

การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์
Analysis of Narrative In Horror Films of Sophon Sakdaphisit, The Director

ธนกฤต วรรณวนิช¹ และ บรรจง โกศัลวัฒน์²

Thanagit Wanwanich and Banjong Kosalwat

Article History

Received: 2021-04-27

Revised: 2021-06-16

Accepted: 2022-03-22

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ โดยมุ่งที่จะทำการวิเคราะห์ด้านการสร้างความสยองขวัญในการเล่าเรื่อง ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท จากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, ลัดดาแลนด์, ผากไว้..ในกายเธอ, เพื่อน..ที่ระลึก และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับคุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

ผลการวิเคราะห์พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีการเล่าเรื่องจากพื้นฐาน “ความกลัว” ที่นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นแก่นเรื่องที่น่าสนใจเกี่ยวกับความกลัวได้ หรือการนำเสนอความสยองขวัญในภาพยนตร์ จากเหตุผลทางจิตวิทยา คือ “ความไม่รู้” ในภาวะลึกลับระทึก ในสถานการณ์ที่ผู้ชมและตัวละคร รับรู้และคาดเดาได้ว่าจะมีการปรากฏตัวของผี แต่ไม่รู้ว่ามีเมื่อไหร่ หรือที่ไหน ซึ่งผู้ชมจะเกิดการลึกลับระทึกจากความกลัว และด้วยเหตุนี้ทำให้คุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ จึงได้ออกแบบตัวละครผีที่ “ไม่มีตัวละครผีปรากฏให้เห็น” เป็นการทำให้ผู้ชมสัมผัสกับความสยองขวัญ ที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของภาพและเสียง และความกลัวจากความไม่รู้ ว่าจะมีสิ่งใดปรากฏขึ้นในภาพยนตร์

คำสำคัญ: ภาวะลึกลับระทึก ไม่มีตัวละครผีปรากฏให้เห็น การเลือก

Abstract

The objective of the research article was to study the narrative of horror movie style of Sophon Sakdaphisit. And analyze the creation of horror in storytelling with textual analysis form “Coming Soon”, “Laddaland”, “The Swimmers” and “The Promise”. By the way, In-depth interview with Khun Sophon Sakdaphisit, The directors.

¹ นักศึกษาปริญญาโท, คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Master's degree, Faculty of Communication Arts, Kasembundit University

E-mail: thanagit3d@gmail.com *Corresponding author

² ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Director of Master of Arts, Faculty of Communication Arts, Kasembundit University

The findings the research show that narrative is based on “fear” and developed into screenplay. Whether it is the theme that has to do with fear or the presentation horror movie form psychology, that is “unknown” in the moment of suspense. When audiences and character anxiety, worrying and expecting the presence of ghosts but they don’t know when, don’t know where. That moment is suspense for fear. This is the reason why Khun Sophon Sakdaphisit, decides to make a new movie style. Those are the “non-appeared ghost in scenes” which guides the audience’s perception to fear by the very pictures and sounds

Keywords: Moment of suspense, non-appeared ghost in scenes, Choosing

บทนำ

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์สยองขวัญในประเทศไทย เริ่มมาจากภาพยนตร์ยาวเรื่องแรกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผี คือ แม่นาคพระโขนง (พ.ศ. 2476) สร้างโดย มรว.อนุศักดิ์ หัสตินทร บริษัท หัสตินภาพยนตร์ ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับโศกนาฏกรรมแห่งความรักที่เกิดขึ้นระหว่างพ่อมากและแม่นาค และถือเป็นต้นแบบของภาพยนตร์เรื่อง แม่นาคพระโขนง ที่ปรากฏในยุคหลังๆ เช่น การที่แม่นาคตายต้องกลมจากการคลอดบุตร และฉากคลาสสิกอย่าง การเอื้อมมือที่ยาวยืดออกไปหยิบลูกมะเดื่อของแม่นาค ฯลฯ (หนึ่งเดียว, 2552) ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกในประเทศไทย ที่สร้างความหวาดกลัวเกี่ยวกับภูติผีให้กับผู้ชมชาวไทย

ด้วยลักษณะเด่นของภาพยนตร์สยองขวัญไทย ที่มีักจะมีเนื้อหาที่สอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง โสยศาสตร์ และผี (ทศพร กรกิจ, 2550) ทำให้ผู้ที่ต้องการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญ ต้องทำความเข้าใจถึงลักษณะเด่นนี้ เพื่อที่จะสร้างความกลัวออกมา จากการเล่าเรื่องในบทภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้รับชม จนเกิดความหวาดกลัวต่อสิ่งที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ โดยยกผลงานของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่

1. โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต (2551)
2. ลัดดาแลนด์ (2554)
3. ผากไว้ในกายเธอ (2557)
4. เพื่อน...ที่ระลึก (2560)

โดยผู้วิจัยจะใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง ประกอบกับแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญในการวิเคราะห์ เพื่อให้

เข้าใจถึงลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นแนวทางในการพัฒนาบทภาพยนตร์แนวสยองขวัญ อีกทั้งยังอาจเป็นประโยชน์กับผู้ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์
2. เพื่อศึกษามุมมองเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

นิยามศัพท์

1. ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหรือมีเหตุการณ์ที่ตัวละครได้ประสบหรือพบเจอเรื่องราวที่เกี่ยวกับภูติผี โสยศาสตร์ สิ่งเร้นลับ หรือความตายอันน่าสยดสยอง โดยจะอาศัยหลักจิตวิทยาที่ใช้ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชม
2. การเล่าเรื่อง คือ การบอกเล่าเรื่องราวของตัวละครว่าตัวละครเป็นใคร ได้พบเจอเหตุการณ์แล้วเกิดปัญหาอะไรขึ้น ส่งผลให้ตัวละครมีการตัดสินใจว่าจะแก้ไขปัญหาที่นั้นหรือไม่ แล้วแก้ไขปัญหาที่นั้นอย่างไร จนเรื่องราวของตัวละครนั้นจบลงแล้วจบอย่างไร มีการเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ต่างๆภายในเรื่องเล่าเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งเรื่องราวที่ได้มีการบอกเล่าจะแฝงข้อคิดหรือข้อความบางอย่างให้ผู้ที่ได้รับฟังหรือรับรู้เรื่องราวต่างๆได้ขบคิด
3. การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ คือ เนื้อหาภายในภาพยนตร์สยองขวัญที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้สร้างสรรค์

