Research Article

โฟรเซ่น 2 : การเดินทางของวีรบุรุษจากเทพปกรณัมสู่ภาพยนตร์กับมุมมองทางคติชนวิทยา

FROZEN 2 : THE HERO'S JOURNEY FROM THE MYTHOLOGY TO THE MOVIES WITH FOLKLORISTIC OVERVIEW

สุกัญญาโสภี ใจกล่ำ*
สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
พิษณุโลก ประเทศไทย

Sukunyasopee Chaiklam*
Thai Languages Program, Faculty of Humanities and Social sciences, Pibulsongkram Rajabhat University, Phitsanulok, Thailand

*E-mail: Sukunyasopee@Gmail.com

Received: 2021-02-03
Revised: 2021-07-05
Accepted: 2021-07-12

บทคัดย่อ

การเดินทางของวีรบุรุษจากเทพปกรณัมสู่ภาพยนตร์กับมุมมองทางคติชนวิทยา ในครั้งนี้พบว่า ภาพยนตร์เรื่องโฟรเซ่น 2 มีการนำเสนอตามขั้นตอนที่ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ นำทฤษฎี "การผจญภัยของวีรบุรุษ" ของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ มาวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ที่สร้างความนิยมอยู่ในปัจจุบันไว้ครบทั้ง 12 ขั้นตอน และมีข้อมูลในเรื่องที่แสดงให้เห็นว่าผู้เขียนได้แรงบันดาลใจจากเทพปกรณัมอยู่หลายส่วน ทั้งการกล่าวถึงจิตวิญญาณที่ห้า อันเป็นสะพานเชื่อมโยงมนุษย์กับพลังของธรรมชาติ ฯลฯ โดยทั้งโครงเรื่องที่มีการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพปกรณัม และการนำข้อมูลต่าง ๆ จากเทพปกรณัมมานำเสนอนั้น ถือเป็นส่วนหนึ่งของรูปลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงจากเรื่องเล่าทางเทพปกรณัมมาสู่การนำเสนอเรื่องราวผ่านทางภาพยนตร์ แม้สาระสำคัญของเทพปกรณัมจะยังไม่ครบถ้วน แต่สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการสื่อสารมิใช่เพียงการแสดงให้เราเห็นถึงการกระทำอันกล้าหาญเพียงอย่างเดียว แต่ยังแสดงให้เห็นการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม อันเป็นแนวทางในการพัฒนาทางจิตวิญญาณของชีวิตมนุษย์ เพื่อให้เราเดินทางไปสู่เป้าหมายสูงสุดในชีวิต

คำสำคัญ: การเดินทาง วีรบุรุษ เทพปกรณัม ภาพยนตร์ คติชนวิทยา โฟรเซ่น

ABSTRACT

The hero's journey from the mythology to the movies with folkloristic overview has found that Frozen 2 is presented in line with the complete, twelve steps in which Christopher Vogler draws on Joseph Campbell's theory of "The Hero's Journey" to analyze the present popularity of screenwriting. The information in the story also indicates that the author was inspired by many parts of mythology including the Fifth Spirit as a bridge connecting humans with the forces of nature, etc. Moreover, the storyline with the adventures of heroes in mythology and information taken from it for the benefit of presentation is part of the transformation of the mythological narrative to the presentation of the story through the movie. Though the mythology is still incomplete in essence, the movie purposive conveyance is apparent to show us not merely courageous acts but also the sacrifice for the common good that guides the spiritual development of humankind to lead us on our journey toward the ultimate goal in life.

Keywords: Journey, Hero, Mythology, Movies , Folklore, Frozen

บทนำ

เทพปกรณัม (mythology) คือเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้า การสร้างโลก การกำเนิดสิ่งมีชีวิต ฯลฯ ซึ่งถือเป็นเรื่องราวสำคัญมาแต่โบราณกาล ที่ชาวตะวันออกใช้เป็นแนวทางในการดำรงชีวิต เทพปกรณัมสำคัญของชาวอินเดียเรื่องหนึ่ง คือ "รามายณะ" อันเป็นเรื่องราวของพระราม อวตารของพระนารายณ์และพระนางสีดา ผู้เป็นอวตารของพระลักษมี เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการทำศึกสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ (อสูร) โดยพระรามจะมาชิงตัวพระนางสีดา (มเหสีของพระราม) ซึ่งถูกทศกัณฑ์ลักพาตัวมา โดยเรื่องราวของพระรามนี้เป็นแบบอย่างให้ชาวอินเดียเห็นถึงภารกิจที่ควรจะกระทำในโลกมนุษย์ และ การเดินทางไปสู่เป้าหมายสูงสุดของชีวิต ตามทรรศนะของชาวอินเดีย ดังที่ กิ่งแก้ว อัตถากร ได้กล่าวไว้ในหนังสือ สีตาและอมตะลีลาของพระราม (Attagara, 2560) ความว่า

"เป้าหมายสุดท้ายหลังจากการประกอบภารกิจในโลกมนุษย์ ก็คือ การเสด็จกลับ สู่สวรรคาลัย - ต้นธาตุ อันเป็นที่มาของพระองค์ เมื่อ "ได้ยศอันประเสริฐแล้วก็ควรเสด็จสู่ สรวงสวรรค์

นี่คือที่สุดแห่งภารกิจ ความประเสริฐสูงสุดมิได้อยู่ที่โลกียวิสัยในโลกมนุษย์ หากแต่อยู่ที่ภพภูมิที่มาอันเป็นทิพ"

ส่วนเทพปกรณัมอินเดียที่มีความสำคัญอีกหนึ่งเรื่อง คือ มหากาพย์ "มหาภารตะ" นั้น ได้เล่าเกี่ยวกับเรื่องราวความขัดแย้งของพี่น้องสองตระกูล ระหว่างตระกูลเการพและตระกูลปาณฑพ ซึ่งทั้งสองตระกูลต่างก็สืบเชื้อสายมาจากท้าวภรต แห่งกรุงหัสตินาปุระ จนกลายเป็นมหาสงครามที่

ทุ่งกุรุเกษตร ซึ่งมีพันธมิตรของแต่ละฝ่ายเข้าร่วมรบด้วยเป็นจำนวนมาก โดยมหากาพย์เรื่องนี้นอกจากจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม ความดีและความชั่ว ซึ่งในที่สุด ฝ่ายปาณฑพก็เป็นผู้ชนะในสงครามครั้งนี้แล้ว ยังเป็นการแสดงแบบให้เห็นภารกิจที่ควรจะกระทำและเป้าหมายสูงสุดของชีวิตหลังเสร็จสิ้นภารกิจในโลกมนุษย์นี้เช่นเดียวกับมหากาพย์รามายณะ

แม้ว่าเทพปกรณัมทั้งสองเรื่องนี้จะเกิดขึ้นตามที่นักเทพปกรณัมได้กล่าวไว้ว่า “มหากาพย์รามายณะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคเตรตา คือหลังกฤตยุคซึ่งเป็นยุคทองของโลกอารยธรรมแห่งพื้นพิภพ” (Attagara, 2560) ซึ่งหากจะคำนวณความยาวนานของแต่ละยุคนั้น สามารถกล่าวได้ว่าน่าจะเกิดขึ้นมาแล้วร่วมหนึ่งล้านปี แต่ชาวอินเดียก็ยังเล่าขานเทพปกรณัมเรื่องนี้อยู่เสมอ จนกลายเป็นความเชื่อ ความศรัทธา และวัฒนธรรมประเพณีของชาวอินเดีย ดังที่กิ่งแก้ว อัตถากร ซึ่งได้กล่าวถึงทัศนะของชาวอินเดียที่มีต่อประวัติศาสตร์ไว้ในหนังสือชื่อว่า เวลาและประวัติศาสตร์ในวัฒนธรรมประเพณีของอินเดีย : กาละและกรรมะ (Attagara, 2541) ความว่า

