

บทวิเคราะห์วิสามันนามในภาพยนตร์เรื่อง Assassin's Creed
ด้วยกรอบสัญวิทยาเชิงโครงสร้าง
An Onomastic Analysis of the Film Assassin's Creed
through a Structural Semiotic Approach

นิพนธ์ ศศิพานุเดช* วชิระ ภัทรโพธิกุล**

Nipon Sasipanudej* Wachira Patarapotikul**

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์* คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเมธาร์ธ**

Faculty of Liberal Arts, Thammasat University* Faculty of Liberal Arts, Metharath University**

Received: 07/02/2023, Revised: 28/02/2023, Accepted: 10/03/2023

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งวิเคราะห์การใช้วิสามันนามหรือชื่อเฉพาะ ได้แก่ ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร ชื่อสถานที่ และชื่อวัตถุสำคัญ ในภาพยนตร์เรื่อง *Assassin's Creed* (20th Century Fox: 2016) โดยเน้นที่ความสำคัญ ที่มาที่ไป นัยยะ ตลอดจนบทบาทการทำงานของวิสามันนามในโครงสร้างของเรื่องเล่าผ่านกรอบสัญวิทยาเชิงโครงสร้าง (structural semiotic approach) ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจในการมองวรรณกรรมเชิงโครงสร้างที่แอบอิงซ่อนเร้นอยู่ภายใต้มายาคติทางสังคม ระบบการตั้งชื่อเฉพาะทำงานใน 2 ระดับ คือ (1) ฉวยใช้โครงสร้างทางภาษาเพื่อสื่อความหมายในเรื่องเล่าอย่างเป็นระบบ ตลอดจนเพื่อสร้างความสมจริงและความสอดคล้องต้องกันในกระบวนการเล่าเรื่อง และ (2) สถาปนาความหมายใหม่ที่อิงอยู่กับคุณค่าบางประการภายในวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ให้กลายเป็นมายาคติซึ่งดำเนินไป “อย่างเป็นปรกติวิสัย” ภายใต้กลไกการเล่าเรื่องของมัน ด้วยเหตุนี้ ชื่อเฉพาะที่ “ออกแบบ” และ “ใส่รหัส” มาให้มีปฏิบัติการเชิงวัฒนธรรมดังกล่าวนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า “ชื่อนั้นสำคัญไฉน” ในระบบอุตสาหกรรมนิยมเชิงทัศนศึกษา (visual industrialism)

คำสำคัญ: Assassin's Creed, การวิเคราะห์ภาพยนตร์, การถอดรหัสทางวัฒนธรรม, สัญวิทยาเชิงโครงสร้าง, การวิเคราะห์วิสามันนาม

Abstract

This article explores the use of major proper nouns: title, characters, places and objects, in the film: *Assassin's Creed* (20th Century Fox: 2016), focusing on the analysis of their origins, connotations and functional roles, on the basis of a structural semiotic approach. It aims to enable to structurally comprehend, and view a literary work in the midst of which social myths are concealed. The systematic invention of these proper nouns functions (1) to deliberately use the linguistic structure in order to convey the narrative connotations to create their verisimilitude and pertinence as well as (2) to form their new signification based on some values of a certain culture, which are continually normalized. Through the narratological process of this film, the proper nouns have been designed and codified for cultural operations. This leads to the “significance of names” in the world of visual industrialism.



Keywords: Assassin’s Creed, film analysis, cultural decoding, semiotic approach, onomastic analysis

1. บทนำ

ภาพยนตร์หรือศิลปะแขนงที่ 7 หรือที่เรารู้จักกันในอีกนามหนึ่งว่า “วรรณกรรมบนแผ่นฟิล์ม” เป็นการนำศิลปะดั้งเดิมทั้ง 6 แขนง ได้แก่ สถาปัตยกรรม ปฏิกิริยากรรม จิตรกรรม นาฏกรรม ดุริยางคศิลป์ และวรรณกรรมมาหลอมรวมกัน โดยใช้ภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อ นับเป็นศิลปะที่ได้รับความนิยมอยู่ในระดับต้น ๆ ทั่วโลก กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมหาชน (popular culture) มานานนับศตวรรษ บ่อยครั้งหากดูเพียงผิวเผิน ภาพยนตร์อาจจะเน้นไปที่เป้าหมายในการให้ความบันเทิง ทว่า ในความเป็นจริงแล้ว วรรณกรรมบนแผ่นฟิล์ม ยังมีคุณูปการอื่น ๆ พ่วงท้ายมาด้วยบ่อยครั้ง ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้มีภาคใหม่ นำเสนอมุมมองใหม่ ตีความใหม่ ถ่ายทอดใหม่ และเปิดโลกทัศน์ของผู้ชมให้ได้เรียนรู้ศิลปะบนแผ่นฟิล์มไปพร้อม ๆ กัน

ยิ่งไปกว่านั้น ภาพยนตร์ยังถือเป็นพื้นที่สำคัญของปฏิบัติการทางวัฒนธรรม ดังในกรณีของค่านามเฉพาะหรือวิสามานยนามที่ถูกใช้ในภาพยนตร์ซึ่งบทความนี้จะแสดงให้เห็น หลายครั้งผู้ชมมักคิดว่า ชื่อเฉพาะที่ตั้งมาในเรื่องแต่งไม่มีบทบาทอื่นใดนอกจากเพื่อสร้างความแปลกหรือเพื่อให้เข้ากับสมัยนิยมเท่านั้น บทความนี้จะเปิดเผยในรายละเอียดว่า การตั้งชื่อเฉพาะในเรื่องเล่าของภาพยนตร์เป็นการผลิตซ้ำมายาคติบางประการ และสถาปนาคุณค่าบางประการให้กลายเป็นภาวะปรกติวิสัยในการสื่อความหมายทางสังคม การตั้งชื่อเฉพาะด้านหนึ่งฉวยใช้นิยามของการสื่อความหมายในภาษาหนึ่ง ๆ และในอีกด้านอีกหนึ่งก็สถาปนาความหมายใหม่อันเป็น “รหัสทางวัฒนธรรม” (cultural codes) ที่ทั้งสะท้อน และควบคุมความเข้าใจของมนุษย์ซึ่งดำเนินไปภายใต้ตรรกะของอุตสาหกรรมนิยมนด้านภาพยนตร์ (cinematic industrialism) ชื่อเฉพาะจึงมีบทบาทในการควบคุมจิตสำนึกของผู้ดูไปพร้อม ๆ กับการให้ความบันเทิงด้วย การควบคุมจิตสำนึกผ่านความบันเทิงได้กลายเป็น “ความลุ่มหลอนคล้ายจริง” หรือ “โลกเทียมที่สมจริง” (simulacra) ที่มนุษย์ยุคปัจจุบันกำลังเผชิญอยู่ผ่านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เมื่อกลไกของการตั้งชื่อถูก “ถอดรหัส” ออกมา เราจะพบว่า มายาคติแห่งการตั้งชื่อมีกลไกการทำงานบางอย่างที่เป็นสากลภายในโครงสร้างของภาษา ผู้สร้างภาพยนตร์เพียง “เล่นแร่แปรธาตุ” เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ของการสื่อสารความหมายในอุตสาหกรรมนิยมนด้านภาพยนตร์เท่านั้น

Assassin’s Creed สะท้อนการดัดแปลงจากเกมสู่ภาพยนตร์ กล่าวคือ *Assassin’s Creed* เดิมทีเป็นชุด (series) ของเกมที่ถูกผลิตขึ้นในปี 2007 โดย Ubisoft บริษัทเกมของฝรั่งเศส และประสบความสำเร็จอย่างท่วมท้นในการจำลองฉากยุคกลางของยุโรปให้ปรากฏออกมาในรูปของสิ่งที่มองเห็นและปฏิสัมพันธ์ได้ (ผ่านเกม) บริษัทต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านยุคกลางมากมาย เช่น นักโบราณคดี นักประวัติศาสตร์ศิลป์ นักนิรุกติศาสตร์ เพื่อทำงานกับผู้สร้างเกมในการสร้างฉาก ชื่อตัวละคร ตลอดจนโครงเรื่องที่ซับซ้อนภายในเกมเพื่อสร้างความสมจริงอันเป็นจิตสำนึกและมาตรฐานในวัฒนธรรมทางสายตา (visual culture) ของศตวรรษที่ 21

ด้วยการที่เกมถูกผลิตขึ้นจากผู้เชี่ยวชาญหลายแขนงทำให้วงศัพท์ที่เกี่ยวกับชื่อตัวละคร บุคคลสำคัญ (ทั้งที่มีตัวตนจริงทางประวัติศาสตร์และสมมติขึ้น) วันสำคัญ สถานที่ วัตถุสิ่งของ เวทมนตร์ อาวุธยุทโธปกรณ์ภายในเกมกลายเป็นระบบหรือชุดของความหมายที่ต้องนำมาทำปทานุกรม (glossary) เมื่อสร้างเกมแล้วเสร็จโดยมักจะปรากฏออกมาเป็น “บทสรุปทางการ” (official guide) หรือ “รวมเล่มงานศิลป์” (artwork book) เพื่อให้ผู้เล่นได้เสพ



“ภาษา” ที่สัมพันธ์กับสิ่งพิมพ์ทางสายตาอีกคำรบหนึ่ง ในสิ่งพิมพ์เหล่านี้มักอธิบายที่มาที่ไปของ “ภาษาโบราณ” ซึ่งอาจจะเป็นชื่อ “เวทย์” หรือ “ของวิเศษ” หรือ “กระบวนท่าไม้ตาย” ของเหล่าอัศวินที่เป็นตัวละครภายในเกมเพื่อให้ผู้เล่น “ดำดิ่ง” ลงไปในฉากการต่อสู้หรือโครงเรื่องที่ซับซ้อนภายในเกมอีกคำรบหนึ่ง ภาษาในเกมที่ประสบความสำเร็จจึงรุ่มรวยและเหมาะที่จะนำมาถอดรหัสทางวัฒนธรรมเป็นอย่างยิ่ง

แปลก แต่เป็นจริงที่เกมแนว action RPG (action-role playing game) ที่ได้รับการตอบรับจากผู้เล่นในระดับนานาชาติมักมีโครงเรื่องที่เกี่ยวพันกับโลกโบราณไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่งอันแสดงให้เห็นว่า มนุษย์นั้นจะมีจิตสำนึกแบบสมัยใหม่แล้วก็ยังคงปรากฏร่องรอยของ “ศาสนา” ผ่านถ้อยคำหรือวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) ซึ่งผู้เขียนจะวิเคราะห์โดยพิศดารในลำดับต่อไป ร่องรอยแห่งความเป็น “บุรพกาลนิยม” (archaism) นี้เองทำให้ภาษาและเรื่องเล่าภายในเกมปรากฏ “ความเป็นละติน” (Latinism) ต่างกรรมต่างวาระและในสัดส่วนที่ไม่เท่ากันในแต่ละเกม ความยากของภาษาละตินเหล่านี้ทำให้ผู้สร้างต้องทำเว็บไซต์เฉพาะขึ้นมาเพื่อ “ประมวล” สารบบของความหมายที่หลากหลายซึ่งเกี่ยวพันกับภาษาโบราณที่ต้องการการตีความจากผู้เล่นอีกคำรบหนึ่ง ตั้งแต่ชื่อตัวละคร ชื่อสถานที่สำคัญ ชื่ออาวุธลับ เวทย์ลับ ท่าไม้ตายลับ และอื่น ๆ อีกมากมาย นอกจากเกมนี้แล้ว ยังมีเกมอีกมากมายที่ก็ทำเช่นเดียวกัน เช่น ชุดของเกม *Final Fantasy* ที่ก็ทำสารบบของคำศัพท์ไว้ เรียกว่า “Final Fantasy-clopedia” หรือ “Final Fantasy Dictionary of Terms and Slang” ในเว็บไซต์ Fandom ที่ทางบริษัทผู้ผลิตเกมมอบอำนาจให้รวบรวมและเผยแพร่ คำศัพท์เฉพาะเหล่านี้เป็น “รหัสทางวัฒนธรรม” อย่างหนึ่งที่ผู้สร้างเกมจงใจ “ประดิษฐ์” ขึ้นมาเพื่อให้บรรลุ “อรรถรส” บางอย่างที่ตัววิทยาการของเกม (game technology) โดยลำพังไม่อาจทำได้ เช่น ชื่อเฉพาะของเวทย์ “aeon” ในชุดของเกม *Final Fantasy* ที่ฉวยใช้ความหมายในยุคกลางมาสถาปนาความหมายใหม่ คำว่า “aeon” เป็นภาษาละตินตอนปลาย (ราว 1640-1649) แปลว่า “เป็นนิรันดร์จนไม่อาจวัดดวงได้” “aeon” เป็นรูปเอกพจน์ ส่วน “eternity” คือรูปพหูพจน์ มาจากคำว่า “ayu” หรือ “อายุ” ในตระกูลภาษาอินโดโรเปียนที่แปลว่า “พลังชีวิต” (vital force) (Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/>. Retrieved on 06/05/2020.) เกมฉวยใช้ความหมายนี้โดยเชื่อมโยงเข้ากับ “ลำแสง” ดัง พระคริสตธรรมคัมภีร์กล่าวว่า “ขอจงมีแสง” เพื่อสร้างอรรถรสให้กับการใช้เวทย์ชนิดนี้ มายาคติเกี่ยวกับแสงจึงเกิดขึ้นผ่านคำคำนี้

