การเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยไมค์ ฟลานาแกน

The Narrative and Image of women in horror films directed by Mike Flanagan

สุรัต ริบรวมทรัพย์[1*]

Surat Ribruamsab[1*]

[1]สาขาวิชาการเขียนบทและการกำกับภาพยนตร์และโทรทัศน์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

[1]Film and Television Writing and Directing, College of Communication Arts, Rangsit University, Thailand

[*]Corresponding Author E-mail: surat.rsu01@gmail.com

Received: May 1, 2026	**Revised:** July 14, 2026	**Accepted:** August 7, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับไมค์ ฟลานาแกน จำนวน 6 เรื่อง โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) คัดเลือกภาพยนตร์แบบเจาะจงจากผลงานภาพยนตร์ขนาดยาวของผู้กำกับที่มีตัวละครสตรีเป็นแกนสำคัญของเรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กรอบการวิเคราะห์ตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง 7 องค์ประกอบร่วมกับทฤษฎีสตรีนิยม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการตีความ ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องของฟลานาแกนทำหน้าที่เป็นกลไกการสื่อความหมายอย่างเป็นระบบใน 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) การใช้ความสัมพันธ์ในครอบครัวเป็นแกนกลางของเรื่องโดยเชื่อมโยงสิ่งเหนือธรรมชาติเข้ากับบาดแผลทางอารมณ์ ทำให้ภาพภูต ผี และปีศาจเป็นภาพแทนของความเจ็บปวดและความทรงจำในอดีต 2) การกำหนดให้ตัวละครสตรีเป็นศูนย์กลางของการเล่าเรื่องผ่านการนำเสนอบทบาทที่ก้าวข้ามภาพจำเดิมของสตรีในฐานะเหยื่อไปสู่ตัวละครที่มีความซับซ้อน มีอำนาจในการตัดสินใจ และสามารถกำหนดชะตากรรมของตนเอง และ 3) การใช้สัญลักษณ์ของความสยองขวัญเป็นรหัสแทนปมปัญหาทางจิตใจ ซึ่งสะท้อนการกดทับ ความเปราะบาง และประสบการณ์ของสตรีในบริบทสังคมร่วมสมัย ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนใช้ความสยองขวัญเป็นกลวิธีในการสื่อสารบาดแผลทางจิตใจ และรื้อถอนภาพจำเดิมของสตรีผ่านกระบวนการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครอย่างมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว

คำสำคัญ: ไมค์ ฟลานาแกน, ภาพยนตร์สยองขวัญ, การเล่าเรื่อง, สตรีนิยม

Abstract

This research article aims to examine the narrative characteristics and representations of women in six horror films directed by Mike Flanagan. Employing a qualitative research approach through textual analysis, the study purposively selected six feature films in which female characters play central roles. The analytical framework integrates the seven elements of narrative theory with feminist theory. Data were analyzed using content analysis and interpretive analysis. The findings reveal that Flanagan's narrative functions as a systematic mechanism of meaning-making in three major aspects. First, family relationships serve as the narrative core, connecting supernatural elements with emotional trauma, whereby ghosts, spirits, and monstrous figures symbolize past suffering and painful memories. Second, female characters are positioned at the center of the narrative, transcending conventional stereotypes of women as passive victims by portraying them as multidimensional individuals with agency and the ability to determine their own destinies. Third, horror symbolism operates as a code representing psychological conflicts, reflecting the oppression, vulnerability, and lived experiences of women within contemporary society. The study demonstrates that Mike Flanagan employs horror as a narrative strategy for communicating psychological trauma and deconstructing conventional representations of women through distinctive storytelling techniques and character construction.

Keywords: Mike Flanagan, Horror Films, Narrative, Feminist

บทนำ

ไมค์ ฟลานาแกน (Mike Flanagan) เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกันที่มีอิทธิพลอย่างสูงในภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ (Horror Genre) ร่วมสมัย ผลงานของเขามีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งในด้านเทคนิคการกำกับ เนื้อหาที่ลุ่มลึก และวิธีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อน ฟลานาแกนเกิดในปี ค.ศ. 1978 ณ เมืองเซเลม รัฐแมสซาชูเซตส์ เขาสำเร็จการศึกษาจากภาควิชาสื่ออิเล็กทรอนิกส์และภาพยนตร์มหาวิทยาลัยทาวสัน (Towson University) ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการก้าวเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยมีผลงานที่สร้างชื่อเสียงในระดับสากลและได้รับการยอมรับทั้งในแง่รายได้และคำวิจารณ์ ลักษณะเด่นที่ปรากฏชัดในงานของฟลานาแกน คือ การใช้กลวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสัญญะทางจิตวิทยา โดยเฉพาะการกำหนดให้ "ตัวละครสตรี" เป็นหลักสำคัญในการดำเนินเรื่อง (Female-led Narrative) ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาลักษณะการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน จำนวน 6 เรื่องได้แก่ Absentia (2011), Oculus (2013), Before I Wake (2016), Ouija: Origin of Evil (2016), Hush (2016) และ Gerald's Game (2017) เนื่องจากเป็นผลงานภาพยนตร์ขนาดยาวในช่วงแรกของการกำกับ ซึ่งสะท้อนพัฒนาการของ

รูปแบบการเล่าเรื่องและอัตลักษณ์การสร้างตัวละครสตรีได้อย่างต่อเนื่อง ก่อนที่ฟลานาแกนจะเปลี่ยนรูปแบบการผลิตไปสู่ซีรีส์ทางโทรทัศน์บนแพลตฟอร์มสตรีมมิง นอกจากนี้ การจำกัดขอบเขตเฉพาะภาพยนตร์ขนาดยาวยังช่วยให้การวิเคราะห์ตัวบทมีความสอดคล้องกันด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง ระยะเวลาของสื่อ และรูปแบบการผลิต ส่วนผลงานประเภทซีรีส์ไม่ได้รวมอยู่ในการศึกษานี้ เนื่องจากมีลักษณะการดำเนินเรื่องแบบหลายตอน (Serial Narrative) ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ขนาดยาว และอาจส่งผลต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องและการพัฒนาตัวละคร

จุดสำคัญของภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องของไมค์ ฟลานาแกน สะท้อนความหลากหลายของประสบการณ์สตรี ตั้งแต่การเผชิญกับความพิการ การรับมือกับบาดแผลจากการล่วงละเมิดทางเพศ ความเป็นมารดา ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง และความแตกสลายของครอบครัว โดยใช้ “พื้นที่ส่วนตัว” (Domestic Space) เป็นพื้นที่ของความขัดแย้งและการเผชิญหน้ากับบาดแผลทางจิตใจ จึงเป็นกรณีศึกษาที่เหมาะสมต่อการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องกับการสร้างภาพตัวแทนสตรี แม้ว่าจะมีงานศึกษาที่วิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญในประเด็นด้านเพศสภาพ อัตลักษณ์สตรี หรือการเล่าเรื่องอยู่เป็นจำนวนหนึ่ง แต่ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์สยองขวัญในภาพรวม หรือศึกษาการนำเสนอภาพสตรีในฐานะเหยื่อ (Final Girl / Victim Representation) ขณะที่งานวิจัยที่บูรณาการการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องร่วมกับทฤษฎีสตรีนิยมเพื่ออธิบายการสร้างความหมายของภาพตัวแทนสตรีในผลงานของไมค์ ฟลานาแกนยังค่อนข้างจำกัด ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวด้วยการวิเคราะห์ว่ากลวิธีการเล่าเรื่องสัมพันธ์กับการสร้างภาพตัวแทนสตรีและการสื่อสารบาดแผลทางจิตใจ ภายใต้บริบทของภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัย โดยมุ่งเน้นไปที่การบูรณาการระหว่างทฤษฎีการเล่าเรื่อง 7 องค์ประกอบถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการจำแนกโครงสร้างของบทภาพยนตร์เพื่อวิเคราะห์ กลวิธีในการจัดวางลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ การเริ่มเรื่อง ภาวะวิกฤติ ไปจนถึงการยุติเรื่องราวตลอดจนการสร้างความขัดแย้งที่แปรเปลี่ยนจากภัยคุกคามภายนอกสู่ภาวะความแตกสลายภายในจิตใจของตัวละคร ร่วมกับทฤษฎีสตรีนิยมและบริบททางสังคม เพื่อวิเคราะห์บทบาทและการกู้คืนอำนาจในการตัดสินใจของตัวละครสตรี โดยมีสัญญะศาสตร์เป็นพื้นฐานในการถอดรหัสกลวิธีที่ฟลานาแกนใช้เพื่อสะท้อนประสบการณ์ชีวิตของสตรีและบริบททางสังคมผ่านสื่อภาพยนต์สยองขวัญ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างเรื่องเล่าผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง 7 ประการในภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน

2. เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอภาพสตรีผ่านแนวคิดสตรีนิยมและสัญญะวิทยาในภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดแบบบูรณาการ (Integrated Analytical Framework) โดยนำทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีสตรีนิยม และทฤษฎีสัญญะวิทยามาใช้ร่วมกันในการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ ทั้งนี้ทฤษฎีแต่ละชุดมีหน้าที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ทฤษฎีการเล่าเรื่องใช้วิเคราะห์โครงสร้างและกลวิธีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีสตรีนิยมใช้วิเคราะห์การสร้างภาพตัวแทนและบทบาทของตัวละครสตรี ส่วนทฤษฎีสัญญะวิทยาใช้ตีความความหมายของสัญลักษณ์และรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่าเรื่องกับการสื่อสารประเด็นบาดแผลทางจิตใจของสตรีอย่างเป็นระบบ โดยแบ่งชุดทฤษฎีออกเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative Theory)

ทฤษฎีการเล่าเรื่องถูกใช้เพื่อศึกษาลักษณะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ในด้านโครงสร้างเรื่อง การดำเนินเหตุการณ์ การสร้างตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก มุมมองการเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในตัวบท ผู้วิจัยใช้กรอบองค์ประกอบการเล่าเรื่องเพื่อวิเคราะห์กลไกการสื่อสารผ่าน 7 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) และเรื่องราว (Story) เพื่อทำ ความเข้าใจลำดับเหตุการณ์ แก่นความคิด (Theme) เพื่อค้นหาสาระสำคัญ ตัวละคร (Character) เพื่อศึกษาพัฒนาการของตัวเอกสตรี ความขัดแย้ง (Conflict) ในมิติจิตวิทยาและอุปสรรคภายนอก ฉาก (Setting) ในฐานะพื้นที่เชิงสัญญะ มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) เพื่อวิเคราะห์การสร้างอารมณ์ร่วมและสัญลักษณ์ ในฐานะรหัสภาพที่ใช่แทนปมปัญหาในอดีต

2. ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist)

ทฤษฎีสตรีนิยมใช้เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอภาพตัวแทนของสตรี โดยพิจารณาบทบาท อำนาจในการตัดสินใจ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ประสบการณ์ชีวิต และบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อการสร้างความหมายของตัวละครสตรีในภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์สถานะและบทบาทของสตรีที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญใน 3 มิติสำคัญ คือ 1) การนำเสนอภาพสตรี (Presentation of Women) สำรวจภาพลักษณ์และการแสดงออกเพื่อวิเคราะห์อำนาจการตัดสินใจและการก้าวข้ามสภาวะการตกเป็นเหยื่อ 2) ประสบการณ์ชีวิตของผู้หญิง (Women's Lived Experiences) ศึกษาประเด็นเฉพาะทางเพศสภาพ เช่น บาดแผลทางใจ (Trauma) และความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสถาบันครอบครัว และ 3) บริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural Context) วิเคราะห์ปัจจัยแวดล้อมและค่านิยมทางสังคมที่หล่อหลอมพฤติกรรมการตัดสินใจของตัวละครสตรีในสถานการณ์วิกฤต

3. ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญญะวิทยาถูกใช้เป็นเครื่องมือในการตีความความหมายแฝงของภาพ เสียง พื้นที่ ตัวละคร และวัตถุเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่ออธิบายกลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างภาพตัวแทนสตรี สื่อสารประเด็นบาดแผลทางจิตใจและอุดมการณ์ทางสังคม และใช้เป็นเครื่องมือในการถอดรหัสและตีความสัญญะต่าง ๆ ที่ปรากฏในตัวบทภาพยนตร์ โดยมีกระบวนการ คือ 1) การถอดรหัสภาพสยองขวัญ ศึกษาการเปลี่ยนภาพภูต ผี และสิ่งเหนือธรรมชาติให้เป็นรหัสแทนบาดแผลทางใจและปมปัญหาทางจิตวิทยาของสตรี

2) ตีความพื้นที่และร่างกาย วิเคราะห์ฉากพื้นที่ปิดล้อมในฐานะสัญญะของการกักขัง และใช้ร่างกายหรือความเงียบสะท้อนสภาวะการถูกลดทอนอำนาจในสังคม และ 3) รื้อถอนและสร้างอุดมการณ์ใหม่ ใช้สัญญะวิทยาเปิดโปงการกดทับภายใต้อุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ พร้อมทั้งนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ของสตรีในฐานะผู้รอดชีวิตที่มีอำนาจในการตัดสินใจ

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้จำแนกประเด็นสำคัญที่สอดคล้องกับการศึกษาการเล่าเรื่องและภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ดังนี้

