

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง "การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน, เกาหลี และไทย" ผู้วิจัยได้เลือกกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเน้นถึงการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและถ่ายทอดเนื้อหา รวมถึงวิธีการนำเสนอความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือทั้ง 3 ประเทศ รวมทั้งศึกษาถึงการสร้างความหมายในภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษา มีดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎี

2.1.1 ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory)

2.1.1.1 กระบวนการสร้างภาพยนตร์ (ปัทมวดี จารุวรรณ, 2528) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre – Production) เป็นขั้นตอนของการวางแผนงานทั้งหมด ทั้งการเตรียมงานด้านเทคนิค การเงิน การจัดการ ตลอดจนการเขียนบทภาพยนตร์ นักวิชาชีพภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในขั้นตอนนี้ ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง, ผู้คัดเลือกนักแสดง, ผู้เขียนบทภาพยนตร์ (Scriptwriter) ซึ่งหน้าที่หลักของผู้เขียนบทภาพยนตร์คือทำหน้าที่เป็นผู้แปลงความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะสร้างออกมาเป็นบทภาพยนตร์ อาจเป็นเรื่องแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเรียกว่า "บทภาพยนตร์ดั้งเดิม" (Original screenplay) หรือดัดแปลงจากบทประพันธ์ หรือนิยายที่มีอยู่แล้วก็ได้ เรียกว่า "บทภาพยนตร์ดัดแปลง" (Adaptation)

ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) เป็นขั้นตอนของการบันทึกภาพและเสียงลงบนแผ่นฟิล์ม เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดในการตีความบทภาพยนตร์ให้ออกมาเป็นภาพที่สมบูรณ์ที่สุด โดยมีผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) เป็นผู้คอยควบคุมคุณภาพทั้งด้านภาพและเสียง และมีผู้กำกับภาพ (Director of photography) เป็นผู้ช่วยในการวางแผนการถ่ายแต่ละช็อต และเรื่องของมุมกล้อง การจัดไฟ

และการแสงในแต่ละฉาก โดยสั่งงานต่อไปยังช่างกล้องและฝ่ายจัดแสง นอกจากนี้ยังมีกระบวนการของการออกแบบศิลป์ในการถ่ายทำ ทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า รวมไปถึงหน้าและผมของนักแสดง

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post – Production) เป็นขั้นตอนของการนำภาพและเสียงที่ได้บันทึกไว้มารวมกัน ซึ่งต้องให้บริการของห้องแล็บเป็นส่วนใหญ่ มีทั้งกระบวนการของการตัดต่อฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายมาแล้วให้เชื่อมต่อกันเป็นเรื่องเป็นราวตามลำดับก่อนหลังอย่างสมบูรณ์ และกระบวนการผสมเสียงจากร่องเสียงต่างๆ ที่บันทึกไว้ขณะถ่ายทำภาพยนตร์เข้าด้วยกัน ได้แก่ เสียงพูด เสียงดนตรี เสียงประกอบต่างๆ รวมถึงอาจมีการแต่งเพลงหรือตัดแปลงเพลงที่มีอยู่แล้วให้เข้ากับอารมณ์และเนื้อหาของภาพยนตร์ด้วยก็ได้

2.1.1.2 แนวคิดด้านการเขียนบทภาพยนตร์

E.M. Foster (อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) นักประพันธ์ชาวอังกฤษ (A Room with a View) ได้ให้ความหมายของ **เรื่องราว (story)** เอาไว้ว่าเป็นการเล่าเรื่องที่จัดลำดับเหตุการณ์ (sequence of events) ตามความสัมพันธ์ของเหตุและผล เรื่องราวในภาพยนตร์มีเป้าหมายคือการสร้างโครงเรื่อง (plot) ที่ประกอบด้วยชิ้นต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์ของเหตุผลและให้ผลกระทบมากพอ ปัจจัยประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องราว คือ พระเอก (hero) ความต้องการ (need) แอ็คชั่นหรือการกระทำ (action) ความขัดแย้ง (Conflict) จุดสูงสุดทางอารมณ์ (climax) และจุดคลี่คลายเรื่อง (resolution)

โครงเรื่อง (plot) เป็นการเล่าเรื่องที่มีประเด็นต่างๆ ประเด็นที่ช่วยทำให้การเล่าเรื่องได้ผล คือ ความขัดแย้ง ความทนทุกข์ทรมาน การค้นพบ ความพลิกผัน ความตึงเครียด และความระทึกใจ เป็นต้น ซึ่งประเด็นเหล่านี้จะช่วยเร่งเร้าความกระหายอยากรู้กับคนดูคนฟัง หากขาดความชัดเจนของโครงเรื่องภาพยนตร์นั้นก็ไร้ทิศทาง และเป้าหมายของเนื้อหาก็คจะเป็นเพียงแค่ลำดับของเหตุการณ์หนึ่งเท่านั้นที่ไม่สามารถพาคนดูบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งได้ โครงสร้างในความหมายอื่นคือ บริบท (Context) ซึ่งหมายถึงโครงสร้างของเรื่องราวที่เกิดขึ้น เพราะจะช่วยยึดทุกสิ่งทุกอย่างเข้าด้วยกัน เปรียบเสมือนถ้วยกาแฟเวลาดูข้างในเรามองเห็นที่ว่างในถ้วย ที่ว่างนี้ช่วยยึดเนื้อหา (Content) ได้แก่ ชา กาแฟ เครื่องดื่ม หรืออะไรก็ตามเข้าด้วยกันในบริบท

(Context) ดังนั้นบริบท (Context) จึงช่วยยึดเนื้อหาของเรื่อง (Content) ให้อยู่ภายใน สำหรับการเขียนบทภาพยนตร์นั้นจำเป็นต้องเขียนโครงเรื่องก่อนเรียกว่า แบบโครงสร้าง (Paradigm) จากนั้นจึงนำเนื้อหาของเรื่องไปจัดวางไว้ในโครงสร้างนั้น

แก่นเรื่อง (theme) เป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ความคิดหลักยังเป็นตัวยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน

Linda J. Cowgill, 1997 (อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) กล่าวว่าความบันเทิงเป็นเป้าหมายสูงสุดของเรื่องราว (story) ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์หรือบทประพันธ์อย่างไรก็ดีความบันเทิงมิได้หมายความว่าต้องเป็นความสุขหรือรื่นเริงเสมอไป แต่ต้องมีพลังอำนาจ ความบันเทิงจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อสามารถเคลื่อนย้ายคนดูจากชีวิตจริงเข้าไปมีส่วนร่วมับเรื่องราวที่พวกเขา กำลังชม