เมื่อชุดของเกม *Assassin's Creed* ถูกดัดแปลงให้กลายเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งวิทยาศาสตร์แนวยู (science-fiction action film) ชุดของความหมายยิ่งแผ่กระจายออกไปอีกคำรบหนึ่ง ราวกับตัวเกมเองก็เป็นสิ่งมีชีวิตที่แผ่ซ่านออกไปอย่างไม่หยุดยั้ง ความมีชีวิตของเกมทำให้ตัวเกมเป็นทั้ง “ภาวะพันไปจากตัวบท” (hypertext) ในความหมายที่ว่า ตัวบทหนึ่ง ๆ มีศักยภาพที่จะข้ามผ่านไปสู่ตัวบทอื่น ๆ อย่างไม่รู้จบและเป็น “ภาวะที่พันไปจากความเป็นจริง” (hyperreality) ที่ไม่ได้หมายความว่า “ไม่เป็นจริง” แต่เพราะความจริงในสายพานการผลิตมันผลิตซ้ำตัวมันเองจนกลายเป็น “ความละหม้ายคล้ายจริง” ในโลกสมัยใหม่

Assassin's Creed เป็นผลงานบนแผ่นฟิล์ม ความยาว 125 นาที สร้างโดยความร่วมมือของบริษัทผู้ผลิต 4 ราย ได้แก่ New Regency Productions - Ubisoft Motion Pictures - DMC Film และ The Kennedy/Marshall Company จากฝีมือการกำกับของ Justin Dallas Kurzel ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักเขียนบทสัญชาติออสเตรเลีย เขียนบทโดย Michael Lesslie - Adam Cooper และ Bill Collage จัดจำหน่ายโดยค่าย 20th Century Fox ออกฉายครั้งแรกในช่วงปลายปี ค.ศ. 2016 ณ นครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา



โครงเรื่องโดยย่อเริ่มที่ปี 1492 ณ เมือง Andalusia (เขตการปกครองตนเองในคาบสมุทรสเปนตอนใต้) ในช่วงสงครามแห่งกรานาดา (the Granada War 1482-1492) สงครามระหว่างรัฐคาทอลิกที่นำโดยพระนางอิสซาเบลล่าที่ 1 แห่งสเปนซึ่งได้รับแรงหนุนจากเฟอร์ดินานด์ที่ 2 แห่งแอรากอนของอิตาลีกับรัฐมุสลิมที่นำโดยราชวงศ์นาซาร์ สงครามจบด้วยชัยชนะของสเปนเหนือสหพันธรัฐแห่งกรานาดาของมุสลิม ตัวละครเอกอาเกิลาร์ (Aguilar de Nerha) ได้กล่าวสัตยาบันแก่นักฆ่าเพื่อปกป้องเจ้าชายอาห์เหม็ดแห่งกรานาดาจากกองทัพคริสตชนแห่งกรุงโรม และฉกที่ตัดกลับมาที่โลกปัจจุบันในปี 1986 คัลลัม ลินช์ (Callum Lynch) หรือ “คัล” (Cal) หนุ่มวัยฉกรรจ์ที่พบว่าแม่ตนถูกพ่อบังเกิดเกล้าของตนเองซึ่งมีอาชีพเป็นมือสังหารฆ่าเสียชีวิต พ่อของเขาเคยทำงานรับใช้บริษัท the Templars’ Abstergo Foundation จึงได้ชวนให้ลูกชายตนหลบหนี เรื่องกระโดดมาที่ปี 2016 คัลถูกตัดสินประหารชีวิตในข้อหาฆาตกรรมแม่แล้วคนหนึ่ง บริษัท Abstergo Foundation จัดฉากฆาตกรรมเทียมขึ้นเพื่อสวมรอยให้คัลรอดจากการประหาร และนำตัวเขาไปที่ห้องทดลองแห่งหนึ่งที่กรุงมาดริด เขาจึงทราบว่า บริษัทดังกล่าวกำลังค้นหาแอปเปิลแห่งอีเดน (Apple of Eden) ซึ่งเป็นหนึ่งในวัตถุโบราณที่ได้สาบสูญไปในอารยธรรมเก่าแก่โดยเชื่อว่าวัตถุโบราณดังกล่าวสามารถควบคุมจิตสำนึกของผู้คนได้ โซเฟีย (Sofia) ลูกสาวประธานบริษัท ฯ และหัวหน้าศูนย์วิจัยพบว่า คัลสืบเชื้อสายมาจากอาเกิลาร์ที่ได้เคยครอบครองแอปเปิลแห่งอีเดนมาก่อน โซเฟียจึงจับเขาไปใส่ในอุปกรณ์ทางการแพทย์ที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษ (ที่มีชื่อว่า the Animus) โดยหวังว่าเขาจะสามารถรื้อฟื้นความทรงจำแห่งอดีต และเผยตำแหน่งที่ซ่อนแอปเปิลแห่งอีเดนที่สูญหายไป ในโลกอดีตอาเกิลาร์มีผู้ช่วยคนหนึ่งชื่อว่า “มาเรีย” (Maria) ทั้งสองได้ถูกให้อำนาจช่วยเหลือเจ้าชายอาห์เหม็ดซึ่งถูกจับขังโดยกองทัพคริสตชนแห่งโรมเพื่อขู่กรรโชกให้บิดาเขาซึ่งเป็นสุลต่านมุฮัมหมัดที่ 12 ยอมมอบแอปเปิลแห่งอีเดน เรื่องราวดำเนินไปผ่านการสร้างปมชวนติดตาม และฉากการต่อสู้ที่ตื่นตาตื่นใจผ่านกระบวนท่าที่เรียกว่า “กระโดดแห่งศรัทธา” (the Leap of Faith) ของอาเกิลาร์ และจบลงด้วยการที่อาเกิลาร์สามารถครอบครองแอปเปิลแห่งอีเดน และเก็บรักษามันในที่ปลอดภัย

ในแง่รายได้จากทั่วโลก ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำเงินได้จำนวน 240.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อาจจะดูเหมือนไม่ประสบความสำเร็จเท่าไรนักเมื่อมองจากการใช้งบประมาณทุนสร้าง 125 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และจะไม่สามารถบรรลุยอดขายได้จำนวนนี้ถ้าไม่ใช้ต้นทุนหรือฐานเสียงที่มีมาอยู่แล้วจากตัวเกม ภาพยนตร์เรื่องนี้มีวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจหลายประการ เช่น การนำเสนอภาพแบบตัดไปมาระหว่างปัจจุบันขณะกับอดีตกาล (retrospective) การใช้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์บางส่วนมาเป็นฉากเพื่อความตระการตา บุคคลบางคนในประวัติศาสตร์แห่งยุคกลางได้กลายมาเป็นตัวละครในบทภาพยนตร์ “สี่สັນ” แห่งยุคกลางทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มี “ความเป็นละติน” ในหลากหลายระดับ ในบทความนี้จะวิเคราะห์การตั้งชื่อเฉพาะในแง่มุกที่สัมพันธ์กับโครงเรื่องผ่าน “การถอดรหัสทางวัฒนธรรม” (cultural decoding) ด้วยวิธีการของสัญวิทยาเชิงโครงสร้างเพื่อเปิดเผยกลไกการทำงานใน 2 ระดับ คือ (1) ความหมายที่ดำรงอยู่ภายในระบบของภาษานั้น ๆ และ (2) ความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในระดับ “มายาคติ” ที่ไม่ได้มีความหมายว่า “เรื่องโกหก” หรือ “เรื่องปกปิดซ่อนเร้น” แต่เป็นปฏิบัติการของความหมายทางวัฒนธรรมภายในตรรกะของอุตสาหกรรมนิยมนด้านภาพยนตร์เพื่อสร้าง “ความลุ่มหล้าคล้ายจริง” ให้เป็นปรกติวิสัยในสังคม



2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาวิสามันนาม ได้แก่ ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร ชื่อสถานที่ และชื่อวัตถุสำคัญในภาพยนตร์เรื่อง *Assassin's Creed* โดยใช้สัญวิทยาเชิงโครงสร้าง วิสามันนามที่จะนำมาวิเคราะห์ ได้แก่ คำว่า “Assassin” “Creed” “Aguilar” “Callum” “Templar” “Animus” “Sofia” “Abstergo” และ “Leap of Faith”

3. วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยประยุกต์วิธีการของเกรมาสว่าด้วยสี่เหลี่ยมสัญญาณ (semiotic square) โดยผสมเข้ากับแนวคิดด้วย “มายาคติ” ของโรลองด์ บาร์ตส์เพื่อแสดงให้เห็นว่า (1) ชื่อเฉพาะในการนำเสนอแบบภาพยนตร์ตั้งอยู่บนระบบของสัญญาณที่ “รื้อสร้าง” ตัวมันเองอยู่ตลอดเวลา และ (2) การสร้างชื่อเฉพาะสะท้อน “มายาคติ” ในความหมายที่ว่า มันไม่ได้เป็นกระบวนการปกปิดซ่อนเร้นหรือการสร้างเรื่องโกหก แต่เป็นภาวะปรกตวิสัยในการสร้างความหมายหรือรหัสทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมนิยมเชิงทัศน์ “มายาคติ” จึงเป็นการประกอบสร้างความหมายขึ้นมาใหม่จากความหมายที่มีอยู่เดิมในระบบภาษาเพื่อความบันเทิงเชิงพาณิชย์ทางสายตา และกลายเป็นวัฒนธรรม “ที่เสพได้” (consumable) ของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ผ่านกลไกแบบทุนนิยม

เหตุผลที่ผู้วิจัยใช้วิธีการของเกรมาส ก็เพราะว่าวิธีการของเขาสามารถแสดงให้เห็นถึงการประกอบสร้างวิสามันนามในลักษณะรื้อสร้างที่สัมพันธ์กับการนำเสนอแบบภาพยนตร์ได้ดีที่สุด ในส่วนของความหมายใหม่ที่ถูกสถาปนาขึ้นจากรหัสทางวัฒนธรรมเพื่ออัตถประโยชน์เชิงทัศน์ ผู้วิจัยเลือกใช้โรลองด์ บาร์ตส์ เนื่องจากเขาเป็นคนแรกที่อธิบายรหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้ในรูปแบบ “มายาคติ” ในความหมายที่ว่า มันไม่ได้เป็นสิ่งที่ปกปิดซ่อนเร้นโดยความตั้งใจ แต่เป็นความปรกติที่ปรากฏออกมาผ่านการสื่อความทางวัฒนธรรม (cultural representation) เพื่อให้กลายเป็นสิ่ง “ที่กินได้” (edible) ในทางวัฒนธรรม ในแง่ของมายาคติ มนุษย์ต้องการมายาคติในแง่ที่ว่ามันเป็น “อุทมรัฐแห่งภาษา” (L’utopie du langage) เพื่อความบันเทิงเชิงพาณิชย์หรือในภาษาฝรั่งเศส คือ เพื่อ “เล่น” (jouer) หรือ “เล่นเกม” (jouer les jeux) ดังที่เขาใช้คำว่า “ความเพลิดเพลินของตัวบท” (le plaisir du texte) การสื่อความหมายจึงเป็น “การพรางตา” (camouflage) ผ่านความเป็นปรกตวิสัย ขณะเดียวกันก็ “ยั่วล้อ” ให้ผู้อ่านเข้าไป “ถอดรหัส” หรือ “รื้อถอนมายาคติ” (demystify) ด้วย

ในความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างแบบเกรมาส ผู้วิจัยยังประยุกต์วิธีการทางนิรุกติศาสตร์เชิงโครงสร้างของอุมแบร์โต เอโกเพื่อสืบสาวและสานทอดความเป็นไปได้ของสัญญาณหนึ่ง ๆ บนความสัมพันธ์ภายในระหว่างคำกับประวัติศาสตร์ที่มากับคำนั้น ๆ ทั้งนี้ก็เพื่อแสดงให้เห็นว่า ระบบการคิดของมนุษย์ผ่านวิสามันนามไม่เคยหลุดออกจากกรอบทางประวัติศาสตร์

