

[ปิยภุชณ, อานิก หน้า 84-92]



การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร

Analysis of the narrative of movie with zombie are one of the characters

ปิยภุชณ ถมยา. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

อานิก ทวีชาชาติ. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Piyagrit Thomya. College of Communication Art. Rangsit University.

Anick Thavichachat. College of Communication Art. Rangsit University.

Email : r21-27@hotmail.com , anick@rsu.ac.th

Received: 13 April 2021 ; Revised: 5 June 2021 ; Accepted: 28 November 2021

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร เพื่อนำไปสู่การสร้างสรคงานเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง Secret of the Death Railway ความลับของทางรถไฟสายมรณะ ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่จะนำมาวิเคราะห์ เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญอิงประวัติศาสตร์ ที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละครจำนวน 3 เรื่อง โดยใช้แนวคิดหลักคือ แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Storytelling Element) เป็นกรอบในการศึกษา นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำทฤษฎีหลักการเขียนบทภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ แนวคิดเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ทฤษฎีการสร้างตัวละครใหม่ ทฤษฎีที่สนะการประกอบสร้าง และทฤษฎีการเขียนบทดัดแปลง นำมาเป็นทฤษฎีในการศึกษาเพื่อการสร้างสรคงานเขียนบทภาพยนตร์อีกด้วย

ผลการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละครพบว่า ส่วนใหญ่จะมีตัวละครอย่างซอมบี้มักจะมีรูปร่างลักษณะภายนอกที่เหมือน หรือคล้ายกับมนุษย์ และจะไม่มีสติปัญญา หรือหลงเหลือความเป็นมนุษย์หรือความทรงจำในอดีตเหลืออยู่เลย เป็นเพียงแค่ร่างกายที่เคลื่อนไหวได้เท่านั้น มีนิสัยดุร้ายและจะกัดกินสิ่งมีชีวิตทุกอย่างที่พบเห็น แพร่เชื้อได้โดยการกัด แต่ที่แท้จริงแล้วมีวัตถุประสงค์อีกด้านของตัวละครซอมบี้ในภาพยนตร์ ก็เพื่ออยากเตือนสติผู้ชมให้ตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ซอมบี้ก็คือภาพสะท้อนทั้งด้านมืดของมนุษย์ และด้านที่ดีของมนุษย์ ให้แสดงออกมาในช่วงเวลาที่คับขัน

คำสำคัญ : ซอมบี้, ภาพยนตร์, สยองขวัญ

Abstract

The main purpose of this research is to study the narration of movies with zombies as one of the characters which lead to the creation of “Secret of the Death Railway” screenwriting. The researcher has chosen 3 historical horror movies which has zombie as one of the characters. Storytelling element concept is the main conceptual framework. Moreover, historical and horror screenwriting theories along with new character creation and adapted screenplay theories are also the study guidelines.

Results show that movies with zombie as one of the characters, mostly they have appearance that look as well as or alike human with no perception, human nature or memory. Zombies only have a moving body, wild, eat every living creature and can get infectious after one bite. However, the main purpose of these movies would like to remind the audience the value of being human. Zombies can show the dark side of human as well as good side in the desperate time.

Keywords : Zombies, Movies, Horror

บทนำ

“ซอมบี้” (Zombie) คำนี้ผ่านเข้ามาในประสบการณ์ความทรงจำของผู้คนในสังคม และมีคนบางกลุ่มพยายามหาคำตอบของคำถามที่ว่า ซอมบี้มีจริงหรือไม่? แต่คำถามนี้สำคัญที่ตรงไหน คำว่าซอมบี้ซึ่งปรากฏตัวในวัฒนธรรม ดำรงตัวต่อการทำความเข้าใจ และอธิบายสังคมที่เราอยู่ได้อย่างไรบ้าง ซอมบี้ อาจเป็นเพียงเรื่องเล่าในนวนิยาย การ์ตูน เกมส์ และภาพยนตร์ หรือแม้แต่สื่อต่าง ๆ ที่ไหลเวียนเข้ามาผ่านพรมแดนรัฐชาติตั้งแต่ยุคโลกาภิวัตน์ จนกระทั่งตอนนี้ซอมบี้เป็นมากกว่าเรื่องเล่าวันสิ้นโลก ชนัญญา ประสาทไทย (2559) ได้ให้ข้อมูลของซอมบี้ที่มีต่อสังคม และวัฒนธรรมไว้ว่า กระแสความนิยมซอมบี้ นั้นเป็นปรากฏการณ์ที่มีความน่าสนใจในหลากหลายแง่มุม เนื่องจากซอมบี้ได้ปรากฏตัวในความเชื่อทางวัฒนธรรมต่าง ๆ โดยมีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ซอมบี้คือ “บางสิ่ง” ที่ฟื้นคืนจากความตาย เป็นสิ่งที่เกิดจากพิธีกรรมจัดการความตายที่ไม่เหมาะสม ทำให้ร่างที่ตายไปแล้วกลับมามีชีวิตไม่สมควร ซอมบี้จึงเป็นร่างที่มีสสารแต่ไร้วิญญาณ