1. งานวิจัยด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องและสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์สยองขวัญ การศึกษาแนวทางการนำเสนอภาพยนตร์สยองขวัญพบว่า องค์ประกอบเชิงรูปแบบถูกสร้างขึ้นเพื่อสั่นคลอนความมั่นคงปลอดภัยของผู้ชม โดยดึงจิตไร้สำนึกที่ต้องการท้าทายกฎเกณฑ์สังคมออกมาผ่านเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ (วิสิฐ อรุณรัตนานนท์, 2552) ขณะที่การศึกษาเอกลักษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยอย่าง เจมส์ วาน ซึ่งพบว่า การเล่าเรื่องที่ประสบความสำเร็จมักใช้ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเป็นแกนกลาง เชื่อมโยงโลกมนุษย์เข้ากับวิญญาณผ่านภาษาภาพยนตร์ที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และการสร้างภาพจำจากสัญลักษณ์ผีปีศาจ (นุจรินทร์ จีรรัตนบรรพต, 2564) นอกจากนี้ ในจักรวาลภาพยนตร์ The Conjuring ยังพบว่า ศิลปะการเล่าเรื่องมักยึดโยงกับโครงเรื่องจริงและความเชื่อทางศาสนา โดยใช้ความรักในครอบครัวและความศรัทธาเป็นกลวิธีหลักในการคลี่คลายความขัดแย้ง (สุวัจนี พุฒิโชติ, 2564)

2. งานวิจัยด้านภาพตัวแทนและบทบาทของสตรีในภาพยนตร์ ในมิติด้านเพศสภาพ งานวิจัยส่วนใหญ่มักชี้ให้เห็นถึงความไม่เสมอภาคที่ปรากฏในตัวบท โดยตัวละครสตรีมักมีสถานภาพและบทบาทด้อยกว่าตัวละครชาย หรือถูกจำกัดสิทธิในเชิงสังคมสำหรับภาพยนตร์ไทย ภาพตัวแทนของสตรีมักถูกตีกรอบด้วยค่านิยมเดิม เช่น ความเชื่อเรื่องพรหมจารี ความกตัญญู และบทบาทแม่บ้าน แม้จะเริ่มมีการนำเสนอภาพสตรีในฐานะผู้นำหรือคนทำงานนอกบ้านมากขึ้น (ภัทรวดี ไชยชนะ, 2561) อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์ร่วมสมัยมีการนำเสนอภาพสตรีที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การใช้กลวิธีโจรกรรมเพื่อต่อรองอำนาจกับระบบปิตาธิปไตยและทุนนิยม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการแบ่งขั้วอำนาจทางเพศภาพที่ถูกนำมาตีความใหม่ผ่านตัวละครหญิง (ธมลวรรณ บรรจงเกลี้ยง, 2565)

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพแทนสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน ผ่านการตีความองค์ประกอบของภาพยนตร์ทั้งด้านเนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา ภาพ สัญลักษณ์ และเทคนิคการเล่าเรื่อง โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัยและหน่วยวิเคราะห์ การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) ภายใต้กระบวนทัศน์การวิจัยเชิงตีความ (Interpretive Research Paradigm) เพื่ออธิบายความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ผ่านกรอบแนวคิดด้านการเล่าเรื่อง สตรีนิยม และสัญญะวิทยา

ส่วนหน่วยวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ได้แก่ ฉาก (Scene) ตัวละคร (Character) บทสนทนา (Dialogue) และ สัญลักษณ์ (Symbol) ที่สะท้อนการสร้างความหมายเกี่ยวกับสตรีในภาพยนตร์

2. การคัดเลือกตัวบทภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดย ไมค์ ฟลานาแกน โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก คือ 1) เป็นภาพยนตร์ขนาดยาวที่กำกับโดยไมค์ ฟลานาแกน 2) ผลิตและเผยแพร่ระหว่างปี ค.ศ. 2011–2017 3) มีตัวละครสตรีเป็นตัวละครหลักหรือมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง และ 4) มีประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ บทบาท หรือประสบการณ์ของสตรีที่สามารถวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดการวิจัยได้ ในช่วงปี ค.ศ. 2011-2017 จึงมีการคัดเลือกภาพยนตร์จำนวน 6 เรื่อง ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้กำกับวางรากฐานทางศิลปะและการนำเสนอตัวละครสตรีอย่างโดดเด่น ประกอบด้วย Absentia (2011), Oculus (2013), Hush (2016), Before I Wake (2016), Ouija: Origin of Evil (2016) และ Gerald's Game (2017)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบบันทึกการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Film Textual Analysis Form) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดของการวิจัย ประกอบด้วย 1) ตารางวิเคราะห์การเล่าเรื่อง บันทึกรายละเอียดตามองค์ประกอบ 7 ด้าน แก่นเรื่อง เรื่องราว โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองการเล่าเรื่อง และ 2) ตารางวิเคราะห์สภาวะสตรี ใช้บันทึกข้อมูลของตัวละคร บทสนทนา การกระทำ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สัญลักษณ์ ภาพและองค์ประกอบภาพยนตร์ที่สะท้อนการสร้างความหมายเกี่ยวกับสตรี

ผู้วิจัยพัฒนาแบบบันทึกการวิเคราะห์จากกรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง ทฤษฎีสตรีนิยม และทฤษฎีสัญญะวิทยา จากนั้นนำแบบบันทึกเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน มีคุณวุฒิหรือความเชี่ยวชาญด้านนิเทศศาสตร์ภาพยนตร์ หรือการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมของประเด็นการวิเคราะห์ และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ก่อนนำไปใช้จริง

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ได้แก่ 1) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการรับชมภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างอย่างละเอียด 2) จดบันทึกข้อมูลลงในแบบบันทึกการวิเคราะห์ 3) จับภาพนิ่ง (Screenshot) ของฉากสำคัญเพื่อใช้เป็นหลักฐานประกอบการวิเคราะห์ และ 4) คัดเลือกฉากสำคัญตามเกณฑ์ ได้แก่ ฉากที่สะท้อนการพัฒนาของตัวละครสตรี ฉากที่แสดงความขัดแย้ง ฉากที่มีนัยเชิงสัญลักษณ์ ฉากที่สะท้อนประเด็นทางเพศหรืออำนาจ ฉากที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ควบคู่กับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยดำเนินการตามขั้นตอน คือ 1) จัดหมวดหมู่ข้อมูล (Coding) ตามประเด็นการวิจัย 2) วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงสร้างเรื่อง ตัวละคร ฉาก ความขัดแย้ง มุมมองการเล่าเรื่อง 3) วิเคราะห์บทสนทนา ภาพ และสัญลักษณ์ด้วยแนวคิดสัญญะวิทยา 4) ตีความภาพแทนสตรีผ่านกรอบแนวคิดสตรีนิยม และ 5) สังเคราะห์ผลการวิเคราะห์เพื่ออธิบายลักษณะร่วมและความแตกต่างของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

เพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือ ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูล ประกอบด้วย 1) ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Expert Validation) 2) ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบด้วยแบบบันทึกและตาราง Coding เดียวกันทุกเรื่อง และ 3) ตรวจสอบความสอดคล้องของผลการวิเคราะห์ระหว่างผู้วิเคราะห์ (Inter-coder Agreement) การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Debriefing)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่กำกับโดยไมค์ ฟลานาแกน” ผ่านการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์จำนวน 6 เรื่อง สามารถสรุปข้อค้นพบวิจัย ดังนี้

ผลวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การวิเคราะห์โครงสร้างเรื่องเล่าผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง 7 ประการในภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน

ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องของไมค์ ฟลานาแกนมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ โดยให้ความสำคัญกับ “บาดแผลทางจิตใจ” (Psychological Trauma) ของตัวละครมากกว่าการสร้างความหวาดกลัวจากสิ่งเหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แก่นเรื่อง (Theme) จึงมักเกี่ยวข้องกับความทรงจำ ความสูญเสีย ความรู้สึกผิด และการยอมรับความจริง ซึ่งส่งผลต่อองค์ประกอบการเล่าเรื่องทุกด้าน

ด้านโครงสร้างเรื่อง (Plot Structure) พบว่า ผู้กำกับนิยมใช้การเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (Parallel Narrative) และการย้อนอดีต (Analepsis) เพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอดีตกับปัจจุบัน ทำให้ผู้ชมค่อย ๆ รับรู้สาเหตุของความหวาดกลัวไปพร้อมกับตัวละคร เช่น ใน Gerald's Game มีการตัดสลับระหว่างเหตุการณ์ที่เจสซีถูกล่ามติดเตียงกับความทรงจำวัยเด็กที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าความสยองไม่ได้เกิดจากเหตุการณ์ปัจจุบันเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากบาดแผลทางจิตใจที่ถูกกดทับมายาวนาน ใน Oculus การสลับระหว่างอดีตและปัจจุบันทำให้ผู้ชมไม่สามารถแยกได้อย่างชัดเจนว่าเหตุการณ์ใดเป็นความจริงหรือภาพลวง ส่งผลให้กระจกโบราณทำหน้าที่เป็นสัญญะของความทรงจำที่บิดเบือนและความผิดปกติของการรับรู้

ด้านความขัดแย้ง (Conflict) ผู้วิจัยพบว่า อุปสรรคสำคัญไม่ได้เกิดจากสิ่งเหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากปมขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่ถูกฉายผ่านฉาก (Setting) หรือพื้นที่ปิดกั้นที่สะท้อนการถูกจองจำเชิงสัญลักษณ์ เช่น ใน Before I Wake “ความฝัน” ของเด็กชายโคดีสร้างทั้งสิ่งสวยงามและสิ่งน่าหวาดกลัว ซึ่งสะท้อนความโศกเศร้าและความรู้สึกผิดของตัวละครผู้เป็นแม่มากกว่าการสร้างปีศาจเพื่อความบันเทิง นอกจากนี้ การเลือกใช้ผู้เล่าเรื่องและมุมมอง (Point of View) ที่จำกัดข้อมูลการรับรู้ร่วมกับตัวละคร และการใช้สัญลักษณ์ (Signs and Symbols) ที่มีความหมายแฝง ล้วนเป็นเครื่องมือร้อยเรียงกันเพื่อสร้างระบบบูรณาการความจริงเข้ากับภาพหลอนได้อย่างทรงพลัง

ด้านฉากและสถานที่ (Setting) พบว่า พื้นที่ปิดล้อม (Confined Space) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความกดดันทางจิตวิทยา เช่น Hush ใช้บ้านกลางป่าเป็นพื้นที่ตัดขาดจากโลกภายนอก ทำให้ตัวละครหญิงต้องพึ่งพาความสามารถของตนเองในการเอาชีวิตรอด ส่วน Gerald's Game ใช้ห้องนอนเป็นพื้นที่จองจำทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ

ด้านมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จำกัดการรับรู้ของผู้ชมให้เท่ากับตัวละครหญิง ส่งผลให้ผู้ชมประสบกับความไม่แน่นอนและความหวาดกลัวไปพร้อมกับตัวละคร เช่น ใน Hush ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ผ่านประสบการณ์ของแมดดี ซึ่งเป็นผู้พิการทางการได้ยิน ความเงียบของเสียงในหลายฉากทำให้ผู้ชมรับรู้ข้อจำกัดของตัวละครโดยตรง และสะท้อนการถูกจำกัดอำนาจในการรับรู้โลกภายนอก

ด้านสัญลักษณ์ (Signs and Symbols) พบว่า สิ่งเหนือธรรมชาติในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนทำหน้าที่เป็น “สัญญะ” ของบาดแผลทางจิตใจ มากกว่าจะเป็นปีศาจที่มีตัวตนจริง เช่น กระจกใน Oculus เป็นสัญญะของความทรงจำที่บิดเบือน กุญแจมือใน Gerald's Game เป็นสัญญะของการถูกพันธนาการทั้งทางกายภาพและอำนาจชายเป็นใหญ่ ปีศาจ Canker Man ใน Before I Wake เป็นสัญญะของความโศกเศร้าที่ไม่สามารถก้าวข้ามได้ เป็นต้น

จากผลวิเคราะห์โดยรวมสามารถสรุปได้ว่า ไมค์ ฟลานาแกนมีกลวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยมุ่งเน้นการใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบคู่ขนาน (Parallel Narrative) และการใช้พื้นที่ปิดล้อม (Domestic/Confined Space) เป็นสมรภูมิทางจิตวิทยา เพื่อสำรวจที่มาของความกลัวและการรับรู้ที่ผิดเพี้ยน (Perception) ในด้านสัญลักษณ์ พบว่า “ผี” ในงานของเขาคือรหัสแทนปมปัญหาทางจิตใจ โดยภาพรวมสามารถสรุปกลวิธีเชิงรูปแบบได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์กลไกการเล่าเรื่องเชิงโครงสร้างและสัญลักษณ์

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง	ลักษณะเด่นที่ค้นพบ	ภาพยนตร์ที่ปรากฏเด่นชัด
โครงสร้างและเวลา	การเล่าเรื่องคู่ขนานและการย้อนอดีต (Analepsis)	Oculus, Gerald’s Game
พื้นที่และสถานที่	พื้นที่ปิดล้อมที่กังขังตัวละครทั้งกายและใจ	Hush, Gerald’s Game, Absentia
มุมมองการเล่าเรื่อง	การจำกัดการรับรู้ผ่านสภาวะภายในตัวละคร	Hush, Oculus
สัญลักษณ์และผี	สิ่งเหนือธรรมชาติในฐานะ รูปแบบของบาดแผลทางใจ	Before I Wake, Ouija, Oculus

ผลวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การวิเคราะห์การนำเสนอภาพสตรีผ่านแนวคิดสตรีนิยมและสัญญะวิทยาในภาพยนตร์สยองขวัญของไมค์ ฟลานาแกน

ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องนำเสนอตัวละครหญิงในฐานะ “ศูนย์กลางของการเล่าเรื่อง” และ “ผู้กระทำการ” (Agency) มากกว่าจะเป็นเหยื่อของเหตุการณ์สยองขวัญตามขนบภาพยนตร์สยองขวัญกระแสหลัก เช่น ตัวละครหญิงถูกสร้างให้มีภูมิหลัง มีบาดแผลทางจิตใจ และมีพัฒนาการภายในที่นำไปสู่การตัดสินใจด้วยตนเอง ใน Gerald's Game เจสซีสามารถปลดปล่อยตนเองจากการถูกล่ามได้หลังจากเผชิญหน้ากับบาดแผล

ในอดีต แสดงให้เห็นการกู้คืนอำนาจของตัวละครหญิงทั้งในเชิงกายภาพและเชิงจิตใจ ส่วนใน Hush แมดดีไม่ได้ถูกนำเสนอเป็นเหยื่อของความพิการ แต่ใช้การสังเกต การวางแผน และการตัดสินใจด้วยตนเองเพื่อต่อสู้กับฆาตกร จึงสะท้อนว่าความพิการไม่ได้ลดทอนศักยภาพของผู้หญิง หรือใน Oculus เคย์ลีเป็นผู้ผลักดันการดำเนินเรื่องทั้งหมด โดยพยายามพิสูจน์ความจริงเกี่ยวกับกระจก แม้ว่าสุดท้ายจะไม่สามารถเอาชนะอำนาจของมันได้ แต่ตัวละครยังคงมีบทบาทเป็นผู้แสวงหาความจริง มิใช่เพียงเหยื่อของเหตุการณ์

เมื่อนำแนวคิดสัญญะวิทยามาวิเคราะห์ จะพบว่า วัตถุ สถานที่ และร่างกายของตัวละครหญิงล้วนทำหน้าที่เป็นสัญญะของการกดทับภายใต้โครงสร้างชายเป็นใหญ่ เช่น กุญแจมือใน Gerald's Game สื่อถึงการควบคุมอำนาจเหนือร่างกายของผู้หญิง ก่อนจะกลายเป็นสัญญะของการปลดปล่อย ความเงียบใน Hush ไม่เพียงสะท้อนความพิการ แต่ยังเป็นสัญญะของการถูกทำให้ไร้เสียงในเชิงอำนาจ ก่อนที่ตัวละครจะสร้าง “เสียง” ผ่านการกระทำของตนเอง กระจกใน Oculus เป็นสัญญะของอดีตที่ยังครอบงำตัวละครหญิง เมื่อนำข้อค้นพบทางโครงสร้างมาวิเคราะห์ต่อยอด จะพบว่า การนำเสนอสตรีในผลงานของ ไมค์ ฟลานาแกน มีลักษณะของการรื้อถอนภาพจำดั้งเดิม โดยกำหนดให้สตรีเป็นศูนย์กลางแห่งการรับรู้และการผลิตความหมาย ตัวละครสตรีไม่ได้ถูกนำเสนอในฐานะเหยื่อที่ไร้อำนาจตามขนบของภาพยนตร์สยองขวัญกระแสหลัก แต่กลับมีบทบาทในฐานะผู้กระทำการ (Agency) ที่พยายามต่อรองและกู้คืนอำนาจจากสถานการณ์ที่บีบคั้น

การบูรณการแนวคิดสัญญะวิทยาเข้ากับสตรีนิยมในงานวิจัยนี้ ชี้ให้เห็นว่า วัตถุ สถานที่ และพฤติกรรมของสตรีในเรื่องล้วนบรรทุกรหัสทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงการถูกกดทับภายใต้อุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ทว่าในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ได้เปิดพื้นที่ให้เสียงและความคิดภายในของสตรีปรากฏชัดผ่านวาทกรรมเชิงเรื่องเล่า ส่งผลให้สตรีในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกน กลายเป็นภาพแทนของ “ผู้รอดชีวิต” ที่มีความซับซ้อนทางมิติอารมณ์ และเป็นผู้กำหนดนิยามความหมายของความสยองขวัญด้วยประสบการณ์ของตนเองอย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องมีลักษณะร่วมที่สำคัญคือ การจัดวางตัวละครหญิงเป็นศูนย์กลางของการเล่าเรื่องในทุกองค์ประกอบหลัก ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง ความขัดแย้งหรือการพัฒนาจิตใจของตัวละคร โดยตัวละครไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นผู้เผชิญเหตุการณ์สยองขวัญ หากแต่เป็นแกนกลางที่กำหนดทิศทางของการรับรู้และการตีความสยองทั้งหมดภายในเรื่อง

ความสยองขวัญในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกน ไม่ได้เกิดจากภัยคุกคามเหนือธรรมชาติหรือความรุนแรงทางกายภาพเป็นหลัก หากแต่เกิดจากประสบการณ์ภายในตัวละครหญิง เช่น ความสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ความทรงจำที่ไม่อาจคลี่คลาย บาดแผลทางจิตใจจากอดีต และความสัมพันธ์เชิงอำนาจในครอบครัวและสังคม เหตุการณ์เหนือธรรมชาติในเรื่องจึงทำหน้าที่เป็นกลไกเชิงสัญญะที่ทำให้ประสบการณ์ภายในเหล่านี้ปรากฏในรูปของความสยองขวัญทางภาพยนตร์

การเล่าเรื่องผลพบว่า มีการใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยลดทอนการใช้ความตกใจฉับพลันและเน้นการสะสมบรรยากาศ ความตึงเครียดและสภาวะทางอารมณ์ของตัวละครอย่างต่อเนื่อง การเล่าเรื่องในความสำคัญกับมุมมองเชิงอัตวิสัยของตัวละครหญิงเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ ความสยอง และความไม่มั่นคงของโลกในเรื่องผ่านประสบการณ์และสภาวะจิตใจของสตรี

นอกจากนี้ การใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง การย้อนความทรงจำ และการซ้อนทับระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ยังทำหน้าที่สะท้อนภาวะจิตใจที่แตกร้าวและไม่อาจจัดระเบียบได้ของตัวละครหญิง ความสยองขวัญจึงเกิดขึ้นในระดับการรับรู้ (perception) มากกว่าการปรากฏตัวของสิ่งเหนือธรรมชาติอย่างชัดเจน

การนำเสนอภาพสตรีพบว่า ตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องมิได้ถูกสร้างในฐานะ “เหยื่อที่ไร้อำนาจ” ตามขนบของภาพยนตร์สยองขวัญกระแสหลัก หากแต่ถูกนำเสนอในฐานะปัจเจกบุคคลที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์และจิตใจ มีประวัติชีวิต มีบาดแผล และมีพัฒนาการภายในที่ชัดเจน ตัวละครหญิงทำหน้าที่เป็นผู้รับรู้ ผู้ตั้งคำถาม และผู้ต่อรองกับความจริงและอดีตของตนเอง แม้ในสถานการณ์ที่ถูกจำกัดอำนาจทางกายภาพหรือสังคม