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า วิสามันนามในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวถูกสร้างและเป็นไปตามกลไกทางสัญวิทยาแบบที่เกรมาสนำเสนอ และยังทำงานในระดับ “มายาคติ” ในแบบโรลองด์ บาร์ตส์ด้วย โดยมีรายละเอียดดังนี้

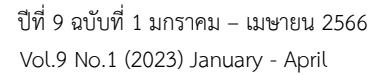


5. วิสามัญนามกับกลไกของความหมาย

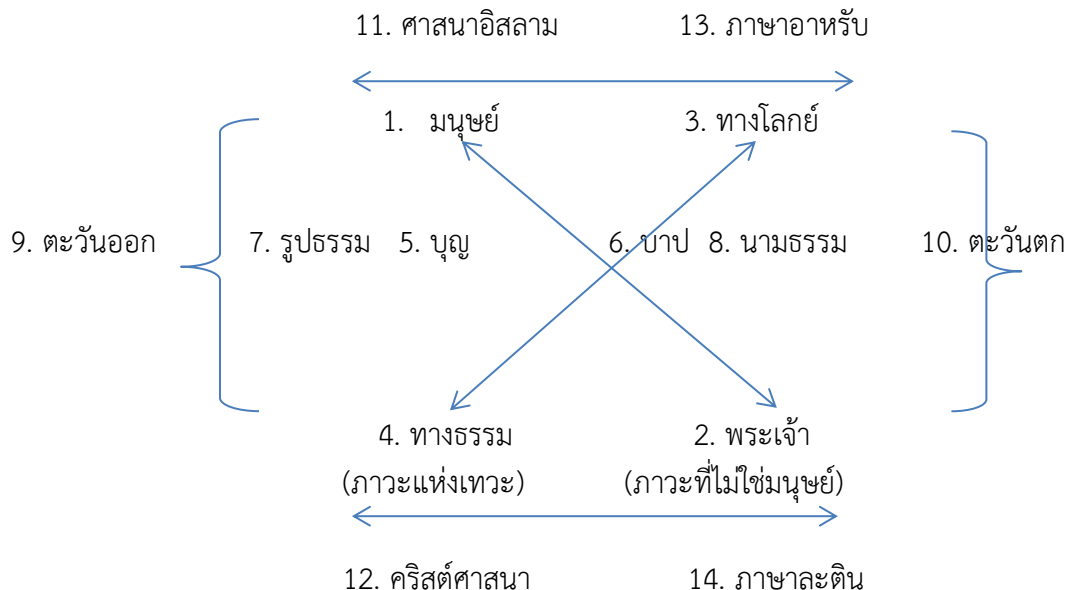
การตั้งชื่อใด ๆ ย่อมมีกลไกหรือตรรกะภายในตนเอง หากเราสามารถ “สกัด” ผังหรือโครงสร้างของการตั้งชื่อออกมาได้ เราจะพบนัยทางวัฒนธรรมอันเป็นมายาคติบางอย่างที่น่าสนใจ และเราสามารถใช้กลวิธีการอ่านเช่นนี้กับการตั้งชื่อทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้ได้ เช่น การตั้งชื่อเฉพาะของดอกไม้ ของบุคคล ของสัตว์ และอื่น ๆ คงไม่ปฏิเสธว่า ชื่อภาพยนตร์มีบทบาทหลักในการเรียกลูกค้า ชื่อภาพยนตร์จึงสัมพันธ์กับโครงสร้างภายในทั้งหมดของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ มันขมวดปมและคลี่คลายทุกสิ่งทุกอย่างผ่านชื่อ

5.1 การประกอบสร้างชื่อภาพยนตร์ *Assassin's Creed*: การปะทะกันระหว่างโลกละตินและอาหรับ

ความน่าสนใจของชื่อภาพยนตร์เรื่อง *Assassin's Creed* อยู่ที่องค์ประกอบของความเป็นคู่แย้ง (dualistic elements) ซึ่งสามารถอ่านออกมาได้โดยอาศัยสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ (semiotic square) ของเกรมาส (Greimas 1882-1942) นักสัญวิทยาสกุลปารีส หากพิจารณาด้านนิรุกติศาสตร์จะพบว่า “creed” เป็นคำภาษาอังกฤษโบราณ (450 – 1150) ก่อนยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ มีรากมาจากภาษาละตินว่า “credo” แปลว่า “ความเชื่อ” ที่แผลงมาจากคำกริยา “credere” แปลว่า “เชื่อ” (Oxford Advanced Learner: <https://www.lexico.com/definition/creed>. Retrieved on 07/05/2020.) ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสนาอย่างลึกซึ้ง คำว่า “creed” ปรากฏการใช้อย่างเป็นทางการครั้งแรกในประวัติศาสตร์ศาสนา เรียกว่า “สัตยาบันแห่งไนซีน” (Nicene Creed) ในปี 325 คำว่า “ไนซีน” มาจากเมืองไนเซีย (Nicaea) ของตุรกีในอดีต สัตยาบันดังกล่าวเป็นไปเพื่อหาฉันทามติเกี่ยวกับสถานะของพระคริสต์ ฉันทามติดังกล่าวยืนยันในสถานะตรีเอกานุภาพ (Trinity) ของพระคริสต์อย่างเป็นทางการ กล่าวคือ ยืนยันว่าพระคริสต์ทรงมี 3 สถานะในร่างเดียวกันและร่วมเวลาด้วยกัน ทรงเป็นพระบุตรในร่างมนุษย์ ทรงเป็นพระบิดาในฐานะพระผู้เป็นเจ้า และทรงเป็นพระวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ในสากลโลก เรียกโดยย่อว่า “พระบุตร” (the Holy Son) “พระบิดา” (the Holy Father) และ “พระจิต” (the Holy Spirit) “สัตยาบันแห่งไนซีน” ได้ขจัดความเห็นที่ไม่ลงรอยก่อนหน้านี้ว่า พระคริสต์ทรงมีสถานะเป็นผู้ใดกันแน่และได้ประกาศิตทางการเมืองในอันที่จะกล่าวหาลัทธิหรือความเชื่ออื่น ๆ ที่ไม่ตั้งอยู่บนหลักตรีเอกานุภาพว่า “นอกรีต” อย่างชอบธรรม นี่เป็นจุดเริ่มต้นของคริสต์วิทยาในยุคแรก ๆ อันเป็นรากฐานทางปรัชญาให้กับศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก สัตยาบันดังกล่าวถูกประกาศโดยสภาสากลครั้งที่ 1 แห่งเมืองไนซีน (the First Ecumenical Council of Nicene) และถูกชำระอีกครั้งโดยสภาสากลครั้งที่ 1 แห่งกรุงคอนสแตนติโนเปิล (the First Ecumenical Council of Constantinople) โดยเปลี่ยนชื่อย่อให้กลายเป็นชื่อทางการว่า “สัตยาบันแห่งไนซีนและคอนสแตนติโนเปิล (the Niceno-Constantinopolitan Creed) และประกาศใช้ร่วมกันในปี 381 ดังนั้นคำว่า “creed” คำเดียวจึงเล่าประวัติศาสตร์ทั้งยุโรป มันสะท้อนความพยายามในอันที่จะหาฉันทามติที่เป็นสากลเกี่ยวกับความเชื่อ และอ้างความชอบธรรมทางการเมืองในการกำจัด “ผู้อื่น” ในประวัติศาสตร์ศาสนา มีคำศัพท์เฉพาะ เรียกว่า “การปราบปรามพวกนอกรีต” (Inquisition) ซึ่งคำคำนี้ก็ยังคงถูกใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย ในตอนที่อาถรรพ์ตัวละครเอกชายถูกคริสตจักรกล่าวหาว่า “นอกรีต” คำว่า “Inquisition” ยังถูกนำมาตั้งเป็นชื่อชุดเกมในระบบ PS4 ว่า *Dragon Age: Inquisition* (2015) ที่ประสบผลสำเร็จอย่างมากจนได้ชื่อว่า “เกมแห่งปี” (Game of the Year) หลังชุดเกม *Assassin's Creed* (2007)



เช่นเดียวกัน ตัวละครเอกอาเกิ้ลาร์ เดอ เนอร์ฮา (Aguilar de Nerha) ของเรื่องก็เกี่ยวพันกับสตัยบ้าน บางอย่างที่เขาในโลกอดีตเมื่อ 500 ปีก่อนเคยปวารณาตนกับองค์กรลับแห่งสุดท้ายเพื่อพิทักษ์แอปเปิลแห่งความรู้ (Apple of the Knowledge) ซึ่งเป็นทั้งสัญลักษณ์ของความรู้และความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (the knowledge of good and evil) ในทางเทววิทยา (ตาม พระคริสตธรรมคัมภีร์ เล่มปฐมกาล (บทที่ 2 และ 3) ต้นไม้แห่งความรู้ดีรู้ชั่ว อยู่ในสวนอีเดนอันเป็นที่พำนักของอดัมและอีฟ พระเจ้าได้ทรงห้ามอดัมรับประทานผลไม้จากต้นนี้ และทรงเตือนอีกว่า หากกินผลไม้ต้องห้ามนี้เข้าไป ชีพของอดัมจะมีวันจบสิ้น และจะมีความสำนึกรู้ที่แปดเปื้อน ความมีสำนึกรู้ที่ต้องมลทินนี้ทำให้มนุษย์เริ่มถอยห่างจากพระเจ้า และจะกลับไปรวมกับพระองค์อีกครั้งเมื่อสำนึกในบาปกำเนิดนี้) เพียงทว่าสตัยบ้านในภาพยนตร์ฉวยใช้จารีตที่ดำรงอยู่ในศาสนาแบบเทวนิยมมาสร้างความหมายใหม่อันแสดงให้เห็นว่า ถ้อยคำอันเกี่ยวกับ “เรื่องทางโลกย์” (the profane) แท้ที่จริงแล้วเป็นเพียงสิ่งที่กองทัพบกอันสืบเนื่องมาจาก “ความเป็นเทวะ” (divinity) ทั้งสิ้น แม้แต่กระทั่งสารพันธุกรรม (DNA) ของมนุษย์ในท้องเรื่องก็ยังสะท้อนจินตนาการบางอย่างที่เกี่ยวกับความเป็นเทวะ นั่นคือ ความเชื่อว่า มีความทรงจำบางอย่างถูกเก็บไว้ผ่านสารพันธุกรรมของมนุษย์ที่สามารถดำรงอยู่ข้ามผ่านกาลและเทศะได้ ดังนั้นนิยายวิทยาศาสตร์ที่มุ่งเสนอ “อุดมรัฐ” (utopia) อันเต็มไปด้วยความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ แท้ที่จริงแล้วคือความปรารถนาที่จะบรรลุอมตภาวะ (ความเป็นเทวะ) เหนือความไม่เสถียรของโลกนั่นเอง ความปรารถนาที่จะ “สะกด” ความไม่เสถียรของโลกบนความเสถียรใน “อุดมรัฐ” คือ ร่องรอยของศาสนาที่ปรากฏผ่านนิยายวิทยาศาสตร์ นี่คือความหมายที่ลึกที่สุดของคำว่า “โลกย์” ที่ปรากฏผ่านโครงสร้างของนิยายวิทยาศาสตร์ ร่องรอยทางโลกย์และการโยยหาความเป็นเทวะสามารถเขียนออกมาเป็นสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ได้ ดังนี้:



สี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นความหมายที่ซ้อนทับกัน ดังนี้



(1) ในความเป็นมนุษย์มีความเป็นเทวะหรือไฝหาความเป็น “เจ้าโลก” ผ่านความเชื่อใน “อุดมรัฐ” แห่งวิทยาศาสตร์ เช่น ความเชื่อในความทรงจำอันข้ามกาลและเทศะผ่านสารพันธุกรรมที่ถูกสถาปนาโดยวิทยาศาสตร์ที่พยายาม “สะกด” ความไม่เสถียรบนโลกไว้เหนืออุดมรัฐอันเสถียรด้วยความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการอันไม่หยุดยั้งของมนุษย์

