

แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ

Guidelines for The Success of Thai scary Movie

ธนกฤต กุมภวัลย์¹

Thanakit Kumpawan

Received May 27, 2025 ; Retrieved September 12, 2025; Accepted September 30, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเพื่อศึกษาองค์ประกอบและภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ โดยใช้วิธีการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ (Film Narrative) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) นำมาประกอบกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุดทั้งหมด 10 เรื่อง ตามวัตถุประสงค์ที่ทำการศึกษา และนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อนำเสนอผลการวิจัย จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถแบ่งออกได้ 2 ด้าน และมีข้อสรุปพบว่า ด้านที่ 1 แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ (Film Narrative) โดยวิเคราะห์จาก โครงเรื่อง (Plot) พบว่าภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญส่วนใหญ่เริ่มเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ โดยมีการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยกันทั้ง 5 ขั้นตอน นอกจากนี้แก่นเรื่อง (Theme) จะพบว่า ภาพยนตร์ส่วนมากจะมีการสอดแทรกแก่นความคิดของแต่ละเรื่องไว้ในบริบทของทั้งเรื่อง โดยส่วนมากจะปรากฏแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ซึ่งจะเป็นการชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องศีลธรรม รวมไปถึงตัวละคร (Character) ทุกตัวมีความสำคัญอย่างมากในการดำเนินเรื่องราว มีการกล่าวถึงตัวละครแต่ละประเภทจะประกอบไปด้วย ต่อมา ด้านที่ 2 แนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) จะประกอบไปด้วย องค์ประกอบด้านสี (Color) พบว่ามีการใช้องค์ประกอบด้านสีหลัก 3 ประเภท ได้แก่ สีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการจัดแสง สีของแหล่งกำเนิดแสงในฉาก และสีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ และองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) พบว่าใช้องค์ประกอบภาพ ทั้งหมดเพื่อให้คนดูมีความรู้สึกถึงอารมณ์ ติดตามความเคลื่อนไหวของตัวละคร ตลอดจนบทสนทนาของนักแสดง

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ, ความสำเร็จ, องค์ประกอบของภาพยนตร์, ภาษาภาพยนตร์

¹ นักศึกษา คณะภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สาขาการออกแบบเพื่อนงานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Student, Bachelor of arts Program in Cinema and Digital Media Srinakharinwirot University

Email: contact@g.swu.ac.th



Abstract

This research article aims to study the components and film language of successful Thai horror films using a qualitative research methodology. The researcher analyzes concepts of film narrative and film language, integrating them into an analysis of the ten highest-grossing Thai horror films. The findings are synthesized and presented according to the research objectives. The study reveals two main aspects. First, in terms of film narrative, an analysis of plot structures shows that most Thai horror films follow a chronological sequence, with developments progressing through five distinct stages. Regarding the theme, most films embed moral concepts throughout the narrative, often emphasizing morality as a central idea to guide or influence the audience's thinking. Characters are also crucial to the story, with each type of character playing an essential role in the narrative progression. Second, concerning film language, the study identifies three main uses of color: colors derived from the set, colors from lighting arrangements, and colors from light sources within the scene, as well as colors created through special visual effects. In terms of cinematography, all visual elements are used deliberately to evoke emotions, follow the movement of characters, and support the actors' dialogues, enhancing the audience's overall engagement with the film.

Keywords: Thai scary movie, success, Film Narrative, Film Language

บทนำ

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมจากประชาชนอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และจินตนาการ ต่อสู้ ชีวิต ตลก ผจญภัย ระทึกขวัญ และสยองขวัญ Srisukon, N. (2017) ถึงแม้ว่าในปัจจุบันความทันสมัย และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มีความล้ำสมัยมากเพียงใด แต่ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญก็ยังคงผลิตออกมามากอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนเรื่องราววัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณจึงทำให้ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเป็นที่รู้จัก และได้รับความนิยมของผู้ชมตลอดมาเพราะเหตุผลนี้เองภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญจึงมีโอกาสนประสบความสำเร็จมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญได้มีการนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณที่อยู่คู่กับคนไทยมาเป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญจนประสบความสำเร็จส่งผลให้สร้างรายได้เป็นจำนวนมากดังที่ Sakveerakul, C. (2016) ได้กล่าวเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญไว้ว่า เรื่องผีเป็นเรื่องเล่าไม่รู้จบมีมานานตั้งแต่สมัยคนเริ่มก่อกองไฟ มนุษย์เดินทางผ่านประวัติศาสตร์โลก



มาด้วยความกลัว เรื่องผีจึงอยู่ในดีเอ็นเอของสังคมไทย เพราะว่าความเชื่อของคนไทยยังคงเชื่อเรื่องผี และ วิญญาณ นอกจากเรื่องเล่าที่พูดกันต่อ ๆ กันมาแล้วจะสังเกตได้ว่าความเชื่อเรื่องผียังคงมีอิทธิพลในสังคมไทย อยู่เสมอสังเกตได้จากประเพณีความเชื่อของสังคมไทยในบางบริบทพื้นที่ของชุมชนยังคงใช้ความเชื่อเรื่องผีเป็น เครื่องมือในการดึงเอาความหวาดกลัวของมนุษย์ออกมาแปลงเป็นคำสอนให้ลูกหลานทำในสิ่งที่ถูกต้องดีงาม ตามกรอบความเชื่อประเพณีวัฒนธรรมไทย

ด้วยเหตุผลความเชื่อดังกล่าว จึงเป็นเหตุปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ผีได้หยิบยกเรื่องราว เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณ มาเป็นแนวทางในการกำหนดเรื่องในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปัจจุบัน ถึงแม้ในช่วงกว่า 120 ปีที่ผ่านมาของหนังผีอุตสาหกรรมภาพยนตร์ผีได้มีพัฒนาการในการ นำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อไม่ให้ความกลัวกลายเป็นเรื่องไม่น่าเบื่อ (Arepermporn, P. (2016) และไม่ว่าจะ ผ่านไปกี่ยุคก็สมัยก็ตามโดยผู้สร้างภาพยนตร์ผีปัจจุบันก็ยังคงมีการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนคิดให้ผู้ชมได้ ตระหนักในเรื่องของผลของการกระทำ ความชั่ว บาปบุญ คุณโทษ และนรกสวรรค์ ซึ่งมีการปรับเปลี่ยน เรื่องราวให้สอดคล้องไปตามบริบทของสังคมไทยที่มีความก้าวหน้า และมีความหลากหลายในมิติต่าง ๆ ของ สังคมมากขึ้น โดยการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทำให้เกิดแนวคิดได้หลายรูปแบบ เช่น ผีตลก ผีหักมุม ผีชุด หรือแม้แต่วิวัฒนาการของผีแปลก ๆ ที่ตามหลอกหลอนคน เช่น ผีตามฆ่าคนในฝัน ผีในที่มืด ผี ตึกตา หรือแม้แต่ผีซ่อน โดยมีเทคนิค และเทคนิคการหลอกของผีจะต้องปรับเปลี่ยนตามบริบทให้ทันต่อยุคต่อ สมัย จึงทำให้ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ประกอบกับแนวคิดที่ทำให้การสร้าง ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญได้รับความนิยมมากขึ้นนั้นต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อจะชี้นำให้ผู้ชม เกิดความเชื่อ ความเข้าใจในบรรยากาศ อารมณ์ของเรื่องราว ซึ่งภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้ชม โดยผู้ชมจะมีการรับรู้ถึงอารมณ์ที่สื่อออกมาของภาพยนตร์สอดคล้องกับแนวคิดของฝ่ายผู้สร้าง

จากเหตุผล และแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทย แนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ในงานวิจัยนี้เพื่อศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 จนถึงปี พ.ศ. 2560 มีทั้งหมด 131 เรื่อง จากนั้นผู้วิจัยได้เลือกการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเลือกจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง ได้แก่ พี่มาก..พระโขนง ลัดดาแลนด์ 5 แพร่ง 4 แพร่ง แผล สาระแน สิบล้อ ผากไว้...ในกายเธอ หอแต้วแตก แหกกระเจิง หอแต้วแตก และอุปัติ โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ของภาพยนตร์ (Film Narration) ของ ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จอันประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) มุมมองของ (Point of View) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาษาใน ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ได้แก่ องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows) องค์ประกอบด้านสี (Color) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema



Photography) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ และผู้ที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แนวสยองขวัญในอนาคตให้มีคุณภาพ และประสบความสำเร็จต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ (Film Narrative) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) เพื่อนำมาเป็นกรอบในการอธิบาย และนำมาประกอบกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุดทั้งหมด 10 เรื่องตามวัตถุประสงค์ที่ทำการศึกษา และนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อนำเสนอผลการวิจัย และเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ การศึกษาเอกสารทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูล

การทบทวนวรรณกรรม และแนวคิด

แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration)

ภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีผลกระทบต่อผู้ที่รับชมสื่ออย่างมาก ภาพยนตร์ถือกำเนิด และมีประวัติอันยาวนาน กล่าวได้ว่าภาพยนตร์เป็นการสื่อสารที่ถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคมมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ได้ใช้เครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวัน อาจกล่าวได้ว่าสังคมใดมีภาษา สังคมนั้นต้องมีอย่างแน่นอน ซึ่งนอกจากใช้เสียง และตัวอักษรเพื่อเล่าเรื่องราวแล้ว รูปภาพก็สามารถเล่าเรื่องราวหรือสื่อความหมายได้เช่นเดียวกัน ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (Narrative) ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้าน และได้รับพัฒนาขึ้นอย่างจริงจัง ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัยที่ การศึกษาเล่าเรื่องได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์และวิธีการที่ใช้ศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวมๆ ได้ว่าเป็น "ศาสตร์เรื่องเล่า" (Narratology) นั่นคือ ศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (Narrative) นั้นเอง (Thiparak, P. (2004)

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า เพราะว่ามันจะเป็นนวนิยายภาพยนตร์หรือเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โครงเรื่องมักถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอยู่เสมอโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่



1.1 การเริ่มเรื่อง เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละครแนะนำจากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตามการเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผลปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์ก็ยังคงอยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤต จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย เป็นสภาพหลังที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติเรื่องราว คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสียอาจจบแบบการมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

Holman., C.H (1992) อธิบายว่า ความขัดแย้งคือ การต่อสู้ที่เกิดขึ้นโดยเกี่ยวเนื่องกับแรงผลักดันซึ่งตรงข้ามทั้งสองฝ่ายที่มีอยู่ในโครงเรื่อง ความขัดแย้งที่ดี ต้องน่าสนใจชวนให้ติดตามเสาะหาคำตอบ และสร้างความตึงเครียดได้ โดยอย่างน้อยที่สุดหนึ่งในขั้วตรงกันข้ามนั้นต้องเป็นบุคคลซึ่งเป็นตัวหลัก (Protagonist) ของเรื่องเล่านั้น

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา และการหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครคือความเป็นปรีกัษต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่องซึ่งการพัฒนาเรื่องราวต่าง ๆ จะดำเนินขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งมีด้วยกัน 3 แบบ

2.1 ความขัดแย้งในตัวเอง เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสน หรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำการอย่างที่ได้คิดเอาไว้

2.2 ความขัดแย้งกับคนรอบข้าง คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์ สงคราม หรือการตามล่า ด้วยความแค้นของตระกูล เป็นต้น

2.3 ความขัดแย้งกับสังคม ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้ายความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือ การทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทาง มีเหตุผล และมีที่มาที่ไปแน่นอนจะทำให้เรื่องราว น่าเชื่อถือ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

วิวัฒน์สินอุดม รักสานต์ (2546) อธิบายว่า แก่นของเรื่องเป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทั้งหมดที่ผู้กำกับต้องการบอกแก่คนดูหรือต้องการสื่อสารกับคนดู



ดังนั้นแก่นเรื่อง คือสาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชม ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

3.1 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องศีลธรรมโดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

3.2 แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพมนุษย์

3.3 แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

3.4 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งสะท้อนสภาพทางสังคม ซึ่งจะทำให้ตั้งแนวตลก เสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม

3.5 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4. ตัวละคร (Character)

Liangsuk, P. (2021) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบสองส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และทัศนคติของตัวละคร ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

4.1 บทเด่น หรือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่องและเป็นบทบาทของ ตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต

4.2 บทเสริม คือ บทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวละครบทเด่นเป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวละครบทเด่น มีบทบาทคอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะเป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตที่เกิดขึ้นกับตัวละครบทเด่น

4.3 ศัตรู เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่นหรือบทบาทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลดีและไม่ดี

4.4 ตัวเร่ง เป็นตัวแนะนำสร้างสถานการณ์ หรือข้อมูลใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากตัวละครบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

4.5 บทสนับสนุน เป็นบทบาทหนึ่งที่เปรียบเสมือนตัวเคลื่อนเพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

4.6 บทประกอบ คือบทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์ และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของ โครงเรื่องโดยรวมเป็นบทเพิ่มสีสันแต่งเติม และเป็นส่วนประกอบรอบสถานการณ์ในเรื่อง

5. ฉาก (Setting)

Sangkaphanthanon, T. (1996). ได้สรุปฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ได้แก่



5.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช่าในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ ที่อยู่อาศัย ยานพาหนะ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์มีไว้เพื่อใช้สอย

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

5.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม หมายถึงสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็น ความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. มุมมองของ (Point of view)

เนื่องจากผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในแต่ละเรื่องมีจุดยืนที่แตกต่างกันและจากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มี มุมมอง Kaewthep, K. (1999) ได้แบ่งประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ 4 แบบคือ

6.1 ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) กล่าวคือตัวเอกของ เรื่อง

6.2 ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องมี ความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก

6.3 จากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะ เป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกต ตามที่เหตุการณ์เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอาเอง

6.4 แบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) วิธีแบบนี้อาจจะมีการรวมกับทั้ง 3 แบบที่กล่าวมา คือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลางหากทว่าวิธีแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะ พิเศษ

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

ภายในภาพยนตร์จะปรากฏสัญลักษณ์พิเศษที่เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายในรูปของภาพและเสียง 2 ชนิดด้วยกันคือ (Wiryasiriwattana, P., & Netphokaew, A. (2015)

1. สัญลักษณ์ของภาพ มีลักษณะเป็นภาพที่ภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพนั้นซ้ำ ๆ เช่นภาพยนตร์ ต้องการนำเสนอความยากจนของผู้คน อาจนำเสนอผ่านภาพของบ้านเรือนที่ทรุดโทรม สกปรก เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ของเสียง เป็นเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ เช่น อาจมาจากเสียงดนตรีประกอบ จากการศึกษาแนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration) ผู้วิจัยมีจุดประสงค์ที่ใช้แนวคิด ทฤษฎีดังกล่าวมาวิเคราะห์แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งแสดง ออกมาจากไม่ว่าจะเป็น แก่นเรื่อง หรือผ่านตัวละครของภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูตผี วิญญาณ และ ความเชื่อต่อไป



แนวคิดภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

จากแนวคิดของ Metz นั้น ถือว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง (Film is not a true language) แต่ภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiologist) นั้น มองว่าภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของสัญลักษณ์ (Signs) และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมาย หรือ วากยสัมพันธ์ (Syntax) เช่นเดียวกันกับภาษาทั่วไปที่ทำการเลือก และรวมส่วนที่เล็กที่สุดของของหน่วยภาษา (Phonemes) และส่วนที่ใหญ่ของหน่วยภาษา (Morphemes) เพื่อสร้างรูปประโยค ภาพยนตร์จะทำการเลือก และทำการประกอบภาพและเสียง (Images and Sounds) ต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์เกิดเป็นรูปประโยคทางภาษาสัญลักษณ์ (Syntagmas) การปฏิสัมพันธ์ของปัจจัยหรือองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของ (Units of Narrative Autonomy) จากหน่วยหนึ่งของ เมื่อนำหลายๆ หน่วยของมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและความบันเทิงไปซึ่งผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งผู้วิจัยได้กล่าวถึงใน ทฤษฎีโครงสร้าง

องค์ประกอบของภาพยนตร์ (Element of Film)

ในภาษาปกติ ใช้คำหลาย ๆ คำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยค เพื่อสื่อความหมายในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยหน่วยของ (Units of Narrative Autonomy) หลาย ๆ หน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของหน่วยหนึ่ง อาจแทนด้วย หนึ่งกรอบภาพ (Frame) ในภาพยนตร์กรอบภาพหลาย ๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกัน กลายเป็นหนึ่งช็อต (Shot) เมื่อนำช็อตหลายๆ ช็อต มาเรียงร้อยต่อเนื่อง สัมพันธ์กันจะเรียกว่า หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน (Scene) เมื่อนำหลาย ๆ ซีน (Scene) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกันจะเรียกว่า หนึ่งองก์ หรือ หนึ่งซีควีนซ์ (Sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีควีนซ์หลาย ๆ ซีควีนซ์มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้ครบถ้วน ตามที่ผู้สร้างสรรคภาพยนตร์ต้องการ ซึ่งในการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหรือองค์ประกอบดังต่อไปนี้

2.4.1.1 องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)

การจัดแสง และเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) เช่น แสงจากดวงอาทิตย์ แสงที่ลอดผ่านหน้าต่าง แสงสลับจากเมฆบัง หรือ แสงจากดวงจันทร์ และแหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) เช่น แสงสว่างจากไฟเทียนไข จากตะเกียง จากโคมไฟฟ้าชนิดและขนาดต่าง ๆ กัน การจัดแสงในภาพยนตร์มีความสำคัญ และมีความสัมพันธ์กับการจัดฉาก การแสดงของผู้แสดง การกำกับภาพ และการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างยิ่ง การจัดแสง และเงาที่ดีนั้น จะช่วยให้ฉากสวยงาม สามารถสร้างบรรยากาศอารมณ์ความรู้สึก สร้างมิติ และยังช่วยส่งเสริมสนับสนุนการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวแสดง รวมทั้งการสื่อสารเรื่องราว หรือความหมายของภาพยนตร์ได้อย่างดียิ่ง