ฉาก หรือ ฉีน หมายถึงฉากของ แอ็คชั่น ประกอบด้วยช็อตเดียวหรือหลาย ช็อตเชื่อมสัมพันธ์กันเป็นลำดับชุดของช็อต (R.Terry Ellmore, 1996 (อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)) มีตอนแรกเริ่ม ตอนกลาง และตอนจบ (Robert A.Berman, 1988 (อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)) ครอบคลุมถึงเวลา พื้นที่ แนวความรู้สึก (motif) ส่วนซีควเอนส์ (sequence) มีความยาวกว่าฉีน ประกอบด้วยฉีนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์รวมเข้าไว้ด้วยกันทั้งหมด ซีควเอนส์ไม่จำเป็นต้องมีความต่อเนื่องกันของเหตุการณ์ แต่เกิดขึ้นต่างเวลาและสถานที่กันได้ โดยทั่วไปในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมักประกอบด้วยฉีนทั้งสิ้นประมาณ 50 ฉีนหรือมากกว่า ฉีนมีวัตถุประสงค์ในการทำให้เรื่องดำเนินไปและช่วยบรรลุถึงการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ฉีนยังคอยกำหนดปัญหา, คลี่คลายปัญหา หรือสร้างความซับซ้อนในฉีนนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉีนทำหน้าที่เปิดตัวละคร เปิดเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ของแอ็คชั่น และเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนตามที่เราเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986 (อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)) เป็นมุมมองหรือวิธีมองโลก หมายถึงวิสัยทัศน์หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ ตัวละครคือสิ่งที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ และเหตุการณ์ก็คือสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความชัดเจนขึ้น (Syd Field, 1994 (อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547))

2.1.1.3 แนวคิดเรื่อง Visual Manipulate

Visual Manipulate หมายถึง การใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเป็นวิถีทางในการสร้างอิทธิพลต่อคนดูให้มีปฏิกิริยาต่อภาพตามเจตน์จำนงของผู้ส่งสาร เครื่องมือทั้งหมดที่ถูกนำมาใช้จะประกอบด้วยกลุ่มกลยุทธ์ใหญ่ๆ 2 กลุ่ม คือ

Composition of Image หรือการจัดรวมภาพ หมายถึงกระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ เช่น ตัวละคร/ผู้ปรากฏตัวในภาพ สถานที่/ฉาก หรือกิจกรรมในภาพนั้น โดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของคนดูโดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพนั่นเอง แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

- การใช้มุมกล้องในแนวตั้ง (Camera Angle) เนื่องจากผู้ดูทุกคนมีรหัสเดียวกับผู้ถ่ายภาพคือ หากมีการใช้มุมกล้องจากที่สูงและถ่ายกดลงมา คนดูจะได้รับความรู้สึกว่าอยู่เหนือกว่าสิ่ง/คนที่อยู่ในภาพ ถ้าถ่ายด้วยมุมกล้องที่อยู่ต่ำกว่าและถ่ายชันขึ้นมา คนที่อยู่ในภาพก็จะมีฐานะเหนือกว่า วิธีการกำหนดมุมกล้องเช่นนี้สอดคล้องกับประสบการณ์ที่เป็นจริงในการดูของคนทั่วไป
- ระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) ระยะใกล้ไกลของภาพเป็นระบบสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเกี่ยวข้องกับคนดู และถูกใส่ความหมายให้เป็นความใกล้ไกลทางจิตใจและอารมณ์อีกด้วย ซึ่งเท่ากับเป็นการเน้นความสำคัญของเรื่องราวและการดึงคนดูเข้ามามีส่วนร่วมด้วย
- Identification เมื่อเวลาที่เราดูภาพยนตร์ มุมกล้องจะเป็นตัวกำหนดจุดยืนของคนดูว่าจะให้ดูหรือเป็นฝ่ายเดียวกับตัวละครใดในเรื่อง หากมุมกล้องพาคนดูตามหลังตัวละครมีไป คนดูก็ต้องมองออกไปจากมุมของมีไปโดยปริยาย
- การมีปฏิสัมพันธ์แบบจินตนาการ (Imaginary Interaction) เทคนิคดังกล่าวนี้เกือบคล้ายๆ กับการ Identification แต่ชัดเจนกว่า เช่น นอกจากจะพาคนดูตามหลังไปกับตัวละครบางตัวแล้ว ยังทำให้คนดูสร้างจินตนาการว่าได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหรือกับเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง นอกจากจะยืนอยู่มุมเดียวจุดเดียวกับกล้องแล้ว คนดูก็ยังจะคิดและรู้สึกอย่างเดียวกับตัวละคร

Juxtaposition of Images หมายถึงเทคนิคการนำเอาภาพต่างๆ มาเรียงกันเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของภาพยนตร์จะเกิดจากการตัดต่อฟิล์มแต่ละฉากหรือซีนมาต่อๆ กันให้

กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ขึ้นมา การที่จะตีความเนื้อเรื่องทั้งหมดว่าออกมาในลักษณะใด ย่อมขึ้นอยู่กับ การตัดต่อ ซึ่งวิธีการที่นำมาใช้ในการจัดการกับภาพคือ

- การสร้างข้อสรุปจากการเห็นภาพย่อยๆ ที่สั่งสมกันมา (Generalization Through Cumulating) เนื่องจากธรรมชาติของภาพนั้นจะชวนให้ผู้ชมไปสู่ข้อสรุปได้ยากกว่าภาษา ทั้งนี้เพราะภาษามีเทคนิคหลายอย่างที่จะช่วยในการสร้างข้อสรุปรวม แต่ภาพนั้นจะบ่งบอกถึงแต่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม
- การตัดภาพต่อเนื่องกันให้ดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) อันที่จริงภาพมีขีดจำกัดในการที่จะบอกความเป็นสาเหตุผลลัพธ์ในตัวเอง ต่างจากภาษาที่สามารถระบุได้ทันทีว่า “เพราะสาเหตุนี้ ดังนั้น...” การตัดภาพให้ต่อเนื่องกันจึงคล้ายกันเป็นตัวละครบุคลิกเป็นเหตุและเป็นผลของสองฉากที่อยู่เรียงกัน
- การใช้ภาพเพื่อสร้างความเชื่อมโยงในจินตนาการ (Associational Juxtaposition) เป็นการจับขึ้นมาคู่กันไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม และนำพาให้ผู้ชมเชื่อมโยง 2 ฉะนั้นเข้าด้วยกัน แม้จะไม่ใช่เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน แต่ก็บ่งบอกเป็นนัยๆ ว่าสองชิ้นนั้นมีความเกี่ยวข้องกันอยู่