(2) ในความเป็นเทวะสะท้อนความขัดแย้งแห่งมนุษย์ เช่น การพิทักษ์และการแย่งชิงแอบเปิดแห่งความรู้ระหว่างมนุษย์ผู้ปวารณาตนของ 2 ลัทธิ ได้แก่ ฝ่ายตัวละครเอกอาเกิ้ลาร์ที่รับใช้โลกมุสลิมและฝ่ายศัตรูเทมพลาร์ (Templar) ที่รับใช้คริสตจักรแห่งโรม ในแง่ของบุญกับบาปก็เป็นสิ่งที่ล้นไหลไปมากันได้ในทางสัญญา เช่น การที่ตัวละครเอกอาเกิ้ลาร์ในโลกอดีตถูกพิพากษาว่า “นอกรีต” เพียงเพราะเขาเป็นมือสังหารที่รับใช้โลกมุสลิมเพื่อปกป้องของศักดิ์สิทธิ์บางอย่าง แต่การปวารณาตนเป็นมือสังหารในทางหน้าที่กลับถูกมองว่าเป็น “บุญ” ของโลกมุสลิม ขณะเดียวกันความสามารถในทางเลวทรามของอาเกิ้ลาร์ซึ่งต้องคดีอุกฉกรรจ์ในโลกปัจจุบัน (ที่ใช้ชื่อว่าคัลลัม ลินซ์) กลับถูกมองและฉวยใช้ให้เป็นประโยชน์ในการย้อนรอยตามหาแอบเปิดแห่งความรู้ของคนในอดีต

(3) มนุษย์ไฝหาความเป็นเทวะผ่านการครอบครอง “สิ่งศักดิ์สิทธิ์บางอย่าง” เช่น การแย่งชิงเพื่อครอบครองแอบเปิดแห่งความรู้

(4) ในความเป็นเทวะก็สะท้อนปัญหาแห่งมนุษย์ และต้องคลี่คลายปมปัญหาด้วยมนุษย์ การนำเสนอของทั้งเรื่องย้อนรอยถึงการฝันพระวณะของพระเจ้าเป็นเจ้าของมนุษย์ผ่านสัญลักษณ์ของแอบเปิดแห่งความรู้ซึ่งปรากฏอยู่ใน *พระคัมภีร์เก่า* ซึ่งทั้งสองศาสนา คือ ทั้งคริสต์และอิสลามต่างแบ่งปันร่วมกัน แต่ก็แตกแยกจากกันภายหลัง ในภาพยนตร์ ฉากอันเป็นหัวใจของท้องเรื่องเกิดที่เมืองกรานาดาแห่งสเปนโบราณซึ่งตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของศาสนาอิสลาม ภาพยนตร์ได้เคลื่อนประเด็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพระเจ้าไปสู่ความขัดแย้งระหว่างศาสนาได้อย่างลงตัวอันทำให้ตัวบทหรือสร้างตัวมันเองอยู่ตลอดเวลาในความหมายที่ว่า หน่วยของความหมายหนึ่ง ๆ ย่อม “ไฝหา” ความเป็นอื่น (ที่ไม่ใช่ตัวมัน) อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นลูกศรของทั้งสองด้านของความหมายจึงทะลุถึงกันได้ ในปฏิบัติการของสี่เหลี่ยมสัญญาข้างต้น การวิเคราะห์ที่อาศัยความสัมพันธ์อ้างอิงเชิงแย้ง (antithetic deixis) สามารถอธิบายออกมาเป็นคู่ความสัมพันธ์ได้ ดังนี้

(1) มนุษย์ - พระเจ้า (ภาวะที่ไม่ใช่มนุษย์) (คู่แย้ง 1-2) มนุษย์ในทางคริสต์ศาสนาถือเป็นประติษฐกรรมชิ้นสุดท้าย และประเสริฐที่สุดด้วยผีพระหัตถ์ของพระองค์เอง สถานะของมนุษย์นั้นต่ำต้อยและห่างไกลจากคุณลักษณะของพระเจ้า ตั้งแต่มนุษย์กำเนิดมาบนพื้นพิภพก็ได้ก่อบาปกำเนิด (จากการฝ่าฝืนคำสั่งของพระเจ้าในการกินผลไม้ต้องห้าม) ทำให้มนุษย์มิได้เป็นผู้บริสุทธิ์อีกต่อไป เมื่อมนุษย์มีจำนวนเพิ่มขึ้นบนโลก ก็แสวงหาความสุขทางโลกย์ (โลกียะสุข) จนถึงขั้นละเลยคำสอนของพระเจ้า และก่อกรรมทำเข็ญกับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน พระเจ้าจึงทรงลงทัณฑ์มนุษย์ เช่น ก่อให้เกิดภัยพิบัติครั้งใหญ่อย่างน้ำท่วมโลก (the Deluge) แต่ก็ยังทรงละเว้นให้กับผู้ที่มิศรัทธาต่อพระองค์ที่ยังยึดมั่นศีลธรรมจรรยาอย่างโนอาห์ (Noah) ให้รอดพ้นจากภัยพิบัติครั้งนี้ จะเห็นได้ว่า ความสูงส่ง (supremacy) ความเมตตาการุณย์ (mercy /grace) ความพร้อมที่จะให้อภัย (forgiveness) มีอยู่ล้นเหลือเหนือความเป็นมนุษย์อย่างมากมาย ความสูง-ต่ำ (ในฐานะตำแหน่ง) ความบริสุทธิ์ ความไร้มลทิน และความสมบูรณ์แบบ (purity-flawlessness-perfection) ความเป็นผู้สร้าง (the Creator) ล้วนอยู่ในคู่ตรงกันข้ามกับมนุษย์แทบทุกประการ

(2) ทางโลกย์ - ทางธรรม (คู่แย้ง 3-4) คำว่า “Assassin” ที่เป็นคำขยายทำให้เรานึกถึงธรรมชาติของมนุษย์อันเปี่ยมไปด้วยโลกียะ (worldly state) ที่มีการแก่งแย่งต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดหรือดำรงสถานะที่เหนือกว่าโดย



การกำจัดศัตรูคู่แข่งผ่านการสังหารอันเป็นความธรรมดาของโลก ขณะที่ในทางธรรมอันมีความเป็นอุดมคติหรือโลกุตระภาวะ (transcendental state) จะเน้นให้มนุษย์ยุติความขัดแย้ง ต่อสู้ แข่งขัน ให้อยู่ร่วมกันโดยสันติสุขอันเป็นความไฝ่ฝันหรือเป้าหมายของศาสนาต่าง ๆ โดยให้มนุษย์มีศรัทธา (creed) หรือยึดมั่นในอุดมคตินั้น ๆ

(3) บาป - บุญ (คู่แย้ง 5-6) ชื่อเรื่องแฝงไว้ด้วยความสัมพันธ์เชิงขัดแย้ง (oppositional deixis) เช่น การมีศรัทธา (creed) ถือเป็นการบำเพ็ญบุญหรือการทำความดี ปฏิบัติตนโดยการดำรงอยู่ในศีลธรรม ในขณะที่เดียวกันการเป็นนักฆ่าหรือมือสังหารก็เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับบุญได้เช่นกัน กล่าวคือ การก่อบาปหรือการทำความชั่วร้าย การละทิ้งหรือห่างเหินจากศีลธรรม

(4) รูปธรรม - นามธรรม (คู่แย้ง 7-8) คำว่า “creed” ที่มีความหมายว่า “ความเชื่อ” “ศรัทธา” หรือ “การให้สัตย์สาบาน” ถือเป็นสิ่งที่ไม่ว่าจะรับรู้ด้วยอายตนะทั้ง 5 (กายสัมผัส รสสัมผัส สัมผัส สโตนสัมผัส และจักขุสัมผัส) แต่ต้องอาศัยความรู้สึกรู้สึกนึกคิดหรือจิตใจจึงจะเข้าถึงได้ คำคำนี้จึงเป็นคำนามประเภทนามธรรม (abstract noun) ในขณะที่คำว่า “assassin” อันมีความหมายในเชิงบุคคลที่รับรู้ได้ด้วยสัมผัส คำคำนี้จึงจัดอยู่ในคำประเภทรูปธรรม (concrete noun) ทั้งนี้ความสัมพันธ์ในเชิงแย้งของคู่คำยังมีนัยถึงมนุษย์ (ที่อยู่บนโลก) อันมีสถานะที่ต่ำต้อยกว่าพระเจ้า และพระเจ้าในความคิดของทั้งคริสต์ศาสนาหรืออิสลามล้วนถือว่า พระเจ้าเป็นผู้สร้าง (the Creator) โลกและมนุษย์ (creature) และมีอำนาจเหนือกว่า

(5) ภาษาอาหรับ - ละติน (คู่แย้ง 13-14) เมื่อวิเคราะห์ลงลึกไปในระดับความหมายและที่มาของคำจะเห็นได้ว่า คำหลักอย่างคำว่า “creed” ผันมาจากภาษาละตินอันเป็นภาษาหลักของผู้ทรงอิทธิพลในยุคกลางซึ่งนักบวชใช้ภาษาละตินจึงเป็นภาษาของผู้มีอำนาจในศาสนจักรซึ่งมีความขัดแย้งกับศาสนาอิสลามอันเป็นศาสนาหลักของผู้ที่เป็นปฏิปักษ์กับคริสต์ศาสนา (คู่แย้ง 11-12) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสงครามครูเสด (Crusade War) ที่แย่งชิงดินแดนศักดิ์สิทธิ์ในตะวันออกกลางซึ่งก็คือนครเยรูซาเล็ม คำว่า “assassin” เกิดขึ้นในราวกลางศตวรรษที่ 16 มาจากคำในภาษาละติน “assassinus” ที่ก็แผลงมาจากภาษาอาหรับ “hashāshīn” ซึ่งแปลว่า “คนเสพกัญชา” (Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/>. Retrieved on 06/05/2020.) อีกคำรบหนึ่งซึ่งถือได้ว่าเป็นภาษาที่ฝ่ายปฏิปักษ์ใช้ในตะวันออกกลาง (Middle East) ที่อยู่ตรงกันข้ามหรือคนละฝากฝั่งกับผู้ใช้ภาษาละตินที่อยู่ทางตะวันตกหรือในยุโรป (คู่แย้ง 9-10) หากแปลตามตัว (literal translation) ให้เป็นชื่อภาพยนตร์ก็คงมีความหมายว่า “สัตว์บาบ (แห่ง) มือสังหาร” นอกจากนี้คำว่า “assassin” ยังมีอีกความหมายหนึ่ง (แต่ใช้น้อยกว่า) คือ สมาชิกแห่งนิกายนิซารีนอันเป็นนิกายย่อยที่สำคัญเป็นอันดับสองของนิกายชีอะห์แห่งศาสนาอิสลามในยุคสงครามครูเสด (ในสมัยกลาง) ขณะที่นิกายเพิ่งจะก่อตั้งขึ้นมา การปกครองส่วนหนึ่งทางตอนเหนือของเปอร์เซียระหว่างปี ค.ศ. 1094-1256 เป็นที่รู้จักกันว่า เป็นนักต่อสู้ที่บ้าคลั่ง และขึ้นชื่อในเรื่องการใช้กัญชาก่อนที่จะปฏิบัติภารกิจสังหาร อนุภาค (motif) ของการเสพของมีนเมาก่อนแสดงยุทธวิธีก็เป็นเช่นเดียวกับปรากฏการณ์การต่อสู้ข้ามวัฒนธรรม ในการแสดงวิทยายุทธของจินโบราณ ผู้เล่นต้องเสพของมีนเมา อาทิ สุราหรือฝิ่นก่อนแสดงกระบวรท่า เช่น “หมัดเมา” (醉拳) ดังนั้นการใช้อาวุธหรือกระบวรท่าของมีนเมาเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กันมาแต่อดีต และเกี่ยวพันกับบุรพกาลนิยมโดยเชื่อว่า อาวุธและกระบวรท่าต่าง ๆ มีความเป็นเฉพาะอยู่ในนั้น ผู้ใช้จะติดต่อสื่อสารกับเทพหรือพลังธรรมชาติก็โดยการเสพของมีนเมานั้น

เมื่อคำว่า “assassin” ซึ่งเป็นรากคำอาหรับมารวมกับคำว่า “creed” ซึ่งเป็นรากคำละตินก็สะท้อนการช่วงชิงอำนาจของทั้งสองศาสนานี้ในช่วงปลายศตวรรษที่ 15 อันมีนัยแฝงถึงจุดจบของยุคกลาง (Middle Age) และ



จุดเริ่มต้นของยุคใหม่ (Modernism – modern times) (ซึ่งฉากในเรื่องก็ดำเนินอยู่ในช่วงปี ค.ศ. 1492) ทั้งนี้คำทั้งสองเชื่อมกันด้วยหน่วยแสดงความเป็นเจ้าของอย่างเครื่องหมายวรรคตอน (apostrophe) บวกด้วยอักษร “s” ซึ่งมีนัยของความเหนือกว่าแฝงอยู่ (หมายถึงมือสังหารจะต้องสาบานตนหรือให้สัตยาบันว่าจะเชื่อฟัง เคารพ จงรักภักดี หรือปฏิบัติตามคำสาบาน)