โลกตะวันตกกำลังประสบวิกฤติการณ์กับวัฒนธรรมประเพณี และกำลังตื่นตัวกับศาสตร์แห่งประวัติ ส่วนอินเดียนั้นตรงกันข้าม คือถึงแม้จะผ่านพบวิกฤติการณ์หลายทบพันทวี ก็ดำรงอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมประเพณี โดยมิได้ใคร่ครวญดูตนเองในเชิงประวัติศาสตร์อย่างกว้างลึก กล่าวคืออินเดียมิได้มีจิตสำนึกว่าได้ “มีชีวิตผ่าน” เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์มา

ความนี้แสดงให้เห็นว่าชาวอินเดียให้ความสำคัญกับเทพปกรณัม อันเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตมากกว่าประวัติศาสตร์ที่บันทึกอดีต เทพปกรณัมมีบทบาทต่อชาวตะวันออกมาอย่างยาวนาน ส่วนโลกตะวันตกนั้น ได้รู้จักเทพปกรณัมตะวันออกมากยิ่งขึ้น จากนักเทพปกรณัมที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในศตวรรษที่ 20 คือ โจเซฟ แคมพ์เบลล์ (Joseph Campbell) ผู้ศึกษาเทพปกรณัมทั่วโลก เขาสอนวิชาเทพปกรณัมที่วิทยาลัยซาราห์ ลอเรนซ์ เป็นเวลาถึงสามสิบแปดปี เขาได้ให้สัมภาษณ์กับบิลล์ มอยเยอร์ส นักหนังสือพิมพ์ที่โด่งดังที่สุดของอเมริกา เกี่ยวกับความสำคัญของเทพปกรณัมในยุคที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีนี้ (Bunsong, 2551) สรุปได้ว่า คนรุ่นใหม่อาจคิดว่า “เทพเจ้าของกรีคและเรื่องเหลวไหลทั้งหมดเหล่านี้” ไม่เกี่ยวข้องกับเงื่อนไขของมนุษย์ในปัจจุบัน สิ่งที่คนส่วนใหญ่ไม่รู้ก็คือ เศษที่ยังหลงเหลืออยู่ของ “เรื่องเหลวไหล” ทั้งหมดนั้น ยังเรียงรายอยู่บนผนังของระบบ ความเชื่อภายในจิตใจของเรา เหมือนกับเศษเล็กเศษน้อยของเครื่องปั้นดินเผาที่แตกหักในสถานที่ ขุดค้นทางโบราณคดี

การเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน ทำให้คนในสังคมสนใจวัฒนธรรมประเพณีของตนน้อยลง และเมื่อเราละเลยประเพณี พิธีกรรมก็เปรียบเสมือนเราหันหลังให้กับเทพปกรณัม อันเป็น “แนวทางสู่ศักยภาพทางจิตวิญญาณของชีวิตมนุษย์” ตามที่แคมพ์เบลล์ได้กล่าวไว้ (Bunsong, 2551) การเดินทางของวีรบุรุษในเทพปกรณัมจึงเปลี่ยนรูปลักษณ์กลายเป็นการเล่าเรื่องผ่านจอกว้าง โดยแคมพ์เบลล์ได้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์ เรื่องสตาร์ วอร์ส (Star Wars) ที่เป็นภาพยนตร์แนว

มหากาพย์ ของ จอร์จ ลูคัส ฉาย ครั้งแรกเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 1977 ในชื่อ สตาร์ วอร์ส โดย 20th Century Fox ซึ่งได้รับความนิยมสูงทั่วโลก จนเกิดเป็นปรากฏการณ์ และมีการสร้างภาคต่อ อีก 2 ภาค จนถึงปัจจุบันก็ยังมีการสร้างสตาร์ วอร์ส ภาคต่าง ๆ อีกหลายภาค

นอกเหนือจากภาพยนตร์ของ จอร์จ ลูคัส แล้ว เทพปกรณัมยังปรากฏเป็นเรื่องราวที่หลากหลาย ในภาพยนตร์ อาทิ ในช่วงปี 2009 – 2012 มีเทพปกรณัมรูปแบบใหม่หลายเรื่อง ยกตัวอย่าง เช่น อวตาร (Avatar 2009) สงครามมหาเทพ ประจัญบาน (Clash of the Titans 2010) ต่อด้วย สงครามมหาเทพพิโรธ (Wrath of the Titans 2012) โดยเฉพาะสองเรื่องหลังนี้ เมื่อเข้าไปค้นหาในกูเกิล เสิร์ช (Google Search) โดยพิมพ์คำว่า Clash of the Titans ลงไปในช่องคำค้น ปรากฏว่า ภายในเวลา 0.86 วินาที กูเกิลแสดงผลการค้นหาเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ทั้งหมด 20,100,000 รายการ และเมื่อค้นคำว่า Wrath of the Titans มีเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 21,400,000 รายการปรากฏขึ้นในเวลา 0.17 วินาที (สืบค้นเมื่อวันที่ 1 ต.ค. 2558) ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสนใจเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทพปกรณัมเป็นจำนวนมาก

ปัจจุบันนี้ยังปรากฏเทพปกรณัมในจอภาพยนตร์รูปแบบการ์ตูน ที่มีผู้ชมสนใจทั่วโลก สร้างรายได้ถึง 1.2 พันล้านดอลลาร์ นั่นคือ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟรเซ่น ผจญภัย แดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen) ที่ได้รับการขนานนามว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำเงินสูงสุดตลอดกาล และยังได้รับรางวัลออสการ์ ในสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม และในสาขาเพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, รางวัลลูกโลกทองคำสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม ฯลฯ (ออนไลน์ https://th.m.wikipedia.org/wiki/ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ) จนต้องสร้างภาคต่อ คือ โฟรเซ่น 2 ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen 2) ที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์เมื่อเดือนพฤศจิกายน 2562 และมีผู้คนให้ความสนใจจนสร้างรายได้มากกว่า 350 ล้านเหรียญสหรัฐในสัปดาห์แรก (Frozen 2 กวาดรายได้สุดสัปดาห์แรก 350 ล้านเหรียญสหรัฐทั่วโลก, ออนไลน์) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มิได้มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กเท่านั้น แต่ยังได้รับความสนใจจากผู้ใหญ่ด้วย

จากความเป็นมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง โฟรเซ่น 2 ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen 2) โดยใช้ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพปกรณัม ของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ ที่ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ได้นำมาวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ ไว้ในหนังสือ The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers เพื่อแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมนั้น มีการเล่าเรื่องในแบบฉบับการเดินทางของวีรบุรุษในเทพปกรณัม และเพื่อเผยให้เห็นความสำคัญของเทพปกรณัมที่มีต่อความคิดของผู้คน และการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของเทพปกรณัมจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์ โฟรเซ่น 2 (Frozen) โดยใช้แนวทางการศึกษาของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ที่ได้นำทฤษฎีการผจญภัย

ของวีรบุรุษในเทพปกรณัมของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ มาวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ ไว้ในหนังสือ The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ทราบถึงกลวิธีการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์โดยใช้ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพปกรณัมของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ ที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบของเทพปกรณัมจากเรื่องเล่ามาสู่ภาพยนตร์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเทพปกรณัม ทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษและภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง โฟรเซ่น 2 (Frozen 2)

2. วิเคราะห์ข้อมูลการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่อง โฟรเซ่น 2 ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen 2) ตามแนวทางการศึกษาของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ที่ได้นำทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพปกรณัมของ โจเซฟ แคมพ์เบลล์ มาวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ ไว้ในหนังสือ The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers [การเดินทางของนักเขียน: โครงสร้างเทพปกรณัมสำหรับนักเขียน] (Christopher Vogler, 2007)