พื้นฐานการจัดแสงในภาพยนตร์นั้น มักจะใช้หลักการจัดแสงแบบสามจุด (Three-point Lighting) คือ แสงหลัก (Key Light) แสงรองหรือแสงลบเงา (Fill or Base Light) และแสงด้านหลัง (Back Light) จัดรวมกัน แต่อาจจัดเพียงแหล่งแสง 2 แหล่ง หรือแหล่งแสงเดียวกันได้ การจัดแสงหรือชนิดของไฟที่แตกต่างกัน จัดขนาด หรือปริมาณหรือค่าของแสง หรือจัดทิศทางของแสงแบบต่าง ๆ จะสื่อความหมาย นัยยะ ที่แตกต่างกันดังนี้

1.1) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) คือ การจัดแสงในโทนสว่าง ซึ่งจะทำให้บรรยากาศของภาพที่ดูสบาย บางเบา สดชื่นแจ่มใส ส่วนของเงาหรือความมืดทึบ จะมีแต่เพียงน้อยมักใช้กับภาพยนตร์ประเภท ดราม่า ประเภทโรแมนติก หรือ ประเภทตลกขบขัน

1.2) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) คือ การจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมืดทึบมาก หม่นมัว ทึบทึบ มักใช้กับภาพยนตร์ประเภทอาชญากรรมสยองขวัญ ลึกลับ สืบสวน สอบสวน เพื่อสร้างความตื่นเต้น น่าค้นหา หรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์ประเภทฟิล์ม noir (Film Noir) จะใช้การจัดแสงแบบนี้เป็นหลัก

1.3) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) เป็นการจัดแสงเพื่อให้เกิดแสงและเงาแก่ประธาน (Subjects) ของภาพ เช่น ผู้แสดงหลัก วัตถุต่าง ๆ เพื่อให้เกิดหรือแสดงอารมณ์ ทำให้มีความรู้สึกที่แตกต่างกัน ออกไป โดยการจัดแสงหลัก (Key Light) ส่องในทิศทางหรือทำมุมองศากับประธาน ของภาพในมุมที่แตกต่าง กันออกไป จะมีผลทำให้เกิดอารมณ์ และความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย เช่น การจัดแสงมาจากด้านข้าง (Side Light) จะแสดงความรู้สึกว่าผู้แสดงมีความซ่อนเร้นปิดบัง การจัดแสงมาจากด้านบน (Up Light) จะแสดง ความรู้สึกลึกลับ น่าเกรงขาม จัดแสงมาจากด้านล่าง (Down Light) จะแสดงความน่าสะพรึงกลัว แต่หากจัด แสงมาจากด้านหน้า (Front Light) จะแสดงความรู้สึกปกติทั่วไป หากมีการปรับมุม (Angle) หรือองศาของ ทิศทางของแสงแตกต่างออกไป อารมณ์ความรู้สึก การสื่อความหมาย หรือนัยยะก็จะซับซ้อนและแตกต่างกัน ออกไปมากขึ้น

องค์ประกอบด้านสี (Color)

สีมีความสัมพันธ์กับฉาก และแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกหรือนัยยะต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ได้แก่

1) สีที่เกิดจากฉาก คือสีที่เกิดจากการสร้างขึ้นในฉากนั้น ๆ เช่น ที่ทำบนผนังห้อง สีของผ้าม่านตกแต่ง ห้อง สีของโต๊ะและเก้าอี้สีของดอกไม้ หรือสีของอุปกรณ์ประกอบ ฉากต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งสีเครื่องแต่งกาย ของตัวแสดงที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ

2) สีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่ได้จากแหล่งกำเนิดแสงต่าง ๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่อง ผ่านวัสดุสี ต่าง ๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ส่องผ่านแผ่นฟิลเตอร์สีหรือเจลสีต่าง ๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้น ๆ

3) สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือสีที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น สีที่เกิด จากการสร้างหรือการปรับสี (Color Grading) หรือการแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรม



คอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพ และสีที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไปที่เป็นภาพนิ่ง (Still Photo) ด้วยภาพยนตร์เป็นชุดภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันที่เกิดจากกระบวนการการถ่ายทำด้วยกล้องและฟิล์มภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกได้ทั้งสิ่งที่เคลื่อนไหว และสิ่งที่หยุดนิ่ง และเมื่อนำมาฉายผ่านระบบการฉายของเครื่องฉายภาพยนตร์ ภาพที่ปรากฏจะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวตามที่บันทึกไว้ และผู้ชมสามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยหลักการภาพติดตา (Persistence of Vision)

ภาพยนตร์ที่ฉายปรากฏบนจอเพื่อเล่าเรื่องราวสื่อความหมายอย่างสมบูรณ์สวยงามได้นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ซึ่งจะต้องทำการจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition) ให้ออกมาอย่างมีศิลปะสวยงาม เพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีหลักการดังนี้

1) องค์ประกอบภาพ (Composition of Shot) คือ การจัดองค์ประกอบในกรอบภาพ (Frame) ให้สวยงามและสื่อความหมายเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ในหนึ่งช็อต (Shot) คล้ายกับหลักการการจัดองค์ประกอบภาพของการถ่ายภาพนิ่งทั่วไป แต่ภาพยนตร์นั้นต้องถ่ายภาพเคลื่อนไหวซึ่งมีทั้งสิ่งที่ถูกถ่ายเคลื่อนไหว และกรอบภาพ หรือกล้องมีการเคลื่อนที่

2) ระยะของภาพ (Proxemics) คือ ระยะที่ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน (Proximity) ระหว่างกล้องกับสิ่งที่จะถ่ายเช่น ระยะห่างของกล้องกับคนที่ถ่ายขนาด 10 เมตร เราจะได้ภาพคนเต็มตัว ระยะห่างของกล้องกับคนที่ถ่ายขนาด 5 เมตร เราจะได้ภาพครึ่งตัว หรือระยะห่างของกล้องกับคนที่ถ่ายขนาด 1 เมตร เราจะได้ภาพคนเฉพาะใบหน้า เป็นต้น

- ระยะของภาพ (Proxemics) ไม่ได้หมายถึงขนาดของกรอบภาพ (Frame size) เนื่องจากขนาดกรอบภาพหรือฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายนั้นคงที่ สิ่งที่จะถ่ายจะดูใหญ่ หรือเล็ก หรือมีขนาดเท่าไรนั้น จะขึ้นอยู่กับระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่จะถ่าย และขึ้นอยู่กับการใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสแตกต่างกัน เพื่อการถ่ายภาพให้ได้ภาพขนาดแตกต่างกันในขณะที่ระยะห่างของกล้องและสิ่งที่จะถ่ายคงเดิม เช่น การใช้เลนส์เทเลโฟโต้หรือเลนส์ซูมที่สามารถเปลี่ยนระยะภาพได้เป็นต้น ซึ่ง Mamer, L. (1999) กล่าวว่า ในช็อต (Shot) การถ่ายภาพยนตร์นั้น จะประกอบด้วยลักษณะภาพพื้นฐานอยู่ 3 ลักษณะ คือ

- ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ LS ภาพระยะไกล เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) บางครั้งเรียกว่าภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลัง และผู้แสดงมากขึ้น เมื่อ



เปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมากหรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า

- ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) หรือ MS ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลาย และมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่งภาพยนตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนา และเห็นแอ็คชั่นของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะไกล (LS) กับภาพระยะใกล้ (CU)

- ภาพระยะใกล้ (Close-up Shot) หรือ CU เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตาส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตา เป็นช็อตที่หนึ่งเจียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

ซึ่งระยะของภาพจะสื่อถึงความสนใจ ความใส่ใจ หรือความสำคัญที่มีมากน้อยของสิ่งที่ถ่ายตามระยะ ความห่าง นอกจากนี้ ยังสามารถแบ่งแยกย่อยเป็นระยะภาพต่าง ๆ ได้อีกหลายระยะภาพ เช่น ภาพระยะไกล พิเศษ (Extreme Long Shot) หรือ ELS อาจภาพที่แสดงอาณาเขตกว้างใหญ่ หรือแสดงความยิ่งใหญ่ ความสำคัญของฉาก เรียกว่า Establishing Shot, ภาพระยะใกล้พิเศษ (Extreme Close-up Shot) หรือ ECU เป็นต้น ซึ่งระยะภาพที่แตกต่างกันจะสื่อความหมายแตกต่างกันออกไปด้วย

3) มุมภาพ (Camera Angles) คือ การถ่ายทำภาพยนตร์ โดยการกำหนดทิศทาง ระดับ หรือทำมุมองศา กับตัวแสดงหรือสิ่งที่จะถ่ายทำในองศาหรือลักษณะที่แตกต่างกันซึ่งก็จะมีผลทางอารมณ์ และการสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปด้วย เช่น

- ภาพมุมระดับสายตา (Eye-level Shots) เป็นภาพที่ถ่ายระดับสายตาปกติ จะสื่อความหมายปกติทั่ว ๆ ไปตามบทบาทการแสดง