เรื่องราวความสยองขวัญออกมา เป็นเรื่องราวที่มีเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับการพบเจอภูติผีวิญญาน และสิ่งลึกลับต่างๆ ทำให้ผู้ที่ได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นเกิดความหวาดกลัว

4. มุมมองในการกำกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ คือ วิธีคิดในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เริ่มตั้งแต่การเขียนบท การเล่าเรื่อง และการกำกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ที่มีความแตกต่างจากรูปแบบ หรือแนวทางดั้งเดิม ที่นิยมใช้กันในภาพยนตร์แนวสยองขวัญหรือภาพยนตร์ผี เช่น ความน่ากลัวของผีที่ไม่จำเป็นต้องเห็นผี

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยใช้วิธีการคัดเลือกภาพยนตร์แนวสยองขวัญด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง โดยศึกษาเฉพาะภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่ผู้กำกับ ไสภณ ศักดาพิศิษฐ์ เป็นผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์ในช่วงระยะตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 – 2560 เพื่อศึกษาถึงการเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ได้แก่

1. โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต
2. ลัดดาแลนด์
3. ผ่ากั๊ว..ในกายเธอ
4. เพื่อน..ที่ระลึก

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับ ไสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งเป็นแนวคิดที่อธิบายเกี่ยวกับลักษณะเด่นของภาพยนตร์สยองขวัญ ว่าเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน มีตัวเอกในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” โดยมักจะเป็นฆาตรกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนถึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริงนอกจากนี้ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีความแตกต่างในด้านการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์แนวอื่นๆ โดย กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ (ภุชดา เกิดดี, 2541)

1. Moment of Suspense เป็นช่วงเวลาหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ที่ทำให้ผู้ชมนั้นอยู่ในภาวะของการลุ้นระทึกกับ

เหตุการณ์เบื้องหน้าในภาพยนตร์ ก่อนที่จะเกิดการผวาหรือตกใจแบบสุดขีด (สะดุ้ง)

2. Helpless Character เป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ ทำให้ตัวละครจำเป็นต้องหาทางหรือหนีออกจากสถานการณ์นั้น ทำให้ผู้ชมต้องลุ้นระทึกเอาใจช่วยตัวละคร

3. Trapped Situation เป็นสถานการณ์ที่ตัวละครนั้นไม่สามารถหนีหรือจนมุมจาก “นักล่า” หรือ “ผู้ฆ่า”

4. Psychic Element เป็นเหตุผลทางจิตวิทยา ซึ่งมักจะมีการกำหนดให้ “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มีความผิดปกติทางด้านจิต

และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์สยองขวัญเป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง ที่ใช้ความกลัวของมนุษย์ มากำหนดเป็นเรื่องราวต่างๆ ไปจนถึงการสร้างตัวละครและสถานการณ์ที่ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความ “กลัว” (Fear) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะต้องมียู่ภายในภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นอารมณ์ที่จะต้องส่งผ่านออกมาให้ผู้ชมได้รู้สึก จากการได้รับชมภาพยนตร์แนวนี้ หากผู้กำกับภาพยนตร์สามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์ ผู้กำกับภาพยนตร์จะสามารถจำลองสถานการณ์ความกลัวนั้น เพื่อสร้างอารมณ์ความกลัวให้แก่ผู้ชม ซึ่งความกลัวสามารถแบ่งระดับได้ดังนี้ (Karl Albrecht, 2550)

1. กลัวการสูญเสียชีวิต (Extinction) เป็นความกลัวที่กับการสูญเสียชีวิตหรือบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งอาจเรียกง่ายๆ ว่า การกลัวความตาย โดยความกลัวนี้ไม่เจาะจงว่าจะต้องเกิดขึ้นกับตัวเองเพียงผู้เดียว

2. กลัวสูญเสียอวัยวะ (Mutilation) กลัวการสูญเสียอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายตัวเองไม่ว่าจะด้วยเหตุผลจากอุบัติเหตุ การถูกทรมาน หรือความผิดปกติของร่างกาย

3. กลัวสูญเสียอิสรภาพ (Loss of Autonomy) ความกลัวที่จะถูกกักขังหรือถูกควบคุมอิสรภาพโดยที่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์นั้นได้ ไม่ว่าจะเกิดจากธรรมชาติของร่างกายตัวเอง เช่น การเป็นอัมพาต หรือการถูกจับขังภายในกรง

4. กลัวการพลัดพราก (Separation) เป็นความกลัวที่เกี่ยวข้องกับการแยกจากบุคคลอันเป็นที่รัก ไม่ว่าจะเป็นการถูกทอดทิ้ง การพลัดพราก การล้มหายตายจาก ฯลฯ

5. กลัวสูญเสียอัตตา (Ego Death) เป็นความกลัวที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ หากพบเจอกับเหตุการณ์ที่ส่งผลเสียต่อจิตใจอย่างรุนแรง ซึ่งอาจทำให้สูญเสียสติสัมปชัญญะ

นอกจากนี้ Michael McGlasson (อ้างถึงใน ธนัท อนุรักษ, 2555) ได้เขียนบทความเกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่องสยองขวัญ ว่าประกอบด้วย

1. ความน่าสะพรึงกลัว เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความกลัว โดยมีประเด็นสำคัญอยู่ 3 ประการ คือ ความคาดหว้ง ความกังวล และความไม่แน่นอน