3. นำเสนอข้อมูลที่พบด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่อง โฟรเซ่น 2 ผจญภัยปริศนาราชินีหิมะ (Frozen 2) ตามแนวทางการศึกษาของ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ที่ได้นำทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษในเทพปกรณัมของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ มาวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ ไว้ในหนังสือ The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers [การเดินทางของนักเขียน: โครงสร้างเทพปกรณัมสำหรับนักเขียน] (Christopher Vogler, 2007 pp. 8 - 19) จำนวน 12 ขั้นตอน ดังนี้

1) โลกใบเดิม (Ordinary world)

เรื่องราวส่วนใหญ่จะนำวีรบุรุษออกจากโลกใบเดิมเข้าสู่โลกที่พิเศษ, ที่แปลกใหม่และแตกต่างจากเดิม โดยการกล่าวถึงหรือแนะนำวีรบุรุษในโลกใบเดิมก่อน

2) เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)

วีรบุรุษจะพบปัญหา การท้าทาย หรือการผจญภัย ทำให้พวกเขาได้รับเสียงเรียกสู่การผจญภัย และจะไม่สามารถอยู่ต่อไปได้ในโลก ใบเดิม

3) การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call)

ขั้นตอนนี้จะเกี่ยวกับความกลัว บ่อยครั้งที่พวกเขาจะปฏิเสธเสียงเรียกเพื่อข้ามธรณีประตูไปสู่การผจญภัย ท้ายที่สุดก็ต้องเผชิญหน้ากับความกลัวที่ยิ่งใหญ่ วีรบุรุษจะยังไม่มุ่งมั่นในการเดินทางอย่างเต็มที่และอาจยังคิดที่จะหันหลังกลับไป

4) พบครูบาอาจารย์ (Meeting with the Mentor)

หลายเรื่องที่จะมีการนำเสนอตัวละครที่เหมือนกับที่ปรึกษาของวีรบุรุษ ความสัมพันธ์

ระหว่างวีรบุรุษกับเมนทอร์เป็นหนึ่งในฉากที่พบบ่อยในเทพปกรณัม และเป็นสัญลักษณ์ที่มีค่าที่สุด ความสัมพันธ์นี้อยู่บนพื้นฐานของความผูกพันระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ครูและศิษย์ แพทย์และคนไข้ เทพเจ้าและมนุษย์ ซึ่งพวกเขาจะได้รับการสนับสนุน หรือพบกับครูบาอาจารย์ที่ให้คำปรึกษา

5) การข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold)

ในที่สุดวีรบุรุษก็มุ่งมั่นที่จะผจญภัยและข้ามธรณีประตูไปสู่โลกใบใหม่เป็นครั้งแรก โดยเขา ตกลงที่จะเผชิญกับผลที่ตามมาจากการจัดการกับปัญหาหรือความท้าทายที่เกิดขึ้นจากเสียงเรียกให้เข้าสู่การผจญภัย ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นและการผจญภัยก็จะดำเนินต่อไป อาจเป็นฉากบอลลูนลอยขึ้นฟ้า เรือแล่นออกไป เป็นต้น

6) การทดสอบ, พันธมิตร, ศัตรู (Test, Allies, Enemies)

เมื่อข้ามธรณีประตูแล้ว พวกเขาจะเผชิญหน้ากับความท้าทายและการทดสอบ, พบเจอกับพันธมิตรและศัตรู และเริ่มเรียนรู้กฎของโลก ใบใหม่ ฉากนี้เหมือนกับเป็นการพัฒนาตัวละครให้ผู้ชมเห็นว่าวีรบุรุษและเพื่อนของเขาอยู่ภายใต้ความตึงเครียด

7) การเข้าไปในถ้ำลึก (Approach to the inmost cave)

วีรบุรุษจะมาพบสถานที่อันตรายที่สุด บางครั้งก็อยู่ใต้ดินที่ลึกลงไปที่มีจุดหมายของภารกิจซ่อนอยู่ บ่อยครั้งเป็นแหล่งที่มีศัตรูตัวร้ายและเป็นสถานที่อันตรายและน่ากลัว พวกเขาจะเข้าสู่ธรณีประตูครั้งที่สอง วีรบุรุษมักหยุดที่ประตูเพื่อเตรียมวางแผน และชิงไหวชิงพริบคนร้าย นี่คือขั้นตอนของการเข้าไปในถ้ำลึก

8) การทดสอบที่สาหัสสากรรจ์ (The Ordeal)

ขั้นตอนที่เป็นชะตากรรมของวีรบุรุษที่ต้องเจอด้วยการเผชิญหน้าโดยตรงกับความกลัวที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเขา เขาเผชิญกับความเป็นไปได้ที่จะเสียชีวิตและถูกนำไปสู่การต่อสู้กับกองกำลังศัตรู การทดสอบที่สาหัสสากรรจ์นี้จึงเป็นช่วงเวลาที่มืดมนสำหรับผู้ชม ในขณะที่เราสงสัยและ ตึงเครียดที่ไม่รู้ว่าตัวเอกจะมีชีวิตอยู่หรือตาย

9) ได้รางวัล (Reward)

หลังจากรอดชีวิตจากความตาย ต่อสู้กับศัตรูแล้ว วีรบุรุษและผู้ชมก็จะมีการเฉลิมฉลอง ตอนนี้พวกเขาได้ครอบครองสมบัติที่แสวงหามาเป็นรางวัลของพวกเขา อาจเป็นอาวุธพิเศษ เช่น ดาบวิเศษ หรือเหรียญ ซึ่งบางครั้งรางวัลที่ได้รับอาจหมายถึง ความรู้และประสบการณ์ที่นำไปสู่ความเข้าใจและการปรองดองกับศัตรูได้ด้วย

10) เส้นทางกลับบ้าน (The road back)

ขั้นตอนนี้ วีรบุรุษจะยังไม่ออกจากป่า ภาพยนตร์จะนำเสนอฉากตัวเอกกำลังข้ามไปสู่ฉากที่สาม ถ้าวีรบุรุษยังไม่สามารถปรองดองกับศัตรู พวกเขาอาจโกรธแค้น ขั้นตอนนี้จะมีฉากการไล่ล่าเกิดขึ้น ในขณะที่วีรบุรุษถูกไล่ล่าบนเส้นทางกลับบ้านโดยกองกำลังของผู้ที่โกรธแค้นเขาจากการถูกยึดดาบ, น้ำอมฤตหรือสมบัติที่ตัวเอกได้เป็นรางวัลมา

11) การคืนชีพ (Resurrection)

ในสมัยโบราณ นักล่าและนักรบจะต้องได้รับการชำระร่างกายและจิตวิญญาณ

ให้บริสุทธิ์ก่อนที่พวกเขาจะกลับสู่โลกใบเดิมของพวกเขา วีรบุรุษที่เคยอยู่ในอาณาจักรแห่งความตายจะต้องเกิดใหม่และชำระล้างด้วยการทดสอบครั้งสุดท้ายและการฟื้นคืนชีพก่อนที่จะกลับไปสู่โลกใบเดิม นี่เป็นช่วงเวลาครั้งที่สองของชีวิตเป็นการทดสอบแบบสาหัสสากรรจ์อีกครั้งสำหรับวีรบุรุษ เพื่อดูว่าเขาได้เรียนรู้บทเรียนจากการทดสอบหรือไม่ พวกเขาจะได้รับการเปลี่ยนแปลงด้วยประสบการณ์ของพวกเขาเอง

12) การกลับมาพร้อมน้ำอมฤต (Return with the elixir)

