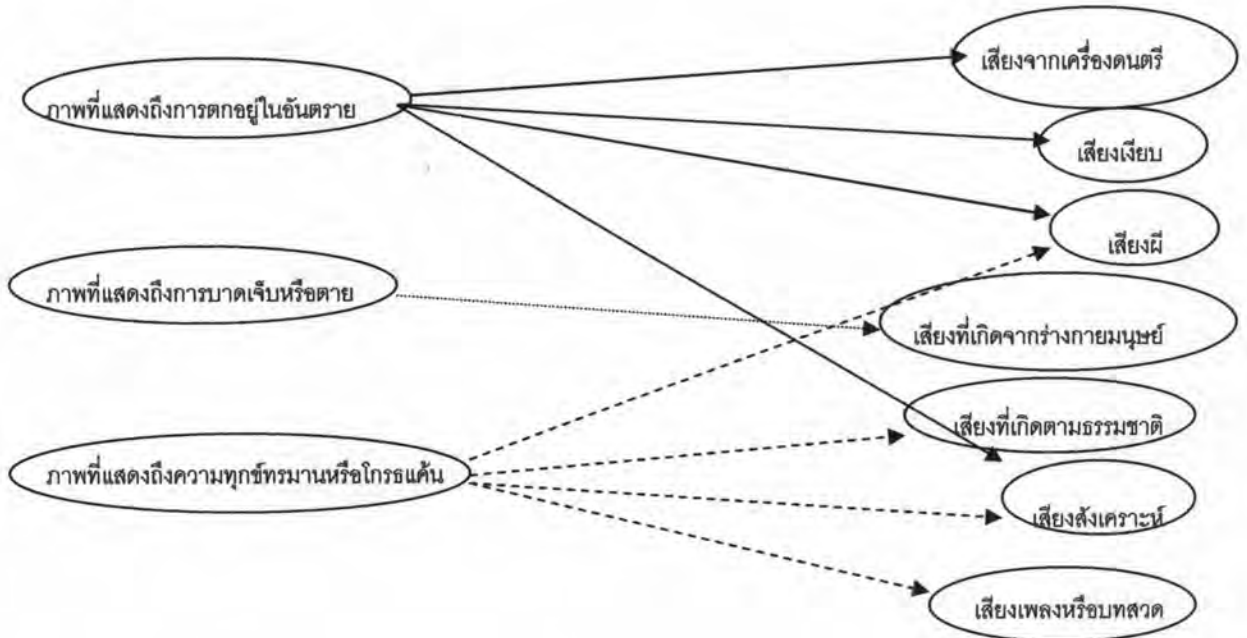
- ก. ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย เช่น ภาพไฟตกไฟดับ ภาพตัวละครแอบมอง จ้องดู และภาพตัวละครติดอยู่ในสถานการณ์จมนม (Trapped Situation) เป็นต้น
- ข. ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บและการตาย เช่น ภาพเลือด ภาพบาดแผล และภาพ ซากศพ เป็นต้น
- ค. ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานหรือโกรธแค้น เช่น ภาพใบหน้าของผี ภาพ ดวงตาเบิกโพลง และภาพเล็บมือผีชูดกับพื้นไม้ เป็นต้น

ในส่วนของเสียงที่ใช้ประกอบในหนังผีเกาหลีนั้นแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

- ก. เสียงจากเครื่องดนตรี เช่น เสียงกลอง เปียโน หรือไวโอลิน เป็นต้น
- ข. เสียงเงียบ
- ค. เสียงผี เช่น เสียงหัวเราะของผี เสียงผีกระซิบ และเสียงผีร้องไหยหวน เป็นต้น
- ง. เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เช่น เสียงเลือดพุ่ง เสียงกระดูกหัก และเสียงกรีดร้อง เป็นต้น
- จ. เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า เสียงลมพัดหวีดหวิว และเสียง บานประตูเอี้ยดอียด เป็นต้น
- ฉ. เสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงคล้ายเสียงชุดโลหะ และเสียงไฟช็อต เป็นต้น
- ช. เสียงเพลงหรือบทสวด เช่น เสียงสวดมนตร์คาถา และเสียงเพลงกล่อมเด็ก เป็นต้น

ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงของหนังผีเกาหลี มีทั้งรูปแบบที่สัมพันธ์และไม่สัมพันธ์กัน กล่าวคือ ภาพและเสียงอาจจะปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่ก็ได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นระดับความดังของเสียงมักจะมีความดังมากกว่าความเป็นจริง รวมถึงภาพก็มักจะมีการเน้นภาพและพื้น (Figure and Ground) อย่างชัดเจน เพื่อเน้นจุดสนใจ (Focus) ของภาพให้ชัดเจน ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงของหนังผีเกาหลี สามารถสรุปได้ตามแผนภาพ ดังนี้

ภาพที่ 11 ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือเกาหลี่



2. วิธีการสร้างความน่าสะพรึงกลัว

2.1 ความลับและการปกปิด (Secret & Disclosure)

จากการวิเคราะห์หนังสือเกาหลี่ทั้ง 10 เรื่อง พบว่า มีหนังสือเกาหลี่จำนวนถึง 7 ใน 10 เรื่อง ที่มีโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ซึ่งจุดเด่นของโครงเรื่องประเภทนี้ก็คือการที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา หรือคลี่คลายความลับบางสิ่งบางอย่างที่ถูกปิดซ่อนเอาไว้ จนเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายหรือความจริงถูกเปิดเผย ผู้ชมก็จะพบกับความน่าสะพรึงกลัวต่อเรื่องราวในตอนท้ายเรื่องนั่นเอง ปมปัญหาหรือความลับต่างๆ ที่นิยมใช้ในหนังสือเกาหลี่ก็ได้แก่การฆาตกรรมอำพราง ปมรักสามเส้า หรือการทำความผิดอันเลวร้ายในอดีต เป็นต้น ซึ่งตัวละครหลักอาจจะเป็นผู้ที่เก็บงำความลับเอาไว้เองแต่แรกก็ได้ หรืออาจจะเป็นตัวละครที่ไม่รู้เพียงสาเหตุเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความลับนี้โดยบังเอิญก็ได้ โดยสามารถสรุปรูปแบบโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ออกมาเป็นแบบจำลองได้ ดังนี้