ภาพยนตร์เปิดพื้นที่ให้สตรีเผชิญหน้ากับอำนาจที่มองไม่เห็น ซึ่งปรากฏในรูปของครอบครัว ความทรงจำ ความคาดหวังทางเพศ และโครงสร้างทางสังคม ตัวละครหญิงมิได้ถูกทำให้เป็นเพียงวัตถุของความสยอง หากแต่เป็น “ผู้เผชิญความสยอง” ที่ต้องแบกรับและจัดการกับภาระทางอารมณ์และจิตใจด้วยตนเอง

กล่าวโดยสรุป ตัวละครสตรีในผลงานของฟลานาแกนถูกนำเสนอในฐานะ “ศูนย์กลางของการเผชิญหน้า” (Centrality of Female Agency) โดยไม่ได้เป็นเพียงเหยื่อตามรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญดั้งเดิม แต่เป็นผู้ที่มีอำนาจในการตัดสินใจและก้าวข้ามบาดแผล โดยมีรายละเอียดสรุปในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์สภาวะสตรีและประสบการณ์ทางเพศภาพ

มิติสภาวะสตรี	รูปแบบการนำเสนอ	นัยสำคัญเชิงสตรีนิยม/จิตสังคม
ภาพลักษณ์	สตรีผู้แบกรับบาดแผล	การใช้ปมปัญหาในอดีตเป็นแรงขับเคลื่อนตัวละคร
บทบาทสถาบัน	การต่อสู้ในพื้นที่ส่วนตัว	วิพากษ์โครงสร้างอำนาจในบทบาท /พี่สาว/ภรรยา
อำนาจตัดสินใจ	การเปลี่ยนจากเหยื่อสู่ผู้รอดชีวิต	การแสดงออกถึง Agency เพื่อปลดแอกตนเอง
สัญญะทางกายภาพ	วัตถุพันธนาการที่เป็นเครื่องมือสู่การปลดปล่อย	เช่น กุญแจมือ (Gerald’s Game), ความพิการ (Hush)

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงกลไกการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกน ดังนี้

1. การเล่าเรื่องเชิงอัตวิสัยและการจัดวางสตรีเป็นศูนย์กลางผ่านองค์ประกอบเรื่องเล่าพบว่า ไมค์ ฟลานาแกนใช้องค์ประกอบเรื่องเล่าทั้ง 7 ประการ คือ แก่นเรื่อง เรื่องราว โครงสร้าง ตัวละคร ความ

ขัดแย้ง ฉาก และผู้เล่าเรื่อง ขับเคลื่อนมุมมองเชิงอัตวิสัยของสตรี สอดคล้องกับแนวคิดของ Genette (1980) ในเรื่องการกำหนดจุดสนใจ โดยเฉพาะการใช้การรับรู้แบบจำกัดผ่านผู้เล่าเรื่องและมุมมองที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงเหตุการณ์ผ่านประสบการณ์ของตัวละครสตรีเป็นหลัก การจัดวางตัวละครสตรีให้เป็นศูนย์กลางของโครงสร้างเรื่องเล่า ส่งผลให้ความสยองขวัญไม่ได้ถูกสร้างจากเหตุการณ์ภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากกระบวนการรับรู้ภายในตัวละคร เช่นเดียวกับ Bordwell (1985) ที่มองว่า ภาพยนตร์คือการจัดการข้อมูลเพื่อกำหนดการตีความของผู้ชม ผ่านการสร้างความขัดแย้งทางจิตวิทยาที่ซับซ้อน กลวิธีเหล่านี้ทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมกับความหวาดกลัวและความไม่มั่นคงทางอารมณ์ เช่นเดียวกับงานของ Briefel และ Ngai (2016) ที่อธิบายว่า ภาพยนตร์สยองขวัญยุคใหม่ให้ความสำคัญกับความหวาดกลัวเชิงจิตวิทยามากกว่าการใช้ปีศาจหรือความรุนแรงโดยตรง

2. ความสยองขวัญในฐานะประสบการณ์ของสตรีพบว่า ความสยองขวัญในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนมิได้เกิดจากการทำให้ตัวละครหญิงเป็นต้นกำเนิดของความสยอง หากแต่เกิดจากบาดแผลทางจิตใจ ความสูญเสีย และความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ตัวละครต้องเผชิญ สิ่งเหนือธรรมชาติจึงทำหน้าที่เป็นสัญญะที่สะท้อนประสบการณ์ภายในของตัวละครหญิง ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดสตรีนิยมร่วมสมัยที่มองภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มเปลี่ยนจากการทำให้ผู้หญิงเป็นวัตถุแห่งความหวาดกลัว ไปสู่การนำเสนอผู้หญิงในฐานะผู้มีประสบการณ์ของความหวาดกลัว และผู้สร้างความหมายของเรื่องเล่า เมื่อพิจารณาผ่านแก่นเรื่อง Theme ของภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง พบข้อค้นพบที่ท้าทายแนวคิด The Monstrous-Feminine ของ Creed (1993) ซึ่งเสนอว่า ความน่าสะพรึงกลัวของภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนมากเกิดจากการสร้างภาพสตรีในฐานะสิ่งน่าหวาดกลัวอันเชื่อมโยงกับร่างกายและชีววิทยา แต่ภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนกลับลดทอนการสร้างภาพดังกล่าว แต่กลับมุ่งเน้นการวิพากษ์โครงสร้างอำนาจ ความรุนแรงในครอบครัว และบาดแผลทางจิตใจแทน เช่นเดียวกับงานของ Clover (1992) เรื่อง Final Girl เพื่ออภิปรายว่าตัวละครหญิงของฟลานาแกนมีลักษณะก้าวข้ามแนวคิด Final Girl เพราะไม่ได้เพียงเอาชีวิตรอด แต่มีพัฒนาการทางจิตใจและสามารถต่อรองอำนาจกับอดีตของตนเอง ส่วนด้านภาษาและสัญลักษณ์ในเรื่องเล่าถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารบาดแผลทางใจมากกว่าความผิดปกติทางกายภาพ สะท้อนการเปลี่ยนผ่านของภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยที่มองความหวาดกลัวในฐานะผลผลิตของอำนาจทางสังคมและการกดทับมากกว่าจะเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลเพียงอย่างเดียว

3. การทำงานของสัญญะ พื้นที่ ร่างกาย และความเงียบในฐานะโครงสร้างอำนาจ พบว่า บ้าน ห้องนอน กระจก กุญแจมือ และความเงียบ มิได้เป็นเพียงองค์ประกอบของฉากหรืออุปกรณ์ประกอบเรื่อง หากแต่ทำหน้าที่เป็นสัญญะที่สะท้อนการกดทับและความสัมพันธ์เชิงอำนาจของตัวละครหญิง ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดสัญญะวิทยาของ Barthes (1977) ที่เสนอว่า วัตถุและพื้นที่ในสื่อสามารถทำหน้าที่สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมได้หลายระดับ ทำให้ความหมายของกุญแจมือใน Gerald's Game หรือความเงียบใน Hush จึงสะท้อนการถูกจำกัดอำนาจและการต่อรองสถานะของผู้หญิงในสังคม นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Hall (1997) ที่อธิบายภาพแทน (Representation) เป็นกระบวนการ

