



วิเคราะห์โครงการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ของขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์
วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2563



**AN ANALYSIS OF THE NARRATIVE STRUCTURES AND
THE HORROR FILM LANGUAGE OF JAMES WAN**

BY

NUTJARIN JEERARATTANABUNPOT

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENTS FOR

THE DEGREE OF MASTER OF COMMUNICATION ARTS

IN FILM AND TELEVISION WRITING AND DIRECTING

COLLEGE OF COMMUNICATION ARTS

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2020

วิทยานิพนธ์เรื่อง

วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ของขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน

โดย

นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2563

ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชดमारค
ประธานกรรมการสอบ

รศ.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค
กรรมการ

รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี
กรรมการ

ผศ.ดร.บุปผา บุญสมสุข
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

6 ธันวาคม 2563

Thesis entitled

**AN ANALYSIS OF THE NARRATIVE STRUCTURES AND
THE HORROR FILM LANGUAGE OF JAMES WAN**

by

NUTJARIN JEERARATTANABUNPOT

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Communication Arts in Film and Television Writing and Directing

Rangsit University
Academic Year 2020

Asst.Prof.Chalongrat Chermanchonlamark, Ph.D.
Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof.Paiboon Kachentaraphan
Member

Assoc.Prof.Krisda Kerdee, Ph.D.
Member

Asst.Prof.Bupha Boonsomsuk, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

December 6, 2020

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ไปได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตลอดจนถึงคณาจารย์ทุกท่านในคณะนิเทศศาสตร์ที่มีส่วนร่วมในการให้คำปรึกษา ตรวจตราและแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง

ขอบพระคุณ ผศ.ดร.บุปผา บุญสมสุข อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลืออย่างดีและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ค้นคว้าเป็นอย่างยิ่ง

ขอบพระคุณ ผศ.ดร.ฉลอมรัฐ เอมมาลัยชลมารค หัวหน้าหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ที่ได้ให้ความรู้ในด้าน โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ ที่เป็นประโยชน์ในการศึกษา ค้นคว้าวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอบพระคุณ รศ.ดร.ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกจาก มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่กรุณาให้คำแนะนำและแนวทางการแก้ไขวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอน้อมบูชาพระคุณบิดามารดาและคณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยตลอดมา เป็นกำลังใจสำคัญยิ่งที่ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต

ผู้วิจัย

6004528 : นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย
 เจมส์ วาน
 หลักสูตร : นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์
 และโทรทัศน์
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.บุปผา บุญสมสุข

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน 2) เพื่อวิเคราะห์ภาษาของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในการสร้างงานภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่อง คือ Insidious Chapter 2 (2013) และ The Conjuring 2 (2016) ซึ่งภาพยนตร์แนวสยองขวัญทั้งสองเรื่องนี้กำกับโดย เจมส์ วาน ได้ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญสองเรื่องสุดท้ายที่ เจมส์ วาน กำกับ ก่อนที่จะผันตัวไปกำกับภาพยนตร์แนวอื่นๆ ผลการวิจัยพบว่า การกำกับภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีการลำดับขั้นตอนไว้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ความขัดแย้ง (Conflict) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol) และพบประเด็นทั้งหมด 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่หนึ่งพบว่า ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน เขาจะนำความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมาเป็นแก่นหลักของเรื่อง จะมีโครงเรื่องหลักที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเชื่อมกับเรื่องราวลึกลับระหว่างโลกมนุษย์กับวิญญาณ

ประเด็นที่สองพบว่า ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน นั้น เขาให้ความสำคัญถึงภาษาภาพยนตร์และการถ่ายทอดอินเนอร์ของนักแสดงเป็นหลัก

ประเด็นที่สามพบว่า มีการนำตัวละครภูติผีปีศาจจากฝันร้ายในวัยเด็กของผู้กำกับ เจมส์ วาน มาสร้างบทบาทสำคัญให้เป็นภาพจำแก่ผู้ชม จึงทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญของเขาเป็นที่ยอมรับและประสบความสำเร็จมากที่สุดคนหนึ่งในวงการภาพยนตร์

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 140 หน้า)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ, ผู้กำกับภาพยนตร์, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, ภาษาภาพยนตร์

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

6004528 : Nutjarin Jeerarattanabunpot
 Thesis Title : An Analysis of the Narrative Structures and the Horror Film Language
 of James Wan
 Program : Master of Communication Arts in Film and Television Writing and
 Directing
 Thesis Advisor : Asst.Prof.Bupha Boonsomsuk, Ph.D.

Abstract

This research aimed to analyze the narrative structure of James Wan’s horror movies and the film language of those movies. This research was conducted using qualitative methodology with an emphasis on the analysis of two movies including *Insidious Chapter 2* (2013) and *The Conjuring 2* (2016) because Wan was the director and screenplay writer for them. In addition, those movies were his last horror movies before he changed to other movie genres. The result showed that the narrative structure of Wan’s movies comprised 7 stages: plot, theme, character, conflict, point of view, setting, and symbol. In addition, three characteristics were found. First of all, the themes of his movies mainly presented family relationship linked to inexplicable incidents which was a connection between the living and the dead. Second, Wan was found to emphasize the film language and the actors’ and actresses’ expression of characters’ inner thoughts and feelings. Finally, Wan’s unforgettable characters were inspired by the demonic characters in his personal memories of his childhood dreams. This could make his movies widely acceptable and successful in the movie cycle.

(Total 140 pages)

Keywords: Horror Movie, Director, Narrative Structure, Film Language

Student’s Signature Thesis Advisor’s Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูป	ฉ
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำการวิจัย	7
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
1.4 ขอบเขตของการศึกษาวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
1.7 กรอบแนวคิด / ตัวแปรที่ศึกษา	8
บทที่ 2	
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 แนวคิดและทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญ	9
2.2 แนวคิดและทฤษฎีภาษาภาพยนตร์	15
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญ	30
2.4 ประวัติและการสร้างสรรค์ผลงานของ เจมส์ วาน	37
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีวิจัย	49
3.1 แหล่งข้อมูลวิจัย	49
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย	49
3.3 การรวบรวมข้อมูลในการวิเคราะห์	50

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัย	50
3.5 การนำเสนอข้อมูล	51
บทที่ 4 ผลการวิจัย	52
4.1 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง	52
4.2 วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์	101
บทที่ 5 สรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	119
5.1 สรุปผลการวิจัยการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง	119
5.2 สรุปผลการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์	123
5.3 อภิปรายผล	126
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย	129
5.4 ข้อเสนอแนะทั่วไป	130
บรรณานุกรม	131
ภาคผนวก	134
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแบบการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง	135
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์	138
ประวัติผู้วิจัย	140

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า	
1.1	เจมส์ วาน (2018)	3
1.2	กรอบแนวคิด / ตัวแปรที่ศึกษา	8
2.1	โครงสร้างการเล่าเรื่อง Narrative	11
2.2	สีชมพู (Pink)	26
2.3	สีแดง (Red)	26
2.4	สีส้ม (Orange)	27
2.5	สีเหลือง (Yellow)	27
2.6	สีเขียว (Green)	28
2.7	สีฟ้า (Blue)	28
2.8	สีม่วง (Purple)	29
2.9	ลิห์ แวนเนลล์ และ เจมส์วาน-Saw (2004)	38
2.10	เจมส์ วาน-Saw (2004)	38
2.11	วีร่า ฟาร์มิกา และ เจมส์ วาน-The Conjuring (2012)	42
2.12	แพทริค วิลสัน-The Conjuring (2012)	42
4.1	จอร์จในวัยเด็กขณะถอดจิตไปปรโลก	53
4.2	ป้าเอลิสหาวิธีช่วยจอร์จในวัยเด็ก	54
4.3	ลูกคาลกับทีมงานสืบสวนการตายของป้า	55
4.4	เรนกับจอร์จมีปากเสียงกัน	55
4.5	ปาร์กเกอร์ในร่างจอร์จทำลายลูกคาล	56
4.6	ปาร์กเกอร์ในวัยเด็กที่ถูกแม่ทำร้าย	56
4.7	จอร์จและป้าเอลิสพบกันที่ปรโลก	57
4.8	เคลตันถอดจิตไปช่วยพ่อจอร์จที่ปรโลก	58
4.9	ครอบครัวแลมเบิร์ตได้ใช้ชีวิตปกติสุข	58
4.10	ป้าเอลิสทำสีหน้าตื่นกลัวในตอนจบ	59
4.11	ลอร์เรนเห็นตัวเองที่กำลังนั่งฉาน	60
4.12	เจเน็ตกับเพื่อนแอบสูบบุหรี่ที่โรงเรียน	61

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.13	เจเน็ตมองเก้าอี้ตัวเก่าของพี่ชายแก่	62
4.14	ทุกคนที่มาบ้าน ได้ยินเสียงจากวิญญาณ	62
4.15	รายชื่อวีมาสัมภาษณ์เจเน็ต	63
4.16	วิญญาณชายแก่เข้าสู่ร่างเจเน็ต	63
4.17	เอดและลอร์เรนมาที่บ้านฮัจจ์สัน	64
4.18	เอดอัดเสียงสัมภาษณ์เจเน็ต	65
4.19	ลอร์เรนช่วยเจเน็ตด้วยการเอียนามปีศาจ	66
4.20	เจเน็ตขอบคุณเอดและลอร์เรน	66
4.21	จอร์จ แลมเบิร์ต	70
4.22	ป้าเอลิส	71
4.23	เคลตัน แลมเบิร์ต	71
4.24	เรนี แลมเบิร์ต	72
4.25	ลุงคาล	73
4.26	ปาร์กเกอร์ เครน	74
4.27	วิญญาณแม่ของปาร์กเกอร์ เครน	74
4.28	เอด วอร์เลน	75
4.29	ลอร์เรน วอร์เลน	76
4.30	เจเน็ต ฮัจจ์สัน	77
4.31	เพกกี ฮัจจ์สัน	78
4.32	บิลล์ วิลกินส์	79
4.33	แวลแลก	79
4.34	บ้านของครอบครัวแลมเบิร์ตในฉากย้อนอดีต 1986	85
4.35	บ้านของครอบครัวแลมเบิร์ตในสถานการณ์ปัจจุบัน 2013	86
4.36	เรนี ภรรยาของจอร์จกับลูกๆ ภายในบ้าน	86
4.37	เรนีกับจอร์จพูดคุยกันภายในบ้าน	87
4.38	จอร์จและป้าเอลิส ย้อนเวลาไปหาวิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ในวัยเด็ก	87

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า	
4.39	ประตูดึง ประตูที่เชื่อมกับโลกแห่งความตาย	88
4.40	ฉากโลกแห่งความตายหรือปรโลกที่จอร์จตัวจริงถูกขังอยู่ที่นี่	88
4.41	ห้องเก็บของเก่าของครอบครัวแลมเบิร์ตที่ซ่อนประตูดึงเอาไว้	89
4.42	บ้านอมิตีวีลด์ นิวยอร์ค 1976 จากคดีฆาตกรรมหมู่ (ถ่ายทำสถานที่จริง)	89
4.43	บ้านครอบครัวฮัจ์สัน สถานการณ์ปัจจุบันในภาพยนตร์ช่วงเวลา 1977	90
4.44	ชุมชนเมืองเอนฟิลด์ ทางตอนเหนือของลอนดอน ประเทศอังกฤษ ปี 1997	90
4.45	เพ็กกี แม่ของเจเน็ตต่อว่าเจเน็ตภายในบ้าน	91
4.46	เจเน็ตและพี่สาวมากาเร็ต เล่นผีถ้วยแก้วกันที่ห้องนอน	91
4.47	เพ็กกี แม่เอาชนะมาให้ลูกชายกินที่เด็นท์ของเล่น	91
4.48	เจเน็ตถูกปีศาจแม่ชีหลอกหลอนภายในห้องนอนที่ผนังเต็มไปด้วยไม้กางเขน	92
4.49	ลอร์เรนมาช่วยเจเน็ตที่ถูกปีศาจแม่ชีเกาะกินที่ห้องนอน	92
4.50	เจเน็ตลอยขึ้นติดผนังบนบ้านจากอำนาจสิ่งลึกลับ	93
4.51	สัญลักษณ์ประตูดึง	95
4.52	สัญลักษณ์โทรศัพท์กระป๋อง	96
4.53	สัญลักษณ์ตุ๊กเต๋	96
4.54	สัญลักษณ์ตะเกียงไฟฟ้า	97
4.55	สัญลักษณ์เก้าอี้ตัวเก่า	98
4.56	สัญลักษณ์ของเล่นเด็ก	99
4.57	สัญลักษณ์ไม้กางเขน	99
4.58	สัญลักษณ์ปีศาจ	100
4.59	ภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	102
4.60	ภาพใกล้ (Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	102
4.61	ภาพปานกลาง (Medium Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	103
4.62	ภาพไกล (Long Shot หรือ LS) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	103
4.63	มุมมองอเนกทัศนา (Bird's-eye View) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	104

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.64	มุมมองความรู้สึกละเอียดของผู้แสดง (Subjective) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	104
4.65	ภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	105
4.66	ภาพใกล้ (Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	106
4.67	ภาพปานกลาง (Medium Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	106
4.68	ภาพไกล (Long shot หรือ LS) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	106
4.69	มุมมองถ่ายแทนสายตาดนก (Bird's-eye View) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	107
4.70	มุมมองความรู้สึกละเอียดของผู้แสดง (Subjective) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	107
4.71	มุมมองข้ามไหล่ (Over Shoulder)	108
4.72	แสงแข็ง (Hard Light) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	110
4.73	แสงด้านล่าง (Under Light) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	110
4.74	แสงแข็ง (Hard Light) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	111
4.75	แสงด้านล่าง (Under Light) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	111
4.76	แสงด้านบน (Top Light) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	112
4.77	สีเขียว (Green) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	113
4.78	สีฟ้า (Blue) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	114
4.79	สีแดง (Red) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2	114
4.80	สีเขียว (Green) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	115
4.81	สีฟ้า (Blue) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	115
4.82	สีเหลือง (Yellow) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2	116

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์สยองขวัญนั้นมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน โดยช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์ที่มีลักษณะของแนวภาพยนตร์แบบสยองขวัญขึ้นมาซึ่งเป็นผลงานของนักสร้างภาพยนตร์ยุคบุกเบิกชาวฝรั่งเศส Georges Melies ที่ได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรก คือ Le Manoir du diable หรือ The Devil's Castle ขึ้น เมื่อปีคริสต์ศักราช 1896 ภายหลังจากนั้น ภาพยนตร์สยองขวัญก็ถูกสร้างขึ้นและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ตลอดช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์และตลอดทุกภูมิภาคทั่วโลกต่างก็มีการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญของตนเองขึ้นมาในแต่ละประเทศ ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะที่หลากหลายทางด้านวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น ไปอีกด้วย ภาพยนตร์สยองขวัญได้ถูกละเลยและมองข้ามความสำคัญไป เนื่องจากถูกมองว่าเป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นตามกระแสวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงออกทางวัฒนธรรมแบบลोकเลียนกันมา สร้างขึ้นมาเพื่อหวังผลกำไรจากรายได้ โดยอาศัยสูตรสำเร็จที่ตายตัวจากแนวทางของตนเอง การสร้างความสยองและตื่นตระหนก ให้กับผู้ชม ไม่มีคุณค่าและความสำคัญทางวัฒนธรรมทางศิลปะ แต่ความนิยมในภาพยนตร์แนว สยองขวัญที่มีมาอย่างต่อเนื่องและชัดเจนกลับดูเป็นสิ่งที่บ่งชี้อย่างสวนทางกับการประเมินคุณค่าของภาพยนตร์สยองขวัญในแง่มุมมองทางสุนทรียศาสตร์อยู่น้อย

หากภาพยนตร์สยองขวัญไม่มีคุณค่าในทางสุนทรียศาสตร์ในอันที่จะตอบสนองและกระตุ้นเร้าอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างเป็นที่พึงพอใจแล้ว เหตุใดภาพยนตร์สยองขวัญจึงยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญได้ก่อให้เกิดคำถามสำคัญทางสุนทรียศาสตร์อีกประการหนึ่งตามมาก็คือ หากภาพยนตร์ในฐานะสื่อบันเทิงมีหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์แล้ว สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญกลับดูเหมือนจะมีลักษณะที่ขัดแย้งกับการสร้างความพึงพอใจดังที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แนวทางอื่นๆ เช่น ผู้ชมอาจต้องการที่จะพึงพอใจไปกับความสุข ความรัก ชัยชนะของฝ่ายธรรมะหรือคุณธรรมความดี (วิสิฐ อรุณรัตน์นันทน์, 2552)

แม้ว่าในทางศิลปะภาพยนตร์จะประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญไว้ในระดับต่ำและมองว่าเป็นเพียงวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ซึ่งมีลักษณะฉาบฉวยไร้คุณค่าหรือรสนิยมทางศิลปะ จากมุมมองของวัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) อันเป็นวัฒนธรรมของปัญญาชนภาพยนตร์แนวสยองขวัญจึงถูกดูถูกและถูกละเลยความสำคัญในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมเรื่อยมา นับตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 80 เป็นต้นมา ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มได้รับความสนใจจากนักวิชาการทางภาพยนตร์ศึกษาและวัฒนธรรมศึกษาได้พบลักษณะเฉพาะอันแปลกประหลาดที่น่าสนใจหลายประการปรากฏในกลุ่มภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้ ซึ่งจากมุมมองทางวิชาการกลุ่มภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้ซ่อนนัยยะทางสังคม วัฒนธรรมและจิตวิทยาไว้อย่างมากมาย ผ่านการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นการอุปมาอุปไมยอย่างซับซ้อน รวมทั้งความสำคัญและบทบาททางสังคมวัฒนธรรมของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีหน้าที่และความหมายเฉพาะแตกต่างไปจากภาพยนตร์ในแนวอื่นๆ อย่างชัดเจนเพราะเป็นภาพยนตร์ที่เล่นกับความรู้สึกผู้ชมโดยตรง

ความรู้สึกสยองขวัญนั้นเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่มักจะปรากฏขึ้นบ่อยครั้งเมื่อบุคคลทั่วไปได้พบเห็น ได้ยินหรือมีประสบการณ์กับสิ่งที่ตื้นตระหนก เป็นความรู้สึกที่ทำให้จิตใจสั่นไหววูบวาบจนขนลุกชัน เมื่อบุคคลเหล่านั้นได้ประสบกับสิ่งที่น่าเกลียดน่าขยะแขยง สิ่งที่ทำให้ผลงานทางประเภทสยองขวัญเป็นที่แพร่หลายคือ ความต้องการที่จะปลุกเร้าบรรยากาศ ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้และความรู้สึกของอารมณ์หวาดกลัว

ทว่าภาพยนตร์สยองขวัญกลับตอบสนองผู้ชมด้วยความสยดสยองน่าหวาดกลัว ดังนั้นการที่ผู้ชมภาพยนตร์ยังคงนิยมเข้าชมภาพยนตร์สยองขวัญที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นจำนวนหลายเรื่องในแต่ละปีติดต่อกันมายาวนานย่อมหมายถึง ผู้ชมภาพยนตร์ต่างก็มีความต้องการพึงพอใจในการที่ตนเองถูกทำให้ตื่นกลัวหวาดผวากับการนำเสนอของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

หากกล่าวถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลต่อวงการหนังภาพยนตร์สยองขวัญคนหนึ่งคงไม่พ้น เจมส์ วาน ผู้กำกับชาวเอเชีย ซึ่งเป็นผู้กำกับระดับฮอลลีวูดเพียงคนเดียวที่อยู่ในอาเซียน โดยผลงานภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญของ เจมส์ วาน นั้นมีเอกลักษณ์ความโดดเด่น ทางด้านเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่อง หลักการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ วิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะสูตรรูปแบบการกำกับภาพยนตร์ของ เจมส์ วาน ผู้กำกับที่โด่งดังในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดโดยเฉพาะภาพยนตร์ประเภทหนังสยองขวัญที่ได้รับคำชมและคำพากษ์วิจารณ์

อย่างสิ้นหลาม แกรมทั้งยังประสบความสำเร็จอยู่หลายเรื่อง ดังนั้นจึงเป็นเหตุผลประการหลักที่ผู้วิจัยอยากหยิบผลงานภาพยนตร์สมัยของขวัญของ เจมส์ วาน มาศึกษาโดยใช้การวิเคราะห์โครงสร้าง การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์เป็นพื้นฐานหลักของการศึกษาวิจัยนี้

เจมส์ วาน เกิดเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 1997 เกิดและเติบโตที่เมือง Sarawak ประเทศมาเลเซีย เจมส์ วาน เริ่มต้นอาชีพผู้กำกับภาพยนตร์ จากการเป็นนักศึกษาที่อายุน้อยที่สุดในวันที่เข้าเรียนที่ Royal Melbourne Institute of Technology ซึ่งเป็นสถาบันสอนการสร้างภาพยนตร์และสื่อสารมวลชนแขนงต่างๆ ชื่อตั้งของออสเตรเลีย (Australia) ตลอด 3 ปีที่เรียนอยู่นั้น ได้กำกับหนังสั้นจนได้รับรางวัลหลายเรื่องก่อนจะขยับไปทำงานตำแหน่งผู้กำกับ ผู้ตัดต่อและศิลปิน



รูปที่ 1.1 เจมส์ วาน (2018)

ที่มา: วิกีพีเดีย, 2561

ผลงานภาพยนตร์เรื่องแรกของเจมส์ วาน ในฐานะผู้กำกับคือ Saw ที่นำแสดงโดยแดนนี่ โกลเวอร์ (Danny Glover) นักแสดงชายเจ้าของรางวัลมากมาย แครี เอลเวส (Cary Elwes) และโมนิก้า พ็อตเตอร์ (Monica Potter) ซึ่งเมื่อขึ้นฉายในเทศกาลภาพยนตร์งาน Sundance Film Festival ปี 2004 ก็กลายเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชมอย่างกว้างขวาง Lionsgate ซื้อลิขสิทธิ์ Saw ไปก่อนที่จะเปิดตัวในเทศกาลภาพยนตร์ ออกฉายเมื่อเดือนตุลาคม ปี 2004 กวาดรายได้เฉพาะในสหรัฐอเมริกาไปกว่า 55 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และ ทำรายได้ทั่วโลกกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

จึงทำให้มีการสร้างภาคต่อ ซึ่ง Saw 2 ที่เปิดฉายในเดือนตุลาคมปี 2005 ก็สร้างสถิติใหม่ให้กับ Lionsgate ด้วยยอดขายได้ 31.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากเพียงแค่ 3 วันแรก ซึ่ง Saw 2 ก็กวาดรายได้เฉพาะในสหรัฐอเมริกาไปกว่า 87 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และกว่า 147 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากการฉายทั่วโลก เมื่อออกวางแผงในรูปแบบดีวีดี Saw2 ก็ขึ้นเป็นอันดับ 1 ใน สหรัฐอเมริกา โดยรวมแล้ว Saw ภาค 1-2 ทำรายได้ทั่วโลกไปกว่า 250 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ภาคต่อ Saw 3 ออกฉายไปเมื่อ 27 ตุลาคม 2006 โดย เจมส์ วาน เป็น ผู้บริหารงานอำนวยการสร้างภาพยนตร์ เรื่อง Saw 2 และ Saw 3 ด้วย ก่อนจะมากำกับภาพยนตร์แนวแอคชั่น Death Sentence และกำกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เรื่อง Dead Silence ของ Universal Pictures และได้รางวัล Greg Tepper Award เมื่อปี 2004 เจมส์ วาน ยังสร้างภาพยนตร์สยองขวัญอย่างต่อเนื่อง ในปี 2011-2013 เขาได้รับชื่อเสียงอย่างเป็นวงกว้างและได้รับการยอมรับในแวดวงฮอลลีวูดในการกำกับภาพยนตร์ไตรภาคแนวสยองขวัญจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนี้ Insidious และ The Conjuring โดยในสองเรื่องนี้ยังได้รับเรทภาพยนตร์เป็นเรต R ซึ่งเป็นเรทที่สหรัฐอเมริกาที่ตั้งไว้ว่ามีความน่ากลัวอย่างรุนแรงมาก

หลังจากปี 2013 เจมส์ วาน ให้สัมภาษณ์กับ Moviefone ว่าเขาได้ใช้ชีวิตสิบปีหลังจากนี้ในการทำหนังสยองขวัญแล้วประสบความสำเร็จในแบบที่ตนคาดไม่ถึง และมันก็ถึงจุดอิ่มตัวของมันแล้ว ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ Conjuring 2 กับ Insidious 2 จะเป็นภาพยนตร์แนวน่ากลัวสองเรื่องสุดท้ายของเขา ถึงเวลาเปลี่ยนแปลงบ้างในชีวิตบ้าง ซึ่งถ้าพูดถึงภาพยนตร์แนวอื่นๆ เจมส์ วาน เคยกำกับภาพยนตร์แนวล้างแค้นใน Death Sentence เมื่อปี 2007 และกำกับ Fast and Furious 7 ในปี 2015 ซึ่งเจมส์ วาน ได้กล่าวถึงสิ่งที่คุณชมทุกคนคาดหวังจากหนังเรื่องใหม่ซึ่งฉีกจากแนวที่ตนถนัดว่าจะทำให้ดีที่สุด ผู้กำกับ เจมส์ วาน จึงเป็นตัวอย่างของคนเอเชียที่ก้าวข้ามอุปสรรคไปยังแถวหน้าของโลก อย่างที่เจมส์ วาน ได้กล่าวข้างต้นไว้ว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ Conjuring 2 กับ Insidious 2 จะเป็นเรื่องสุดท้ายที่เจมส์ วาน กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ ก่อนจะผันตัวไปทำภาพยนตร์แนวอื่นๆ จึงเป็นเหตุผลหลักที่ทำให้ผู้วิจัยหยิบยกภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มาศึกษาในงานวิจัย

อย่างไรก็ตามด้วยความสามารถและการก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในฮอลลีวูดของ เจมส์ วาน เริ่มต้นด้วยการทำหนังสยองขวัญ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน โดยผู้วิจัยจะศึกษาผลงานภาพยนตร์สยองขวัญของเจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่อง ที่มีเนื้อหาค่อนข้างคล้ายคลึงกันและเป็นภาพยนตร์ภาคที่ 2 ทั้งคู่ ได้แก่ Insidious 2 (2013) The Conjuring 2 (2016) โดยภาพยนตร์ทั้งสอง

เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ถูกกำกับ เจมส์ วาน นั่งแท่นเป็นทั้งผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญสองเรื่องสุดท้ายที่ เจมส์ วาน ทำหน้าที่กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่สะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับคนหนึ่งที่ได้ถ่ายทอดผ่านผลงานภาพยนตร์ให้ประสบความสำเร็จเพราะภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน นั้นประสบความสำเร็จอย่างมากในแบบที่วงการภาพยนตร์สยองขวัญไม่ได้ประสบความสำเร็จได้ง่ายเพราะไม่ใช่แนวหนังตลาดที่คนทั่วไปจะชื่นชอบ แต่หนังของเจมส์ วานกลับได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ในทางบวกและเป็นที่ยอมรับของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด จนขึ้นมาเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์สยองขวัญ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์ภาษาของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในการสร้างงานภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน

1.3 ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

ศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่อง คือ *Insidious : Chapter 2* (2013) และ *The Conjuring 2* (2016) ซึ่งภาพยนตร์แนวสยองขวัญทั้งสองเรื่องนี้ผู้กำกับ เจมส์ วาน ได้ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญสองเรื่องสุดท้ายที่ เจมส์ วาน กำกับ

ช่วงเวลาในการรวบรวมข้อมูล และ การวิเคราะห์ข้อมูลในระหว่างกุมภาพันธ์ ถึง 2562
เมษายน 2563

1.4 นวัตกรรมเฉพาะ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมาจากโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นเต้นระทึกใจ ความหวาดกลัวและสร้างความรู้สึกร่วมกันให้ผู้ชมแต่ในขณะเดียวกันก็ได้สร้างความบันเทิงอันน่าหลงใหลไปพร้อมๆ กัน

ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) หมายถึง บุคลากรที่ทำงานควบคุมทิศทางของการผลิตภาพยนตร์ โดยผู้กำกับมีหน้าที่สร้างจินตนาการจากบทภาพยนตร์แล้วถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาตามแบบที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการผู้สร้างผลงานภาพยนตร์ที่มีคุณภาพและประสบความสำเร็จเพื่อสร้างชื่อเสียงให้แก่ผู้กำกับภาพยนตร์ โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้กำกับภาพยนตร์ คือ เจมส์ วาน ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) หมายถึง รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ ที่ใช้องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้ง มุมมองในการเล่าเรื่อง ฉาก และ สัญลักษณ์พิเศษ เพื่อให้เข้าใจถึงเรื่องราวและความหมายในภาพยนตร์

โครงเรื่อง คือ รูปแบบของการร้อยเรียงเรื่องราวของการลำดับเหตุการณ์ผ่านการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

แก่นความคิด คือ แก่นความคิดหลักของเรื่องที่ยึดโยงเรื่องราวต่างๆ ผ่านรูปแบบการสื่อสารที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะส่งสาร ไปให้กับผู้ชมผ่านองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพยนตร์ที่มาจาก ชื่อเรื่อง ตัวละคร สัญลักษณ์ต่างๆ เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละคร

ตัวละคร คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมุติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมในเรื่องและมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ภายในภาพยนตร์ โดยจำแนกบทบาทของตัวละครได้สองประเภทคือ ตัวละครหลักและตัวละครรอง

ความขัดแย้ง คือ องค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เกิดความน่าสนใจ ผ่านอุปสรรค ในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร

มุมมองในการเล่าเรื่อง คือ จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ มีความสำคัญอย่างมาก เพราะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกัน ในการสร้างความรู้สึกหรือส่งต่ออารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้รับชม

ฉาก คือ ฉากภายในเรื่องมีความสำคัญมาก ฉากจะเป็นตัวกำหนดความสำคัญของการกระทำของตัวละครที่ต้องสอดคล้องกับสถานที่นั้นๆ ในฉาก และ ชิมของเรื่องกับฉากต้องมีความสอดคล้องกัน

สัญลักษณ์พิเศษ คือ ภายในภาพยนตร์จะปรากฏสัญลักษณ์พิเศษที่เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายในรูปของภาพและเสียง

ภาษาภาพยนตร์ หมายถึง องค์ประกอบภาพ แสง สี และ เสียง สัญลักษณ์ ความหมาย ในภาพยนตร์

องค์ประกอบด้านภาพ คือ ภาพที่ปรากฏให้เห็น โดยผ่านเทคนิคภาพยนตร์โดยมีขนาดภาพ, มุมกล้อง, เลนส์ภาพ, การเคลื่อนไหวกล้อง การกำกับภาพที่ดีจะทำให้สามารถสื่อถึงอารมณ์ของภาพ อารมณ์ของตัวละคร อารมณ์ของภาพยนตร์ ได้อย่างถ่องแท้

แสง คือ การจัดแสงตามมุมหรือ โทนของภาพ เพื่อให้ภาพที่มีอารมณ์และคุณค่าทางศิลปะที่บ่งบอกถึงการลงแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

สี คือ กลุ่มสี หรือ โทนสี ที่สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่างกันผ่านสี จะทำให้เกิดความหมายของสีในฉากและช่วยสร้างอารมณ์ในการเล่าเรื่องให้กับภาพยนตร์

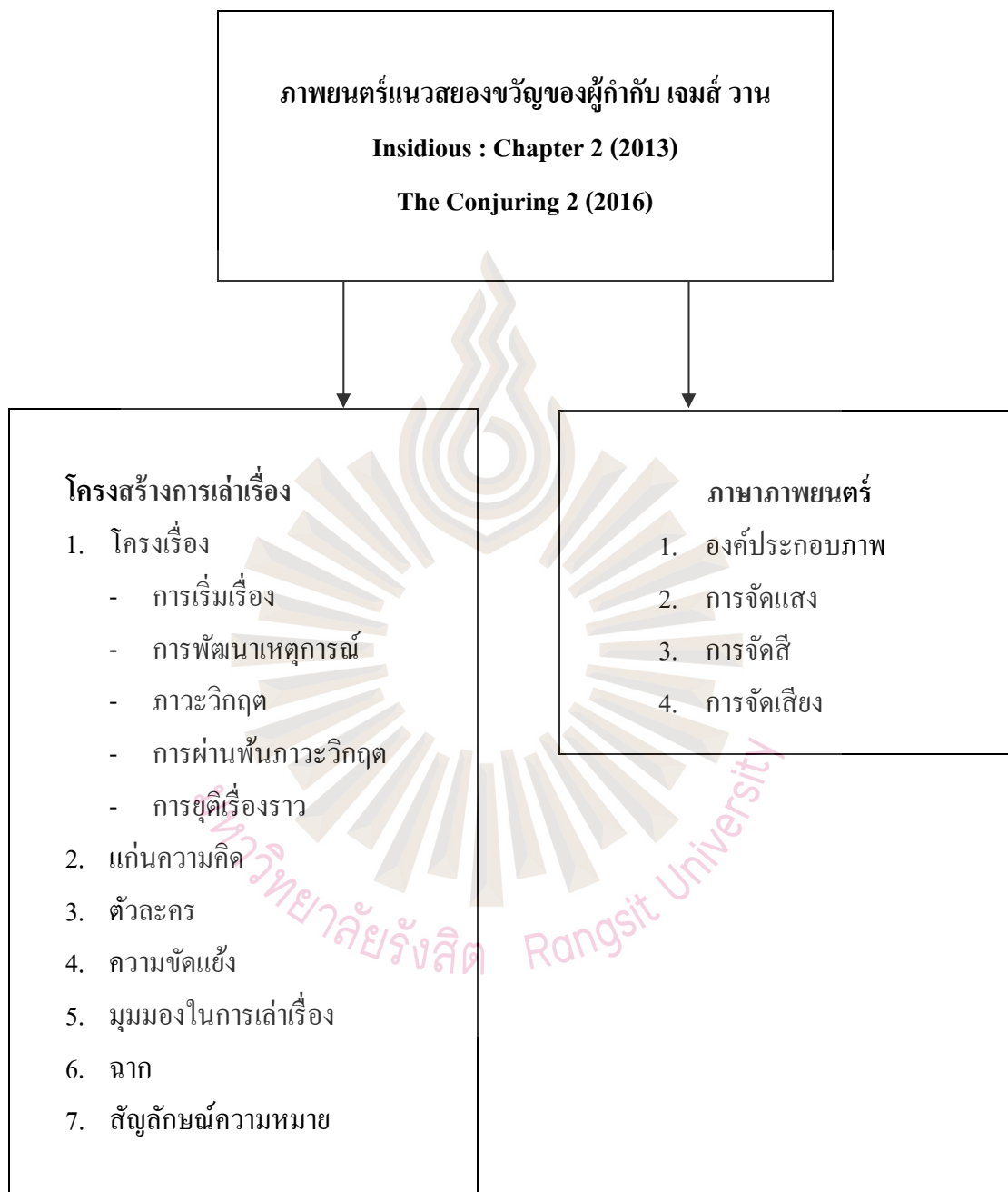
เสียง คือ การใช้เสียงในการประกอบเรื่องในภาพยนตร์สของขวัญ เช่น เสียงระทึก เสียงกรี๊ดร้อง จะช่วยสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับภาพยนตร์

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ทำให้ทราบถึงวิธีสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สของขวัญของ เจมส์ วาน ผ่านการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์สของขวัญกับแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อวิชาการภาพยนตร์ต่อไป

1.5.2 ทำให้เข้าใจถึงภาษาภาพยนตร์ เนื้อหา รูปแบบวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ สของขวัญ และโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์สของขวัญที่เป็นเอกลักษณ์หรือสไตล์ของ เจมส์ วาน

1.6 กรอบแนวคิด / ตัวแปรที่ศึกษา



รูปที่ 1.2 กรอบแนวคิด / ตัวแปรที่ศึกษา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำลังได้รับความนิยม ผู้กำกับเจมส์ วาน ผู้วิจัยได้นำประวัติรวมทั้งแนวคิดและทฤษฎีนำมาใช้เป็นกรอบในการ ศึกษาทำความเข้าใจและวิเคราะห์โดยมีแนวคิดดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญ
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีภาษาภาพยนตร์
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญ
- 2.4 ประวัติและการสร้างสรรค์ผลงานของ เจมส์ วาน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ชมถือว่าเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์เพราะวิธีการเล่าเรื่องที่ดีจะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวอย่างถ่องแท้หรือข้อความบางอย่างที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการจะสื่อในภาพยนตร์ให้ผู้ชมเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

การเล่าเรื่องคือความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง โดยอาจจะเริ่มต้นด้วยเหตุการณ์หนึ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อเหตุและผลนั้นจนก่อให้เกิด สถานการณ์ใหม่และนำไปสู่ตอนจบของการเล่าเรื่องสำหรับรูปแบบวิธีการเล่าเรื่องที่ดีในภาพยนตร์ นั้นสามารถทำการศึกษาได้โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่ามนุษย์เป็นนักเล่าเรื่องมนุษย์นั้นอยู่กับ “เหตุผลที่ดี” (Good Reason) ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสารและสื่อเหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยกฎเกณฑ์ของบุคคลวัฒนธรรมลักษณะนิสัยและอิทธิพลของภาษา ความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้นอยู่กับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราว

ปะติดปะต่อกัน การเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน ทฤษฎีจึงมองว่าการสื่อสารของ
คนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วม
ประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่านั้น (Fiske, 1987, p. 65 อ้างถึงใน รวบรวมพร ศรีสุมานันท์, 2541, น. 18)

องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่าหรือ Narrative ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการ
พัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจังในช่วงหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย
หมายความว่ายุคที่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนด
วัตถุประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ศึกษามีการกำหนดวิธีการที่ใช้ศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุด
หนึ่ง ซึ่งเรียกรวมๆ ได้ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า” (Narratology) ซึ่งก็คือศาสตร์ที่ศึกษาตัว
Narrative นั่นเอง (อุบลรัตน์ ศรีชูศักดิ์, ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, และศุจิรา สุวีรานนท์, 2542) โดย
เป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และ
วิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษานั้นมี
อยู่หลายชนิด ทั้งนิทาน นิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งภาพยนตร์

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประกอบไปด้วย

2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง เป็นรูปแบบของการร้อยเรียงเรื่องราวของการลำดับเหตุการณ์ ผ่านการดำเนิน
เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ซึ่งอาจไม่ได้ไล่ไปตามลำดับเหตุการณ์ แต่เหตุการณ์ต่างๆ จะส่งผลต่อกัน
(นิวัฒน์ ประสิทธิ์วิทช์, 2553) ผ่านรูปแบบโครงสร้างแบบสามองก์ (Three-act Structure) โดยมี
ลักษณะดังต่อไปนี้

องก์แรกจะเป็นช่วงต้นเรื่อง โดยมีลักษณะเป็นการเล่าเปิดเรื่อง แนะนำตัวละคร
วางเงื่อนไขที่จะมีความเกี่ยวพันในตอนต่อไป

องก์ที่สอง ได้นำเสนอถึงความขัดแย้งหรือการเผชิญหน้าของตัวละครกับอุปสรรค
ที่ต้อง แก้ไขเพื่อไปสู่ความสำเร็จโดยจุดกึ่งกลางของเรื่องบ่อยครั้งจะมีการแนะนำตัวละครที่อาจเกิด
ขึ้นมาใหม่ และอาจมีการชักนำความคิดของตัวละครเอกให้เปลี่ยนความคิดที่เกิดขึ้นในช่วงต้นไป

องก์ที่สาม จะอยู่ในช่วงของการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้รับชมจะเข้าใจถึง
เรื่องราว ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยมีฉากที่เป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องที่ตัวละครจะต้องเผชิญหน้า

กับสิ่งที่ ชั่วร้ายและเป็นฉากที่มีความยิ่งใหญ่มากที่สุดของเรื่อง พล็อตเรื่อง (Plot) จะมีลำดับการพัฒนาเรื่อง (Story Development) แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

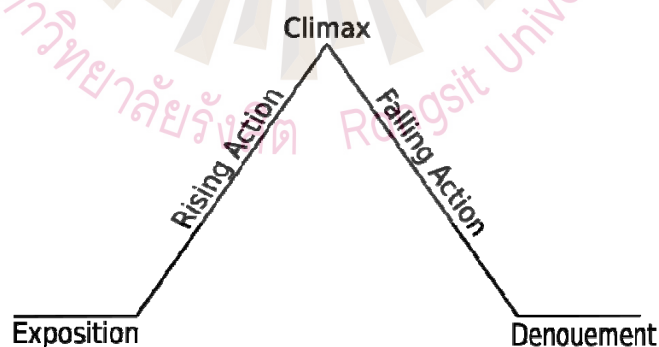
1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำฉากหรือสถานที่ที่อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมปัญหา หรือปมขัดแย้งเพื่อ ชวนให้ติดตาม

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผลปมปัญหาหรือข้อขัดแย้ง เริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละคร อาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็จะอยู่ในช่วงยุ่งยาก

3) ภาวะวิกฤต (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังมาถึงจุดแตกหักและตัวละคร อยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

4) การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำ และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้ง ได้รับการขจัดออกไป

5) การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึง ความสูญเสียอาจจบแบบมีความสุขหรือจบแบบทิ้งท้ายไว้ให้คิด โดยในระหว่างใน 5 ขั้นตอนนี้ อาจจะมีจุดหักเหทิศทางของเรื่อง (Turning Point) เกิดขึ้นแทรกอยู่ ซึ่งจุดหักเหของหนัง อาจจะมีมากกว่าหนึ่งครั้งก็ได้ เช่น การแนะนำตัวละครใหม่ การให้ข้อมูลหรืออารมณ์ใหม่เข้าไปในเรื่อง (จิรบุญย์ ทศนบรรจง, 2548)



รูปที่ 2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง Narrative

ที่มา: จิรบุญย์ ทศนบรรจง, 2548

2.1.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือ แก่นความคิดหลักของเรื่องที่ยึดโยงเรื่องราวต่างๆ ผ่านรูปแบบการสื่อสารที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะส่งสารไปให้กับผู้ชมผ่านองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพยนตร์ที่มาจาก ชื่อเรื่อง ตัวละคร สัญลักษณ์ต่างๆ เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละคร เป็นต้น โดยแก่นความคิดที่พบภายในภาพยนตร์ได้แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ แก่น ความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ศิลปกรรม ธรรมชาติของมนุษย์ การวิพากษ์สังคม และ คำถามเชิงปรัชญา (Boggs, 1978)

2.1.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละคร คือส่วนหนึ่งในการเชื่อมโยงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ภายในภาพยนตร์ให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยที่ Swain (1988) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่ตัวละครแต่ละตัวต้องมีคือ ส่วนของความคิด (Conception) และ ส่วนของพฤติกรรมที่มี การแสดงออก (Presentation) ที่ผ่านความคิดและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งเป็นลักษณะภายนอกที่ ตัวละครแสดงออกมาผ่านบุคลิก การสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร

- 1) Tragic Greatness โศกนาฏกรรม มักวางตัวละครให้ยิ่งใหญ่ มีความกล้าเป็นเลิศ มีความฉลาด ยิ่งใหญ่ในสายเลือด
- 2) Tragic Flam ขอบกพร่องในลักษณะนิสัย เป็นข้อผิดพลาดที่บุคคลอื่น ไม่สังเกตเห็น เช่น ไม่ยอมประนีประนอมกับความจริง เป็นต้น
- 3) Heredity พันธุกรรม หมายความว่า ลักษณะที่ตัวละครมาตั้งแต่เกิด
- 4) Environment สภาพแวดล้อม ตัวละครได้รับอิทธิพลมาจากการเรียนรู้และสภาพสังคม ที่หล่อหลอม
- 5) Circumstances เหตุการณ์เฉพาะหน้าเป็นตัวบังคับ เช่น ตัวละครไปเจอกับเหตุการณ์ที่ โดนบังคับให้ทำบางสิ่งเพื่อให้ผ่านพ้นเหตุการณ์นี้ไป

ประเภทของตัวละคร แบ่งตามลักษณะของบทบาท การแบ่งประเภทของตัวละคร ไม่ควรแบ่งตามลักษณะที่ชอบเรียกกันว่า พระเอก, นางเอก หรือ ผู้ร้ายตัว โกง หากแต่ควรแบ่งตาม ลักษณะบทบาทและความสำคัญของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องนั้นๆ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น

1) ตัวละครหลัก (Principal or Main Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องหรือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้ง ซึ่งข้อขัดแย้งดังกล่าวนี้อาจเกิดขึ้นภายในใจของตัวละครเองหรือจะขัดแย้งกับตัวละครอื่น และขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น พลังธรรมชาติหรือระบบสังคมก็ได้

2) ตัวละครรอง (Subordinate or Minor Character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทรองลงไป จากตัวละครหลัก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหลัก เคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอๆ กับตัวละครหลักก็ได้แต่ตัวละครรองมักจะเป็นฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวละครหลัก

2.1.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง คือ องค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เกิดความน่าสนใจ ผ่านอุปสรรคในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร โดย รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547) ได้ให้ความหมายว่า “ความขัดแย้งเป็นอุปสรรคที่คอยขัดขวางและจำเป็นที่ตัวละครจะต้องเอาชนะอุปสรรคนั้น”

2.1.5 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ มีความสำคัญอย่างมาก เพราะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกัน ในการสร้างความรู้สึก หรือส่งต่ออารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้รับชม ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสร้างให้จุดยืนของเรื่อง เป็นเช่นไรการมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้ติดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์ เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1) การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The First Person Narrator) การที่ตัวละครตัวหลักของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องข้อสังเกตคือตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอมีข้อดีคือตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์แต่มีข้อเสีย คือ การเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลักจะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียม ส่วนตัวของตัวละครไปด้วย การเล่าเรื่องแบบนี้พบได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์ประเภทนักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

2) การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third Person Narrator) การเล่าเรื่องถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Shawshanks Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องโดย ตลอดและเรื่อง

เล่าก็มีความเกี่ยวพันกับตัวผู้เล่าด้วยเพียง แต่ความสนใจทั้งหมดของเรื่องจะพุ่งไปที่ตัวละครหลักที่ผู้เล่ากำลังพูดถึงนั่นคือ ตัวพระเอกที่เป็นเพื่อนของผู้เล่า

3) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอแต่เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นเหมือนการสังเกตการณ์จากคนนอกโดยจะให้ผู้ชมทำการตัดสินใจและเลือกเชื่อในสิ่งที่ตนคิด ผู้สร้างจะใช้มุมมองที่ให้ความรู้สึกเหมือนจริง ไม่ใช่การปรุงแต่งหรือเทคนิคการตัดต่อที่หวือหวา เพื่อให้ความหมายที่เกิด มีความเป็นกลางมากที่สุด การเล่าเรื่องประเภทนี้พบบ่อยในภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์แนวสมจริง (Realism)

4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลาสามารถย้อนอดีตก้าวไปในอนาคตและสามารถทำการสำรวจความคิดฝันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ขอบเขต มักจะปรากฏในภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์อิสระ หรือ ภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอเชิงศิลปะ (Art Film) มากกว่าภาพยนตร์ในระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

2.1.6 ฉาก (Setting)

ฉากภายในเรื่องมีความสำคัญมาก ฉากจะเป็นตัวกำหนด ความสำคัญ ของการกระทำของตัวละครที่ต้องสอดคล้องกับสถานที่นั้นๆ ในฉาก และ ธีมของเรื่อง กับฉากต้องไปด้วยกัน เช่น หนังสือของขวัญของ เจมส์ วาน มักจะสร้างจากเหตุการณ์จริง เขาจึงเลือก ใช้ฉากและสถานที่ที่ใกล้เคียงสถานที่จริง ซึ่งให้ความสมจริงกับผู้ชมและน่าเชื่อถือ ทำให้หนังของ เขามีเสน่ห์และความน่ากลัวในเวลาเดียวกัน ประเภทของฉากในเรื่องเล่าจำแนกเป็น 5 ประเภท

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธารหรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัวหรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์ ใ้ใช้สอย
- 3) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง
- 4) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครของชุมชนหรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

2.1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

ภายในภาพยนตร์จะปรากฏสัญลักษณ์ พิเศษที่เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายในรูปของภาพและเสียง 2 ชนิดด้วยกัน มีดังนี้ (ภทริยา วิริยะศิริวัฒนะ, 2552)

- 1) ผ่านสัญลักษณ์ของภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่ภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพนั้นซ้ำๆ
- 2) สัญลักษณ์ของเสียง เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ อาทิ บทสนทนา เป็นต้น

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ การเล่าเรื่องถือเป็นหน้าที่พื้นฐานอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้นจะทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แต่ละประเภท (Genre) ซึ่งจะมีโครงสร้างและองค์ประกอบในการเล่าเรื่องเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้จะทำให้เราเข้าใจการสื่อความหมายที่สำคัญภายในภาพยนตร์และรูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ของผู้กำกับ เจมส์ วาน

2.2 แนวคิดและทฤษฎีภาษาภาพยนตร์

ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ หรือ ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology) หมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยสัญลักษณ์หรือระบบสัญลักษณ์ ระบบการสร้างภาษาของความหมาย การที่เราจะทราบและทำความเข้าใจกับความหมายต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้งนั้น เราควรจะทราบถึงความหมายที่แฝงอยู่ในภาษาและบริบทอื่นที่ล้อมรอบภาษานั้นๆ ที่มีการแสดงออกมาหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูด ภาษาภาพ ตลาคณภาษาของรูปแบบการสื่อสารๆ ดังนั้น ภาษาหรือสัญลักษณ์ จึงถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนสิ่งที่เห็นจริง (Object) ในตัวบท (Text) และบริบท (Context) หนึ่งๆ ที่ต่างกันไป การที่จะทราบความหมายของภาษาหรือภาพที่ปรากฏนั้นจึงมิใช่การดูที่ภาพหรือวัตถุเพียงอย่างเดียวเพราะความหมายที่แฝงอยู่นั้น อาจเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสิ่งหนึ่ง (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

Scholes (1974 อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร, 2545, น. 18) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์ นั้น คือหน่วยในอุดมคติของการศึกษาแบบสัญวิทยาเลขที่เดียว เพราะในภาพยนตร์มีทั้ง ภาพ แสง เสียง เพลง การกระทำ การแสดงและเนื้อเรื่องที่สามารถสร้างความหมายได้ทั้งสิ้น หากใครสนใจ ศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ แต่ไม่มีความรู้ความเข้าใจหรือไม่รู้จักใช้วิธีการวิเคราะห์แบบสัญวิทยา ก็เท่ากับยังอ่านภาพยนตร์ไม่ออกคุณภาพยนตร์ไม่เป็น

ภาษาภาพยนตร์หรือสัญวิทยาเข้ามามีอิทธิพลต่อทฤษฎีทางภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษ 1960 ซึ่ง โดยพื้นฐาน สัญวิทยาจะให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่า “ความหมายถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร” การที่จะตอบคำถามดังกล่าวได้ก็ต้องเข้าใจและศึกษาจากสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ” (Sign) และกฎที่ทำหน้าที่ ควบคุมการสื่อสาร หรือ “รหัส” (Code) สัญญาณหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน ด้วยกัน (เป็นการแยกในทางทฤษฎีเท่านั้น ไม่ได้แยกจากกัน ในการสื่อสารจริงๆ) ได้แก่ ตัวหมาย (Signifier) และ ตัวหมายถึง (Signified) เช่น ในการเขียนคำว่า “ฝน” ซึ่งเป็นการประกอบกันของ อักษร 2 ตัวบนแผ่นกระดาษส่วนนี้ เรียกว่า ตัว หมาย และเมื่อเราเห็นคำๆ นี้ ก็จะเกิดความคิดหรือ ภาพในใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่น้ำตกลงมาจากท้องฟ้า ซึ่งความคิดหรือภาพในใจนี้ก็คือตัว หมายถึงนั่นเอง กระบวนการนี้เรียกว่า “การสร้างความหมาย” (Signification) ระบบภาษาจึงเป็น การจัดการระบบสัญญาณต่างๆ ขึ้นมาและมีการถ่ายทอดจนเป็นที่ยอมรับในในความหมายที่ใช้ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงนั้นจะมีคุณสมบัติที่สำคัญอยู่ 3 ประการ คือ

- 1) Arbitrary เป็นความสัมพันธ์ที่ถูกรสร้างขึ้นอย่างไม่มีความหมายใดๆ กล่าวคือ เป็นไปตามอำเภอใจ
- 2) Unnatural เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ต้องเรียนรู้เอา
- 3) Unmotivated เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากมูลเหตุจูงใจพิเศษใดๆ ของ ผู้สร้างและผู้ให้ความหมายกล่าวคือไม่เกี่ยวข้องกับแรงกระตุ้นใจของผู้ใช้สัญญาณ

จากองค์ประกอบทั้งสองส่วนของสัญญาณ Peirce (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ได้นำเอาระยะห่างระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงมาจัดประเภทสัญญาณ ได้เป็น 3 ประเภท คือ ภาพเหมือน (Icon) ดัชนี (Index) และสัญลักษณ์ (Symbol)

- 1) Icon คือ สัญญาณที่มีลักษณะเป็นภาพหรือวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน รูปร่างคล้าย และ สามารถเข้าใจได้ในทันที เช่น รูปวาด ปากกา เป็นต้น
- 2) Index คือ ดรรชนีหรือตัวบ่งชี้ว่าเกิดไฟไหม้ เป็นต้น ซึ่งการถอดรหัสต้องอาศัย การคิดหา เหตุผลเชื่อมโยงระหว่างตัวบ่งชี้และวัตถุ

3) Symbol คือ สัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพันอันใด ระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริงเป็นการให้ความหมายเชิงอุปมาอุปมัย ซึ่งการถอดความหมายจะต้องอาศัยการตกลงร่วมกันของสังคมผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นๆ รวมถึงการเรียนรู้ของผู้ชมต่อการเชื่อมโยงความหมายด้วย

รหัส (Code/Rule/Conventions) ดังที่กล่าวไปแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) นั้นมีลักษณะไม่ตายตัว ฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายได้ จำเป็นที่จะต้องมีการเรียนรู้ความสัมพันธ์ของรหัส (Code) เพื่อช่วยในการตีความ

หมายของสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นลักษณะ เช่น เดียวกันกับการศึกษาภาษาที่ความหมายกำหนดมาจากไวยากรณ์ของภาษา โดยในกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) และถอดรหัส (Decoding) นักสัญลักษณ์วิทยามี สมมุติฐานว่า ผู้ส่งและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องใช้รหัสชุดเดียวกันเสมอไป อย่างไรก็ดี ก็ไม่ถือว่าเป็น ความผิดพลาดในการถอดรหัสแต่อย่างใด เป็นแค่เพียงการถอดรหัสที่แตกต่างกันเท่านั้น รหัสนั้นมีอยู่มากมายหลายประเภท อาทิ รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของ (Product Code) รหัสทางสังคม / รหัสที่เกี่ยวข้อกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social Code) รหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) รหัสเกี่ยวกับตัวบุคคล (Personal Code) ฯลฯ ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้เกณฑ์ใดในการจัดแบ่ง

Christian Metz นักทฤษฎีชาวฝรั่งเศส เป็นผู้ที่มีความสำคัญที่สุดคนหนึ่งในการนำทฤษฎีภาษาภาพยนตร์หรือสัญลักษณ์วิทยามาใช้วิเคราะห์ ภาพยนตร์เพื่อสร้างคำอธิบายที่ชัดเจน เทียงตรงเกี่ยวกับกระบวนการในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ โดยดำเนินรอยตามแนวทาง ของ Peirce และ Saussure เขาเรียกการศึกษาในลักษณะนี้ว่า “สัญลักษณ์วิทยาทางภาพยนตร์” สัญลักษณ์วิทยาทางภาพยนตร์จะสร้างแบบจำลอง เพื่อใช้อธิบายว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ บรรจุความหมายและสื่อความหมายนั้นให้กับผู้ชมได้อย่างไร ซึ่งมีเป้าหมายคือการค้นหากฎหรือแบบแผนที่ทำให้สามารถดูภาพยนตร์เข้าใจและเพื่อค้นพบรูปแบบเฉพาะของการสร้างความหมายที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์หรือแนวของภาพยนตร์ แต่ละเรื่องหัวใจสำคัญของการศึกษาในสาขานี้ก็คือการทราบถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับศาสตร์แห่งการสร้างภาพยนตร์ โดยวัตถุดิบหรือองค์ประกอบของภาพยนตร์นั้นก็คือช่องทางของข้อมูลข่าวสาร (The Channels of Information) ที่ผู้ชมให้ความสนใจ ในขณะที่ชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง โดยผ่านภาพ เทคนิค บท สนทนา ดนตรี และเสียงประกอบอื่นๆ ซึ่งนักสัญลักษณ์วิทยาภาพยนตร์จะให้ความสนใจกับการสร้าง ความหมาย โดยใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งดังกล่าว หรือ การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้ เข้าด้วยกัน ในการศึกษาด้วยบทโดยวิธี

ทางสัญญวิทยาขึ้น เมื่อเราเข้าใจตัวสัญญะ กระบวนการ สร้างความหมาย และ พบ “รหัส” ซึ่งเป็นตัวเชื่อมทุกอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะทำให้เข้าใจความหมายของตัวบทได้ สำหรับการที่จะนำวิธีทางสัญญวิทยาไปใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ต้องเข้าใจถึง (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

คำศัพท์สำคัญทางสัญญวิทยาดังต่อไปนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

Metaphor คือ การส่งผ่านความหมายโดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่ง ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความ เหมือน (Analogy)

Metonymy คือ การส่งผ่านความหมายโดยการแสดงความสัมพันธ์ ในลักษณะที่เกี่ยวข้องเนื่องกัน (association)

Synecdoches เป็นลักษณะของคำพูด วิธีการพูดในที่ซึ่งส่วนย่อยจะแทนส่วนร่วม/ทั้ง หหมด (Part Stands for the Whole) หรือส่วนร่วม/ทั้งหมดจะแทน ส่วน ย่อย (The Whole for the Part) ตัวอย่างเช่น หากเรากล่าวถึง รถยนต์ก็สามารถอ้างถึงด้วยมอเตอร์หรือ หากกล่าวถึงตำรวจก็อ้างถึงว่าเป็น ตัวแทนกฎหมาย

Synchronic คือ การศึกษาเชิงวิเคราะห์โดยวิธีนี้จะศึกษาโดยพิจารณาถึงความ สัมพันธ์ที่มีอยู่ในองค์ประกอบย่อยของตัวบทและจะค้นหารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้ามซึ่งถูกจับเป็นคู่ในตัวบท

Diachronic คือ การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (Historical)

Icon/Index/Symbol จากองค์ประกอบของตัวญญะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึง นั้นสามารถศึกษาลักษณะความสัมพันธ์หรือระยะห่างระหว่างตัวสัญญะทั้งสองได้ด้วย การจัด ประเภทของสัญญะ

Paradigmatic คือ การวิเคราะห์ตัวบทที่เกี่ยวข้องกับการหารูปแบบของความตรงกัน ข้าม (Opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบทและที่ก่อให้เกิดความหมายขึ้น ทั้งนี้เนื่องจาก ความหมายขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

Syntagmatic คือ การวิเคราะห์ที่จะพิจารณาตัวบทเป็นลำดับเหตุการณ์ประกอบกันเป็น เรื่องๆ หนึ่ง สิ่งสำคัญที่ควรรู้ในการวิเคราะห์แบบนี้คือเรื่องต่างๆ จะประกอบด้วยองค์ ประกอบย่อยที่แน่นอน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างเรื่องและลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นสิ่งสำคัญ Paradigmatic และ Syntagmatic นั้นมีคุณค่าแท้จริงเสมือนเป็นเครื่องมือ สำหรับการทำความเข้าใจอะไรก็ตามที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายถึง ทั้งนี้ ในแง่ ศิลปะของการถ่ายทำภาพยนตร์มีอยู่ 2 คำถามที่ครอบงำจิตใจผู้สร้างอยู่นั้นคือ

- 1) เราจะถ่ายอย่างไร (What choices to make : the paradigmatic)
- 2) เราจะนำเสนออย่างไร (How to edit it : the syntagmatic)

ในทางสัญวิทยา (Semiology) จะมุ่งพิจารณาการถ่ายทอดความหมายผ่าน Syntagmatic หากจะศึกษาสัญวิทยาในทางภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลง่ายมากก็คือมันเป็นงานศิลปะที่แตกต่างจาก ศิลปะรูปแบบอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัดแจ้ง ดังนั้น Syntagmatic Categories ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการตัด ต่อและมอนตาจจะทำให้รู้สึกถึงความเป็นศาสตร์ภาพยนตร์อย่างมากที่สุด

ไวยากรณ์ภาพยนตร์ (Film Grammar) ภาพยนตร์นั้นได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะแขนงที่ เจ็ด อันเป็นที่รวบรวมของศิลปะทั้งหก แขนงที่มีมาก่อนหน้า ได้แก่ ศิลปะวาดด้วยเนื้อที่ (Art of Space) คือ ภาพเขียนสถาปัตยกรรม การเดินรำและศิลปะวาดด้วยเวลา (Art of Time) คือ ดนตรีการ ละคร วรรณกรรม ดังนั้น ไวยากรณ์ที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์จึงมีอยู่หลากหลายโดยแบ่งเป็น องค์ประกอบหลักๆ ได้แก่ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545)

2.2.1 หน่วยพื้นฐานในภาพยนตร์ (Formats)

1) เฟรม (Frame) คือ ภาพ 1 ภาพของชุดภาพนิ่งจำนวนมากที่บันทึกลงบนฟิล์ม ภาพยนตร์ เวลาดูภาพยนตร์นั้น เฟรมแต่ละเฟรมจะถูกฉายไปที่จอด้วยอัตราความเร็ว 16 ภาพ ต่อ วินาทีหรือมากกว่านั้น ทำให้สร้างภาพลวงตาให้เห็นเป็นการเคลื่อนไหวได้ด้วยปรากฏการณ์ที่ เรียกว่า “การเห็น ภาพติดตา” (Persistence of Vision)

2) ช็อต (Shot) คือ เป็นหน่วยเล็กที่สุดของภาพยนตร์ที่สามารถจะเข้าใจได้และ เป็นหน่วยที่มีความสำคัญหน่วยหนึ่ง ตามปกติช็อตจะเป็นช่วงความยาวของฟิล์มที่ถูกบันทึกไว้ใน แต่ละครั้งที่ยังกดปุ่มถ่ายที่กล้องอยู่ ดังนั้นแต่ละช็อตจะมีความยาวแตกต่างกันไป

3) ฉีน (Scene) คือ ช็อตตั้งแต่ 1 ช็อตขึ้นไปซึ่งสามารถสื่อความหมายได้โดย ฉีนหนึ่ง ฉีนมันจะเกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกันในฉากเดียวกัน รวมทั้งประกอบด้วยตัวละครชุด เดียวกัน

4) ซีควนส์ (Sequence) คือ การเชื่อมเอาฉีนต่างๆ เข้าด้วยกันด้วยเงื่อนไขทาง อารมณ์ และการเล่าเรื่อง (Emotional and Narrative Momentum) ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) การทำความเข้าใจเรื่องภาษาภาพยนตร์เป็นเครื่องมือพื้นฐานอย่างหนึ่งที่คนทำหนัง รวมทั้งผู้ที่ทำ หน้าทีออกแบงานสร้างจำเป็นต้องเข้าใจ คือ การใช้ขนาดภาพและมุมกล้อง ซึ่งเปรียบ เสมือนกับ การเลือกมุมมอง เลือกพื้นที่ ผู้ออกแบงาน สร้างต้องเข้าใจขนาดของพื้นที่ภายในเฟรม บางครั้ง สามารถช่วยกำหนดขอบ เขตพื้นที่ในการออกแบบได้ นั้นหมายถึงว่าไม่จำเป็นต้องออกมาเต็ม ทั้งหมด อาจจะหลอกสร้างขึ้นเพียงส่วน หนึ่งได้ภาพยนตร์ด้วยลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

2.2.2 องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

ภาพที่ปรากฏให้เห็น โดยไม่ต้องใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ (Nature of Image)

1) ฉาก (Setting) โดยพื้นฐานฉากคือที่ที่เหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นและดำเนินไปและเป็นที่ยอมรับตัวละครเอาไว้ ฉากสามารถบอกถึงแนวหรือลักษณะของภาพยนตร์ (Genre) แต่ละเอียดได้ นอกจากนั้นฉากก็ยังมีใช้เพื่อสื่อความหมายเฉพาะที่ผู้กำกับต้องการ ได้

2) อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เป็นสิ่งที่ใช้ในการถ่ายทอดความหมายในภาพยนตร์อย่างหนึ่งคล้ายกับฉาก โดยอุปกรณ์ประกอบฉากสามารถทำหน้าที่ ในการบอกถึงแนวของภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกัน นอกจากนั้นในฉากที่ประกอบด้วยอุปกรณ์มากมายนั้น ผู้กำกับอาจเน้นอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างให้โดดเด่น (เช่น การใช้ภาพระยะใกล้) เพื่อบอกให้รู้ว่าสิ่งนั้นมีความหมายสำคัญและสัมพันธ์กับเรื่อง

3) เสื้อผ้า (Costume) เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับตัวละคร โดยเสื้อผ้าสามารถบอกถึงสถานภาพ ความคิด ทัศนคติของตัวละคร รวมทั้งมักใช้สื่อถึงเวลาที่เปลี่ยนไป นอกจากนั้นในภาพยนตร์บางเรื่องก็ใช้การใช้เสื้อผ้าที่ไม่สอดคล้องเพื่อสร้างความหมายบางอย่าง เช่น ความน่าขบขัน ความไม่น่าไว้วางใจ เป็นต้น และเช่นเดียวกับ ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถบอกถึงแนวของภาพยนตร์ได้

4) การแสดงและปรากฏตัวของตัวละคร นักแสดงไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ถือว่าอยู่ในฐานะวัตถุที่ถูกจ้องมองโดยกล้อง (An object for the cameras' gaze) การแสดงและการปรากฏตัวถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดความหมายโดยผ่านรหัสสมาย เช่น การแสดง ออกทางสีหน้า ภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนเราอยู่แล้ว โดยรหัสเหล่านี้มักขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป นอกจากนั้นการปรากฏตัวของนักแสดงบางคนก็สามารถก่อให้เกิดความหมายพิเศษสำหรับภาพยนตร์ได้ด้วย เช่น นักแสดงที่มีความเป็นดารา (Star) หรือ นักแสดงที่แสดงบทบาทหนึ่งบ่อยๆจนเรียกว่าเป็นบทบาทประจำตัว

ภาพที่ปรากฏให้เห็น โดยผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ (Treatment of Image)

1) ขนาดภาพ (Shot Size)

1.1) ภาพไกลมาก (Extreme Long Shot หรือ ELS) ขนาดภาพลักษณะนี้กล้องจะตั้งอยู่ไกลจากสิ่งที่ถ่ายมากที่สุดซึ่งภาพที่ได้จะเป็นภาพมุม-กว้าง ผู้ชม สามารถมองเห็นองค์ประกอบของฉากได้ทั้งหมด สามารถมองเห็นสิ่งที่ถ่ายได้เต็มสัดส่วน แม้สิ่งที่ถ่ายนั้นจะมีขนาดเล็กก็ตาม ซึ่งภาพลักษณะนี้จะใช้เป็นภาพแนะนำสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการปูเรื่อง การเริ่มเรื่อง ซึ่ง

ภาพยนตร์ในต่างประเทศนิยมใส่ไตเติ้ลส่วนหัวไว้ในฉากประเภทนี้ ตอนที่ภาพยนตร์เริ่มเข้าเนื้อเรื่องภาพขนาดใหญ่จะสร้างความรู้สึกโอ้อวดถึงการแสดงออกถึงความใหญ่โตของสถานที่ ความน่าเกรงขาม ความยิ่งใหญ่ และยังสามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้อีกด้วย

1.2) ภาพไกล (Long Shot หรือ LS) ขนาดภาพแบบนี้ไม่สามารถกำหนดระยะห่างระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถ่ายได้ ถ้าเป็นคนศีรษะนั้นจะพอดีกับกรอบภาพด้านบน ส่วนกรอบภาพด้านล่างก็จะพอดีกับเท้า ซึ่งสามารถเห็นบุคลิกอกกับกิจกรรมแสดง การเคลื่อนไหว ตำแหน่งที่อยู่ในการแสดงหรือในฉากด้วย เหตุนี้จึงสามารถใช้เป็นภาพแนะนำตัวละครหรือเริ่มฉากใหม่ได้ บางครั้งอาจใช้เป็นภาพในฉากเริ่มเรื่องได้ เช่นเดียวกันกับภาพขนาดใหญ่และบางครั้งภาพขนาดใหญ่ยังมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เอสทาบลิชชิ่งช็อต (Establishing Shot) ส่วนองค์ประกอบรอบข้างผู้ชมจะให้เห็นรายละเอียดชัดเจนมากขึ้น

1.3) ภาพปานกลาง (Medium Shot หรือ MS) ขนาดภาพลักษณะนี้ถ้าเป็นภาพบุคคล ผู้ชมจะให้เห็นตั้งแต่เอวของนักแสดงขึ้นไปจนถึงศีรษะ ขนาดภาพแบบนี้ผู้ชมสามารถเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดงและรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ซึ่งพอที่จะเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ จึงถือได้ว่าเป็นภาพที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในเรื่องได้ดี ขนาดภาพปานกลางเป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากที่สุดเพราะใช้เป็นภาพเชื่อมต่อ กล่าวคือการเปลี่ยนขนาดภาพจากภาพไกลมาเป็นภาพใกล้หรือจากภาพใกล้มาเป็นภาพไกลก็ตามจะต้องเปลี่ยนมาเป็นภาพขนาดปานกลางเสียก่อน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ขัดต่อ นอกจากนี้ภาพขนาดปานกลาง ยังนิยมใช้ถ่ายภาพบุคคล 2 คนในฉากเดียวกัน หรือที่เรียกกันว่า ภาพ Two Shot ซึ่งนิยมใช้กันมากในภาพยนตร์บันเทิง

1.4) ภาพใกล้ (Close-up หรือ CU, Close Shot หรือ CS) ภาพใกล้ผู้ชมจะมองเห็นนักแสดงตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป เป็นขนาดภาพที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ของนักแสดงได้มากที่สุด เพราะการใช้ภาพขนาดใหญ่ ถ่ายบริเวณ ใบหน้าของนักแสดงจะสามารถถ่ายถอดรายละเอียดเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก นอกจากนี้ยังจะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดกับสิ่งที่ถ่ายอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดของวัตถุต่างๆตามเนื้อหาที่กำลังนำเสนอและภาพขนาดใหญ่ยังสามารถ บังคับให้ผู้ชมสนใจในวัตถุที่กำลังกำลังถ่าย หรือสิ่งที่กำลังนำเสนอ

1.5) ภาพใกล้มาก (Extreme Close-up Shot หรือ ECU, Big Close-up Shot) เป็นภาพที่ถ่ายในระยะใกล้มากๆ ทั้งนี้ เพื่อเป็นการเน้นสิ่งที่ถ่ายเพื่อให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดของวัตถุ หรือ เพื่อเพิ่มความเข้าใจในกรณี ที่วัตถุมีขนาดเล็กมากๆ เช่น การถ่ายอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น หรือถ้าถ่ายใบหน้านักแสดงก็เพื่อเป็นการเน้นอารมณ์ของนักแสดง เช่น จับ

ภาพที่ดวงตาของนักแสดง ทำให้เห็นน้ำตาที่กำลังไหลออกจากดวงตา เป็นต้น (ธนวัฒน์ เวียงแสง, 2556)

2) มุมกล้อง (Camera Angels) มุมภาพการถ่ายทำภาพยนตร์ที่เล่นสีและแสงเงาเข้ากับเรื่องราวของภาพยนตร์ ฝายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์มีหน้าที่รับผิดชอบในการออกแบบสภาพสิ่งแวดล้อมโดยรอบ ของตัวละคร เช่น ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบรูปแบบของตัวละคร เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ทั้งนี้รวมถึงการออกแบบลักษณะของภาพอีกด้วย (Design Shot) เป็นการทำงานร่วมกัน กับ 3 ฝ่าย ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) และผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Designer) ที่จะร่วมกันแลกเปลี่ยนความเห็น ในการออกแบบลักษณะของภาพ โดย อาศัยมุมมองที่จะ สามารถสื่อสารข้อความ และประเด็นบางอย่างจากภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชมได้

2.1) ภาพมุมปกติ (Normal Angle Shot) คือ การตั้งกล้องระดับเดียวกับ สิ่งที่ถ่ายหรือระดับสายตาของผู้แสดง สื่อความหมาย ถึงความเรียบง่าย ชื่นเคย ใช้กับภาพทั่วไป เป็นมุมมองที่ใช้มากที่สุด ภาพอยู่ในระดับสายตา หรือบางทีเรียกภาพมุมระดับสายตา

2.2) ภาพมุมต่ำ (Low Angle Shot) คือ การตั้งกล้องระดับต่ำกว่า วัตถุ หรือต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย หรือต่ำกว่าระดับ สายตาของผู้แสดง สื่อความหมายถึงพลัง อำนาจความเข้มแข็ง

2.3) ภาพมุมสูง (High Angle Shot) คือ การตั้งกล้องระดับสูงกว่าวัตถุหรือสูงกว่าสิ่งที่ถ่าย สื่อความหมายตรงข้ามกับ ภาพมุมต่ำ คือ ไร้พลัง ไร้อำนาจ อ่อนแอ ต่ำต้อย

2.4) มุมวัตถุ (Objective) คือ มุมของผู้ดู เป็นมุมมองภาพทั่วไป เหมือนภาพมุมปกติแทนสายตาของผู้ชมที่เป็นผู้สังเกตการณ์ ไม่มีส่วนร่วม เช่น ผู้ชมมองเห็นวัตถุ สถานที่ หรือมองเห็นตัวแสดงคุยกันเอง

2.5) มุมแทนความรู้สึกผู้แสดงตรงข้ามกับมุมวัตถุ (Subjective) คือ ภาพมุมมองของ ตัวแสดง เช่น ตำรวจเล็งปืนสอดสายตามองหาผู้ร้ายที่หลบอยู่ในลานจอดรถ จะเป็นภาพแทนสายตาของตัวแสดง คือภาพรถกวาดไปทีละคัน

2.6) มุมข้ามไหล่ (Over Shoulder shot) คือ การตั้งกล้องไว้ทางซ้าย หรือขวาของกลุ่มสนทนา ถ่ายเฉียงผ่าน ไหล่ของกลุ่มสนทนา เห็นหน้าของคนแสดงหรือคนที่กำลังพูดแสดง โดยไม่มีไหล่และบางส่วนของศีรษะกลุ่มสนทนา เป็นฉากหน้า ให้รู้ว่ากำลังคุยกับผู้อื่น และ ทำให้ภาพมีมิติมีความลึก

2.7) มุมกล้องแทนสายตานก (Bird's Eye View) คือ คือ มุมกล้องที่ถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยใน

ชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลกแทนสายตาคืออยู่ข้างบนด้วยความที่มุมภาพในระดับนี้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดในฉากได้ครบเพราะเป็นภาพที่มองตรงลงมาจึงทำให้ภาพรู้สึกลึกลับ น่ากลัว เหมาะกับเรื่องราวที่ยังไม่อยากเปิดเผยตัวละครหรือเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ

3) เลนส์ (Lenses) เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายการใช้เลนส์ที่ต่างกันจะส่งผลให้ได้ภาพที่ต่างกันออกไป โดยเลนส์สามารถบิดเบือนภาพให้แตกต่างกันไปจากที่ตามนุษย์มอง เช่น การใช้เลนส์ Normal ใช้กับสถานการณ์ทั่วไป ทำให้ภาพธรรมชาติสมจริง เคลื่อนกล้องเข้าโดยภาพไม่บิดเบือน เหมาะกับใช้การถือกล้องถ่าย (Handheld) สั้นมากกว่าเลนส์วอยแต่ดูสมจริงมักเห็นในฉากแอคชั่น ฉากสงคราม ใช้ถ่ายเดินตามตัวละคร การใช้เลนส์เทเลโฟโต้ (Telephoto Lens) เพื่อเลือกโฟกัสวัตถุบางอย่างในภาพวัตถุในภาพจะดูใกล้กันกว่าปกติใช้ในซีนต่อสู้การเคลื่อนไหวของตัวละครช้าลง ภาพมีมิติ เน้นสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครถึงความสนใจของคนดู และ การ INSERT คือการถ่ายเจาะจงไปยังวัตถุที่เราต้องการให้เห็น และให้ความรู้สึกกำลังแอบมอง ไม่เหมาะใช้ถือ การใช้เลนส์ตาปลา (Fish-eye Lens) เพื่อโชว์ความกว้างของฉาก เก็บภาพวิว ทำให้พื้นที่แคบดูกว้างขึ้น ทำให้การเคลื่อนที่ของตัวละครดูเร็วขึ้น เหมาะสำหรับฉากไล่ล่ามักใช้ในหนังสือและทำให้ภาพบิดเบี้ยวเหมาะกับใช้การถือกล้องถ่าย (Handheld) เคลื่อนกล้องตามนักแสดง ได้สะดวก

4) การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงมุมมองกล้องและเปลี่ยนขนาดภาพวิธีหนึ่ง ซึ่งไม่ต้อง ใช้วิธีการวางมุมกล้องเพื่อบันทึกภาพไว้ทีละช็อตแล้ว นำมาตัดต่อเข้าด้วยกันในภายหลัง แต่การ เคลื่อนกล้องจะเป็นการเสนอภาพที่มีขนาดภาพแตกต่างกันได้อย่างต่อเนื่อง สามารถบันทึกภาพ เป็นช็อตยาวโดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเข้ามาช่วย การเปลี่ยนแปลงภาพจึงเป็นไปอย่างต่อเนื่องการเคลื่อนไหวของกล้องสามารถทำได้หลายลักษณะ เช่น การแพน (Panning) คือการเคลื่อนกล้องไปในแนวนอนโดยตั้งกล้องอยู่กับที่ การทิลต์ (Tilting) เป็นการเคลื่อนกล้องในแนวตั้งหรือแนวตั้ง การแทรค (Tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง การซูม (Zoom) การสร้าง Movement ในงานวิดีโอ การดอลลี (Dolly) ใช้อุปกรณ์เสริม เช่น ล้อเลื่อนหรือรางสไลด์ เพื่อเคลื่อน กล้องไปข้างหน้าหาวัตถุ เพื่อให้ได้ซีนอารมณ์ที่สมูทและนุ่มนวล

5) การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene) คำว่า Mise-en-scene เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า การจัดวางไว้บนเวที (Placing on Stage) ในทางการละคร หมายถึงการจัดวางรายละเอียดทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งของนักแสดง ฉาก รวมทั้ง แสง สี เอาไว้ภายในพื้นที่แสดง เพื่อผลในการสื่อความหมายสำหรับภาพยนตร์ การจัด องค์ประกอบภาพมีรายละเอียดมากมาย เช่น

การจัดวางตัวละครหรือวัตถุในเฟรมภาพ การใช้เส้น หรือ รูปร่างเพื่อสื่อความหมาย การกำหนดทิศทางการหัน หน้าของตัวละคร

2.2.3 การจัดแสง (Lighting)

สำหรับงานจัดแสงในภาพยนตร์เราสามารถใช่แหล่งแสงจากที่ใดก็ได้ ในการถ่าย ทำไม่ว่าจะเป็น แสงจากไฟบ้าน แสงนีออน แสงเทียน ไฟถนน แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ (อันเป็นที่พึงหลักของคนทำหนังมือใหม่) เลนส์ที่มีความไวแสงมากขึ้นและประสิทธิภาพในการ รับแสงของเนื้อฟิล์มในปัจจุบันทำให้อะไรๆ ก็เป็นไปได้ง่ายขึ้น แต่ไม่ว่าผู้กำกับภาพจะใช้ไฟ ขนาด ใหญ่ เป็นหมื่นวัตต์ หรือ ไฟบ้านขนาด 36 วัตต์ สิ่งที่ทำนายที่สุดก็ยังเป็นเรื่องของการจัดแสง เพื่อให้ได้ ภาพที่มีอารมณ์และคุณค่าทางศิลปะตามที่ต้องการลงบนแผ่นฟิล์มนั่นเอง คนที่เริ่มต้น ทำหนัง ใหม่ๆ อาจจะสนใจเพียงแค่อุปกรณ์ในการจัดแสง แต่ผู้ที่มีประสบการณ์มาแล้วมักจะให้ ความสนใจว่า อารมณ์ของภาพที่ออกมาจะเป็นอย่างไรมากกว่า เพราะว่า สไตส์การจัดแสง แต่ละ ลักษณะต้องการ อุปกรณ์ไฟแตกต่างกันซึ่งผู้กำกับภาพต้องรู้ถึงตรงนี้อยู่เสมอ

ชาร์ลส คลาร์ก ดากล้องมืออาชีพกล่าวไว้ในหนังสือ Professional Cinema to Graphy ว่า แสงอาทิตย์เป็นแหล่งแสงขั้นพื้นฐานในการจัดแสงของมนุษย์มานานจน กระทั่งปัจจุบัน ตัวอย่าง เช่น เมื่อเราอยากได้แสงส่องตรงจากด้านบน เราก็จะถ่ายทำกันในตอนเที่ยงวัน นอกจากนี้ สภาพบรรยากาศโดยรอบสถานที่ถ่ายทำก็ทำให้สภาพแสงที่ได้ไม่เหมือนกันอีกระหว่างแสงกระด้าง (hard light) ซึ่งส่องตรงออกมาจากดวงอาทิตย์ ให้ความเปรียบต่าง (Contrast) สูงและแสงนุ่ม (Soft light) เป็นแสงที่เกิดจากการสะท้อน(อาจเกิดจากชั้นบรรยากาศ) ให้ความเปรียบต่างต่ำหรือสภาพแสงที่ขมุกขมัวในวันเมฆครึ้ม เหล่านี้เป็นเพียงตัวอย่างของคุณภาพของ แสงที่ก่อให้เกิดอารมณ์ของภาพแบบต่างๆ ซึ่งผู้ถ่ายภาพยนตร์จำเป็นต้องเรียนรู้ ที่จะใช้ประโยชน์ จากมันเพื่อให้ภาพตามต้องการ คุณภาพของแสง (Quality) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท แสงแข็ง (Hard Light) แสงนุ่ม (Soft Light) ทิศทางของแสง (Direction) แบ่งออกได้ 5 ทิศทาง ดังนี้

- 1) แสงด้านหน้า (Front Light) เป็นแสงที่จัดเพื่อลบเงาดกกระทบ ทำให้ภาพดูแบนไม่มีความลึก
- 2) แสงด้านข้าง (Side Light) เป็นแสงที่แสดงให้เห็นความโค้งมนของโครงหน้าหรือวัตถุ

3) แสงด้านหลัง (Black Light) เป็นแสงที่เน้นทำให้เกิดรูปทรง เป็นเงาของบุคคล หรือวัตถุ ถ้าใช้เพียงอย่างเดียว ด้านหน้าจะไม่แสดงรายละเอียด

4) แสงด้านล่าง (Under Light) เป็นแสงที่มักบิดเบือน โครงหน้าของตัวละคร

5) แสงด้านบน (Top Light) เป็นแสงที่ทำให้ตัวละครเหมือนมีรัศมีส่องสว่าง จุดเด่นให้แก่ตัวละคร

2.2.4 การจัดสี (Color)

การจัดสี หมายถึง โทนสี หรือ กลุ่มสี ที่สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่าง กัน ผ่านสี ซึ่งการเลือกใช้สีก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจและต้องให้ความสำคัญ เพราะในทางจิตวิทยา บอกว่า สี ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้พบเห็นเสมอ ซึ่งปกติเราก็เอาจิตวิทยา เรื่องสีมาใช้กับงาน ของเรายู่เสมอทั้งรู้ตัวและไม่รู้ตัว แต่ก็คงเป็น โทนสีหลักๆ สีร้อนสีเย็น ที่ไม่ได้ มีความซับซ้อนอะไร ข้อมูลของสีที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก การใช้สีในภาพยนตร์ให้เกิดความหมายและช่วยสร้างอารมณ์ในเล่าเรื่องให้กับภาพยนตร์นั้น เป็นสิ่งจำเป็นที่ไม่อาจมองข้าม บางครั้งผู้กำกับหรือฝ่ายศิลป์ละเลยหรือ ควบคุมการใช้สีได้ไม่ดีเท่าที่ควร ทำให้บรรยากาศและมิติของความเป็นศิลปะในภาพยนตร์ลดลงไป

Mtz-Seara (n.p., as cited in Brand Buffet, 2016) ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านสี (Colorist) ชื่อดัง ได้ให้ความหมายเชิง จิตวิทยาของสี ในภาพยนตร์ ผ่านวิดีโอที่สนลงในบล็อกส่วนตัว ดังนี้



รูปที่ 2.1 The Psychology of Color

ที่มา: Mtz-Seara, n.p., as cited in Brand Buffet, 2016

1) สีชมพู (Pink) คือ ความไร้เดียงสา ความอ่อนหวาน ความเป็นผู้หญิง ความสนุกสนาน ความสวยงาม และความเอาใจใส่



รูปที่ 2.2 สีชมพู (Pink)

ที่มา: Ayana, 2017

2) สีแดง (Red) คือ ความรัก ความหลงใหล หรือลุ่มหลง ความรุนแรง ความอันตราย ความโกรธแค้นและพลัง



รูปที่ 2.3 สีแดง (Red)

ที่มา: Ayana, 2017

3) สีส้ม (Orange) คือ ความอบอุ่น การชอบเข้าสังคม เป็นมิตร ความสุข ความแปลก มีชีวิตชีวา วัยรุ่นสาว