2.1.1.4 แนวคิดเรื่องเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ (บรรจง โกศลวัฒน์, 2545)

เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบไปด้วยเสียงต่างๆ มากมาย เช่น เสียงประกอบ เสียงดนตรี เสียงคำร้อง เสียงบรรยาย และเสียงสนทนา เสียงทั้งหมดเหล่านี้ควรใช้อย่างมีประสิทธิภาพตามคุณสมบัติของมัน ขณะเดียวกันการใช้เสียงให้มีความคล้องจองและสัมพันธ์กันถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความมีชีวิตชวนฟัง มีความผสมกลมกลืน มีจังหวะ มีความเป็นเอกภาพ ซึ่งจะช่วยสร้างเสริมจินตนาการให้กับคนดูอีกด้วย

- เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์คือเสียงทั่วไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ โดยเฉพาะ ขณะเดียวกันก็จะแสดงความหมายในตัวของมันเองด้วย เสียงฟ้าแลบ เสียงฟ้าร้อง เสียงน้ำ เสียงฝนต่างๆ เหล่านี้เป็นต้น

หลักสำคัญของการใช้เสียงประกอบคือการยึดภาพเป็นหลักและเสียงประกอบนั้นต้องเกิดขึ้นจากภาพ การเลือกใช้เสียงประกอบแต่ละครั้งจึงต้องคำนึงถึงหลักความเป็นจริงเสมอ เสียงประกอบที่เหมาะสมที่สุดก็คือเสียงที่บันทึกจากเหตุการณ์จริง เนื่องจากหูของมนุษย์ทำงานคล้ายกับตาคือพยายามเลือกเน้นแต่เฉพาะสิ่งที่น่าสนใจ เราเลือกมองสิ่งหนึ่งในขณะที่จะมองข้ามหลายสิ่งในภาพไป ฉะนั้นหูของเราก็เช่นกันมักจะเลือกฟังแต่สิ่งที่น่าสนใจโดยไม่รับฟังเสียงอื่นที่อาจปนอยู่ในภาพนั้นๆ

จากเหตุผลนี้เอง เมื่อนำเสียงประกอบมาใช้กับภาพยนตร์ เช่น ในฉากเกี่ยวกับโรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่เป็นเครื่องจักรหลายๆ เครื่องทำงานอยู่ ถ้าใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ถ่ายผ่านเข้าไปในโรงงานใกล้เครื่องจักรต่างๆ จากหลายมุมภาพ เสียงเครื่องจักรหลายๆ เสียงเครื่องจะดังพร้อมๆ กัน ทำให้สับสนและไม่น่าสนใจสำหรับผู้ชม เพราะเหตุผลของการเลือกเน้นของคนเรานั่นเอง แม้ว่าผู้บันทึกเสียงจะอัดเสียงมาได้ดีสักเพียงใดก็ตาม ความสนใจของผู้ชมจะมีอยู่เพียงชั่วครู่เดียว จากนั้นจะลดความสนใจลง

ดังนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์จึงควรใช้เสียงของเครื่องจักรทีละเครื่อง โดยการเลือกเน้นให้ผสมกลมกลืนไปกับภาพ ในขณะเดียวกันการเปลี่ยนเสียงให้ฟังแตกต่างกันไปจะช่วยให้น่าฟังมากยิ่งขึ้น เสียงประกอบที่ใช้ในแต่ละฉากไม่ควรมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันหรือสม่ำเสมอเกินไปเพราะจะทำให้น่าเบื่อ การปรับระดับเสียง (Volume) หรือ ตกแต่งเสียง (Equalization) จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น แต่ยังรักษาคุณสมบัติเดิมของมันไว้

เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์ไม่ควรผูกอยู่กับความเป็นจริงอย่างตรงไปตรงมาเสมอไป ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเลือกใช้เสียงได้อย่างสร้างสรรค์ ปกติครั้งที่ผู้ชมต้องการจะฟังเสียงที่มีลักษณะเป็นการเน้น ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกจริงจังกับสิ่งที่เห็นเหล่านั้นได้มากกว่า ตัวอย่าง เช่น ภาพห้องนาฬิกาสงบในยามเช้า เห็นดวงอาทิตย์ทอแสงลอดชายไม้ออกมา แม้จะเป็นภาพสวยงามก็จริง หากผู้สร้างภาพยนตร์ยึดหลักความเป็นจริงร้อยเปอร์เซ็นต์

แล้วจะไม่มีเสียงอะไรเลยนอกจากเสียงลมพัดเบาๆ ซึ่งแท้จริงแล้วสามารถสร้างสรรคเสียงอื่นๆ ได้อีก เช่น เสียงจ๊กจั่น จิ้งหรีด และนก เข้าไปในภาพได้

เสียงเทียมบางครั้งกลับดูดีกว่าเสียงจริง ดังนั้นเสียงประกอบในภาพยนตร์จึงต้องฟังดูใหญ่กว่าภาพจริง จึงเป็นหน้าที่ของผู้จัดสร้าง ผู้ตัดต่อ ที่จะต้องหาเสียงประกอบมาช่วยเสริมบรรยากาศของภาพ และหาเสียงเทียมอื่นๆ มาช่วยเน้นให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น จนบางครั้งก็เน้นเสียงมากเกินไป เช่น เสียงชกต่อย ฟันดาบ ในภาพยนตร์จีน แต่ผู้ชมบางส่วนกลับชอบ การใช้เสียงประกอบในภาพยนตร์ไม่มีกฎเกณฑ์อะไรตายตัว สิ่งที่จะต้องปฏิบัติก็คือการลงมือกระทำ และใช้ความรู้สึกตัดสินว่าเสียงนั้นจะเข้ากับภาพได้หรือไม่ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญก็คือ การใช้ภาพเป็นหลัก เสียงที่จะใช้ต้องเป็นไปตามลักษณะของภาพ

เมื่อเปรียบเทียบเสียงประกอบกับการใช้เสียงประเภทอื่นจะเห็นว่าเสียงทั้งสองมีหน้าที่แตกต่างกันมาก เช่น การใช้เสียงดนตรีแต่ละครั้งจะเพิ่มและเปลี่ยนแปลงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ในทางตรงกันข้ามเสียงประกอบกลับเป็นเสียงที่ช่วยเสริม ทำให้น่าฟังน่าสนใจมากยิ่งขึ้น หรือเพิ่มเติมเข้าไปในส่วนที่ยังขาดอยู่ ขณะเดียวกันจะช่วยเสริมให้ภาพดูดีมีความหมาย ถึงแม้จะใช้เสียงเพียงเบาๆ ผู้ชมก็ได้ยินและให้ความสำคัญได้