ตัวเอกกลับสู่โลกเดิม แต่การเดินทางนั้นจะไร้ความหมายเว้นแต่เธอจะนำเอาน้ำอมฤตสมบัติหรือบทเรียนจากโลกใบใหม่กลับมา น้ำอมฤตเป็นยาวิเศษที่มีพลังในการรักษา อาจเป็นสมบัติที่ยิ่งใหญ่ หรืออาจเป็นความรู้จากประสบการณ์ที่อาจเป็นประโยชน์ต่อสังคมในวันข้างหน้า

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การศึกษา การเดินทางของวีรบุรุษจากเทพปกรณัมสู่ภาพยนตร์ตามมุมมองทางคติชนวิทยา ครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า มีตัวละครที่มีพฤติกรรมหรือผ่านเหตุการณ์ในกรอบของการผจญภัยของวีรบุรุษ คือ ราชินีเอลซ่า ตามคำอธิบายของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ (Bunsong, 2551) ที่กล่าวว่า “ตัวละครหลักเป็นวีรบุรุษชายหรือหญิง ซึ่งได้ค้นพบหรือทำบางสิ่งที่อยู่เหนือความสำเร็จและประสบการณ์ในระดับปรกติ วีรบุรุษคือใครบางคนซึ่งมอบชีวิตของเขาหรือของเธอให้กับบางสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวของเขาเอง” ซึ่งตรงกับพฤติกรรมของตัวละคร ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาการผจญภัยของราชินีเอลซ่า ซึ่งพบขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษ จำนวน 12 ขั้นตอน ดังนี้

1. โลกใบเดิม (Ordinary world)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาคต่อที่นำเสนอให้เห็นว่าตัวละครที่เป็นวีรบุรุษในเรื่องนั้นสามารถดำรงชีวิตในโลกของตัวเองได้อย่างมีความสุขมากกว่าในภาคแรก โดยในเรื่องเอลซ่าสามารถควบคุมพลังพิเศษของตัวเองได้มากขึ้น และปกครองเมืองเอเรนเดลล์อย่างมีความสุข

2. เสียงเรียกสู่การผจญภัย (The Call to Adventure)

ในขณะเดียวกันนั้นก็มีเสียงเรียกจากป่าต้องมนต์ อันเป็นป่าที่อาศัยของชาวเผ่านอร์ธ ธัลดร้า ที่อยู่ร่วมกับจิตวิญญาณทั้งสี่ คือ จิตวิญญาณลม จิตวิญญาณไฟ จิตวิญญาณน้ำ และจิตวิญญาณดิน ซึ่งย้อนไปในสมัยของพระราชารูนาร์ด (ปู่ของเอลซ่าและอันนา) ได้มีการเชื่อมความสัมพันธ์กับชาวนอร์ธธัลดร้า โดยการสร้างเขื่อนไว้สำหรับเดินทางไปมาหาสู่กัน แต่ในขณะที่สร้างเสร็จแล้ว กลับเกิดความขัดแย้งระหว่างสองฝ่ายขึ้น ทำให้จิตวิญญาณในป่าทั้ง 4 พิโรธและหายไป เหลือเพียงหมอกที่ปิดกั้นไม่ให้ชาวนอร์ธธัลดร้าออกมาจากป่าและไม่ให้คนนอกเข้าไปในป่าได้ ราชาแอคนาร์ (บิดาของเอลซ่าและอันนา) ในวัยเยาว์สูญเสียผู้เป็นบิดา และถูกช่วยชีวิตโดยพลังปริศนาไว้ในตอนนั้น จึงขึ้นเป็นราชาแทนที่ พระบิดา และแต่งงานกับราชินีอิดูน่า (ผู้ที่ทราบในภายหลังว่าเป็นชาวเผ่านอร์ธธัลดร้า) หลังจากนั้นราชาแอคนาร์

และราชินีอิดูน่าก็ออกเดินทางและเกิดอุบัติเหตุสูญหายไปในทะเล ทำให้เจ้าหญิง เอลซ่าได้รับการสถาปนาเป็นราชินีครองเมือง เอเรนเดลล์ต่อมา โดยในฉากนี้จะมีเพียงเอลซ่าเท่านั้นที่ได้ยินเสียงเรียกจากป่าต้องมนต์

3. การปฏิเสธเสียงเรียก (Refusal of the Call)

เสียงเรียกปริศนาที่เอลซ่าได้ยินเป็นเสียงเรียกที่ได้ยินมาระยะหนึ่งแล้ว แต่เอลซ่าก็รู้สึกกลัวเสียงเรียกนั้น ตามเนื้อร้องในภาพยนตร์ว่า “ดูลมช่างพัดป่วน และเสียงเรียกชวนยังคงเฝ้ารอ บางอย่างใกล้เข้ามา และความเปลี่ยนแปลงจะพาสิ่งใดกันหนอ วันคืนที่ล้ำค่าไม่ยอมปล่อยหลุดมือไป ไม่อาจหยุดได้ซักที แต่ควรออกไปไขว่คว้าวันนี้เอาไว้” แสดงให้เห็นความหวาดกลัวในความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น เพราะเธอคิดว่าชีวิตในวันนี้ดีอยู่แล้ว เพราะสามารถควบคุมพลังพิเศษได้ และครองเมืองอย่างสงบสุข จนกระทั่งได้ยินเสียงเรียกอีกครั้งหนึ่ง โดยพยายามบอกกับตัวเองตามเนื้อเพลงที่ร้องในภาพยนตร์ว่า “ไม่สนใจเสียงเรียกนั่น ที่จะทำให้เธอต้องเดินทางไปยังดินแดนที่ไม่รู้จัก” แต่ในขณะเดียวกันก็มีความต้องการที่จะผจญภัยเกิดขึ้น (เป็นเสียงที่สะท้อนจากหัวใจของเธอ) ทำให้เผลอตอบรับเสียงเรียกจากป่าต้องมนต์นั้นไป เกิดสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณทั้งสี่ทั่วเมืองเอเรนเดลล์ ก่อนที่จิตวิญญาณลมจะทำให้ลมแปรปรวน จิตวิญญาณไฟ ทำให้ไฟในเมืองดับ จิตวิญญาณน้ำ ทำให้น้ำหายไปจากเมือง เอลซ่า (และจิตวิญญาณลม) จึงต้อนผู้คนในเมืองให้ขึ้นไปอยู่บนหน้าผา เพราะเอลซ่ารู้ว่าจิตวิญญาณดินจะทำให้แผ่นดินไหว

4. พบครูบาอาจารย์ (Meeting with the Mentor)

เมื่อต้อนผู้คนในเมืองขึ้นไปยังหน้าผาแล้ว เอลซ่าได้บอกกับอันนาว่า “พี่ได้ปลุกเหล่าจิตวิญญาณในป่าต้องมนต์” ซึ่งเธอเชื่อว่าเสียงเรียกจากป่าต้องมนต์นั้นมีจุดประสงค์ที่ดี โดยย้ำว่า “สิ่งวิเศษในตัวพี่รู้สึกแบบนั้น พี่รู้สึกแบบนั้น” หลังจากนั้นผู้เฒ่าแพ็บบี้ (เผ่าโทรล์) ได้มาหาและให้คำปรึกษากับเอลซ่าว่า “จิตวิญญาณที่โกรธเกรี้ยวไม่เหมาะกับคนใจอ่อน” เสมือนเป็นการเตือนให้เอลซ่ามีจิตใจที่เข้มแข็งในการกระทำในอนาคต และยังทำนายให้เอลซ่ารู้ว่า “อดีต [ที่พระราชา รูนาร์ด ได้สร้างเขื่อนให้กับชาวเผ่านอร์ธธัลดร้า] ไม่ได้เป็นเหมือนอย่างที่คิด สิ่งผิดจะต้องถูกแก้ไข เอเรนเดลล์ไม่ปลอดภัย ความจริงจะต้องถูกค้นพบ หากไม่ทำข้าก็มองไม่เห็นอนาคต หากเรามองไม่เห็นอนาคต สิ่งที่ทำได้คือ **ทำในสิ่งที่ควร**” เอลซ่าจึงตัดสินใจที่จะเดินทางไปที่ป่าต้องมนต์เพื่อค้นหาความจริง โดยอันนายืนยันที่จะติดตามไปด้วย