รูปที่ 2.4 สีส้ม (Orange)

ที่มา: Ayana, 2017

4) สีเหลือง (Yellow) คือ ความวิกลจริต หรือความคลั่ง ความเจ็บป่วย ความไม่มั่นคง ความไม่ปลอดภัย ความงมงายและสงบสุข ความเชื่อ หรือไม่มีเล่ห์เหลี่ยม



รูปที่ 2.5 สีเหลือง (Yellow)

ที่มา: Ayana, 2017

5) สีเขียว (Green) คือ ธรรมชาติ วัยเด็ก แต่ขณะเดียวกันสื่อถึงความไม่ซื่อสัตย์ เป็นลางร้าย หรือลางสังหรณ์ ความมืดมัวหรือความชั่วร้าย และอันตราย



รูปที่ 2.6 สีเขียว (Green)

ที่มา: Ayana, 2017

6) สีฟ้า (Blue) คือ ความหนาวเย็น ความโดดเดี่ยว ภาวะเกี่ยวกับสมอง ภาวะจิตใจ หดหู่ เศร้าหมอง ความไม่ตื่นรน หรือไม่ต่อสู้ ความเจ็บสงบ หรือความใจเย็น



รูปที่ 2.7 สีฟ้า (Blue)

ที่มา: Ayana, 2017

7) สีม่วง (Purple) คือ แฟนตาซี ความบางเบา หรือความไม่มีตัวตน ความรู้สึกทางกามารมณ์ ความหลอกลวง หรือภาพลวงตา ความลึกลับหรือเวทย์มนต์ ลางร้ายหรือ ลางสังหรณ์



รูปที่ 2.8 สีม่วง (Purple)

ที่มา: Ayana, 2017

2.2.5 องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์

องค์ประกอบของเสียงในภาพยนตร์ ประกอบด้วย

1) บทสนทนา หรือ เสียงพูด (Dialog) หรือ เป็นส่วนที่มีความสำคัญ ที่สุดที่ใช้ ในการบอกเล่าเรื่องราว และ เนื้อหาของหนัง ส่วนมากจะบันทึกสดในขณะที่ถ่ายทำ เพราะจะสื่อ อารมณ์ได้ดีกว่า การนำมาพากย์ใหม่ แต่จะเสียค่าใช้จ่ายสูง ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการอัด และ ใช้เครื่องบันทึกเสียง คือ Production Mixer โดยมี Boom Man เป็นผู้ช่วยในการถือ และ วาง ตำแหน่งของไมโครโฟนที่ใช้อัด หากช่วงไหนเสียงที่บันทึกมาคุณภาพไม่ดีเช่น มีเสียงรบกวนเยอะ เสียงเบาไป เสียงแตก หรือ เรา ต้องการเปลี่ยนบทสนทนา เราก็จะพากย์ใหม่ซึ่งเรียกว่าการทำ Looping หรือ ADR (Automated Dialog Replacement) คนที่ดูแลส่วนนี้ก็คือ ADR Recordist มักจะ ไปบันทึกกัน ที่ห้องอัด ADR Editor ก็คือผู้ที่นำเสียงที่มายับให้ตรงกับ ปากของนักแสดง หรือ วาง ในตำแหน่ง ที่ต้องการสิ่งที่สำคัญในการพากย์ใหม่ก็คือน้ำเสียงและอารมณ์ของนักแสดงควรให้ ใกล้เคียงกับของ เดิมมากที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะดุดในขณะที่ชมภาพยนตร์ได้ ซึ่งอาจจะ มีการใช้ Effect ตกแต่งเสียงเช่น การ EQ หรือการใส่ Reverb เข้าช่วยบ้าง

2) เสียงประกอบ (Sound Effect) คือเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบๆ นักแสดง ซึ่งจะมี ส่วนช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่ เห็นบนจอ เราแบ่งเป็น 3 กลุ่มได้ดังนี้

2.1) Foley คือการทำเสียงเท้าเดินหรือวิ่ง ส่วนมากจะทำขึ้นมาใหม่เพราะ เป็นการยาก ที่จะอัด ได้อย่างชัดเจน ในขณะที่ถ่ายทำ และรวมไปถึงเสียงเสื้อผ้าที่เกิดจาก การ เคลื่อนไหวของตัวละครหรือ เสียงการหยิบ จับ วางของ

2.2) Sound Design คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริม ความรู้สึกให้กับ ภาพได้ เช่นเสียงฮัมต่ำๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น หรือ อาจจะเป็นเสียง ที่ทำขึ้นเองเช่นเสียงไฟที่กำลังลุกไหม้ในภาพยนตร์เรื่อง Backdraft หรือ เสียง ดาบ เลเซอร์ ในภาพยนตร์เรื่อง Starwars เป็นต้น

2.3) Ambience คือเสียงบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ เช่น ในป่าตอนกลางคืน ก็จะต้อง มีเสียง จิ้งหรีดเรไร หรือเสียงความวุ่นวายของสภาพการจราจรในเมือง หรือ เสียงของ กลุ่ม คน (Walla Group) ในงานเลี้ยง, งานแต่งงาน, ภัตตาคาร, ร้านอาหาร ก็จะมีเสียงต่างกัน หรือ เสียง สภาพบรรยากาศของห้อง (Room Tone) แต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน

3) เสียงดนตรีประกอบ (Music) ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนัง ให้ สมบูรณ์ขึ้น ดังที่เราเคยได้ยินจากภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง ผู้ที่ทำหน้าที่ตรงนี้ก็คือ Music Composer อย่างไรก็ตามสิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือความพอดีในการใช้เสียงต่างๆ เช่น การไม่จงใจใช้ ดนตรีหรือ Effect ต่างๆ ที่จับเน้นอารมณ์มากเกินไป มีเสียงน้อยหรือโหลงและรกจนเกิดความรู้สึก อึดอัด แต่ หนึ่งทั้งนั้นก็อยู่ที่ดุลย์พินิจของคนทำแต่ละคน

เสียงดนตรี (Music) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

3.1) เสียงดนตรีที่อยู่ในฉาก (Plot music) เสียงดนตรีที่เครื่องดนตรีทำให้เกิดเสียงในภาพด้วย

3.2) เสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก (Background music) เป็นเสียงดนตรีที่ไม่มี ความเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพ แต่ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้กับภาพ

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญ

การให้ความหมายและนิยามของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) นี้จะพบว่า มีผู้ให้ นิยามไว้แตกต่างกันออกไปตามจุดยืนของแต่ละคนดังนี้

กฤษดา เกิดดี (2541, น. 29) กล่าวว่าภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากนี้จะมีลักษณะรวมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” แล้วภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและ แรงผลักดันมาจากงานในแนววิทยาศาสตร์อีกด้วย นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลจากหนัง เกี่ยวกับสัตว์ประหลาดแล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงร่วม ได้แก่ แนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller)

ในขณะที่ Hutchings (2004, p. 2) ได้กล่าวว่า ภาพยนตร์สยองขวัญ นี้มีลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างอย่างมุ่งมั่นเพื่อที่จะแยกออกมาจากภาพยนตร์ตระกูลวิทยาศาสตร์ ยกตัวอย่างงานวิจัยของ สจิวัดคามินสกี (Stuart Kaminsky) ที่แบ่งแยกภาพยนตร์แนวสยองขวัญออกจากแนววิทยาศาสตร์ โดยการโต้แย้งว่าหนังสยองขวัญที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์นั้น จะมียารมณณ์กลัวความตายและความเสียหายจากการถูกทำให้ทันสมัย ในขณะที่เดียวกันตรงกัน ข้ามหนังแนววิทยาศาสตร์ส่วนมากจะสร้างความกลัวจากสิ่งมีชีวิตและอนาคต

ส่วน กฤษณา กฤษณะเศรษฐี (2551, น. 9) กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อสร้างความตระหนก ความหวาดกลัวรวมทั้งสร้างความหวาดผวา โดยส่งผลต่อความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม “ภาพยนตร์สยองขวัญคือรูปแบบของฉากบรรยายอากาศฝันร้าย บาดแผลทางใจความหวั่นไหวในสิ่งที่ไม่รู้ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความกลัวความตาย ความกลัวการสูญเสียตัวตน ความกลัวในความมืด กลัวที่แคบ กลัวที่สูง การสูญเสียอวัยวะ ความกลัวในภูตผีวิญญาณ ความกลัวสัตว์ ฯลฯ”

Worland (2007 อ้างถึงใน สกุลวดี สุขอนันต์, 2553) กล่าวว่า ความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญมีนิยามในตัวของมันเองที่เด่นชัดว่ามีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้คนเรารู้สึกกลัวมาก่อนเป็นอันดับแรก โดยเน้นให้เห็นว่าความกลัวที่เกิดขึ้นในรายละเอียดของเรื่องนั้นมีวิธีการสร้างมาอย่างไร ขณะที่คนเรามากจะมีประสบการณ์ของความกลัวในรูปแบบของความรุนแรงที่มีอยู่ในภาพยนตร์ สงครามหายนะ อาชญากรรม เป็นต้น ในภาพยนตร์สยองขวัญคนเราจะมีจิตใต้สำนึกที่ก่อเกิดความกลัวขึ้นมาโดยมีพื้นฐานของความกลัวที่สุดคือความตาย แต่ก็เป็นการเริ่มต้นของเรื่องทำให้ดูสะอึดใจ ซึ่งปกติแล้วความสยองขวัญมีลักษณะของผู้เคราะห์ร้ายที่สามารถเป็น ได้ทั้ง 2 แบบ ที่ดำเนินถึงเรื่อง การตายหรือไม่ตาย โดยการตายมีการจบสิ้นชีวิตตามรูปร่างที่แท้จริงกับการจบสิ้นชีวิต ตามรูปร่างที่มีส่วนผสมของการเขียนแต่งเรื่องขึ้นมาแล้วกำหนดสิ่งนั้นว่าไม่ตาย เรียกว่า

“วิญญาณ” ที่ได้รับการลงโทษไม่มีวันสิ้นสุดในเรื่องสยองขวัญ พร้อมกับเหยื่อที่ผู้สร้างกำหนดขอบเขต ความกลัวที่ไม่อยู่ทั้งในสถานะของการตายและไม่ตาย โดยเริ่มคุกคามมาเป็นส่วนหนึ่งของการอยู่กับความตายหรือไม่ตาย ซึ่งหากเป็นความตายเราสามารถจะเห็นถึงความโหดร้ายในตัวของมันเอง

สำหรับ Hayward (2006, pp. 187-190) กล่าวถึง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญว่าเป็นภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบจำเพาะสามแนว คือแนว Unnatural เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผีดูดเลือด แม่มดหมอผี ฯลฯ, แบบต่อมาคือแนว Psycho Horror เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ของ Alfred Hitchcock และ แนว Massacre Movie หรือ ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอการสังหารอย่างโหดเหี้ยมเช่นภาพยนตร์เรื่อง The Texas Chainsaw Massacre

อย่างไรก็ตามโดยรวมแล้วการบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุดก็คือการเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟันตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกร โรคมืด เป็นปีศาจร้ายเป็นผี เป็นสัตว์ประหลาดตลอดจนถึงสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาวหรือเป็นสัตว์ร้ายที่มีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30)

จากที่กล่าวมานิยามภาพยนตร์สยองขวัญมีต้นกำเนิดมาจากภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์และได้รับแรงอิทธิพลมาจากภาพยนตร์สัตว์ประหลาดผู้ ภาพยนตร์สยองขวัญในรูปแบบอื่น เช่น ภาพยนตร์ภูติผีปีศาจ ภาพยนตร์ฆาตกรต่อเนื่อง ภาพยนตร์ไล่ฆ่าที่เสนอภาพแบบโหดเหี้ยม โดยผู้ให้นิยามต่างให้เหตุผลที่ตรงกันว่าภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะสร้างอารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจ ความรู้สึกระทึกขวัญ ความรู้สึกหวาดกลัวแก่ผู้ชม ในขณะที่นักนิยามบางคนก็ให้เหตุผลว่า ภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ไม่ใช่ภาพยนตร์แนวเดียวกัน แต่ถ้าพูดถึงการนำเสนอภาพและเสียงที่น่ากลัวต่างส่งผลทำให้แก่ผู้ชมในความรู้สึกแบบเดียวกันคือ ภาพยนตร์สยองขวัญนั้นดูแล้วทำให้ลึนระทึกและน่าติดตามตลอดทั้งเรื่อง

2.3.1 ประวัติศาสตร์และลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Films) คือภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นตระหนกตกใจ ความหวาดกลัวและสร้างความรู้สึกขวัญหวาให้แก่

ผู้ชมในขณะเดียวกันก็ได้สร้างความบันเทิงอันน่าหลงใหลไปพร้อมๆ กันภาพยนตร์ของ ขวัญสามารถสร้างประสบการณ์อันน่าหวาดผวาก็ได้โดยการเข้าไปสัมผัสกับความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชมทั้งจากฝันร้ายบาดแผลทางใจ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความหวาดหวั่นในสิ่งที่ไม่รู้ ความกลัวความตายและการสูญเสียอวัยวะ ความกลัวการสูญเสียตัวตน รวมทั้งความกลัวทางเพศ แล้วนำมาออกมาถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ที่แปลกประหลาด ภาพยนตร์แนวสยองขวัญมีจุดเริ่มต้นที่เก่าแก่เทียบเท่ากับจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์เลยทีเดียว นับตั้งแต่ การเกิดของสื่อภาพยนตร์ซึ่งเริ่มขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์แนว สยองขวัญขึ้นแล้วในระยะเวลาใกล้เคียงกัน โดยนักสร้างภาพยนตร์ยูคบุกเบิกชาวฝรั่งเศส Georges Melies ซึ่งได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกคือ Le Manoir dudiabie หรือ The Devil's Castle ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1896 ในช่วงทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 20 ภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้เริ่ม ถูกผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง ปีศาจหรืออมนุษย์ตนแรกของโลกภาพยนตร์คือ Quasimodo, The Hunchback of Notre-Dame ปรากฏตัวขึ้นครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่อง Esmeralda ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1906 ภาพยนตร์เรื่อง The Hunchback ถูกสร้างขึ้นในปี 1909 ภาพยนตร์เรื่อง The Love of a Hunch back 9 ถูกสร้างขึ้นในปี 1910 และภาพยนตร์เรื่อง Notre-Dame de Paris ถูกสร้างขึ้นในปี 1911 โดย Alice Guy นักสร้างภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ถูกสร้างขึ้นโดยการดัดแปลงมาจากนวนิยายเรื่อง "Notre-Dame de Paris" ซึ่งเป็นผลงานการประพันธ์ของ Victor Hugo ที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อปี 1831 ในทศวรรษที่ 1910-1920 ในทศวรรษต่อมาคือระหว่างคริสต์ศักราช 1910 ถึง 1920 ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมากที่ถูกผลิตขึ้นในช่วงเวลานี้เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการสร้างขึ้นโดยนักสร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมัน (วิสิฐ อรุณรัตน์ นานท์, 2552)

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์สยองขวัญเยอรมันที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าวก็ได้ส่งอิทธิพลให้กับวงการภาพยนตร์สยองขวัญของอเมริกันในเวลาต่อมา ภาพยนตร์สยองขวัญที่สำคัญในช่วงเวลานี้ได้แก่ The Golem สร้างโดย Paul Wegener ในปี 1915 และ The Cabinet of Dr. Caligari สร้างโดย Robert Wiene ในปี 1920, ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ได้สร้างประเด็นการอภิปรายในหมู่ผู้ชมภาพยนตร์ชาวอเมริกันถึงทัศนคติต่างๆ ในช่วงหลังสงครามและอิทธิพลของรูปแบบทางศิลปะแบบ Expressionistic ในภาพยนตร์ทั้งสองนี้รวมทั้งได้เกิดภาพยนตร์เกี่ยวกับผีคู่เลือดเรื่องแรกขึ้นคือ Nosferatu สร้างโดย F.W. Murnau ในปี 1922 ซึ่งได้ดัดแปลงเค้าโครงเรื่องมาจากนวนิยายเรื่อง Dracula ที่ประพันธ์โดย Bram Stoker ช่วงเวลาใกล้เคียงกันนี้ฮอลลีวูดก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญขึ้นเช่นกัน ภาพยนตร์ฮอลลีวูดในแนวสยองขวัญยุคแรกนี้ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง The Hunchback of Notre-Dame สร้างขึ้นในปี 1923, ภาพยนตร์เรื่อง The Monster สร้างขึ้นในปี 1925

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้นำเสนอโดย Lon Chaney, Sr. ซึ่งถือเป็นดารานักแสดงขวัญคนแรกของอเมริกัน (วิสิฐ อรุณรัตน์นันท, 2552)

เรื่องราวของขวัญ (Horror Fiction) ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เรื่องราวของขวัญคือเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อมุ่งสร้างอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัว สืบสนหรือตื่นตระหนกให้แก่ผู้อ่านซึ่งเป็นผลมาจากการนำเสนอประสบการณ์อันสยดสยองโดยมาก แล้วจะเป็นเรื่องราวของการคุกคามจากสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งที่ไม่เป็นที่เข้าใจอาจเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่รุกเข้ามาในประสบการณ์ชีวิตประจำวันของมนุษย์ เรื่องราวของขวัญมักจะคาบเกี่ยวกับเรื่องราวแนววิทยาศาสตร์หรือเรื่องราวแนวจินตนาการ เรื่องราวทั้งสามประเภทนี้บางครั้งอาจถูกระบุอยู่ในประเภทของเรื่องราวแบบเกินจริงหรือเรื่องราวเหนือธรรมชาติ เรื่องราวที่น่าสยดสยองถูกพบปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าต่างๆ ที่ถูกบันทึกไว้ตั้งแต่อดีตกาลดำนานและเรื่องราวปรัมปราหลายเรื่อง มีลักษณะเนื้อหาแบบแผนที่ส่งผลต่อนักเขียนเรื่องราวของขวัญในรุ่นหลัง เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีดูดเลือด (Vampire) และปิศาจ (Demons) จากยุคโบราณรวม ทั้งนิทานพื้นบ้านอีกเป็นจำนวนมาก ก็มักจะเป็นเรื่องราวที่น่าสยดสยอง เรื่องราวของขวัญสมัยใหม่มีรากฐานมาจากนิยายหรือวรรณกรรมแบบโกธิค (Gothic Novels Gothic Literature) ซึ่งเกิดขึ้นและได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 จนถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 นวนิยายที่มีลักษณะเด่นและมีเสน่ห์เฉพาะตัว คือการผสมผสานเรื่องราวอันอ่อนไหวสะเทือนใจตามแบบนิยายชวนฝันเข้ากับเรื่องราวอันน่าสยดสยอง (วิสิฐ อรุณรัตน์นันท, 2552)

ซึ่งการนำตำนานหรือเรื่องราวปรัมปราสร้างเป็นภาพยนตร์ขึ้นนั้นต้องอาศัยความเชื่อเดิมจากผู้ชมที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการที่จะติดตามในรูปแบบของภาพยนตร์ ทั้งนี้ในการนำวรรณกรรมหรือนิยายมาสร้างเป็นภาพยนตร์นั้นต้องคำนึงถึงความคาดหวังของผู้ชมในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะต้องมีความละเอียดในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ จากตัวหนังสือออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจนและได้อรรถรสมากกว่าการอ่าน

2.3.2 องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น เช่น อาจมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวสยองขวัญกับแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และแนวเขย่าขวัญ (Thriller) กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2541, น.33-36)

กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้มีองค์ประกอบหลักสี่ประการที่สำคัญยิ่ง ซึ่งองค์ประกอบต่างทำหน้าที่และส่งผลกระทบต่อผู้ชมแตกต่างกันไปดังนี้

1) Moments of Suspense เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์เป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจหรืออาจถึงกับเกิดอาการหวาดผวาสูดซิดซึ่งจะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอย่างเช่นใน The Silence of the Lambs ช่วงเวลาที่ตำรวจนำอาหารเข้าไปในกรงขังของดร.ฮันนิบาล เล็กเตอร์ แล้วถูกทำร้ายอย่างรวดเร็วรุนแรง

2) Helpless Character เป็นองค์ประกอบในส่วนตัวละครเป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้อันเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆ ตามแต่จะกำหนดแต่ส่วนมากมักเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวและถูกตัดขาดจากสังคมภายนอกหรือน้อยก็ชั่วขณะลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมากได้แก่หญิงสาวที่อยู่ในที่พิศตามลำพังแล้วถูกฆาตกรไล่ล่า ผู้ชมจึงต้องเอาใจช่วยเธอเพื่อให้เธอรอดพ้นจากความตาย ซึ่งทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงเป็นอย่างมากจากการเอาใจช่วยตัวละครที่ถูกไล่ล่าและสามารถต่อกรกับฆาตกรได้ ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องได้นำเอาองค์ประกอบนี้ไปใช้เพื่อสร้างอารมณ์และกระตุ้นให้ผู้ชมเอาใจช่วย เช่น ในเรื่อง Alien ริดลีย์ ตัวละครเอกในเรื่องที่เหล็กรอดเป็นคนสุดท้ายในยานอวกาศเธอต้องคอยหลบซ่อนและหาทางรอดจากสัตว์ประหลาดจากต่างดาวเพียงลำพัง

3) Trapped Situation ได้แก่สถานการณ์จมนมอาจจะเป็นช่วงเวลาที่กินเวลาในช่วงสั้นๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์หรืออาจจะเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง เช่น ในเรื่อง Tremors เมืองซึ่งอยู่ในเขตชนบททางไกลความเจริญถูกตัดขาดจากโลกภายนอกแล้วเจอการคุกคามของสัตว์ประหลาดที่คอยดักทำร้ายผู้คนจากใต้ดินในเรื่องนี้เป็นสถานการณ์จมนมที่มีอยู่ตลอดทั้งเรื่องถ้าเป็นช่วงสั้นๆ ก็อาจเป็นตัวละครตกเข้าไปอยู่ในสถานที่คับแคบไม่มีทางออก เช่น การที่เหล่าวัยรุ่นหลุดเข้าไปอยู่ในโลกแห่งฝันร้ายของปีศาจเฟรดดี้ครูเกอร์จาก เรื่อง Nightmare on Elm Street องค์ประกอบดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดองค์ประกอบอื่นๆ เช่น เมื่อตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์จมนมเพราะไม่มีทางออกจากฝันร้ายทำให้กลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moment of Suspense ตามมาในที่สุด อีกตัวอย่างของการจมนมชัดเจนคือเรื่อง Jaws เมื่อคณะล่าฉลามอยู่บนเรือที่กำลังจะจมและต้องต่อสู้กับฉลามร้ายกลาง ทะเล

4) Psychic Element เป็นเหตุผลด้านจิตวิทยาส่วนมากมักจะกำหนดไปที่ผู้เป็นฆาตกรอย่างเฉพาะเจาะจง ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมากหากตัวละครเป็นผู้ร้ายหรือเป็นนักฆ่า ถ้า

หากเป็นมนุษย์แล้วจะป่วยเป็นโรคจิตเสมอตัวอย่างคือเจสันในเรื่อง Friday the 13th หรือออร์แมน เบทส์ใน Psycho

ฉากและสถานที่มักเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพัน ให้เกิดองค์ประกอบด้านต่างๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องสถานที่ภาพยนตร์ของขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว ห่างไกล ผู้คนและมีมาตรการคอยรอเชือดเหยื่อใน Friday the 13th ที่แคมป์คริสต์ลาค ตั้งอยู่ในป่าห่างไกล ชุมชนมีมาตรการโรคจิตหลบซ่อนอยู่และดักฆ่านักท่องเที่ยวอย่างโหดเหี้ยมทีละคน ภาพยนตร์ของขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงจากภายใน ดังเช่น อาคารบ้านเรือนจะมีแสงสว่างน้อยและฉากภายในบ้านหรืออาคารนั้นจะมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ที่ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศก็มักจะ เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวงหรือไม่ก็มีสิ่งต่างๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์

หัวใจหลักของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่สร้างความหวาดกลัวให้แก่คนดู ก็คือ ฆาตกร ต่อเนื่องหรือภูตผีปีศาจ อสูรกาย ที่ปรากฏบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ของขวัญ มีลักษณะเด่น ดังนี้

- 1) ฆาตกร หรือ ภูตผีปีศาจ อสูรกาย จะปรากฏตัวด้วยท่าทีที่มุ่งร้ายคุกคามทั้งกายและใจของเหยื่อ
- 2) ฆาตกร หรือ ภูตผีปีศาจ อสูรกาย จะมีรูปลักษณะ และ พฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากมนุษย์คนทั่วไปธรรมดา
- 3) ฆาตกร หรือ ภูตผีปีศาจ อสูรกายจะมีรูปลักษณะที่ไม่สะอาด ดูสกปรก น่าสะอิดสะเอียน

ผู้ชมจะถูกคาดหวังให้ซึมซับอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในตัวละครที่กำลังตกเป็นเหยื่อผ่านการสังเกตจ้องมอง การตอบสนองทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมจะถูกกำหนดให้ดำเนินไปควบคู่กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่เป็นเหยื่อและกำลังถูกคุกคามในภาพยนตร์ อารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมที่ถูกกระตุ้นเรามีลักษณะดังนี้

- 1) หวาดกลัวหรือหวาดผวาต่อการคุกคามอย่างมุ่งร้ายของฆาตกรหรือภูตผีปีศาจ
- 2) แปลกใจหรือพิศวงต่อความแปลกประหลาดผิดปกติของฆาตกรหรือภูตผีปีศาจ
- 3) รังเกียจหรือขยะแขยงสะอิดสะเอียนต่อความสกปรกน่าขยะแขยงของฆาตกรหรือภูตผีปีศาจ อสูรกาย

ดังนั้น อารมณ์ความรู้สึกของขวัญ (Horror) ที่ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) ได้กระตุ้นเร้าให้เกิดขึ้นในหมู่ผู้ชมผ่านการรับชมภาพยนตร์แนวนี้ จึงมีลักษณะเป็นอารมณ์ ความรู้สึกที่ถูกผสมผสานขึ้น จากทั้งความหวาดกลัว ความรู้สึกพิศวงและความรู้สึกรังเกียจอย่างขยะแขยง สะอิดสะเอียนหลอรวมกันขึ้นมา

2.4 ประวัติและการสร้างสรรค์ผลงานของ เจมส์ วาน

2.4.1 ช่วงชีวิตวัยเด็กและช่วงชีวิตวัยรุ่น

เจมส์ วาน (James Wan) เกิดเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2520 เกิดในเมือง กูชิง (Kuching) รัฐซาราวัก (Sarawak) ประเทศ มาเลเซีย (Malaysia) มีเชื้อสายจีนมาเลเซีย เจมส์ วาน ตอนอายุได้ 7 ขวบ เขาและครอบครัวได้ย้ายไปอยู่ที่เพิร์ธ ออสเตรเลีย (Perth, Australia) เขาได้เข้าศึกษาที่วิทยาลัยถาการานอง (Lake Tuggeranong College) ในกรุงแคนเบอร์รา ประเทศออสเตรเลีย ก่อนที่ เจมส์ วาน จะย้ายจากเพิร์ธ ไปเมลเบิร์น (Melbourne) เพื่อศึกษาต่อที่สถาบันสอนการถ่ายภาพยนตร์และสื่อสารมวลชนแขนงต่างๆ ชื่อตั้งของออสเตรเลีย (Royal Melbourne Institute of Technology) หรือ (RMIT University) มหาวิทยาลัยใจกลางกรุงเมลเบิร์น ซึ่งนั่นเป็นจุดเริ่มต้นของอาชีพผู้กำกับภาพยนตร์จากการเป็นนักศึกษาที่อายุน้อยที่สุดในวันที่เข้าเรียนที่ ตลอด 3 ปี ที่เรียนอยู่นั้น เจมส์ วาน ได้กำกับหนังสั้นจนได้รับรางวัลหลายเรื่อง ก่อนที่เขาจะขยับไปทำงานตำแหน่งผู้กำกับ ผู้ตัดต่อและศิลปิน

2.4.2 ช่วงชีวิตพลิกผันสู่วงการภาพยนตร์

ปี 2000 เจมส์ วาน ประสบความสำเร็จในวงการภาพยนตร์จากการทำหนังยาว เรื่องแรกของเขาเรื่อง Stygian กับ Shannon Young ซึ่งได้รับรางวัล "Best Guerrilla Film" ที่ Melbourne Film Festival (MUFF)

ปี 2003 เจมส์ วาน ได้พบกับ ลีห์ แวนเนลล์ (Leigh Whannell) ที่สถาบันภาพยนตร์ เมลเบิร์น (RMIT University) พวกเขาได้พัฒนาไอเดียและทำงานร่วมกัน ได้เขียนบทภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรก โดยอ้างอิงแรงบันดาลใจจากความฝันและความกลัวของพวกเขา เมื่อพวกเขาเขียนบทเสร็จสิ้น เจมส์ วาน และ ลีห์ ต้องการตั้งชื่อภาพยนตร์ให้สื่อถึงพวกเขา ซึ่งก็คือ Saw หมายถึง

ถึงจิ๊กซอร์ส่วนที่ขาดหายและเติมเต็มให้แก่ผลงานชิ้นนี้ เป็นนัยยะที่สอดคล้องจากการทำงานร่วมกันของพวกเขา หลังจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เป็นที่รู้จักแก่ผู้ชมในชื่อ Saw เจมส์ วาน และ เพื่อนของเขาได้นำเสนอภาพยนตร์ไปยังสตูดิโอด้วยความช่วยเหลือของชาลีย์ (Charlie Clouser) นักประพันธ์ หรือ นักวิจารณ์ภาพยนตร์



รูปที่ 2.9 ลิห์ แวนเนลล์ และ เจมส์วาน-Saw (2004)

ที่มา: Wan & Whannell, 2011

ปี 2004 เจมส์ วาน หลังจากภาพยนตร์เรื่อง Saw ได้เปิดตัว ประสบความสำเร็จอย่างมาก ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ 55 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในอเมริกาและ 48 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในประเทศอื่นๆ รวมทั้งสิ้น 103 ล้านดอลลาร์ทั่วโลก นี่ก็มากกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ กำไร 80 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ โดยงบประมาณเรื่อง Saw อยู่ที่ 12 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เท่านั้น



รูปที่ 2.10 เจมส์ วาน-Saw (2004)

ที่มา: Horror World & Reviews, 2017

Saw กลายเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชมอย่างกว้างขวาง Lionsgate ชื่อ ลิขสิทธิ์ Saw ไปก่อนที่จะเปิดตัวในเทศกาลภาพยนตร์และออกฉายเมื่อเดือนตุลาคม ปี 2004 กวาดรายได้เฉพาะในสหรัฐอเมริกาไปกว่า 55 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และทำรายได้ทั่วโลกกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ปี 2005 จากรายได้ที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก ทำให้มีการสร้างภาคต่อ Saw II ที่เปิดฉายในเดือนตุลาคม 2005 นั้น ก็ได้สร้างสถิติใหม่ให้กับ Lionsgate ด้วยยอดรายได้ 31.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากเพียงแค่ 3 วันแรก ซึ่ง Saw II ก็กวาดรายได้เฉพาะในสหรัฐอเมริกาไปกว่า 87 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และกว่า 147 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากการฉายทั่วโลก เมื่อออกวางแผงในรูปแบบ ดีวีดี Saw II ก็พุ่งขึ้นเป็นอันดับ 1 ใน สหรัฐอเมริกา โดยรวมแล้ว Saw กับ Saw II ทำรายได้ทั่วโลกไปกว่า 250 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ปี 2006 ได้สร้างภาคต่อ Saw III ออกฉายไปเมื่อ 27 ตุลาคม 2006 โดย เจมส์ วาน เป็นผู้บริหารงานอำนวยการสร้างภาพยนตร์ เรื่อง Saw II และ Saw III ด้วย

สาเหตุที่ทำให้สตูดิโอกลายเป็นสีเขียวขึ้น สืบเนื่องมาจาก Saw II และ แนวการ สร้างภาคต่อมาของแฟรนไชส์ Saw นั้น ขึ้นอยู่กับความสำเร็จรายปี รายได้จากงานสร้างภาพยนตร์ของภาคก่อนหน้านี้ นับตั้งแต่เริ่มก่อตั้ง Saw ได้กลายเป็นแฟรนไชส์ของขวัญรายได้ที่ทำรายได้สูง สุดในโลกที่ไม่ได้ปรับค่าเงินในสหรัฐอเมริกานั้น Saw เป็นหนังสยองขวัญที่ได้รับความนิยม สูงสุดเป็นอันดับสองรองจากภาพยนตร์เรื่อง 23 ของผู้กำกับ โจเอล ชูมาเกอร์ โดยใช้งบ 10 ล้านดอลลาร์เท่านั้น

นับตั้งแต่ปี 2004-2006 เป็นจุดพลิกผันสู่วงการภาพยนตร์ของเจมส์ วาน อย่าง เต็มตัว และกลายเป็นสูตรรูปแบบการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญแฟรนไชส์ หรือภาพยนตร์ภาคต่อ ที่ดี ตลาดโลกและประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์ เจมส์ วาน และ ลีห์ นั้น ได้ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการบริหารในเรื่องต่อไป Saw II, Saw III, Saw IV, [Saw] Saw V, Saw VI, Saw 3D และ Jigsaw ล่าสุด เจมส์ วาน ได้มีแผนการพัฒนา Saw 3D ที่จะเปิดตัวในปี 2010 พร้อมคำบรรยายว่านี่คือความสำเร็จของแฟรนไชส์ อีกด้วย

ปี 2007 ภาพยนตร์เรื่องที่สองของเจมส์ วาน คือเรื่อง Death Sentence ซึ่งเป็น ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายของ Brian Garfield ที่มีชื่อเดียวกันกับบทประพันธ์ Death Wish ตัวละครของภาพยนตร์เรื่องนี้เล่น โดย เควิน เบคอน และไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความสำเร็จของ ขวัญ ซึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนวแอคชั่นล้างแค้นและไม่เป็นที่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรนัก

ปี 2008-2009 เป็นช่วงชีวิตพลิกผันจากจุดสูงในวงการภาพยนตร์และกราฟटकกลง มาอีกครั้งของ เจมส์ วาน หลังจากที่ได้กำกับหนังภาพยนตร์แนวแอคชั่น แล้ว ไม่ประสบความสำเร็จ จึงได้รับกระแสเชิงลบมากมาย เจมส์ วาน ได้ให้สัมภาษณ์กับทาง Crave Online ว่า เขาขอเวลาพักผ่อนจากงานสักหน่อย เพื่อออกไปหาประสบการณ์ใหม่ๆ ซึ่งขณะเดียวกัน เจมส์ วาน ใช้เวลาในการพักผ่อน 1-3 ปี เพื่อหาแรงบันดาลใจในการเขียนบทภาพยนตร์อีกครั้ง

2.4.3 ผลงานภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างชื่อของ เจมส์วาน

ปี 2010 เจมส์ วาน ได้ก้าวเข้าสู่วงการภาพยนตร์หนังสยองขวัญอีกครั้งหลังห่างหายไป 3 ปี ซึ่งได้เปิดตัวภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Insidious ซึ่งถูกฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์ “Midnight Madness” นานาชาติโตรอนโต ประจำปี 2010 และถูกขายให้กับ Sony Pictures Worldwide

เจมส์ วาน ได้กลับมาประสบความสำเร็จอีกครั้ง หลังจากได้รับคำชมจากผลงานชิ้นล่าสุดภายในสี่ชั่วโมง หลังจากจบรอบปฐมทัศน์ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการปล่อยตัวออกมาในช่วงสุดสัปดาห์แรกของเดือนเมษายนปี 2011 และได้รับรางวัลอันดับที่สามในบ็อกซ์ออฟฟิศอ็อก รายได้เปิดตัวอยู่ที่ 13.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ นำแสดงโดย แพทริก วิลสัน โรสออน และ บาร์ บารา เฮอร์ซีย์ เป็นภาพยนตร์หนังผีที่เกี่ยวกับการติดต่อกับวิญญาณหรือ โลกแห่งความตาย ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นภายใต้แนวความคิดสร้างสรรค์ของ เจมส์ วาน ที่ต้องการสร้างภาพยนตร์หนังผีที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้จึง เป็นภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัว และสร้างความรู้สึกความหวาดกลัวให้แก่ผู้ชม

ข้อเท็จจริงที่ว่านั่น คณะกรรมการและนักวิจารณ์ ต่างให้คำนิยามว่า Insidious เป็นภาพยนตร์ที่เน้นอารมณ์เล่นกับบรรยากาศเจิบๆ ชวนขนลุก สร้างความหวาดหวั่นตลอดทั้งเรื่อง

เจมส์ วาน กล่าวว่าพวกเขาต้องการใช้เทคนิคเช่นความขยับยั้งชั่งใจและความเจิบ เพื่อสร้างภาพยนตร์สยองขวัญคล้ายกับ The Sixth Sense, The Others และภาพยนตร์ของ David Lynch หลังจากการเปิดตัว Insidious ผู้กำกับได้เปิดเผยในบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับอาชีพของเขาว่า “แน่นอนผมต้องการทดสอบความสามารถของตัวเองในแนวอื่นๆ หรือสร้างภาพยนตร์แนวอื่นๆ ได้เหมือนกัน เพราะผมรักการทำหนัง และ ก็ไม่ใช่แค่หนังสยองขวัญเท่านั้นที่ผมทำได้ ผมเองก็เป็นแฟนของหนังแอคชั่นเหมือนกันและผมก็มีแพลนจะสร้างหนังแอ็คชั่นหรือจะทำหนังตลก หนังโร

แมนติก ผมรักทุกสิ่งเกี่ยวกับหนัง ดังนั้นถ้าผมได้บท ก็อยากจะทำหนังดีๆ ทุกแนวให้ คนดูได้เห็นในศักยภาพในตัวผม”

ในปี 2012 มีข่าวว่า เจมส์ วาน ได้เตรียมกำกับภาพยนตร์เรื่องใหม่ โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจาก The Warren Files แฟ้มคดีสืบสวนเรื่องราวเหนือธรรมชาติของสองสามีภรรยา วอร์เลน โดยเว็บไซต์ข่าวของขบวนการ Bloody Disgusting เป็นผู้เผยแพร่ข่าวนี้ เจมส์ วาน ได้โอเคเดียว ภาพยนตร์ของขบวนการเรื่องใหม่จากแฟ้มคดีวอร์เลนที่อ้างอิงจากเรื่องจริงของกลุ่มสามีภรรยา เอคและลอร์เรน วอร์เลน ผู้ซึ่งมีญาณทิพย์และติดต่อกับวิญญาณได้ หนังจะกล่าว ถึงการใช้ ชีวิตของเอคและลอร์เรน กลุ่มสมรที่สืบสวนเหตุการณ์อาถรรพณ์มาแล้วมากมาย ภาพยนตร์เรื่อง นี้จะเน้นไปที่คดีที่มีชื่อเสียงที่สุดของทั้งคู่ อาทิ เช่น บ้านผีสิงฆาตกรรมโหดอมิตีวิลล์ (Amityville haunting) ที่ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ถึง 2 ครั้งในชื่อเรื่องเดียวกัน คือ The Amityville Horror ในปี 1979 และ ปี 2005, คดีตุ๊กตาผี Annabelle ตุ๊กตาที่มีผีสิง, คดีบ้านผีโหด Harrisville, คดีบ้านผี Enfield Potergeist ที่ถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ 1 เรื่อง Poltergeist 2015 และซีรีส์ต้นจากอังกฤษ Enfield Poltergeist 2015 และ คดีบ้านรวมวิญญาณ Cometicut House คดีเหล่านี้ เจมส์ วาน ล้วนเก็บรายละเอียดเพื่อที่จะใส่เข้าไปในหนังอย่างสร้างสรรค์

โดยภาพยนตร์ The conjuring เนื้อหาจะอ้างอิงจากหนึ่งในคดีบ้านผีโหด Harrisville บ้านหลังนี้อ้างว่าถูกสาปแช่งโดยแม่มด แบทชีบ้า เซอร์แมน (Bathsheba Sherman) เป็นแม่มดที่เชื่อกันว่าเป็นญาติของ แมรี ทาวน์ อีสตี้ (Mary Towne Eastey) หนึ่งในแม่มดแห่งเมืองซาเล็ม (อิงจากจักรวาลของภาพยนตร์แม่มดแห่งซาเล็ม ถือว่ามีอยู่จริง) ที่ได้ทำการสังเวทลูกของตัวเองให้กับปีศาจ ก่อนที่จะฆ่าตัวตายในช่วงปี 1863 จนกลายเป็นปีศาจที่สถิตอยู่ในพื้นที่แห่งหนึ่งของเมืองฮาร์ริสวิลล์ รัฐโรดไอแลนด์ (Harrisville, Rhode Island) และทิ้งคำสาปไว้ว่า ใครก็ตามที่มาอาศัย อยู่ในพื้นที่ของเธอจะถูกฆ่าทั้งสิ้น เวลาผ่านไปหลายสิบปีตระกูลเพอร์รอน (Perron) ได้ย้ายมาอาศัย อยู่ในบ้านหลังนี้ แม่มดเริ่มรบกวนสมาชิกภายในบ้าน แสดงการเหยียดหยามพระเป็นเจ้า หลอก หลอน คนในบ้านด้วยลูกเล่นที่แตกต่าง จนคนในครอบครัวต้องมานอนรวมกันเพื่อความปลอดภัย ก่อนที่พวกเขาจะตัดสินใจเดินทางไปขอให้เอคกับลอร์เรน วอร์เลน นักปีศาจวิทยาชื่อดังที่มี ผลงานการกำราบเรื่องราวภูตผีปีศาจอยู่หลายครั้งมาช่วยเหลือ

คู่สามีภรรยา วอร์เลน กับผู้ช่วยเริ่มทำการเก็บข้อมูลในบ้านเพื่อเชิญบาทหลวงมาทำ พิธีไล่ผีได้ และการสำรวจของพวกเขาทำให้พบว่าบ้านหลังนี้ถูกสิงเหนือธรรมชาติสิงสู่อยู่จริง แต่ก็เป็น

เรื่องเกินคาดเล็กน้อยเพราะพวกเขาเพิ่งทราบว่าแม่มดที่สาปที่ดินแห่งนี้จะทำการเข้าสิงร่างผู้หญิงที่เป็นแม่ของครอบครัว เพื่อสังหารคนในครอบครัวอีกทอดหนึ่งและแม่ของครอบครัวเพอร์รอน ก็ถูกสิงไปเรียบร้อย ครั้นจะประวิงเวลารอบาทหลวงจากโบสถ์มาก็ไม่ทันการ สามภรรยา นักปีศาจวิทยาจึงต้องกระทำการไล่ผีเอง ด้วยการร่วมแรงร่วมใจกันของทุกคนในบ้านจึงจะสามารถขับไล่แม่มดร้ายได้สำเร็จ



รูปที่ 2.11 วีร่า ฟาร์มิก้า และ เจมส์ วาน-The Conjuring (2012)

ที่มา: Alamy, 2013



รูปที่ 2.12 แพทริก วิลสัน-The Conjuring (2012)