หากดูจากสี่เหลี่ยมศาสตร์ในการวิเคราะห์ชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเห็นได้ว่า คู่แย้ง (binary opposition) ทุกคู่ล้วนเป็นตัวขับเคลื่อนให้เกิดแก่นเรื่องของวรรณกรรม อันได้แก่ ความขัดแย้ง (conflict) ที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อนเรื่องเล่า (narrative impulse) การต่อสู้ชิงชัยระหว่างฝ่ายดี-ฝ่ายร้าย (hero/heroine – villain) คริสตจักร – โลกมุสลิม การช่วยชีวิตหรือความรอด - การยุติชีวิตหรือความตาย ยุคเก่า - ยุคใหม่ และอื่น ๆ อันเป็นจุดเร้าและตรึงความสนใจของผู้ชม

5.2 การประกอบสร้างชื่อตัวละครเอกชายระหว่างสองช่วงเวลา: อากีลาร์ (Aguilar) และคัลลัม (Callum)

ในเชิงชื่อของตัวละครเอกชายตัวดำเนินเรื่องที่สัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ ก็มีความหมายแบบร้อยสร้างที่สามารถอธิบายได้ผ่านสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์เช่นกัน ตัวละครเอกชายแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลาและ 2 ชื่อ กล่าวคือ อากีลาร์ เดอ เนอฮาร์ (Aguilar de Nerha) ผู้เป็นต้นตระกูลและคัลลัม ลินช์ (Callum Lynch) ผู้สืบเชื้อสาย อากีลาร์ดำรงอยู่ในโลกยุคกลางที่สเปนและคัลลัม ลินช์ดำรงอยู่ในโลกยุคปัจจุบัน ในที่นี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงโลกโบราณก่อนแล้วเชื่อมโยงสู่โลกปัจจุบัน

บรรพบุรุษของคัลลัม ลินช์สืบเชื้อสายมาจากตระกูลมือสังหารอากีลาร์ เดอ เนอฮา (Fandom: https://hero.fandom.com/wiki/Aguilar_de_Nerha. Retrieved on 14/05/2020.) คำว่า “อากีลาร์” (Aguilar) มาจากภาษาละติน แปลว่า “อินทรี” (eagle) ในภาษาสเปนคือ “aguilar” ในภาษาฝรั่งเศสคือ “aigle” (ในยุคกลางนิยมเรียกว่า “เหยี่ยว” หรือ “Accipiter” ในภาษาละติน ในภาษาแซกซอนโบราณ เรียกว่า “hawk” การล่าเหยี่ยวของเหยี่ยว เรียกว่า “hawking” ยุคกลางตอนปลายเกิดคำว่า “falcon” ซึ่งเรียกรวมทั้ง “eagle” และ “hawk” เข้าไว้ด้วยกัน การล่าเหยี่ยวของนกทั้งสอง เรียกว่า “falconry”) ซึ่งเป็นนกล่า (birds of prey) ในความเชื่อของชนเผ่าหลายแห่งในโลกได้รับยกย่องให้เป็นพญานกด้วยความสามารถในการล่าเหยื่อที่รวดเร็วและแม่นยำ ในศาสนาพราหมณ์อินดูก็จัดนกในตำนานอย่างพญาครุฑที่มีลักษณะเทียบเคียงได้กับอินทรีให้เป็นสัตว์ที่มีพลังอำนาจในระดับเทวะ แม้กระทั่งนาคายังต้องยอมสยบ เหยี่ยวยังสัมพันธ์กับยุคกลางอย่างเหนียวแน่น ในศัพทานุกรมว่าด้วยสัตว์ของยุคกลาง (Medieval Bestiary) เหยี่ยวถูกจัดอยู่ในความสำคัญระดับต้น ๆ ความแนบแน่นระหว่างเหยี่ยวกับราชสำนักและนักบวชในยุคกลางทำให้เหยี่ยวเป็นหนึ่งในสัตว์ที่เป็นตัวแทนของยุคกลางเลยทีเดียว มันมีคุณลักษณะบางประการที่สัมพันธ์กับความภักดีและการอุทิศตนให้กับศาสนา มีสารในภาพวาดปูนเปียกของโบสถ์ในยุโรปเหนือที่สื่อ นัยว่า “แม้จะเผชิญหน้ากับความตาย จงมีชีวิตอยู่ ดุจเหยี่ยว” (ผู้วิจัยเลือกมาแค่รูปเดียว ชุดของรูปภาพฉบับเต็มดูได้ที่ “Imagery of birds of prey and falconry in the High and Late Middle Ages (1150–1500) in the Nordic countries – reflections of actual hunting practices or symbols of power?”) (Asa Ahrlund, 2014: 866-867).



ในภาพนี้ ปีศาจแห่งความตาย (Death) เปลือยกายซีวักค้อย ๆ อย่างกรายเข้ามาเบื้องหลัง อัครวิญที่ทรงม้าอย่างสง่างามโดยมีเหยี่ยวเกาะอยู่ที่ลำแขน การแต่งกายอย่างเต็มยศด้วย มงกุฎ พร้อมด้วยเหยี่ยวคู่ใจ (ซึ่งเป็นนกเลี้ยงของชนชั้นสูงในยุคกลาง) แม้ความตายจะคืบคลานเข้ามา ล้วนแสดงถึงความกล้าหาญ เกียรติยศ และความเด็ดเดี่ยวในจิตวิญญาณของผู้ฝึกมัน ภาพวาดปูนเปียกนี้สามารถสืบย้อนไปถึงกลางศตวรรษที่ 15 ปรากฏที่โบสถ์ Villberga ตำบล Uppland ประเทศสวีเดน การที่เหล่าอัครวิญถูกความตายไล่ล่าโดยมีเหยี่ยวคู่ใจประทับเคียงข้างได้กลายเป็นลักษณะที่ปรากฏซ้ำ (motif) ในศิลปะภาพวาดปูนเปียกของยุคกลาง หรือ “จงทำตนให้สง่างาม เหนือแดร” (แดรเป็นอุปกรณที่ใช้เรียกเหยี่ยวเลี้ยงในยุคกลาง และยังเป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อง การอุทิศตน และการล่องเข้าสู่โลกทางศาสนา) ความหมายมาจากภาพที่มีชื่อว่า “Medieval Women Hunting” จิตรกรชื่อ Master of the Epître d'Othéa (ประมาณ 1403)



“Medieval Women Hunting” จิตรกรชื่อ Master of the Epître d'Othéa (ประมาณ 1403) (ชื่อภาพในภาษาฝรั่งเศสคือ Diane chasseresse: miniature de l'Épître d'Othea de Christine de Pisan หมายเลขภาพ Français 606, folio 30 recto: <https://images.bnf.fr/#/home/>. Retrieved on 14/05/2020.)

ยุคกลางยกย่องเหยี่ยวให้เป็นสัตว์พิเศษด้วยเหตุผลหลายประการ:

(1) เหยี่ยวเป็นสัตว์ที่มักเดินทางแต่เพียงลำพัง มันสันโดษ และวิเวกในการดำรงอยู่ เมื่อมันมีลูกน้อย มันจะใช้ปีกตีลูกเพื่อให้ลูกนกหัดบินได้อย่างรวดเร็ว การที่พ่อแม่ตีลูกด้วยปีกทำให้ลูกนกตื่นตัว และไม่เกียจคร้านตั้งแต่ยังเด็ก ทักษะที่ลูกนกบินได้ มันจะทิ้งรังไปทันทีเพื่อลูกนกเติบโตด้วยลำแข้ง

(2) เมื่อปีกของมันเริ่มแก่หรือโรยรา มันจะกางปีกให้ต้องสายลมอ่อน ๆ เพื่อสลัดขนปีกที่เก่าออก นิยายเช่นนี้ทำให้คนในยุคกลางนำมาเปรียบกับการละทิ้งชีวิตเดิม ๆ ไปสู่เส้นทางสายใหม่ ๆ ในความหมายทางศาสนา คือ การสลัดจากชีวิตสามัญเพื่อล่องเข้าสู่ชีวิตทางศาสนาเพื่อให้ได้มาซึ่งตัวตนใหม่

(3) นอกจากชอบความวิเวกแล้ว มันยังมีความเด็ดเดี่ยวแน่วแน่ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการล่าเหยื่อที่มันคงและฉับไวของมัน นอกจากนี้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเหยี่ยวกับผู้ฝึกก็สะท้อนความฉลาดหลักแหลมของมันอย่างเห็นได้ชัด มีหลักฐานราวศตวรรษที่ 6 เล่าถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างผู้ฝึกกับเหยี่ยวเลี้ยง ผู้ฝึกต้องเคารพมันเช่นเดียวกับที่มันเคารพผู้ฝึก ความฉลาดและความแน่วแน่ของมันทำให้ Salvador Dali กล่าวว่า “ฉลาด แต่ไร้ความมุ่งมั่นแน่วแน่ ก็เหมือนนกที่ไร้ปีก” (L'intelligence sans ambition est comme un oiseau sans ailes.) แน่นนอน นกในที่นี้น่าจะหมายถึงเหยี่ยว ในภาพยนตร์ยังคงรักษากระบวนท่ากระโดดที่เรียกว่า “the Leap of Faith” (กระโดดแห่งศรัทธา) ที่พัฒนามาจากเกมต้นเค้าเพื่อสร้างกลมกลืนภายในสัมพันธ์ทวิอีก (ในตัวเกม สายตาที่แหลมคม ความแม่นยำ และฉับไวในการกระโดดเป็นสิ่งที่ผู้เล่นต้องฝึกปรือจนชำนาญ) การที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์สร้างตัวละครนี้ขึ้นมาโดยตั้งชื่อตัวละครให้สอดคล้องกับนักล่าซึ่งเป็นภารกิจหลักของตัวละครเอกของเรื่องว่า ทำงานได้รวดเร็ว แม่นยำ มีประสิทธิภาพ เป็นการใช้อุปมาอุปไมย (metaphor) เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ชมในความสามารถของตัวละครเอกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อกลับสู่โลกปัจจุบัน อาทิลาร์โนนามของคัลลัม ลินซ์ (Callum Lynch) ซึ่งเป็นคู่แห่งความสัมพันธ์ในเชิงตรงกันข้าม (oppositional deities/dualistic traits) ในกลไกแบบเกรมาสามารถอ่านออกมาได้ดังนี้ คำว่า “คัลลัม” (Callum) เป็นภาษาสก็อตหรือเกลลิค (Gaelic) โดยแผลงมาจากคำว่า “columba” ในภาษาละตินซึ่ง



แปลว่า “นกเขา” (dove) อันเป็นสัญลักษณ์ของสันติภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสายตาของชาวคริสต์ ตาม *พระคริสตธรรมคัมภีร์* เล่มปฐมกาล (Genesis) มีเรื่องเล่าที่ทำให้คนชนิดนี้กลายเป็นเครื่องหมายแห่งสันติภาพได้ เนื่องจากเมื่อพระเจ้าทรงคิดจะทำลายล้างโลกหรือสังหารเผ่าพันธุ์มนุษย์ให้สิ้นโดยยกวันตระกูลมนุษย์ที่ยังมีศรัทธาต่อพระองค์คือโนอาห์ (Noah) พระเจ้าให้โนอาห์ต่อเรือขนาดใหญ่ (Ark) พร้อมกับรวบรวมสัตว์ (อันเป็นประติมากรรมของพระเจ้าเป็นเจ้าเช่นกัน) คนละเพศอย่างละคู่ไว้บนเรือ เมื่อถึงเวลาที่ทรงบันดาลให้ฝนตกไม่หยุดเป็นเวลา 7 วัน (ตามเทววิทยา ในเวลา 1 สัปดาห์ พระองค์ทรงสร้างสรรพสิ่ง 6 วัน บวกกับวันสุดท้ายที่ทรงพักผ่อนอีก 1 วันอันทำให้ชาวยิวโบราณหยุด 1 วันใน 1 สัปดาห์ตามอิริยาบถขององค์พระผู้เป็นเจ้า) เมื่อน้ำท่วมพ้นไปทั่วระหัดแห่ง จนไร้ร่องรอยของแผ่นดินหรือผืนบกให้เห็น ครั้นฝนหยุดตก โนอาห์จึงตัดสินใจปล่อยนกออกไปสองชนิด คือ นกดำหรือนกขาวซึ่งไม่ได้กลับมาส่งข่าวแต่อย่างใด โนอาห์จึงส่งนกขาว คือ นกเขา (หรือนกพิราบ) ออกไปอีก หลังจากนั้นนกเขาก็บินกลับมาส่งข่าวดีโดยมีกิ่งไม้คาบติดปากมาด้วย ด้วยเหตุตั้งนั้นตราประจำวันสันติภาพสากล (International Day of Peace) จึงเป็นรูปนกเขาคาบกิ่งไม้ (ตราประจำวันสันติภาพสากล: <https://internationaldayofpeace.org/>. Retrieved on 14/05/2020.) นั่นหมายถึงว่า น้ำได้ลดลงแล้ว หลังจากนกพบต้นไม้จึงได้คาบเอากิ่งไม้กลับมาแจ้งข่าวแก่โนอาห์ นอกจากนี้ยังเป็นตัวแทนของ “พระวิญญาณศักดิ์สิทธิ์” (Holy Spirit) ของพระเจ้าด้วย นักบุญโคลัมบา (Saint Columba) จึงเป็นที่นิยมชมชอบและเป็นหนึ่งในนักบุญชาวเคลท์ (Celtic saint) ในยุคแรก ๆ ที่ทรงอิทธิพลที่สุด (Baby names: <https://nameberry.com/>. Retrieved on 18/05/2020.)