2. ตัวละคร ผู้เขียนเรื่องสยองขวัญที่ดี จะต้องทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ทั้งความเจ็บปวด ความกลัว ความสุข และ ความต้องการ โดยผ่านตัวละครที่มีความน่าเชื่อถือ

3. ฉากและบรรยากาศ จะต้องให้ความรู้สึกสมจริง และเข้ากันกับเหตุการณ์ในเรื่อง รวมไปถึงตัวละคร โดยที่จะต้องมีความสมดุล ในการแบ่งสัดส่วนโลกของความจริง และโลกที่อยู่เหนือธรรมชาติอย่างกลมกลืน

4. จังหวะการดำเนินเรื่อง ผู้เขียนเรื่องจะต้องทำให้อารมณ์ของผู้อ่านอยู่ในระดับเดียวกันเสมอไปเรื่อยๆ จนกระทั่งถึงช่วงที่ต้องการทำให้เกิดความสยองขวัญ จึงกระตุ้นอารมณ์ของผู้อ่าน ให้สูงขึ้นเรื่อยๆ และมีจังหวะการดำเนินเรื่องที่รวดเร็วขึ้น จึงจะทำให้ผู้อ่านเกิดความตื่นตระหนกแก่สิ่งที่จะเกิดขึ้นในเรื่องราวได้

5. การใช้เลือดและสิ่งน่าขยะแขยง เป็นสิ่งประกอบฉากที่ผู้ชมนั้นคาดหวังว่าจะได้เห็นในเรื่องราวสยองขวัญ โดยเฉพาะเรื่องราวสยองขวัญที่นำเสนอเนื้อหาด้วยภาพ เพราะจำทำให้เกิดความสมจริงต่อเหตุการณ์และบรรยากาศมากยิ่งขึ้น

6. นัยยะแฝงที่อยู่ในเรื่อง เป็นสิ่งที่นักเขียนส่วนใหญ่ นิยมใช้ เพื่อโจมตีข้อห้ามทางสังคม หรือนำเสนอในสิ่งที่พูดไม่ได้ ตลอดจนเรื่องน่าขยะแขยงภายในจิตใจของมนุษย์

จากองค์ประกอบที่แตกต่างในด้านการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้ ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration) มาวิเคราะห์ศึกษา โดย Cristian Metz ได้กล่าวไว้ว่า “เรื่องเล่าคือผลรวมของเหตุการณ์ โดยเหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้ มีการเรียงลำดับกันเป็นฉากเป็นตอน และเหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้ คือ การเล่าเรื่อง” (ฉลองรัฐ เหมอมาลัยชลมารค,

2548) หากแต่ว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้น มีความพิเศษ และแตกต่างจากการเล่าเรื่องทั่วไป ที่มีได้เป็นเพียงแค่การสื่อสารเพียงอย่างเดียว ซึ่งการเล่าเรื่องจะมีองค์ประกอบดังนี้ (รุจิเรข คุชรัตน์, 2542)

1. โครงเรื่อง
2. ความขัดแย้ง
3. ตัวละคร
4. แก่นความคิด
5. ฉาก
6. สัญลักษณ์พิเศษ
7. มุมมองในการเล่าเรื่อง

Louis D. Giannetti ได้กล่าวว่า ศิลปะภาพยนตร์ เกิดจากการที่ภาพยนตร์ไม่สามารถถ่ายทอดภาพที่เหมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง ผู้สร้างภาพยนตร์จึงอาศัยข้อจำกัดต่างๆ ของสื่อภาพยนตร์ นำมาสร้าง “ภาษาภาพยนตร์” เพื่อสร้างโลกจำลองที่มีความคล้ายกับโลกแห่งความเป็นจริง (กำจร หลุยยะ พงศ์, 2556) โดยจำแนกออกได้ดังนี้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552)

1. องค์ประกอบด้านฉาก
2. องค์ประกอบด้านแสงและเงา
3. องค์ประกอบด้านสี
4. องค์ประกอบด้านการแสดง
5. องค์ประกอบด้านภาพยนตร์
6. องค์ประกอบด้านเสียง
7. องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทศพร กรกิจ (2550) ศึกษาเรื่อง การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย โดยผลการศึกษาพบว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทยนั้นประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1) ตัวละครผี ทั้งแบบผีไทยดั้งเดิมแต่ถูกรื้อถอนความหมายและตีความใหม่ กับผีที่รับเอาอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน

2) รหัสและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ คตินิยม มุมมอง ตลอดจนวิถีชีวิต และ สัญชาติ

3) ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง ที่เป็นภาษา ภาพยนตร์ ในการสร้างอารมณ์ความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชม เช่น ภาพและเสียงที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย สัตว์ที่น่ารังเกียจ การบาดเจ็บหรือตาย

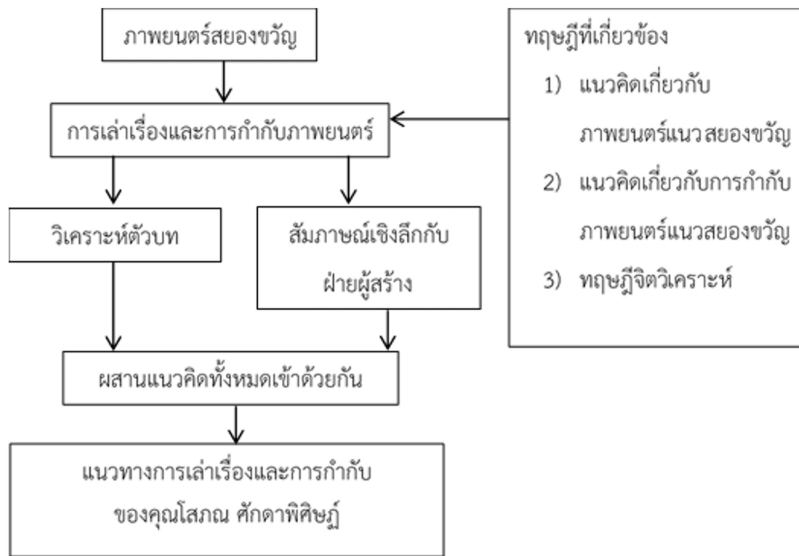
นอกจากนี้ยังพบว่ารูปแบบ/เทคนิคการสร้างความสะพรึงกลัวในหนังผิอเมริกัน เกาหลี และไทยนั้นมีวิธีการที่คล้ายคลึงกัน 3 วิธี คือ