ผลิตความหมายผ่านระบบสัญญะ โดยภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนใช้พื้นที่ภายในบ้านและร่างกายของตัวละครหญิงเป็นพื้นที่ของการสร้างและต่อรองความหมายทางวัฒนธรรม

4. ภาพสตรีและการสร้างความหมายทางวัฒนธรรมพบว่า ตัวละครหญิงในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนมิได้ถูกสร้างเป็นเหยื่อที่รอการช่วยเหลือ แต่เป็นผู้มีบทบาทในการตัดสินใจ เผชิญหน้ากับอดีต และกำหนดความหมายของประสบการณ์ตนเอง ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่อง Agency ในสตรีนิยมร่วมสมัย ภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนไม่ได้ทำหน้าที่สะท้อนความจริงอย่างซื่อตรง แต่เป็นการ “ต่อรองความหมาย” ผ่านบทบาทของตัวละครหญิงในฐานะผู้แบกรับความทรงจำและผู้จัดการอารมณ์ของครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับบทบาททางวัฒนธรรมกระแสหลัก ทว่าการให้ตัวละครเหล่านี้เป็นผู้แก้ไขปมปัญหาผ่านพัฒนาการเชิงจิตวิทยาในโครงสร้างการเล่าเรื่อง ถือเป็นการสร้างพื้นที่ใหม่ให้สตรีได้นิยามตนเองในฐานะ “ผู้รอดชีวิต” ที่มีอำนาจกระทำการ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ Mulvey (1975) ในแง่ของภาพยนตร์ร่วมสมัยพยายามลดการมองผู้หญิงในฐานะวัตถุแห่งการจ้องมอง (Male Gaze) และเปิดพื้นที่ให้ผู้หญิงเป็นผู้ขับเคลื่อนเรื่องเล่า อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยพบว่า ไมค์ ฟลานาแกนมิได้เพียงเปลี่ยนตำแหน่งของตัวละครหญิงเท่านั้น แต่ยังสร้างพัฒนาการภายในของตัวละครผ่านกระบวนการเผชิญหน้ากับบาดแผลทางจิตใจ

5. การบูรณาการองค์ประกอบเชิงรูปแบบเข้ากับบริบทสังคมวัฒนธรรมในภาพรวม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลวิธีทางรูปแบบภาพยนตร์ทั้ง 7 ประการ มิได้ดำรงอยู่เพื่อเทคนิคการนำเสนอ แต่เป็นเครื่องมือสร้างความหมายเชิงอุดมการณ์ ตามข้อเสนอของ Bordwell และ Thompson (2010) การที่ไมค์ ฟลานาแกนร้อยเรียงจังหวะ เวลา พื้นที่ และมุมมองเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญกลายเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่วิพากษ์ประสบการณ์ของผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญ ยกระดับจากภาพยนตร์สูตรสำเร็จไปสู่พื้นที่การศึกษาเรื่องเพศสภาพและจิตวิทยาในสังคมร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม จากขอบเขตของการศึกษาซึ่งเป็นการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) ผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้เพียงว่า ตัวบทภาพยนตร์สะท้อนศักยภาพในการสื่อสารประเด็นบาดแผลทางใจ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และการกู้คืนอำนาจของตัวละครหญิงเท่านั้น

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยไมค์ ฟลานาแกน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ Absentia (2011), Oculus (2013), Hush (2016), Before I Wake (2016), Ouija: Origin of Evil (2016) และ Gerald's Game (2017) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ที่ต่อยอดจากแนวคิดการเล่าเรื่อง สตรีนิยม และสัญญะวิทยา ดังนี้

1. การเปลี่ยนผ่านจากความหวาดกลัวทางชีวภาพสู่ความสยองขวัญเชิงโครงสร้าง (Shift from Biological to Structural Horror) ในงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ที่สำคัญ โดยก้าวข้ามแนวคิด The Monstrous-Feminine โดยเสนอว่า ความสยองขวัญในผลงานของไมค์ ฟลานาแกนเกิดจากการปะทะกันระหว่างบาดแผลทางจิตใจกับโครงสร้างทางสังคม ซึ่งสิ่งเหนือธรรมชาติทำหน้าที่เป็นสัญญะที่เปิดเผยประสบการณ์ดังกล่าว สิ่งใหม่ของงานวิจัยนี้ คือ การสังเคราะห์จากภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องว่า

ความสยองขวัญไม่ได้มีศูนย์กลางอยู่ที่ “สตรีในฐานะความน่ากลัว” แต่เป็น “ประสบการณ์ของสตรีภายใต้โครงสร้างอำนาจ” ซึ่งเป็นรูปแบบร่วมที่ปรากฏอย่างต่อเนื่องในผลงานของผู้กำกับ

2. พื้นที่ส่วนตัวในฐานะกรงขังเชิงอุดมการณ์ (The Failed Safe Space and Domestic Horror) จากการวิเคราะห์พื้นที่พบข้อสังเกตใหม่ว่า “บ้าน” ในโลกของฟลานาแกนทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ปลอดภัยที่ล้มเหลว” ซึ่งแปรสภาพเป็นสัญญะของกรงขังเชิงอุดมการณ์ โดยใช้ข้อจำกัดทางกายภาพ เช่น การถูกพันธนาการ หรือสภาวะความเงียบ เป็นตัวแทนของการถูกทำให้ไร้เสียง สะท้อนสภาวะการถูกลดทอนอำนาจของสตรีในโลกความจริง สิ่งใหม่ของงานวิจัยนี้ คือ การเสนอว่า “พื้นที่ปิดล้อม” ทำหน้าที่พร้อมกัน 2 ระดับ ได้แก่ 1) เป็นกลไกในการสร้างความตึงเครียดของเรื่องเล่า และ 2) เป็นสัญญะของโครงสร้างอำนาจที่ตัวละครหญิงต้องเผชิญ ซึ่งเป็นข้อค้นพบที่เกิดจากการวิเคราะห์ร่วมของภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง

3. อำนาจการกระทำผ่านการบริหารการจัดการอารมณ์ (Narrative Agency of the Survivor) จากผลการวิจัยพบว่า ตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องไม่ได้ทำหน้าที่เพียงผู้รอดชีวิตตามขนบของภาพยนตร์สยองขวัญ แต่เป็นผู้ขับเคลื่อนการเล่าเรื่อง ผู้ตีความเหตุการณ์ และผู้เผชิญหน้ากับบาดแผลของตนเอง การพัฒนาของตัวละครจึงเกิดจากกระบวนการทำความเข้าใจอดีตและการตัดสินใจด้วยตนเอง สิ่งใหม่ของงานวิจัยนี้ คือ การเสนอแนวคิดว่า “Narrative Agency” ในภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกน เกิดจากบทบาทของตัวละครหญิงในการสร้างความหมายให้กับประสบการณ์ของตนเองผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องและระบบสัญญะของภาพยนตร์ ข้อค้นพบดังกล่าวเป็นผลจากการสังเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องร่วมกัน ทำให้เห็นรูปแบบการสร้างตัวละครหญิงที่เป็นเอกลักษณ์ของไมค์ ฟลานาแกน ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญที่เน้นการเอาชีวิตรอดของตัวละครหญิงเพียงมิติเดียว