การพบกับผู้เฒ่าแพ็บบี้นั้น เป็นขั้นตอนหนึ่งของวีรบุรุษที่ได้รับการช่วยเหลือจากผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ เพราะโทรล์เป็นชนเผ่าหนึ่งที่มีรูปร่างเหมือนก้อนหินแต่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ และผู้เฒ่าแพ็บบี้ถือได้ว่าเป็นพ่อหมอของเผ่า จึงเป็นเหมือนวีรบุรุษได้รับการช่วยเหลือและให้คำปรึกษาจากผู้ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ และมีลักษณะเชื่อมโยงกับธรรมชาติด้วย

ส่วนครูบาอาจารย์ที่สำคัญกับเอลซ่านั้นคือ ราชินีอิดูน่า (มารดาของเอลซ่า) ซึ่งเปิดเผยในภายหลังว่าเป็นครอบครัวดั้งเดิมที่สำคัญของชาวนอร์ธธัลดร้า และเป็นผู้ช่วยเหลือราชาแอคนาร์

ในเหตุการณ์การขัดแย้งในอดีต ราชินีอิดูน่าเป็นผู้ให้ข้อมูลเรื่องต่าง ๆ ไว้ ด้วยการร้องเพลงกล่อมเด็กเพลง กลับคืนมา ที่มีเนื้อร้องว่า

ที่ที่สายลมพัดแผ่นน้ำ
มีกระแสธารที่รวมความทรงจำ
โอ้ คนดี เจ้าหลับเถิดหนา
แม่น้ำช่วยนำสิ่งเก่าคืนมา

ในแม่น้ำนั่น เกินหยั่งรู้
สิ่งที่ข้องใจ ไขให้เธอได้ดู
เสียงพาดำดิ่งสู่ธารา
ถ้าไกลเกินไปอาจดับชีวา

เสียงร้องชวนให้เคลิบเคลิ้มเต็มที่
ดังมีมนตรา รินหลั่งพรั่งพรู
จงเอาชนะความกลัวที่มี
สู้ความจริงที่แม่น้ำล่วงรู้
ที่ที่สายลมพัดแผ่นน้ำ
จะได้พบแม่ ผู้ยังคงจดจำ
โอ้คนดี กลับบ้านเถิดหนา
ที่สูญหายไป จะกลับคืนมา

โดยเนื้อเพลงนี้กล่าวถึงกระแสธารที่รวมความทรงจำ คือ แม่น้ำอะโธฮารัน ที่สามารถบอกเล่าอดีตและให้คำตอบที่เอลซ่าต้องการไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการสร้างเขื่อน อดีตของตนเองเกี่ยวกับพลังพิเศษ และเสียงเรียกจากป่าต้องมนต์ อีกทั้งยังมีคำเตือนเอลซ่าในประโยคที่กล่าวว่า “เสียงพา ดำดิ่งสู่ธารา ถ้าไกลเกินไปอาจดับชีวา” ซึ่งเป็นการเตือนให้เอลซ่าไม่ลุ่มหลงกับความทรงจำที่แม่น้ำได้บอก จนทำให้เกิดอันตรายจนถึงแก่ชีวิต นอกจากนี้ราชินีอิดูน่ายังบอกข้อมูลเกี่ยวกับพลังพิเศษของเอลซ่าโดยให้เธอเดินทางไปยังแม่น้ำอะโธฮารันว่า “โอ้คนดี กลับบ้านเถิดหนาที่สูญหายไป จะกลับคืนมา” ซึ่งเป็นการบอกข้อมูลในเบื้องต้นว่าเมืองเอเรนเดลล์นั้น ไม่ใช่บ้านของเธอเหมือนกับป่าต้องมนต์หรือการไปสู่แม่น้ำอะโธฮารัน อันเป็นสถานที่ที่ให้คำตอบและพลังพิเศษแก่เอลซ่า

5. การข้ามธรณีประตูแรก (The Crossing of the First Threshold)

ขั้นตอนนี้เป็นฉากที่เอลซ่า อันนา คริสตอฟฟ์ โอลาฟ และสเวน เดินทางไปยังป่าต้องมนต์ที่มีหมอกปกคลุมป้องกันไว้ โอลาฟกับคริสตอฟฟ์เข้าไปแตะหมอกแล้วก็กระเด็นออกมา แต่เมื่อเอลซ่าจับมือกับอันนาไปแตะยังหมอก หมอกก็เปิดทางให้เข้าไปจนเห็นเสาหินที่เป็นสัญลักษณ์ของจิตวิญญาณป่า ทั้งห้าคนจึงเดินผ่านเข้าไปในป่าต้องมนต์นั้น ในฉากนี้โอลาฟพูดขึ้นว่า “รู้มั้ยว่าป่าต้องมนต์เป็นสถานที่แห่งการเปลี่ยนแปลง ฉันไม่รู้มันหมายถึงอะไร แต่ฉันก็อยากรู้ว่ามันจะทำยังไงกับเราแต่ละคน” ซึ่งเป็นการสื่อให้ผู้ชมคอยติดตามว่า สุดท้ายแล้ว แต่ละคนที่ผ่านป่าต้องมนต์หรือการก้าวสู่โลกใบใหม่นั้น จะเกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง

6. การทดสอบ, พันธมิตร, ศัตรู (Test, Allies, Enemies)

เมื่อเดินทางเข้ามาสู่ป่าต้องมนต์แล้ว ผู้เดินทางทั้งห้าได้พบกับจิตวิญญาณลมที่ก่อตัวเป็นพายุแล้วพัดเอาทุกคนไป เอลซ่าได้เสกพลังน้ำแข็งต่อสู้กับเกล (ธาตุลม) และเกลได้ถ่ายทอดความทรงจำผ่านพลังน้ำแข็งของเอลซ่า ทำให้เกิดรูปปั้นน้ำแข็งที่บอกเล่าเรื่องราวที่ราชินีอิดูน่า

ได้ช่วยเหลือราชาแอคนาร์ไว้ คราวที่เกิดการต่อสู้กันระหว่างชาวเผ่านอร์ธธัลดร้าและทหารเอเรนเดลล์ จากนั้นเอลซ่าก็ได้พบกับจิตวิญญาณไฟและได้ต่อสู้กันระหว่างไฟกับน้ำแข็ง จนกระทั่งจิตวิญญาณไฟยอมแพ้ ทำให้เห็นบรูนี่ (ซาลาแมนเดอร์ที่เป็นตัวแทนของจิตวิญญาณไฟ) โดยเอลซ่าได้ปลอบโยนบรูนี่จนกลายเป็นมิตรกัน

หลังจากพบจิตวิญญาณลมและไฟแล้ว เอลซ่าและอันนาก็ได้พบกับชาวเผ่านอร์ธธัลดร้าและทหารของเมืองเอเรนเดลล์ที่ติดอยู่ในป่าต้องมนต์ (เป็นเวลา 34 ปี 5 เดือน 23 วัน) เป็นการพบทั้งมิตรและศัตรูในกรณีการขัดแย้ง แต่เอลซ่าก็ทำให้ชาวเผ่านอร์ธธัลดร้ารู้ว่าเธอเข้ามาในป่าต้องมนต์เพื่อช่วยแก้ไขสิ่งผิดที่เคยเกิดขึ้นในอดีต โดยมีจิตวิญญาณลมและไฟให้การยืนยัน ก่อนที่จะทราบว่าราชินีอิดูน่าเป็นชาวเผ่านอร์ธธัลดร้า (จากรูปปั้นน้ำแข็งที่มีความทรงจำของลมอยู่) เธอและอันนาจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของชนเผ่าด้วยเช่นกัน ชาวเผ่าจึงเตือนให้คณะเดินทางออกเดินทางในตอนเช้า เนื่องจากตอนกลางคืนจะมียักษ์ดิน (ตัวแทนจิตวิญญาณดิน) ออกอาละวาด โดยฉากนี้เหมือนกับเป็นการแสดงให้ผู้ชมเห็นวีรบุรุษและเพื่อนของเขาอยู่ภายใต้ความตึงเครียด