ภาพยนตร์แนวซอมบี้จึงกลายเป็นกระแสความนิยม เนื่องจากได้อ้างอิงกับประเด็น “ความกลัวตาย และความไม่เชื่อในพระเจ้า” เปรียบได้กับสังคมสมัยใหม่ที่นิยมในวิทยาศาสตร์ มีแรงขับที่จะเอาชนะความตาย ซอมบี้คือตัวแทนของความเป็นอมตะ แต่แปลกลงในเชิงสัญลักษณ์ ซอมบี้ในสื่อมวลชนจึงมักแสดงออกในรูปแบบของวันสิ้นโลก (Zombie Apocalypse) ซึ่งอาจจะท่อนให้เห็นผลลบของการพยายามเอาชนะความตายของวิทยาศาสตร์ และการไม่ประกอบพิธีกรรมความตายอย่างเหมาะสม อาจนำไปสู่การสร้างร่างที่ไร้วิญญาณ และนำมาสู่วันสิ้นโลกได้ จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะ และรูปแบบของซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ พบว่าซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตามยุคสมัยต่าง ๆ ได้รับการต่อเติมเสริมใหม่ ซึ่งทำให้ซอมบี้ในแต่ละยุคสมัยบอกเล่าถึงบริบทสังคม และสะท้อนถึงสิ่งหนึ่งในช่วงเวลาจุดหนึ่งของประวัติศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์แนวซอมบี้ George Andrew Romero เป็นคนแรกที่กำกับภาพยนตร์ซอมบี้ยุคใหม่ และยังเขียนหนังสือ “zombie rules” หรือเรียกในอีกชื่อคือ “Romero rules” เพื่อเป็นกฎ หรือรูปแบบพื้นฐานของภาพยนตร์สยองขวัญในแนวซอมบี้ โดยกฎที่ถูกกำหนดขึ้นเป็นการรวบรวม และเรียบเรียงลักษณะของซอมบี้ที่มีมาตั้งแต่แรกเริ่ม แต่ยังไม่ชัดเจน Romero จึงได้เขียนรูปแบบ และจัดให้เป็นข้อกำหนดที่บ่งบอกลักษณะอาการของซอมบี้ไว้อย่างชัดเจน เช่น ซอมบี้เป็นสิ่งที่ตายแล้ว มีความเชื่องช้า ไร้สติ กินของสด

หรือกินสิ่งที่ฆ่าโดยทันที โดยเฉพาะเนื้อมนุษย์สด การทำลายซอมบี้สามารถทำได้โดยการทำลายสมองเท่านั้น และเพียงแค่รอยกัดก็สามารถเปลี่ยนให้มนุษย์กลายเป็นซอมบี้ได้ ซึ่งเมื่อภาพยนตร์เรื่อง Night of the living Dead (1968) ออกฉาย จึงกลายมาเป็นแรงบันดาลใจสำคัญ ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญแนวซอมบี้เรื่องต่อ ๆ มาในยุคหลัง

จากหนังสือเรื่อง The Zombie Survival Guide (2003) เป็นการเขียน และเล่าเรื่องซอมบี้ในแบบของ Brooks ได้สร้างความหมายต่อซอมบี้ในสังคมสมัยใหม่ โดยเปรียบซอมบี้ไม่ต่างไปจากความเจ็บป่วยเป็นรูปแบบหนึ่งของภัยธรรมชาติ ที่มาจากการระบาดของเชื้อโรคร้ายซึ่งต่อมา Brooks ก็ได้เขียนนวนิยายเรื่อง World War Z : An Oral History of the Zombie War (2006) และถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง World War Z (2013) โดยอิงเนื้อหา และกฎเกณฑ์ของซอมบี้จากหนังสือที่ Brooks เขียนขึ้น ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ซอมบี้ที่ทำรายได้เกินกว่าพันล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งชี้ให้เห็นว่า แนวทางการเล่าเรื่องราว และให้ภาพของซอมบี้เช่นนี้ เป็นที่ยอมรับในสังคมปัจจุบัน ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่ซอมบี้ในภาพยนตร์เป็นภาพสะท้อนความหวาดกลัว และความวิตกกังวลจากช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองของมนุษย์ ที่พยายามใช้วิทยาศาสตร์ในการสร้างสรรค์ และทำลายล้าง อาจมองได้ว่าเป็นการทำทาศาสตร์ โดยนักวิทยาศาสตร์ที่เล่นบทบาทเป็นพระเจ้า และควบคุมทุกสิ่งได้ แต่ถึงกระนั้นมนุษย์ก็ไม่อาจเอาชนะภัยธรรมชาติที่มาในรูปแบบของโรคระบาดได้

ตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมากว่า 7 ทศวรรษ ที่ซอมบี้ปรากฏตัวในภาพยนตร์อเมริกันความหมายของซอมบี้มีลักษณะที่เคลื่อนไปกับบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้น ซึ่งน่าสนใจว่าความหมายที่เกิดขึ้นได้สะท้อนคุณลักษณะของสังคม ความสัมพันธ์ของผู้คน ความรู้สึกในรูปแบบต่าง ๆ ราวกับว่าซอมบี้ เป็นสิ่งทรงพลังในการสะท้อนสิ่งที่สังคมหวาดกลัว (เช่นเดียวกับความตาย) และมีศักยภาพที่จะบรรจุความหมาย หรือเป็นภาพแทนของความวิตกกังวลได้อย่างไม่จำกัด อาจจะต้องด้วยเหตุผลนี้ ซอมบี้จึงถูกนำเข้ามาสู่สังคมไทยที่ แม้ว่าจะไม่ได้เป็นประเทศที่ให้กำเนิดเรื่องเล่า เกี่ยวกับซอมบี้ แต่ประเทศไทยก็รับเอาเรื่องราวของซอมบี้ผ่านมาจากสื่อเช่นกัน ทั้งในรูปแบบของเกมส์ และภาพยนตร์ จนกระทั่งไทยเองก็มีภาพยนตร์ในแนวล้ายคลึงกับซอมบี้ตะวันตก เช่นเดียวกัน ซึ่งซอมบี้ได้รับความนิยมอย่างมากทั่วโลก ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานเขียนบทต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัยคือ ซอมบี้ (Zombie) หมายถึง สิ่งมีชีวิตที่ตายแล้วฟื้นในบันเทิงคดี ที่เกิดจากที่ศพพารกลับมามีชีวิต ซอมบี้มักพบในสื่อบันเทิงแนวสยองขวัญและจินตนิมิต คำนี้มาจากนิทานพื้นบ้านชาวเฮติที่ว่าซอมบี้เป็นศพคนตายที่กลับมามีชีวิตด้วยวิธีการต่าง ๆ ส่วนใหญ่มาจากเวทมนต์ การพรรณนาถึงซอมบี้ในสมัยใหม่ ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับเวทมนต์ แต่มักใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ เช่น การแผ่รังสี โรคทางจิต ไวรัส อุบัติเหตุทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้

แนวคิดหลักที่ใช้คือ แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Story Telling) เพื่อให้บทภาพยนตร์มีความสมบูรณ์สามารถสื่อสารถึงผู้รับสารได้ตามความต้องการ และสามารถสร้างความบันเทิง และความน่าติดตามให้กับผู้รับสารด้วย Singh (2014) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ไว้ 8 ประการ ได้แก่ ตัวละคร (Character) เรื่องย่อ (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ภาพ (Visual) โครงเรื่อง (Structure) ฉาก (Scene) บทสนทนา (Dialogue) และบทสรุป (Resolution) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำทฤษฎีหลักการเขียนบทภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ แนวคิดเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ทฤษฎีการสร้างตัวละครใหม่ ทฤษฎีที่ชนะการประกอบสร้างและทฤษฎีการเขียนบทดัดแปลง นำมาเป็นทฤษฎีในการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานเขียนบทภาพยนตร์อีกด้วย

ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาวិเคราะห์นี้ มุ่งศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Story Telling) ของภาพยนตร์ที่มีขอบเขตเป็นหนึ่งในตัวละคร ซึ่งทุกเรื่องจะเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญอิงประวัติศาสตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี ค.ศ. 2012 – 2018 จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012), Overlord (2018), และ Rampant (2018) โดยศึกษาจากการชมวีดิทัศน์ภาพยนตร์ และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีขอบเขตเป็นหนึ่งในตัวละครได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. ตัวละคร (Character) จากการวิเคราะห์ตัวละครของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) ตัวเรื่องทำการปูพื้นของตัวละครมาตั้งแต่ตอนเด็กที่เติบโตมาในชนชั้นทาส แม่ของตัวเองถูกฆ่าโดยแวมไพร์ สร้างให้ตัวละครมีความมุ่งมั่นทะเยอทะยานที่จะแก้แค้น ทำอะไรแล้วต้องให้บรรลุเป้าหมาย ผู้ที่มีความสามารถพิเศษเฉพาะตัว คือการพูดโน้มน้าวจิตใจคน เป็นคนมีจริยธรรมสูง ฉลาด ซื่อสัตย์ และกล้าหาญ เรื่อง Overlord (2018) ตัวละครหลักไม่ได้มีการปูพื้นหลังของตัวละครมากนัก เป็นคนดี มีจิตใจที่เมตตา ชอบช่วยเหลือคนอื่นโดยไม่สนใจว่าตัวเองจะโดนจับกุม หรือโดนทำร้าย เรื่อง Rampant (2018) ตัวละครหลักเป็นคนจิตใจดี มีจริยธรรมสูง กล้าหาญ ขำนาญการรบ แต่มีความขี้เล่น และเจ้าชู้ อยู่ในตัวด้วย ตัวละครขอบเขตภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง โดยรวมมีลักษณะรูปร่างเหมือนมนุษย์ นิสัยดูร้าย สามารถแพร่เชื้อได้ทางการกัด ไม่หิว ไม่สืบพันธุ์ ความเร็วในการเคลื่อนที่ปานกลาง ไม่มีความคิด และไม่สติปัญญา
2. เรื่องย่อ (Plot) เนื้อหาของเรื่อง (Content) Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) มีเนื้อหาเกี่ยวกับอีกมุมของประธานาธิบดีลินคอล์น ซึ่งเค้านักล่าแวมไพร์ เรื่อง Overlord (2018) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเข้าไปทำภารกิจเข้าไปประชิดหอกวิทย์ของฝ่ายเยอรมัน ในสงครามโลกครั้งที่ 1 และ Rampant (2018) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการก่อกบฏโค่นล้มราชวงศ์โซซอนของเหล่าขุนนาง ซึ่งในส่วนประเภทภาพยนตร์ (Genre) ทั้ง 3 เรื่องเป็นประเภทเดียวกัน คือ ภาพยนตร์สยองขวัญอิงประวัติศาสตร์
3. ความขัดแย้ง (Conflict) จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์ โดยรวมแล้วทั้ง 3 เรื่อง มีปมความขัดแย้งที่คล้ายคลึงกัน คือ มีความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง เช่น ตัวละครต้องเผชิญกับความคิดว่าตัวเองจะทำในสิ่งที่ถูก หรือผิด การตัดสินใจที่จะเสียสละตัวเองเพื่อสิ่งที่ถูกต้อง ความขัดแย้งระหว่างบุคคล เช่น ความขัดแย้งกับเพื่อน คนรัก แต่ส่วนใหญ่จะมาจากศัตรู ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม เช่น การทำผิดกฎระเบียบสังคม หรือจารีตของสังคม ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ เช่น การระบาดของเชื้อขอบเขตที่ไม่อาจหยุดยั้งได้

4. ภาพ (Visual) มีการสร้างสรรค์ภาพ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพ เรื่องแสง สี การใช้ขนาดภาพใกล้ เพื่อที่สื่อถึงอารมณ์เครียด กดดัน มีการใช้ภาพกว้าง เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่ที่ตั้งอยู่บนป่าอันกว้างใหญ่ มีการใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์ เพื่อให้ภาพทำหน้าที่เป็นตัวเล่าเรื่องในตัวเอง และมีการใช้เทคนิคพิเศษเข้ามาช่วยเยอะ ส่วนมากจะเป็นฉากแอ็คชั่น ทำให้รู้สึกตื่นเต้นตื่นใจ ทำให้ฉากนั้นดูสมจริง ยิ่งใหญ่อลังการ โดยเฉพาะเรื่อง Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) และ Overlord (2018) ที่มีการใช้เทคนิคพิเศษเยอะมากทั้งงาน Production และงาน Post Production ส่วนเรื่อง Rampant (2018) มีการใช้เทคนิคพิเศษด้าน Production มากกว่างานด้าน Post Production

5. โครงเรื่อง (Structure) จะมีการวางโครงเรื่องและการเล่าเรื่องเรียงตามลำดับเวลาที่แตกต่างกันไป คือ เรื่อง Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) ส่วนใหญ่มีการเล่าแบบตามลำดับเวลา มีส่วนน้อยที่เล่าแบบย้อนกลับเพื่อให้เข้าใจเหตุผลแรงจูงใจของตัวละครเท่านั้น ว่าตัดสินใจทำแบบนี้เพราะเหตุใด เรื่อง Overlord (2018) มีการเล่าเรื่องแบบตามลำดับเวลาตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง และ เรื่อง Rampant (2018) มีการเล่าแบบย้อนกลับในช่วงแรกเท่านั้น หลังจากนั้นก็เล่าตามลำดับเวลาจนจบเรื่อง และทั้ง 3 เรื่องก็มีการวางโครงเรื่องออกเป็นสามส่วน หรือสามองก์ โดยองก์แรกใช้เนื้อที่ 1 ใน 4 ของเรื่อง องก์ที่สองใช้เนื้อที่ 1 ใน 2 ของเรื่อง และองก์ที่สามใช้เนื้อที่ 1 ใน 4 ของเรื่อง ซึ่งอาจจะแตกต่างกันบ้างเล็กน้อย แต่ละองก์จะถูกแบ่งด้วย "Plot Point" คือเหตุการณ์ที่นำพาให้เรื่องเดินไปอีกทิศทางหนึ่ง ซึ่งทุกเรื่องมีการวางโครงเรื่องแบบนี้เหมือนกัน