- ภาพมุมต่ำ (Low-angle Shots) เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับต่ำกว่าสิ่งที่จะถ่ายซึ่งแสดงความหมายถึง ความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ ความน่าเกรงขาม เป็นต้น

- ภาพมุมสูง (High-angle Shots) เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่จะถ่ายซึ่งแสดงความหมายถึง ความด้อย ด้อยต่ำ ไม่น่าสนใจ เป็นต้น

- ภาพแทนสายตานก (Bird's-eye View) เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับสูงกว่าสิ่งที่จะถ่ายมาก ทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งแสดงความหมายถึงความด้อย ด้อยต่ำ ไม่น่าสนใจยิ่งขึ้นหรืออาจเพียงแสดงอาณาเขต และรายละเอียดเล็ก ๆ ซับซ้อนที่มีมากมาย เป็นต้น

- ภาพแทนสายตาหนอน (Worm's-eye View) เป็นภาพที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับภาพแทนสายตานก คือ เป็นภาพที่กล้องอยู่ระดับต่ำกว่าสิ่งที่จะถ่ายมาก เยกกล้องขึ้นทำมุมประมาณ 90 องศา ซึ่งแสดงความ



หมายถึงความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ ความน่าเกรงขามอย่างมาก หรืออาจเป็นเพียงการแสดงมุมมอง หรือมุมมองที่แปลกใหม่ เป็นต้น

4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement) คือ การเคลื่อนที่กล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง หรือตำแหน่งกล้องอยู่กับที่แต่เปลี่ยนแปลงมุมมองของกล้อง หรือกรอบภาพไปอีกตำแหน่งหนึ่ง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพ มุมมอง เรื่องราวให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพยนตร์มีเรื่องราว มีชีวิต มีแง่มุม และรายละเอียดที่น่าสนใจมากกว่าวางมุมกล้องถ่ายนิ่ง ๆ (Fix) ต่อเนื่องยาว ๆ

5. องค์ประกอบด้านเสียง

นอกจากภาพยนตร์ จะมีภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้ว ยังมีเสียงซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่น ๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อสาร ได้อย่างชัดเจนเต็มที่

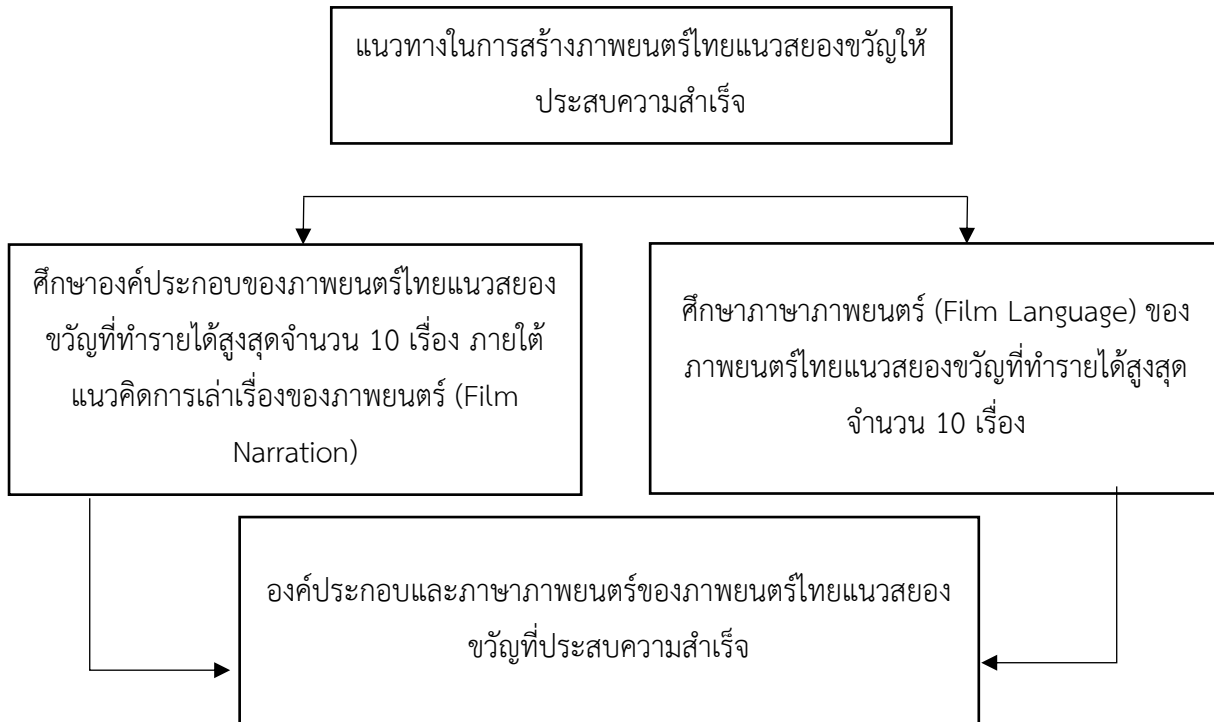
6. องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

องค์ประกอบด้านการตัดต่อ และลำดับภาพ คือ การนำปัจจัยต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน เดิมในภาษาฝรั่งเศสเรียกว่า Montage แต่ปัจจุบันนิยมเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Editing หรือ Cutting การตัดต่อ และลำดับภาพ คือ การนำเอาภาพ และเสียงต่าง ๆ ในแต่ละช็อตมาร้อยเรียงเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดลำดับของราวที่สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยปกติแล้วมักจะตัดต่อ และลำดับภาพตามที่บทภาพยนตร์ระบุบ่งบอกไว้เป็นหลัก ดังนั้นการตัดต่อลำดับภาพเสมือนเป็นการเขียนเรียบเรียง จัดโครงสร้างให้เป็นรูปประโยค (Syntax) โดยคำนึงถึงโครงสร้างเรื่อง ลำดับเรื่อง จังหวะ และอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการตัดต่อเชื่อมโยงภาพที่ได้จากการถ่าย (Footages) มาประกอบร่วมกันในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนช็อตทันทีในลักษณะการตัดชน (Cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป เช่น การจางภาพ (Fade) การจางซ้อนภาพ (Dissolve) และการกวาดภาพ (Wipe) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราว และอารมณ์ของภาพยนตร์ อันมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่แตกต่างกันประเภทของการตัดต่อ

จากการศึกษาแนวคิดภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ภาษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ได้แก่ องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing), องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows), องค์ประกอบด้านสี (Color), องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography), องค์ประกอบด้านเสียง (Sound), และองค์ประกอบด้านการตัดต่อ และลำดับภาพ (Editing)



กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบวิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ต้องมุ่งศึกษาแนวคิดองค์ประกอบ และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดของภาพยนตร์ (Film Narration) และภาษาภาพยนตร์ (Film Language) เพื่อนำมาประกอบในการอธิบาย และนำมาประกอบกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุดทั้งหมด 10 เรื่อง ตามวัตถุประสงค์ที่ทำการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์ และการนำเสนอข้อมูลไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนที่ 1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

1.1 สื่อออนไลน์

ภาพยนตร์บนสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง ประกอบด้วย พี่มาก..พระโขนง, ลัดดาแลนด์, 5 แพร่ง, 4 แพร่ง, แผลด, สารแนสลิ้อ, ฝากไว้...ในกายเธอ, หอแต้วแตก แหกกระเจิง, หอแต้วแตก, และอาบัติ เพื่อศึกษาแนวคิด และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ



2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประเด็นในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อศึกษาแนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษา เพื่อพิจารณาว่าภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีรายได้สูงสุดมีแนวคิด และภาษาภาพยนตร์ ทั้ง 10 เรื่อง มีลักษณะอย่างไร

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาแนวคิด และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญโดยใช้ 2 ทฤษฎี ได้แก่ แนวคิดของภาพยนตร์ (Film Narration) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) ผู้วิจัยได้ศึกษาจากสื่อออนไลน์ ทั้ง 10 เรื่อง ประกอบด้วย พี่มาก..พระโขนง, ลัดดาแลนด์, 5 แพร่ง, 4 แพร่ง, แผลด, สารระแนสลิปล้อ, ผากไว้...ในกายเธอ, หอแต้วแตก แหกกระเจิง, หอแต้วแตก และอาปัติ เพื่อศึกษาแนวคิด และภาษาของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ทางด้านเนื้อหาว่าเป็นอย่างไร รวมไปถึงมีการแสดงออกในลักษณะใดบ้าง

4. หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาแนวคิด และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) มุมมองของ (Point of View) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows) องค์ประกอบด้านสี (Color) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ตลอดจนสาระสำคัญในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด ทั้ง 10 เรื่อง ประกอบด้วย พี่มาก..พระโขนง, ลัดดาแลนด์, 5 แพร่ง, 4 แพร่ง, แผลด, สารระแนสลิปล้อ, ผากไว้...ในกายเธอ, หอแต้วแตก แหกกระเจิง, หอแต้วแตก, และอาปัติ