ที่มา: Alamy, 2012

ซึ่งแรงบันดาลใจจากแฟ้มคดีวอร์เลน ทำให้เจมส์ วานให้ความสำคัญในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มาก ผู้สร้างตั้งชื่อเรื่องนี้ว่า The Conjuring เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากเหตุการณ์จริงและเป็นเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติ ผู้กำกับจึงพิถีพิถันต่อการคัดเลือกนักแสดงฝีมือดีที่จะถ่ายทอดอารมณ์ออกมาให้คนดูอินไปกับตัวบทนั้นๆ บทนำคนแรกของภาพยนตร์เรื่องนี้ เขา

ได้ติดต่อนักแสดงหญิง วีรา ฟาร์มิกา (Vera Farmiga) มารับบทนำเป็นลอร์เรน วอร์เลน และได้ นักแสดงชายยอดเยี่ยมอย่าง แพทริก วิลสัน (Patrick Wilson) มารับบท เอค วอร์เรน

เจมส์วานเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ในรัฐนอร์ทแคโรไลนา ประเทศสหรัฐอเมริกา ปลายเดือน กุมภาพันธ์ 2012 และได้ร่วมงานกับวอร์เนอร์บราเธอร์สพิกเจอร์ส (Warner Bros. Pictures) เป็นครั้งแรก การตรวจสอบการคัดกรองภาพยนตร์เกิดขึ้นในเดือนตุลาคม 2012 ที่งาน New York Comic Con ซึ่งจัดขึ้นที่โรงละคร IGN Theater และความคิดเห็นของผู้ชมก็เป็นบวก อย่างท่วมท้น ในช่วง นั้น เจมส์ วาน มีเวลาอีกหลายสัปดาห์ก่อนที่ภาพยนตร์เรื่องนี้จะเสร็จสมบูรณ์

ในปี 2013 ภาพยนตร์ Conjuring ได้เผยแพร่ในสหรัฐและแคนาดาในวันที่ 19 กรกฎาคม 2013 ได้รับการยกย่องจากนักวิจารณ์และผู้ชมในเชิงบวก เจมส์ วาน ใช้งบสร้าง 20 ล้านดอลลาร์ สหรัฐ และทำรายได้ทั่วโลกกว่า 319 ล้านดอลลาร์สหรัฐ Conjuring จึงเป็นภาพยนตร์ สยองขวัญที่มี รายได้สูงสุดตลอดกาล

หลังจากภาพยนตร์ The Conjuring นั้นประสบความสำเร็จ เจมส์ วาน ก็ได้ กำกับ ภาพยนตร์สยองขวัญเกี่ยวกับการติดต่อกับวิญญาณอีกครั้งในภาคที่ 2 โดยใช้ชื่อเรื่องว่า Insidious Chapter 2 (2013) โดยผลสืบเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ในปี 2010 เจมส์ วาน และ ลีห์ แวนเนลล์ เพื่อนสนิทของเขาได้ร่วมกันเขียนบทภาพยนตร์ Insidious ภาคต่อไว้ แต่แล้วบทภาพยนตร์สยอง ขวัญเรื่องนี้ก็ได้ถูกนำมาปิดฝุ่นและเขียนบทขึ้นใหม่อีกครั้ง โดยมีคู่หูเพื่อนร่วมงานอย่าง ลีห์ แวน เนลล์ เพื่อนสนิทของเขามาร่วมเขียนบทภาพยนตร์ด้วย การถ่ายทำภาพยนตร์ เรื่อง Insidious เริ่มขึ้น ในเดือนมกราคม 2013

ในปี 2013 Insidious Chapter 2 ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้ ได้เปิดตัวในวันที่ 13 กันยายน 2013 โดยงบประมาณสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการอธิบายว่า “เชื่อกศกรองเท้า” โดยหนังสือ เล่มหนึ่ง Oren Peli ผู้สร้างสรรค์ผลงานสยองขวัญจากภาพยนตร์แฟรนไชส์เรื่อง The Paranormal Activity Franchise มารับหน้าที่เป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ เรื่อง Insidious Chapter 2 (2013)

เจมส์ วาน ได้ให้สัมภาษณ์หลังจากตรวจสอบการคัดกรองภาพยนตร์สยองขวัญ The Conjuring “ผมคิดว่าผลสืบเนื่องมาจาก 'Insidious' เป็นสัญญาณตอบรับที่ดีของผม เหตุผล มาจาก Saw ภาพยนตร์เรื่องแรกของผมนั่น ผมไม่ได้มีส่วนร่วมในการสร้างภาคต่อ แต่ผมรู้สึกว่ ภาพยนตร์

เรื่อง Insidious ผมจะรักษามาตราฐานของหนังมันไว้ เพราะผมมีเพื่อนร่วมงานที่ดีอย่าง ลีห์ แวนเนลล์ ที่จะมาช่วยผมในด้านเนื้อหา เนื้อเรื่องและบทภาพยนตร์”

ในช่วงต้นปี 2013 เจมส์ วาน ได้เข้าเจรจากับ Universal Pictures เพื่อกำกับ ภาพยนตร์แฟรนไชส์อย่างเรื่อง The Fast & Furious 7 หลังจากที่ผู้กำกับภาพยนตร์แอคชั่นอย่าง จัสติน หลิน จะไม่ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการต่อไป ในเดือนมกราคม 2013 เจมส์ วาน ได้เป็นส่วนหนึ่งในการกำกับภาพยนตร์ The fast & Furious 7 ซึ่งเป็นงานที่ทำหายที่สุดในช่วงชีวิตของเขา

ได้รับการยืนยันเป็นที่แน่นอนว่า เจมส์ วาน จะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ แฟรนไชส์ อย่าง The Fast ต่อจากจัสติน หลิน ในเดือนเมษายน 2013 จัสติน หลิน ได้ออกมาสัมภาษณ์ว่า เขา ดีใจและตื่นเต้นที่ Universal และ Neal เลือก เจมส์ วาน มารับหน้าที่กำกับภาพยนตร์ต่อจากเขา ซึ่ง ผู้ชมต่างอยากเห็น ผลงานภาพยนตร์ในด้านอื่นของ เจมส์ วาน เพื่อวัดศักยภาพในการสร้าง ภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ของผู้กำกับ ในการสร้างภาพยนตร์แนวแอคชั่นนอกเนื่องจากแนวสยองขวัญของ เจมส์ วาน อย่าง The fast & Furious 7 ก็ได้รับคำชมอย่างล้นหลาม ในปี 2015 The fast & Furious 7 ได้เปิดตัวภาพยนตร์ในเดือนเมษายน 2015 มันกลายเป็นหนังที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดแห่งปีของรายได้จากบ็อกซ์ออฟฟิศและคำวิจารณ์ในเชิงบวกทางด้านกำกับภาพยนตร์ แฟรนไชส์

ต่อมาเมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2014 เจมส์ วาน ได้เปิดตัว บริษัทผลิตภาพยนตร์ Atomic Monster Productions ที่ New Line Cinema กับบริษัท โปรดักชั่นที่จะพัฒนาและผลิตภาพยนตร์งบประมาณทุนปานกลางในแนวนวนิยาย วิทยาศาสตร์ แนวสยองขวัญ และ แนวตลก

ปี 2014 เจมส์วาน ประกาศข้อตกลงการอำนวยการสร้างระหว่างนิวไลน์ ซีเนมา New Line Cinema และ อะตอมิก มอนสเตอร์ บริษัทโปรดักชั่นของเขา ซึ่งเขาจะพัฒนาและอำนวยการสร้าง ภาพยนตร์ทุนปานกลางที่ครอบคลุมแนวทริลเลอร์ ไซไฟ แอ็กชัน สยองขวัญและหนังตลก หนังสือพิมพ์ The Sydney Morning Herald ประกาศว่า เจมส์ วาน ได้ตกลงที่จะสั่งการสร้างภาคต่อ The Conjuring 2 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของข้อตกลงระยะยาวกับ นิวไลน์ หัวหน้าโทบีเอ็มเมอริคอธิบายว่า เจมส์ วาน จะเป็นผู้อำนวยการคนเดียวที่สตูดิโอลงนามข้อตกลงกับนิวไลน์

ปี 2015 เจมส์ วาน ได้กำกับภาพยนตร์แฟรนไชส์สืบเนื่องความสยองขวัญต่อจาก แฟ้มคดีของวอร์เลน The conjuring ที่สร้างรายได้มหาศาล โดยเรื่อง The Conjuring 2 : The Enfield

Poltergeist เป็นภาคต่อจากที่ สามิ ภรรยาออร์เรนได้เดินทางไปเมืองเอนฟิลด์ เพื่อช่วยคดีปรากฏการณ์โพลเตอร์ไกสต์จากเมืองเอนฟิลด์ของครอบครัวฟริลิ่ง ที่ได้พบเจอเรื่องราวแปลกประหลาด ในบ้าน ไม่ว่าจะเป็สิ่งของที่เคลื่อนย้ายเองได้ รวมไปถึงลูกสาวของเขาที่ถูกผีร้ายลักซ่อนตัวไป ในคดีนี้เองที่ เจมส์ วานหิบบยกขึ้นมาสร้างเป็นหนังภาคต่อ The Conjuring 2 : Enfield Poltergeist 2016 ซึ่งจะเริ่มต้นถ่ายทำช่วงกลางปี 2015

ปี 2016 ภาพยนตร์สยองขวัญภาคต่อ The Conjuring 2 ได้รับการเผยแพร่ในวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2016 ได้รับเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในแง่บวกและประสบความสำเร็จตามลำดับต่อมาในแง่รายได้ The Conjuring 2 : Enfield Poltergeist 2016 ทำรายได้ทั่วโลกกว่า 320 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยใช้งบประมาณ 40 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ภาพยนตร์หนังแฟรนไชส์เรื่องนี้ถูกจัดว่า เป็นหนังสยองขวัญชิ้นที่ยุคใหม่ที่ได้รับความนิยมเชิงบวกและสร้างรายได้ตลอดกาล

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวม 4 เรื่อง ดังนี้

บุญชัย กัลยาศิริ (2557) ได้วิจัยเรื่อง “การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของควอนติน ทาร์นติโน” ผู้กำกับที่มีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ ทั้ง 7 เรื่อง ที่มีเอกลักษณ์และสไตล์ที่เฉพาะ ควอนติน ทาร์นติโนไม่ได้ทำหน้าที่กำกับเพียงนักแสดงอย่างเดียว แต่เขาให้ความสำคัญกับการกำกับศิลป์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างองค์ประกอบศิลป์ภายในภาพหนึ่งเฟรม

ผลจากการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ของ ควอนติน ทาร์นติโน ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการกำกับศิลป์เป็นหลัก เขาใช้เทคนิคและควบคุมศิลปะได้อย่างมีชั้นเชิง จนทำให้ภาพยนตร์ของเขาได้รับการยอมรับ โดยใช้เทคนิคดังต่อไปนี้ เฟรมภาพ, การเคลื่อนกล้อง, การเคลื่อนของเลนส์, การบันทึกภาพยาว, การตัดต่อ, การใช้สี, งานสร้างฉาก เป็นกรอบความคิดหลักของ ควอนติน ทาร์น โน ที่ใช้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับงานกำกับศิลป์ที่มีเอกลักษณ์และสไตล์เฉพาะตัว เขาใช้เฟรมภาพ ทุกขนาดที่กล้องถ่ายได้มาใช้ในการเล่าเรื่อง เขาไม่ได้ตั้งใจใช้ภาพใดเป็นพิเศษ ควอนติน ทาร์นติโนสามารถสื่อสารกับคนดูได้โดยตรงเพราะความธรรมชาติของการเล่าเรื่อง

ประกายกาวิล ศรีจินดา (2556) ได้วิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอช” เขาได้ศึกษาหาลักษณะเฉพาะผ่านการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอชจำนวน 8 เรื่อง ประกอบด้วยชุดเตอร์ กดติดวิญญาณ (2547) เด็กหอ (2549) แผลด (2550) บอดี้ ศพ#19 (2550) ลีแพรง (2551) โปรแกรมหน้า..วิญญาณอาฆาต (2551) 5 แพร่ง (2552) และลัดดาแลนด์ (2554) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท ประกอบกับการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา พบว่า ภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอช มีโครงเรื่อง 2 ลักษณะ คือ ภาพยนตร์ผีที่เน้นความสัมพันธ์ของคนและผี และภาพยนตร์ผีที่เป็นลักษณะของการสืบสวนสอบสวนมีความขัดแย้ง 2 รูปแบบ คือความขัดแย้งระหว่างคนกับผีและความขัดแย้งระหว่างคนกับคนมีการสร้างตัวละครผีเป็นเพศหญิงมากกว่าชาย ผีส่วนมากเป็นผู้ใหญ่และมีลักษณะเป็นผีที่ทั้งจากเรื่องเล่าของไทยและมาจากต่างชาติปะปนกัน ตลอดจนทัศนคติของตัวผีร้ายเพื่อมาทำร้ายคนที่เคยทำลายตน แก่นความคิดมี 3 รูปแบบ คือ ความกลัว ความรัก และความผูกพัน ฉาก สถานที่ และช่วงเวลาในการปรากฏตัวของผีนั้นทั้งมิติด้านพื้นที่และมิติด้านเวลา ผีสามารถปรากฏตัวได้ทุกพื้นที่และทุกช่วงเวลา สัญลักษณ์พิเศษ ปรากฏใน 3 ลักษณะ คือ เกรกรรม สิ่งของเครื่องใช้ และการสืบทอดที่ไม่สิ้นสุดของผีโดยมีมุมมองการเล่าเรื่อง ผ่านมุมมองของคน และมุมมองของผีโดยทั้งหมดพบว่ายังคงเป็นลักษณะของการผลิตซ้ำโลกทัศน์เดิมๆ เกี่ยวกับผีอยู่บ้าง แต่ภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอชก็ยังคงมีมุมมองใหม่ๆ ในมิติการสร้างตัวละครและโครงเรื่องที่มีพัฒนาการให้มีความแตกต่างไปจากภาพยนตร์ผีไทยที่เคยมีมาในอดีต

สังเกตได้ว่าภาพยนตร์ของ เควนติน ทาร์นติโน ไม่นิยมถ่าย Long Take มาก เนื่องจากเขาให้ความสำคัญกับเรื่องความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ใดเรกซ์ดังกล่าวอาจนำมาใช้แล้วไม่สอดคล้องกับเนื้อหาได้ อีกทั้งการเปลี่ยนผู้กำกับภาพจะทำให้มุมมองที่มีต่อการถ่ายแบบลองเทคให้เหมาะกับเรื่องราวจะทำได้น้อยลง และมีความยากมากขึ้น

พิสนท์ สุวรรณภักดี (2555) ได้วิจัยเรื่อง “ความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี” เขาได้ศึกษาลักษณะความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของอังเดร ทาร์คอฟสกี ผู้กำกับชาวรัสเซียที่ได้รับการยกย่องอย่างสูงในวงการภาพยนตร์สากล โดยการใช้การวิเคราะห์ ตัวบท จากผลงานภาพยนตร์ทั้งหมด 8 เรื่อง ที่ได้ออกฉายในภาพยนตร์ในรูปแบบวีดิทัศน์พร้อม ทั้งรวบรวมข้อมูลเอกสารและสื่อออนไลน์มาประกอบการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า อังเดร ทาร์คอฟสกีสร้างภาพยนตร์โดยมีเนื้อหาที่มีอิทธิพลมาจากภูมิหลังในวัยเด็กที่ อาเซนีย์ ทาร์คอฟสกี ผู้เป็นพ่อทอดทิ้งไปเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 และแรงกดดันจากสภาพสังคมของสหภาพโซเวียตในรัสเซียขณะประกอบอาชีพสร้างงานภาพยนตร์

ภาพยนตร์ของอังเดร ทาร์คอฟสกี มักสะท้อนภาพการต่อสู้ของคนทำงานศิลปะ หรือผู้มีศรัทธาบางอย่างที่แตกต่างจากคนทั่วไปในสังคมและมักถูกมองว่าเป็นคนแปลกแยก ซึ่งเป็นผลกระทบมาจากช่วงชีวิตของ อังเดร ทาร์คอฟสกี อยู่ในช่วงปฏิวัติทางวัฒนธรรมของสหภาพโซเวียต ที่ทำให้ทั้งตัวเขาและคนที่เขารู้จักต้องต่อสู้ด้วยความเจ็บปวด บทสรุปของตัวละครเหล่านั้นมักพ่ายแพ้ แต่ก็ได้สร้างสัญลักษณ์บางอย่าง เพื่อรักษาจิตวิญญาณและอุดมการณ์ไว้

รูปแบบภาพยนตร์ของอังเดร ทาร์คอฟสกี เน้นการเล่าเรื่องโดยใช้ข้อแย้งที่เกิดจากภายในตัวละครเป็นข้อขัดแย้งหลักของเรื่อง มักใช้การถ่ายภาพแบบ Long take ในการถ่ายทอด และมักใช้เสียงบทกวีเป็นเสียงบรรยายเสริม การเล่าภาวะในตัวละคร (Inner State of Mind) มีบรรยายภาคเฉพาะในภาพยนตร์ ซึ่งมีอิทธิพลมาจากสภาพบรรยากาศบ้านในชนบทรัฐเซซี ที่อังเดร ทาร์คอฟสกี ได้ใช้ชีวิตในวัยเด็ก มักจะมีฉากความจริงและความฝันผสานกันไป ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้ภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี แตกต่างจากภาพยนตร์ของผู้สร้างท่านอื่นๆ

ก้อง พาหุรักษ์ (2548) ได้วิจัยเรื่อง “ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิงมาร์ เบิร์กแมน” เขาได้ศึกษาวิจัยลักษณะการเป็นประพันธ์กรของ อิงมาร์ เบิร์กแมน ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวสวีเดน โดยวิเคราะห์ผ่านผลงาน ชีวิต สภาพสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของประเทศสวีเดน ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และการพัฒนาความคิดของอิงมาร์ เบิร์กแมน โดยลักษณะที่กล่าวมานั้นจะถูกยกมาวิเคราะห์ ผ่านเนื้อเรื่องและส่วนประกอบต่างๆ ในผลงานเด่นๆ 10 เรื่อง จากทั้งหมด 37 เรื่อง ก้อง พาหุรักษ์ ได้ใช้วิธีการวิจัยภาพยนตร์โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) ประเภท Narrative Analysis ร่วมกับการวิเคราะห์ในเชิงสุนทรียศาสตร์ เพื่อหาองค์ประกอบร่วมในแต่ละเรื่องมาอธิบายลักษณะประพันธ์กรของ อิงมาร์ เบิร์กแมน โดยใช้วิธีสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย

จากผลการวิจัยพบว่า สามารถแบ่งผลงานสร้างสรรค์ของเบิร์กแมนได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ชีวิตมีความหวัง 2) ความหวังดับสูญ 3) การกลับคืนของความหวัง ซึ่งจะช่วยอธิบาย พัฒนาการด้านทางอารมณ์ มุมมอง และความคิดของเบิร์กแมนได้มากขึ้นในแง่ศิลปะภาพยนตร์นั้น เบิร์กแมน ใช้วิธีการเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย ตรงไปตรงมา และการเสนออารมณ์ แบบตรงมาส่วนใหญ่ ถูกจัดวางไว้ในบุคลิกของตัวละครสำคัญในเรื่อง ส่วนด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพใช้วิธีเคลื่อนไหว กล้องอย่างจำกัดและไม่ตัดภาพพร่าเพ้อ เพื่อสร้างเอกลักษณ์การสื่อสารแบบจริง คล้ายการถ่ายทำ สารคดี ส่วนเนื้อหาหลักในภาพยนตร์ของเบิร์กแมนประกอบด้วยประเด็นใหญ่ๆ 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การวิพากษ์ศาสนา การวิจารณ์ศาสนาคริสต์ในแง่ลบ 2) แสวงหาผู้อื่นความพยายามของมนุษย์ในการอยู่ร่วมกัน 3) กู้คืนการสื่อสารการแก้ไขความเข้าใจผิดและความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วย

กันเองและ 4) พัฒนาการทางอารมณ์และความคิด มุมมองชีวิตที่เปลี่ยนไป ตามวุฒิภาวะในวัยต่างๆ ของเบิร์กแมน ดังเช่น วัฏจักรแห่งฤดูกาลตั้งแต่การมีความหวัง การสิ้นหวังและการกลับมาหวังอีกครั้ง



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน เพื่อสะท้อนถึงเอกลักษณ์ในการสร้างงานภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน

3.1 แหล่งข้อมูลวิจัย

ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จากไฟล์ภาพยนตร์โดยอัปโหลดจากเว็บไซต์ยูทูบ คอทคอม ทั้ง 2 เรื่อง ได้แก่

1) *Insidious : Chapter 2* (2013) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการติดต่อกับวิญญาณ สิ่งเร้นลับที่เกิดขึ้นกับครอบครัวแลมเบิร์ต หลังจากที่จอร์จหัวหน้านักครอบครัวได้ช่วยลูกชายกลับมาจาก ลี้กลับได้ แต่ผู้เป็นพ่อกลับถูกปีศาจปาร์คเกอร์เข้าสิงร่างซะเอง โดยได้รับการช่วยเหลือจาก ป้าเอลิส ผู้ติดต่อกับวิญญาณมาช่วยเหลือครอบครัวแลมเบิร์ต มีความยาว 1 ชั่วโมง 46 นาที

2) *The Conjuring 2* (2016) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการติดต่อกับวิญญาณ สิ่งเร้นลับที่เกิดขึ้นภายในบ้านหลังหนึ่งซึ่งนำปัญหาไปสู่ครอบครัวเพอร์รอนที่ถูกปีศาจสิงสู่ กัดกินวิญญาณและได้รับความช่วยเหลือจากคู่สามีภรรยาออร์เลน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการติดต่อกับวิญญาณ ความยาว 2 ชั่วโมง 14 นาที

โดยผู้วิจัยจะศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญ ของผู้กำกับ เจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่อง ในช่วงเวลา กุมภาพันธ์ 2562 ถึง เมษายน 2563

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน ทั้ง 2 เรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์หามา 2 แบบ คือ

1) แบบการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง มีประเด็นการวิเคราะห์ทั้งหมด 7 ข้อ

- 1.1) โครงเรื่อง (Plot)
- 1.2) แก่นความคิด (Theme)
- 1.3) ตัวละคร (Character)
- 1.4) ความขัดแย้ง (Conflict)
- 1.5) มุมมอง หรือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of view)
- 1.6) ฉาก (Setting)
- 1.7) สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

2) แบบการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ มีประเด็นการวิเคราะห์ทั้งหมด 4 ข้อ

- 2.1) องค์ประกอบภาพ (Visual Channel)
- 2.2) การจัดแสง
- 2.3) การจัดสี
- 2.4) เสียง

3.3 การรวบรวมข้อมูลในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลต่างๆ จากแหล่งข้อมูลประเภทสื่อวีดิโอออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติชีวิตและการสร้างงานภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จากเว็บไซต์ยูทูปดอทคอมและแหล่งข้อมูลประเภทสื่อภาพยนตร์ ไฟล์วีดิโอ ภาพยนตร์แนวสยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง จากเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม ผู้วิจัยจะนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นมาวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัย

เมื่อผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ใน 3.3 เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และตีความหมายตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เพื่อสะท้อนถึงเอกลักษณ์ในการสร้างงานของผู้กำกับ เจมส์ วาน

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลในส่วนการวิเคราะห์ไว้ในบทที่ 4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ แนว
สของขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ประกอบไปด้วย โครงเรื่อง, แก่น
ความคิด, ตัวละคร, ความขัดแย้ง, มุมมองในการเล่าเรื่อง, ฉาก, สัญลักษณ์พิเศษ

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย องค์ประกอบด้านภาพ, แสง,
สี, เสียง

ส่วนบทที่ 5 สรุปผลและวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์มาทั้งหมด 2 เรื่อง คือ *Insidious : Chapter 2* (2013) และ *The Conjuring 2* (2016) โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ เพื่อนำมาวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน ดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง

4.2 วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

4.1 วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้ง 2 เรื่อง ที่กำกับโดย เจมส์ วาน มีโครงสร้างการเล่าเรื่องดังนี้

4.1.1 โครงเรื่อง

4.1.1.1 ภาพยนตร์ *Insidious Chapter 2* (2013)

ภาพยนตร์เรื่อง *Insidious Chapter 2* เป็นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวที่ต่อจากภาคแรก เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการติดต่อกับโลกของวิญญาณ โดยตัวละครหลักคือครอบครัวแลมเบิร์ตที่โดนปีศาจร้ายคอยวนเวียนเกี่ยวพันกับชีวิตของเขา

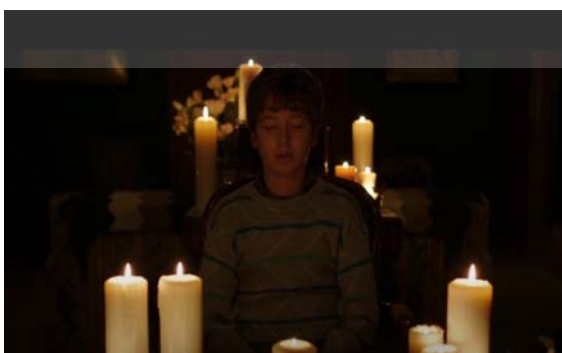
เรื่องราวในภาคแรกนั้นหลังจากที่ครอบครัวแลมเบิร์ตซึ่งผู้เป็นพ่อ จอร์จ แลมเบิร์ตได้ช่วยลูกชายให้รอดจากปีศาจในภาคแรก แต่ตัวตนจอร์จที่กลับมาใช้ชีวิตปกติสุขกลับไม่ใช่จอร์จคนเดิมและป้าเอลิส ผู้ที่ติดต่อกับโลกวิญญาณได้ที่คอยช่วยเหลือครอบครัวแลมเบิร์ต มาอย่างยาวนานก็ตายแบบไร้สาเหตุ เหนือ แลมเบิร์ต ภรรยาของจอร์จสงสัยว่าจอร์จคือคนฆาตกรรม ป้าเอลิส เพราะจอร์จเปลี่ยนไปจากคนอ่อนโยนกลายเป็นคนก้าวร้าวเหมือนไม่ใช่จอร์จคนเดิม เรื่องราวภาคที่สองจึงนำไปสู่การสืบสวนการตายของป้าเอลิสและการช่วยให้จอร์จคนเดิมกลับมา โดยในภาคที่

สองนั้น เดลตัน แลมเบิร์ต ลูกชายของจอร์จจะถอดจิตไปสู่โลกของวิญญาณเพื่อ ช่วยพ่อจอร์จกลับมา

(1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

การเริ่มเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การเริ่มเรื่องแบบย้อนอดีต เพื่อชักจูงความสนใจให้ ติดตามตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยเปิดขึ้นมาจากแรกจะเริ่มเรื่องด้วยการเล่าอดีตของตัวละครจอร์จในวัยเด็กที่มีสัมผัสพิเศษที่ติดต่อกับวิญญาณได้และสามารถเชื่อมตัวเองกับโลกวิญญาณหรือปรโลกได้เช่นกัน ด้วยสัมผัสพิเศษของจอร์จในวัยเด็ก จึงเป็นเหตุให้ถูกปีศาจตามเกาะติดตามวิญญาณมาตั้งแต่เด็ก โดยจะมีป้าเอลิสที่สัมผัสได้ว่าวิญญาณชั่วร้ายที่มาสิงสู่จอร์จ มันมาเพื่อเกาะกินดวงวิญญาณเด็กเพื่อจะยึดกายหยาบ ดังนั้นเพื่อเป็นการป้องกันปัญหา ป้าเอลิสจึงลบความทรงจำจอร์จในวัยเด็กเพื่อปิดญาณสัมผัสพิเศษ ของจอร์จให้จอร์จลืมพรสวรรค์ ป้าเอลิสกับลุงกาลจะคอยช่วยเหลือจอร์จและครอบครัวแลมเบิร์ตให้รอดพ้นจากสิ่งชั่วร้าย ป้าเอลิสมีความสามารถติดต่อกับวิญญาณและถอดจิต ไปปรโลกได้ ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อกับเหตุการณ์ในภาคแรก โดยภาคสองจะเฉลยปมว่าจอร์จถูกลบความทรงจำไปในวัยเด็ก ทำให้การเริ่มเรื่องนั้นชักจูงให้ น่าติดตาม

เพราะมีการเล่าอดีตของตัวละครหลักในวัยเด็กเพื่อคลายปมเรื่องราวให้ ภาพยนตร์นั้น เข้มข้นมากขึ้นเรื่อยๆ ผู้กำกับเจมส์ วาน ใช้เทคนิคตัดจากเหตุการณ์ในอดีตสลับเข้ามาเล่าเรื่องราวของ ครอบครัวแลมเบิร์ตในเหตุการณ์ปัจจุบัน เมื่อหลังจากที่จอร์จ แลมเบิร์ต ผู้เป็นพ่อสามารถช่วยลูกชาย โดยใช้วิธีการที่ถอดจิตไปอีกภพหนึ่งเพื่อช่วยให้ลูกชายสามารถกลับมาจากสิ่งลึกลับได้ทุกคนดูเหมือน จะกลับมาอยู่อย่างปกติสุข แต่แล้วก็เกิดสิ่งผิดปกติกับผู้เป็นพ่อเพราะพ่อที่กลับมาอาจไม่ใช่ จอร์จ พ่อคนเดิมที่พวกเขารู้จักดี ผู้กำกับภาพยนตร์สร้างความเชื่อภายในภาพยนตร์ว่าโลกมนุษย์สามารถติดต่อกับโลกวิญญาณได้



รูปที่ 4.1 จอร์จในวัยเด็กขณะถอดจิตไปปรโลก

ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.2 ป้าเอลิสหาวิธีช่วยจอร์จในวัยเด็ก

ที่มา: Wan, 2013

(2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่อไปในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้พัฒนาเหตุการณ์ โดยใช้ตัวละครหลัก ซึ่งคือลูกกาลเพื่อนของป้าเอลิสเป็นตัวดำเนินเรื่องราวข้างต้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ ไปสู่ภาวะวิกฤต ซึ่งลูกกาลนั้นต้องการจะสืบสวนสาเหตุการตายของเอลิสเพราะลูกกาลเองต้องการที่จะรู้ว่าใครเป็นคนฆ่าป้าเอลิส ซึ่งป้าเอลิสได้เสียชีวิตในภาคแรก ลูกกาลกับทีมงานของเขาทำการสืบสวน เรื่องราวนี้โดยการรื้อค้นคดีเก่าๆของป้าเอลิสมาวิเคราะห์สาเหตุ

ในการพัฒนาเหตุการณ์นี้จะทำให้รู้ความเป็นมาของตัวละครป้าเอลิสที่เป็นผู้ที่มีสัมผัส พิเศษสามารถถอดดวงวิญญาณไปอีกภพภูมิหนึ่งได้และสามารถรู้นิมิตล่วงหน้าได้ ในหลายๆ ครั้งเอลิส ได้ช่วยเหลือทุกคนรอบรั้วที่โดนสิ่งลึกลับตามรังควาน จนกระทั่งเรนี แลมเบิร์ต ภรรยาของจอร์จก็สงสัย ว่าจอร์จอาจจะเป็นคนฆ่าป้าเอลิสเพราะรู้สึกว่าการฆ่าสามีของตนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปมาก

ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์นั้นก็ทำให้ความขัดแย้งของตัวละครหลักระหว่างเรนีกับจอร์จ และการพัฒนาตัวละครอย่างจอร์จให้ค่อยๆ มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากเดิม โดยภรรยาของจอร์จ สัมผัสได้ว่าแวตตาของจอร์จ แข็งกร้าว คุณคน เหมือนไม่ใช่จอร์จคนเดิมพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงนั้น ต่างไปจากเดิมมาก ในการสืบสวนการตายของป้าเอลิสทำให้เรนีภรรยาของจอร์จสืบหาความจริงจากสามี เรนีค้นพบว่าแท้จริงแล้วสามีที่อยู่กับเธอและลูกในปัจจุบัน ไม่ใช่จอร์จ แต่อาจจะเป็นปาร์ค เกอร์วิญญาณร้ายที่สิงสู่ร่างสามีของตัวเอง เธอจึงนำเรื่องนี้ไปบอก ลูกกาล เพื่อขอช่วยเหลืออีกครั้ง



รูปที่ 4.3 ลูกคาลกับทีมงานสืบสวนการตายของป้า
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.4 เรนึกับจอร์จมีปากเสียงกัน
ที่มา: Wan, 2013

(3) ภาวะวิกฤต (Climax)

จากการพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤตเพื่อแก้ไขปมปัญหาที่เกิดขึ้น เมื่อวิญญาณที่ชั่วร้ายเข้ามาครอบงำในร่างกายหยาบของจอร์จ ซึ่งเป็นร่างกายของมนุษย์ ทำให้กายหยาบค่อยๆ ทรุดโทรมลง สิ่งเดียวที่จะแก้ไขได้คือต้องฆ่าทุกคนในบ้าน วิญญาณร้ายปาร์คเกอร์ที่เข้าถึงร่างของจอร์จอยู่นั้นเริ่มคุกคามทำร้ายคนในบ้านและทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ

ลูกคาลเพื่อนของป้าเอลิสที่ได้สืบสวนเรื่องการตายของป้าเอลิสได้เข้ามาช่วยเหลือ ครอบครัวของจอร์จและเรนี ซึ่งลูกคาลก็มั่นใจแล้วว่าวิญญาณร้ายปาร์คเกอร์ในร่างจอร์จเป็นคนฆ่า เขาจึงถอดจิตไปอีกภพภูมิหนึ่งเพื่อจะตามหาจอร์จตัวจริงและป้าเอลิส พวกเขาได้ย้อนเวลากลับไปพบกับจอร์จในวัยเด็กและได้ทราบถึงอดีตอันน่าขมขื่นของปาร์คเกอร์ในวัยเด็ก

ในการเข้าสู่ภาวะวิกฤตเล่าย้อนความเป็นมาของวิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ในวัยเด็ก เพื่อสร้างความสมเหตุสมผลภายในหนังว่าเหตุใดปาร์กเกอร์ถึงถูกความครอบครัพลามเบิร์ต ปาร์กเกอร์ในวัยเด็กนั้นถูกแม่ใจร้ายที่ป่วยทางจิตตบตีทารุณในวัยเด็ก ปาร์กเกอร์ถูกบังคับให้ใส่ชุดผู้หญิงทั้งที่ปาร์กเกอร์เป็นผู้ชายและปาร์กเกอร์เป็นคนปลิดชีวิตแม่ของตัวเองด้วยมีดแหลมคม จึงเป็นสาเหตุให้ปาร์กเกอร์กลายเป็นฆาตกรโรคจิตที่จะจับเหยื่อผู้ชายมาทารุณกรรมอย่างโหดเหี้ยม ก่อนจะฆ่าและทิ้งศพไว้ใต้ถุนบ้าน ซึ่งเวลาปาร์กเกอร์จะทำการฆ่าเหยื่อเขาจะใส่ชุดกระโปรงยาว แต่งหน้าทาปากเป็นผู้หญิง เมื่อปาร์กเกอร์สิ้นชีวิต เขาจึงเป็นดวงวิญญาณร้ายโรคจิตที่พร้อม จะฆ่าทุกคนที่ขวางหน้า

ด้วยเหตุนี้ เจมส์ วาน ต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นปัญหาในสังคม ซึ่งก็คือปัญหาครอบครัวทุกสิ่งทุกอย่างที่ทำให้ปาร์กเกอร์เป็นแบบนี้ก็เพราะแม่ของปาร์กเกอร์ที่ป่วยทางจิตแล้วไม่ได้รับการรักษา หากปาร์กเกอร์ได้อยู่กับครอบครัวที่ดี อบอุ่น เขาก็จะไม่เป็นเช่นนั้น



รูปที่ 4.5 ปาร์กเกอร์ในร่างจอร์จทำลายลูกคาถา

ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.6 ปาร์กเกอร์ในวัยเด็กที่ถูกแม่ทำร้าย

ที่มา: Wan, 2013

(4) การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (falling action)

เข้าสู่การผ่านพ้นภาวะวิกฤตของเรื่องราวเพื่อคลายปมปัญหาที่เกิดขึ้นให้ผ่านพ้นภาวะวิกฤต จนกระทั่งเมื่อลูกชายได้พบกับป้าเอลิสที่เสียชีวิตไปแล้วได้อยู่ในอีกภพภูมิหนึ่ง ลูกชายขอคำแนะนำจากเอลิสเพื่อช่วยเหลือจอร์จที่ถูกวิญญาณปาร์กเกอร์เข้าสิงและถามถึงการปลดปล่อยดวงวิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ ในฉากนี้เป็นฉากที่สร้างความระทึกขวัญอย่างมากและใช้ตัวละครหลักอย่าง ป้าเอลิสเข้าไปหาวิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ในอีกภพภูมิหนึ่ง ระหว่างไปหาปาร์กเกอร์นั้นจะมีดวงวิญญาณเหยื่อผู้นำสงสารมากมายที่ถูกปาร์กเกอร์ฆ่าตายและไม่ได้ไปหยุดไปเกิด ป้าเอลิสจึงเข้าไปลบความทรงจำอันโหดร้ายของปาร์กเกอร์ตั้งแต่วัยเด็กเพื่อให้เขาพ้นจากความทุกข์นั้น แล้วเคลตันลูกชายของจอร์จก็ได้ถอดจิตไปตามดวงวิญญาณพอกลับมาคืนร่างของตัวเอง

ในการเล่าเรื่องช่วงการผ่านพ้นภาวะวิกฤตได้ใช้ตัวละครเด็กให้ไปช่วยเหลือพ่อของตน เพราะตัวละครเด็กสร้างความกดดันได้ดีจะทำให้คนดูเอาใจช่วย ด้วยพลังแห่งรักของสายใยพ่อลูก ทำให้ลูกได้ช่วยพอกลับมาอย่างปลอดภัย ทั้งสองก็ปิดดวงจิตพร้อมลบความทรงจำที่เกิดขึ้น โดยช่วงเหตุการณ์ที่เข้าสู่การผ่านพ้นภาวะวิกฤต วิญญาณป้าเอลิสจะเป็นตัวเล่าเรื่องและดำเนินเรื่องไว้ทั้งหมด ตัวละครจอร์จในวัยเด็กจะเป็นเหมือนตัวละครสำคัญที่ไขปมเรื่องราวทั้งหมดว่าลูกชาย ของจอร์จนั้นก็มีส่วนพิเศษเช่นเดียวกันสามารถเชื่อมตัวเองกับปรโลกได้ ลูกชายของจอร์จช่วยพ่อจอร์จกลับมาได้สำเร็จ จึงทำให้ทราบว่าภารกิจที่เลือกให้เด็กสัมผัสกับวิญญาณนั้นเป็นเพราะว่าเด็กมี จิตบริสุทธิ์ไม่ใช่จิตที่ปรุงแต่งด้วยสัมผัสพิเศษของเคลตัน ลูกชายของจอร์จทำให้เกิดการผูกเรื่องระหว่างอดีตกับปัจจุบันเข้าด้วยกัน



รูปที่ 4.7 จอร์จและป้าเอลิสพบกันที่ปรโลก

ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.8 เคลตตันถอดจคิดไปช่วยพ่อจอร์จที่ปรโลก
ที่มา: Wan, 2013

(5) การยุติเรื่องราว (Ending)

เข้าสู่การยุติเรื่องราวเพื่อจบเรื่องหลังจากที่ลุงคาลได้ช่วยจอร์จให้กลับมาคืนสู่ร่างสำเร็จ และพวกเขาใช้ชีวิตตามปกติอย่างสันติสุข ทั้งนี้จะเห็นว่าตัวละครหลักอย่างลุงคาลมีบทบาทเด่น และสำคัญในตอนหลังๆ เพราะเขาเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยครอบครัวนี้ให้พ้นภัยจากสิ่งชั่วร้าย รวมถึงป้าเอลิสที่ถึงแม้จะเสียชีวิตไปแล้วก็ตามแต่ก็ยังยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือครอบครัวแลมเบิร์ต บ่งบอกถึงความรักความผูกพันของคนในครอบครัวแลมเบิร์ตที่ไม่ว่าจะเจอเรื่องราวร้ายแรงแค่ไหน พวกเขาจะอยู่เคียงข้างกันเสมอ แม้ว่าโดยในฉากจบนั้นเป็นการจบแบบการปิดทึ่งทำด้วยภาพของป้าเอลิสเป็นวิญญาณเดินเข้าไปบ้านหลังหนึ่งเพื่อไปสอบถามกับหญิงสาวที่มีอาการคล้ายกับผีสิง สีหน้าของป้าเอลิส ตื่นกลัวราวกับว่าจะมีสิ่งชั่วร้ายได้กลับมาอีกครั้ง เป็นการทิ้งท้ายด้วยปมปริศนาให้ติดตามในภาคต่อไป



รูปที่ 4.9 ครอบครัวแลมเบิร์ตได้ใช้ชีวิตปกติสุข
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.10 ปาเอลิสทำสีหน้าตื่นกลัวในตอนจบ
ที่มา: Wan, 2013

4.1.1.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 (2016) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเค้าโครงเรื่องจริง เป็นการเล่าเรื่องของตัวละครหลักอย่างครอบครัววอร์เลน สองสามีภรรยาที่เป็นนักปีศาจวิทยาที่สามารถสื่อสารกับวิญญาณและทำคดีพิสูจน์สิ่งลึกลับเกี่ยวกับเรื่องเหนือธรรมชาติได้เข้าไปช่วยเหลือครอบครัวฮัจจ์สันที่โดนวิญญาณชั่วร้ายตามคุกคามชีวิตของพวกเขา

โดยเรื่องราวได้เชื่อมโยงไปถึงเหตุการณ์ที่ เจเน็ต ฮัจจ์สัน เด็กสาวที่มีจิตใจอ่อนแอ จึงถูกวิญญาณชายแก่เกาะกินและเข้าสิงร่างได้ง่าย เรื่องราวของเจเน็ตโด่งดังไปทั่วเมืองเอนฟิลด์ว่าโดน ผีเข้าสิง ทำให้รายการทีวี หนังสือพิมพ์ชื่อดังๆ ต่างๆ มาขอสัมภาษณ์และถ่ายทำรายการเรื่องราวของเจเน็ต เด็กสาวที่ถูกวิญญาณชายแก่เข้าสิงได้ไปเข้าหาสองสามีภรรยา เอดและลอร์เรน วอร์เลน ทั้งคู่จึงเดินทางเข้ามาพิสูจน์เรื่องราวลึกลับของเด็กสาวคนนี้ด้วยตัวเอง

(1) การเริ่มเรื่อง (Esposion)