1. การปกปิด โดยใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน เพื่อปกปิดความลับหรือข้อเท็จจริงเอาไว้ไม่ให้คนดูทราบ จากนั้นค่อยคลี่คลายหรือเฉลยภายหลัง

2. การลวง คือการทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนหรือคาดไม่ถึงกับเรื่องราวในภาพยนตร์

3. การทำให้สมจริง โดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องในรูปแบบบุรุษพจน์ที่ 1 มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 และมุมมองแบบรู้รอบด้าน เพื่อปลูกเร้าระดับประสาทของผู้ชมเพื่อให้มีความรู้สึกร่วมไปกับหนัง

ภาพที่ 1
กรอบการวิจัย



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเข้าใจถึงลักษณะการเล่าเรื่องของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์
2. เพื่อเพิ่มพูนความรู้/ ความเข้าใจในการสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

วิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์” โดยอาศัยหลัก

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง โดยพิจารณาตามโครงเรื่อง แนวคิดองค์ประกอบความสยองขวัญ และแนวคิดความน่าสะพรึงกลัวประกอบกัน จากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, ลัดดาแลนด์, ผากไว้ใน..กายเธอ และ เพื่อนที่..ระลึก นอกจากนี้ยังมีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำผลที่ได้ มาผานกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อสรุปเป็นผลการวิจัย

ผลการศึกษา

การวิจัย การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนว สยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ผู้วิจัยได้ทำการ วิเคราะห์ถึงแนวทางในการเล่าเรื่อง การสร้างความสยองขวัญ และความน่าสะพรึงกลัว โดยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์ ทั้ง 4 ได้แก่ โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต ลัดดาแลนด์ ผากไว้.. ในกายเธอ และ เพื่อน..ที่ระลึก พบองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

การเล่าเรื่อง

1. แก่นเรื่อง (Theme) ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องจะมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ เช่น ความอยาก การยึดติด ความเกรงกลัวต่อบาป และการตัดสินใจในคำสัญญา และตัวละครคนในเรื่อง จะมีความรู้สึกเหล่านี้ เป็นพลังในการขับเคลื่อนการกระทำต่างๆ ตามแนวคิดของธนัท อนุรักษ (2555) ได้กล่าวถึงลักษณะของโครงเรื่องที่ปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทยว่ามีด้วยกัน 3 ลักษณะ คือ โครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” “ผีมาดี” “ผีเดี่ยวดี เดี่ยวร้าย” ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ มีโครงเรื่องในลักษณะของ “ผีมาร้าย” จากการที่มี “แก่นเรื่อง” เหล่านี้ที่เป็นตัวกำหนดทิศทางให้ตัวละครคนได้กระทำ บางอย่าง ส่งผลให้ตัวละครผี ต้องการที่จะแก้แค้น เช่น ความแค้นของ ผีซาปที่มีต่อทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องวิญญาณอาฆาต และเป็นความแค้นที่รุนแรงมากจนทำร้ายผู้อื่นที่ได้รับชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกันนี้ หรือการยึดติดกับความคิดโดยไม่รู้จักการปล่อยวางของธีร์ จากความพยายามเป็นผู้นำที่ดีของครอบครัว และบ้านที่ตนได้ซื้อไว้ จนทำให้ครอบครัวต้องพบเจอกับความสยองขวัญ จากความอาฆาตมาดร้ายของผีสมเกียรติ ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งแก่นเรื่อง หรือความคิดหลักเหล่านี้ ทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไป โดยที่มีการซ่อนเร้นแอบแฝงข้อคิด เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงความสำคัญของข้อคิดที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสารให้กับผู้ชม

2. ความขัดแย้ง (Conflict) ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ตัวละครหลักจะมีความขัดแย้งภายในจิตใจ อันเนื่องมาจากความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละคร เป็นปมปัญหาที่มีเพื่อรอการแก้ไข จึงเป็นเหตุให้กระทำบางสิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่อง ทำให้เกิดปมปัญหาต่างๆ นานา และถูกพัฒนากลายเป็นเรื่องราวสยองขวัญ จากการที่ตัวละคร ต้องการลบล้างหรือหลบหนีจากความ

รู้สึกภายในจิตใจนั้น จนเป็นเหตุที่ทำให้มีความขัดแย้งกับพลังภายนอก หรือก็คือถูกตัวละครผีตามหลอกหลอน หรือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นนั้น มีสาเหตุมาจากตัวละครผี เป็นผู้ถูกรบกวนในตอนที่ยังมีชีวิต ทำให้ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น แม้ว่าตัวละครผีจะเป็นผู้ตามล่า แต่แท้จริงแล้วก็มาเพื่อล้างแค้นคนที่เคยทำไว้กับตนในอดีต (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2558) โดยองค์ประกอบต่างๆที่เกิดขึ้นนี้ มีความเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่อง (Theme) และเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดปมปัญหาต่างๆภายในภาพยนตร์ ที่ตัวละครหลักนั้นจะต้องแก้ไข เพื่อหลุดพ้นหรือได้รับข้อคิดบางอย่าง และผู้ชมนั้นก็ได้รับข้อคิดเหล่านั้นเช่นกันด้วย นอกจากนี้ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น มักจะมีสาเหตุมาจากตัวละครผีเป็นผู้ถูกรบกวนจากคนเลวที่เป็นผู้ทำร้ายผีก่อน