- เสียงดนตรี (Music) ถูกนำมาใช้ในโลกของภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง หากพิจารณาถึงประโยชน์ของเสียงดนตรีแล้วจะพบว่า เสียงดนตรีถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ด้วยเหตุผลต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ก. เพื่อช่วยเสริมบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ และช่วยสร้างอารมณ์ให้เป็นไปตามทิศทางที่ต้องการ ในขณะเดียวกันเสียงดนตรียังแต่งเติมสีสันให้กับภาพได้
- ข. เพื่อช่วยสร้างมิติใหม่ เป็นการสร้างความรู้สึกใหม่ที่ดูเหนือความเป็นจริง เสียงดนตรีจะช่วยให้ภาพดูไม่เป็นความจริงมากนัก
- ค. เพื่อช่วยเชื่อมฉากและตอนของภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะทำหน้าที่คล้ายสะพานเชื่อมต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวให้เข้ากันโดย

อารมณ์ทางภาพไม่ขาดตอนไป ในขณะที่เดียวกันจะสร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับตอนได้

- ง. เพื่อใช้แทนเสียงประกอบ
- จ. เพื่อใช้ประกอบหัวเรื่องภาพยนตร์ หรือใช้เป็นเพลงนำเรื่องให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น จนบางครั้งกลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์

2.1.2 ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiotics)

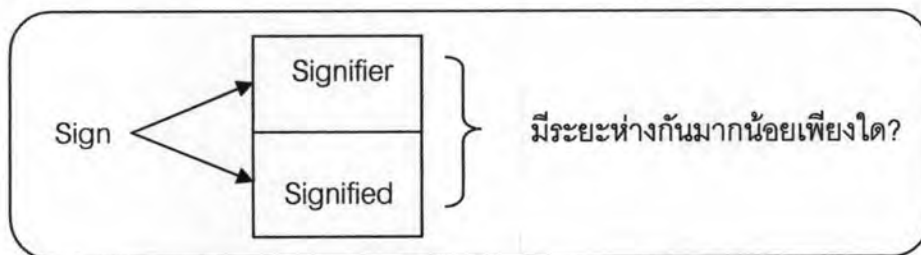
“สัญญะ” หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) สิ่งที่น่ามาใช้เป็นสัญญะนั้นนั้นอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ, รูปภาพ หรือภาษา ซึ่งทั้งหมดนั้นทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความเป็นจริง คุณสมบัติที่จำเป็น 3 ประการของสัญญะ ได้แก่

1. ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็นภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุต่างๆ
2. ต้องเป็นสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง
3. ผู้ใช้สัญญะต้องตระหนักว่ารูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็นสัญญะ

ตามทรรศนะของ F. De Saussure (1974) ได้กล่าวไว้ว่า สัญญะหรือภาษาเป็นระบบอย่างหนึ่ง (เหมือนกับวัฒนธรรม) ที่มีองค์ประกอบย่อยๆ และต้องมีความสัมพันธ์กันในระบบ ซึ่งองค์ประกอบย่อยเหล่านั้นจะถูกจัดรวมกันเข้าเป็นระบบด้วยรหัสแบบต่างๆ และให้นิยามสั้นๆ ว่า “สัญญะวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” ซึ่งหมายรวมไปถึงการศึกษา การกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของสัญญะ และได้ให้นิยามของวิชาใหม่ที่เรียกว่า Semiology หรือ Semiotics ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญะที่อยู่ในบริบทหนึ่งๆ (Life of sign)

C Peirce ระบุว่าสัญญะหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified)

ภาพที่ 2 องค์ประกอบของ Sign



ระยะห่างดังกล่าวสามารถนำมาจัดประเภทของ Sign ได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. Icon คือสัญลักษณ์ที่มีความหมายตรงไปตรงมาเหมือนลักษณะที่มันเป็น เช่น รูปภาพสุนัข ก็มีความหมายถึงสุนัข
2. Index หรือ ดัชนี คือภาพที่บ่งถึงบางสิ่งบางอย่างในลักษณะเป็นเหตุและผล อย่างเช่น ภาพรอยเท้าสัตว์ ทำให้รู้ว่ามีสัตว์ชนิดนั้นอยู่ ภาพของดอกไม้ไฟบนท้องฟ้า ทำให้เรารู้ว่ามีงานเฉลิมฉลอง เป็นต้น
3. Symbol หรือ สัญลักษณ์ คือภาพที่มีความหมายต่างไปจากตัวมัน หรือใช้แทนค่า ความหมายใหม่ อย่างเช่น ภาพไม้กางเขนหมายถึงคริสตศาสนา, ภาพดอกกุหลาบหมายถึงความรัก, ภาพสุนัขหมายถึงความซื่อสัตย์ เป็นต้น

ชุดสัญลักษณ์จะมีองค์ประกอบย่อยข้างต้นเพื่อประกอบสร้างความหมาย ซึ่งนักวิชาการทางสัญลักษณ์วิทยา R. Barthes (1967) ได้แยกประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) หรือความหมายตามตัวอักษร เข้าใจจริงกันโดยส่วนใหญ่ หรือเป็น "ความหมายตรง" เป็นตัวหมายถึง (Signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภววิสัย (Objective) เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษรและเข้าใจกันเป็นส่วนใหญ่ เช่น ความหมายตามพจนานุกรม ตัวอย่างเช่น แม่คือให้สตรีผู้ให้กำเนิดบุตร สุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงเท้า ความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายแรกที่สามารถถือได้ว่าเป็นสามัญมองเห็นได้อย่างชัดเจน

2. ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล หรือความหมายแฝง ซึ่งความหมายโดยนัยนั้นเป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างตรงกันข้ามกับความหมายโดยนัย กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ซึ่งมีทั้งระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ ความรู้สึกของคนแต่ละคน หรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม เช่น ในสังคมใดสังคมหนึ่งจะให้ความหมายต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแตกต่างกันไป ที่เราเรียกว่าค่านิยมของแต่ละสังคม ซึ่ง Barthes เรียกความหมายโดยนัยนี้ว่าเป็นความหมายขั้นที่สอง (Secondary Order of Signification) สิ่งที่นักสัญวิทยาวิทยา เช่น R. Barthes (1967) สนใจศึกษามากที่สุดคือความหมายโดยนัย เนื่องจากความหมายดังกล่าวมีความสำคัญกับบุคคลอย่างแท้จริงในแง่ของการรับรู้ การถอดรหัส การตีความหมาย และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถแปรเปลี่ยนได้มากมาย