โดยพิจารณาส่วนที่เป็นภาพ และส่วนที่เป็นเสียงซึ่งประกอบอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ว่ามีแนวคิด และภาษาภาพยนตร์ มีลักษณะอย่างไร

5. การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ และภาพประกอบโดยวิเคราะห์เนื้อหาในบทที่ 4 คือภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด ทั้ง 10 เรื่อง ประกอบด้วย พี่มาก..พระโขนง, ลัดดาแลนด์, 5 แพร่ง, 4 แพร่ง, แผลด, สารระแนสลิปล้อ, ผากไว้...ในกายเธอ, หอแต้วแตก แหกกระเจิง, หอแต้วแตก และอาปัติ



ผลการวิจัย

จากการวิจัย “แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ” ซึ่งเป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเลือกจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง ได้แก่ พี่มาก..พระโขนง ลัดดาแลนด์ 5 แพร่ง 4 แพร่ง แผล สาระแน สิบล้อ ผากไว้...ในกายเธอ หอแต้วแตก แหกกระเจิง หอแต้วแตก อาปัติ โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดของภาพยนตร์ (Film Narration) ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จอันประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) มุมมองของ (Point of View) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ ภาษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ได้แก่ องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows) องค์ประกอบด้านสี (Color) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) โดยต่อไปนี้จะเป็นการสรุปผลงานวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิเคราะห์แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration)

การวิจัยเรื่องแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยสรุปผลโดยใช้วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์จาก โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) และตัวละคร (Character) สามารถสรุป และอภิปรายผลได้ดังนี้

1.1 โครงเรื่อง (Plot)

จากการศึกษาโครงเรื่อง (Plot) ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่เริ่มเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ โดยมีการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยกัน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Raising action) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action) และขั้นยุติเรื่องราว (Ending) โดยการเริ่มเรื่องในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง จะมีการเริ่มต้นเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ และมักจะเริ่มจากตัวละครหลักเพื่อกล่าวถึงที่มาของตัวละครกับเนื้อเรื่อง จากนั้นจึงดำเนินเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤต หรือข้อขัดแย้งของเนื้อเรื่องที่ทำให้มีการเกิดเหตุการณ์ หรือการกระทำของตัวละครที่ต้องตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วเมื่อก่อเกิดเหตุการณ์ หรือการกระทำที่เกิดขึ้นจากตัวละครแล้วนั้น จะเล่าเข้าสู่เนื้อเรื่องที่ทำให้ปมของการกระทำหรือเหตุการณ์นั้น ๆ ถูกคลี่คลายไป แล้วก็เข้าสู่การยุติเรื่องราว แต่มีเพียงเรื่องเดียวที่การเล่าในส่วนของการยุติเรื่องราวนั้นยังมีประเด็นที่ทำให้เราต้องติดตามกันต่อไป อีกทั้งในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญส่วนใหญ่จะสังเกตได้ว่าภายในโครงเรื่องโดยส่วนมากจะออกไปแนวทางตลก เป็นการสร้างสีสันให้กับผู้ชม มีการใช้ภาษาที่มีความทันสมัยตามยุค ตามเหตุการณ์ในบริบทนั้น ตลอดจนการปรากฏตัวของผีไม่ได้มีความน่ากลัวมากเหมือนภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป สำหรับวิธีการจบเรื่องของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่องนั้น โดย



ส่วนมากจะมีการจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร (Happy Ending) โดยเป็นการจบเรื่องของตัวละครที่สามารถแก้ไขปัญหา ขจัดความขัดแย้งได้ในตัวละครเอง และปิดเรื่องด้วยความสุขสมหวังภายในตัวละคร อีกทั้งภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จมักใช้โครงเรื่องที่มีความเรียบง่ายแต่เข้มข้น มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นเรื่องที่เชื่อมโยงไปขึ้นภาวะคลั่งคลายได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการเปิดเผยเรื่องราวเหนือธรรมชาติที่ค่อยเป็นค่อยไป ทำให้เพิ่มระดับความหวาดกลัวของผู้ชมอย่างต่อเนื่อง

1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการศึกษาภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ส่วนมากจะมีการสอดแทรกแก่นความคิดของแต่ละเรื่องไว้ในบริบทของทั้งเรื่อง โดยส่วนมากจะปรากฏแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ซึ่งจะเป็นการชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไปมานำเสนอ และตีความใหม่ และแก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม จะมุ่งสะท้อนสภาพทางสังคม ซึ่งจะทำให้ทั้งแนวตลก เสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม นอกจากนี้แล้วแก่นเรื่องมักเน้นเรื่องของผลกระทบ ความผิดพลาดในอดีตที่นำไปสู่การตามหลอกหลอน ตอกย้ำคติความเชื่อแบบไทยเกี่ยวกับบาปบุญ คุณโทษ และการเวียนวายตายเกิด

1.3 ตัวละคร (Character)

จากการศึกษาภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง พบว่า ตัวละครทุกตัวมีความสำคัญอย่างมากในการดำเนินเรื่องราว มีการกล่าวถึงตัวละครแต่ละประเภทจะประกอบไปด้วย บทเด่นเป็นตัวสื่อสารหลักภายในเรื่อง มีบทบาทหน้าที่สำคัญในการดำเนินเรื่องหลัก โดยส่วนมากตัวละครบทเด่นจะมีรูปร่างลักษณะหน้าตาดี อยู่ในช่วงวัยรุ่น มีความคิดเป็นของตัวเอง ตลอดจนมีภาวะความเป็นผู้นำสูง ไม่เชื่อฟังใครง่าย ๆ ต่อมาบทเสริม เป็นบทของตัวละครที่ช่วยส่งเสริมคอยช่วยเหลือให้ตัวละครในบทเด่น อีกทั้งยังเป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวละครบทเด่น จะมีเอกลักษณ์ท่าทางที่ตลก ขอบสร้างเสียงหัวเราะทำให้ผู้ชมไม่ตึงเครียดจนเกินไป โดยส่วนมากจะเป็นคนคอยสร้างสีสันให้กับตัวเด่น ต่อมาศัตรู เป็นบทบาทตัวละครที่คอยเผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่น หรือเป็นตัวสร้างปัญหาภายในเรื่อง มีลักษณะเห็นแก่ตัว และรักตัวเอง ส่วนใหญ่จะมีความคิด และตัดสินใจเอง โดยบังคับหรือขู่ข่มให้คนรอบข้างอยู่ใต้บังคับบัญชาของตนเอง ต่อมาตัวเร่งเป็นตัวแนะนำสถานการณ์ใหม่ ๆ เข้ามา เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวละครหลัก ต่อมาบทสนับสนุน เป็นบทบาทหนึ่งเปรียบเสมือนตัวช่วยให้คลี่คลายปัญหาให้เบาลง และเป็นตัวช่วยเพิ่มสีสันให้กับตัวละครบทเด่น และบทประกอบ เป็นบทของคนที่อยู่ในฉากนั้น ๆ จะช่วยให้ดูสมจริงมากขึ้น นอกจากนี้แล้วศัตรูภายในภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นคนมากกว่าผี โดยจะมีลักษณะเป็นวัยรุ่น และเป็นคนใกล้ชิดตัวละครบทเด่น มีนิสัยขี้ฉ้อฉล อยากได้บางสิ่งบางอย่างมาครอบครอง

2. สรूपภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ (Film Language)



การวิจัยเรื่องแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยสรุปผลโดย ใช้วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์จาก องค์ประกอบด้านสี (Color) และองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) สามารถสรุป และอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 องค์ประกอบด้านสี (Color)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านสี (Color) ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง พบว่ามีการใช้องค์ประกอบด้านสีหลัก 3 ประเภท ได้แก่ สีที่เกิดจากฉาก โดยส่วนมากจะปรากฏจากการแต่งกายของตัวละคร ให้ความหมายถึงอุปนิสัยของตัวละครนั้น ต่อมาสีที่เกิดจากการจัดแสง จะปรากฏในฉากที่ถ่ายทำในอาคาร จะใช้สีของแสงอาทิตย์ส่องผ่านวัสดุต่าง ๆ ตลอดจนสีของแหล่งกำเนิดแสงในฉาก และสีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ โทนส่วนมากจะเป็นการย้อมโทนสีของภาพเพื่อสื่อให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ของภาพยนตร์ รวมไปถึงการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพย้อมสีตัวละครที่ปรากฏเป็นผีอีกด้วย อีกทั้งฉากที่ตกแต่งด้วยวัสดุที่ทำให้เกิดความรู้สึกเก่า ผุพัง และรกร้าง เพื่อเสริมความลึกลับและน่าสพรึงกลัวอีกด้วย