ภาพที่ 12 แบบจำลองรูปแบบโครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ของหนังสือเกาหลี่



ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังสือที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในชั่วตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ "ชั่วของการปกปิด" และ "ชั่วของการเปิดเผย" เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิด "ความไม่รู้" ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง คลางแคลง หวาดระแวง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุดนั่นเอง

อย่างไรก็ดีหนังสือเกาหลี่จำนวน 3 เรื่องที่เหลือมีโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Plot) โดยเป็นโครงเรื่องที่เน้นความทุกข์ระทมของตัวละคร และมักจบด้วยเรื่องราวโศกนาฏกรรม (Tragedy) เช่น การตาย การลาจาก หรือการสูญเสียสิ่งที่รัก เป็นต้น ซึ่งโครงเรื่องประเภทหลังนี้ไม่มุ่งเน้นการสร้างความน่าสะพรึงกลัวเท่าประเภทแรก

2.2 การลวง

การลวงในหนังสือเกาหลี่ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวเกิดมาจาก "การบิดเบือนบุคลิกลักษณะของตัวละคร" ยกตัวอย่างเช่น การพยายามให้ข้อมูล (Input) แก่ผู้ชมว่าตัวละครมี

ความดูร้าย น่าสะพรึงกลัว เป็นตัวแทนของความชั่วร้าย ทั้งๆ ที่ตัวละครนั้นอาจไม่ได้เป็นตัวละครที่ชั่วร้ายที่สุดในเรื่องก็ได้ การคลี่คลายเหตุการณ์ทำให้ทราบในที่สุดว่าอาจจะเป็นตัวละครมนุษย์ที่เคยทำร้ายหรือทำความผิดมาก่อน การปรากฏตัวของผีเป็นเพียงความอาฆาตพยาบาทเท่านั้น เป็นต้น และจากการวิเคราะห์หนังผีเกาหลีทั้ง 10 เรื่องพบว่า 9 ใน 10 เรื่องมีตัวละครผีที่เป็นเพศหญิง และเป็นตัวละครผีที่ถูกตีตราตั้งแต่ต้นเรื่องว่าเป็นผู้ร้าย (Villain) แต่เมื่อเหตุการณ์คลี่คลายก็จะพบว่าผีหญิงสาวนั้นไม่ได้เป็นคนร้ายที่สุด และกลับกลายเป็นเหยื่อ (Victim) เสียเอง ตัวละครมนุษย์ที่เป็นชายหนุ่มต่างหากที่เคยทำร้ายทั้งร่างกายและจิตใจหญิงสาวจนทำให้ต้องตายไปเป็นผีที่วนเวียนอยู่ในความอาฆาตพยาบาท ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของบุคลิกลักษณะตัวละครแบบ “ผู้ชายช่วยๆ” ในสังคมเกาหลีได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้การลวงอาจมาจาก “การลวงเรื่องราว” เช่น การเฉลยในตอนท้ายว่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผู้ชมได้รับชมไปนั้นไม่ได้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หากแต่เกิดจากจินตนาการในภาพ หรือจากความเข้าใจผิดของตัวละครที่อาจมีผลมาจากสภาพจิตใจ เช่น อาการหลงผิด (Delusion) ของตัวละครที่ป่วยด้วยโรคทางจิต เป็นต้น

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

2.3 การทำให้สมจริง

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

การใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบต่างๆ เช่น แบบบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator) สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม

(Participating Audience) กับหนัง จุดประสงค์ของมุมมอง การเล่าเรื่องแบบนี้ก็คือ การทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมี อารมณ์เดียวกับตัวละครในหนัง ตัวอย่างเช่น ภาพจากหนัง ฆีเกาหลีสี่เรื่อง A Tale of Two Sisters ในฉากผู้ชมจะรู้สึก เหมือนกับตนเองเป็นผู้ที่ถูกทำร้ายจนบาดเจ็บ และถูกลาก ไปตามพื้น



การเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมด้วยมุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 ถึงแม้จะสร้างความ น่าสะพรึงกลัวได้มากก็ตาม แต่ในทางกลับกัน การปิดกั้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมก็สามารถสร้าง ความน่าสะพรึงกลัวได้เช่นเดียวกัน นั่นคือการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator) ซึ่งผู้ชมจะถูกกำหนดให้กลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุม สถานการณ์ใดๆ ได้ ในฉากผู้ชมอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่ไร้ทางต่อสู้ (Helpless Character) ที่ กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่จมนม (Trapped Situation) โดยที่ผู้ชมไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้เลย

นอกจากนี้ ยังมีมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator) ซึ่ง ทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close Up Observation Audience) เช่น ฉากที่กล้องจับภาพตัวละครผีและคนที่เผชิญหน้ากันอย่างใกล้ชิด ก็จะช่วยทำให้ ผู้ชมรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ แต่มุมมองการเล่าเรื่องชนิดนี้สร้างความน่า สะพรึงกลัวได้น้อยกว่ามุมมองการเล่าเรื่องข้างต้นทั้ง 2 ประเภท