2.1.2.1 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างของตัวบทหรือเนื้อหา ซึ่งมีองค์ประกอบย่อยที่อาศัยองค์ประกอบของทฤษฎีสัญวิทยา (Semiological Analysis) ตามทฤษฎีของ F. Saussure สัญญาหรือภาษาเป็นระบบอย่างหนึ่ง (เหมือนกับวัฒนธรรม) ที่มีองค์ประกอบย่อยๆ และต้องมีความสัมพันธ์กันในระบบ ซึ่งองค์ประกอบย่อยเหล่านั้นจะถูกจัดรวมกันเข้าเป็นระบบด้วยรหัสต่างๆ ซึ่ง Saussure ได้จำแนกวิธีการที่จะนำเอาสัญญาะมาจัดระบบเป็น 2 วิธีการใหญ่ๆ คือ Paradigmatic และ Syntagmatic

Paradigmatic เป็นชุดของสัญญาะที่มีความหมายเหมือนกัน โดยที่ในทุกๆ Unit (สัญญาะแต่ละตัว) ที่อยู่ใน Paradigm เดียวกันนั้นจะต้องมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน แต่ก็ต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน ซึ่งการจัดระบบสัญญาะด้วยวิธีการ Paradigmatic จึงเป็นเรื่องราวความสัมพันธ์เกี่ยวกับ “การเลือก” สัญญาะย่อยตัวใดที่ถูกเลือกออกมาจากกลุ่ม Paradigm ทั้งหมด

Syntagmatic เป็นวิธีการประกอบสัญญาะย่อยๆ เข้าด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (Sequence) เพื่อให้ได้ความหมายตามที่ต้องการ เช่น เรื่องของภาษา

แนวคิดเรื่องการจัดระบบของสัญญาณเป็นการทำงานร่วมกันของทั้ง 2 แนว โดยที่เป็นเรื่องของความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างเหมือนกัน แต่ Paradigmatic เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับการเลือก แต่ Syntagmatic เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับการประสมประสานหรือการเชื่อมโยงความสัมพันธ์

ในการวิเคราะห์ตัวบทของสื่อใดสื่อหนึ่ง สิ่งสำคัญคือการวิเคราะห์หรือการทราบถึงโครงสร้างของตัวบทหรือเนื้อหาที่อยู่ในสื่อนั้นว่ามีองค์ประกอบอย่างไรบ้าง อย่างเช่นหนังสือคุณลักษณะของหนังสือคือถูกจำกัดด้วยเวลาที่สั้นโดยประมาณ 2 ชั่วโมง ผู้ผลิตจึงต้องนำเสนอเรื่องราวให้กระชับและรัดกุม ในขณะที่ก็ต้องไม่ละเอียดที่จะสื่อสารความน่าสะพรึงกลัวไปในเนื้อหา นั้นด้วยเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้นคือสามารถทำให้ผู้ชมสะพรึงกลัวกับเรื่องราวได้ การคัดเลือกเนื้อหาเรื่องราวจึงมีผลกระทบโดยตรงต่อการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งการคัดเลือกนี้มีความแตกต่างกันไปตามบริบทสังคมของหนังสือแต่ละประเทศออกไป

2.1.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีจิตวิทยาอื่น ๆ (Psychoanalysis and Psychological Theories)

2.1.3.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

Sigmund Freud จิตแพทย์ชาวออสเตรียที่ริเริ่มวิธีการรักษาแบบจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ได้ศึกษาวิเคราะห์จิตใจของมนุษย์และอธิบายว่า จิตใจที่ทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ มี 3 ลักษณะ คือ

จิตสำนึก (Conscious mind) หมายถึง สภาวะจิตที่รู้ตัวอยู่ ได้แก่ การแสดงพฤติกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง

จิตกึ่งสำนึก หรือ จิตระดับสำนึก (Subconscious mind) หมายถึง สภาวะจิตที่ระลึกรู้ถึงได้ แต่มิได้แสดงออกเป็นพฤติกรรมในขณะนั้น เป็นส่วนที่รู้ตัวสามารถดึงออกมาใช้ได้ทุกเมื่อที่ต้องการ

จิตไร้สำนึก (Unconscious mind) หมายถึง สภาวะจิตที่ไม่อยู่ในภาวะที่รู้สึกถึงไม่ได้ เป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ในจิตใจ แต่มีอิทธิพลลงใจพฤติกรรม และการดำเนินชีวิตของคนเรามากที่สุด

นอกจากนี้ Sigmund Freud ยังอธิบายถึงจิตไร้สำนึก (Unconscious mind) ว่าแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ Id, Ego และ Superego โดย Id จะเป็นพลังอารมณ์ความรู้สึกที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด เช่น รัก โลภ โกรธ หลง หรือเรียกว่าเป็นสัญชาตญาณดิบของคนเรานั้นเอง ซึ่งหากคนเรามี Id เพียงอย่างเดียวก็จะไม่ต่างอะไรกับสัตว์ที่ไม่สามารถยับยั้งชั่งใจตัวเองได้ ในขณะที่ Superego จะเป็นพลังงานที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมต่างๆ เช่น ความดี ความชั่ว มโนธรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นพลังในส่วนดีของจิตมนุษย์ที่จะคอยหักล้างกับพลัง Id ทั้งนี้ในระหว่างความสุดขั้วของ Id และ Superego นั้นจะมี Ego อยู่ระหว่างกลางคอยทำหน้าที่ควบคุมไม่ให้คนเราแสดงสัญชาตญาณดิบออกมามากเกินไป แต่ก็ไม่ถึงขั้นทำให้คนเราแสดงออกซึ่งมโนธรรมเพียงอย่างเดียวเช่นกัน

หากพิจารณากับหนังผีแล้วตัวละครผีในหนังผีส่วนมากเป็นตัวแทนของจิตไร้สำนึก นั่นคือแสดงออกด้วยพฤติกรรมที่ตอบสนองของความต้องการของตนเองหรือ Id ล้วนๆ โดยปราศจากการยับยั้งชั่งใจ การแสดงออก เช่น การล้างแค้น, การผูกมัด และความรักโลกโกรธหลงต่างๆ เป็นต้น

2.1.3.2 ทฤษฎีทางจิตวิทยาอื่นๆ (Psychological Theories)

Pavlov นักจิตวิทยาชาวรัสเซียในกลุ่ม Behavioral Psychology ได้นำเสนอแนวคิดทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning) โดยอธิบายการตอบสนองที่เป็นไปโดยอัตโนมัติของมนุษย์เมื่อนำสิ่งเร้าใหม่มาควบคู่กับสิ่งเร้าเดิม โดยเขาได้ทำการศึกษาทดลองกับสุนัข โดยฝึกสุนัขให้ยืนนิ่งอยู่ในที่ตรึงในห้องทดลอง ที่ข้างแก้มของสุนัขติดเครื่องมือวัดระดับการไหลของน้ำลาย การทดลองแบ่งออกเป็น 3 ขั้น คือ ก่อนการวางเงื่อนไข ระหว่างการวางเงื่อนไข และหลังการวางเงื่อนไข