2.2 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

จากการศึกษาองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) พบว่าในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง ใช้องค์ประกอบภาพ (Composition of shot) ระยะของภาพ (Proxemics) มุมภาพ (Camera Angles) และการเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement) ทั้งหมดเพื่อให้คนดูมีความรู้สึกถึงอารมณ์ ติดตามความเคลื่อนไหวของตัวละคร ตลอดจนบทสนทนาของนักแสดง อีกทั้งจะเห็นถึงสภาพแวดล้อมที่ตัวละครนั้น ๆ อยู่เป็นเช่นไร และส่งผลอย่างไรต่อสิ่งที่ตัวละครนั้น ๆ กระทำ รวมไปถึงเทคนิคการถ่ายภาพที่เน้นการเคลื่อนไหวช้า การแพนกล้องอย่างช้า ๆ หรือการใช้มุมกล้องต่ำเพื่อสร้างความกดดันให้ผู้ชม

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป

ในส่วนแรกของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านโครงเรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เริ่มต้นเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยมักจะเริ่มจากการแนะนำตัวละครหลัก กล่าวถึงที่มาของตัวละครและเนื้อเรื่อง จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่จุดวิกฤตหรือความขัดแย้ง ซึ่งเป็นปมหลักที่ตัวละครต้องเผชิญ และต้องตัดสินใจเลือกทางใดทางหนึ่ง เมื่อเรื่องราวดำเนินไปจนถึงการกระทำของตัวละคร ปมต่าง ๆ จะถูกคลี่คลายก่อนเข้าสู่บทสรุปของเรื่อง อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญบางเรื่องอาจมีการจบแบบเปิดปลาย ให้ผู้ชมคิดต่อและแสดงความคิดเห็นในหลายแง่มุม ซึ่งเพิ่มความตื่นเต้นและการติดตามเนื้อเรื่องอย่างต่อเนื่อง จากการสรุปภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง พบว่าโครงเรื่องส่วนใหญ่ประกอบด้วย 5



ขั้นตอน ดังนี้ 1) การเริ่มต้นเรื่อง (Exposition) เล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากการแนะนำตัวละครหลักและที่มาของตัวละคร รวมถึงเนื้อเรื่องโดยสังเขป 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ดำเนินเรื่องไปสู่ปมปัญหาที่ตัวละครต้องเผชิญ ทำให้เนื้อเรื่องเข้มข้นและมีความขัดแย้งเพิ่มขึ้น 3) จุดวิกฤต (Climax) จุดที่ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกทางออก ซึ่งอาจเป็นการยุติความขัดแย้ง หรือเลือกทางเพื่อให้ชีวิตดีขึ้น 4) การคลี่คลาย (Falling Action) เมื่อเรื่องราวเริ่มคลี่คลาย ตัวละครจะพบทางออกหรือแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้ 5) การยุติเรื่องราว (Ending) มีรูปแบบการจบ 4 แบบ ได้แก่ การจบแบบมีความสุข (Happy Ending) ตัวละครสามารถแก้ไขปัญหาและจบเรื่องด้วยความสมหวัง ต่อมาการจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic Ending) ตัวละครประสบความสูญเสีย ความผิดหวัง หรือความล้มเหลว ต่อมาการจบแบบสมจริง (Realistic Ending) ทิ้งปัญหาหรือข้อคิดให้ผู้ชมวิเคราะห์ต่อไป และสุดท้ายมาการจบแบบหักมุม (Surprise Ending) บิดเบือนความเข้าใจของผู้ชม ทำให้เรื่องจบไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง โครงเรื่องเหล่านี้ช่วยเสริมความน่าสนใจของภาพยนตร์ และเพิ่มความลึกซึ้งในเนื้อหาให้กับผู้ชม

อภิปรายผล

ซึ่งสอดคล้องกับ รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ สินธุพันธ์ (2545) ให้คำอธิบายไว้ว่า โครงเรื่อง คือ การลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่าง ๆ และในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งเกือบทุกประเภท โครงเรื่องถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่าที่ผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาร่วมด้วยเสมอ เพราะจะทำให้เข้าใจเกี่ยวกับภาพรวมและความเป็นไปของเรื่องเล่า นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ส่วนที่สองของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านความขัดแย้ง พบว่าความขัดแย้งในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง ส่วนมากจะปรากฏได้ทั้ง 3 แบบ คือ ความขัดแย้งในตัวเอง โดยปรากฏใน ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 5 คนกอง ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 4 คนกลาง ภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ ต่อมาความขัดแย้งกับคนรอบข้าง โดยปรากฏใน ภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์ ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 3 Backpackers ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 4 รถมือสอง ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 1 เหงา ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 2 ยันต์สังคาย ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 5 Last Flight | เทียวบิน 422 ภาพยนตร์เรื่อง แผลด ภาพยนตร์เรื่อง สารระแนสลิป ล้อ ภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ ภาพยนตร์เรื่อง หอแก้วแตก แหกกระเจิง ภาพยนตร์เรื่อง หอแก้วแตก ภาพยนตร์เรื่อง อาบัติ และความขัดแย้งกับสังคม โดยปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์ ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 1 เหงา ซึ่งความขัดแย้งในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่กล่าวมานั้นมีความสำคัญอย่างมาก ถือได้ว่าเป็นส่วนประกอบของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา และการหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครคือความเป็นปรี๊ดๆต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับ Holman., C.H



,1936) อธิบายว่า ความขัดแย้งคือ การต่อสู้ที่เกิดขึ้นโดยเกี่ยวเนื่องกับแรงผลักดันชั่วคราวข้ามทั้งสองฝ่ายที่มีอยู่ในโครงเรื่อง ความขัดแย้งที่ดีต้องน่าสนใจชวนให้ติดตามเสาะหาคำตอบ และสร้างความตรึงเครียดได้ โดยอย่างน้อยที่สุดหนึ่งในชั่วคราวข้ามนั้นต้องเป็นบุคคลซึ่งเป็นตัวหลัก (Protagonist) ของเรื่องเล่า

ส่วนที่สามของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านแก่นเรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง จะปรากฏได้ทั้ง 5 แบบ แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม และแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา ซึ่งภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้งหมดจะมีการสอนชีวิตของบุคคลหรือตัวละครในภาพยนตร์ ว่าทุกคนเมื่อทำความดียอมได้ดี ทำชั่วย่อมรับผลการกระทำนั้น ตลอดจนสอดแทรกแนวคิดเชิงปรัชญาให้ผู้ชมตีความกันเอาเอง ซึ่งแก่นเรื่อง (Theme) นับเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นมีความสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์

ซึ่งแตกต่างจาก Liangsuk., P. (2021) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ได้กล่าวไว้ว่า จากผลการวิเคราะห์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory ในฐานะตัวบท พบว่า มีแก่นความคิดของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องถ่ายทอดสาระสำคัญเกี่ยวกับ ความซับซ้อน ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (The Complexity of Human Relationships) ซึ่งรูปแบบนี้มัก มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสุขและความทุกข์ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ Finding Nemo มี แก่นความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์พ่อแม่-ลูก มาร์ลินอยากแก้ไขความสัมพันธ์กับลูกและเป็นพ่อที่ดีขึ้น และ Finding Dory มีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับตนเองที่วิเคราะห์ได้ว่าเป็นความสัมพันธ์กับตนเองภายในจิตใจ แก่นความคิดของภาพยนตร์ในรูปแบบนี้นำมาสู่ กระบวนการในการเปลี่ยนแปลงของตัวละครและพัฒนาการของความสัมพันธ์ให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น

ส่วนที่สี่ของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านตัวละคร ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง พบว่า ตัวละครทุกตัวมีความสำคัญในการดำเนินเรื่องราว จะประกอบไปด้วย บทเด่น บทเสริม ศัตรู ตัวร้าย บทสนับสนุน และบทประกอบ โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น ตัวละครเป็นผู้กระทำจะมีลักษณะเข้มแข็ง สามารถพึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้ง่าย มีความเห็นแก่ตัว และรักตัวเอง มีอำนาจ และต้องการให้คนรอบข้างอยู่ภายใต้ตนเองคิดว่าตัวเองเป็นใหญ่ที่สุด ต่อมาผู้ถูกกระทำมีลักษณะอ่อนแอ ต้องการความรักจากคนอื่น ต้องการสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ส่วนมากจะตกอยู่ในสถานการณ์ถูกผู้อื่นครอบงำ ไม่คิดว่าตัวเองมีค่า ซึ่งตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์ ฝ่ายธรรมะเสมอไป ยกตัวอย่างเรื่อง ผাগไว้ในกายเธอ ซึ่งดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักที่มีนิสัยไม่ดี หรือในบางเรื่องอาจจะเอาตัวละครผีมาเป็นตัวละครหลัก เช่น พี่มาก..พระโขนง ซึ่งคนที่รับบทเป็นนางนากนั้น จะสามารถเป็นได้ทั้งบทเด่น และศัตรู