การเริ่มเรื่องนี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ดำเนินเรื่องด้วยการย้อนอดีต เพื่อชักจูงความสนใจให้ ติดตามตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยได้เล่าย้อนไปถึงเหตุการณ์ที่เอดและลอร์เรน วอร์เลน นักปีศาจวิทยาสองสามี ภรรยาที่ผู้คนเชื่อว่ามีสัมผัสพิเศษสามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ พวกเขาได้รับเชิญไปวินิจฉัยกรณี ฆาตกรรมที่บ้านอมิตีวิลล์ โดยใช้โลเคชั่นจากสถานที่จริงที่เกิดคดีฆาตกรรมหมู่ครอบครัวเพื่อความ สมจริง ซึ่งเอดและลอร์เรนเชื่อว่าอำนาจชั่วร้ายบางอย่างอาจคลั่งบันดาลให้ โรนัลด์ ดีฟิโอ จูเนียร์ ฆ่าญาติพี่น้องตนเองตายยกครัวในวันที่ 13 พฤศจิกายน ค.ศ. 1974 ระหว่าง

เข้าทรงนั้น ลอร์เรนเห็นภาพเหตุการณ์เกิดขึ้นในขณะที่เธอและผู้ร่วมวินิจัยเริ่มเข้าฌาน ขณะที่ทุกคนออกจากฌานแต่ลอร์เรน กลับเห็นปีศาจแม่ชีตนหนึ่งปรากฏโฉมแล้วล่องวงเธอลงสู่ใต้ถุนบ้านอมิตีวิลด์ การใส่ตัวละครปีศาจ แม่ชีเข้ามาในเรื่องเพื่อสร้างความงู้อายภายในหนังเป็นการปูมให้กับตัวละครปีศาจคนนี่ว่าปีศาจแม่ชี จะเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราวอะไร ได้บ้างในเรื่อง ลอร์เรนเห็นภาพเอดผู้เป็นสามีถูกของแหลมทิ่มแทงทะลุอกขาดใจตาย ลอร์เรนกรีดร้องเอดจึงพยายามปลุกให้เธอได้สติกลับคืนเข้าร่างมาทันที

เหตุการณ์นี้เหมือนเป็นลางบางอย่างที่เตือนลอร์เรนว่าอาจจะเกิดเรื่องราวไม่ดีขึ้นกับสามีของเธอและเหตุการณ์ภายในเรื่องก็ตัดสลับไปที่เรื่องราวของ เจเน็ต ตัวละครเด็กหญิง ที่มีสภาพจิตใจย่ำแย่ที่โดนครูและแม่ของเธอต่อว่าที่เห็นเธอสูบบุหรี่ที่โรงเรียน ทำให้เธอมีปากเสียงกับแม่ เมื่อจิตใจย่ำแย่อ่อนแอทำให้ง่ายต่อการที่จะเป็นสื่อกลางให้วิญญาณชายแก่ใช้ร่างของเธอกระทำเรื่องต่างๆ และควบคุมให้เธอทำสิ่งต่างๆ ตามที่วิญญาณต้องการ จึงทำให้เกิดเหตุการณ์สลับเหนือคำอธิบายต่างๆ เกิดขึ้นกับตัวเธอ ตัวละครหลักอย่าง เจเน็ต จะเป็นตัวดำเนินเรื่องของครอบครัว ฮัดจ์สัน เพราะว่าเด็กสาวเป็นตัวละครอ่อนโยนที่ผู้ชมมักจะคอยเอาใจช่วยเด็ก เทคนิคตัดต่อสลับเหตุการณ์ระหว่างครอบครัวของเจเน็ตกับครอบครัวของเอดและลอร์เรน เจมส์ วาน ใช้วิธีสลับเรื่องราวโดยง่าย สมูท เมื่อเล่าเรื่องนี้จบก็ตัดไปที่อีกเรื่องราวหนึ่ง ลำดับเหตุการณ์โดยไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย ซึ่งเป็นการเล่าถึงที่มาของตัวละครต่างๆ ก่อนที่ทั้งสองครอบครัวจะมาเจอกัน การเริ่มเรื่องด้วยการเล่าที่มาของตัวละครได้อย่างละเอียด เข้าใจถึงบุคลิกของตัวละครที่มีหลายลักษณะ ไม่ยึดเชื้อ ทำให้น่าติดตามและสร้างความตื่นเต้นเร้าใจได้ตั้งแต่เริ่มเรื่อง



รูปที่ 4.11 ลอร์เรนเห็นตัวเองที่กำลังนั่งฌาน

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.12 เจเน็ตกับเพื่อนแอบสูบบุหรี่ที่โรงเรียน

ที่มา: Wan, 2016

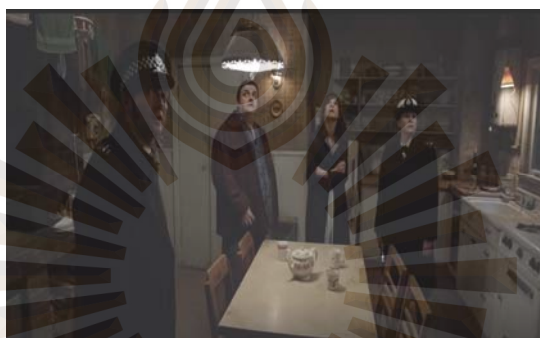
(2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)

การพัฒนาเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่ปมปัญหาต่อไป เรื่องราวเริ่มทวีความเลวร้ายลงเรื่อยๆ เมื่อเจเน็ตได้พบกับเหตุการณ์ประหลาดที่บ้านฮัจ์สัน ณ เมืองเอนฟิลด์ ซานกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษและเรื่องราวหลอนๆ ก็ได้เกิดขึ้นที่บ้านฮัจ์สัน ดกติกเจเน็ตจะชอบละเมอแล้วเดินไปนั่งที่เก้าอี้ตัวเก่าภายในมุมบ้าน ซึ่งเก้าอี้ตัวเก่าหลอนๆ ที่ขยับได้เองภายในมุมบ้านเป็นสัญลักษณ์ความหมายที่เป็นจุดเด่นของเรื่อง เพราะเก้าอี้ตัวนั้นเหมือนจะเป็นที่สถิตของวิญญาณชายแก่เพราะเขาจะชอบนั่งอยู่ตรงนั้น ทุกครั้งที่เจเน็ตละเมอกลางดึกไปนั่งอยู่ที่เก้าอี้ตรงนั้นเธอจะตื่นขึ้นมาตอนเช้าในความสับสนและจะจำสิ่งที่เกิดขึ้นกับตนเองไม่ได้ เจเน็ตได้บอกกับแม่ของเธอว่าวิญญาณชายแก่ต้องการพยายามไล่เธอออกจากบ้านเพราะนี่คือบ้านของเขา เขาต้องการมาทวงบ้านคืน นอกจากนี้เจเน็ตที่จะสัมผัสกับดวงวิญญาณชายแก่แล้วทุกคนภายในบ้านก็ได้สัมผัสกับวิญญาณชายแก่ที่เพิ่มความรุนแรงขึ้นทุกวัน เมื่อสิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้านขยับเองได้หรือแม้แต่กระทั่งรีโมททีวีก็กดเปลี่ยนช่องได้เอง

เมื่อการพัฒนาเหตุการณ์มาถึงตัวละครแม่เพกกี ฮัจ์สัน แม่ของเจเน็ตได้ตัดสินใจพานุศราสาวหนีไปอาศัยอยู่กับเพื่อนบ้านและได้แจ้งตำรวจมาตรวจสอบ ทุกคนต่างได้เจอกับการต้อนรับของวิญญาณชายแก่ จนเรื่องนี้กลายเป็นข่าวโด่งดังและเป็นที่น่าสนใจของสังคม จนมีรายการทีวีมาขอถ่ายทำถึงเรื่องลึกลับที่เกิดขึ้นกับครอบครัวฮัจ์สัน จากตรงนี้สะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาเหตุการณ์ไปสู่ภาวะวิกฤตจะมีความเข้มข้นของการดำเนินเรื่องมาก จะเห็นภาพ แสง สี เสียง มุมกล้อง ที่ชวนคนดูเข่าขวัญทุกครั้งทีวิญญาณผีชายแก่โผล่มา โลกชั้น ได้มีการเซตฉากและสถานที่ถ่ายทำให้เหมือนสถานที่จริงจนแทบจะเทียบไม่ออก



รูปที่ 4.13 เจเน็ตมองเก้าอี้ตัวเก่าของพี่ชายแก่
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.14 ทุกคนที่มาบ้านได้ยินเสียงจากวิญญาณ
ที่มา: Wan, 2016

(3) ภาวะวิกฤต (Climax)

จากเหตุการณ์พัฒนาไปสู่ภาวะวิกฤตเพื่อแก้ไขปมปัญหาที่เกิดขึ้น เพกกี ฮัดจ์สัน แม่ของเจเน็ต ยินยอมให้รายการทีวีมาถ่ายทำเรื่องราวของเจเน็ต แต่ขณะสื่อสัมภาษณ์เจเน็ต ถูกวิญญาณชายแก่เข้าสิง ในฉากที่เจเน็ตถูกวิญญาณชายแก่เข้าสิงในหนังนั้น ได้แรงบันดาลใจมาจากเทพเสียดัมภ์ของเจเน็ตที่เป็นเรื่องจริง ผู้กำกับได้จำลองเหตุการณ์นี้ทั้งหมดตามคลิปวิดีโอจากเหตุการณ์จริงทั้งหมด มีการใส่ชาวเสียดัมภ์คนแก่ในตอนเจเน็ตโดนวิญญาณชายแก่เข้าสิงและบอกว่าตนชื่อ บิลล์ วิลกินส์ เคยอยู่บ้านหลังนี้และตายบนเก้าอี้ตัวโปรดที่มุมบ้าน ตัววิญญาณชายแก่เองมีความสุขมากที่ได้ทำให้ทุกคน หวาดกลัว เขาชอบเสียงกรีดร้องที่เต็มไปด้วยความกลัวและเขาต้องการที่จะเอาบ้านคืน จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เรื่องลึกลับของครอบครัวฮัดจ์สันนั้น โด่งดังขึ้น เมื่อรายการทีวีได้ออนแอร์เจเน็ตขณะสัมภาษณ์ที่ถูกวิญญาณชายแก่เข้าสิง จึงทำให้เอดกับลอร์เรนได้รับ

การติดต่อให้มาพิสูจน์ว่าเจเน็ตนั้นถูกผีสิงจริงๆ หรือเป็นเรื่องหลอกหลวงที่เด็กสาวสร้างขึ้นมาเพื่อเรียกร้องความสนใจ เสียงที่เจเน็ตอ้างว่าชายแก่เข้าสิง เธอเป็นเสียงจากวิญญาณจริงๆ หรือเป็นตัวเธอเองที่ทำให้เสียงคนแก่แบบนั้นออกมา สังคมต้องการให้ทั้งสองมาสืบหาความจริงที่เกิดขึ้น แต่ลอว์เรนกลัวว่าสามีของเธอจะได้รับอันตรายจากภาพนิมิตที่เห็น สามีถูกของแหลมทิ่มแทงนั้นจะเป็นจริง

เมื่อเข้าสู่ภาวะวิกฤตของเรื่อง ลอว์เรนจึงพยายามห้ามสามีไม่ให้ไปแต่เอดยืนยันว่าตนจะปลอดภัยและจะอยู่เคียงคู่ภรรยา พวกเขาและคณะจึงเดินทางไปลอนดอนด้วยกันเพื่อพิสูจน์เรื่องนี้ ระหว่างนั้นในขณะที่ลอว์เรนอยู่ในห้องนั่งเล่นกับลูกสาวของเธอ ลอว์เรนหลับและเห็นปีศาจแมชีปรากฏกายจากในภาพที่เธอวาดขึ้นมา ทำให้ลอว์เรนได้ทราบชื่อของแมชีคนนี้ ลอว์เรนจดชื่อของแมชีลงไปในสมุดคัมภีร์ก่อนที่ลูกสาวจะปลุกเธอขึ้นจากฝันร้าย



รูปที่ 4.15 รายที่วิมาสัมภาน์เจเน็ต

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.16 วิญญาณชายแก่เข้าสิงร่างเจเน็ต

ที่มา: Wan, 2016

(4) การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action)

เข้าสู่การผ่านพ้นภาวะวิกฤตของเรื่องราวเพื่อคลายปมปัญหาที่เกิดขึ้นให้ผ่านพ้นภาวะวิกฤต เมื่อเรื่องราวได้ให้ทั้งสองครอบครัวมาเจอกัน เอคและลอร์เรน เดินทางมาพบครอบครัวฮัจ์สัน และพร้อมที่จะสืบเรื่องราวเหนือธรรมชาติเพื่อช่วยกันค้นหาความจริงของคดีนี้ว่าจริงๆ แล้วเป็นวิญญาณที่มีอยู่จริงหรือเจเนต เด็กหญิงสาวคนนี้จะเป็นผู้สร้างเรื่องขึ้นมาเอง

ในฉากนี้เป็นอีกหนึ่งฉากที่เป็นจุดเด่นของเรื่องเป็นการถ่ายทำในบ้านครอบครัวฮัจ์สัน ในระหว่างที่พวกเขาพยายามติดต่อกับพี่ชายแก่เพื่อพุดจาให้เลิกหลอกหลอนผู้อื่น บรรยายกายในบ้านถูกเซตออกมาให้มีความมืดและเงียบ ซึ่งความมืดและเงียบจะสร้างความกดดันภายในหนัง ทำให้ตอนกลางของหนังสร้างความระทึกให้กับผู้ชมมาก ในขณะนั้นเอง แอนิตา อีกหนึ่งตัวละครในหนังที่สร้างความขัดแย้งให้กับทุกคน เธอคือคนที่ไม่เชื่อว่าจะมีวิญญาณอยู่จริงเธอจึงแอบตั้งกล้องไว้ในมุมห้องครัวเพื่อสอดส่องดูพฤติกรรมของเจเนต เมื่อเกิดเหตุการณ์ชุลมุนขึ้นที่ทุกคนต่างเชื่อว่าเป็นการกระทำของวิญญาณชายแก่ แอนิตาเปิดวิดีโอที่บันทึกทุกคนดูเป็นภาพที่เจเนตโยนข้าวของแตกกระจัดกระจายและอ้างว่าวิญญาณชายแก่เป็นคนทำ ทุกคนที่เห็นวิดีโอที่บันทึกนี้ก็ได้เห็นว่าการกระทำทั้งหมดเกิดจากฝีมือของเจเนต เธอไม่ได้ถูกผีสิงแต่อย่างใดทุกคนจึงยุติการสืบค้นคดี การผ่านพ้นภาวะวิกฤตได้สร้างความขัดแย้งในเรื่องเพื่อที่จะให้ตัวละครหลัก เอคและลอร์เรน ตัดสินใจเดินทางกลับยุติการช่วยเหลือครอบครัวฮัจ์สัน โดยในความเป็นจริงแล้วเจเนตถูกวิญญาณชายแก่บังคับให้ทำลายข้าวของเพื่อทุกคนจะได้เข้าใจเธอผิดและออกไปจากบ้านหลังนี้กันให้หมด



รูปที่ 4.17 เอคและลอร์เรนมาที่บ้านฮัจ์สัน

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.18 เอดอ็คเสียงสัมภษณ์เจเน็ต
ที่มา: Wan, 2016

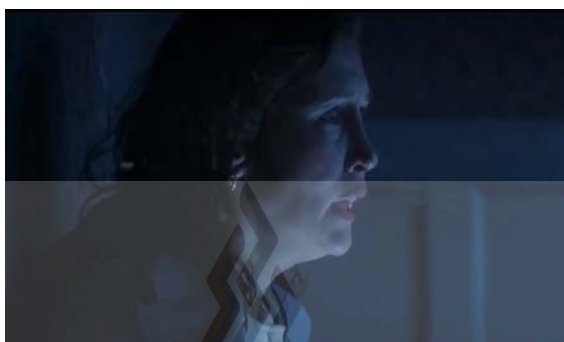
(5) การยุติเรื่องราว (Ending)

ดำเนินเรื่องจนมาถึงการยุติเรื่องราวเพื่อจบเรื่อง ซึ่งเอดกับลอร์เรนกำลังจะกลับบ้าน ของพวกเขา ระหว่างที่เอดกำลังจะเก็บกระเป๋าบนรถไฟแทปที่สัมภษณ์เจเน็ตก็กระเด็นออกจากกระเป๋า เป็นแรงจูงใจของเหตุการณ์ที่ทำให้แทปกระเด็นออกจากกระเป้านั้นเป็นเรื่องบังเอิญ เพื่อเชื่อมแรงจูงใจให้แก่เอดเปิดฟังแทปที่อัดเสียงขณะสัมภษณ์เจเน็ตอีกครั้ง เมื่อเอดและลอร์เรนได้ฟังแทปที่ สัมภษณ์อีกครั้ง รุ่งๆ แทปที่เคยอัดไปแล้วได้ยินเสียงขาดๆ หายๆ กลับได้ยินเสียงของชายแก่มากขึ้น เป็นเสียงของ บิลล์ วิลกินส์ วิทยุณชายแก่ร้องเรียกให้พวกเขาช่วยตัวเองได้ไปสุดไปเกิดทำให้ลอร์เรนได้เห็นนิมิตบางอย่างที่บิลล์ต้องการจะสื่อว่าตนเป็นวิทยุณที่เป็นทั้งผู้รับและผู้ให้ถูกเกาะกินจากปีศาจแม่ชีและปีศาจแม่ชีต้องการตัวเด็กสาวอย่างเจเน็ตมาก ปีศาจแม่ชีเป็นสัญลักษณ์ความหมายที่เชื่อมเรื่องราวไว้ตั้งแต่ต้นเรื่อง

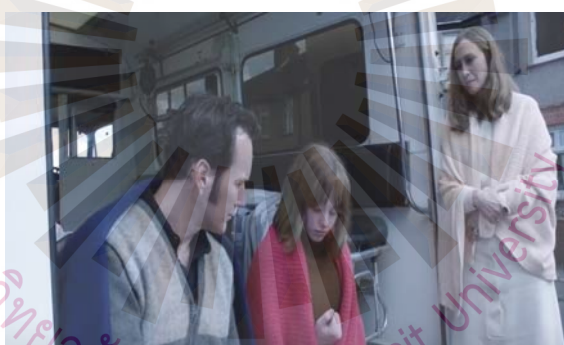
เอดและลอร์เรนจึงรีบกลับไปที่บ้านฮัจ์สันอีกครั้ง เมื่อทั้งสองไปถึงพบว่าเจเน็ต ถูกปีศาจสิงร่างและขังสมาชิกครอบครัวไว้ในบ้าน ปีศาจแม่ชีนำพาเจเน็ตไปยังหน้าต่างเพื่อล่อลวงให้เธอกระโดดลงสังเวชชีวิตให้แก่มัน เอดคว้าเจเน็ตไว้ได้แต่ไม่สามารถดึงเด็กสาวขึ้นมาได้ เพราะอำนาจ ปีศาจแรงกล้า นัก ตัวเอดเองก็ต้องเกาะผ้ามานเอาไว้ในขณะที่กำลังจะหล่นลงสู่เบื้องล่างพร้อมเด็กหญิง โดยมีต้นไม้หักแหลมคมรองรับอยู่ราวกับสิ่งแหลมคมที่จะแทงทะลุอกเอดดังที่ลอร์เรนเห็นในนิมิตขณะนั้นลอร์เรนจึงไปค้นหาคัมภีร์เพราะลอร์เรนจำได้ว่าเคยจดชื่อของปีศาจแม่ชีตนนี้ไว้ ลอร์เรน รีบขึ้นไปบนบ้านแล้วจึงเอ่ยนามของมัน

จบเรื่องด้วยการเอ่ยนามของปีศาจ ทำให้ลอร์เรนควบคุมมันได้ เธอช่วยคาถาส่งมันกลับสู่เวจีแล้วช่วยเอดและเจเน็ตไว้ได้สำเร็จ เข้าสู่การยุติเรื่องราวจบอย่างบริบูรณ์ ทุกคนพ้นจากอันตรายครอบครัวฮัจ์สันกลับมาใช้ชีวิตปกติสุขอีกครั้ง เกิดความเข้าใจกันและกันมากขึ้น

ตั้งแต่ที่พวกเขาพบเจอเรื่องราวหน้าหน้าสาหัสที่ต้องสู้ไปด้วยกัน ทำให้ครอบครัวฮัดจ์สันรักและสามัคคีกันมากกว่าเดิม ด้วยพลังจากแรงศรัทธาในศาสนาที่เขานับถือ ทุกศาสนาสอนว่าธรรมะย่อมชนะอธรรมและการช่วยเหลือกันและกันของคนในสังคม



รูปที่ 4.19 ลอร์เรนช่วยเจเน็ตด้วยการเอียนามปีศาจ
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.20 เจเน็ตขอบคุณเอดและลอร์เรน
ที่มา: Wan, 2016

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot)

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์วาน ในส่วนของวิธีการเล่าเรื่องนี้ มีโครงเรื่องที่เหมือนกันคือยึดเรื่องราวของครอบครัวเป็นประเด็นหลัก ซึ่งมีลำดับการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน (1) เริ่มต้นจากการเริ่มเรื่อง (Exposition) (2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) (3) ภาวะวิกฤต (Climax) (4) การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling action) (5) การยุติเรื่องราว (Ending) สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ดังนี้

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

การเริ่มเรื่องและวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ใช้ตัวละครหลัก ที่เป็นมนุษย์เป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งในภาพยนตร์สยองขวัญส่วนใหญ่มักจะใช้ผีเป็นตัวดำเนินเรื่อง แต่ทั้ง Insidious Chapter 2 และ The Conjuring 2 นั้นเปิดเรื่องด้วยการเล่าย้อนอดีตของตัวละครหลัก โดยจะเล่าเหตุการณ์ความเป็นมาย้อนหลังและขึ้นปีคริสต์ศักราชภายในภาพยนตร์ว่าเกิดเหตุการณ์ อะไรขึ้นกับตัวละครในตอนนั้นและจะตัดสลับเข้ามาในเหตุการณ์ปัจจุบัน การเล่าเรื่องด้วยการย้อนอดีตของตัวละครหลักในฉากเปิดแรก สะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้ใช้ตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์ในการดำเนินเรื่องและการเปิดเรื่องด้วยการเล่าย้อนอดีตนั้นต้องการให้คนดูเห็นถึงภูมิหลังของตัวละครหลัก

2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)

การพัฒนาเหตุการณ์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนและไม่ทิ้งประเด็นหลักที่ปูมาตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง โดยจะใช้ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในภาพยนตร์สยองขวัญเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ ดังนั้นจะเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในเรื่อง ที่จะมีความซับซ้อนมากขึ้นกับสถานการณ์นั้นๆ ด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย มีเอกลักษณ์ จึงทำให้การพัฒนาเหตุการณ์นั้นน่าติดตามและได้เห็นทุกตัวละครมีบทบาทในเหตุการณ์ต่างๆ ภายในเรื่อง

3) ภาวะวิกฤต (Climax)

ภาวะวิกฤต เป็นการดำเนินเรื่องราวมาถึงจุดไคลแมกซ์ของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ซึ่งจะมีเรื่องราวที่เข้มข้นและน่าติดตามโดยการใส่ซีนของตัวละครรองซึ่งเป็นบทกวีตีปิศาจได้มามี บทบาทสำคัญที่จะสร้างความกระทบต่อตัวละครหลักซึ่งเป็นมนุษย์ ทำให้เรื่องราวในช่วงนี้ของ ภาพยนตร์สยองขวัญสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้แก่ผู้ชม เพราะเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ในเนื้อเรื่องจะเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องราวเพื่อดำเนินไปสู่การแก้ไขปมปัญหาของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการผ่านพ้นภาวะวิกฤตของเรื่องราว

4) การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action)

การผ่านพ้นภาวะวิกฤตของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง จะเล่าถึงการแก้ไขปมปัญหา หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ด้วยเหตุนี้การผ่านพ้นภาวะวิกฤตจึงเป็นช่วงสำคัญในภาพยนตร์ เพราะเป็นจุดคลายปมปัญหาของเรื่อง โดยปมปัญหาต่างๆ ที่ได้ผูกเอาไว้จะถูกคลี่คลายโดยหนึ่งใน

ตัวละครหลัก ตัวละครรองในบทกวีผีปศาจจะถูกกำจัดในตอนนี้ของเรื่องราวทั้งหมดและจะพ่ายแพ้ให้แก่ฝ่ายมนุษย์ ซึ่งการผ่านพ้นภาวะวิกฤตของเรื่องราวจะเป็นการเล่าเรื่องเพื่อนำไปสู่การยุติเรื่องราว

5) การยุติเรื่องราว (Ending)

การยุติเรื่องราวของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องนี้ พบการจบเรื่องที่เหมือนกัน อยู่ 2 แบบ คือ

5.1) การจบแบบสันติสุข (Happyending) โดยเรื่องราวได้รับการถูกคลี่คลาย ตัวละครในเรื่องสามารถแก้ไขปมปัญหาเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ ตัวละครทุกตัวรอดพ้นจากอันตราย ตัวละครหลัก ทุกตัวมีความสุขและได้ใช้ชีวิตอย่างปกติสุข

5.2) การจบโดยทิ้งปมปริศนาไว้ภายในตอนจบของภาพยนตร์ เพื่อเป็นการปูทางในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญภาคต่อไป เป็นการสร้างแรงจูงใจให้แก่คนดูที่จะอยากติดตามเรื่องราวต่อจากนี้

โดยในชั้นตอนจบของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง มีความต่างกันเล็กน้อยในเส้นเรื่องราว ระหว่าง ภาพยนตร์ The Conjuring 2 จบแบบสันติสุขไม่ได้ทิ้งปมปริศนาไว้ชัดเจน แต่ในหนังก็ได้แฝงนัยยะ ตัวละครปีศาจแม้จะจะมีเรื่องราวต่อจากนี้ซึ่งจะอยู่ในภาพยนตร์ภาคแยก ส่วนภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 จบแบบทิ้งปมปริศนาไว้ชัดเจนว่าจะมีภาคต่อไป เช่น การดึงตัวละครหลักในเรื่องอย่างป้า เอลิสที่ถึงแม้จะตายไปแล้วแต่เขายังต้องการที่จะช่วยชีวิตมนุษย์ที่ถูกเกาะกินโดยวิญญาณร้ายสอดคล้องกับตัวละครอย่าง เอค และ ลอร์เรน ในเรื่อง The Conjuring 2 ที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่นที่ถูกวิญญาณร้ายคุกคาม เป็นการยุติเรื่องราวโดยเฉพาะตามแบบของผู้กำกับเจมส์ วาน ที่มักจะทิ้งท้ายปมปริศนาไว้เพื่อเล่นในประเด็นต่อไปสำหรับสร้างภาพยนตร์ในภาคต่อและสอดแทรกตัวละครภูตผีปิศาจให้มีเอกลักษณ์น่าจดจำเพื่อที่จะขยายภาพลักษณ์ของตัวละครภูตผีปิศาจ จึงทำให้คนดูติดตามว่าจะมีการสร้างภาคต่อหรือภาพยนตร์ภาคแยกออกมาต่อจากนี้

4.1.2 แก่นความคิด (Theme)

ภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้ง 2 เรื่อง Insidious Chapter 2 (2013) และ The Conjuring 2 (2016) มีแก่นความคิดที่เหมือนกัน พบว่าแก่นหลักของเรื่องมีดังนี้

ความรักที่บริสุทธิ์ของคนในครอบครัว

ซึ่งแก่นหลักของภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้ง 2 เรื่อง ใช้ครอบครัวเป็นใจกลางความสำคัญ เพราะความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและ สะท้อนสังคมได้ดีที่สุด จึงสื่อให้เห็นว่าความรักที่บริสุทธิ์ของคนในครอบครัวจะเอาชนะสิ่งชั่วร้ายได้

ความเชื่อ ความศรัทธาตามหลักศาสนา

ซึ่งจะสอดแทรกการช่วยเหลือกันและกัน ของคนในสังคม เมื่อครอบครัวหนึ่งถูกสิ่งชั่วร้ายตามรังควานและได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนมนุษย์ ด้วยกันสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ ความศรัทธาในเรื่องการแบ่งปัน การช่วยเหลือกันจะเป็นพลังงาน บวกที่แข็งแกร่งและสามารถชนะสิ่งชั่วร้ายได้

4.1.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละคร คือ ส่วนหนึ่งในการเชื่อมโยงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ภายในภาพยนตร์ ผ่านละครแต่ละตัวที่ต้องมีคือส่วนของความคิด (Conception) และส่วนของพฤติกรรมที่มีการแสดงออก (Presentation) ที่ผ่านความคิดและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งเป็นลักษณะภายนอก ที่ตัวละครแสดงออกมาผ่านบุคลิกการสร้างลักษณะนิสัยของตัวละคร ซึ่งจะมีตัวละครหลักเป็นตัว ดำเนินเรื่องราว และตัวละครรองที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครหลัก ตัวละครรองจะทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหลักเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละคร ประกอบบางตัวอาจมีบทบาทเด่นพอๆ กับตัวละครหลักหรืออาจจะเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละคร หลักก็ได้เช่นกัน

4.1.3.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

(1) ตัวละครหลัก

จอร์จ

เป็นตัวละครหลักที่มีบุคลิกสุขุม อ่อนโยน มีความเป็นผู้นำสูง รักครอบครัว เป็นคนดี เป็นตัวละครที่มีลักษณะกลมมาก เพราะมีความซับซ้อนในตัวตัวละคร มีการเล่าความเป็นมาของตัวละครจอร์จในวัยเด็กถึงปมในอดีต จากนั้นก็เฉลยว่าตัวละครของ จอร์จ ในวัยผู้ใหญ่ ถูกผีเข้า

ถึงแล้ววิญญานของเขาก็ยังวนเวียนและหลอกหลอนครอบครัวของจอร์จ จอร์จที่ทำหน้าที่พ่อและสามีที่ดีมาตลอด หลังจากโดนสังหาร ตัวละครจอร์จก็เปลี่ยนไป มีลักษณะนิสัยที่ก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นและทำร้ายภรรยาและลูกตัวเองในตอนท้ายเรื่อง จอร์จตัวจริงที่ถูกขังเป็นวิญญานในปรโลกต้องต่อสู้กับอดีตของตัวเอง เพื่อกลับคืนเข้าร่างและปกป้องครอบครัวแลมเบิร์ต ให้รอดพ้นจากอันตราย ท้ายสุดนั้นตัวละครจอร์จสามารถชี้หนทางแก้ปมในอดีตของตัวเองได้สำเร็จ



รูปที่ 4.21 จอร์จ แลมเบิร์ต

ที่มา: Wan, 2013

ป้าเอลิส

เป็นตัวละครหลักมีบุคลิกใจดี อ่อนโยน ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เป็นตัวละครสัญลักษณ์แห่งความดี ตัวละครตัวนี้จะคอยช่วยเหลือจอร์จตั้งแต่วัยเด็ก ป้าเอลิสเป็นตัวละครที่มีลักษณะแบนมาก มีด้านเดียวคือความดี ช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ป้าเอลิสเป็นตัวละครที่มีญาณพิเศษถึงแม้ป้าเอลิสจะเสียชีวิตไปแล้วแต่วิญญานของป้าเอลิสก็ยังช่วยเหลือจอร์จที่ถูกขังในปรโลกให้กลับคืนสู่ร่าง เป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้ปมต่างๆ คลายลง และสามารถทำให้รู้ความจริงตั้งแต่ล่วงรู้ถึงวิญญานหญิงชุดดำที่มาเกาะติดจอร์จและทำการปิด ความทรงจำของจอร์จตั้งแต่วัยเด็กไม่ให้ทราบเรื่องราวต่างๆ และการลบความทรงจำของปาร์กเกอร์ ทำให้ปาร์กเกอร์ลืมเรื่องราวในอดีตและไม่สามารถสังหารจอร์จในปัจจุบันได้อีกต่อไป เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญเพราะทำให้เรื่องราวทุกอย่างจบลง



รูปที่ 4.22 ป้าเอลิส

ที่มา: Wan, 2013

เคลตัน

เป็นตัวละครเด็กชายที่มีนิสัยร่าเริงสดใสตามวัย ฉลาด ช่างสังเกต เป็นลูกของจอร์จและเรนี มีความสามารถพิเศษ ที่สามารถถอดจิตของตนได้ เหมือนกับพ่อ เป็นตัวละครที่มีความสำคัญมาตั้งแต่ภาคแรก เป็นสาเหตุที่ทำให้วิญญาณปาร์กเกอร์กลับมาเข้าสิงร่างของจอร์จ เพราะว่าจอร์จ ไปช่วยลูกที่ถูกวิญญาณกักขังในปร โลกในภาคแรก แต่จอร์จที่กลับมา นั้น ไม่ใช่เขา แต่เป็นจอร์จที่ถูกสิงร่างโดยวิญญาณของปาร์กเกอร์ ตัวละครเคลตัน ลูกชายของจอร์จ เปรียบเสมือนตัวแทนของจอร์จวัยเด็กเพราะเคลตันสามารถถอดจิตและเชื่อมต่อกับสิ่งลึกลับได้ เหมือนกับพ่อของเขา ทำให้ตัวละครตัวนี้เป็นตัวสับสนหรือไขข้อสงสัยว่าพ่อของเขามีอาการ หรือ บุคลิกที่เปลี่ยนไปในตอนกลางเรื่อง ทำให้คนดูค่อยๆ รู้ความจริงว่าจริงๆ แล้วจอร์จไม่ใช่จอร์จตัวจริง ในภาคสองเคลตันจึงต้องหาวิธีเพื่อช่วยพ่อจอร์จที่ถูกกักขังในปร โลกให้กลับเข้าคืนสู่ร่างมนุษย์อีกครั้ง



รูปที่ 4.23 เคลตัน แลมเบิร์ต

ที่มา: Wan, 2013

เรนี

เป็นตัวละครที่มีบุคลิกอ่อนไหวง่าย ซื่อสัตย์ เสียสละและรักครอบครัวเป็นภรรยาของจอร์จและเป็นแม่ของเคลตัน เป็นคุณแม่ที่คอยเอาใจใส่ลูกและดูแลสามีเป็นอย่างดี มีบุคลิกลักษณะแบนมาก มีมิติเดียวคือความดี ความซื่อสัตย์ เนื่องจากว่าเธอเป็นคนดูแลทุกอย่างในบ้านจึงทำให้เห็นความผิดปกติของจอร์จ สามีของเธอเอง ตัวละครเรนีเป็นตัวละครที่ไขความกระจ่างให้แก่คนดู เพราะตัวละครเรนีจะทำให้พบกับสิ่งลึกลับหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นวิญญาณของจอร์จที่พยายามจะสื่อสารกับเธอ หรือการที่ผีแม่ของปาร์กเกอร์มาทำร้ายเธอ รวมทั้งเหตุการณ์ประหลาดหลายอย่างที่เกิดขึ้นภายในบ้าน เช่น รถเข็นเด็กเล่น สามารถเคลื่อนที่ได้เอง ทุกครั้งที่ตัวละครเรนีปรากฏภายในเรื่องจะทำให้เกิดฉากหลอนชวนขนลุก จึงทำให้เรื่องราวเข้มข้นและน่าติดตาม ภรรยาเรนีจะเป็นคนที่ปกป้องลูกๆ จากภัยอันตรายต่างๆ เพราะปาร์กเกอร์ในร่างของจอร์จจ้องที่จะทำร้ายทุกคนในครอบครัว



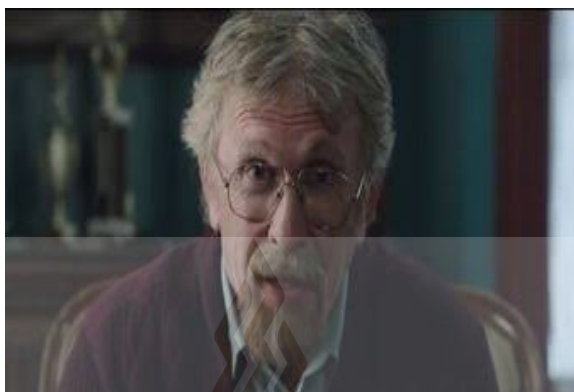
รูปที่ 4.24 เรนี แลมเบิร์ต

ที่มา: Wan, 2013

ลูงคาล

เป็นตัวละครที่จิตใจดี มีความเมตตา ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เป็นเพื่อนกับป้าเอลิส เป็นอีกคนหนึ่งที่สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ไม่ว่าจะเป็นการทอยลูกเต๋า เพื่อพูดคุยกับวิญญาณ เป็นต้น เป็นตัวละครที่มีลักษณะแบนมาก คือมีด้านเดียวคือความดี ตัวละครลูงคาล มาหาครอบครัวแลมเบิร์ตเพื่อสืบหาความจริงเกี่ยวกับสาเหตุการตายของป้าเอลิสและลูงคาลก็สืบจนรู้ว่าจอร์จที่อยู่ในโลกมนุษย์ไม่ใช่จอร์จตัวจริง ตัวละครนักสืบแบบลูงคาล ทำให้ผีร้ายปาร์กเกอร์ที่อยู่ในร่างของจอร์จเปิดเผยตัวตนและเริ่มทำร้ายบุคคลในครอบครัว เมื่อลูงคาลถอดจิตไปปรโลกเพื่อไปหาป้าเอลิส พวกเขาทั้งคู่ร่วมมือกันช่วยจอร์จไขข้อสงสัยและคลายปมเรื่องราวต่างๆ

ในตอนสุดท้ายของเรื่องจะเห็นว่าลุงกาลเป็นคนจบเรื่องนี้อย่างสมบูรณ์ คือการร่วมช่วยป่าเอลิสลบความทรงจำของจอร์จและเคลตัน เพื่อไม่ให้สื่อสารกับวิญญาณได้อีกต่อไป



รูปที่ 4.25 ลุงกาล

ที่มา: Wan, 2013

(2) ตัวละครรอง

ปาร์กเกอร์

เป็นตัวละครที่มีความโหดร้าย แข็งกร้าว ดุคั้น ทำทุกอย่างเพื่อให้ตนเองอยู่รอด ซึ่งครั้งปาร์กเกอร์ยังเป็นมนุษย์เป็นคนที่มีจิตใจดีแต่ถูกเลี้ยงดูมาอย่างทารุณเพราะมีแม่เป็นผู้ป่วยทางจิต เป็นตัวละครที่มีลักษณะกลมมากและเป็นตัวละครที่น่าสงสาร เพราะมีความกดดันด้านการเลี้ยงดูของแม่ที่พยายามจะให้เขาเป็นผู้หญิงทั้งที่เขาเป็นผู้ชาย

แม่ของปาร์กเกอร์ใช้ความรุนแรงกับปาร์กเกอร์มาโดยตลอด ทำให้เมื่อปาร์กเกอร์โตขึ้นเขาเลยซึมซับการกระทำความรุนแรงของแม่มาทำกับเหยื่อผู้โชคร้าย และสุดท้ายเขาก็ทำร้ายตัวเองด้วยการตัดอวัยวะจนทำให้ต้องเข้าโรงพยาบาลพร้อมทั้งเสียชีวิตในที่สุด เมื่อเสียชีวิตไปปาร์กเกอร์ก็ยังคงเป็นดวงวิญญาณที่โหดร้ายอาฆาตพร้อมทำร้ายทุกคน วิญญาณ ปาร์กเกอร์นั้นต้องการร่างของจอร์จเพราะตนหวังที่จะกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้งและดำรงชีพเป็นผู้ชาย อย่างที่เขาหวัง ในการที่วิญญาณของปาร์กเกอร์ไปสิงอยู่ในกายของจอร์จร่างกายมนุษย์ ก็เริ่มทรุดโทรมลงสื่อให้เห็นว่าสิ่งใดที่ไม่ใช่ของตนเมื่อเวลาผ่านไปมันก็จะโรยราและ ทำให้เราต้องคืนสิ่งที่เรานำของเขามากลับไปให้เขาในที่สุด



รูปที่ 4.26 ปาร์กเกอร์ เคน

ที่มา: Wan, 2013

วิญญาณแม่ของปาร์เกอร์

เป็นตัวละครที่มีบุคลิกชั่วร้าย ไร้อคติ และน่าหวาดกลัว เพราะเป็นตัวละครที่มีอาการป่วยทางจิต มีบุคลิกลักษณะแบนมาก คือ มีมิติเดียว โหดร้าย พร้อมทำลายทุกคน ตัวละครตัวนี้ถูกสร้างขึ้นมาให้เป็นสัญลักษณ์ของความร้ายสุดขีด ไร้อคติ คุณ่ากลัวทุกครั้งที่ปรากฏกาย ไม่ว่าจะเป็นตอนที่มากล่อมให้ปาร์กเกอร์ในร่างจอร์จฆ่าทุกคนในบ้านแล้วร่างกายของเขากลับมาสมบูรณ์ไม่ทรุดโทรม และการที่มากล่อมตัวให้เรย์เห็นแล้วทำร้ายเรย์ การก่อกรรมสิ่งต่างๆ ภายในบ้าน ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างน่ากลัวและหวาดผวา ทั้งนี้การที่แม่ของ ปาร์กเกอร์ไปสวมตัวว่าเป็นป้าเอลิสในตอนที่สูงกาลทอยลูกเต๋า จึงทำให้พบกับความจริงที่ว่าแท้จริง แล้วปาร์กเกอร์อยู่ในร่างของจอร์จ ทำให้เรื่องทุกอย่างคลี่คลายและสืบทราบความจริง



รูปที่ 4.27 วิญญาณแม่ของปาร์กเกอร์ เคน

ที่มา: Wan, 2013

4.1.3.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

(1) ตัวละครหลัก

เอค วอร์เลน

เป็นตัวละครที่มีบุคลิกดี เป็นหนุ่มน่าตาดี สุภาพ อ่อนโยน แต่งงานกับ ลอร์เรน มีลูกสาวหนึ่งคน เป็นคนรักครอบครัว มีความกล้าหาญ มีลักษณะแบนมาก เป็นคนดี มีด้าน เดียวและมีความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย เป็นตัวละครที่สื่อให้เห็นถึงความ เชื่อ ความศรัทธา ของคนที่นับถือศาสนาคริสต์ ตัวละครที่เป็นคนแก่ปมของเรื่อง ไม่ใช่ตัวละครที่เลวร้าย ผู้สร้าง ต้องการสร้างตัวละครให้เป็นผู้นำทางศาสนา เป็นตัวละครที่ต่อสู้กับสิ่งชั่วร้าย เห็นได้จากเอคใช้ไม้ กางเขนที่ติดตัวของเขาเพื่อสยบวิญญาณของชายแก่ได้หลายครั้งและเขาเองก็เป็นคนที่รู้ว่าวิญญาณที่ อยู่เบื้องหลังไม่ใช่แค่วิญญาณชายแก่แต่เป็นวิญญาณของผีแม่ชี ตัวละครตัวนี้จึงเป็นเหมือนกุญแจ สำคัญอีกดอกหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวน่าสนใจ

ในตอนสุดท้ายก็ตอกย้ำความศักดิ์สิทธิ์ของไม้กางเขน โดยการที่เอคได้ มอบไม้กางเขนไว้ให้กับเจเน็ตเพื่อเก็บไว้รักษาตัว และเขาก็ยังบอกอีกว่าไม้กางเขนนี้ติดตัวเขามา ตั้งแต่เด็กจะทำให้ผู้ชมทราบได้ว่าไม้กางเขนถ้าปราศจากความเชื่อความศรัทธาแล้วก็ไม่สามารถ ต่อสู้กับสิ่งเลวร้ายได้