6. ฉาก (Scene) จากการศึกษาการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง พบว่า ฉาก มีความสำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร ทำให้ความรู้สึกลึกซึ้ง เข้ากับบุคลิกลักษณะของแต่ละเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) ฉากในเรื่องมีการอ้างอิงจากฉากที่เคยเกิดเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ขึ้นจริง ๆ เช่น ฉากการสาบานตนเข้ารับตำแหน่งประธานาธิบดีของลินคอล์น ฉากในโรงละครที่ลินคอล์นถูกสังหาร ฉากที่โต๊ะทำงานของประธานาธิบดีในธรรมเนียมขาว ฉากการสู้รบกันทหารฝ่ายเหนือ และฝ่ายใต้ เรื่อง Overlord (2018) เป็นฉากที่เกิดขึ้นเป็นสมัยยุคสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ประเทศฝรั่งเศส มีฉากการสู้รบในป่า ฉากการซ่อนตัวอยู่ในหมู่บ้านหมู่บ้านหนึ่ง และฉากในหอวิทยุของพวกทหารเยอรมัน และ เรื่อง Rampant (2018) ฉากส่วนใหญ่เกิดขึ้นในพระราชวังแห่งกรุงโซซอน มีทั้งในห้องพระโรง ลานแสดงมโหรีสพ ห้องเสวยพระกระยาหาร ห้องบรรทมของกษัตริย์ เป็นต้น

7. บทสนทนา (Dialogue) มีผลแตกต่างกันออกไปตามบริบทของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่อง Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) มีบทสนทนามากพอสมควรที่มีลักษณะโน้มน้าวจิตใจคน การปลุกกระดมผู้คน มีคำกล่าวสุนทรพจน์เข้ารับตำแหน่งเป็นประธานาธิบดีคนที่ 16 ของสหรัฐอเมริกาด้วย ก็คือ "รัฐบาลของประชาชน โดยประชาชน เพื่อประชาชน" มีบทสนทนาที่เกิดขึ้นในสภาสูง หรือในศาลของอเมริกา ซึ่งจะเป็นคำศัพท์ที่เฉพาะทาง และเป็นทางการมาก เรื่อง Overlord (2018) มีบทสนทนาที่ค่อนข้างรุนแรง และหยาบคายพอสมควร การสนทนาของทหารก็จะมีแบบแผนที่ชัดเจน เข้มแข็ง เสียงดัง พังซัด และ เรื่อง Rampant (2018) มีการใช้บทสนทนา ระหว่างชนชั้นที่สูงกว่ากับชนชั้นที่อยู่ต่ำกว่า เช่น กษัตริย์กับขุนนาง จะมีการสนทนาด้วยคำราชาศัพท์ตลอดทั้งเรื่อง

8. บทสรุป (Resolution) จากการศึกษาวิเคราะห์บทสรุปของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีบทสรุปทั้งแบบเปิด และแบบปิด โดยเรื่อง Abraham Lincoln : Vampire Hunter (2012) มีบทสรุปแบบเปิด คือ ตัวเรื่องจบโดยที่ตัวละครได้มีการเริ่มต้นวงวนเดิมของเรื่องใหม่อีกครั้ง เหมือนที่เคยเกิดขึ้นตอนต้นเรื่อง เป็นการเริ่มต้นการผจญภัยของเรื่องใหม่อีกครั้ง ส่วนเรื่อง Overlord (2018) และ Rampant (2018) มีบทสรุปแบบปิด คือ หลังจากตัวละครทำภารกิจสำเร็จเสร็จสิ้นลง ตรงตามเจตนาที่ตั้งเป้าหมายไว้แล้ว ก็ดำเนินไปถึงฉากจบที่สมหวัง และมีความสุข มีจุดจบที่ชัดเจนไม่มีข้อสงสัยอื่นใดต่อเรื่องอีกต่อไป

ตารางสรุปผลโดยอ้างอิงจากองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีขอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร

ภาพยนตร์	Character ของขอมบี้		Plot genre	Conflict ความขัดแย้งของตัวละคร	Resolution แนวทางแก้ไขได้	Structure เรื่องจบลงดีแล้ว	Scene ถึงประวิฬาศร์	Visual ในทัศนียภาพ
	รูปร่างลักษณะ	นิสัยปัญญา						
Abraham Lincoln : Vampire Hunter	✓	✓	สอง ขวัญ	บุคคล, สังคม	✗	✓	✓	✓
Overlord	✓	✗	สอง ขวัญ	บุคคล, สังคม	✓	✓	✓	✓
Rampant	✓	✗	สอง ขวัญ	บุคคล, สังคม, ธรรมชาติ	✓	✓	✓	✓

ตารางได้แสดงผลสรุปการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีขอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร และเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีการอิงประวัติศาสตร์ทั้ง 3 เรื่อง จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีสิ่งที่เหมือนกันและมีสิ่งที่แตกต่างกัน แต่โดยสรุปสาระสำคัญแล้ว ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้น จะมีตัวละครอย่างขอมบี้ที่มักมีรูปร่างลักษณะภายนอกที่เหมือน หรือคล้ายกับมนุษย์ และจะไม่มีสติปัญญา หรือหลงเหลือความเป็นมนุษย์อยู่เลย เป็นเพียงแค่ร่างกายที่เคลื่อนไหวได้เท่านั้น ส่วนปมความขัดแย้งกันส่วนใหญ่ก็จะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคล และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับจารีตของสังคม เช่น ความขัดแย้งกับศัตรู หรือความขัดแย้งระหว่างเพื่อน หรือความขัดแย้งที่ตัวละครทำผิดต่อกฎระเบียบข้อบังคับของสังคม เป็นต้น และอีกประเด็นหนึ่งที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องมีคือ การที่มีการใช้เทคนิคพิเศษเข้ามาช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง ให้คนดูได้เข้าใจถึงอรรถรสในการชมภาพยนตร์ที่มีตัวละครอย่างขอมบี้มากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การใช้เทคนิคพิเศษที่อยู่ในขั้นตอนของการถ่ายทำจริง (Production) หรือในขั้นตอนของการตัดต่อ (Post Production) ภาพยนตร์ทุกเรื่องมีการใช้เทคนิคพิเศษกันทุกเรื่อง

อภิปรายผล

ภาพยนตร์เป็นเรื่องเล่าชนิดหนึ่งที่อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ประกอบกันขึ้นมาเป็นภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง เมื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่มีขอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร โดยอาศัยแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์เล่าเรื่อง (Story Telling Element) เป็นกรอบนำทาง ผลการศึกษาทำให้ค้นพบว่า ภาพยนตร์มักสร้างให้ตัวละครขอมบี้ในภาพยนตร์ มีส่วนในการสร้างปัญหาให้กับตัวละครในเรื่อง และเป็นตัวแปรสำคัญในการผลักดันให้ตัวละครกระทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่งออกมา หรือไม่ก็เผยธาตุแท้ที่ชั่วร้ายของตัวเองออกมาโดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ พูดยอีกด้านขอมบี้เปรียบเสมือนภาพสะท้อนให้กับคน ในอีกรูปแบบหนึ่งนั่นเอง ส่วนปัญหาความขัดแย้งที่มักแสดงออกในภาพยนตร์คือความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันเอง ที่อาจไม่ลงรอยกัน และความขัดแย้งที่มาจากภายในแต่ละคนของตัวละครแต่ละตัว โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

ผลการวิเคราะห์ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงลักษณะของตัวละครที่มีผลต่อการกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างตัวละครของ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้พูดถึงวิธีการสร้างตัวละครในแบบสามมิติ คือการศึกษาความเป็นมนุษย์ในตัวละครว่าเพราะเหตุใดเขาถึงมีนิสัยใจคอเช่นนั้น ทำให้ถึงพัฒนาที่ละขั้นค่อยๆ เปลี่ยนตัวเองเมื่อพบเจอกับปัญหา ได้แก่ ด้านสรีระวิทยา ด้านสังคมวิทยา และด้านจิตวิทยา ซึ่งทั้งหมดจะเป็นกรอบที่ทำให้ตัวละครแต่ละตัว มีความคิด และการกระทำที่แตกต่างกันออกไป

จากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง สาเหตุหลักที่สร้างปัญหาให้กับเรื่อง แทนที่จะเป็นเหล่าขอมบี้ แต่สิ่งที่ร้ายกาจกว่าพวกขอมบี้มีคือ ก็เป็นพวกมนุษย์ที่แก่งแย่งชิงดี ครอบงำกันเอง เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ เงินตรา หรือสิ่งที่ปรารถนา โดยมีพวกขอมบี้เข้ามาเป็นตัวแปร ในการตัดสินใจทำอะไร หรือไม่ทำอะไรของมนุษย์เท่านั้น การมีที่มาที่ไปของตัวละครขอมบี้ ส่วนใหญ่จะไม่มีกรปูเรื่องราวของการกำเนิดของตัวละครขอมบี้ มักจะมีการใส่ตัวละครขอมบี้เข้ามาในเรื่องเลย และใช้คาแรคเตอร์ของขอมบี้เป็นตัวสร้างแรงพลักดันให้กับตัวละครตัวอื่นดำเนินเรื่องต่อไป

ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีภาพยนตร์เล่าเรื่องของ Singh (2014) ได้กล่าวถึงความขัดแย้งไว้ว่า บทภาพยนตร์จะต้องทำให้เรื่องราวเข้มข้นโดยการทำให้ความขัดแย้งมีมากขึ้นเรื่อย ๆ และตัวละครพยายามเอาชนะความขัดแย้งในแต่ละขั้นอย่างลำบากยากเย็น ให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับภาพยนตร์ได้ตั้งแต่ต้นจนจบ และ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้ให้รายละเอียดเพิ่มเติมว่า ความขัดแย้งสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง เช่น ตัวละครต้องเผชิญกับความคิดด้านจริยธรรมในจิตใจ หรือมีปมใด ๆ ในใจ ความขัดแย้งระหว่างบุคคล เช่น ความขัดแย้งกับเพื่อน คนรัก ศัตรู ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม เช่น การทำผิดกฎระเบียบสังคม หรือจารีตของสังคม ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ เช่น ภัยพิบัติที่ตัวละครไม่สามารถควบคุมได้

เทคนิคการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีบางเรื่องที่มีการสร้างที่มาที่ไปของตัวละครเล่าความเป็นมาของตัวละครด้วย เช่น ตัวละครขอมบี้ เกิดจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ความผิดพลาดของการทดลอง คำสาปหรือเวทมนต์ เป็นต้น ซึ่งการมีที่มาที่ไปของตัวละคร จะทำให้เรื่องราวดูสมจริงน่าเชื่อถือ สร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น และจะช่วยเสริมให้ตัวละครตัวอื่นมีเหตุผลในการกระทำมากยิ่งขึ้น เช่น พระเอกจะต้องเข้าไปที่ห้องทดลองของศัตรูให้ได้ เพื่อที่จะทำลายห้องทดลอง เพราะในนั้นเป็นที่สร้างขอมบี้ขึ้นมา หรือ การจะฆ่าขอมบี้ต้องใช้เครื่องมือพิเศษที่ถูกสร้างมาเพื่อใช้ฆ่าขอมบี้เท่านั้น ถึงจะฆ่าขอมบี้ได้สำเร็จ เป็นต้น การสร้างที่มาที่ไปของตัวละครสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างตัวละครของ จรูญพร ปรปักษ์ประลัย (2552) ได้ให้ความเห็นในการปูพื้นหลังของตัวละครเอาไว้ว่า ทุกคนล้วนมีบาดแผล ตัวละครจะมีปมปัญหาในใจส่งผลให้เขาต้องหาทางแก้ไขมัน หรือหมายถึงต้นเหตุที่ทำให้ตัวละครแต่ละตัวเกิดขึ้นก่อนเข้าสู่เรื่องราวก็มีอิทธิพลต่อการกระทำของตัวละคร และ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้เรียกวิธีการสร้างตัวละครประเภทนี้ว่า การสร้างตัวละครแบบสองมิติ คือการเล่าถึงชีวิตเบื้องหลังของตัวละคร ช่วงชีวิตก่อนเข้าสู่บทละครของตัวละคร หรือที่เรียกกันว่าเป็นการปูพื้นหลังของตัวละคร ตั้งแต่ตัวละครเกิดเติบโตมาอย่างไร ถูกเลี้ยงดูด้วยสภาพแวดล้อมแบบไหน พบเจอกับเหตุการณ์อะไรมาบ้างที่ทำให้เกิดการพัฒนามาเรื่อย ๆ และยังคงสอดคล้องกับทฤษฎีที่คนจะประกอบสร้าง (Constructionist Approach) ที่มองว่าความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาได้ภายใต้กระบวนการทางสังคม ดังนั้นจึงไม่สนใจว่าในโลกทางกายภาพจะมีข้อเท็จจริงเช่นนั้นอยู่หรือไม่ แต่เราก็สามารถสร้างความเป็นจริงให้เกิดขึ้นได้ (Hall, 1997) อย่างกรณีของภาพยนตร์ที่มีตัวละครขอมบี้ก็เช่นกัน ที่ในโลกแห่งความเป็นจริงจะเป็นอย่างไรนั้น ไม่สำคัญเท่ากับว่ามันถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร และกลวิธีในการประกอบสร้างความเป็นจริงให้สมจริงใช้วิธีการใด

ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะเป็นการสร้างเส้นเรื่องใหม่ขึ้นมา โดยอยู่ช่วงเวลาหรือเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้นจริงมาเป็นเนื้อหาของเรื่อง ซึ่งการที่นำเอาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมาเล่าใหม่ ข้อดีที่เด่นชัดที่สุดคือการที่ทำให้คนดูเกิดอารมณ์อยากติดตาม และเกิดความอยากรู้อยากเห็นว่าตัวภาพยนตร์เล่านั้น มันจริงหรือไม่จริง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครมากขึ้น สร้างจินตนาการเหมือนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง ๆ

สอดคล้องกับแนวคิดหลักในการผลิตภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ของ Christina Hamlett (2018) ที่กล่าวในเรื่องการใช้เรื่องจริงผสมกับรายละเอียดที่มีตัวละคร และเหตุการณ์บางอย่างที่ไม่ใช่เรื่องจริง เพื่อสร้างความเป็นภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง โดยใช้เรื่องราวของคนที่มีตัวตนจริง มีเหตุการณ์ที่แท้จริง มีสถานที่ในการเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งหลายจริง เป็นปัจจัยหลักทำให้ผลงานเหล่านั้นประสบความสำเร็จ แต่ในการเล่าเรื่องให้สนุกชวนติดตามนั้น จะมีแต่เพียงสิ่งที่ เป็นข้อเท็จจริงไม่ได้ จะต้องมีการเพิ่มตัวละคร การกระทำของตัวละคร และเหตุการณ์อื่น ๆ เพื่อที่จะทำให้ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์มีคุณลักษณะที่จะต้องปลูกเร้าอารมณ์คนดูได้ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์รัก อารมณ์ชิง อารมณ์สุข อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว อารมณ์ตื่นเต้น ในขณะที่ติดตามผลงานที่เรียกว่าเป็นงานบันเทิงอิงประวัติศาสตร์

จากผลการศึกษาภาพยนตร์ทุกเรื่องยังสามารถประมวลเป็นองค์ความรู้เพิ่มเติมได้ว่า ภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่นำมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับขอมบ๊ี้ทั้งหมดทั้งมวล แท้จริงแล้วมีวัตถุประสงค์เพื่ออยากเตือนสติผู้ชมให้ตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ตัวละครขอมบ๊ี้ในภาพยนตร์ แท้จริงคือภาพสะท้อนด้านมืดของมนุษย์ เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์ทำในสิ่งที่เลวร้ายออกมา เพื่อให้ตนเอง หรือพวกพ้องอยู่รอด หรืออีกด้านหนึ่ง ขอมบ๊ี้ก็สามารถเป็นเครื่องกระตุ้นจิตวิญญาณความเป็นมนุษย์ ที่อาจหลงลืมไปในคนบางคน ความกล้าหาญ ความเสียสละ ให้แสดงออกมาในสถานการณ์คับขันก็ได้ ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารแก่ผู้ชมคือการกระตุ้นการมีมนุษยธรรมให้แก่นัก จะทำให้สังคมมีสันติและความสุข

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการรับรู้ และการใช้ประโยชน์ของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์ที่มีขอมบ๊ี้เป็นหนึ่งในตัวละคร เพื่อให้ทราบว่าผู้ชมสามารถรับรู้สิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการนำเสนอได้หรือไม่
2. ควรมีการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวข้องกับขอมบ๊ี้ในสื่ออื่น ๆ เช่น ซีรีส์ เกมส์ หรือสื่อโฆษณา เพื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไรทั้งในแง่เนื้อหาและกลวิธีการนำเสนอ

บรรณานุกรม

- จรรยาพร ประไพทรัพย์. (2552). “คนป่วนเรื่อง,” *การเขียนบทภาพยนตร์ การเขียนบทละคร*. กรุงเทพฯ :สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- ชนัญญา ประสาทไทย. (2559). *ซอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย*, กรุงเทพฯ :คณะสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Brooks, M. (2003). *The Zombie Survival Guide*, New York, USA: Three Rivers Press.
- Hamlett, Christina. (2018). *Why Based on a True Story Movies Repeatedly Unravel*, London: The Writers Store.
- Hall, S. (1997). *Representation : Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Singh, S. (2014). *8 Elements of Story Telling That Every Filmmaker Must Know*. Retrieved from www.jamuura.com/blog/must-know-elements-storytelling.