ซึ่งจะแตกต่างกับงานวิจัยของ (นุจรินทร์ บุปผา, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์โครงสร้าง และภาษา ภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน ได้กล่าวไว้ว่า จากการศึกษาตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์ วาน จะเห็นได้ชัดว่ามีการแบ่งได้เป็น 2 ประเภท กล่าวคือตัวละครหลักจะเป็นตัวละคร มนุษย์ ฝ่ายธรรมะ ซึ่งตัวละครหลักนั้นจะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง และเป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดไม่เกิน 5 ตัวละครหลัก ทั้งนี้บทบาทตัวละครหลักมักเป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวเองและขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น เรื่องราวของภูตผีปีศาจ เมื่อกล่าวถึงตัวละครรองพบว่า ตัวละครรองจะเป็นตัวละครภูตผีปีศาจ มักจะเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครหลักจะเป็นฝ่ายอธรรม ซึ่งตัวละครรองที่เป็นภูตผีปีศาจจะมีบทบาทสำคัญรองจากตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัวละครรอง ตัวละครรองที่เป็นภูตผีปีศาจมีบทบาทที่เด่นไม่แพ้ตัวละครหลักเพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินเรื่องราวของตัวละครหลัก

ส่วนที่ห้าของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านฉาก พบว่า ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย แนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง มีทั้ง ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประติษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย และฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ถือได้ว่าฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งของทุก ประเภท เนื่องจากการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ ตลอดจนมีอิทธิพลต่อ ความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้ด้วย สอดคล้องกับ Sangkhaphanthanon, T. (1996). ได้สรุปฉากใน เรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่า ไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน ฉากที่เป็นสิ่งประติษฐ์ ได้แก่ อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ใน ครีว หรือสิ่งประติษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่าง ๆ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลา ที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำ ของตัวละคร ของชุมชนหรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่ และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคนเช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี

ส่วนที่หกของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านมุมมอง พบว่ามุมมองในภาพยนตร์ไทย แนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่อง มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม จากมุมมองที่เป็น กลาง และแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง ซึ่งในแต่ละเรื่อง ผู้เล่ามักมีจุดยืนที่แตกต่างกัน ซึ่งจุดยืนเหล่านี้ส่งผลต่อ มุมมองการนำเสนอเรื่องราว สอดคล้องกับ Kaewthep, K. (1999) ได้กล่าวว่า ในแต่ละเรื่องมีจุดยืนที่แตกต่าง กันและจากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มีมุมมอง เช่น การมองดูเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละคร แตกต่างกัน เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องเดินตามหลังหรือยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้เล่าเรื่องด้วยดังนั้นมุมมองของ ผู้รับสารจึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั่นเอง



ส่วนที่เจ็ดของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง พบว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ผ่านสิ่งของ หรือสัญลักษณ์แทนความหมาย โดยในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่อง โดยส่วนใหญ่จะปรากฏสัญลักษณ์ของภาพหมดทุกเรื่อง มีเพียงภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน ภาพยนตร์เรื่อง แผลด และภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ เท่านั้นที่ปรากฏให้เห็นสัญลักษณ์ของเสียง ซึ่งถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์หนึ่งเดียวในภาพยนตร์ปรากฏสัญลักษณ์เกิดเป็นภาพจำของฉากนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ Thaweethun, C. (2012) ได้กล่าวไว้ว่าแนวคิดองค์ประกอบ ที่กล่าวถึงเรื่อง แก่นเรื่อง (Theme) หรือสาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชม เช่น แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพมนุษย์หรือแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง และผ่านตัวละคร (Character) ไม่ว่าจะเป็นบทเด่น บทเสริม คีตริ ตัวร้าย บทสนับสนุน บทประกอบ เป็นต้น

ในการศึกษาการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ องค์ประกอบแรกที่น่ามาพิจารณาคือแสงและเงา (Light and Shadows) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องราว จากการศึกษา พบว่าแสงที่ใช้ในภาพยนตร์มาจากสองแหล่งหลัก ได้แก่แสงธรรมชาติ (Natural Light) และแสงประดิษฐ์ (Artificial Light) โดยมีรูปแบบการจัดแสง 3 แบบ คือ การจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) ให้แสงสว่างที่กระจายทั่วฉาก ช่วยลดเงาและสร้างบรรยากาศที่สดใส การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) ใช้แสงน้อย เพื่อสร้างความคมชัดของเงาและเพิ่มความเข้มข้นของฉากที่มีดทึบ เหมาะสำหรับราวที่ตึงเครียดหรือสยองขวัญ และการจัดแสงแบบทิศทาง (Light Directionality): เน้นการกำหนดทิศทางของแสงเพื่อสร้างความเด่นชัดให้กับตัวละครหรือวัตถุในฉาก ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่องที่ถูกวิเคราะห์ พบว่าการจัดแสงมีความหลากหลาย และถูกเลือกใช้ตามบริบทและสถานการณ์ของแต่ละฉาก แสงและเงาจึงมีบทบาทสำคัญในการช่วยตัวละครสื่ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกชัดเจนขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความกลัว ความตึงเครียด หรือความลึกลับ โดยการจัดแสงที่เหมาะสมจะทำให้ตัวละครเข้าถึงอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอดและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบส่วนที่สองในการศึกษาการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ คือ องค์ประกอบด้านสี (Color) พบว่า มีการใช้องค์ประกอบด้านสี 3 ด้าน ได้แก่ สีที่เกิดจากฉาก และสีที่เกิดจากการจัดแสง และสีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ ในเชิงจิตวิทยา สีมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนหรือกลุ่มสีสามารถสื่ออารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น องค์ประกอบในแต่ละฉากของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จทั้ง 10 เรื่อง จึงไม่ได้มีแค่ตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง และเสียงเท่านั้น แต่ยังมีสีที่เข้ามามีบทบาทในการเล่นกับอารมณ์ และความรู้สึกของผู้ชม ซึ่งในโทนสีเดียวกันก็



สามารถสื่อได้ทั้งด้านบวก และด้านลบสำหรับองค์ประกอบด้านสีที่เกิดจากฉากเป็นสีที่มาจากอาคารสร้างสรรค์ในฉาก เช่น สีที่ใช้ทาผนังห้อง หรือสีของสิ่งของในภาพยนตร์ การใช้สีแต่ละประเภทจะช่วยกระตุ้นอารมณ์ สร้างการเคลื่อนไหว และความเปลี่ยนแปลง และช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้สำหรับสีที่เกิดจากการจัดแสง เป็นสีที่เกิดจากแหล่งกำเนิดแสงต่าง ๆ เช่น สีของแสงอาทิตย์ที่ส่องผ่านวัสดุสีต่าง ๆ หรือแสงจากโคมไฟที่ผ่านแผ่นฟิลเตอร์สีหรือเจลสีในฉาก บางครั้งแสงธรรมชาติหรือแสงในฉากไม่เพียงพอในการสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะถ่ายทอดออกมา จึงมีการใช้แสงจากแหล่งอื่น ๆ เช่น ไฟ LED ไฟฉาย หรือแสงเทียน เพื่อช่วยเสริมอารมณ์และความรู้สึกในฉาก และสุดท้ายสีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ เป็นสีที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือการปรับสี (Color Grading) หรือการแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การสร้างสีแบบนี้จะช่วยสร้างลักษณะภาพ และสีที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมาย หรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการยิ่งมีองค์ประกอบของแสงเข้ามามากเท่าไร ความหมายและความรู้สึกที่ฉากต้องการสื่อก็จะยิ่งชัดเจนขึ้น

องค์ประกอบส่วนที่สามในการศึกษาการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์คือองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) พบว่า ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักใช้มุมกล้องแบบ Medium Shot เป็นหลัก โดยการเคลื่อนกล้องจะเป็นแบบตั้งแช่กล้องไว้ และมีการใช้เทคนิค Pan, Tilt, และ Dolly บ้างเล็กน้อย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ของตัวละคร และสามารถติดตามการเคลื่อนไหวหรือบทสนทนาของนักแสดงได้ชัดเจน การใช้ระยะของภาพ (Proxemics) ในการถ่ายทำประกอบด้วย Close Up (CU) ภาพระยะใกล้ ซึ่งช่วยเน้นอารมณ์ของตัวละครผ่านสีหน้าและท่าทาง Medium Shot (MS) ภาพระยะกลาง เห็นครึ่งตัว ซึ่งให้ความชัดเจนทั้งในการเคลื่อนไหวและการแสดงสีหน้า Long Shot (LS) ภาพระยะไกล เห็นตัวละครทั้งตัวในสภาพแวดล้อม Extreme Long Shot (ELS) ภาพระยะไกลมาก ซึ่งมักเน้นการถ่ายทิวทัศน์หรือสภาพแวดล้อมรอบตัวละคร Extreme Close Up (ECU) ภาพระยะใกล้มาก เจาะลึกไปที่รายละเอียดเล็ก ๆ เช่น มือหรือวัตถุเฉพาะ การใช้ระยะของภาพเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมสัมผัสถึงอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันในแต่ละฉาก เช่น Close Up (CU) ทำให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจน เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย มีการใช้มุม CU เพื่อเน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครในฉากสำคัญ Medium Shot (MS) ใช้บ่อยในภาพยนตร์เรื่อง จันดารา โดยเฉพาะในฉากที่ต้องการแสดงการเคลื่อนไหว และอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน จากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่อง จะใช้ ระยะของภาพทั้งหมด 5 แบบ ซึ่งการใช้มุมกล้องต่าง ๆ เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการสื่ออารมณ์และความหมายของแต่ละฉากให้เข้าถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน และเต็มอารมณ์