การสร้างความสยองขวัญ

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ การสร้างความสยองขวัญจะมีองค์ประกอบหลักตามแนวคิดของ กิตติศักดิ์ สุวรรณโภคิน กล่าวคือ มีการปรากฏของ Moment of Suspense, Helpless Character, Trapped Situation, Psychic Element ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 4 นี้ สามารถวิเคราะห์ออกมาได้ ดังนี้

1. Moment of Suspense เป็นภาวะที่ทำให้ผู้ชมเกิดความลึ้นระทึก จากการที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอเหตุการณ์ต่างๆ และทำให้ผู้ชมนั้นเกิดการคาดเดาว่า เหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อจากนี้ จะต้องมีการปรากฏตัวของตัวละครผี ซึ่งภาวะดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องมีการเล่าเรื่อง ภายในสถานการณ์ที่ตัวละครคนกำลังอยู่ใน ภาวะวิกฤต (Crisis) เพื่อให้ผู้ชมเกิดความลึ้นระทึก จากการที่ได้ติดตามเหตุการณ์เหล่านั้น และนอกจากนี้ภาพยนตร์จะใช้การปรากฏตัวของตัวละครผี เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสยองขวัญจนถึงขีดสุด (สะดุ้ง) ในสถานการณ์ต่อมา เพื่อสร้างความหวาดกลัวภายในเหตุการณ์

2. Helpless Character เป็นสภาวะหนึ่งของตัวละครที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเอง ให้รอดพ้นจากการตามล่าของตัวละครผี โดยส่วนใหญ่จะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดภาวะลึ้นระทึก (Moment of Suspense) นอกจากนี้ยังเป็นเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง จากสถานการณ์จมนม (Trapped Situation) ของตัวละคร ซึ่งสภาวะดังกล่าว นั้น เกิดจากการที่ตัวละคร ถูกจับตัวให้อยู่ในสถานที่ปิดตาย ไม่

สามารถหลบหนีออกไปได้ ทำให้มีการเผชิญหน้ากับตัวละครผี และไม่สามารถเอาชนะได้

3. Trapped Situation เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดภาวะลุ้นระทึก (Moment of Suspense) จากการที่ตัวละครได้เข้าไปยังสถานที่ๆหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผี โดยที่ตัวละครนั้นไม่สามารถออกจากสถานที่ดังกล่าวได้ ทำให้เกิดภาวะลุ้นระทึก จากการที่จะได้มีการเผชิญหน้ากับตัวละครผี ซึ่งตัวละครที่ตกอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าวจะสามารถหลบหนี หรือหลุดพ้นจากเหตุการณ์ดังกล่าวได้นั้น ขึ้นอยู่กับแนวทางในการเล่าเรื่องว่าสุดท้ายแล้วตัวละครดังกล่าวจะเป็นเช่นไร

4. Psychic Element เป็นเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ที่จะทำให้ผู้ชมนั้นได้รับรู้ถึงแรงจูงใจของตัวละครผี ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร เพราะเหตุใดจึงมีการกระทำดังกล่าว และตัวละครผีนั้นต้องการอะไร เป็นการทำให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครผีมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดความสยองขวัญและน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น

การสร้างที่น่าสะพรึงกลัว

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดความน่าสะพรึงกลัว ของทศพร กรกิจ ในการศึกษาปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง สามารถสร้างความสยองขวัญ โดยแนวคิดความน่าสะพรึงกลัว สามารถจำแนกออกมาได้ ดังนี้

1. ตัวละครผี ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง นอกจากแนวคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์ตัวละคร ให้มีความน่าเกลียด น่ากลัว จากรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร ยังมีการบอกเล่าเรื่องราวที่มาที่ไปของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมนั้นสามารถรับรู้ได้ถึงแรงจูงใจของตัวละครผี รวมถึงไต่เต้าการสร้างสรรค์ตัวละครผี ให้ผู้ชมไม่เห็นตัวละครผี เพื่อสร้างความกลัวให้ผู้ชม จากการไม่รู้ว่าจะตัวละครผีจะปรากฏขึ้นเมื่อใด

2. ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง ในการสร้างความสยองขวัญภายในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้ใช้ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงภายในสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความลุ้นระทึก เพื่อให้ผู้ชมได้รู้สึกใกล้ชิดและสามารถติดตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างจดใจจ่อ ภาพที่ปรากฏเหตุการณ์ต่างๆ เสียงที่คอยกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม สองปัจจัยนี้ได้ทำให้เกิดภาวะลุ้นระทึก (Moment of Suspense) ภายในสถานการณ์ดังกล่าว

เช่นสถานการณ์ในช่วงจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ “โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต” ที่ผีซาได้ปรากฏตัวขึ้นในลักษณะของ “เงาคนถูกแขวนคอ” เบื้องหน้าของ “เจ๊ียบ” ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องวิญญาณอาฆาต ซึ่งทำให้มี “ภาพ” ของเจ๊ียบที่กำลังหันไปมองข้างหลัง และมี “เสียง” กระตุ่นอารมณ์ของผู้ชม ทำให้เกิดความสยองขวัญ

3. เทคนิคการสร้างที่น่าสะพรึงกลัว สามารถจำแนกองค์ประกอบออกมาได้ 3 แบบ (ทศพร กรกิจ, 2550) คือ การทำให้สมจริง การลวง ความลับและการปกปิด ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีองค์ประกอบเหล่านี้ภายในภาพยนตร์ ได้แก่

3.1 การทำให้สมจริงด้วยการใช้มุมมองการเล่าเรื่อง มุมกล้อง ระยะเวลา ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ หรือว่าเป็นส่วนหนึ่งภายในภาพยนตร์ ทำให้รู้สึกว่าการเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า มีความสมจริง เช่น ในฉากต่างๆที่มีการใช้ภาพแทนสายตาดูตัวละครให้กับผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นผู้เห็นเหตุการณ์เอง