สมการที่ซ้อนทับกันหลายชุดของวิสามานยนามที่สัมพันธ์กับโครงเรื่องและเนื้อใน (texture) ของเรื่องทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้แม้จะเป็นวัฒนธรรมกระแสนิยม (Pop Culture) แต่ก็เป็นผลิตผลของการกองทัพนกและการสั่งสมอันยาวนานของระบบสัญลักษณ์ในวัฒนธรรมยุโรป ดังที่ Claude Levi-Strauss (1908-2009) เคยกล่าวไว้ในสักแห่งว่า เราควรจะมีสิ่งที่ต่ำต้อยด้อยค่าด้วยมุมมองอันสูงส่ง ดีกว่ามองสิ่งที่สูงส่งด้วยมุมมองอันต่ำต้อยด้อยค่า การที่คลีลัม ลินซ์ ตัวละครเอกฝ่ายชาย (male protagonist) ที่สืบเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษซึ่งเป็นมือสังหารแห่งสัตยาบันนักฆ่า (Assassin's Creed) แต่กลับใช้ชื่อที่แสดงถึงสันติภาพ เต็มเปี่ยมไปด้วยความอ่อนโยน และความสามารถในการสื่อสาร ประจวบกับเขาอย่างทีกล่าวไปแล้วข้างต้น (และจนกระทั่งต่อมาได้กลายเป็นนกประจำตัวของเทพีวินัสซึ่งเป็นเทพีแห่งความรัก) ก็เป็นเพราะในทางโครงเรื่องตัวละครตัวนี้ถูกสร้างขึ้นให้สอดคล้องต้องกันกับองค์กรที่เป็นปฏิปักษ์กับองค์กรของบรรพบุรุษเขา คือ นักรบจากนิกายเทมพลาร์ (the Templars) ที่อ้างว่า จะขจัดความขัดแย้งของมนุษยชาติและสร้างสันติภาพให้บังเกิดขึ้นในสังคมโลก คำว่า “templar” มาจากภาษาละตินในยุคกลาง “templaris” ใช้อ้างถึงเหล่าอัศวินในกองทัพอาศาสนาที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อคุ้มกันพระหรือนักบวชในดินแดนศักดิ์สิทธิ์หรือเยรูซาเล็ม เรียกว่า “Knights Templars” (ประมาณ 1118-1312) โดยมีชุดแต่งกายเป็นเสื้อคลุมที่มีกางเขนสีแดงเป็นสัญลักษณ์ คำว่า “templar” ยังเกี่ยวพันกับคำว่า “template” และ “temple” อีกด้วย ทั้งสามคำแบ่งปันความหมายที่แปลว่า “แบบฉบับ” “ต้นแบบ” หรือ “เสาหลัก” ร่วมกัน (Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/>. Retrieved on 06/05/2020.)

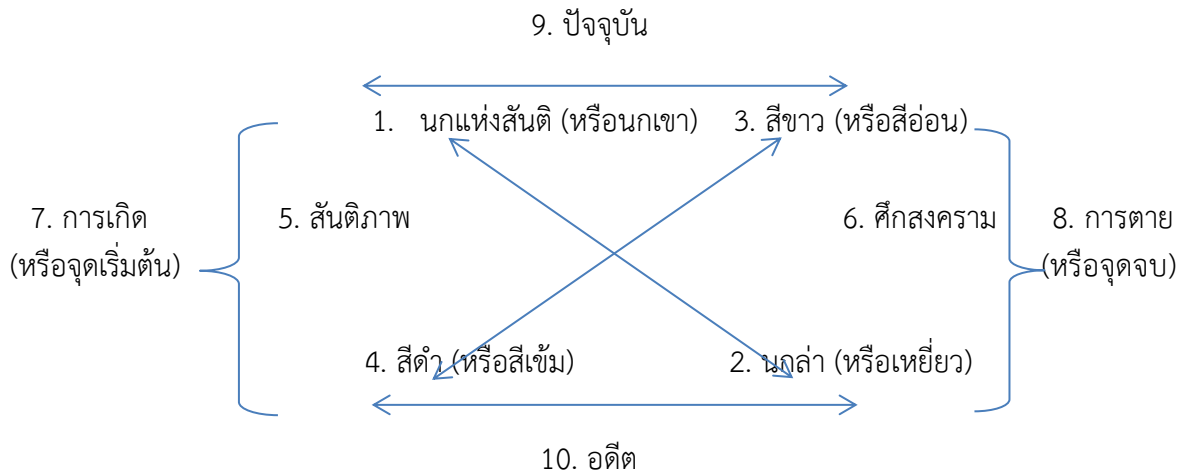
ตัวบทภาพยนตร์ได้เรียกเอาสงครามศาสนาในโลกโบราณกลับมาใหม่ในรูปของ “ครูเสดในแบบยุคใหม่” (Modern Crusade) อันสะท้อนการปะทะกันระหว่างโลกของคริสต์และอิสลามอย่างเข้มข้น ความขัดแย้งดังกล่าวก็ยังคงปรากฏเรื่อยมาเป็นระยะ ๆ จวบจนปัจจุบันอันทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถตอบสนองต่อผู้ชมได้ถึง 2 ระดับระดับแรกคือผู้ชมสามารถชม “ฉาก” ยุคกลางในฐานะที่เป็นประวัติศาสตร์แห่งความขัดแย้งจนนำไปสู่สงครามครูเสด



ก็ได้ การชุบชีวิตอดีตและการดูเพื่อความเพิลิตเพิลินกลายเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในวัฒนธรรมกระแสนิยม ระดับที่สองคือสามารถมองได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อน “ครูเสดในแบบยุคใหม่” ทางด้านเนื้อหาที่ย่อมได้ ทำให้ภาพยนตร์สามารถสะท้อนอุดมการณ์ได้ในหลากหลายระดับ ในอดีตศูนย์กลางอำนาจของมุสลิมอยู่ที่สเปน ดังนั้นฉากหลักจึงเกิดที่สเปน ชื่อตัวละครเอกชายก็เป็นภาษาสเปน และการรบกันก็เพื่อแข่งขันกันเป็นใหญ่ภายใต้การแย่งชิง “แอปเปิลทองคำ” (Golden Apple) อันเป็นสัญลักษณ์ของการครอบครองความรู้อันศักดิ์สิทธิ์เพื่อที่จะพิชิตโลกระหว่างสองศาสนา นัยเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างโลกตะวันตกที่พัฒนามาจากคริสต์เทววิทยา และตะวันออกที่พัฒนามาจากโลกมุสลิมในวัฒนธรรมกระแสนิยมได้อย่างลงตัว

ในแง่ของความตาย หลังจากที่ถูกคลุ้มคลั่งและต้องโทษประหารชีวิต เขาเหมือนได้เกิดใหม่ขึ้นมา สังเกตได้จากชุดขาวกึ่งนักบวชที่เขาใส่ ความขาวแสดงถึงการมีชีวิตใหม่และการอุทิศตน แต่ในด้านหนึ่ง เขาก็เป็นเครื่องมือของบริษัทที่ทำงานอย่างลับ ๆ เพื่อ “วิจัย” ให้ได้มาซึ่งความรู้ที่จะพิชิตโลกบางอย่างผ่านความขัดแย้งระหว่างสองศาสนา ในอดีต ในแง่นี้ ความรู้ก็คืออำนาจรูปแบบหนึ่ง ที่น่าสนใจคือในท้ายที่สุดเขาได้ทำลายแม้แต่ตัวบริษัทที่มีชื่อว่า “แอบสเตอร์โก อินดัสทรี” (Abstergo Industries) ซึ่งเป็นคน “วิจัย” ตัวเขาขึ้นมาเอง อากิลาร์/คลุ้มในฐานะผู้ปลดปล่อยและนำมนุษยชาติไปสู่อิสรภาพจึงหลุดพ้นจากการบงการของอุดมการณ์ในทุก ๆ ด้าน และกลายเป็นภาวะ “เลิคนุชย์” (Overman) ที่อยู่เหนือการครอบงำของอุดมการณ์ทั้งหมด แนวคิดที่ว่าด้วย “การหลุดพ้นจากอุดมการณ์ทั้งปวง” และ “การเป็นนายเหนือตัวเอง” เป็นแก่นเรื่องหนึ่งที่สำคัญในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์เรื่องอื่น ๆ ด้วย เช่น Hunger Game (ไทรภาค) ตัวละครเอกหญิงต้องสังหารแม้แต่กระทั่งผู้ว่าจ้างตนเองในฐานะองค์กรลับที่ต่อต้านรัฐบาลเพื่อปลดปล่อยมนุษยชาติทั้งหมดออกจากกับดักทางชนชั้น นำประหลาด แต่เป็นความจริงที่กระแสภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ยุคหลังปี 2000 มักเริ่มเรื่องด้วยการต่อสู้ทางชนชั้น แต่ใช้แนวคิดที่ว่าด้วย “เลิคนุชย์” ทำลายกับดักทางชนชั้นเสียเองอันแสดงให้เห็นว่า สังคมยุโรปที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งและการต่อสู้ทางชนชั้นได้พัฒนาไปสู่แนวคิดที่ว่า “เมื่อการต่อต้าน (รัฐบาล) มารวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อน ผู้ต่อต้านก็จะกลายเป็นผู้ยอมจำนนเสียเอง คงจะมีแต่การหนีหรือเนรเทศตนเองกระมังที่จะรักษาไว้ซึ่งปัจเจกภาวะของมนุษย์ได้” (Gao Xingjian, 2001: 109) ภาพยนตร์จึงต้องแสดงการขบถแม้แต่ผู้ว่าจ้างเสียเองเพื่อปลดปล่อยมนุษยชาติไปสู่อิสรภาพ การต่อสู้เป็นเรื่องของชนชั้น แต่การปลดปล่อยตัวเราออกจากแนวคิดทางชนชั้นเป็นเรื่องของอิสรภาพแห่ง “ความเป็นเลิคนุชย์” แนวคิดที่ว่าด้วย “ความเป็นเลิคนุชย์” ของนิชเซ่ (Nietzsche 1844-1900) จึงไม่ใช่สิ่งที่หลุดลอยเหนือจริงอีกต่อไป แต่เป็นนิชเซ่ “ที่บริโภคได้” ในตลาด (Nietzsche in market) หรือ “นิชเซ่ในสายพานการผลิต” กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์เรื่องนี้ผสมผสานวัฒนธรรมกระแสนิยมและปรัชญาว่าด้วย “เลิคนุชย์” ได้อย่างมีรสนิยม





สี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นความหมายที่ซ้อนทับกัน ดังนี้

(1) คู่เทียบที่ 1 – 2 หมายความว่า ความเป็นผู้ล่าของอาถรรพ์นำมาจากสันติภาพด้วย ชื่ออาถรรพ์จึงเป็นด้านกลับของคัลล์มที่แปลว่า “ศานติ” ซึ่งก็ไปสัมพันธ์กับคู่เทียบที่ 3 – 4 ซึ่งบอกความดำขลับ (ผ่านเสื้อผ้าของตัวละคร ฮูดที่ปกปิดใบหน้าให้แท้จริง ตลอดจนที่มืดดำที่โพร่งใสของอาถรรพ์) และความขาวกระจ่าง (ผ่านเสื้อผ้าของคัลล์มซึ่งกลายเป็นผู้ปลดปล่อยมนุษยชาติไปสู่อิสรภาพ) การปลดปล่อยดังกล่าวยังมีนัยแห่งการทำให้บริสุทธิ์หรือล้างให้สะอาด (purge) ด้วย