7. การเข้าไปในถ้ำลึก (Approach to the inmost cave)

การเข้าไปในถ้ำลึก คือ วีรบุรุษจะมาพบสถานที่อันตรายที่สุดนั้น ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นฉากที่เอลซ่านั้นจะต้องเดินทางข้ามทะเลกาฬ (Dark sea) เพื่อจะไปถึงแม่น้ำอะโธฮารัน การเดินทางผ่านทะเลกาฬนั้น เอลซ่าจะต้องพบกับนยูค (NØkk) จิตวิญญาณธาตุน้ำ ที่มีรูปร่างเป็นม้า มีหน้าที่พิทักษ์ทะเลกาฬ ไม่ให้ใครเดินทางไปยังแม่น้ำอะโธฮารันได้ โดยในยูคนี้จะพยายามทำให้เอลซ่าจมน้ำ เหมือนกับที่ทำให้เรือของราชาแอคนาร์และราชินีอิดูน่าจมหายไปในทะเลกาฬเมื่อตอนที่ออกเดินทางตามหาคำตอบของเอลซ่า แต่เอลซ่ามีความตั้งใจที่จะไปยังแม่น้ำอะโธฮารันเป็นอย่างมาก ฉากนี้จึงแสดงให้ความพยายามของเอลซ่าที่จะวิ่งผ่านทะเลกาฬและเริ่มใหม่หลายครั้ง จนครั้งสุดท้ายเมื่อนยูคปรากฏตัวและทำให้เอลซ่าจมน้ำ เอลซ่าก็ต่อสู้กับนยูคอย่างไม่ยอมแพ้ ทำให้เอลซ่าสามารถขึ้นขี่และกุมบังเหียนนยูคไปได้ถึงแม่น้ำอะโธฮารัน การเดินทางข้ามทะเลกาฬของเอลซ่า นั่นคือการพัฒนาจิตใจให้เข้มแข็งขึ้น จากการที่เอลซ่าได้ต่อสู้และพัฒนาตนเองมาจนสามารถควบคุมจิตวิญญาณทั้งสี่ของป่าได้

8. การทดสอบที่สาหัสสากรรจ์ (The Ordeal)

ขั้นตอนที่เป็นชะตากรรมของวีรบุรุษที่ต้องเจอ ด้วยการเผชิญหน้าโดยตรงกับความกลัวที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเขานั้น เป็นฉากที่เอลซ่าได้เข้าไปสู่แม่น้ำอะโธฮารัน จนสามารถล่วงรู้อดีตของเธอว่าเธอมีพลังพิเศษเพราะธรรมชาติได้มอบให้เป็นของขวัญที่ราชินีอิดูน่าได้ช่วยเหลือราชาแอคนาร์ไว้ เสมือนเป็นจุดเริ่มต้นของการเชื่อมความสัมพันธ์จากความแตกแยกระหว่างชนเผ่านอร์ธธันดร้ากับเมืองเอเรนเดลล์ จากนั้นเอลซ่าได้เดินเข้าไปสู่แม่น้ำอะโธฮารันลึกไปเรื่อย ๆ จนได้พบกับความทรงจำเกี่ยวกับการสร้างเขื่อน ทำให้เธอได้รู้ว่าการสร้างเขื่อนนั้นมิใช่เรื่องที่ดีจริง แต่เป็นการทำลายธรรมชาติ และแม้ว่าจะทราบว่าเขื่อนเป็นสิ่งที่ต้องแก้ไข เอลซ่าก็ยังอยากจะรู้เรื่องราว

ไปมากกว่านั้น ทั้ง ๆ ที่มีการเตือนในฉากด้วยเพลงที่มีเนื้อเพลงกล่าวว่า “เสียงพาดำดิ่งสู่ธารา ถ้าไกลเกินไปอาจดับชีวา” แต่เอลซ่ากลับกระโดดลงไปในหน้าผา เพื่อที่จะได้รู้เกี่ยวกับอดีตที่ลึกลงไปอีก และเมื่อได้เดินลึกลงไปมากเท่าไหร่ก็ได้รู้เรื่องราวในอดีตที่เลวร้ายมากขึ้น คือ เอลซ่าได้รู้ถึงการทำผิดจริยธรรมของปู่ของเธอที่ทรยศต่อชาวนอร์ธธันดร้า และยิ่งได้รู้เรื่องราวที่เลวร้ายมากขึ้นเท่าไหร่ ในใจของเธอก็กลัว ซึ่งทำให้เกิดความหนาว (ในหัวใจ) มากขึ้นเท่านั้น เอลซ่ารู้สึกผิดและละอายใจมากเกินกว่าที่ตัวเธอจะรับไหว เลยทำให้ร่างกายของเธอเปลี่ยนเป็นน้ำแข็งในที่สุด ฉากนี้จึงเปรียบเสมือนการทดสอบจิตใจของเอลซ่าอย่างสาหัสสากรรจ์ เธอพ่ายแพ้ให้กับความอยากรู้ของตนเอง จนประสบกับความเสียใจที่พบเรื่องราวของปู่ แต่ก่อนที่ร่างกายเธอจะแข็งทั้งหมด เธอได้ส่งความทรงจำเกี่ยวกับเขื่อนและปู่ของเธอไปยังอันนาที่อยู่ในถ้ำลึก เพื่อให้อันนาได้ช่วยแก้ไขสิ่งที่ผิดให้ถูกต้องต่อไป

9. ได้รางวัล (Reward)

หลังจากได้รับความทรงจำที่เอลซ่าส่งมาให้แล้ว อันนาจึงทำทุกวิถีทางที่จะทำลายเขื่อน เป็นการตัดสินใจทำในสิ่งที่ถูกต้องและควรกระทำแล้ว ทำให้จิตวิญญาณของป่าพอใจกับสิ่งที่ได้แก้ไข จึงช่วยให้ เอลซ่ากลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง และได้ควบคุมจิตวิญญาณทั้งสี่แล้ว ทำให้เอลซ่ากลายเป็นจิตวิญญาณที่ห้า ที่เป็นสะพานเชื่อมต่อระหว่างธรรมชาติกับมนุษย์ และทำให้เอลซ่ามีพลัง Element Control ที่สามารถเสกกำแพงน้ำแข็งเพื่อต้านคลื่นน้ำจากเขื่อน โดยที่น้ำพัดมากระทบกับกำแพงน้ำแข็งแล้วระเหยไปหมด แสดงให้เห็นว่ากำแพงน้ำแข็งของเอลซ่านั้นควบคุมธาตุน้ำได้ ทำให้เมืองเอเรนเดลล์ไม่ถูกกระแสน้ำในเขื่อนทำลายลง หากพิจารณาแล้วภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นว่าอันนาได้พัฒนาจิตใจให้เข้มแข็งขึ้นอีกระดับหนึ่ง ส่วนเอลซ่าก็ได้บทเรียนจากความอยากรู้ของตนเองที่ทำให้ประสบกับอันตรายจนเกือบถึงแก่ชีวิตด้วย

10. การคืนชีพ (Resurrection)

ในภาพยนตร์คือการทดสอบเอลซ่าด้วยความอยากรู้เรื่องราวในอดีต ถึงแม้ว่าจะมีเสียงเตือนแล้ว แต่เอลซ่าก็ไม่เชื่อฟัง จนทำให้เอลซ่า กลายร่างเป็นน้ำแข็ง ก่อนที่จะฟื้นกลับมาโดยการกระทำที่สร้างความพอใจให้แก่จิตวิญญาณป่าของอันนา