ขั้นที่ 1 เสียงกระดิ่ง (CS) ไม่มีน้ำลาย ผงเนื้อ (UCS) น้ำลายไหล (UCR)

ขั้นที่ 2 เสียงกระดิ่ง น้ำลายไหล (UCR) และผงเนื้อ (UCS) ทำขั้นที่ 2 ซ้ำกันหลายๆ ครั้ง

ขั้นที่ 3 เสียงกระดิ่ง (CS) น้ำลายไหล (CR)

การเรียนรู้แบบวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกคือการตอบสนองที่เป็นไปโดยอัตโนมัติเมื่อนำสิ่งเร้าใหม่มาควบคู่กับสิ่งเร้าเดิม ซึ่งนักจิตวิทยาเรียกพฤติกรรมการตอบสนองนี้ว่าพฤติกรรม Respondent

สิ่งเร้าที่เป็นกลาง (Neutral Stimulus) คือสิ่งเร้าที่ไม่ก่อให้เกิดการตอบสนอง ซึ่งในที่นี้ก็คือเสียงกระดิ่งในขั้นที่ 1 สิ่งเร้าที่ไม่ได้วางเงื่อนไข (Unconditioned Stimulus หรือ US) คือสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดการตอบสนองได้ตามธรรมชาติ ซึ่งในที่นี้ก็คือ อาหาร สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (Conditioned Stimulus หรือ CS) คือสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการตอบสนองได้หลังจากถูกวางเงื่อนไขแล้ว ซึ่งในที่นี้ก็คือ เสียงกระดิ่ง การตอบสนองที่ไม่ได้ถูกวางเงื่อนไข (Unconditional Response หรือ UCR) คือ การตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ การตอบสนองที่ถูกวางเงื่อนไข (Conditional Response หรือ CR) คือการตอบสนองอันเป็นผลมาจากการเรียนรู้ที่ถูกวางเงื่อนไขแล้ว

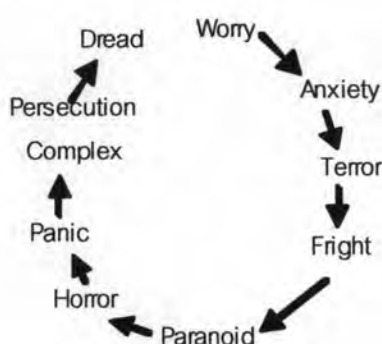
กระบวนการสำคัญอันเกิดจากการเรียนรู้ของ Pavlov มี 3 ประการ อันเป็นผลจากการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข คือ การแผ่ขยาย (Generalization) คือความสามารถของอินทรีย์ที่จะตอบสนองในลักษณะเดิมต่อสิ่งเร้าที่มีความคล้ายคลึงกันได้ การจำแนก คือ ความสามารถของอินทรีย์ในการที่จะจำแนกความแตกต่างของสิ่งเร้าได้ การลบพฤติกรรมชั่วคราว คือ การที่พฤติกรรม การตอบสนองลดน้อยลงอันเป็นผลเนื่องจากการที่ไม่ได้รับสิ่งเร้าที่ไม่ได้ถูกวางเงื่อนไข ซึ่งในที่นี้ก็คือรางวัลหรือสิ่งที่ต้องการนั่นเอง และการฟื้นตัวของ การตอบสนองที่วางเงื่อนไข หลังจากเกิดการลบพฤติกรรมชั่วคราวแล้ว สักระยะหนึ่งพฤติกรรมที่ถูกลบเงื่อนไขแล้วอาจฟื้นตัวเกิดขึ้นมาอีกได้รับการกระตุ้นโดยสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข

หลักการวางเงื่อนไขของ Pavlov นี้สามารถนำมาอธิบายถึงหลักการเขียนบทภาพยนตร์ และการดำเนินเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ในหนังสือเพื่อสร้างเงื่อนไขกับคนดูได้ เมื่อใดก็ตามที่ผู้ดูได้รับข้อมูลต่างๆ จากภาพยนตร์แล้วก็มักจะเกิดการจดจำและเริ่มสร้างเงื่อนไขขึ้นในใจตามฐานข้อมูลที่เคยมีในสมอง กล่าวคือ ผู้ชมจะจินตนาการเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นล่วงหน้าโดยใช้ประสบการณ์เดิมที่เคยมี นั่นทำให้หลายต่อหลายครั้งที่ผู้ชมตกเป็นผู้ที่เข้าใจผิด และหลงกลไปกับบทภาพยนตร์ หรือที่เรียกกันว่า “การหักมุม” นั่นเอง

2.1.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับความสะพรึงกลัว

Joanna Bourke (2005) อธิบายว่าความสะพรึงกลัว (Horror) เป็นอารมณ์ของมนุษย์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีภัยอันตราย มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับอารมณ์วิตกกังวล และเป็นอารมณ์ที่มีเฉพาะในสัตว์ชั้นสูงเท่านั้น ความสะพรึงกลัวเป็นอารมณ์ด้านลบ (Negative Emotion) เพื่อการอยู่รอดของมนุษย์ นอกจากนี้ความสะพรึงกลัวยังจัดเป็นระดับ (Level) หนึ่งของความกลัว ซึ่งเริ่มจากความวิตกกังวลเพียงเล็กน้อยไปจนถึงขั้นหวาดกลัวถึงขีดสุด ดังนี้

ภาพที่ 3 ระดับต่างๆ ของความกลัว



ความสะพรึงกลัวเป็นอารมณ์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีภัยอันตรายที่กำลังคุกคามตัวเรา เช่น การเผชิญหน้ากับภัยอันตรายต่างๆ ซึ่งโดยทั่วไปเป็นสิ่งที่เรานามธรรมชาติมากกว่าสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น สะพรึงกลัวต่อสิ่งเร้นลับ, สะพรึงกลัวต่อการสูญเสียการควบคุม เป็นต้น มนุษย์สามารถเรียนรู้ความสะพรึงกลัวต่อสิ่งต่างๆ ได้ผ่านการวางเงื่อนไข (Fear conditioning) เช่น เมื่อเด็กถูกขังอยู่ในห้องมืดๆ เด็กคนนั้นก็จะสะพรึงกลัวต่อความมืดตลอดไป เป็นต้น