(2) คู่เทียบที่ 5 – 6 บอกว่า สันติภาพเป็นสิ่งที่อาจจะได้มาโดยไม่ผ่านการต่อสู้ สันติภาพที่แสดงออกผ่านคัลล์มจึงเป็นทั้งสัญลักษณ์แห่งการเกิดใหม่หรือการเริ่มต้นใหม่ ขณะเดียวกันก็ต้องอาศัยการทำสงครามผ่านอาถรรพ์นักฆ่าแห่งโลกอดีตมาเป็นตัวยุติความขัดแย้งระหว่างโลกคริสต์และมุสลิมด้วย ในแง่นี้อาถรรพ์นำมาจากความตายเพื่อให้คัลล์มในโลกปัจจุบันและบุคคลอื่น ๆ ได้มีชีวิตผ่านการคลี่คลายปัญหาด้วยแอปเปิลทองคำ คู่เทียบที่ 7 – 8 จึงสัมพันธ์กับคู่เทียบที่ 9 – 10 ไปโดยปริยาย เห็นได้ว่า วิสามันฐานในเรื่องถูกออกแบบมาให้สื่อความหมายบางประการอย่างมีนัยสำคัญ

5.3 การประกอบสร้างชื่อวัตถุ: เครื่องจำลองโลกละหล้าคล้ายจริง (the Animus)

ในท้องเรื่องตัวละครเอกถูก “สกัด” เอาความทรงจำผ่านยีนส์ในระดับดีเอ็นเอผ่านการเจาะไขสันหลังเข้าไปด้วยอุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ชนิดหนึ่งที่มีชื่อว่า “Animus” โดยมีตัวละครหญิงที่ชื่อว่า “โซเฟีย” ที่ทำงานให้กับบริษัทแอบสเตอร์โก (Abstergo Industries) ผู้วิจัยเครื่องมือดังกล่าวเป็นผู้ที่คอยช่วยเหลือ คำว่า “animus” มาจากรากศัพท์ละตินที่ถูกอธิบายโดยคาร์ล จี จุง (Carl G. Jung 1875-1961) ว่าหมายถึงความเป็นบุรุษเพศที่ปรากฏออกมาผ่านสตรีเพศ กล่าวอีกนัยหนึ่ง ในความเป็นผู้หญิงมีลักษณะของความเป็นชายแตกต่างกันไปหลายระดับ คำว่า “animus” จึงสอดคล้องกับลักษณะบางประการของโซเฟียนักวิทยาศาสตร์สาวที่เปี่ยมไปด้วยเหตุผล เด็ดเดี่ยว และคอยควบคุมสถานการณ์บางอย่างเพื่อช่วยเหลือคัลล์มที่ต้องโทษ ความสัมพันธ์ของทั้งสองจึงเป็นไปในลักษณะของแม่กับลูก (mother – son) ในอีกด้านหนึ่งก็แสดงความเป็นบุรุษเพศในการจัดการกับปัญหาของเธอด้วย บุคลิกภาพของเธอจึงเป็นผลของการปรับแต่งความเป็นหญิงในตัวเธอที่ต้องจัดการกับบุรุษเพศที่เป็นนักโทษเดนตายที่มีความเป็น



ชายอย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ ความเป็นชายในตัวเธอยังสะท้อนผ่านชื่อเครื่องวิเคราะห์ยีนส์ “the Animus” ที่เธอใช้ได้อย่างคล่องแคล่วด้วย สมการชุดที่หนึ่งในกลไกแบบเกรมาสเซียนออกมาได้ดังนี้ Sofia – the Animus – Callum และ Sofia (femininity/mother) ↔ Callum (masculinity/son)

คำว่า “animus” เดิมเป็นคำในรูปเพศชายจากภาษาละติน มีความหมายว่า “ลม” “ลมหายใจ” “ชีวิต” “จิต” “วิญญาณ” “จิตกล้ำหาญ” “ความกล้าหาญ” (Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/>. Retrieved on 06/05/2020.) จุงตีความคำนี้ว่าเป็น “จิตไร้สำนึกร่วม” (collective unconscious) ของผู้หญิง สำหรับผู้ชายจะมีสิ่งที่เรียกว่า “anima” หรือความเป็นหญิงในตัวผู้ชาย ซึ่งจะมีมากน้อยแตกต่างกันไปในแต่ละระดับ แนวคิดที่ว่าด้วยบุคลิกภาพด้านตรงข้ามในตัวเรา นี้ ปรากฏผ่านภาพวาดทางการแพทย์ในยุคกลางซึ่งยังไม่อนุญาตให้มีการชำแหละร่างมนุษย์เพื่อศึกษากายวิภาคศาสตร์อย่างเป็นระบบ คนในยุคกลางจึงอธิบาย “ความเป็นอื่น” ทางเพศสภาพในตัวเราผ่านรูปลักษณะคล้ายต่อมบางอย่างบนหลังมังกรและรูปลักษณะกึ่งราชากึ่งราชินีในร่างเดียวกัน (Carl G. Jung 1964:31)

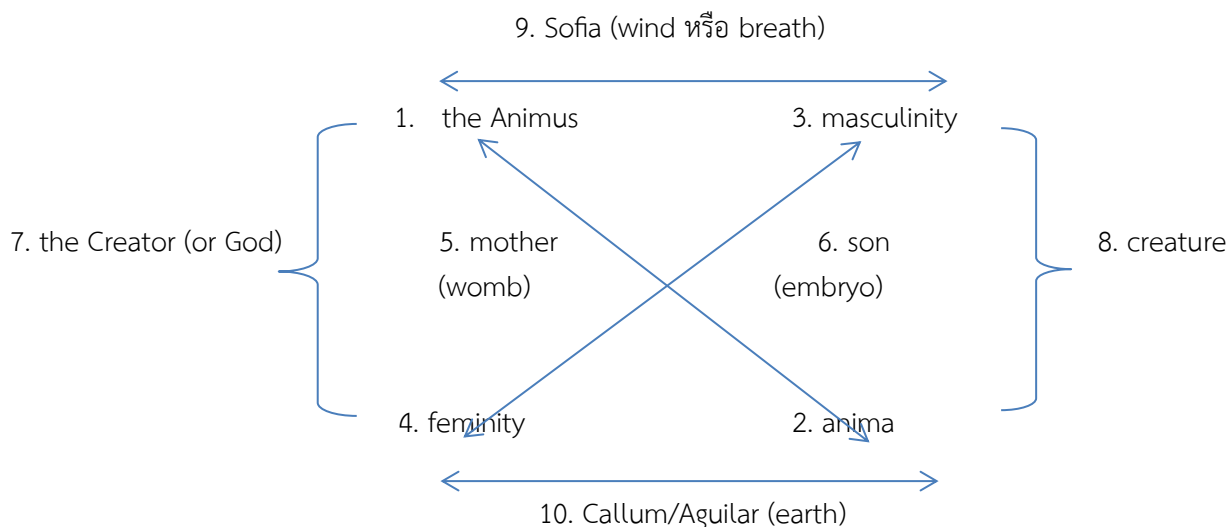


จุงสังเคราะห์แนวคิดที่ว่าด้วยความเป็นหญิงในชายและความเป็นชายในหญิงจากต้นฉบับว่าด้วยการเล่นแร่แปรธาตุของศตวรรษที่ 17 ในคำโบราณเรียกทวิลักษณ์ทางเพศสภาพในคนคนหนึ่งว่า “hermaphrodite” คำปัจจุบันนิยมเรียกว่า “androgyny” คำว่า “hermaphrodite” ก็ยังคงถูกใช้ในชีววิทยา หมายถึง สัตว์หรือพืชที่มีอวัยวะสืบพันธุ์ทั้งสองเพศ

สมการชุดที่สองในกลไกแบบเกรมาส คือ Present – the Animus – Past หมายความว่า ด้วย “the Animus” อดีตและปัจจุบันของตัวละครเอกถูกเชื่อมโยงเข้าหากันจนกลายเป็นโลกเทียมที่สมจริง (simulacra) ซึ่งถูกกักกลับมาได้ผ่าน “the Animus” อีกคาร์บหนึ่ง โลกอดีตที่ตัวละครเอกกำลังเผชิญอยู่เป็นโลกที่สมจริงหรือละหลวมคล้ายจริง แต่ก็เป็นโลกเทียมที่ถูกปรุงแต่งด้วยวิทยาการทางวิทยาศาสตร์ที่ก้าวล้ำ โลกเทียมที่สมจริงนั่นเองคือครรภ์ (uterus) หรือต้นแบบ (matrix) ที่หล่อเลี้ยง “ตัวอ่อน” เอาไว้ “the Animus” จึงเปรียบได้กับมดลูก (womb) ที่ทำหน้าที่ฟักตัวอ่อน (embryo) ของคลลัมให้กำเนิดขึ้นมาใหม่ รวากับการฟื้นคืนชีพ (resurrection) จากแดนประหาร และยังประกอบสร้างอดีตหรือความทรงจำในอดีตของคลลัมอันเกี่ยวกับบรรพบุรุษของเขา (อาเกิลาร์) ให้ฟื้นคืนมาอีก

คำว่า “animus” คือรูปคำเพศชาย ในทำนองกลับกัน “anima” คือรูปคำเพศหญิง (ซึ่งจุงเอามาใช้บอกความเป็นหญิงในกายชายในทางจิตวิเคราะห์) คำว่า “anima” รากศัพท์ละตินหมายถึง “ลม” “ลมหายใจ” และ “ชีวิต” สิ่งเหล่านี้ล้วนโยงใยไปสู่ พระคริสตธรรมคัมภีร์ ที่ว่าพระเจ้าทรงใช้ลมหายใจ (breath) ของพระองค์เป่าไปยังประดิษฐกรรมชิ้นสุดท้ายของพระองค์ คือ “มนุษย์” ที่ขึ้นรูปจากธุลีดิน (earth) ให้บังเกิดมีชีวิต (life) ลม (wind) จากพระเจ้าได้กลายเป็นลมหายใจ (breath) อันเป็นส่วนหนึ่งของธาตุทั้งสี่ของมนุษย์ อันได้แก่ ดิน (ร่างกาย) น้ำ (ของเหลวต่าง ๆ ในร่างกาย) ลม (ลมหายใจ) ไฟ (พลังชีวิต) หากเทียบกับเครื่องฟืนอดีตที่ใช้ชื่อว่า “the Animus” ที่โซเฟียใช้เรียกอดีตของคลลัมกลับมาก็เทียบได้กับลมหายใจของพระเจ้าที่เป็นเจ้าที่เป่าลงบนเรือนร่างของคลลัมเพื่อฟื้นคืนอดีตของตัวเอง (ความเป็นอาเกิลาร์) ให้กลับมาผ่านวิทยาการการสังเคราะห์ยีนส์และประกอบสร้างอดีตให้กลายเป็นโลกเทียมที่สมจริง ในแง่นี้โซเฟียก็คือ “มารดา” ของอาเกิลาร์ สมการ 2 ชุดที่ซ้อนทับและสัมพันธ์กันสามารถเขียนออกมาเป็นสี่เหลี่ยมสัญญาณได้ ดังนี้





สี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นความหมายที่ซ้อนทับกัน ดังนี้

(1) คู่เทียบที่ 1 – 2 สื่อแสดงว่า โขเพียมีความเป็นชาย เช่นกับเดียวกับเครื่องจำลองโลกละหม้ายคล้ายจริง ที่เรียกว่า “the Animus” ซึ่งก็ไปสัมพันธ์ความเป็นชายในร่างหญิง (คู่เทียบที่ 3 – 4) ของเธอซึ่งแสดงออกผ่านความเป็นมืออาชีพ ความคล่องตัว และความเด็ดขาดในการแก้ไขปัญหาของเธอได้อย่างลงตัว

(2) คู่เทียบที่ 5 – 6 บอกถึงความเป็นตัวอ่อนที่ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ของคัลลัมนักโทษประหารซึ่งต้องได้รับการพุ่มพักช่วยเหลือจากโขเพียผู้ทำหน้าที่เสมือนแม่ที่ชุบชีวิตของเขาให้เกิดใหม่ผ่าน “the Animus” ความเป็นแม่ของเธอก็เปรียบได้กับพระเจ้าที่เป่าลมหายใจลงไปในสิ่งที่ถูกสร้างเพื่อให้เขาได้มีชีวิต (คู่เทียบที่ 7 – 8) ดังนั้น โขเพียคือลม ขณะที่คัลลัมเป็นดินที่ถูกทำให้มีชีวิต (คู่เทียบที่ 9 – 10) จะเห็นได้ว่า กลไกของชื่อเฉพาะได้รับการออกแบบมาให้สื่อความหมายบางประการอย่างมีนัยสำคัญ

5.4 การประกอบสร้างชื่อตัวละครเอกฝ่ายหญิง: โขเพีย (Sofia)