11. เส้นทางกลับบ้าน (The road back)

ขั้นตอนนี้ เป็นฉากที่มวลน้ำมหึมาจากเขื่อนที่พังโดยฝีมือของยักษ์ดินนั้น กำลังพุ่งมาทำลายเมืองเอเรนเดลล์ที่เอลซ่าปกครองอยู่ หลังการฟื้นคืนชีพของเอลซ่า เธอจึงขี่ม้านยูคมายังเมืองเอเรนเดลล์และเสกกำแพงน้ำแข็งเพื่อต่อสู้และสกัดมวลน้ำนั้น เหมือนเป็นฉากการไล่ล่าเพื่อทำลายสิ่งที่รักของวีรบุรุษจากผู้ที่โกรธแค้นเขา

12. การกลับมาพร้อมน้ำอมฤต (Return with the elixir)

การเดินทางกลับสู่โลกเดิมของวีรบุรุษในภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นแค่อันนาที่กลับมาครองเมืองเอเรนเดลล์ โดยเอลซ่าไม่ได้เดินทางกลับมา แต่ตั้งใจที่จะอยู่ในป่าต้องมนต์ อันเป็น “บ้าน” ของเธอแทน เพราะภาพยนตร์สร้างให้เอลซ่า ซึ่งเป็นจิตวิญญาณที่ห้าของป่า และอันนา เปรียบเสมือนเป็นสะพานที่เชื่อมธรรมชาติกับมนุษย์ (โลกที่มี

เวทมนต์กับโลกที่ไร้เวทมนต์) ตามความต้องการของธรรมชาติที่มอบไว้ให้กับแม่ของเธอ (การมีลูกสาวสองคน คนหนึ่งมีพลังกับอีกคนเป็นคนธรรมดา) ดังนั้นเธอจึงต้องอยู่ในโลกของเธอ ส่วนอันนาก็เดินทางกลับเมืองเอเรนเดลล์พร้อมสิ่งพิเศษ คือ ความสามารถในการเชื่อมโยงพลังธรรมชาติและจิตใจที่เข้มแข็ง เพื่อที่จะทำในสิ่งที่ถูกต้องและควรจะกระทำ นี่คือการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางจิตขั้นพื้นฐานที่ทุกคนจะต้องประสบ และอาจตอบคำถามของโอลาฟได้ว่า ป่าต้องมนต์ทำให้เอลซ่าและอันนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

การปรากฏขั้นตอนการผจญภัยของวีรบุรุษในภาพยนตร์เรื่องโฟรเซ่น ครบทุกขั้นตอนตามที่ คริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ได้วิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ไว้ อาจเป็นการแสดงให้เห็นว่าการสร้างภาพยนตร์เรื่องโฟรเซ่นที่สร้างตามขั้นตอนการเดินทางของวีรบุรุษในเทพปกรณัมโบราณ แม้เนื้อหาจะเปลี่ยนแปลงไปตามสังคม คือ เปลี่ยนตัวละครเอกจากเทพเจ้ากลายเป็นมนุษย์ แต่ยังมีเรื่องราวของการผจญภัยที่ทำให้ตัวละครเอกนั้น เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ทั้งความคิดที่เข้าใจโลกมากยิ่งขึ้น และมีจิตใจที่กล้าหาญ นึกถึงประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าประโยชน์และความสุขส่วนตน อีกทั้งยังเปลี่ยนแปลงเพศของตัวละครจากเพศชาย กลายเป็นเพศหญิง ซึ่งเป็นนัยแห่งการแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเป็นเพศใด หากบุคคลนั้นมีความเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ก็สามารถเป็นวีรบุรุษได้ทั้งสิ้น สาเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องโฟรเซ่น 2 เป็นที่นิยมและมีความน่าสนใจจนสร้างรายได้เป็นจำนวนมาก

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้พบว่า มีฉากเกี่ยวกับการเดินทางของวีรบุรุษตามแนวทางการศึกษาของคริสโตเฟอร์ โวกเลอร์ ที่ได้นำทฤษฎี “การผจญภัยของวีรบุรุษ” ของ โจเซฟ แคมพ์เบลล์ มาวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ที่สร้างความนิยมอยู่ในปัจจุบัน ครบทั้ง 12 ขั้นตอน สอดคล้องกับผลการวิจัยของของ ปพักตร์อร ธรรมกวินทิพย์ และบารนี บุญทรง (Thamkwintip, Bunsong, 2557) ที่ศึกษาการผจญภัยของวีรบุรุษ : กรณีศึกษาจากพระอภัยมณี และพบว่า เรื่องพระอภัยมณีมี การเดินทางตามทฤษฎีการผจญภัยของวีรบุรุษเกือบสมบูรณ์ คือ การออกเดินทาง การครอบครูและการเดินทางกลับเช่นเดียวกับการศึกษาเรื่องพระสังข์ : การผจญภัยของวีรบุรุษ ของสุประวีณ์ แสงอรุณเฉลิมสุข (2561, หน้า 185) ผลการวิจัยพบว่า พระสังข์มีวงจรการผจญภัยเหมือนกับแนวคิดวีรบุรุษของโจเซฟ แคมพ์เบลล์ การนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่องโฟรเซ่น 2 กล่าวคือ การออกเดินทางไปผจญภัย การพบครูบาอาจารย์ และเดินทางกลับสู่เมืองของตนเอง ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการนำเสนอภาพลักษณ์ของวีรบุรุษตามแบบที่มีปรากฏในเทพปกรณัมอย่างไม่แตกต่างจากเดิมเลย

ในส่วนของข้อมูลในเรื่อง ผู้วิจัยได้สังเกตว่าผู้เขียนบทและบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ พิคเจอร์ส เขียนบทโดยมีแรงบันดาลใจจากเทพปกรณัมอยู่หลายส่วน ตั้งแต่เรื่องของการสร้างวีรบุรุษที่มาพร้อมกับพี่น้องคู่คิด ดังในเทพปกรณัมสำคัญของอินเดีย คือ รามายณะและมหาภารตะนั้นมีปรากฏคู่พี่น้องที่เป็นคู่คิดกันอย่างที่ทราบกันดี

ว่า พระรามจะมีพระลักษม์ และพระกฤษณะมี พระพลรามเป็นคู่คิด เหมือนกับที่ผู้เขียนบทสร้างให้เอลซ่าและอันนาเป็นพี่น้องที่อยู่ด้วยกัน แต่มีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน โดยที่เอลซ่าจะถูกเลี้ยงดูให้เป็น “ผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบ” (Perfect Girl) เพราะจะต้องเป็นผู้ปกครองเมืองในอนาคต ขณะที่อันนายังมีความเป็นเด็ก มีความร่าเริงแจ่มใส และคิดอะไรไม่รอบคอบ ซึ่งตรงกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารออกมาให้เห็นในภาพยนตร์เรื่องนี้ กล่าวคือ ทั้งสองคนเป็นตัวแทนของโลกและจิตวิญญาณธรรมชาติ แต่หากมองนัยทางเทพปกรณัม การสร้างตัวละครสองตัวนี้เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นการพัฒนาจิตใจให้เข้มแข็งเพื่อใช้ดำรงชีวิตในทางโลกและการพัฒนาจิตใจให้บริสุทธิ์สำหรับการหลุดพ้นนั่นเอง