สรุป

การศึกษาการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยไมค์ ฟลานาแกน จำนวน 6 เรื่อง แสดงให้เห็นองค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ ได้แก่ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก มุมมองการเล่าเรื่อง และสัญญะ ทำงานร่วมกันในการสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับบาดแผลทางจิตใจ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และประสบการณ์ของตัวละครหญิง มากกว่าการสร้างความสยองขวัญจากสิ่งเหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นแนวโน้มของการปรับเปลี่ยนการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัย โดยตัวละครหญิงไม่ได้ถูกวางบทบาทเป็นเพียงเหยื่อของเหตุการณ์สยองขวัญ แต่เป็นผู้ขับเคลื่อนการเล่าเรื่อง ผู้เผชิญหน้ากับบาดแผลในอดีต และผู้สร้างความหมายให้กับประสบการณ์ของตนเองผ่านกระบวนการตัดสินใจและการต่อรองกับเงื่อนไขทางสังคมและจิตใจ ข้อค้นพบจากการวิจัยสามารถสรุปได้เป็น 3 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบจำกัด (Restricted Point of View) และการเล่าเรื่องเชิงอัตวิสัย ทำให้ความสยองขวัญเกิดจากกระบวนการรับรู้ ความทรงจำ และบาดแผลทางจิตใจของตัวละครหญิง มากกว่าการเน้นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติหรือความรุนแรงภายนอก

2. ด้านสัญญะวิทยาและพื้นที่ พื้นที่ปิดล้อม เช่น บ้าน ห้องนอน หรือพื้นที่โดดเดี่ยว รวมทั้งวัตถุและข้อจำกัดทางร่างกาย ถูกใช้เป็นสัญญะที่สะท้อนการกดทับ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และความเปราะบางของตัวละครหญิง ส่งผลให้ความสยองขวัญทำหน้าที่สื่อสารประเด็นทางสังคมและจิตวิทยาควบคู่กับการดำเนินเรื่อง

3. ด้านอุดมการณ์ทางวัฒนธรรม ตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องถูกนำเสนอในฐานะผู้มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องเล่าและสร้างความหมายของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผ่านการเผชิญหน้ากับบาดแผลทางจิตใจ ความสูญเสีย และความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ซึ่งสะท้อนแนวโน้มของการนำเสนอภาพสตรีที่ให้ความสำคัญกับการมีอำนาจในการกระทำ (Agency) และพัฒนาการภายในของตัวละครมากขึ้น

โดยสรุป ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ของไมค์ ฟลานาแกนใช้การบูรณาการองค์ประกอบการเล่าเรื่อง สัญญะ และการสร้างตัวละครหญิง เพื่อสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับบาดแผลทางจิตใจและโครงสร้างอำนาจผ่านภาพยนตร์สยองขวัญ อันเป็นข้อค้นพบที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่อง และสามารถใช้เป็นฐานองค์ความรู้สำหรับการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยในมิติการเล่าเรื่อง เพศสภาพ และสัญญะวิทยาต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงทฤษฎี

1. บูรณาการทฤษฎีจิตวิเคราะห์และการศึกษาบาดแผลทางใจ งานวิจัยในอนาคตควรผสานแนวคิดของ Freud, Lacan และ Caruth เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความทรงจำ บาดแผลทางจิตใจ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. ผลการวิจัยชี้ว่า ความสยองขวัญเกิดจากประสบการณ์และบาดแผลของตัวละครหญิงมากกว่าร่างกายหรือเพศสภาพ ดังนั้น จึงควรพัฒนาแนวคิดการนำเสนอภาพสตรีในภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยและพัฒนากรอบแนวคิดที่อธิบายการเปลี่ยนผ่านจากภัยคุกคามภายนอกสู่ประสบการณ์ภายในของตัวละคร

3. เชื่อมโยงการศึกษาภาพตัวแทนกับอำนาจทางวัฒนธรรม งานวิจัยในอนาคต ควรบูรณาการแนวคิดของ Foucault, Bourdieu และ Hall เพื่ออธิบายการสร้างและการต่อรองความหมายเกี่ยวกับเพศสภาพผ่านสื่อภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังผู้กำกับหรือบริบททางวัฒนธรรมอื่นงานวิจัยในอนาคตอาจศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยผู้กำกับหญิง หรือภาพยนตร์จากบริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่าง

2. ควรใช้การวิจัยเชิงคุณภาพหรือการวิจัยแบบผสานวิธีร่วมกับการวิเคราะห์ตัวบท เพื่อศึกษาการตีความของผู้ชมต่อการเล่าเรื่องและภาพตัวแทนสตรี

3. ควรเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและการนำเสนอภาพสตรีระหว่างภาพยนตร์และซีรีส์บนแพลตฟอร์มสตรีมมิง เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของรูปแบบสื่อต่อการสร้างเรื่องเล่าและการพัฒนาตัวละคร

4. ควรพัฒนากรอบการวิเคราะห์ที่บูรณาการรูปแบบนิยม การเล่าเรื่อง สตรีนิยม และสัญญะวิทยา เพื่อใช้ศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยอย่างเป็นระบบและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ธมลวรรณ บรรจงเกลี้ยง. (2565). *มหากาพย์การโจรกรรม: เจาะลึกบทบาทของตัวละครหญิงทั้ง 8 ผ่านอำนาจและทุนนิยมปิตาธิปไตยในภาพยนตร์เรื่อง Ocean's Eight (2018)* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต , มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].

นุจรินทร์ จีรรัตนบรรพต. (2564). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยเจมส์ วาน. *วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์*, *25*(2), 263–274.

ภัทรวดี ไชยชนะ. (2561). *การสื่อสารภาพตัวแทนสตรีผ่านภาพยนตร์ไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ].

วิสิฐ อรุณรัตนานนท์. (2552). *การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ* [การค้นคว้าแบบอิสระ, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่].

สุวัจนี พุฒิโชติ. (2564). การวิเคราะห์ศิลปะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลเดอะคอนเจอริ่ง. *วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์, 25(2),* 173–185.

Barthes, R. (1977). *Image, music, text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1966).

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. University of Wisconsin Press.

Briefel, A., & Ngai, S. (Eds.). (2016). *Horror after 9/11: World of fear, cinema of terror*. University of Texas Press.

Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Routledge.

Clover, C. J. (1992). *Men, women, and chain saws: Gender in the modern horror film*. Princeton University Press.

Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method* (J. E. Lewin, Trans.). Cornell University Press. (Original work published 1972)

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.

Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen, 16*(3), 6–18. https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6