คำว่า “sofia” เป็นชื่อสตรีในภาษาสเปน หากเทียบกับภาษาอังกฤษที่คุ้นตากันมากกว่าคือ “Sophia” ซึ่งเป็นชื่อที่มาจากภาษากรีก มีความหมายว่า “ปัญญา” (wisdom) หรือความรู้ นามนี้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นางประสงค์จะได้มา นั่นก็คือผลไม้ศักดิ์สิทธิ์แห่งต้นไม้แห่งปัญญา (Tree of Knowledge) อันเป็นผลไม้ต้องห้ามที่พระเจ้าไม่ทรงอนุญาตให้อัดัมและอีฟมนุษย์คู่แรกอันเป็นประติฐกรรมชิ้นสุดท้ายของพระองค์รับประทาน เราพบความสัมพันธ์ทางสัญลักษณ์ประการ เธอเป็นตัวแทนของอีฟที่เปี่ยมด้วยความอยากรู้อยากเห็น (curiosity) และกิเลสตัณหา (desire) (ตามที่จารึกไว้ใน พระคริสตธรรมคัมภีร์) เธอเกลี้ยกล่อมหวานล่อมให้บุรุษคนแรกของโลกหรือคู่ชีวิตอย่างอาดัมไปสรรหาผลไม้ศักดิ์สิทธิ์จากต้นไม้แห่งปัญญามาให้เธอรับประทานจากการที่ได้ฟังคำยุยงจากซาตานในร่างของงู

การที่เธอมีบทบาทเป็นหัวหน้าศูนย์วิจัยแอบสเตอร์โก (Abstergo Industries) ที่เป็นหน้าฉากขององค์กรเท็มพลาร์ซึ่งเป็นคู่แข่งกับกลุ่มสตัยบันแห่งมือสังหารถือได้ว่ามีบทบาทเสมือนมารดาที่ให้นกำเนิดชีวิตใหม่ เธอชุบชีวิตคนที่ (เหมือน) จะตายแล้วให้เกิดขึ้นมาใหม่อย่างคัลลัม ลิ้นซ์ทายาทสายตรงจากนักฆ่าคนสำคัญแห่งสตัยบันมือ



สังหาร คำว่า “abstergo” ซึ่งเป็นชื่อบริษัทก็มาจากภาษาละติน แปลว่า “ทำให้สะอาด” หรือ “ล้างให้บริสุทธิ์” เมื่อวิเคราะห์สี่เสี้ยวที่เธอสวมใส่อันได้แก่สีขาวซึ่งมีนัยของความบริสุทธิ์ที่เทียบได้กับ “นิรมลปฏิสนธิ” (Immaculate Conception) ของพระแม่มารีที่ให้นกำเนิดพระเมสสิยาห์ (หรือพระคริสต์) หากจะเทียบตัวละครเอกชายให้เท่ากับพระคริสต์ที่มีพระวรสารจะประกาศแก่มวลมนุษยชาติ “สาร” ที่โซเฟียต้องการนั้นก็ไดมาจากคัลลัม ลินซ์นั่นเอง และสารดังกล่าวเป็นตัวกำหนดจิตวิญญาณของมนุษยชาติ คือ ความรัก สันติภาพ และเจตจำนงเสรีของมนุษย์

การที่โซเฟียนำตัวคัลลัม ลินซ์จากแดนประหารมาสู่สถาน “บำบัด” โดยคำถามของผู้ที่ถูกจับตัวมาอย่างคัลลัม ลินซ์ที่ว่า “ต้องการอะไรจากผม” คำตอบก็คือ “อดีต” แสดงการเล่นคู่แค้นระหว่างเรื่องปัจจุบันกับอดีต อดีตเป็นสิ่งที่ผ่านไปแล้ว ในแง่หนึ่งเป็นดั่งบรรพบุรุษของปัจจุบัน กระนั้นอดีตก็ยังทิ้งมรดกตกทอด ร่องรอยของความคิด วัฒนธรรม ธรรมเนียม ประเพณี อารยธรรม และสรรพศาสตร์ต่าง ๆ ให้แก่คนในยุคปัจจุบันด้วย อดีตกาลซ้อนความลับที่คนยุคปัจจุบันจะต้องทำหน้าที่สืบค้นแสวงหาราวกับนักโบราณคดีที่พยายามจะถอดรหัสของสังคมมนุษย์ในยุคก่อนประวัติศาสตร์จากวัตถุที่ค้นพบ ฉะนั้นคัลลัม ลินซ์ที่โซเฟียต้องการใช้คัลลัม ลินซ์ค้นหาอดีตของตัวเองก็เหมือนกับการค้นหาโบราณวัตถุที่หายสูญซึ่งจะเป็นกุญแจที่จะนำไปสู่วัตถุสำคัญที่ต้องการในลำดับต่อไป ความลับแห่งความรู้ก็ไม่ต่างไปจากความกระหายในผลไม้ศักดิ์สิทธิ์จากต้นไม้แห่งปัญญาหรือมวลความรู้ในสวนอีเดน อย่างที่อีฟเคยครอบครองและรับประทานเข้าไปแล้ว (จึงเกิดมีความรู้่างมหาศาล) ตัวละครเอกฝ่ายหญิงตัวนี้จึงเป็นตัวแทนของต้นธารแห่งสรรพศาสตร์ทั้งมวลด้วยอีกนัยหนึ่งก็เพราะชื่อเธอนั้นมีความหมายว่า “ปัญญา” นั่นเอง

6. สรุปผลการวิจัย

Assassin's Creed เป็นชุดของสัญญาณที่ “รื้อสร้าง” ตัวมันเองภายในกลไกแบบเกมมาส และสื่อความในระดับ “มายาคติ” ที่พยายามจะ “ซบ” หรือ “ถอดแบบ” จากความหมายที่อยู่เดิมในระบบภาษาเพื่อเป้าประสงค์แห่งความบันเทิงในอุตสาหกรรมนิยมเชิงทัศน์า ชื่อเฉพาะไม่ว่าจะเป็นของตัวละคร วัตถุหรือสถานที่ล้วนถูก “ออกแบบ” ให้ตรึงใจผู้ชมผ่าน “มายาคติ” ที่พยายามประกอบสร้างอดีตขึ้นมาใหม่ ชื่อเฉพาะในด้านหนึ่งจึงเป็น “วัฒนธรรมประดิษฐ์” ในวัฒนธรรมกระแสนิยม ชื่อเรื่อง *Assassin's Creed* ได้ประกอบสร้างความขัดแย้งระหว่างสองโลก กล่าวคือ โลกตะวันตกและตะวันออกผ่านคำภาษาละติน (creed) และคำภาษาอาหรับ (assassin) ชื่อตัวละครเอกชายที่อยู่ในสองโลกระหว่างอดีตและปัจจุบันก็เป็นการเล่นความหมายของ “การไล่” (หรือ “การกอบกู้”) กับ “การปลดปล่อย” ของมนุษยชาติไปสู่ “ความเป็นเลิศมนุษย์” (Overman) ที่ไม่ถูกจองจำไว้ด้วยอุดมการณ์ใด ๆ ผ่านคำว่า “อาเกิลาร์” (Aguilar) ที่มาจากภาษาละตินและ “คัลลัม” (Callum) ที่เป็นภาษาเกลลิคที่แปลว่า “อิสรภาพ” หรือ “สันติภาพ” ในแง่ภาพยนตร์ก็ทำให้ปรัชญาของนิชเช่กลายเป็นสิ่งที่ “บริโภคได้” ในอุตสาหกรรมนิยมเชิงทัศน์า

คำว่า “คัลลัม” (Callum) และ “อาเกิลาร์” (Aguilar) ยังสัมพันธ์เชิงโครงสร้างกับชื่ออุปกรณ์ “the Animus” ซึ่งสะท้อนแนวคิดเพศสภาวะทั้งสองแบบในร่างคนคนเดียว ทั้งยังเกี่ยวพันกับ “การหาความรู้” ซึ่งแสดงออกผ่านชื่อตัวละครหญิงโซเฟีย (Sofia) ซึ่งมีรากมาจากกรีกอีกด้วย ชื่อเฉพาะที่สำคัญ ๆ ในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงประสบความสำเร็จในการสร้างความบันเทิงทั้งในระดับตลาดและในเชิงสัญลักษณ์ไปพร้อม ๆ กัน



7. อภิปรายผลการวิจัย

การตั้งชื่อเฉพาะเป็นสิ่งที่สำคัญมากในทางนิเทศศาสตร์ วิสาหมญนามมาพร้อมกับอุดมการณ์ทางสังคมและการเมืองมากมายผ่านการโฆษณาที่ทำให้สิ่งที่น่าสนใจกลายเป็นปรกติวิสัยเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า แม้แต่การแปลงชื่อภาพยนตร์ตะวันตกเป็นชื่อภาษาไทยก็บอกแนวโน้มบางประการที่เป็นไปตามอุดมการณ์แบบไทย เช่น คนไทยมักตั้งชื่อให้เป็นรูปธรรมผ่านคำนามหรือกริยาสั้น ๆ ที่เป็นที่ยอมรับในขณะนั้นเพื่อดึงดูดความสนใจและเพื่อสร้างผลในทางพาณิชย์ การแปลงให้เป็นเชิงพาณิชย์ดังกล่าวก็มีมายาคติบางประการแฝงอยู่อย่างน่าสนใจ เมื่อเราจับชื่อเฉพาะเหล่านั้นใส่เข้าไปในสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ของเกรมาสและมายาคติของบาร์ตส์ เราจะพบว่า กลไกทางความหมายของวิสาหมญนามเหล่านั้นทำงานได้อย่างดีเยี่ยม รวบรวมถูกออกแบบมาอย่างมีจุดมุ่งหมาย งานวิจัยชิ้นนี้นอกจากจะ “เปิดโปง” กลไกทางความหมายที่ถูกทำให้เป็นปรกติวิสัยผ่านวิสาหมญนามเหล่านั้นแล้ว เรายังรู้วิธีที่จะ “สร้างสรรค์” วิสาหมญนามใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมภาพยนตร์หรือวงการสื่อไทยจากกลไกทางความหมายเหล่านั้นได้ด้วยเช่นกัน กล่าวได้ว่า ทั้งทำให้เรารู้เท่าทัน และทั้งเพื่อสร้างสรรค์วิสาหมญนามใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นในวงการสื่อไทย

8. ข้อเสนอแนะการวิจัย

กระบวนการวิธีแบบสัญลักษณ์วิทยาเชิงโครงสร้างยังสามารถนำมาวิเคราะห์การตั้งชื่อต่าง ๆ ในสังคมไทยได้อีกด้วย เช่น ชื่อดอกไม้หรือชื่อสัตว์ อาทิ คนไทยตั้งชื่อลาลองของดอกไม้ว่า “ต้นซ้อนเงินซ้อนทอง” “ว่านเศรษฐี” “ว่านรวยไม่รู้เลิก” “ต้นบันไดสวรรค์” “ต้นบันไดเศรษฐี” ชื่อเหล่านี้สะท้อนอุดมการณ์ในระดับมายาคติอันเป็นปฏิบัติการของความหมายได้อย่างไร เมื่อเราจับเอาชื่อเหล่านี้ใส่ลงในสี่เหลี่ยมสัญลักษณ์ของเกรมาส เราอาจจะเห็นแง่มุมบางอย่างที่เราไม่เคยเห็นมาก่อน

บรรณานุกรม

- ตราประจำวันสันติภาพสากล. (2020). <https://internationaldayofpeace.org/>. Retrieved on 14/05/2020. Baby names: <https://nameberry.com/>. Retrieved on 18/05/2020. Fandom: https://hero.fandom.com/wiki/Aguilar_de_Nerha. Retrieved on 14/05/2020. Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/>. Retrieved on 06/05/2020. Oxford Advanced Learner: <https://www.lexico.com/definition/creed>. Retrieved on 07/05/2020. Ahrlund, Asa (2014). **Raptor and Human – Falconry and Bird Symbolism Throughout the Millennia on a Global Scale**. Edited by the ZBSA/Centre for Baltic and Scandinavian Archaeology in the Foundation of the Schleswig-Holstein State Museums, Schloss Gottorf, Schleswig. Schleswig: Murmann Publishers.
- Barthes, Roland (1972). **Mythologies**. Edited and translated by Annette Lavers. New York: Hill and Wang.
- Eco, Umberto (1976). **A Theory of Semiotics**. Bloomington: Indiana University Press.



- Gao Xingjian 高行健 (2001). **Taowang 逃亡 (Exile)**. Taipei: Lianhewenxue 聯合文學.
- Greimas, Algirdas Julien (1966). **Sémantique Structurale: Recherche de Méthode**. Larousse.
- Jung, Carl G. (1964). **Man and His Symbols**. New York: Anchor Press.
- Nichols, Bill (ed.) (1976). **Movies and Methods**. Berkeley: University of California Press.
- 020.