3.2 การลวง เป็นการทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน ตัวละครและเข้าใจตัวละครผิดพลาดว่าแท้จริงแล้วตัวละครที่ปรากฏอยู่นั้นเป็นตัวละครผี หรือเข้าใจเรื่องราวภายในภาพยนตร์ผิดพลาดว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริงนั้น ไม่ได้เหมือนกับสิ่งที่ผู้ชมเข้าใจหรือรับรู้มาก่อนว่าเป็นเช่นนี้ กล่าวได้ว่า การลวงนั้นทำให้ “คาดไม่ถึง” ต่อเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ เพื่อสร้างความรู้สึกประหลาดใจแก่ผู้ชม เช่นในภาพยนตร์เรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต ที่ผีซาจำแลงกายเป็นส้ม เพื่อหลอกเซนให้เข้าไปในโรงฉายภาพยนตร์

3.3 ความลับและการปกปิด ทำให้เกิดการสืบสวนสอบสวนจากผู้ชม ว่าเพราะอะไร เหตุใด ทำไม จากเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้ติดตามเรื่องราวไปพร้อมกับคำถามภายในใจ และภาพยนตร์ก็ค่อยๆเฉลยปมแต่ละปม จนในท้ายที่สุดผู้ชมก็จะได้พบกับความสยองขวัญในตอนท้ายของเรื่อง เช่นในภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ ในกายเธอ ที่ปิดบังเหตุการณ์ตายที่แท้จริงของไอซ์ และทำให้ผู้ชมได้ติดตาม สืบสวนสอบสวนจนพบกับการเฉลยของภาพยนตร์

3.4 รหัสวัฒนธรรม ภาพยนตร์ได้สอดแทรกประเพณี วัฒนธรรมของศาสนาพุทธ ที่เกี่ยวข้องกับความสยองขวัญภายในเรื่อง ซึ่งเป็นรหัสวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับความตาย เพื่อ

เสริมสร้างความสยองขวัญให้กับผู้ชมมากยิ่งขึ้น เปรียบเสมือนเป็นประเด็นที่เสริมเข้ามาเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมว่า เพราะเหตุใด เพราะอะไร ทำไมถึง เช่นในภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ ที่มีการนำ รูปถ่ายทางดวงวิญญาณ นำดวงวิญญาณของไอซีให้มาอยู่ในสถานที่ๆเดิมของผู้ตาย รวมไปถึงการทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าตัวละครมีความน่ากลัว ความเขี้ยน ระดับไหน เช่นในภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ที่มีเมฆขึ้น ได้ปรากฏตัวต่อหน้าพระในพิธีทำบุญหมู่บ้าน แสดงความไม่เกรงกลัวต่อพระ

มุมมองของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

คุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ได้เริ่มต้นการเขียนบท จากแก่นเรื่องที่มีพื้นฐานของความน่ากลัว หรือมี “Big idea” ที่มาจากเรื่องจริง โดยมีทีมเขียนบทช่วยระดมความคิดในการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์เรื่องๆหนึ่ง ซึ่งความสยองขวัญนั้นจะปรากฏอยู่ในบทภาพยนตร์ตั้งแต่แรก แต่สิ่งที่จะถูกนำมาเสริมเพิ่มเติม เช่น ภาษาทางภาพยนตร์ มุมมอง จะอยู่ในช่วงของการกำกับภาพยนตร์ องค์ประกอบหรือภาพต่างๆที่จะปรากฏ จะถูกถ่ายทอดออกมาจากมุมมองของผู้กำกับ ที่คำนึงถึงคำว่า “ความสยองขวัญ” โดยที่จะมีทีมงานสร้างหลายๆ ฝ่ายมาช่วยกันดูแลกระบวนการสร้างภาพยนตร์เช่นกัน มีการปรึกษาและพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ซึ่งข้อได้เปรียบของคุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์นั้น คือการที่เป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่องนั้นๆขึ้นมาด้วย ทำให้สามารถมองเห็น “ภาพ” ในการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้น จึงทำให้สามารถ “เลือก” ความสำคัญต่างๆภายในภาพยนตร์ได้ กล่าวคือ เป็นการเลือกกว่าควรให้สิ่งใดมีสิ่งใดไม่มีภายในภาพยนตร์ สิ่งใดไม่จำเป็น สิ่งใดสำคัญ สิ่งใดควรเล่าเรื่องราว นำไปสู่การออกแบบตัวละครที่มีความแปลกใหม่ คือ การไม่ต้องปรากฏตัวละครผีในฉาก และให้ผู้ชมเกิดความลุ้นระทึก และสยองขวัญไปกับภาพและเสียงต่างๆในภาพยนตร์ เป็นการสร้างความกลัวจาก “ความไม่รู้” ซึ่งเป็นแนวคิดและวิธีการทำงาน ที่เกิดขึ้นจากการสั่งสมประสบการณ์การทำงาน จนเป็นทักษะ และกลายเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่ง ในการทำงานของคุณโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

สรุปและอภิปรายผล

ในงานวิจัย “การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์” ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง

4 เรื่อง มีวิธีการเล่าเรื่องซึ่งเริ่มต้นจากแนวคิด ที่มีพื้นฐานหรือรากฐานที่สามารถพัฒนาเพื่อสร้างความกลัวได้ ซึ่งความกลัวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้น มีมาจากเหตุผลทางจิตวิทยา คือ “ความไม่รู้” ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ชม จากการใช้ความ “สัมพันธ์ของภาพและเสียง” ตามแนวคิดองค์ประกอบที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวของทศพร กรกิจ (2550) ที่ว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ จะมีการใช้ภาพและเสียงที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย เพื่อปรากฏภาพของตัวละคร และเสียงเงิบ หรือ เสียงเครื่องดนตรีน้อยขึ้น เพื่อให้ผู้ชมนั้นเกิดความรู้สึกเช่นเดียวกันกับตัวละครว่า จะต้องเกิดเหตุการณ์ร้ายๆเกิดขึ้น ซึ่งจุฑามาศ วงษ์พลับ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง “การรับรู้ปัจจัยที่สร้างความกลัวใน “หนังผี” ของผู้ชมภาพยนตร์ไทย” โดยใช้แนวคิดการสร้างความน่าสะพรึงกลัวของทศพร กรกิจ มาทำการตรวจสอบและพบว่าผู้ชมรับรู้และรู้สึกถึงความกลัวในหนังผีได้ จากการใช้ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง เพื่อสร้างบรรยากาศภายในภาพยนตร์ ให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ ยังรวมไปถึงการปรากฏตัวของตัวละครผี ในสถานการณ์ที่ผู้ชมและตัวละครคน ตกอยู่ในสถานการณ์ที่รู้ว่ามีผี และผีจะต้องปรากฏตัวออกมา แต่ว่าจะปรากฏออกมาเมื่อไหร่ หรือที่ไหนนั้น ผู้ชมและตัวละครคนไม่สามารถรู้ได้ ซึ่งช่วงจังหวะเวลานั้นนี้ ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัว หวาดระแวง ไม่วางใจ และกลายเป็นความลุ้นระทึก เป็นสิ่งที่เรียกว่า Moment of Suspense ตามแนวคิดองค์ประกอบของความสยองขวัญของ กิตติศักดิ์ สุวรรณโณคิน (อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2541) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในภาพยนตร์ แนวสยองขวัญ หากศึกษาย้อนกลับไป จะพบได้ว่ามีพื้นฐานมาจากเทคนิคทางภาพยนตร์รูปแบบหนึ่ง เรียกว่า “Bomb Theory” ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอังกฤษนามว่า Alfred Hitchcock ได้คิดค้นขึ้นและนิยมชมชอบใช้เทคนิคนี้ในผลงานภาพยนตร์ของตนเอง จนถูกกล่าวว่าเป็น “Master of Suspense” ซึ่งทฤษฎีดังกล่าว เป็นการอธิบายเกี่ยวกับคำว่า “Suspense” โดยเปรียบเทียบกับการใช้ระเบิดในภาพยนตร์ว่า การที่ระเบิดลูกหนึ่งจะระเบิดแบบหันทวงที โดยไม่มีบอกกล่าวให้ผู้ชมได้รับรู้ เป็นการระเบิดเพื่อทำให้เกิด “Surprise” แต่ในอีกกรณีหนึ่ง ถ้าการที่ระเบิดลูกหนึ่งจะมีการระเบิดเกิดขึ้นแต่มีการให้ข้อมูลทางภาพ (Visual Information) แก่ผู้ชม จากการใช้ภาพลูกกระเบิดให้ใหญ่ขึ้น ภาพและเสียงของนาฬิกาเพื่อ

บ่งบอกเวลา และทำให้ผู้ชมคิดว่า กำลังจะมีการระเบิดเกิดขึ้น ทำให้เกิด “Suspense” (ลุ้นระทึก)

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แนว สยองขวัญทั้ง 4 เรื่อง ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ จะมีการใช้เทคนิคดังกล่าว เพื่อสร้างความสยองขวัญภายในภาพยนตร์ จากความไม่รู้ของผู้ชม ซึ่งสัมพันธ์กับแนวคิด ที่ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความกลัว ว่าการสร้างการรับรู้ ไม่จำเป็นต้องมองเห็นด้วยตา ซึ่ง Moment of Suspense เป็นการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมว่า จะต้องมึเรื่องอะไรร้ายๆเกิดขึ้นแน่นอน เพียงแต่ว่ามันจะเกิดหรือไม่เกิดขึ้น ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้กำกับ ว่าต้องการให้เป็นเช่นไร นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆที่ได้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ ทั้ง Helpless Character, Trapped situation และ Psychic Element ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้ จะปรากฏมากขึ้นเรื่อยๆ ขึ้นอยู่กับ “การเลือก” ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ที่จะมีการเลือกให้ความสำคัญ กับเนื้อหาภายในภาพยนตร์ ซึ่งรวมไปถึงสิ่งต่างๆที่ได้ปรากฏ ว่าต้องการให้สิ่งใดปรากฏมากน้อยแค่ไหน ตามความคิดสร้างสรรค์ที่ต้องการจะสรรค์สร้างผลงานใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น การออกแบบตัวละครผี ที่เป็นประจักษ์อยู่ ในผลงานภาพยนตร์ว่า มีการปรากฏตัวที่น้อยลงตามลำดับของผลงานภาพยนตร์ จากโปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต ไปจนถึงเพื่อน..ที่ระลึก ที่จะกล่าวได้ว่า ไม่มีการปรากฏตัวของตัวละครผี ให้ผู้ชมได้เห็นอย่างเด่นชัด กลายเป็นการออกแบบตัวละครผี ที่ “ไม่มีตัวละครผีให้เห็น” ทำให้ภาพยนตร์ต้องเน้นใช้ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง ตามแนวคิดองค์ประกอบที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวของ ทศพร กรกิจ (2550) มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ชมเกิดความกลัวจาก “ความไม่รู้” เป็นการสร้างสรรค์แนวทางขึ้นมาใหม่ สอดคล้องกับที่ประกายกาวิล ศรีจินดา (2558) ได้กล่าวเอาไว้ในบทความ “การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอช” (ที่ปัจจุบันได้เปลี่ยนชื่อเป็น “จีทีเอช”) เอาไว้ว่า ลักษณะของภาพยนตร์จีทีเอชนั้น มีการพัฒนาโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ทั้งหมด และยังมีการสร้างเรื่องราวตัวละครผีที่มีความแตกต่างมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ “การร่วมมือกับทีมงาน” เป็นประเด็นสำคัญที่ผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ได้กล่าวถึงในการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับการทำงานกับทีมงานกองถ่ายภาพยนตร์ ตั้งแต่การเริ่มต้นสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ ที่จะมีการประชุม และปรึกษากับทีมงาน เพื่อคิดและค้นหาไอเดียใหม่ๆในการทำงาน ไปจนถึงการ