รูปที่ 4.28 เอค วอร์เลน

ที่มา: Wan, 2016

ลอร์เรน วอร์เลน

เป็นตัวละครที่มีบุคลิกอ่อนโยน แต่มีความเข้มแข็ง ลอร์เรน เป็นผู้ที่มีความสามารถพิเศษในการเข้ามาน เพื่อค้นหาสิ่งที่เกิดขึ้น ล่วงรู้ลางบอกเหตุหรือลาง ร้ายที่จะเกิดขึ้น เป็นผู้ที่เชื่อมั่นในความคิดของตนเอง แต่งานกับ เอค วอร์เรน เป็นคนรักครอบครัว ศรัทธาในความรัก ไม่แสดงความหวาดกลัวให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นตัวละครที่ใจเย็นและกล้าเผชิญกับความ จริง ตัวละครลอร์เรนจะคอยสนับสนุนสามีอย่างเอค วอร์เรน ไม่ว่าจะเป็นการช่วยพูดกับเจเน็ตให้รับความช่วยเหลือจากเอค การคอยเตือนเอค เช่น ลางร้ายที่เธอพนิตเห็น การห้ามปรามเอคให้ใจเย็นจากการออกรายการทีวี ลอร์เรน พบกับนิมิตต่างๆ เพื่อให้เอค ค่อยๆ แก้ปมของเรื่องจนสำเร็จ

สิ่งที่สำคัญของตัวละครตัวนี้คือเป็นผู้ที่จบเรื่องราวทั้งหมดในภาคนี้คือ การส่งผีแม่ซีกกลับลงไปในรกดั้งเดิม ผู้สร้างเฉลยบทสรุปสุดท้ายด้วยตัวละครนี้โดยการเล่าจากการบันทึกชื่อแวลแลกลงไปในคัมภีร์ และร้ายคาถาพร้อมเอชชื่อแวลแลก ตัวละครนี้มีบทบาทสำคัญที่ทำให้เรื่องราวต่างๆ จบลง ตัวละครหลักลอร์เรน วอร์เลน ดำเนินเรื่องไปอย่างสนุก เพราะผู้ชมจะค่อยๆ ทราบเรื่องต่างๆ จากนิมิตของลอร์เรนและทำให้เหตุการณ์ต่างๆ ต่อเนื่องกันอย่างสมเหตุสมผล



รูปที่ 4.29 ลอร์เรน วอร์เลน

ที่มา: Wan, 2016

เจเน็ต ฮัจจ์สัน

เป็นตัวละครเด็กสาวที่มีบุคลิกมั่นใจเกินวัย มีโลกส่วนตัวสูง เป็นตัวของตัวเอง เจเน็ตเป็นเด็กสาวผู้ที่ถูกเลี้ยงมาพร้อมกับพี่น้องอีกสามคน เป็นคนเก็บกด และต้องการความรักความอบอุ่น ตัวละครมีลักษณะกลมมาก เป็นตัวละครที่มีทั้งดีและแย่ในคนเดียวกัน เจเน็ตเป็น

เด็กสาวที่มีความสนใจในเรื่องภูตผีวิญญาณ ครั้งหนึ่งเธอกับพี่สาวเคยพยายามติดต่อ วิญญาณผ่าน กระดานผีถ้วยแก้วที่เพื่อนของเธอให้มา ตัวละครเจเน็ตต้องการสื่อให้เห็นว่า ถ้าหากจิตใจ เราอ่อนแอ ก็สามารถตกเป็นเหยื่อของสิ่งเลวร้ายและถูกควบคุมได้ง่าย เห็นได้จากเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเจเน็ต เกิดขึ้นหลังจากที่เธอทะเลาะกับแม่ เรื่องที่ครูบอกว่าเธอสูบบุหรี่ ตัวละครตัวนี้เป็นคนที่ผูกปมเรื่องต่างๆ ให้น่าสนใจ เนื่องจากเรื่องนี้นำมาจากเค้าโครงเรื่องจริง ตัวละครเรื่องนี้จึงต้องนำเสนอ เรื่องให้ดูสมจริง เจเน็ต เป็นตัวละครที่ผู้สร้างทำให้เห็นว่า การที่ตกในอำนาจความชั่วร้าย นั้นน่ากลัว สามารถทำได้ทุกอย่างแม้กระทั่งการทำร้ายคนในครอบครัวของตัวเองและสุดท้ายสิ่งเลวร้ายที่ควบคุมเรานั้นจะกลับมาทำร้ายตัวเราเอง สิ่งที่ยุคได้คือความเชื่อและความศรัทธาในศาสนาของตน



รูปที่ 4.30 เจเน็ต ฮัจจ์สัน

ที่มา: Wan, 2016

เพกกี ฮัจจ์สัน

เป็นตัวละครที่มีบุคลิกเด็ดเดี่ยว เข้มแข็ง แต่แฝงความอ่อนแอ เป็นตัวละครที่มีลักษณะกลมมาก มีหลายมิติในตัวเอง เพกกีเป็นแม่ของเจเน็ต เธอมีลูกสี่คนสามีของเธอแยกทางไปมีครอบครัวใหม่ สิ่งที่เหลือไว้คือบ้านหลังเก่าและลูกๆ ตัวละครนี้แสดงให้เห็นถึงความลำบากของคุณแม่ที่ต้องเลี้ยงลูกโดยลำพังซึ่งปราศจากสามี ต่อสู้กับความยากลำบากและพยายามทำทุกอย่างเพื่อลูก ทำให้มองเห็นความรักของแม่ที่มีต่อลูกสามารถทำได้ทุกอย่างที่จะให้เรื่องราวต่างๆ จบลง ผู้สร้างเล่าเรื่องผ่านตัวละครตัวนี้เพื่อเป็นกำลังใจให้กับคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวทุกคนเมื่อต้องเจอปัญหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดู การอบรมสั่งสอน หรือมีปัญหากับที่อยู่อาศัย แม้จะมีหลายหน่วยงานยื่นมือเข้ามาช่วยแต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือความรักของคนในครอบครัว



รูปที่ 4.31 เพกกี ฮัจจ์สัน

ที่มา: Wan, 2016

(2) ตัวละครรอง

บิลล์ วิลกินส์

เป็นตัวละครผู้ชายแก่ที่มีนิสัยขี้เหงา ซึมเศร้า และรอกการปลดปล่อยวิญญาณ บิลล์เคยอยู่และตายในบ้านที่เพกกีและลูกๆ อาศัยอยู่ มีความสุขมากที่ได้ทำให้ทุกคนหัวเราะและเขาต้องการบ้านคืน เป็นวิญญาณที่ถูกควบคุมและคอยสร้างความวุ่นวายให้กับครอบครัวฮัจจ์สัน ทำให้ภาพยนตร์มีความหลอนและน่ากลัวตลอดเกือบทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการปรากฏตัวการเข้าสิงเจเน็ทและการทำร้ายคนในครอบครัว แม้ออนท้ายจะเฉลยว่าแท้จริงแล้วถูกควบคุมด้วยผีอีกคนที่อยู่เบื้องหลัง ตัวละครผู้ชายแก่มีลักษณะกลมมาก มีหลายมิติซับซ้อนเพราะถูกสร้างให้มองได้สองมุม คือเป็นตัวละครดีที่ถูกควบคุมด้วยความชั่วร้ายและเป็นทั้งคนที่ตกเป็นทาสของความชั่วร้ายจนต้องกระทำตามในสิ่งที่ผู้ควบคุมต้องการให้ทำ

ตัวละครผู้ชายแก่ตัวนี้ เป็นตัวแทนที่ถูกสื่อให้เห็นว่าความชั่วก็ยังมีพ่ายแพ้ต่อความดีความศรัทธาและเป็นผู้ที่ตายปริศนาเพื่อให้เอ็ดและลอร์เรนทราบ เพื่อนำไปสู่การแก้ปมของเรื่องผู้ชายแก่ในตอนท้ายเรื่องดวงวิญญาณก็ถูกปลดปล่อยตามที่เขาต้องการ



รูปที่ 4.32 บิลล์ วิลกินส์

ที่มา: Wan, 2016

แวลแลก

เป็นตัวละครปีศาจที่ปรากฏในรูปของแมชี เป็นตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์แห่งความชั่วร้าย ตัวละครที่มีลักษณะกลมมาก เพราะมีความซับซ้อน หลายมิติ ปีศาจแมชีนั้นจะไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงแต่คอยควบคุมความชั่วร้ายวิญญานผีดนอื่นๆ เป็นปีศาจที่อยู่เบื้องหลัง เป็นคนที่คอยบงการเรื่องราวร้ายๆ ให้เกิดขึ้นและสุดท้ายก็โดนทำลายด้วยความเชื่อ ความศรัทธาจาก ลอร์เรน ปรากฏตัวครั้งแรกในภาพวาดของเอดและเข้าไปอยู่ในนิมิตของลอร์เรน เพื่อให้เห็นเหตุการณ์ต่างๆ รวมถึงบอกชื่อของตนเองทำให้ลอร์เรนเกิดความกลัวและหวาดระแวง เป็นอุบายเพื่อคลายไม่ให้เอดเข้าไปช่วยเหลือครอบครัวของเจเน็ต



รูปที่ 4.33 แวลแลก

ที่มา: Wan, 2016

สรุปตัวละคร

จากการศึกษาตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ของเจมส์ วาน พบว่าเป็นภาพยนตร์ สยองขวัญที่ใช้ตัวละครรองเป็นภูตผีปีศาจ ฝ่ายธรรม และใช้ตัวละครหลักเป็นมนุษย์ ที่มีบทบาทเป็นคนในครอบครัวดำเนินเรื่องราวและเป็นฝ่ายธรรมะ สรุปได้ดังนี้

1) ตัวละครหลัก

ตัวละครหลักนั้นจะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องและเป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ไม่เกิน 5 ตัวละครหลัก ทั้งนี้บทบาทตัวละครหลักมักเป็นตัวละครพ่อแม่ลูกที่อยู่กันเป็นครอบครัวและตัวละครหลักมักมีข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวเองและขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น เรื่องราวของภูตผีปีศาจ ส่วนบุคลิกของตัวละครหลักในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง จะเห็นว่ามิบุคลิกที่แบนมาก คือจะเป็นตัวละครที่มีด้านเดียว ถ้าเป็นคนดี มีศีลธรรม พร้อมทั้งจะช่วยเหลือผู้อื่น ก็จะดีแบบไม่มีเงื่อนไข ถ้าตัวละครหลักเป็นตัวร้ายก็จะร้ายแบบสุดขีด เป็นต้น

2) ตัวละครรอง

ตัวละครรองนั้นจะมีบทบาทรองจาก ตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัวละครรอง และตัวละครรองในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของ เจมส์ วาน มักจะเป็นฝ่ายตรงข้าม เป็นภูตผีปีศาจ เป็นต้น ซึ่งตัวละครรองที่เป็นภูตผีปีศาจก็มีบทบาทที่เด่นไม่แพ้ตัวละครหลักเพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินเรื่องราวของตัวละครหลัก

ส่วนตัวละครรองจะมีบุคลิกกลมมากก็คือ มีมิติ มีความซับซ้อนที่ไม่ได้มีดีแค่ด้านเดียว เพราะจะเป็นตัวละครที่ทั้งดีและไม่ดีในขณะเดียวกัน ตัวละครรองมักมีที่มาและเหตุผลในเรื่องราวว่าตัวละครนี้กระทำสิ่งนี้เพราะเหตุใด มีการย้อนเรื่องราวให้ผู้ชมได้ทราบสาเหตุของตัวละครรอง

4.1.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ที่กำกับโดย เจมส์ วาน พบว่ามีประเด็นเรื่องความขัดแย้ง ที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง มี 3 ลักษณะ คือ ความขัดแย้งภายในจิตใจ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูตผีปีศาจ

โดยจะเห็นได้ว่าความขัดแย้งดังกล่าวจะเกิดขึ้นกับตัวละครหลักของเรื่องซึ่งความขัดแย้งในภาพยนตร์นั้นจะทำให้ภาพยนตร์นั้นมีความเข้มข้นน่าติดตามมากขึ้น ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีรายละเอียดดังนี้

4.1.4.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

(1) ความขัดแย้งในจิตใจ

จอร์จ โคน วิญญาณชั่วร้ายปาร์กเกอร์เข้าถึงและทำร้ายคนในครอบครัว โดยจอร์จตัวจริง ถูกขังไว้ในที่อวกาศหนึ่ง ความขัดแย้งในจิตใจตัวเองของจอร์จ ทำให้จอร์จที่โดนสิงร่างโดยวิญญาณร้ายนั้นมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากเดิมจากคนพ่อดีใจ โยนและมีเวทิตาที่อบอุ่น กลายเป็น คนก้าวร้าวมีพฤติกรรมรุนแรง เวทิตาดัน จอร์จตัวจริงที่ถูกขังไว้ในอีกโลกหนึ่งจึงพยายามต่อสู้กับ จิตใจของตัวเองที่ขัดแย้งกันด้วยวิญญาณชั่วร้ายของปาร์กเกอร์ที่สิงร่างเขาอยู่

(2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

เรนี ภรรยาของจอร์จ มีปากเสียงและทะเลาะวิวาทกับจอร์จสามีของเธอบ่อยครั้งเพราะเรนีเกิดสงสัยในพฤติกรรมที่ผิดปกติไปของสามีที่ก้าวร้าว ขึ้นทุกวัน จึงทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างสามีและภรรยา

(3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปีศาจ

วิญญาณร้ายปาร์กเกอร์เข้าถึงจอร์จแล้วกระทำ สิ่งชั่วร้ายต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ครั้งยังมีชีวิตอยู่ปาร์กเกอร์ก็ทำร้ายเหยื่อบริสุทธิ์ไปมาก หน้าซ้ำ วิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ในร่างจอร์จก็ได้ฆ่าป่าเอลิสด้วยการบีบคออย่างรุนแรง เขายังไม่หยุดแค่นี้เพราะวิญญาณชั่วร้ายปาร์กเกอร์ในร่างจอร์จพยายามจะฆ่าทุกคนภายในครอบครัวแลมเบิร์ต

4.1.4.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

(1) ความขัดแย้งในจิตใจ

เจเน็ต เป็นเด็กสาวที่มีจิตใจอ่อนแอ จึงง่ายต่อการถูกวิญญาณเข้าถึงร่างโดยวิญญาณชายแก่ วิญญาณชายแก่บังคับใช้ร่างกายเด็กสาวกระทำการต่างๆ และ เมื่อวิญญาณออกจากร่าง เจเน็ตจะจำ ไม่ได้ว่าเธอได้ทำอะไรไป ขณะ โคนฟีเข้าถึงร่างเจเน็ตเกิดความขัดแย้งภายใน

จิตใจของตัวเอง ว่าพฤติกรรมแปลกๆ ที่แสดงออกมาให้ครอบครัวเธอหวาดกลัวและเสียงของเธอที่เปลี่ยนไปเหมือน เสียงคนแก่ เจเนตถึงเกิดความขัดแย้งในจิตใจตัวเองว่าตัวเธอถูกรอบงำโดยวิญญาณชายแก่จริงๆ หรือ เธอนั้นแค่มีอาการป่วยทางจิต

(2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

เมื่อเรื่องราวของเจเนตที่ถูกผีสิง โด่งดังไปทั่วเมือง จึงมีรายการทีวีมาสัมภาษณ์เจเนตถึงสิ่งลึกลับ เนื้อหาธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับเธอ แล้ววิญญาณชายแก่ก็เข้าสิงเธอ ระหว่างสัมภาษณ์ มีคนจำนวนหนึ่ง เชื่อว่าเธอถูกผีสิงและมีอีกกลุ่มคนจำนวนหนึ่งเชื่อว่าเธอป่วยเป็นเด็กที่มีปัญหาเรียกร้องความสนใจ โกหกและหลอกลวงประชาชนว่าโดนผีเข้าสิง จึงทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

(3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปีศาจ

เจเนต และครอบครัวของฮัจ์สัน ได้เผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในบ้าน เป็นความขัดแย้ง ระหว่างมนุษย์กับภูติผีปีศาจเพราะเจเนตยังมีจิตใจที่อ่อนแอมากขึ้นเท่าไรห้่ง่ายต่อการโดนควบคุมโดย ภูติผีปีศาจมากขึ้นเท่านั้น วิญญาณชายแก่เข้าสิงร่างเจเนตคุกคามครอบครัวฮัจ์สัน และยังทวีคูณความ หลอนมากขึ้นๆ จนครอบครัวฮัจ์สันต้องย้ายออกจากบ้าน หลังจากนั้น แต่ก็หนีไม่พ้นครอบครัวฮัจ์สัน และเพื่อนบ้านก็ยังคงถูกตามรังควานด้วยสิ่งชั่วร้ายอยู่ดี ทางเดียวที่จะจบเรื่องลึกลับนี้ได้ต้องพึ่ง ครอบครัววอร์เลน สองสามีภรรยาผู้ปราบคดีเรื่องภูติผีปีศาจเท่านั้น

สรุปความขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ที่กำกับโดย เจมส์ วาน พบว่าประเด็นเรื่องความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโครงสร้างการเล่าเรื่องมีทั้งหมด 3 ลักษณะ

1) ความขัดแย้งในจิตใจ

จุดเริ่มต้นมักมาจากความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเองของตัวละคร หลักที่เป็นหนึ่งในสมาชิกของครอบครัวหนึ่งถูกควบคุมจากวิญญาณร้าย ตัวละครหลักพยายาม ต่อสู้กับจิตใจของตัวเองที่ถูกคุกคามโดยภูติผีปีศาจ ทั้งนี้ความขัดแย้ง ในจิตใจของตัวละครหลัก จะพัฒนาบทบาทจนนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

เรื่องราวที่เกิดขึ้นสร้างความขัดแย้งของตัวละครระหว่าง มนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ด้วยเหตุนี้ความขัดแย้งจะถูกคลี่คลายได้ก็ต่อได้รับการช่วยเหลือจาก คนในสังคม

3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปิศาจ

เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของชีวิตครอบครัวหนึ่งที่ต้อง พบเจอกับเรื่องราวลึกลับและพยายามหาวิธียุติเรื่องราวจากสิ่งชั่วร้าย จึงเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปิศาจ

4.1.5 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

มุมมอง หรือ จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ มีความสำคัญอย่างมาก เพราะในภาพยนตร์ แต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกันในการสร้างความรู้สึกรหรือส่งต่ออารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้รับชม ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสร้างให้จุดยืนของเรื่องเป็นเช่นไร

4.1.5.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเล่าเรื่องทั้งหมดแบบที่ไม่มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีตได้ ก้าวไปในอนาคต การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านจะสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ขอบเขต

มุมมองภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้สร้างต้องการนำเสนอโลกของความจริงและโลกหลังการตาย ทำให้เห็นว่า เมื่อคนเราตายไปแล้วจะอยู่ในโลกหนึ่งมีลักษณะเป็นอย่างไรและให้ตัวละครสามารถถอด จิตได้เพื่อไปสัมผัสกับสิ่งเหล่านั้นได้แล้วนำกลับมาเล่าให้คนฟัง หรือจะเป็นวิญญานที่ตายไปแล้ว แต่ อยากจะมาสิงอยู่ในกายหยาบของมนุษย์ ผู้สร้างอยากสื่อว่า ดวงจิตที่ไม่ใช่ของกายหยาบนั้นเมื่อมาสิง สถิตอยู่จะทำให้ร่างกายซบพอมและทรุดโทรมไปในที่สุด สื่อให้เห็นว่าสิ่งใดที่ไม่ใช่ของเรา ยังไงก็ ต้องคืนเขาไป ต้องยึดอยู่ในความถูกต้อง และส่วนสำคัญในเรื่องที่นำเสนอไม่แพ้กันก็คือความรักของ คนในครอบครัวและความเชื่อความศรัทธาตามหลักศาสนาที่ทุกศาสนาสอนว่า ธรรมะย่อมชนะ อธรรม

4.1.5.1 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator)

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเล่าเรื่องทั้งหมดผ่านในมุมมองรูปแบบของ มุมมองบุคคลที่หนึ่ง คือ การให้ตัวเองเป็นผู้เล่าเรื่องของตัวเอง โดยสร้างความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตัวเอง ทำให้รู้สึกเหมือนว่าได้เผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่างๆ ไปพร้อมๆ กับพวกเขาเหล่านั้นในภาพยนตร์ ซึ่งมุมมองดังกล่าวนี้ สามารถทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นที่พูดถึงเป็นอย่างมาก หลังจากตัวหลักเล่าเรื่องจากมุมมองของตัวเองเสร็จสิ้น เรื่องราวก็จะสลับตัดไปถ่ายทอดเรื่องราวของอีกครอบครัวหนึ่งที่กำลังประสบพบปัญหา โดยเป็นการเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลางที่ถ่ายทอดเรื่องราวทั้ง 2 พาร์ท ระหว่างครอบครัววอร์เลนและครอบครัวฮัดจ์สันจนกระทั่งทั้งสองครอบครัวได้มาเจอกัน

มุมมองที่น่าเสนอนอกมานั้นก็ได้้นำตัวเองของเรื่องคือ เอดและลอร์เรน วอร์เรน สามีภรรยาทั้งคู่มีอาชีพเป็นนักสืบสวนเรื่องราวลึกลับที่มักถูกเชิญไปปราบผี ซึ่งทั้งคู่ได้ถูกเชิญไปพิสูจน์เรื่องราว ลึกลับของเด็กสาวคนหนึ่งชื่อ เจเน็ต ฮัดจ์สัน ที่เธออ้างว่าถูกวิญญาณชายแก่เข้าสิงและทำร้ายคนในครอบครัวของเธอ การปราบผีนั้นเป็นมุมมองความเชื่อและศาสนาส่วนบุคคลของตน การนำเสนอ เรื่องราวก็ทำได้อย่างลงตัวเหมาะสมไม่มากไม่น้อยจนเกินไป จึงทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้ได้ เสียงตอบรับที่ดีและสื่ออารมณ์ให้แก่ผู้ชมหวาดกลัว ตื่นเต้นและสอจดแทรกความซึ่ง ความอบอุ่น ความรักของคนในครอบครัว ภาพยนตร์เรื่องนี้มีมุมมองในเรื่องของความรักและความอบอุ่นในครอบครัวมีความสำคัญอย่างยิ่ง การเสียสละเพื่อคนที่เรารัก ความสามัคคีกันในครอบครัว เป็นเกราะป้องกันที่แข็งแกร่งที่สุดสะท้อนถึงความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนาที่นับถือว่าสิ่งที่ดีจะลบล้างอำนาจชั่วร้ายได้

สรุปมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน จะเห็นว่าในการเล่าเรื่อง ของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ใช้การเล่าเรื่องที่ไม่เหมือนกัน แต่มีลักษณะที่ไปในมุมมองทางเดียวกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ามุมมองการเล่าเรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน มี 2 ลักษณะ

1) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

ภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 จะใช้การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านเพราะเป็นเรื่องราว เกี่ยวกับการย้อนอดีตไปแก้ไขปมปัญหา และนำเสนอระหว่างโลกความจริงกับโลกความ

ตาย จึงต้องใช้ การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน เพื่อเก็บรายละเอียดของเนื้อหาและให้ผู้ชมเข้าใจ ความรู้สึกนึกคิด ของตัวละครอย่างละเอียด

2) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective Narrator)

ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 ใช้การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง โดยใช้ตัวละครหลัก ในการเปิดเรื่อง เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนจะสลับไปอีกเรื่องราวหนึ่งของอีกหนึ่งตัวละครหลัก เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นทุกด้านของตัวละคร

ผู้กำกับภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับมุมมองในการเล่าเรื่องและการถ่ายทอดเนื้อหา ภายใน ภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้เห็นถึง ความเป็นมาของเรื่องราวและปมปัญหาของตัวละคร รวมไปถึง ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์และเหตุผลของทุกตัวละครเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่ผู้สร้าง ต้องการ นำเสนอภายในภาพยนตร์มักเป็นมุมมองของเรื่องราวลึกลับ ภูติผีปีศาจ ความเชื่อและศาสนา

4.1.6 ฉาก (Sitting)

ฉากมีความสำคัญมากในเรื่อง ฉากเป็นตัวกำหนดความสำคัญของตัวละครที่ต้องสอดคล้องกับสถานที่นั้นๆ ในฉากและธีมของเรื่องกับฉากต้องไปด้วยกัน หนึ่งสของขวัญของเจมส์ วาน มักสร้างเหตุการณ์จริงซึ่งมีการใช้ฉากในสถานที่จริงหรือสถานที่ใกล้เคียง ซึ่งมีรายละเอียดของฉาก ดังต่อไปนี้

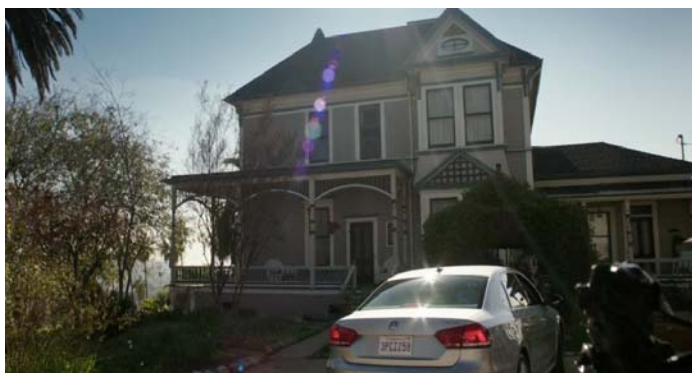
4.1.6.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

(1) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย



รูปที่ 4.34 บ้านของครอบครัวแลมเบิร์ตในฉากย้อนอดีต 1986

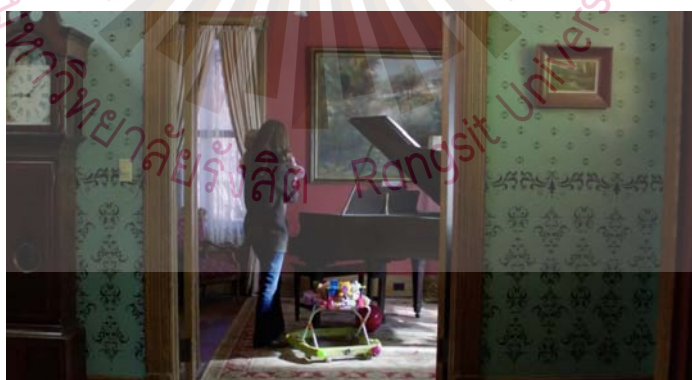
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.35 บ้านของครอบครัวแลมเบิร์ตในสถานการณ์ปัจจุบัน 2013
ที่มา: Wan, 2013

ในภาพยนตร์จะเล่าเหตุการณ์ในยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดขึ้นตามท้องเรื่อง
อย่าง ในรูปที่ 4.34 จะเป็นฉากเปิดเรื่องเพื่อย้อนอดีตของจอร์จในวัยเด็กที่บ้านของครอบครัวแลม
เบิร์ตในปี 1986 ส่วนรูปที่ 4.35 เป็นภาพบ้านของจอร์จและครอบครัวแลมเบิร์ตสถานการณ์ปัจจุบัน
ในเรื่อง ปี 2013

(2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร



รูปที่ 4.36 เรนี่ ภรรยาของจอร์จกับลูกๆ ภายในบ้าน
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.37 เรนี่กับจอร์จพูดคุยกันภายในบ้าน

ที่มา: Wan, 2013

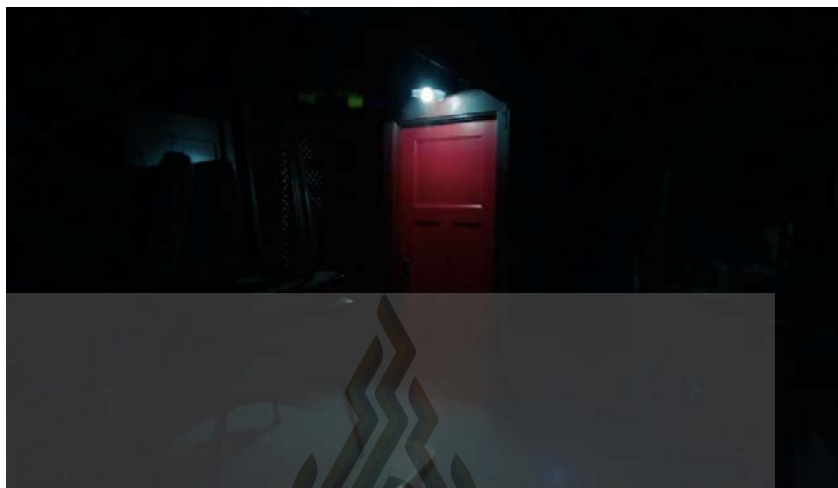


รูปที่ 4.38 จอร์จและป้าเอเลิส ย้อนเวลาไปหาวิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ในวัยเด็ก

ที่มา: Wan, 2013

ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเป็นฉากภายในบ้านของครอบครัวแลมเบิร์ตและเป็นการเล่าเรื่อง การดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละครส่วนใหญ่ ดังในรูปที่ 4.36 และ รูปที่ 4.37 สถานการณ์ส่วนเป็นฉาก ที่ถ่ายทำในบ้านครอบครัวแลมเบิร์ต รูปที่ 4.38 เป็นภาพของวิญญาณร้ายปาร์กเกอร์ในวัยเด็กที่ถูกแม่แท้ๆ ทารุณกรรม

(3) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์



รูปที่ 4.39 ประติมากรรม ประตูที่เชื่อมกับโลกแห่งความตาย
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.40 ฉากโลกแห่งความตายหรือปรโลกที่จอร์จตัวจริงถูกขังอยู่ที่นี่
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.41 ห้องเก็บของเก่าของครอบครัวแลมเบิร์ตที่ซ่อนประตูสีแดงเอาไว้
ที่มา: Wan, 2013

ฉากประติมากรรมในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นฉากในโลกแห่งความตายหรือปรโลกที่วิญญาณของ จอร์จถูกขังอยู่ในนั้น ดังรูปที่ 4.39 และลูกชายของจอร์จต้องถอดจิตไปยังปรโลกด้วยการเดินก้าวผ่าน ประตูสีแดงที่ในภาพยนตร์ประติมากรรมและสร้างมันขึ้นมาเพื่อเป็นสัญลักษณ์การเชื่อม โลกมนุษย์ ไปยังอีกโลกหนึ่งด้วยการผ่านประตูสีแดงที่จอร์จใช้ตะเกียงไฟฟ้าในการเดินทางเข้าไปในปรโลก ดังในรูปที่ 4.40 ส่วนรูปที่ 4.41 เป็นฉากห้องเก็บของเก่าที่รกคล้ำ เพราะซ่อนประตูสีแดงที่ข้ามโลกวิญญาณไว้

4.1.6.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

(1) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย



รูปที่ 4.42 บ้านอมิตีวิลล์ นิวยอร์ก 1976 จากคดียาตรากรรมหมู่ (ถ่ายทำสถานที่จริง)
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.43 บ้านครอบครัวฮัจ์สัน สถานการณ์ปัจจุบันในภาพยนตร์ช่วงเวลา 1977

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.44 ชุมชนเมืองเอนฟิลด์ ทางตอนเหนือของลอนดอน ประเทศอังกฤษ ปี 1997

ที่มา: Wan, 2016

ภาพยนตร์เรื่องนี้อ้างอิงมาจากเรื่องจริง ฉากทั้งหมดถูกเซตมาจากเหตุการณ์จริง ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปี 1997 ในรูปที่ 4.42 ได้ถ่ายทำที่บ้านผีสิงอมิตีวิลล์ นิวยอร์ก สถานที่จริงที่เกิดเหตุการณ์สยองขวัญฆาตกรรมหมู่ โดยในฉากนี้เป็นฉากเปิดเพื่อเล่าเรื่องราวถึงครอบครัววอร์เลนที่ไปสืบคดีผีสิง จากบ้านอมิตีวิลล์ และรูปที่ 4.43 เป็นฉากประตูทางเข้าบ้านครอบครัวฮัจ์สัน รูปที่ 4.44 ใช้สถานที่ถ่ายทำที่คล้ายกับสถานที่จริงและเซตขึ้นมาให้เป็นเมืองเอนฟิลด์และเหมือนบ้านของ ครอบครัวฮัจ์สันในเรื่องจริง

(2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร



รูปที่ 4.45 เพ็กกี้ แม่ของเจเน็ตต่อว่าเจเน็ตภายในบ้าน

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.46 เจเน็ตและพี่สาวมากาเร็ต เล่นผีด้วยแก้วกันที่ห้องนอน

ที่มา: Wan, 2016

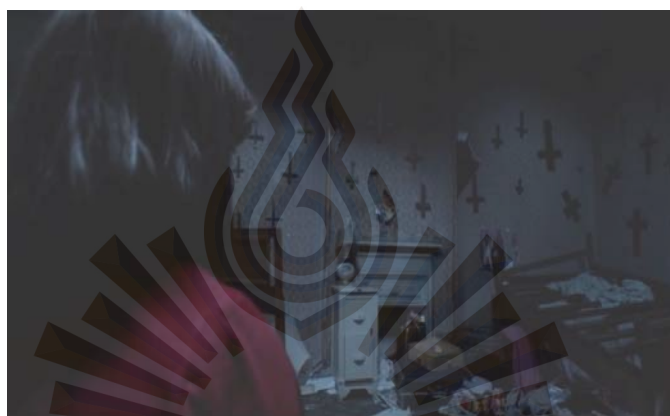


รูปที่ 4.47 เพ็กกี้ แม่เอาขนมมาให้ลูกชายกินที่เต็นท์ของเล่น

ที่มา: Wan, 2016

ภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนใหญ่ดำเนินเรื่องราวชีวิตประจำวันภายในบ้านของครอบครัวฮัจจ์สัน โดยคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวและชีวิตของลูกๆ ทั้ง 4 คน ดังในรูปที่ 4.45-4.46 ก่อนที่ครอบครัวฮัจจ์สันจะเจอ เรื่องราวของขวัญภายในบ้าน หลังจากที่เขาเจเน็ตเล่นผีด้วยแก้วอัญเชิญวิญญาณดังในรูปที่ 4.47 ล้วนทุกสถานการณ์ถ่ายทำจากในบ้าน

(2) ฉากที่เป็นสิ่งประหลาด



รูปที่ 4.48 เจเน็ตถูกปีศาจแม่ชีหลอกหลอนในห้องนอนที่ผนังเต็มไปด้วยไม้กางเขน
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.49 ลอร์เรนมาช่วยเจเน็ตที่ถูกปีศาจแม่ชีเกาะกินที่ห้องนอน
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.50 เจเน็ตลอยขึ้นติดผนังบนบ้านจากอำนาจลึกลับ

ที่มา: Wan, 2016

ภาพยนตร์เรื่องนี้นอกจากจะเห็นฉากส่วนใหญ่ถ่ายทำในบ้าน แต่ฉากที่ประติษฐ์ขึ้นมาเพราะคำนึงถึงความปลอดภัยของนักแสดงด้วย จึงประติษฐ์ฉากห้องนอนของเจเน็ตที่คล้ายคลึงกับสถานที่จริง ที่มีไม้กางเขนติดเต็มผนังห้องที่กลับหัวได้ ดังในรูปที่ 4.48 และ 4.49 และฉากที่เจเน็ตลอยตัวได้ดังในรูปที่ 4.50 ด้วยการถ่ายทำในฉากที่ประติษฐ์ขึ้นมา

สรุปฉาก (Scene)

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่นเรื่องประเภทฉากภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้ง 2 เรื่อง ที่กำกับโดย ผู้กำกับเจมส์ วาน พบว่าฉากที่ใช้มีดังนี้

1) ฉากที่เป็นช่วงเวลาและยุคสมัย

ทั้งนี้ภาพยนตร์สยองขวัญนั้นผู้สร้างอ้างอิงมาจากเหตุการณ์จริง จึงต้องใช้ฉากที่มีความสมจริง ผู้สร้างจึงถ่ายทำจากสถานที่จริงและการใส่ซับช่วงเวลาปีที่เกิดเหตุการณ์นั้นจริงๆ ในบางฉากก็หาสถานที่ที่มีความคล้ายคลึงเหมือนสถานที่จริงเพื่อความสมจริงในโครงเรื่องของภาพยนตร์และการใส่ซับการย้อนอดีตของแต่ละคร โดยขึ้นตัวอักษรคริสต์ราชให้ทราบเพื่อความสมเหตุสมผลของเรื่องราว

2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร

ฉากในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องเป็นเรื่องราวของคนในครอบครัว บ้านจึงเป็นใจกลางความสำคัญของเรื่องราวทั้งหมด ฉากโดยส่วนใหญ่จะถ่ายทำในบ้าน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวการดำเนินชีวิตของตัวละครภายในครอบครัว

3) ฉากประดิษฐ์

ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน มักใส่ฉากประดิษฐ์เข้าไปในภาพยนตร์ล้วนเป็นฉากสยองขวัญและเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง ทั้งสิ้นฉากประดิษฐ์ของผู้สร้างจะมีความสมจริงและคล้ายคลึงกับสถานที่จริงเพื่ออรรถรสในการชมของคนดูให้รู้สึกถึงความสมจริงของเรื่องราวและฉากที่สอดคล้องกัน อีกทั้งผู้สร้างคำนึงถึงความความปลอดภัยของนักแสดงเป็นหลัก หากต้องเป็นฉากที่มีการใช้สลิ้ง การลอยตัวที่ดูอันตราย จึงต้องเซตฉากขึ้นมาเพื่อความปลอดภัย

4.1.7 สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol)

ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ที่กำกับโดย เจมส์ วาน มีการแสดงสัญลักษณ์ความหมายดังนี้

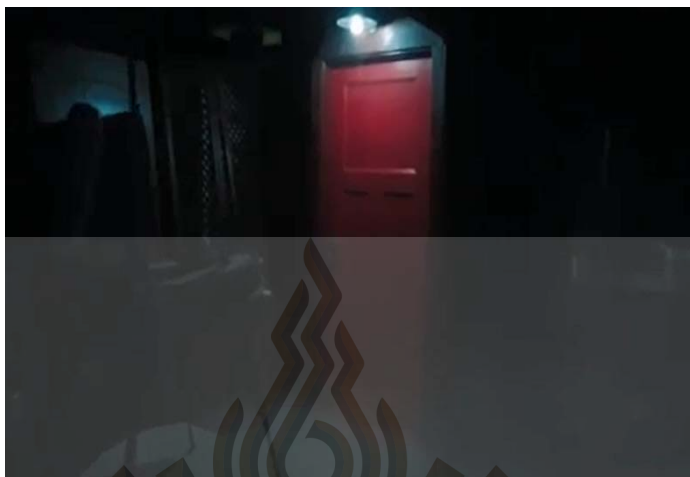
4.1.7.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

สัญลักษณ์และความหมายในภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 ก็เอาของเล่นประติมากรรมในวัยเด็ก มาทำให้เกิดความหลอนขึ้น นั่นก็คือโทรศัพท์ที่กระป๋องที่เจาะรูร้อยเชือกใส่เข้าไป นอกจากนี้ยังมี สัญลักษณ์อีกหลายอย่างที่ทำให้เรื่องนี้สมจริงและหลอนมากขึ้น

(1) ประตูสีแดง

ประตูสีแดงที่หลายคนมองอาจจะบอกว่าสีแดงมาจากความชั่วร้ายแต่ในเรื่องนี้ประตูสีแดงคือประตูที่จะแตกต่างไปจากประตูบ้านอื่นซึ่งประตูบ้านนี้จะสามารถมองเห็นเมื่อถอดจิตออกจากร่างหรือเป็นดวงวิญญาณ ทำให้ทราบว่าสามารถเชื่อมมิติหนึ่งเข้าสู่กับอีกมิติหนึ่งได้ จะเห็นได้จากประตูสีแดงจะเชื่อมไปยังห้องของปาร์กเกอร์และแม่ของปาร์กเกอร์และทำให้ทุกคนเห็นภาพในอดีตต่างๆ ถ้าจะมองในอีกมุมหนึ่งประตูสีแดงนี้สามารถเชื่อมระหว่างความเป็นความ

ตายเข้าด้วยกันทำให้วิญญาณที่หลุดออกจากร่างหรือถอดจิตสามารถเข้าไปในโลกของวิญญาณได้ แต่ต้องผ่านด้วยประตูสีแดงนี้



รูปที่ 4.51 สัญลักษณ์ประตูสีแดง

ที่มา: Wan, 2013

(2) โทศัพท์ที่กระป๋อง

เคลตันลูกชายของจอร์จและเรนีได้สร้างโทศัพท์ที่กระป๋องนี้ขึ้นมาเพื่อใช้เล่นแต่วันหนึ่งในขณะที่เคลตันนอนหลับกลับมีเสียงดังมาจากโทศัพท์ที่กระป๋องและเสียงนั้นคือเสียงของวิญญาณที่มาจากตู้เสื้อผ้า ในเรื่องนี้โทศัพท์ที่กระป๋องทำให้เหมือนกับประตูสีแดงที่เชื่อมโลกวิญญาณกับความจริงไว้ ในตอนที่เคลตันอาสาเข้าไปอีกมิติหนึ่ง เขาพยายามนอนหลับและจับโทศัพท์ที่กระป๋องของเขาไว้แน่น เมื่อเขาหลับจิตออกจากร่างเขาได้นำโทศัพท์ที่กระป๋องอีกข้างหนึ่งไปด้วย เขาตามไปจนพบพ่อของเขาและจอร์จเองก็ได้ยินเสียงเรนีผ่านโทศัพท์ที่กระป๋องเคลตัน จอร์จ และคาล กลับมาอย่างปลอดภัยเพราะสายของโทศัพท์ที่กระป๋อง เมื่อพิจารณาให้ดีแล้วโทศัพท์ที่กระป๋องเป็นตัวเชื่อมสำคัญที่ทำให้ทั้งสามคนกลับมาได้อย่างปลอดภัย



รูปที่ 4.52 สัญลักษณ์โทรศัพท์กระป๋อง

ที่มา: Wan, 2013

(3) ลูกเต๋า

การทอยลูกเต๋าเพื่อสื่อสารกับวิญญาณ ลุงกาลใช้ลูกเต๋าเพื่อติดต่อกับวิญญาณป้าเอลิส โดยการถามคำถามและให้วิญญาณตอบ โดยตัวอักษรของลูกเต๋าวจะเรียงตัวอักษร แต่กาลก็บอกว่าวิธีการนี้จะไม่ได้ผลเหมือนกับการวิทยาศาสตร์เป็นแค่อีกหนึ่งความเชื่อที่น่าจะเป็นไปได้ แต่ในการทอยลูกเต๋าของกาลก็ทำให้ทราบถึงที่มาของปาร์เกอร์ และรู้ว่าจอร์จไม่ใช่จอร์จตัวจริง จึงเป็นเหตุให้ปาร์เกอร์ลงมือฆ่าคนในครอบครัวรวมทั้งตัวของกาลด้วย