องค์ประกอบส่วนที่สี่ของการศึกษาการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์คือ องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) พบว่าภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จทั้ง 10 เรื่อง ได้ใช้ทั้งเสียงในบทสนทนา เสียงประกอบ



และเสียงดนตรีในบางเรื่อง ซึ่งเสียงที่กล่าวมาทั้งหมดนี้มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างอารมณ์และความหมายในภาพยนตร์ เสียงในภาพยนตร์สามารถช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ และเพิ่มความลึกให้กับเรื่องราวเสียงสนทนา (Dialogue) ที่เป็นธรรมชาติยังเป็นปัจจัยหลักในการสื่อสารอารมณ์และความสัมพันธ์ของตัวละครอย่างชัดเจนตลอดจนเพลงประกอบในภาพยนตร์จะสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อีกทั้งภาพยนตร์บางเรื่องยังมีเนื้อเพลงสะท้อนถึงสังคม บริบท และสภาพแวดล้อมภายในเรื่องอีกด้วย ซึ่งทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์ได้ ในส่วนของเสียงดนตรีประกอบในภาพยนตร์ จะสอดคล้องกับเหตุการณ์หรือฉากที่เกิดขึ้นในตอนนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ ช่วยถ่ายทอดและเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมมากขึ้น

องค์ประกอบสุดท้ายในการศึกษาวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์คือ การตัดต่อภาพ (Editing) ซึ่งพบว่ามีการใช้เทคนิคการตัดต่อสองลักษณะ ได้แก่ การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting/Parallel Cutting) ซึ่งเป็นการสลับฉากระหว่างสองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเหตุการณ์จากมุมมองที่แตกต่างกัน การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Editing) ซึ่งช่วยให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างลื่นไหลสอดคล้องกัน ซึ่งในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่อง พบว่าใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Editing) เป็นหลัก ซึ่งการตัดต่อ และลำดับภาพแบบนี้จะคำนึงถึงความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกันอย่างมีเหตุผลระหว่างแต่ละช็อต เช่น องค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ตำแหน่ง การแสดง เวลา และพื้นที่ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น เกิดอารมณ์ต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่อง และยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้เทคนิคการตัดต่อที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อสลับเหตุการณ์หรือการตัดต่อแบบต่อเนื่อง ล้วนส่งผลโดยตรงต่อความเข้าใจอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ อีกทั้งเพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวได้ดี พร้อมทั้งสร้างความตื่นเต้นและความน่าติดตามในทุก ๆ ฉาก ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

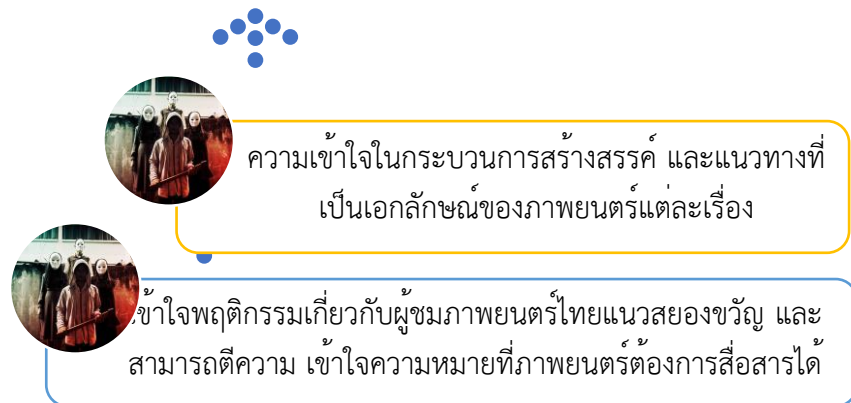
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. งานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำแนวคิด และเทคนิคภาษาภาพยนตร์มาใช้ ไปปรับ หรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ของตนเอง เพื่อเพิ่มคุณภาพ และตอบโจทย์ความคาดหวังของผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ
2. งานวิจัยฉบับนี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ชมที่สนใจภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีการตีความซับซ้อน และสัญลักษณ์เชิงลึก ทำให้เข้าใจความหมายและเนื้อหาที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

1. จากการศึกษาผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จทั้ง 10 เรื่อง จากการศึกษาสัมภาษณ์ได้แนวคิดและมุมมองเชิงลึกจากผู้สร้าง ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ และแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง
2. เข้าใจพฤติกรรมเกี่ยวกับผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ และศึกษาว่าผู้ชมสามารถตีความ เข้าใจความหมายที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงประสิทธิภาพในการถ่ายทอดแนวคิด และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ผ่านภาพยนตร์ที่มีต่อผู้ชม จะสามารถนำความรู้ไปต่อยอดการทำภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่สามารถตอบโจทย์ผู้บริโภคได้มากขึ้น



ภาพที่ 2 แสดงองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค, พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เอดิสัน.
- ฉัตรญาณ ทวีทุน. (2555). อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์.บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
- ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล. (2559). ภาพยนตร์เรื่อง “รักแห่งสยาม” กำกับโดย มะเด็ยว ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล ภาพยนตร์ไทย กำกับโดย ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล นำแสดงโดย สินจัย เปล่งพานิช, เฌอมาลย์ บุญยศักดิ์, ทรงสิทธิ์ รุ่งนพคุณศรี, มาริโอ้ เมาเร่อ และ วิษณุวิสิฐ หิรัญวงษ์กุลภาพยนตร์ออกฉายเมื่อวันที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ. 2550



- ภาวดี ทิพย์รักษ์. (2547). ภาพอาชีพนักข่าวโทรทัศน์ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับที่ปรากฏอยู่ตามประสบการณ์นักข่าวโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรียา วิริยะศิริวัฒน์ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2558). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *Les Misérables*, วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ณิชภัทร ศรีสุนทร. (2560). การวิเคราะห์ด้านการสื่อสารของสื่อภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีรายได้สูงสุดตลอดกาล. ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ภาพเพรง เลียงสุข. (2564). การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Finding Nemo* และ *Finding Dory*, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธัญญา สังข์พันธานนท์. (2539). วรรณกรรมวิจารณ์. ปทุมธานี : นาค.
- เทพปฏิมา พิงพิศ. (2546). การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/ กรุงเทพฯ.
- ปณชัย อารีเพิ่มพร. (2559). งานวิจัยเผยคนพกมือถือติดมือตลอดเวลาเพราะต้องตอบแชทคนรักช่วยเพิ่มความมั่นใจในสถานการณ์คับขัน [อินเทอร์เน็ต]. 2561 [เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2561]. เข้าถึงจาก: <https://thestandard.co/global-mobile-consumer-survey/>
- Andrew, J. D. (1976). *The Major Film Theories: An Introduction*. Oxford University Press.
- Holman., C.H. (1936). *A Handbook To Literature*. <http://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.88999>
- Mamer, L. (1999). Visual Development in Students with Visual and Additional Impairments, *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 93,(6).<https://doi.org/10.1177/0145482X9909300604>

Translate Thai Reference

- Areeporn, P. (2016) *Research reveals that people carry their mobile phones all the time because they have to reply to their loved ones' chats*, which helps increase their confidence in difficult situations [Internet]. 2018 [Accessed 20 September 2018]. Available from: <https://thestandard.co/global-mobile-consumer-survey/> (In Thai)
- Kaewthep, K. (1999). *Media Analysis, Concepts and Techniques*, 2nd ed. Bangkok: Edison. (In Thai)
- Liangsuk, P. (2021). *Analysis of the otherness of characters in the animated films Finding Nemo and Finding Dory*, Chulalongkorn University. (In Thai)



- Phuengphit, P. (2003). The transmission of spiritual ideas in films, Chulalongkorn University/Bangkok. (In Thai)
- Sangkaphanthanon, T. (1996). Literary criticism. Pathum Thani: Nakorn. (In Thai)
- Srisukon, N. (2017). Communication analysis of the highest-grossing film trailers of all time. Master's degree, National Institute of Development Administration. (In Thai)
- Sakveerakul, C. (2016). The film "Love of Siam" directed by Madeaw Chukiat Sakveerakul Thai film directed by Chukiat Sakveerakul starring Sinjai Plengpanich, Chermarn Boonyasak, Songsit Rungnoppakhunsri, Mario Maurer and Witwisit Hiranyawongkul The film was released on November 22, 2007. (In Thai)
- Thipyarak, P. (2004). The image of the television journalist profession in Hollywood movies and what appears in the experience of Thai television journalists. Master's thesis, Chulalongkorn University. (In Thai)
- Thaweethun, C. (2012). Ghost identity and teenagers' opinions on ghost identity in Thai film media. Master of Communication Arts Thesis, Department of Communication Arts, Graduate School, Dhurakij Pundit University. (In Thai)
- Wiriyasiriwattana, P., & Netphokaew, A. (2015). Narrative Analysis in the Film Les Misérables, Master of Arts Thesis (Communication Arts and Innovation), National Institute of Development Administration. (In Thai)