นักปรัชญาชาวอินเดีย Jiddu Krishnamurti ได้กล่าวไว้ว่า ความสะพรึงกลัวมีรากฐานมาจากการคิดของมนุษย์ การคิดล่วงหน้าต่อเหตุการณ์ส่งผลให้เกิดความรู้สึกสะพรึงกลัว นอกจากนี้มีการวิจัยพบว่าความสะพรึงกลัวของมนุษย์ส่วนมากได้รับอิทธิพลมาจากบรรทัดฐานและคุณค่าของสังคม เช่น ในยุคศตวรรษที่ 19 ประชากรในประเทศสหราชอาณาจักรมีความสะพรึงกลัวที่ยิ่งใหญ่ที่สุดต่อโรคระบาด เป็นต้น

ความสะพรึงกลัวต่อความตายเป็นความสะพรึงกลัวพื้นฐานของมนุษย์ เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ดังนี้

2.3.3.1 สะพรึงกลัวต่อสิ่งเร้าลับ

2.3.3.2 สะพรึงกลัวต่อภูติผีปีศาจ และความคิดด้านศาสนา

2.3.3.3 สะพรึงกลัวต่อร่างกายที่ผุสลาย

ความสะพรึงกลัวต่อความตายมีความแตกต่างกันออกไปตามวัฒนธรรมต่างๆ บางวัฒนธรรมได้ผนวกเอาความตายรวมเข้ากับมุมมองของชีวิต ส่วนมากมนุษย์มักเริ่มเรียนรู้ถึงความสะพรึงกลัวต่อความตายตั้งแต่วัยเด็ก

2.1.4 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ (กฤษดา เกิดดี, 2543)

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากจะมีลักษณะที่ร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริง” แล้ว ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาจากงานในแนววิทยาศาสตร์อีกด้วย (นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด) นอกจากนั้นแล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวทางพาดพิงกับงานแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller)

การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุด ก็คือการเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนจนถึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง

ภาพยนตร์แนวนี้มีลักษณะที่พาดพิงถึงภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นและภาพยนตร์เขย่าขวัญ แต่ก็มี ความแตกต่างกันในหลายประเด็น ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นมักจะเป็นงานที่เน้นทางด้าน การกำหนดเรื่องราวให้เต็มไปด้วยความซับซ้อนเงื่อนงำ พยายามดึงความสนใจให้ต้องติดตาม แล้วในที่สุดก็มีการเฉลยหรือคลี่คลายปมในตอนท้าย ส่วนภาพยนตร์เขย่าขวัญมักจะเน้นที่การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะใกล้ชิดกับภาพยนตร์สยองขวัญ ความแตกต่างก็คือเป็นงานที่ไม่เน้นทางการฆ่าฟัน ไม่แสดงถึงเลือดและความตายอย่างแจ่มแจ้ง

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล, 2528 (อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2543) ได้เคยกล่าวว่ ภาพยนตร์แนวนี้มีองค์ประกอบหลักสี่ประการที่สำคัญยิ่ง ซึ่งประกอบด้วย

1. Moments of Suspense เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการผวาสุดขีด ซึ่งจะมากหรือน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตก เป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

2. Helpless Character เป็นองค์ประกอบในส่วนขอตัวละคร เป็นตัวละครที่ตกอยู่ใน สภาวะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆ ตามแต่จะกำหนด แต่ส่วนมาก เป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวและถูกตัดขาดจากสังคมโลกภายนอก (อย่างน้อยก็ชั่วขณะ) ลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมาก ได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ในที่พิงตามลำพังแล้วถูก ฆาตกรคุกคามโดยเธอไม่สามารถจะต่อกรได้เลย คนดูจึงต้องเอาใจช่วยเพื่อให้เธอรอดพ้น

3. Trapped Situation ได้แก่ สถานการณ์จมนม อาจจะเป็นเวลาที่กินเวลาในช่วงสั้นๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ หรืออาจเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง

4. Psychic Element เป็นเหตุผลทางด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะมีการกำหนดไปที่ผู้ที่เป็นฆาตกรอย่างจำเพาะเจาะจง

ฉากและสถานที่มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกือหนุนให้เกิดองค์ประกอบด้าน ต่างๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องของสถานที่ ภาพยนตร์ของชวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว ห่างไกลผู้คน และมีฆาตรรอกอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ภาพยนตร์ของชวัญมักเน้นที่ ความมืด มีการจัดแสงต่ำ เป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้น มีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ทำให้ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมี โอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่างๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์ร้าย

หนังผี (Ghost Film) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในตระกูล (Genre) เดียวกับภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเรื่องราวของภูติผีปีศาจ สิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว

ความสยดสยอง และเรื่องราวของการตาย เนื้อเรื่องมักจะเป็นเหตุการณ์ที่เหนือธรรมชาติและหลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริง หนังสือเรื่องแรกในโลกถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายปี ค.ศ. 1890 และหนังสือที่มีชื่อเสียงและได้รับฉายาว่าเป็นหนังสือเรื่องแรกในโลกได้แก่เรื่อง “Le Manoir du diable” (The House of the Devil) ซึ่งเป็นหนังสือสัญชาติฝรั่งเศสที่มีความยาวเพียง 2 นาที กำกับโดย Georges Méliès ออกฉายในปี ค.ศ. 1896 ต้นกำเนิดของตัวละครในหนังสือในยุคแรกมาจากตัวละครภูติผีปีศาจในวรรณกรรมชื่อดังต่างๆ เช่น Dracula, Mummy, Frankenstein และ Phantom of the Opera เป็นต้น และหนังสือในยุคแรกเริ่มนั้นถูกจัดอยู่ในหนังสือกลุ่มทุนสร้างต่ำที่สามารถทำรายได้ได้ง่าย ดังนั้นกลุ่มผู้สร้างจึงไม่จำเป็นต้องลงเลในการสร้างหนังสือออกสู่ตลาด เพราะว่ามีอัตราเสี่ยงต่อการขาดทุนน้อยมาก ในขณะที่ความนิยมของกลุ่มผู้ชมยังไม่มีแนวโน้มว่าจะเสื่อมความนิยมในสื่อบันเทิงที่บรรจุด้วยความน่าเกลียดน่าสะพรึงกลัวชนิดนี้ (Maurice Babbis, 1990)