ข้อมูลถัดมาที่ผู้สร้างได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทพปกรณัม คือ การกล่าวถึงจิตวิญญาณของป่า อันได้แก่ 1) เกล (gele) จิตวิญญาณธาตุลม ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากนิทานพื้นบ้านของแถบสแกนดิเนเวียน คือ เทพเจ้าสายลม North wind 2) นยูค (NØkk) จิตวิญญาณธาตุน้ำ มีรูปร่างเป็นม้าเป็นผู้พิทักษ์ทะเลกาฬ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานวิญญาณน้ำที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างของตัวเองได้ของฝั่งยุโรป โดยตำนานนี้จะแตกต่างออกไปในแต่ละประเทศ เช่น บางประเทศมีรูปร่างเหมือนนางเงือก คน หรือสัตว์ชนิดหนึ่ง โดยในโฟรเซ่น 2 นั้นได้เขียนให้มีรูปร่างเป็นม้าสีขาว ตัวใหญ่น่าเกรงขาม (Bäckahäst) 3) เอิร์ทไจแอนท์ (earth giants) จิตวิญญาณธาตุดิน ได้แรงบันดาลใจมาจากโทรลล์ในตำนานของชาวยุโรปเหนือ 4) บรูนี่ จิตวิญญาณธาตุไฟ คือ ซาลาแมนเดอร์ ตามเทพปกรณัมของชาวยุโรป ที่เชื่อว่าซาลาแมนเดอร์เกิดมาจาก กองไฟ จึงกลายเป็นสัตว์ในตำนาน (The fairy tale behind the 4 elemental spirits in Frozen 2, online)

การกล่าวถึงเบื้องหลังการสร้างตัวละครตามตำนานหรือเทพปกรณัมของชนเผ่าต่าง ๆ นั้น ทำให้ผู้วิจัยนึกถึงการกล่าวถึงธาตุทั้งห้าในเทพปกรณัมสำคัญของโลกตะวันออก คือ ภควัทคีตา ในบทที่กล่าวถึงประกฤติ : ธรรมชาติ อันเป็นคู่ของบรมวิญญาณในสิ่งสร้าง โดย ท่านปรมหังสา โยคานันทะ ได้อธิบายเกี่ยวกับเงาภาพยนตร์กับแสงไฟจากเครื่องฉายทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว (*Yogananda*, 2561) ท่านอธิบายว่า “พระเจ้าก็ทำนองเดียวกัน ทรงใช้ฟิล์มมายาที่มีสิ่งคู่ตามธรรมชาติสร้างภาพยนตร์ฝัน ให้มนุษย์ที่มีปัญญาแต่ละคนแสดงบนเวทีโลก เป็นภาพปรากฏของธาตุ ดิน น้ำ ไฟ ลม และอากาศธาตุ ซึ่งมองไม่เห็น – เป็นชีวิตที่มีพลวัตเป็นทวีปสวยงามที่มีมหาสมุทรล้อมรอบ” แสดงให้เห็นว่าธาตุทั้งห้าเป็นองค์ประกอบของสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกใบนี้และเป็นสิ่งที่พระผู้สร้างได้สร้างขึ้นนั่นเอง

แม้ในภาพยนตร์นั้นจะไม่ได้กล่าวถึงอากาศะ / อีเธอร์ (Ether) หรือธาตุที่ห้าโดยตรง แต่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ก็ได้ให้ข้อมูลบางส่วนไว้โดยจิตวิญญาณที่ห้า (fifth spirit) ที่ภาพยนตร์ได้กล่าวถึงเป็นปริศนาไว้ตอนกลางเรื่อง ไปสู่บทสรุปที่เฉลยว่าเอลซ่ากลายเป็นจิตวิญญาณที่ห้าในตอนท้ายเรื่องนั้น ทำให้ผู้ชมได้รู้ข้อมูลว่าจิตวิญญาณที่ห้า เป็นสะพานเชื่อมโยงมนุษย์กับพลังมหัศจรรย์ของธรรมชาติ

การเชื่อมโยงเทพปกรณัมและความจริงบางส่วนของโลกและจักรวาลนี้เข้าสู่ภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของรูปลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงจากเรื่องเล่าทางเทพปกรณัมมาสู่การนำเสนอเรื่องราวผ่านทางภาพยนตร์ เพราะในยุคที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีแต่ปราศจากอาหารทางจิตวิญญาณ ทำให้ผู้คนโหยหาเทพปกรณัมที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ทั้งการละทิ้งความกลัวเพื่อออกเดินทางไปเผชิญหน้ากับศัตรู การแก้ปัญหาต่าง ๆ เมื่อเราประสบกับปัญหา การแก้ไขสิ่งที่ผิดให้ถูกต้อง และสิ่งสำคัญคือความเสียสละเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม ทำให้คนเราลดความเห็นแก่ตัวของ ตนเองลง ซึ่งการนำเสนอผ่านการ์ตูนก็มีความสำคัญในการปลูกฝังสิ่งเหล่านี้ให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

แม้การสื่อสารสาระของเทพปกรณัมจะยังไม่ครบถ้วน แต่สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการสื่อคือ การเดินทางของวีรบุรุษในเทพปกรณัม มิใช่เพียงการแสดงให้เราเห็นถึงการกระทำอันกล้าหาญเพียงอย่างเดียว แต่ยังแสดงให้เห็นถึงการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม อันเป็นแนวทางในการพัฒนาทางจิตวิญญาณของชีวิตมนุษย์ เพื่อให้เราเดินทางไปสู่เป้าหมายสูงสุดในชีวิต ดังเช่นที่ กิ่งแก้ว อัตถากร ได้กล่าวถึงพระราม ซึ่งเป็นแบบฉบับของวีรบุรุษที่สร้างความตระหนักรู้ให้แก่ ชาวอินเดียมาจนถึงปัจจุบัน โดยท่านกล่าวไว้ในหนังสือ สีตาและอมตะลีลาของพระราม (Attagara, 2560) ว่า ข้าพเจ้าเชื่อว่า องค์อวตารเช่นพระรามทรงเป็นแบบฉบับของมหาบุรุษ มิเช่นนั้นเรื่องราวของพระองค์ก็คงจะไม่ดำรงอยู่ในโลกแห่งเทพปกรณัมมาช้านานจนมิอาจกำหนดนับดังนี้ เพื่ออะไรหรือ? ก็เพื่อเป็นอนุสสติให้เราดำเนินชีวิตสู่ **สัต จิต อานันทะ absolute อันสัมบูรณ์ — อันสัมบูรณ์**

REFERENCES

Aemoto, M. (2555). **Water miracle : answers to a better life.** 4th. Bangkok : Loksuay. (in Thai)

Attagara, K. (2541). **Time and history in Indian culture and traditions : Kala and Karmma.** Bangkok : Nanmebooks. (in Thai)

Attagara, K. (2560). **Sita and the immortal style of Rama.** Bangkok : Amarin Printing & Publishing Public Co., Ltd. (in Thai)

Campbell, J. & Moyers, B. (2551). **The Power of Myth.** Bunsong, B. 2nd. Bangkok : Amarin Printing & Publishing Public Co., Ltd. (in Thai)

Sangaroon-chalermsuk, S. (2561). Prasang : The Hero journey. **Journal of Humanities and Social Sciences, Suratthani Rajabhat University.** 10(2). 185 – 206. (in Thai)

Thumkwinthip, P. & Bunsong, B. (2557).The Hero journey : A case study of Phra Aphai Manee. **Journal of Humanities, Naresuan University.** 11(1). 75 – 90. (in Thai)

Vogler, C. (2007). **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers.** (3rd ed.). Studio City: Michael Wiese Productions.

Yogananda, P. (2561). **God talks with Arjuna : Bhagavad Gita.** Bangkok : Amarin Printing & Publishing Public Co., Ltd. (in Thai)

Disney babe. (2563). **The fairy tale behind the 4 elemental spirits in Frozen 2.** Retrieved May 14, 2020, from https://www.youtube.com/watch?v=FuLQn1-FTUw&feature=youtu.be.