รูปที่ 4.53 สัญลักษณ์ลูกเต๋า

ที่มา: Wan, 2013

(4) ตะเกียงสีฟ้า

ตะเกียงสีฟ้า ของจอร์จที่ใช้นำทางในโลกวิญญาณทำให้รู้ว่าการที่ตกอยู่ในโลกของวิญญาณเจ็บและเย็นทำให้มองไม่เห็น ตะเกียงสีฟ้านี้ก็เปรียบเสมือนกับความดี สัตว์รอบกาย ก็เปรียบเสมือนกับความชั่วร้ายความสิ้นหวัง แม้ดวงไฟจากตะเกียงจะเป็นแค่จุดเล็กๆ แต่ก็เหมือนกับความหวังที่ยังส่องสว่างอยู่ทำให้ไม่สิ้นหวังและทำให้มีความหวังที่จะกลับมาใช้ชีวิตบนโลกมนุษย์ เหมือนเดิม



รูปที่ 4.54 สัญลักษณ์ตะเกียงสีฟ้า

ที่มา: Wan, 2013

4.1.7.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องนี้จะทำให้เห็นถึงความเชื่อความศรัทธาของศาสนาที่ตนนับถืออยู่ หรือสัญลักษณ์ที่ทำให้เห็นถึงศูนย์รวมของความรัก ซึ่งจะทำให้ผู้ชมคล้อยตาม ไม่ว่าจะเป็นการใช้สัญลักษณ์ที่ใช้อุปกรณ์เด็กเล่นเป็นองค์ประกอบที่อยู่ในเรื่องจะปรากฏธบังคัมและกล่องดนตรี หรือแม้แต่กระดานผีด้วยแก้วที่เด็กสร้างขึ้น

(1) แก้วตัวเก่า

แก้วที่ได้มาพร้อมกับการซื้อบ้าน เพกกีบอกว่าสามีของเธอ ซื้อบ้านพร้อมเครื่องเรือนแก้วสัญลักษณ์ของแก้วตัวนี้ทำให้ทราบที่มาของวิญญาณชายแก้วว่าเขาได้เสียชีวิตตรงนี้ และการวางแก้วก็ภายในฉากเป็นมุมอับของห้องทำให้ดูมืดครึ้ม เวลาที่อยู่ในองค์ประกอบของ

ภาพยนตร์ แล้วจะทำให้รู้สึกเหมือนว่ามีวิญญาณหรือมีปีศาจอยู่ในเก้าอี้ไม่ว่าจะเป็นฉากที่เก้าอี้โยกได้เอง หรือฉากที่รีโมทคอนโทรลไปตกอยู่ที่เก้าอี้เหมือนกับว่ามีคนนั่งดูทีวี และยังมีครั้งที่เจเน็ตละเมอแล้ว มานั่งที่เก้าอี้ตัวนี้ องค์กรประกอบของเก้าอี้จะคู่เก่าและขาดทำให้ดูน่ากลัว สัญลักษณ์ของเก้าอี้ตัวนี้ยังทำให้เห็นอีกว่าสามารถเชื่อมระหว่างคนเป็นกับคนตายได้โดยตอนที่เอดและลอร์เรนให้เจเน็ตนั่งที่เก้าอี้ตัวนี้แล้ว เอดสื่อสารกับวิญญาณของชายแก่ว่าต้องการอะไร เก้าอี้ตัวนี้จึงเปรียบเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างวิญญาณที่มองไม่เห็นกับมนุษย์ธรรมดาโดยผ่านตัวเชื่อมอีกทีคือเจเน็ตอาจจะไม่ใช่การเข้าถึงสู่ร่างแต่เป็นการพุดอยู่ด้านหลังแล้วให้เจเน็ตพุดสิ่งที่วิญญาณต้องการ



รูปที่ 4.55 สัญลักษณ์เก้าอี้ตัวเก่า

ที่มา: Wan, 2016

(2) ของเล่นเด็ก

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เจมส์ วาน ได้ใช้ตัวละครเด็กเป็นตัวดำเนินเรื่องเพราะฉะนั้น สิ่งที่เด็กจะพบกับวิญญาณหรือสื่อสารกับวิญญาณ ได้ชัดเจนที่สุด คือการทำให้ของเล่นมีชีวิต เพราะส่วนมากเด็กจะใช้เวลาอยู่กับของเล่นเมื่อเขา เห็นสิ่งที่เขาเล่นมีชีวิตหรือผิดปกติ จะทำให้เขารู้ว่าต้องมีบางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้นเหมือนกับตอนที่รถบังคับวิ่งเข้าไปในเต็นท์ทำให้ทราบว่ามีบางสิ่งบางอย่างอยู่ในเต็นท์และทำให้น้องของเจเน็ตพบกับวิญญาณ ทำให้เขากิริตร้องออกมาด้วยความกลัว และทำให้ภาพยนตร์มีความหลอนมากขึ้น เพราะที่บ้านที่มีเด็กขอมมีของเล่นอุปกรณ์เหล่านี้ จึงทำให้คนดูอาจจะวางใจได้ว่าสิ่งเหล่านี้จะตามไปที่บ้านของเขาเอง



รูปที่ 4.56 สัญลักษณ์ของเล่นเด็ก

ที่มา: Wan, 2016

(3) ไม้กางเขน

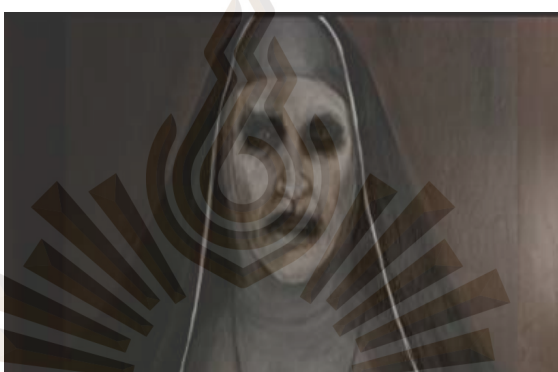
ไม้กางเขนในเรื่องนี้ เจมส์ วาน ได้แบ่งไม้กางเขนออกเป็น 2 ชนิด คือ 1 ไม้กางเขนที่ได้มาจากเพื่อนบ้านจะเป็นไม้กางเขนธรรมดา ซึ่งไม่สามารถปราบหรือว่าห้ามวิญญาณได้เลยยิ่งเป็นการส่งเสริมด้วยซ้ำ แม้จะติดไปทั่วห้องแต่ก็ไม่ได้ช่วยอะไร แต่ไม้กางเขนที่อยู่กับเอคและลอร์เรน สามารถทำให้ผีชายแก่กลัวได้ ทั้งนี้ไม้กางเขนที่เอคมีจะเป็นไม้กางเขนที่มีพระเยซูด้วย ซึ่งถ้าจะให้เปรียบเทียบไม้กางเขนของเอคเปรียบเสมือนความเชื่อ เขาห้อยไม้กางเขนนี้มาตั้งแต่เด็กเพราะไม้กางเขนนี้จะคอยปกป้องรักษาเขาไว้ แต่ไม้กางเขนที่เพื่อนบ้านให้มานั้นอาจจะไร้ซึ่งความศรัทธาเพราะว่าไม่ว่าจะติดไว้มากแค่ไหนก็ไม่สามารถช่วยปราบสิ่งชั่วร้ายได้เลย



รูปที่ 4.57 สัญลักษณ์ไม้กางเขน

ที่มา: Wan, 2016

(4) ภาพวาดปีศาจแม่ชี ชื่อของแม่ชีนั้นมีความสำคัญมากในเรื่อง เพราะในการปราบผีแม่ชีที่ทำได้สำเร็จก็เพราะว่าลอร์เรน ได้เอ่ยชื่อของเธอและเปิดคัมภีร์โถงศาตส่งเธอกลับไปยังนรก ครั้งที่ลอร์เรนเปิดประตูเข้าไปผีแม่ชี แวกแลก กรีดร้องเพื่อทำให้เธอกลัวและใช้อำนาจทำให้ลมพัดสิ่งของภายในห้องอย่างรุนแรง แต่ในขณะนั้นลอร์เรนบอกว่าเธอรู้ชื่อของเขา และเพียงแค่อเอ่ยชื่อเท่านั้น ร่างกายของผีแม่ชีก็แหลกสลายกับกลายเป็นเงาสีดำและหายเข้าไปในมุมห้องดั้งเดิม ทำให้เหตุการณ์ทุกอย่างสงบเพราะฉะนั้นสัญลักษณ์สำคัญในเรื่องนี้ที่เป็นจุดคลายปมที่สุดเลยก็คือชื่อของปีศาจแม่ชี



รูปที่ 4.58 สัญลักษณ์ปีศาจ

ที่มา: Wan, 2016

สรุปสัญลักษณ์ความหมาย (Symbol)

สัญลักษณ์ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ของผู้กำกับ เจมส์ วาน แสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้กำกับ เจมส์ วาน ต้องการจะสร้างภาพยนตร์ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับ เรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องลึกลับที่สอดคล้องกับความเชื่อ ความศรัทธา เช่น เรื่องของวิญญาณและโลกแห่งความตายเป็นสิ่งที่มียุจริง และการถอดจิตติดต่อกับวิญญาณแล้วเป็นความเชื่อส่วนบุคคล

เจมส์ วาน ใช้ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ ในการถ่ายทอดความเชื่อตามหลักศาสนาและความศรัทธาในพระเจ้าของตัวผู้กำกับ เพราะจะเห็นว่าสัญลักษณ์ความหมายที่สอดแทรกเข้ามาในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็น ไม้กางเขน ลูกเต๋า ล้วนเป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับทั้งสิ้น และในฉากจบของหนัง สัญลักษณ์ความหมายจะเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องเพื่อใช้สำหรับปมคลี่คลายภายใน

ภาพยนตร์ เพื่อให้คนดูเข้าใจความหมายอย่างถ่องแท้ที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อ สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติที่เราไม่สามารถมองเห็นได้

4.2 วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

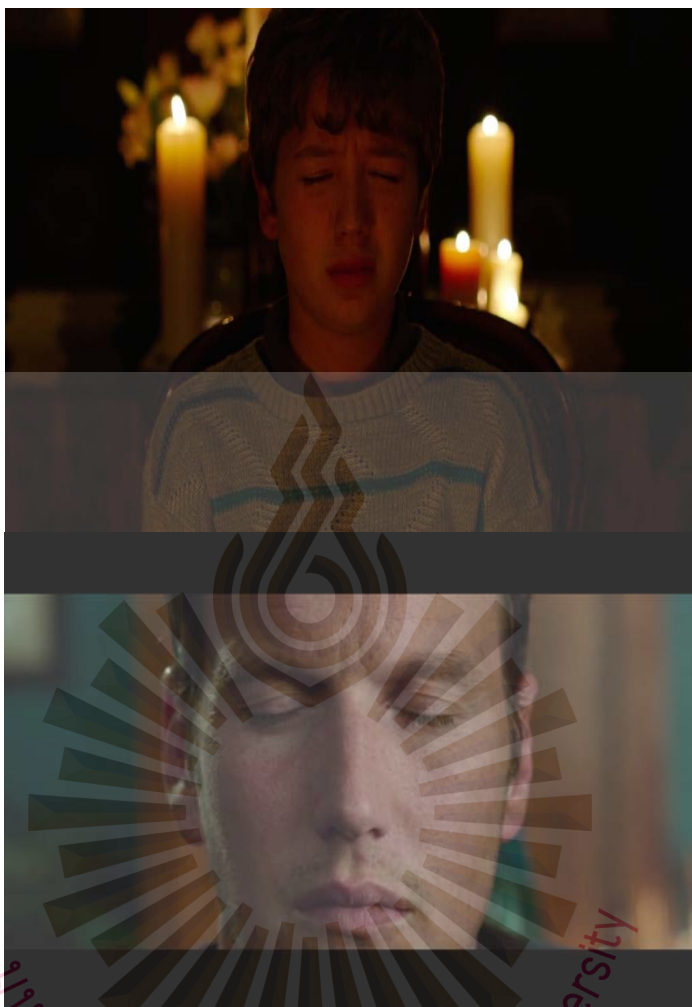
4.2.1 องค์ประกอบภาพ (Visual Channel)

องค์ประกอบด้านภาพ คือ ภาพที่ปรากฏให้เห็นโดยผ่านเทคนิคภาพยนตร์โดยมีขนาดภาพ, มุมกล้อง, เลนส์ภาพ, การเคลื่อนกล้อง องค์ประกอบภาพเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปด้วยกัน การกำกับภาพที่ดีจะทำให้สามารถสื่อถึงอารมณ์ของภาพ อารมณ์ของตัวละคร อารมณ์ของภาพยนตร์ ให้เราได้ร่วมรับรู้ไปโดยปริยาย องค์ประกอบภาพที่ใช้ใน ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ของผู้กำกับเจมส์ วาน มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

(1) ขนาดภาพ

ขนาดภาพ ที่ใช้ในภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 นั้น จะปรากฏการใช้ภาพใกล้มาก Extream Close-up Shot และภาพใกล้ Close-up อยู่หลายฉาก เจมส์วานให้ความสำคัญกับอารมณ์ และอินเนอร์ของนักแสดงที่ต้องสื่ออารมณ์ออกมาได้สมจริงสิ้นไหลในทุกๆ ฉาก เช่น ฉากที่จอร์จ ในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่มีสัมผัสพิเศษที่สามารถนั่งถอดจิตไปโลกวิญญาณได้ เจมส์ วานต้องการถ่าย ทอดความรู้สึกในเรื่องราวเหนือธรรมชาติให้มีความสมจริงที่สุด เนื่องจากการใช้ Close-up นั้น จะถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละคร ได้อย่างลึกซึ้ง เช่น ฉากที่เรนีภรรยาร้องไห้แล้วสวมกอดสามี เป็นต้น ขนาดภาพมีความสำคัญมากในทุกๆ ฉากสำหรับภาพยนตร์สยองขวัญของเจมส์ วาน เพราะเวลาที่ภูตผี ปีศาจ โผล่มาในภาพขนาดใหญ่เพียงชั่วครู่จะสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมและการใช้ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot) เป็นขนาดภาพปกติที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ขนาดภาพไกล (Long Shot หรือ LS) ใช้ในการถ่ายเก็บรายละเอียดและการกระทำของตัวละครทุกตัวในฉากที่อยู่ร่วมกัน



รูปที่ 4.59 ภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2, 2013
ที่มา: Wan, 2013

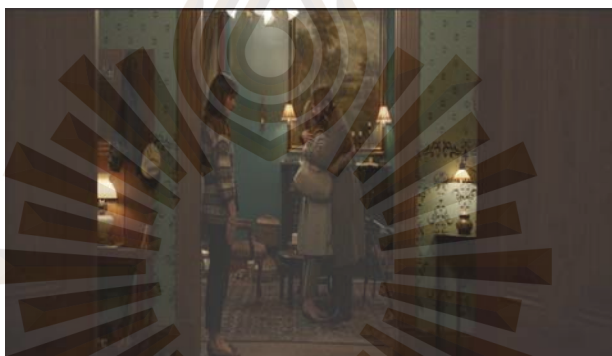


รูปที่ 4.60 ภาพใกล้ (Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2, 2013
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.61 ภาพปานกลาง (Medium Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2, 2013

ที่มา: Wan, 2013



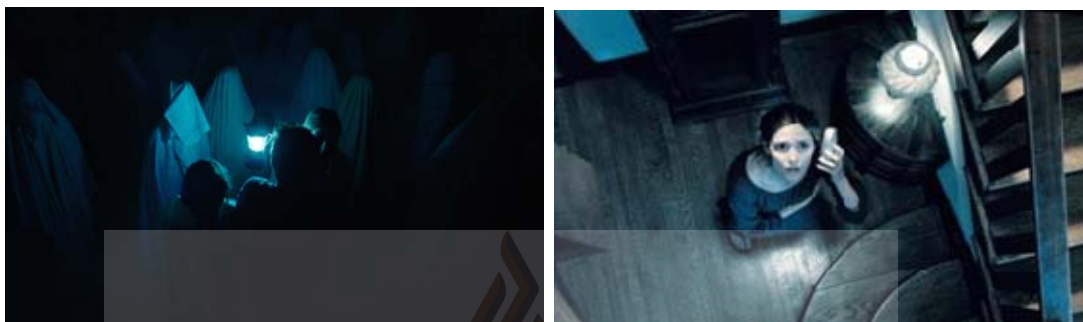
รูปที่ 4.62 ภาพไกล (Long Shot หรือ LS) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2, 2013

ที่มา: Wan, 2013

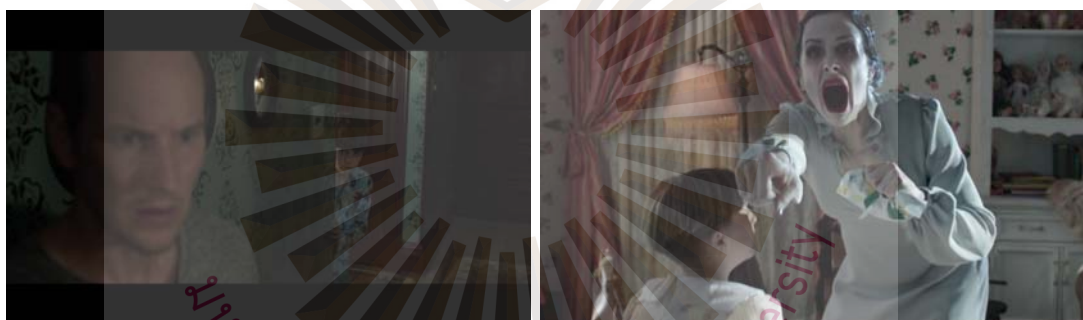
(2) มุมกล้อง

มุมกล้อง ที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างที่จะเวียนหัวเพราะว่ามีการเหวี่ยงกล้องไป มาตามการหันหน้าของตัวละครเหล่านั้น เพื่อให้ภาพมีความสมจริงขึ้น การหันมุมกล้องไปรอบๆ ห้องหรือมุมกล้องไปรอบๆ แทนที่จะถ่ายให้เป็นมุมกว้าง การถ่ายทำมุมกล้องแบบนี้จะทำให้เกิด ความสมจริงเหมือนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ ในภาพยนตร์หนังสยองขวัญเรื่องนี้ ในฉากที่ จอร์จได้เข้าไปเจอวิญญาณในปรโลกก็จะปรากฏมุมกล้องแทนสายตานก มุมกล้องนี้จะช่วยกดดัน ความรู้สึกของคนดูให้รู้สึกกลัวและหลอน จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการใช้มุมกล้องมุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) เช่น ในฉากที่เคลตันแอบมองพ่อจอร์จที่มีพฤติกรรมแปลกประหลาด จากมุมห้องของตน ฉากที่จอร์จได้เห็นอดีตของปาร์กเกอร์ มุมกล้องที่ใช้ในระหว่างโลกของวิญญาณ กับโลกของมนุษย์ซึ่งโลกของวิญญาณจะมีดและคำสาปไปหมดมี

เพียงแค่แสงไฟจากตะเกียงสีฟ้าเท่านั้นที่จะนำทางให้เห็นภาพต่างๆ ได้ ทำให้คนดูแยกจากภาพในโลกมนุษย์กับโลกของวิญญาณได้



รูปที่ 4.63 มุมกล้องแทนสายตานก (Bird's-eye View) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2, 2013
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.64 มุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2, 2013
ที่มา: Wan, 2013

(3) เล่นสัภาพ

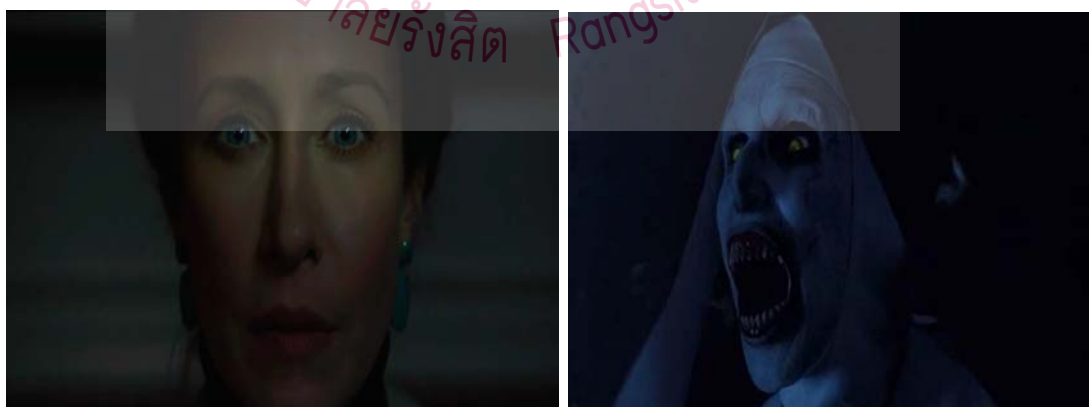
ในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะใช้เลนส์ Normal เพราะผู้กำกับต้องการให้สถานการณ์ทั่วไปภายในหนังจากภาพธรรมดาให้มีความสมจริง ในบางฉากมักใช้การถือกล้องถ่าย (Handheld) ตามตัวละครมีความสั้นมากกว่าเลนส์วาย แต่ดูสมจริงเหมือนดังคนดูเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ ในบางฉากที่ใช้ถ่ายทำจะอยู่ในบ้านและโลกของวิญญาณ จึงมักจะใช้เลนส์วาย Wild เพื่อเก็บความกว้างภายในบ้านที่แคบให้ดูกว้างขึ้น และการใช้เลนส์เทเลโฟโต้เพื่อให้ภาพบิดเบี้ยวใช้สำหรับฉากต่อสู้ของตัวละครและฉากที่ภูติผีปีศาจ โผล่มา

การเคลื่อนกล้อง ในภาพยนตร์จะมีการแพนกล้องและการทิลต์ เพื่อสร้างมูฟเม้นท์ให้กับภาพยนตร์ การถ่ายแบบการดอลลี่เพื่อเคลื่อนกล้องตามการกระทำของตัวละคร เพื่อให้คนดูรู้สึกสมจริงเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์ เจมส์ วาน ให้ความสำคัญและค่อนข้างละเอียดในการถ่ายทำภาพยนตร์สยองขวัญ โดยใช้เทคนิคการสร้างบรรยากาศได้ตามแบบฉบับของตัวเอง

4.2.1.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

(1) ขนาดภาพ

ขนาดภาพ ที่ใช้ในภาพยนตร์ The Conjuring 2 นั้น จะปรากฏการใช้ขนาดภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shot) อยู่หลายฉาก ในฉากที่ต้องการที่จะสื่ออารมณ์ เน้นอารมณ์ของตัวละคร เช่น ฉากที่ลอร์เรนนั่งฉานเพื่อที่จะเข้าไปในอดีตของผีแม่ชี ฉากผีชายหลังคร่อมที่ออกมาจากกล่องดนตรี The Crooked Man ฉากที่ปีศาจแม่ชีและวิญญาณชายแก่ ปรากฏตัวนั้นล้วนใช้ภาพขนาดใกล้มาก เพราะเป็นเทคนิคสำคัญสำหรับการสร้างหนังสยองขวัญที่จะทำให้คนดูรู้สึกหวาดกลัว และตื่นตระหนกตกใจ และการใช้ขนาดภาพใกล้ (Close-up) ในหลายฉากๆ ที่สื่ออารมณ์ของตัวละคร ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot หรือ MS) ระยะเวลาที่ทำให้รู้ถึงกริยาท่าทางของตัวละครได้ ชัดเจนในเฟรมที่พอดี เช่น ฉากเอดและลอร์เรนเดินรำกันในบ้าน เป็นต้น ยังปรากฏการใช้ภาพไกล (Long shot หรือ LS) เพื่อเก็บรายละเอียดในมุมกว้างดังเช่น ในฉากที่ปีศาจแม่ชีปรากฏตัวในระยะไกล

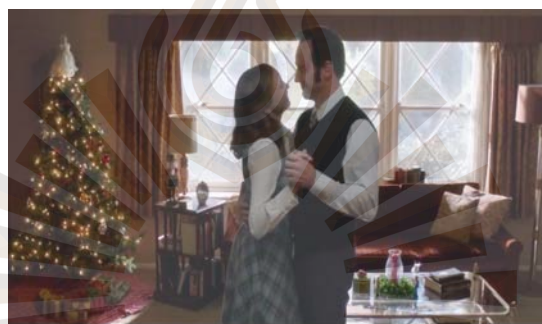


รูปที่ 4.65 ภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.66 ภาพใกล้ (Close-up Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.67 ภาพปานกลาง (Medium Shot) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.68 ภาพไกล (Long shot หรือ LS) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016

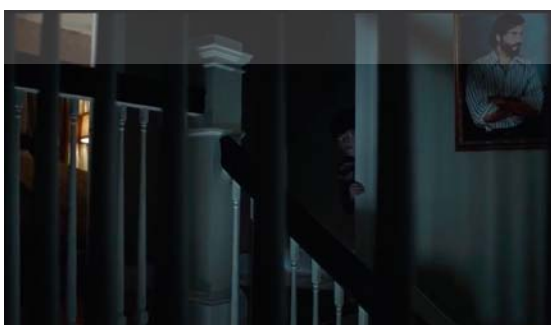
(2) มุมกล้อง

มุมกล้องที่ใช้ ซึ่งการวางมุมกล้องและใช้การเคลื่อนไหวของกล้องที่บิด เบี้ยว เลี้ยวไปมา หรือเล่นกับวัตถุในฉากสอดคล้องกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปได้ดี ซึ่งเป็นที่มาของ บรรยากาศ ที่ไม่น่าไว้วางใจ สร้างความรู้สึกที่ผู้ชมอย่างเรารู้สึกไม่ปลอดภัยและหวาดระแวงได้ อย่างยอดเยี่ยม มุมกล้องที่ปรากฏนั้นมี มุมกล้องแทนสายตาดนก (Bird's-eye View) ที่จะเห็นภาพใน มุมที่ตัวละครมอง จากมุมสูงในฉากที่เจเน็ตเห็นผีชายแก่เดินภายในบ้านและมุมแทนความรู้สึกของ ผู้แสดง (Subjective) มักใช้ในซีนที่ภูติผีปีศาจปรากฏตัว เช่น ฉากเด็กในบ้านผีสิงแอบจ้องมองลอร์ เรน มุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) เช่น ฉากที่ลอร์เรนได้เจอกับปีศาจแม่ชีในกระจก ฉากที่ตัวละคร เด็กภายในบ้านจ้องมองชิงหาหน้าบ้านที่เคลื่อนไหวได้เองจากมุมตรงหน้าต่าง เป็นการถ่ายแบบมุม ข้ามไหล่สร้างบรรยากาศ ให้คนดูขนลุก หวาดเสียวอย่างบอกไม่ถูก



รูปที่ 4.69 มุมกล้องแทนสายตาดนก (Bird's-eye View) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.70 มุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.71 มุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016

(3) เลนส์ภาพ

เลนส์ภาพ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเป็นเลนส์สาย Wide เพื่อเก็บความกว้างของฉาก เก็บภาพวิวในภาพหมู่บ้านของครอบครัวฮัดสัน ซึ่งจะทำให้ภาพแคบดูกว้างขึ้น และการใช้เลนส์เทเลโฟโต้เพื่อให้ภาพบิดเบี้ยวเวลาวิญญาณผีร้ายโผล่มาและใช้สำหรับฉากต่อสู้ของตัวละคร

(4) การเคลื่อนกล้อง

ในภาพยนตร์จะมีการแพนกล้องและการทิลต์ เพื่อสร้างมุมใหม่ให้กับภาพยนตร์ และการถ่ายแบบการดอลลีเพื่อเคลื่อนกล้องตามการกระทำของตัวละคร เพื่อให้คนดูรู้สึกสมจริงเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์

สรุปองค์ประกอบด้านภาพ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สองขั้วทั้ง 2 เรื่อง พบว่ามีองค์ประกอบด้านภาพที่เหมือนกัน ซึ่งขนาดภาพของภาพยนตร์สองขั้วทั้งเรื่อง จะปรากฏภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shop) และ ภาพใกล้ (Close-up) อยู่หลายฉาก จะเห็นได้ชัดว่าผู้สร้างให้ความสำคัญกับอารมณ์และ อินเนอร์ของนักแสดงที่ต้องสื่ออารมณ์ออกมาได้สมจริง การใช้ภาพขนาดใกล้มาก (Extream Close-up Shop) และ ภาพใกล้ (Close-up) จะสื่อถึงอารมณ์และอินเนอร์ของนักแสดงได้ดีและมุมกล้องของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องจะมีความแตกต่างกันเล็กน้อยแต่ถ่ายทอดออกมาในลักษณะเดียวกัน

ภาพยนตร์ *Insidious Chapter 2* มักจะใช้มุมกล้องแทนสายตานก (Bird's-eye View) ที่จะเห็นภาพในมุมที่ตัวละครมอง ซึ่งมุมกล้องนี้จะช่วยกดดันความรู้สึกของคนดูให้รู้สึกหวาดกลัว และหลอน ผู้กำกับเจมส์ วานก็ให้ความสำคัญกับมุมกล้องที่เป็นจุดการใช้มุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) ที่จะสามารถถ่ายทอดการกระทำหรือเรื่องราวของ ตัวละครอีกคนหนึ่งผ่านสายตา อีกตัวละครหนึ่ง

ส่วนภาพยนตร์ *The Conjuring 2* ก็ใช้มุมกล้องแทนสายตานก (Bird's-eye View) เช่นกัน และยังใช้มุมกล้องที่บิดเบี้ยวเอียงไปมาเล่นกับวัตถุในฉาก ซึ่งเป็นมุมกล้องเอกลักษณ์พิเศษของเจมส์ วาน การใช้มุมกล้องแบบนี้เสมือนผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์สยองขวัญภายในเนื้อเรื่อง และการใช้มุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) ภายในหนังของขวัญ ช่วยสร้างบรรยากาศวังเวงได้ดี

ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ใช้เลนส์ Wild เพราะฉากหลักๆมักอยู่ในบ้านเพื่อทำให้พื้นที่ภายในบ้านนั้นกว้างขึ้น มีการใช้สลับกับเลนส์ Normal ส่วนการเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง มีสไตล์และ เอกลักษณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์อย่าง เจมส์ วาน ซึ่งจะมีการแพนกล้อง และการทิลด์เพื่อสร้างมุฟเม้น ให้กับภาพยนตร์และการถ่ายแบบ Follow เป็นการดอลลี่เพื่อเคลื่อนกล้องตามการกระทำของตัวละคร เพื่อให้คนดูรู้สึกสมจริง เหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์ สรุปได้ว่า ผู้กำกับเจมส์ วานให้ความสำคัญ กับความรู้สึกของนักแสดงที่ต้องถ่ายทอดให้กับผู้ชม โดยผ่านการจัดองค์ประกอบด้านภาพที่ดี มีความประณีตและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

4.2.2 การจัดแสง

การจัดแสงสำคัญมากสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะการจัดแสงนั้นจัดเพื่อให้ได้ภาพที่มีอารมณ์และคุณค่าทางศิลปะตามที่บตต้องการลงบนแผ่นฟิล์มนั่นเอง คนที่เริ่มต้นทำหน้าที่ใหม่ๆ อาจจะสนใจเพียงแต่อุปกรณ์ในการจัดแสง แต่ผู้ที่มีประสบการณ์มาแล้วอย่าง เจมส์ วาน มักจะให้ความสนใจว่าอารมณ์ของภาพที่ออกมาจะเป็นอย่างไรมากกว่า เพราะว่ามีสไตล์การจัดแสง แต่ละลักษณะต้องการอุปกรณ์ไฟแตกต่างกัน ซึ่งผู้กำกับภาพต้องรู้ถึงตรงนี้อยู่เสมอ การจัด แสงในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน ทั้ง 2 เรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

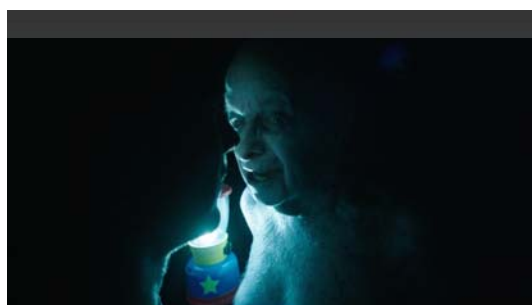
4.2.2.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

แสงที่ใช้ในภาพยนตร์ของขวัญเรื่องนี้ ใช้แสงแข็ง (Hard Light) ซึ่งเป็นแสงที่คอนทราสต์จัด และเกิดเงาดำชัดเจนบนอีกด้านหนึ่งของวัตถุให้ความรู้สึก ลึกลับ กดดัน เป็นแสงที่ใช้ในทุกซีนที่เน้นสื่ออารมณ์ของนักแสดง ผู้กำกับ เจมส์วาน ใช้แสงแข็งเพื่อทำให้บรรยากาศและซีนที่ถ่ายทำในบ้านซะส่วนใหญ่ดูลึกลับ น่ากลัว ซึ่งเราจะเห็นว่าแสงแข็งที่ใช้ในฉากปรโลกที่มีเพียงประตู สีแดงกั้นไว้ นั่น ทั้งฉากจะค่อนข้างมืดครึ้ม แสงคอนทราสต์จัดเพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูวังเวง ลึกลับน่ากลัว เจมส์วาน จะมีการจัดแสงสูตรหนังสยองขวัญ โดยเฉพาะของตัวเวลาที่ภูติผีปีศาจปรากฏตัว มักจะเป็นการเล่นแสงเงาจากแสงด้านล่าง (Under Light) เพื่อบิดเบือนโครงหน้าของตัวละคร ซึ่งการกดแสง จากแสงด้านล่างจะสร้างความมืดมน กดดัน ให้แก่ตัวละครและจะช่วยเสริมให้ภูติผีปีศาจมีลักษณะน่าหวาดกลัวมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.72 แสงแข็ง (Hard Light) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

ที่มา: Wan, 2013

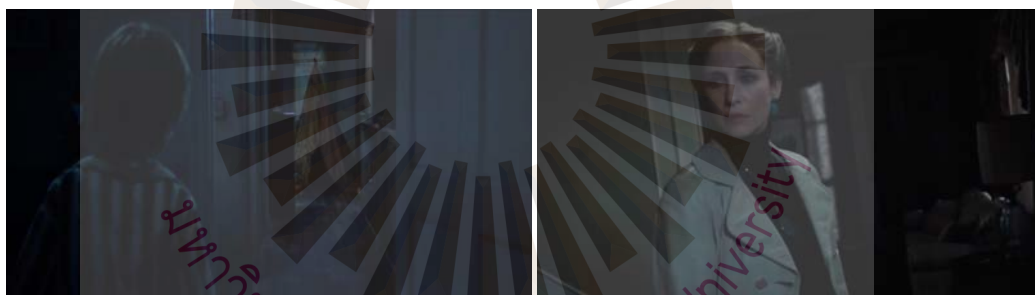


รูปที่ 4.73 แสงด้านล่าง (Under Light) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

ที่มา: Wan, 2013

4.2.2.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

แสงที่ใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้ ใช้แสงแข็ง (Hard Light) ซึ่งเป็นแสงที่คอนทราสต์จัด และเกิดเงาคำชัดเจนบนอีกด้านหนึ่งของวัตถุ จึงให้ความรู้สึก ลึกลับ กดดัน เป็นแสงที่ใช้ในทุกซีนที่เน้นสื่ออารมณ์ของนักแสดง ผู้กำกับ เจมส์วาน ใช้แสงแข็งเพื่อทำให้บรรยากาศและซีนที่ถ่ายทำในบ้านซะส่วนใหญ่ ดูลึกลับ น่ากลัว เจมส์วาน มักจะใช้การจัดแสงสูตรหนังสยองขวัญของตัวเอง โดยเฉพาะเวลาที่ภูติผีปีศาจปรากฏตัวมักจะเป็นการเล่นแสงเงา จากแสงด้านล่าง (Under Light) เพื่อบิดเบือนโครงหน้าของตัวละคร ซึ่งการกดแสงจากแสงด้านล่างจะสร้างความมืดมนให้แก่ตัวละคร ภูติผีปีศาจดูน่าหวาดกลัว ในภาพยนตร์เรื่องนี้มักใช้แสงด้านบน (Top Light) สำหรับฉากที่ตัวละคร ภูติผีปีศาจของเรื่องโผล่มาค่อนข้างน้อยเพราะเลือกที่จะให้คนดูตกใจกับแสงเงา สิ่งที่เห็นเพียงแวบ เดียวมากกว่าการแช่ภาพและเงาให้ตัวละครผีโผล่เด่นเป็นภาพชัดเจนและออกมาหลอกหลอนในเวลานาน สูตรสำเร็จของการทำหนังผีของเจมส์วาน คือ การเห็นภาพผีลักษณะภาพเงาพะในเวลานาน จะเป็นการลดปริมาณความน่ากลัวของหนังสยองขวัญ



รูปที่ 4.74 แสงแข็ง (Hard Light) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.75 แสงด้านล่าง (Under Light) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.76 แสงด้านบน (Top Light) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016

สรุปการจัดแสง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องนั้น ผู้กำกับเจมส์ วาน มักใช้แสงแข็ง (Hard Light) ซึ่งเป็นแสงที่คอนทราสต์จัดและเกิดเงาดำชัดเจนบนอีกด้านหนึ่งของวัตถุ ให้ความรู้สึก ลึกลับ กดดัน เป็นแสงที่ใช้ในทุกซีนที่เน้นสื่ออารมณ์ของนักแสดง เป็นที่ทราบกันว่าผู้กำกับ เจมส์ วาน ให้ความสำคัญกับภาพทุกภาพ ซีนทุกซีน การจัดแสงก็มีความสำคัญเช่นกันภายในภาพยนตร์ ทั้ง 2 เรื่อง ในฉากที่มีภูติผีปีศาจโผล่มา มักใช้แสงด้านล่าง (Under Light) เพราะเป็นการจัดแสงสูตร หนังสือของขวัญ โดยเฉพาะของผู้กำกับ ซึ่งการเล่นแสงเงาจากแสงด้านล่าง (Under Light) จะ บิดเบือน โครงหน้าของตัวละครจะช่วยเสริมให้ภูติผีปีศาจมีรูปลักษณะน่าหวาดกลัวมากยิ่งขึ้น และการกดแสงจาก แสงด้านล่างจะสร้างบรรยากาศความมืดมน กดดัน ให้แก่ผู้ชม

แต่จากการศึกษาในภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 ใช้แสง Under Light เวลาภูติผีปีศาจ โผล่มาตลอดทั้งเรื่องส่วน Conjuring 2 จะใช้แสง Top Light มากกว่า Under Light สำหรับฉากที่ตัวละครภูติ ผีปีศาจของเรื่องโผล่มาก่อนข้างน้อยกว่า Insidious Chapter 2 ผู้กำกับเจมส์ วาน ต้องการ ให้นักดูตกใจกับแสงเงาสิ่งที่เห็นเพียงแวบเดียวมากกว่าการแช่ภาพและเงาให้ตัวละครผีโดดเด่นเป็น ภาพชัดเจนและออกมาหลอกหลอนในเวลานาน

สรุปได้ว่าผู้กำกับเจมส์ วาน ให้ความสำคัญกับความรู้สึกของผู้ชมเป็นหลัก ความหวาดกลัว และบรรยากาศที่จะชวนให้นักดูอินตามแล้วรู้สึกสยองขวัญไปกับเรื่องราวที่ภาพยนตร์ต้องการจะ สื่อ

4.2.3 การจัดสี

กลุ่มสี หรือ โทนสีนั้น ที่สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่างกันผ่านสี ซึ่งการใช้สีในภาพยนตร์ให้เกิดความหมายและช่วยสร้างอารมณ์ในเล่าเรื่องให้กับภาพยนตรนั้นเป็นสิ่งจำเป็นที่ไม่อาจมองข้าม บางครั้งผู้กำกับหรือฝ่ายศิลป์ละเลยหรือควบคุมการใช้สีได้ไม่ดีเท่าที่ควร ทำให้อรรถรสและมิติของความเป็นศิลปะในภาพยนตร์ลดลงไป การจัดสีในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน มีรายละเอียดดังนี้

4.2.3.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

สีที่ใช้ในภาพยนตร์จะมี สีเขียว สีฟ้าและสีแดง โดยทุกสีจะปรากฏอยู่ในทุกๆ ฉากของภาพยนตร์ ไม่มีสีไหนเป็นสีหลัก แต่ทุกสีมีความหมาย และให้ความสำคัญแตกต่างกัน ภายในเนื้อหาของหนัง เจมส์ วาน ใช้สีเขียว เป็นสีที่บ่งบอกถึงสัญลักษณ์แห่งครอบครัว ซึ่งหมายถึงพ่อแม่และตัวเด็กชาย สีเขียวยังเป็นสีที่สื่อถึงสิ่งชั่วร้ายอีกด้วย

ส่วนสีฟ้าเป็นสีที่ปรากฏบ่อยในหนัง เช่นกัน เจมส์ วาน ใช้สีฟ้าเป็นแสงลับกับสีแดงในฉากของ ปร โลกหรือ โลกแห่งวิญญาณ สีฟ้าเป็นสีสัญลักษณ์ถึงเรื่องราวที่ลับเหนือคำอธิบาย ให้ความรู้สึกเงียบสงบ ลึกลับ ลวงตา ส่วนสีแดง เป็นสีที่ทำให้พลังถึงความอันตราย ความรุนแรง



รูปที่ 4.77 สีเขียว (Green) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.78 สีฟ้า (Blue) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2
ที่มา: Wan, 2013



รูปที่ 4.79 สีแดง (Red) ในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2
ที่มา: Wan, 2013

4.2.3.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

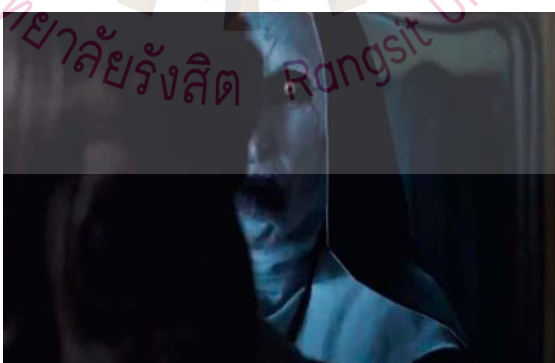
สีที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีสีเขียวและสีฟ้า โดยจะปรากฏสีเขียวเป็นสีหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ สีเขียวเป็นสีธรรมชาติ ซึ่งเป็นตัวแทนของเด็กๆ และครอบครัวภายในหนังเรื่องนี้ แต่ในขณะเดียวกัน สีเขียวก็เป็นสีที่สื่อถึงความเป็นกลางร้าย ลางสังหรณ์ ความหม่นหมอง รวมไปถึงสีเขียวก็เป็นสีภาพที่สื่อถึงความชั่วร้ายและความอันตรายเช่นกัน

เจมส์ วาน เลือกใช้สีเขียว สีความเป็นธรรมชาติ สีแห่งความหม่นหมอง เป็นโทนสีภาพหลัก ของหนังเรื่องนี้ และใช้สีฟ้าที่เป็นตัวแทนสีของภูติผีปีศาจ ซึ่งก็คือ ความบ้าคลั่ง ความ

เจ็บป่วย ความไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย อีกทั้งในตอนจบของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้ใช้โทนภาพสีเหลืองที่ทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงความใสซื่อบริสุทธิ์ของเด็กๆ ความสงบสุข ความปิติสุขของครอบครัววอร์เลน ที่ได้ช่วยให้ครอบครัวสัจจ์สันปลอดภัยจากสิ่งชั่วร้ายในตอนจบของภาพยนตร์