เสนอสิ่งต่างๆตามมุมมองของผู้กำกับ จนเสร็จเป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ และเมื่อถึงช่วงเวลาการถ่ายทำ ก็จะมีการปรึกษา ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญฝ่ายต่างๆ เพื่อที่จะทำให้การทำงานสะดวกราบรื่น และเป็นไปตามความต้องการของผู้กำกับมากที่สุด ซึ่งหากจะกล่าวได้ว่า สิ่งที่ได้ปรากฏขึ้นทั้งหมดในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง เกิดขึ้นจากมุมมองของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ แต่เพียงผู้เดียว ก็คงจะไม่ผิด แต่การที่จะทำให้ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนั้น ตั้งแต่จุดเริ่มต้นจุดเล็กๆที่เรียกว่าพล็อต (Plot) มาเป็นภาพยนตร์ที่ฉายในโรง ให้ผู้ชมได้รับชมทั้งในประเทศและนอกประเทศ จะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีทีมงานฝ่ายต่างๆคอยให้การช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาแก่ ผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ เป็นการร่วมแรงร่วมใจกัน เพื่อสร้างผลงานทางภาพยนตร์ใหม่ๆ ออกสู่สายตาของผู้ชม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการสร้าง/การกำกับภาพยนตร์ สยองขวัญ

1. การเริ่มต้นภาพยนตร์เรื่องๆหนึ่ง ซึ่งมาจากพล็อต (Plot) เล็กๆ หรือแก่นเรื่อง (Theme) ที่เรานั้นต้องการจะสร้างออกมาเป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ เราควรที่ตอบคำถามภายในใจของตัวเองก่อนว่า ผลงานที่เราอยากจะทำนั้น ควรจะมีลักษณะเป็นอย่างไร ซึ่งไม่ว่าจะเป็นแนว (Genre) แบบไหน เราต้องค้นหารากฐาน หรือพื้นฐานของแนวนั้นๆก่อน เช่นภาพยนตร์สยองขวัญ พล็อตหรือแก่นเรื่อง ก็ควรที่จะมีพื้นฐานที่สามารถพัฒนาให้เกิดความกลัวขึ้นได้ หรือภาพยนตร์ตลก พล็อตหรือแก่นเรื่อง ก็ควรที่จะมีพื้นฐานที่สามารถพัฒนาให้เกิดความตลกได้
2. ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ที่มีเรื่องราวต่างๆมากมาย ได้ถูกสร้างขึ้นมาแล้วนับไม่ถ้วน แม้ว่าการสร้างตามขนบเดิมๆ หรือรูปแบบเดิมๆ อาจทำให้ผู้สร้างมีความง่าย หรือทำให้เกิดความ “กลมกล่อม” ในผลงาน กล่าวคือ หากทำในรูปแบบนี้ เนื้อหาและเรื่องราวต่างๆ ไม่ได้ดูฝืน หรือย่ำแย่ แต่มันก็ไม่สามารถสร้างปรากฏการณ์หรือความตื่นตาในรูปแบบใหม่ๆขึ้นมาได้ การมองหาและทดลองความคิดใหม่ๆนั้น ก็เป็นสิ่งหนึ่งของผู้สร้างหรือผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นหลัง ควรที่จะให้ความสำคัญเช่นกัน เพื่อให้ผลงานที่กำลังจะสร้างสรรค์ขึ้นมา นั้น สามารถพัฒนาอุตสาหกรรม และวงการภาพยนตร์ไทยต่อไป

3. จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น รวมถึงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์เรื่องๆหนึ่ง ที่จะสามารถสร้างปรากฏการณ์ขึ้นมาได้นั้น ย่อมไม่ได้เกิดขึ้นจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งแต่เพียงผู้เดียว หากแต่ต้องมีทีมงานและที่ปรึกษาในกระบวนการทำงาน มีผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ คอยควบคุมดูแล หรือให้ข้อมูลที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านภาพยนตร์ ซึ่งผู้สร้างควรที่จะให้ความสำคัญกับบุคคลต่างๆ เพื่อที่จะได้พูดคุยแลกเปลี่ยนทางความคิด และร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงาน ให้ออกมาได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ในส่วนของการวิจัย การวิเคราะห์ การเล่าเรื่อง ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์

เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฐ์ ทำให้ข้อมูลที่ได้มาจากการงานของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเพียงผู้เดียว ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรที่จะศึกษาแนวทางการเล่าเรื่องและการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยท่านอื่น ที่มีการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญ และควรมีการวิจัยผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ เพื่อทราบถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องในด้านต่างๆ เพื่อนำข้อมูลที่จะได้มานั้น มารวบรวมเป็นองค์ความรู้ ในการสร้างสรรค์และผลิตผลงานภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ที่มีความใหม่และแตกต่างจากเรื่องราวเดิมๆ หรือชนบเดิมๆ ที่เคยถูกสร้างขึ้น เพื่อที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมและวงการภาพยนตร์ไทยต่อไป

บรรณานุกรม

- กฤษดา เกิดดี. (2541). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์พิมพ์คำ.
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลองรัฐ เหมอมาร์ชลดมารค. (2548). เรื่องเล่า (Narrative) และศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology). *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 9(1), 42.
- ทศพร กรกิจ. (2550). *การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนัท อนุรักษ. (2555). *มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2558). การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ผีที่ผลิตโดยจีทีเอช. *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 19(1), 104-122.
- รุจิเรข คชรัตน์. (2542). *ภาพและกระบวนการสร้างภาพขายรกร่วมเพศในละครโทรทัศน์ไทย กับการรับรู้ภาพแบบฉบับของผู้ชม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หนึ่งเดียว. (2552). *ร้อยกฤติ พันวิญญาน ตำนานหนังผีไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). Popcorn.
- Albrecht, K. (2550). *Practical Intelligence : The Art and Science of Common Sense*. John Wiley and Sons, Inc.