จากกลุ่มผู้ชมชาวอเมริกัน หนังสือได้แพร่กระจายไปยังทวีปต่างๆ ในเวลาอันรวดเร็ว ปี ค.ศ. 1910 เป็นปีที่ประเทศเยอรมันมีหนังสือของประเทศตัวเองออกฉาย จากนั้นจึงข้ามน้ำข้ามทะเลมาสู่ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี จนเกิดเป็นกระแส J-Horror และ K-Horror ตามลำดับ ซึ่ง K-Horror มีความคล้ายคลึงกับ J-Horror ในด้านของแก่นเรื่องและเนื้อเรื่อง แต่แตกต่างในรายละเอียดปลีกย่อยด้านสังคมและวัฒนธรรม ข้อแตกต่างอื่นๆ เช่น หนังสือเกาหลีมักจะมีฉากที่แสดงความทุกข์ทรมาน (suffering and torture) และความเศร้าโศก (grief) ของตัวละครมากกว่าหนังสือญี่ปุ่น และปัจจุบันประเทศเกาหลีสามารถพัฒนาการผลิตหนังสือเพื่อขายในตลาดโลกได้ทัดเทียมหรือมากกว่าประเทศญี่ปุ่น (Zack Davisson, 2007)

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วินัส เจิตจรรยาพงศ์ (2541) ศึกษาเรื่องอิทธิพลของการใช้ความน่ากลัวในภาพยนตร์โฆษณาต่อต้านโรคเอดส์ ต่อกลุ่มผู้มีความเสี่ยงสูงทำการวิจัยด้วยวิธีการสนทนากลุ่มย่อยกับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มชายนักเที่ยว กลุ่มหญิงอาชีพพิเศษ และกลุ่มชายรักร่วมเพศ ผลการวิจัยพบว่า ระดับความน่ากลัวในภาพยนตร์โฆษณาต่อต้านโรคเอดส์ที่แตกต่างกัน จะมีอิทธิพลต่อผู้รับสารให้เกิดความกลัวโรคเอดส์แตกต่างกัน โดยความกลัวที่มีระดับแตกต่างกันนี้ กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าจะสอดคล้องกับประสิทธิภาพของสื่อในการลดจำนวนผู้ติดเชื้อเอดส์ลงได้ต่างกันคือ สื่อที่ใช้ระดับความน่ากลัวสูงจะมีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อที่ใช้ความน่ากลัวระดับปานกลางและต่ำ แม้ว่า จะไม่สามารถหยุดพฤติกรรมล่าส่อนทางเพศของกลุ่มตัวอย่างได้ แต่ก็มีแนวโน้มทำให้เกิด

พฤติกรรมป้องกันเพิ่มมากขึ้น และนอกจากนั้นแล้ว ผลการวิจัยยังพบว่าผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มโดยส่วนใหญ่เห็นว่าควรใช้ความน่ากลัวมานำเสนอในงานรณรงค์ต่อต้านโรคเอดส์ แต่ความน่ากลัวที่นำมาใช้ในที่นี้ควรเป็นความกลัวที่ใช้ข้อเท็จจริงเรื่องโรคเอดส์ ข้อมูลทางวิชาการ หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกของผู้แสดงจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้ภาพ ประกอบที่แสดงถึงความน่ากลัวของโรค

สุวิมล วงศ์รัก (2547) ศึกษาเรื่องอัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย ที่ออกฉายในประเทศไทยช่วงปี 2544-2546 จำนวน 6 เรื่อง ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ตัวบทและบริบท (Textual/Contextual Analysis) ผลการศึกษาพบว่ามีอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้าง ไทย-เอเชีย โดยสรุป 8 ประการ ได้แก่ 1. อัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่วิพากษ์สภาวะความเป็นมนุษย์ และไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบยึดตามตระกูลของภาพยนตร์ (Genre) 2. ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกตะวันตก 3. การใช้วิธีการสื่อสารแบบ High Context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 4. การสร้างให้เห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน 5. การถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว 6. การถ่ายทอดประเด็นกตัญญูทางเพศและสิทธิความเท่าเทียมกันของชาย-หญิง 7. การถ่ายทอดลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบอุปถัมภ์ 8. การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์ที่กล่าวถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่งในโลกนี้

Adam Knee (2006) ศึกษาจุดร่วมของภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยในเขตเอเชีย (The Transnational Whispering of Contemporary Asian Horror) โดยพบจุดร่วมที่สำคัญ (Key elements) ได้แก่ 1) ภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยในเขตเอเชียส่วนใหญ่มักจะมีตัวละครเพศหญิงที่เป็นผู้ถูกรักษา และเป็นตัวละครที่มีความเศร้าโศกทุกข์ทรมานในชีวิต และตัวละครหญิงตัวนั้นมักจะกลับมาเพื่อแก้แค้น หรือเรียกร้องความเป็นธรรม 2) มีความสัมพันธ์เชิงลึกในความสัมพันธ์ของตัวละครสองตัว นั่นคือผู้หลอกและผู้ถูกหลอก ไม่มีการสุมหลอกในภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยในเขตเอเชีย 3) มีการหักมุมในตอนจบ 4) มีการใช้เทคโนโลยีมาเป็นส่วนผสมในภาพยนตร์

Cynthia A. Hoffner (2005) ศึกษาเกี่ยวกับการความพึงพอใจของผู้ชมต่อเนื้อหาที่มีความน่าสะพรึงกลัวและความรุนแรง โดยผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์ที่มีความน่าสะพรึงกลัวและความ

รุนแรงจากนั้นจึงให้กลุ่มตัวอย่างรับชมรายการและตอบคำถามลงในแบบสำรวจด้วยวิธี Self-report ผลการศึกษาพบว่าผู้ชมเพศชายมีความรู้สึกสงสารตัวละครต่ำ และมีความรู้สึกสะใจสูง นอกจากนี้ยังพบว่าเพศชายมีความพึงพอใจกับเนื้อหาที่มีความน่าสะพรึงกลัวและความรุนแรงสูงกว่าเพศหญิง โดยภาพรวมการวิจัยชิ้นนี้ยังได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการตีความของผู้ชมต่อเนื้อหาที่มีความน่าสะพรึงกลัวและรุนแรงด้วย

Glenn D. Walters (2004) ศึกษาเกี่ยวกับจุดดึงดูดที่ได้รับความนิยม (Popular Appeal) ของภาพยนตร์สยองขวัญในประเทศอเมริกาโดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาทั้ง 8 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎี Psychodynamic, Catharsis, Excitation transfer, Curiosity/Fascination, Sensation seeking, Dispositional alignment, Gender role socialization และ Societal concern พบอัตลักษณ์สำคัญที่เป็นจุดดึงดูดที่สำคัญของหนังสยองขวัญ 3 ประการ ได้แก่ ความตึงเครียด, ความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง และความเหนือจริง นอกจากนี้ยังได้อธิบายถึงการล่อหลอกของหนังสยองขวัญต่อผู้ชม โดยวิธีการควบคุมความกลัวให้สัมพันธ์กับความเชื่อของผู้ชม