รูปที่ 4.80 สีเขียว (Green) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.81 สีฟ้า (Blue) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016



รูปที่ 4.82 สีเหลือง (Yellow) ในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2
ที่มา: Wan, 2016

สรุปการจัดสี

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ผู้กำกับเจมส์ วาน ใช้สีโทนเขียวเป็นสีที่ปรากฏชัดในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง สีเขียว เป็นสีสัญลักษณ์ของครอบครัว เพราะภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง มีตัวละครหลักและแก่นเรื่องคือครอบครัว และสีเขียวนั้นเป็นสีที่สื่อถึงความชั่วร้ายได้อีกด้วย ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 จะไม่ได้ใช้สีเขียวเป็นสีหลักของเรื่อง แต่จะปรากฏสีฟ้าและสีแดงด้วย แต่ทุกสีในภาพยนตร์ของทุกฉากมีความหมายจะให้ความสำคัญแตกต่างกัน ส่วนภาพยนตร์ The Conjuring 2 จะใช้สีเขียวเป็นสีหลักของเรื่องและปรากฏสีเหลืองที่เป็นที่สื่อถึงความชั่วร้าย บ้าคลั่ง ของภูติผีปิศาจ สรุปได้ว่าสีที่ผู้กำกับเจมส์ วาน ใช้ภายในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นต้องสอดคล้องกับเรื่องราวในบทภาพยนตร์และความหมายที่จะต้องการจะสื่อ

4.2.4 เสียง

องค์ประกอบด้านเสียงเป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของหนัง เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน มีรายละเอียดดังนี้

4.2.4.1 ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 (2013)

การใช้เสียงในการประกอบเรื่องเป็นการใช้เสียงเงียบปล่อยให้ตัวละครดำเนินเรื่อง แล้วจึงใช้เสียงให้ระทึกไม่ว่าจะเป็นเสียงกรีดร้อง หรือชาวเสียงต่าง ๆ ทำให้คนดูตกใจและหลอนไม่ว่าจะเป็นเสียงเกาะประตูของวิญญาณแต่คนธรรมดาสามารถรับรู้และได้ยิน ชาวเสียงของวิญญาณ ที่ใส่เข้ามาสร้างความหลอนหลอน ระทึกขวัญ ได้อย่างมาก

4.2.4.2 ภาพยนตร์ The Conjuring 2 (2016)

การใช้เสียงในการประกอบภาพยนตร์ The Conjuring 2 ส่วนมากในเรื่องจะเน้นเสียงที่เกิดการระทึกไม่ว่าจะเป็นเสียงกรีดร้องของความกลัวหรือเสียงกรีดร้องที่ต้องการทำให้กลัว เสียงดนตรีประกอบจะระทึกความหลอน เมื่อตัวละครอยู่ในมูมมิด เมื่อปีศาจวิญญาณเข้าสิงคนหรือปรากฏตัวจะทำให้คนที่รู้สึกหวาดกลัวไปด้วย แต่ในขณะที่เดียวกันการใช้เสียงเงียบปล่อยให้ตัวละครดำเนินเรื่อง เสียงจะดังขึ้นเมื่อเจอวิญญาณหรือปีศาจ ทำให้ผู้ชมเกิดความระทึกใจอยู่ตลอดเวลาว่าวิญญาณจะออกมาตอนไหน ทำให้เกิดความหลอนผู้ชมอาจจินตนาการได้ว่าเหตุการณ์ต่อไปจะเกิดอะไรขึ้น นอกจากนี้เจมส์ วาน ยังนำเสนอการใช้เสียงที่ผิดปกติของตัวละคร เพื่อให้ทราบว่าตอนนี้ตัวละครมีอาการเปลี่ยนไปหรือไม่ใช่ตัวของตัวเองเห็นได้จากตอนที่รายการทีวีมาสัมภาษณ์ เจเน็ต เมื่อเสียง ของเธอเปลี่ยนไปจากเดิมทำให้เชื่อว่ามีวิญญาณเข้ามาสิงร่างของเธอ

สรุปเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ผู้กำกับเจมส์ วาน ใช้เสียงประกอบและชาว ดนตรีที่ดึงผู้ชมให้หวาดกลัว และรู้สึกขนลุกตลอดเวลา เพราะขึ้นชื่อว่าเป็นผู้กำกับหนังสยองขวัญ ชาวเสียงจึงมีความสำคัญในอันดับต้นๆ ของการสร้างภาพยนตร์ เสียงที่ไซ้มักเป็นเสียงระทึก เช่น เสียงกรีดร้อง เสียงเกาะประตู เป็นเสียงจากธรรมชาติที่สร้างความระทึกตื่นตระหนกตกใจ และผู้กำกับเจมส์ วาน ยังใส่เทคนิคปล่อยเสียงเงียบในบทสนทนาให้ตัวละครดำเนินเรื่อง ก่อนจะใส่เสียงธรรมชาติเข้ามาให้ผู้ชมตกใจและรู้สึกระทึกขวัญ รวมไปถึงชาวเสียงประกอบของวิญญาณที่ใส่เข้ามาด้วยเสียงแผ่วเบาแต่สร้างความหลอนได้ไม่น้อย ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีการตัดแปลง เสียงของวิญญาณให้ดูสมจริงและน่ากลัวมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าเสียงของภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง นั้นเหมือนกันและผู้กำกับให้ความสำคัญกับเสียง และ บรรยากาศในเรื่องที่ต้องสอดคล้องกันเพื่อให้คนดูรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจไปกับองค์ประกอบ ภาพ แสง สี เสียง ภายในภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างขึ้นมาด้วยความประณีตและมีเอกลักษณ์หนึ่ง สยองขวัญเฉพาะสูตรของผู้กำกับเอง



บทที่ 5

สรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ของขวัญที่กำลังโดย เจมส์ วาน” ซึ่งเป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ของขวัญ 2 เรื่องที่กำลังโดย เจมส์ วาน เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ความขัดแย้ง (Conflict) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol) และเพื่อศึกษาภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel) การจัดแสง (Light) การจัดสี (Color) เสียง (Sound) ซึ่งผลสรุปงานวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ มีรายละเอียดดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัยการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ผลการวิจัยการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องสามารถสรุปได้มีดังนี้

5.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การวางโครงเรื่องมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) ใช้วิธีการเริ่มต้นเรื่องราวตามลำดับเหตุการณ์จากตัวละครหลัก โดยการย้อนอดีตเรื่องราวเพื่อกล่าวถึงที่มาของตัวละคร
- 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนและไม่ทิ้งประเด็นหลักที่ปูมาตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง โดยจะใช้ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในภาษาภาพยนตร์ของขวัญเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อพัฒนาเหตุการณ์
- 3) ภาวะวิกฤต (Climax) ใช้วิธีการดำเนินเรื่องราวมาถึงจุดไคลแมกซ์อย่างเข้มข้นเพื่อดำเนินไปสู่การแก้ไขปัญหาโดยการไถ่ซินของตัวละครรองซึ่งเป็นบทกวีที่พิสดารได้มามีบทบาทสำคัญที่จะสร้างความกระทบต่อตัวละครหลักซึ่งเป็นมนุษย์จะได้เห็นอดีตและเรื่องราวต่างๆ ของกวีที่พิสดารที่จะไขเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ทั้งหมดจะเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง

4) การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action) ใช้วิธีการเล่าเรื่องถึงการแก้ไขปมปัญหา หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยปมปัญหาต่างๆ ที่ได้ผูกเอาไว้จะถูกคลี่คลายเรื่องราวโดยหนึ่งในตัวละครหลักและตัวละครรองในบทกวีมีปีศาจจะถูกกำจัดในตอนนี้ของเรื่องราวทั้งหมดและจะพ่ายแพ้ให้แก่ฝ่ายมนุษย์ ซึ่งการผ่านพ้นภาวะวิกฤตของเรื่องราวจะเป็นการเล่าเรื่องเพื่อนำไปสู่การยุติเรื่องราว

5) การยุติเรื่องราว (Ending) ใช้วิธีการจบเรื่องราวอยู่ 2 แบบ คือ

5.1) การจบแบบสันติสุข (Happy Ending) โดยเรื่องราวได้รับการถูกคลี่คลายตัวละครในเรื่องสามารถแก้ไขปมปัญหาปมขัดแย้งภายในเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ ตัวละครทุกคนพ้นจากอันตรายและใช้ชีวิตอย่างปกติสุข

5.2) การจบโดยทิ้งปมปริศนาไว้ภายในตอนจบของหนังเพื่อปูทางในสร้างภาพยนตร์ภาคต่อไปเป็นการสร้างแรงจูงใจให้แก่คนดูที่จะอยากติดตามเรื่องราวต่อจากภาพยนตร์สยองขวัญชุดนี้

5.1.2 แก่นความคิด (Theme)

ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ถ่ายทอดเรื่องราวครอบครัวเป็นแก่นหลักในหนังสยองขวัญ เพราะความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมได้ดีที่สุด ซึ่งแก่นความคิดที่เหมือนกันมีดังนี้

1) ความรักที่บริสุทธิ์ของคนในครอบครัว ครอบครัวเป็นใจกลางความสำคัญ เพราะ ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมได้ดีที่สุดจึงสื่อให้เห็นว่าความรักที่บริสุทธิ์ของคนในครอบครัวจะเอาชนะสิ่งชั่วร้ายได้

2) ความเชื่อ ความศรัทธาตามหลักศาสนา ซึ่งจะสอดแทรกการช่วยเหลือกันและกันของคนในสังคม เมื่อครอบครัวหนึ่งถูกสิ่งชั่วร้ายตามรังควานและได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนมนุษย์ด้วยกันสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อความศรัทธาในเรื่องการแบ่งปัน การช่วยเหลือกันจะเป็นพลังงานบวกที่แข็งแกร่งและสามารถชนะสิ่งชั่วร้ายได้

5.1.3 ตัวละคร (Character)

จากการศึกษาตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์ วาน จะเห็นได้ชัดว่ามีการแบ่งได้เป็น 2 ประเภท กล่าวคือตัวละครหลักจะเป็นตัวละครมนุษย์ ฝ่ายธรรมชาติ ซึ่งตัว

ละครหลักนั้นจะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องและเป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดไม่เกิน 5 ตัวละครหลัก ทั้งนี้บทบาทตัวละครหลักมักเป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวเองและขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น เรื่องราวของภูติผีปีศาจ

เมื่อก้าวถึงตัวละครรองพบว่า ตัวละครรองจะเป็นตัวละครภูติผีปีศาจ มักจะเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครหลักจะเป็นฝ่ายธรรม ซึ่งตัวละครรองที่เป็นภูติผีปีศาจจะมีบทบาทสำคัญรองจากตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัวละครรอง ตัวละครรองที่เป็นภูติผีปีศาจมีบทบาทที่เด่นไม่แพ้ตัวละครหลักเพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินเรื่องราวของตัวละครหลัก

5.1.4 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ที่กำกับโดย เจมส์ วาน พบว่ามีประเด็นเรื่องความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง มี 3 ลักษณะ คือ

1) ความขัดแย้งภายในจิตใจ ความขัดแย้งภายในจิตใจนั้นมีจุดเริ่มต้นมาจากความขัดแย้งภายในจิตใจตัวเองของตัวละคร หลักที่เป็นหนึ่งในสมาชิกของครอบครัวหนึ่งถูกควบคุมจากวิญญาณร้าย ตัวละครหลักพยายามต่อสู้กับจิตใจ ของตัวเองที่ถูกคุกคาม โดยภูติผีปีศาจ ทั้งนี้ความขัดแย้งในจิตใจของตัวละครหลักจะพัฒนาบทบาทจนนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เรื่องราวที่เกิดขึ้นสร้างความขัดแย้งของตัวละครระหว่าง มนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ด้วยเหตุนี้ความขัดแย้งจะถูกคลี่คลายได้ก็ต่อได้รับการช่วยเหลือจากคนในสังคม

3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปีศาจ เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของชีวิตครอบครัวหนึ่งที่ต้อง พบเจอกับเรื่องราวลึกลับและพยายามหาวิธียุติเรื่องราวจากสิ่งชั่วร้าย จึงเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปีศาจ

กล่าวคือเป็นเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งที่ต้องพบเจอกับเรื่องราวของภูติผีปีศาจตามรั้วความเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูติผีปีศาจและจุดเริ่มต้นมักมาจากความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครหลักที่ถูกควบคุมด้วยวิญญาณร้ายจนนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน จึงสรุปได้ว่าความขัดแย้งจะถูกคลี่คลายก็ต่อได้รับการช่วยเหลือจากคนในสังคม รวมไปถึงพลังที่แข็งแกร่งที่สุดก็คือพลังแห่งสายใยในครอบครัว

5.1.5 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการศึกษาภาพยนตร์สองขั้วของขั้วทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน พบว่ามีมุมมองการเล่าเรื่อง 2 ลักษณะ ดังนี้

1) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) เป็นการเล่าเรื่องแบบให้ผู้ชมจินตนาการตามความรู้สึก ผู้ชมจะรู้เหตุการณ์ทุกอย่างรอบด้านและเห็นความคิดของตัวละคร พบในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

2) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) ซึ่งทำให้ผู้ชมได้มองเห็นถึง ความรู้สึกต่างๆ ด้านของตัวละครในด้านอารมณ์เหตุผลและความคิด พบในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 ผู้สร้างให้ความสำคัญกับมุมมองในการเล่าเรื่องและการถ่ายทอดเนื้อหาภายในภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้เห็นถึงความเป็นมาของเรื่องราวและปมปัญหาของตัวละครรวมไปถึงความรู้สึกนึกคิดอารมณ์และเหตุผลของทุกตัวละครเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอภายในภาพยนตร์มักเป็นมุมมองของเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติกับความเชื่อและศาสนา

จากการศึกษาพบว่า มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ภาพยนตร์สองขั้วทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์ วาน พบว่ามุมมองการเล่าเรื่องไม่เหมือนกันแต่ให้ความหมายเหมือนกัน ภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 ใช้การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) ส่วนภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 ใช้การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator)

5.1.6 ฉาก (Setting)

จากการศึกษาฉากที่ใช้ประกอบในภาพยนตร์สองขั้วของผู้กำกับ เจมส์ วาน พบว่า ฉากที่ใช้ส่วนใหญ่ มีดังนี้

1) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย สำหรับฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัยในภาพยนตร์นั้นอ้างอิงมาจากเหตุการณ์จริง จึงต้องใช้สถานที่ถ่ายทำจริงและสร้างฉากขึ้นมาให้เข้ากับช่วงเวลาปีที่เกิดเหตุการณ์นั้นจริงๆ เพื่อความสมจริงภายในภาพยนตร์จะเห็นว่าในฉากเปิดเรื่องจะขึ้นภาพสถานที่และตัวเลขปีคริสต์ราชของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

2) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร เพราะตัวละครหลักนั้นเป็นคนในครอบครัว ฉากโดยทั่วไปจึงจะถ่ายทำในบ้านเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวการดำเนินเรื่องของตัวละคร

ภายในครอบครัวที่พบเจอเรื่องราวของขวัญจากอุบัติเหตุปีศาจ ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร นั้นจะเล่าเรื่องราวของทุกความสัมพันธ์ในครอบครัวได้อย่างละเอียด ซึ่งสรุปได้ว่าฉากส่วนใหญ่จะ ถ่ายทำในบ้านเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของขวัญที่เกิดขึ้นกับครอบครัวหนึ่ง

3) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ สำหรับฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์สยองขวัญ ล้วนแล้วเป็นชิ้นส่วนของขวัญที่เป็นจุดไคล์แม็กซ์ของเรื่องทั้งสิ้น ฉากประดิษฐ์ของผู้สร้างจะมีความ สมจริงและคล้ายคลึงกับสถานที่จริงเพื่อ อรรถรสในการรับชมของคนดูให้รู้สึกถึงความสมจริงของ เรื่องราวและฉากที่สอดคล้องกัน อีกทั้งผู้สร้างคำนึงถึงความความปลอดภัยของนักแสดงเป็นหลัก หากต้องเป็นฉากที่มีการใช้สติง การลอยตัวที่ดูอันตราย จึงต้องเซตฉากขึ้นมาเพื่อความปลอดภัย

5.1.7 สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol)

จากการศึกษาสัญลักษณ์ความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับ เจมส์ วาน พบว่าสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้กำกับ เจมส์ วาน ต้องการจะสร้างภาพยนตร์ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องภูติผีปีศาจ เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติที่ สอดคล้องกับความเชื่อ ความศรัทธา เช่น เรื่องของวิญญาณและโลกแห่งความตายเป็นสิ่งที่มืออยู่จริง และการถอดจิตติดต่อกับวิญญาณ ล้วนแล้วเป็นความเชื่อส่วนบุคคล สัญลักษณ์ความหมายใน ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่สอดแทรกเข้ามาในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น ไม้กางเขน ลูกเต๋า ล้วนเป็นความ เชื่อมเกี่ยวกับสิ่งลึกลับทั้งสิ้น

5.2 สรุปผลการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

5.2.1 องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาพของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง ของผู้กำกับ เจมส์ วาน พบว่า มีองค์ประกอบขนาดภาพใกล้มาก (Extream Close-up Shop) และขนาดใกล้ (Close-up) อยู่หลายฉาก การใช้ขนาดภาพข้างต้นนี้จะสื่อถึงอารมณ์และอินเนอร์ของนักแสดงได้ดี และการใช้ขนาดภาพปานกลาง Medium Shot) เป็นขนาดภาพปกติที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ ขนาด ภาพไกล (Long Shot หรือ LS) ใช้ในการถ่ายเก็บรายละเอียดและการกระทำของตัวละครทุกตัวใน ฉากที่อยู่ร่วมกัน

มุมมองมักจะใช้มุมมองแทนสายตานก (Bird's-eye View) ที่จะเห็นภาพในมุมที่ตัวละครมองจากภาพมุมสูง ซึ่งมุมมองนี้จะช่วยกดดันความรู้สึกของคนดูให้รู้สึกหวาดกลัวและมุมมองที่เป็นจุดการใช้มุมมองแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) และพบการใช้มุมมองมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) มุมเทคนิคพิเศษของผู้กำกับที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The conjuring 2 จากส่วนใหญ่ถ่ายทำในบ้านหรือที่แคบ จึงใช้เลนส์ Wide สลับกับเลนส์ Normal และมีการเคลื่อนไหวกล้องแบบ Pan, Tilt, Dolly เพื่อเคลื่อนกล้องตามการกระทำของตัวละคร เพื่อให้คนดูรู้สึกสมจริงเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์จะเห็นได้ชัดว่าผู้กำกับให้ความสำคัญกับอารมณ์และอินเนอร์ของนักแสดงที่ต้องสื่ออารมณ์ออกมาได้สมจริงที่สุด

ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องนี้ ก็ได้พบส่วนต่างของมุมมองพบว่าใช้มุมมองเหมือนกันอยู่ 2 มุมมอง คือ มุมมองแทนสายตานก (Bird's-eye View) และ มุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) มีเพียงมุมมองมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) ที่ถูกใช้ในเรื่อง The Conjuring 2 แต่ไม่ถูกพบในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

5.2.2 การจัดแสง (Light)

จากการศึกษาการวิเคราะห์แสงของภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง พบว่า แสงที่ใช้คือ แสงแข็ง (Hard Light) ซึ่งเป็นแสงที่คอนทราสต์จัดและเกิดเงาดำชัดเจนบนอีกด้านหนึ่งของวัตถุให้ความรู้สึกลึกลับ กดดัน เป็นแสงที่ใช้ในทุกซีนที่เน้นสื่ออารมณ์ของนักแสดง ในฉากที่มีภูติผีปีศาจโผล่มา มักใช้แสงด้านล่าง (Under Light) ซึ่งการเล่นแสงเงาจากแสงด้านล่าง (Under Light) จะบิดเบือนโครงหน้าของตัวละครจะช่วยเสริมให้ภูติผีปีศาจมีรูปลักษณะน่าหวาดกลัวและการกดแสงจากแสงด้านล่างจะสร้างบรรยากาศความมืดมน กดดัน ให้แก่ผู้ชม และยังใช้แสงด้านบน (Top Light) สำหรับการปรากฏกายของเงาตัวละครภูติผีปีศาจเพียงแวบเดียว

จากการศึกษาพบว่า การจัดแสง (Light) ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์วาน มีการจัดแสงโดยใช้แสงแข็งเหมือนกัน ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 กับภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ซึ่งจากการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องนี้ ก็ได้พบส่วนต่างในทิศทางของแสงนั้น ภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 ใช้แสง Under Light เวลาภูติผีปีศาจโผล่มาตลอดทั้งเรื่อง ส่วน

ภาพยนตร์ The Conjuring 2 จะใช้แสง Top Light มากกว่า Under Light เพราะตัวละครภูติผีปีศาจของเรื่องจะโผล่มาก่อนข้างน้อยกว่าภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

5.2.3 การจัดสี (Color)

จากการวิเคราะห์การจัดสีในภาพยนตร์ของขบวนการ 2 เรื่อง พบว่า ใช้สีโทนเขียวเป็นสีที่ปรากฏชัด ในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง สีเขียวเป็นสีสัญลักษณ์ของครอบครัวเพราะภาพยนตร์ของขบวนการ 2 เรื่อง มีแก่นหลักคือครอบครัวและอีกสีที่เป็นสีแห่งสัญลักษณ์ความน่ากลัวที่ปรากฏในทุกซีนที่ตัวละครภูติผีปีศาจปรากฏตัวคือ สีฟ้า กล่าวคือทุกสีที่พบในภาพยนตร์จะสื่อความหมายแตกต่างกันไป

ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 จะปรากฏสีฟ้าในฉากปรโลกเพราะสีฟ้าเป็นตัวแทนของความเจ็บ ความหดหู่ ความน่ากลัวในโลกแห่งความตาย ส่วนสีแดงเป็นตัวแทนที่สื่อถึงความอันตราย ความไม่แน่ใจ เป็นต้น ส่วนภาพยนตร์ The Conjuring 2 จะพบสีฟ้าในซีนที่ภูติผีปีศาจปรากฏกาย และใช้สีเหลือง สีแห่งความคุ้มคลั่งนั้นให้เป็นตัวแทนของสีที่สื่อถึงความชั่วร้าย ในภาพยนตร์ของขบวนการเรื่องนี้ ส่วนแล้วทุกสีที่ปรากฏในบางซีนจะมีความหมายที่แตกต่างกันออกไป

ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของขบวนการ 2 เรื่องนี้ ก็ได้พบส่วนต่างในการใช้สีในบางฉาก Insidious Chapter 2 จะใช้สีแดงเป็นสีที่สื่อถึงความอันตราย ส่วน The Conjuring 2 จะใช้สีเหลืองเป็นตัวแทนแห่งความชั่วร้าย

5.2.4 เสียง (Sound)

จากการวิเคราะห์เสียงในภาพยนตร์ของขบวนการ 2 เรื่อง ผู้กำกับเจมส์ วาน พบการใช้เสียงประกอบอยู่ 3 แบบ มีดังนี้

- 1) เสียงในบทสนทนาและเทคนิคการปล่อยเสียงเงียบ (Dialogue) การปล่อยเทคนิคเสียง เงียบในบางฉากจะสร้างความกดดันให้แก่คนดู
- 2) เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงระทึกที่ใส่เข้ามาอย่างมีความธรรมชาติ เช่น เสียงที่ใช้ในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น เสียงกรีดร้อง เสียงเคาะประตู เป็นเสียงจากธรรมชาติที่สร้างความ

ต้นตระหนกตกใจ รวมไปถึงเสียงประกอบตัดแปลง (Sound Design) เช่น การใส่เสียงตัดแปลงของวิญญาณร้ายเพื่อความสมจริงใน ภาพยนตร์สยองขวัญ

3) เสียงดนตรี (Music) มีทั้งใช้เสียงดนตรีที่อยู่ในฉาก เช่น เสียงจากกล่องดนตรีใน ภาพยนตร์ The Conjuring 2 เสียงเปียโนจากเครื่องเปียโนในภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 และเสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก เช่น เสียงชาวดนตรีหลอนๆ ในบรรยากาศระทึกขวัญจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์น่าขนลุกให้กับภาพยนตร์

5.3 อภิปรายผล

ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์ วาน สอดคล้องกับที่ กฤษดา เกิดดี (2541) ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญมีรูปแบบการนำเสนอที่มีต้นกำเนิดมาจากภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และได้รับแรงอิทธิพลมาจากภาพยนตร์สัตว์ประหลาดสู่ภาพยนตร์สยองขวัญในรูปแบบหนึ่งซึ่งก็คือภาพยนตร์แนวภูติผีปิศาจ นอกจากนี้ในภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไปก็มีหลากหลายรูปแบบที่แยกประเภทออกมา เช่น ภาพยนตร์ฆาตกรต่อเนื่อง ภาพยนตร์ลึกลับ เป็นต้น โครงเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน มีรูปแบบของการร้อยเรียงเรื่องราวของการลำดับเหตุการณ์ ผ่านการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ซึ่งอาจไม่ได้ไล่ไปตามลำดับเหตุการณ์ แต่เหตุการณ์ต่างๆ จะส่งผลต่อกัน ผ่านรูปแบบโครงสร้างแบบสามองก์ (Three-act Structure) พ้องกับ จีรบุณย์ ทศนบรรจง (2548) ที่อธิบายถึงโครงสร้างแบบสามองก์ตั้งว่า องก์ที่หนึ่งจะเป็นช่วงต้นเรื่อง โดยมีลักษณะเป็น การเล่าเปิดเรื่อง แนะนำตัวละคร วางเงื่อนไขที่จะมีความเกี่ยวพันในตอนต่อไป องก์ที่สองได้นำเสนอถึง ความขัดแย้ง องก์ที่สามจะอยู่ในช่วงของการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้รับชมจะเข้าใจถึงเรื่องราวที่เกิด ขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยมีฉากที่เป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องที่ตัวละครจะต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่ชั่วร้ายและเป็นฉากที่มีความยิ่งใหญ่มากที่สุดของเรื่อง พล็อตเรื่อง (Plot) ของผู้กำกับเจมส์ วาน จะมีลำดับการพัฒนาเรื่อง (Story Development) แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ การเริ่มเรื่อง (Exposition), การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action), ภาวะวิกฤต (Climax), การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action), การยุติของเรื่องราว (Ending)

ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับนี้ให้ความรู้สึกลัวตกกลัวแก่ผู้ชม สร้างความระทึกขวัญ และสร้างอารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจ สอดคล้องกับความต้องการที่ผู้ให้นิยามภาพยนตร์สยองขวัญ Worland (2007 อ้างถึงใน สกฤตวดี สุขอนันต์, 2553) ได้วิเคราะห์ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ไม่ใช่ภาพยนตร์แนวเดียวกัน แต่ถ้าพูดถึงการนำเสนอภาพและเสียงที่น่ากลัว

ต่างส่งผลลัพธ์ให้แก่ผู้ชมในความรู้สึกแบบเดียวกันคือ ภาพยนตร์ของขวัญนั้นดูแล้วทำให้ลุ้นระทึกและน่าติดตามตลอดทั้งเรื่อง เหมือนกับทฤษฎีภาพยนตร์ของขวัญทุกๆ ไป ในด้านการนำเสนอและให้ความรู้สึกแก่ผู้ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาตึงร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น เช่น อาจมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวสยองขวัญกับแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และแนวระทึกขวัญ (Thriller) กล่าวคือภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน ก็มีแนวพาตึงร่วมกับตระกูลอื่น เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ระทึกขวัญ (Thriller) และลึกลับ (Mystery) สอดคล้องกับที่ กฤษดา เกิดดี (2541) กล่าวถึง Moments of Suspense เป็นหัวใจหลักของเรื่องเป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ระทึกขวัญ เช่น ตัวละครหลักของเรื่อง เจเน็ต (The Conjuring 2) ถูกวิญญาณชายแก่คุกคามเข้าสิงร่างเธอ จนนำไปสู่การเป็น Helpless Character ตัวละครสำคัญที่ต้องอยู่ในภาพยนตร์สยองขวัญเพราะถูกทำร้ายและต้องการความช่วยเหลือ Trapped Situation เมื่อตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์จมนมเพราะไม่สามารถต่อสู้กับวิญญาณร้ายที่เข้ามาเข้าสิงร่างได้ ทำให้เจเน็ตกลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moment of Suspense ตามมาในที่สุด ตัวละครอย่างจอร์จ แลมเบิร์ต (Insidious Chapter 2) ก็มีรูปแบบการนำเสนอตัวละครหลักตามองค์ประกอบที่กล่าวไปข้างต้นเหมือนกัน และสูตรภาพยนตร์สยองขวัญต้องมีรูปแบบตัวละคร Psychic Element โดยทั่วไปคือ ตัวร้ายหรือภูตผีปีศาจจะมีอาการป่วยทางจิตเสมอ

ความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่องที่กำลังกล่าวถึงโดย เจมส์ วาน พบการใช้ความขัดแย้งในตนเองและความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และภูตผีปีศาจ เพื่อให้เกิดเรื่องราวของมนุษย์ที่ถูกควบคุมโดยภูตผีปีศาจ และตัวละครมนุษย์จะต้องเอาชนะภูตผีปีศาจให้จงได้ ซึ่งพ้องกับที่ รัศมี วิวัฒน์สินอุดม (2547) ได้ให้ความหมายว่า “ความขัดแย้งเป็นอุปสรรคที่คอยขัดขวางและจำเป็นที่ตัวละครจะต้องเอาชนะอุปสรรคนั้น

การเล่าเรื่องที่พบในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านและการเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้ติดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่องจะเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และรับรู้เรื่องราวของทุกตัวละครในการย้อนอดีตจนถึงปัจจุบันได้

ฉากและสถานที่มักเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันให้เกิดองค์ประกอบหลักในการสร้างภาพยนตร์ ในเรื่องสถานที่ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้าง เรือนบ้านที่น่าสนใจเข้ากับเนื้อหาภาพยนตร์ น้อยนักที่ผู้กำกับจะใช้บ้านผีสิงที่เป็นสถานที่จริง เพราะต้องเสียเวลาไปกับการตกแต่งฉากให้ทันสมัยหรือตามยุคช่วงสมัยในหนังก่อนถ่ายทำหรือความเสี่ยงต่อผู้กำกับและนักแสดง ซึ่งผู้กำกับเจมส์ วาน ใช้สถานที่จริงที่เป็นบ้านผีสิง บ้านในตำนานของเรื่องราวผีสิงต่างๆ มาเป็นสถานที่ถ่ายทำ ส่วนแสงในภาพยนตร์ของผู้สร้างจะเน้นที่ความมืดและมีการจัดแสงฉากภายในบ้านให้ทึบคด้น น่าหวาดกลัว ไม่น่าไว้วางใจ ผู้สร้างต้องการความสมจริง ความหลอนภายในภาพยนตร์และดึงให้ผู้ชมอินไปทุกเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง เอกสิทธิ์การจัดฉาก แสงเงา สี เสียงของเจมส์ วาน นั้น ผ่านการคิดและการสร้างมาอย่างพิถีพิถันต่างเป็นที่กล่าวขานในวงการภาพยนตร์ว่าหนังสือของเขาน่ากลัวและหลอนที่สุดในฮอลลีวูด

ภาพยนตร์สยองขวัญที่เป็นเอกลักษณ์ในสไตล์ของผู้กำกับเจมส์ วานที่แตกต่างจากผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่นๆ พบว่าประเด็นหลักที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะสื่อ คือ การมุ่งประเด็นสถานบันครอบครัวเพราะความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของมนุษย์ที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมได้ชัดเจนมากที่สุด แต่ถูกถ่ายทอดออกมาภายในหนังสยองขวัญที่มีเรื่องราวลึกลับระหว่างโลกมนุษย์กับวิญญาณเป็นตัวเชื่อมกันภายในโครงเรื่อง ดังเช่นเรื่อง *Insidious Chapter 2* และ *The Conjuring 2* ที่นำเสนอเรื่องราวระหว่างโลกมนุษย์และโลกวิญญาณ ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นที่ผู้สร้างจะให้ความรู้สึกเขย่าขวัญของเรื่องราวมากกว่าไปเน้นความสัมพันธ์ในครอบครัว โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องของผู้กำกับมีเนื้อหาที่เหมือนกัน จะกล่าวถึงเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งได้พบเจอกับปัญหาที่วิญญาณร้ายคุกคามคนภายในครอบครัวและเหตุการณ์ต่างๆ จะทำให้เกิดเรื่องเลวร้ายขึ้นเรื่อยๆ แต่สิ่งหนึ่งที่ภาพยนตร์สยองขวัญของเจมส์ วาน ต้องการจะสื่อคือต่อให้เกิดเรื่องราวที่แย่มากและร้ายแรงแค่ไหน ครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่จะไม่ทิ้งกัน อีกทั้งยังเป็นกำลังใจที่ดีที่จะช่วยให้ก้าวข้ามผ่านเรื่องราวเลวร้ายนี้ไปได้ สอดคล้องกับการช่วยเหลือกันและกันของคนในสังคม ความมีน้ำใจ การแบ่งปันช่วยเหลือกันของคนในสังคม จะได้เห็นชัดว่าภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่อง จะมีตัวละครที่ไม่มี ความข้องเกี่ยวกับสิ่งชั่วร้ายที่เกิดขึ้นในเรื่องราวของครอบครัวหนึ่ง แต่พวกเขาพร้อมที่จะเต็มใจช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ที่กำลังเดือดร้อนด้วยกัน โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน พ้องกับแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้

ภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่องและผู้วิจัได้ศึกษาก็พบอีกว่า ภาพยนตร์ที่ศึกษานั้น ได้อ้างอิงมา จากเหตุการณ์จริง โดยในเรื่อง *The Conjuring 2* มีที่มาจากแฟ้มคดีของสองสามีภรรยาออร์เลน

ทำให้เห็นว่า ผู้กำกับ เจมส์ วาน ชอบศึกษาและอ่านเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติ จึงหยิบยกเหตุการณ์จริงมาสร้างเป็นภาพยนตร์สยองขวัญได้น่าสนใจ ซึ่งได้ว่าผู้กำกับเจมส์ วาน มีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณเพราะว่าสัญลักษณ์ความหมายภายในภาพยนตร์นั้นเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติทั้งสิ้น เช่น การเล่นผีด้วยแก้ว, การถอยลูกเต๋าเรียกหาวิญญาณ, การติดต่อกับคนที่ตายไปแล้ว เป็นต้น และที่สำคัญตัวละครทุกตัวในภาพยนตร์ ของเจมส์ วาน จะแบ่งฝ่ายตัวละครดี และตัวละครร้ายชัดเจน ตัวละครดีจะมาในรูปแบบความสัมพันธ์ใน ครอบครัวที่มีพ่อแม่และลูกๆ ส่วนตัวละครร้ายมักเป็นบทรองที่แสดงโดยญาติผีปิศาจ พ้องกับที่ Swain (1988) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่ตัวละครแต่ละตัวต้องมี คือส่วนของความคิด (Conception) และส่วนของพฤติกรรมที่มีการแสดงออก (Presentation) ที่ผ่านความคิดและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งเป็นลักษณะภายนอกที่ตัวละครแสดงออกผ่านบุคลิกต่างๆ

การสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครซึ่งเอกลักษณ์ของตัวละครญาติผีปิศาจในภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่อง จะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและน่าสนใจ โดยผู้กำกับเจมส์ วาน ประยุกต์ตัวละครญาติผีปิศาจเหล่านี้มาจากความฝันร้ายในวัยเด็ก อาทิ เช่น ตุ๊กตาผี, ผีชายหลังคร่อม, ปิศาจแม่ชี, เอกลักษณ์ของตัวละครญาติผีปิศาจที่ เจมส์ วาน สร้างชื่อขึ้นมา นั้น ล้วนได้รับกระแสตอบรับที่ดีจนทำให้มีหนัง ภาคแยกอีกหลายเรื่องที่ใช้ตัวละครผีเป็นตัวละครหลัก

กล่าวสรุปได้ว่า จากการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้สร้างสะท้อนให้เห็นถึงการนำเสนอโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยยึดโครงสร้างการลำดับขั้นตอนไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน การเริ่มเรื่อง (Exposition), การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action), ภาวะวิกฤต (Climax), การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (Falling Action), การยุติของเรื่องราว (Ending) และมีการจัดภาพ, แสง, สี, เสียง สอดคล้องกับทฤษฎีภาษาภาพยนตร์สยองขวัญ ในแง่ของการสื่อความหมายอย่างต้องแท้ นอกจากนี้ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน ก็มีแนวพาดพิงร่วมกับตระกูลอื่นร่วม อาทิ เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ระทึกขวัญ (Thriller) และลึกลับ (Mystery)

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

5.4.1 ผลงานการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญจำนวน 2 เรื่อง คือ Insidious Chapter 2 และ The Conjuring 2 เพราะผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ภาพยนต์ที่ผู้กำกับเจมส์ วาน เป็นทั้งผู้กำกับภาพยนต์และเขียนบทภาพยนต์ ซึ่งภาพยนต์สยองขวัญที่เจมส์ วาน

กำกับนั้นยังมีอีกหลายเรื่อง ผู้วิจัยควรศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่นๆ เพิ่มเติม ซึ่งจะนำข้อมูลมาสนับสนุนการศึกษาในครั้งนี้ได้มากขึ้น

5.4.2 ผลงานการวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงแนวทางและวิธีการนำเสนอภาพยนตร์สยองขวัญของเจมส์ วาน ที่ยังมีแง่มุมอื่นที่น่าสนใจ ควรค่าแก่การศึกษาวิจัยเพิ่มเติม เช่น การวิเคราะห์ประพันธ์กรภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน การวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน เป็นต้น

5.5 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.5.1 ผลงานการวิจัยในครั้งนี้ นักวิชาการและนักศึกษาที่สนใจศึกษาค้นคว้าโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญ สามารถนำไปเป็นแนวทางการจัดทำรูปแบบวิทยานิพนธ์หรือประยุกต์ใช้ในสื่อการจัดการเรียนการสอนในสถานบันศึกษา

5.5.2 ผลงานการวิจัยนี้ในครั้งนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำไปศึกษาประยุกต์ปรับใช้กับงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเพื่อให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จเหมือนดังเช่นผลงานภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน

บรรณานุกรม (ต่อ)

- รวมพร ศรีสุมานันท์. (2541). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์* (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2545). *รายงานผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: กรมประชาสัมพันธ์ และ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: บริษัทบ้านฟ้า.
- วิกิพีเดีย. (2561). *เจมส์ วาน (2018)*. สืบค้น 20 กันยายน, 2561, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/เจมส์_วาน
- วิติฐ อรุณรัตน์านนท์. (2552). *การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ* (Unpublished Independent Study). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, กรุงเทพฯ.
- สกุลวดี สุขอนันต์. (2553). *การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- อุบลรัตน์ ศรียวศักดิ์, ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, และศุจิรา สุวีรานนท์. (2542). *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ มีวสิคดีโอข่าว และโฆษณา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Boggs, J.M. (1978). *The art of watching film*. California: The Benjamin/Cumming.
- Alamy. (2012). *THE CONJURING (2013) PATRICK WILSON JAMES WAN (DIR) NEW LINE CINEMA/MOVIESTORE COLLECTION LTD*. Retrieved from <https://www.alamy.com/stock-image-the-conjuring-2013-patrick-wilson-james-wan-dir-new-line-cinemamoviestore-168529167.html>
- Alamy. (2013). *Vera Farmiga and James Wan in "THE CONJURING," a Warner Bros. Pictures release*. Retrieved from <https://www.alamy.com/vera-farmiga-and-james-wan-in-the-conjuring-a-warner-bros-pictures-release-image219040774.html>
- Ayana. (2017, September 6). *The Psychology Of Color In Film*. *Daily Infographic*. Retrieved from <https://www.dailyinfographic.com/psychology-of-color-in-film>
- Brand Buffet. (2016, September 12). *เปิดความลับ จิตวิทยาของ “สี” ในฉากรับ มีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกคนดูอย่างไร ?*. *Brand Buffet*. Retrieved from <https://www.brandbuffet.in.th/2016/09/the-psychology-of-color-in-film/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Hayward, S. (2006). *Cinema Studies: The Key Concepts*. London: Routledge.
- Horror World & Reviews. (2017, March 2). The movies of James Wan, part I – Saw (2004).
Horror World & Reviews. Retrieved from <https://horrorworld.reviews/2017/03/02/the-movies-of-james-wan-part-i-saw-2004/>
- Hutchings, P. (2004). *The Horror Film*. USA: Pearson Longman
- Swain, D.V. (1988). *Film scriptwriting : A practical manual*. USA: Butterworth.
- Wan, J. (Director). (2013). *Insidious Chapter 2* [Motion picture]. USA: Blumhouse Productions.
- Wan, J. (Director). (2016). *The Conjuring 2* [Motion picture]. USA: Warner Bros. Pictures and New Line Cinema.
- Wan, J., & Whannell, L. (2011, April 1). Whenever a new horror film emerges, there seem to be two schools of thought in terms of attendance: “I can’t wait to see it!” and “They don’t make ’em like they used to.”. *Movie Maker*. Retrieved from <https://www.moviemaker.com/james-wan-leigh-whannell-horror-films/>







ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแบบการวิเคราะห์โครงการเล่าเรื่อง

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

ตัวอย่าง

แบบการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่อง (Plot)

.....

- การเริ่มเรื่อง (Exposition)

.....

- การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action)

.....

- ภาวะวิกฤต (Climax)

.....

การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (falling action)

.....

- การยุติเรื่องราว (Ending)

.....

2. แก่นความคิด (Theme)

.....

3. ตัวละคร (Character)

- ตัวละครหลัก

.....

.....

.....

- ตัวละครรอง

.....

.....

.....

4. ความขัดแย้ง (Conflict)

.....

.....

.....

5. มุมมอง หรือ จุดยืน ในการเล่าเรื่อง (Point of view)

.....

.....

.....

6. ฉาก (Setting)

.....

.....

.....

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

.....

.....

.....

3.2.2 แบบการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ มีประเด็นการวิเคราะห์ทั้งหมด 4 ข้อ

- 1) องค์ประกอบภาพ (visual channel)
- 2) การจัดแสง
- 3) การจัดสี
- 4) เสียง



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

ตัวอย่าง

แบบการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

1. องค์ประกอบภาพ

.....

.....

.....

.....

.....

2. การจัดแสง

.....

.....

.....

.....

.....

3. การจัดสี

.....

.....

.....

.....

.....

4. เสียง

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต
วัน เดือน ปีเกิด	25 พฤศจิกายน 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการท่องเที่ยว, 2555 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์, 2563
ที่อยู่ปัจจุบัน	89/20 หมู่บ้านนิชากร ถนนสวนหลวง อำเภอกระทุ่มแบน จังหวัดสมุทรสาคร 74110

