

การศึกษาภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง

A STUDY OF THE REPRESENTATION OF AFRICAN-AMERICANS IN POST-HORROR FILMS

กุลวุฒิ โทพิจิต¹ บรรจง โกศลวัฒน์² ปัทมวดี จารุวรรณ³ และสุชาติ โอทัยวิเทศ⁴

Kunlawut Topijit, Banjong Kosalwat, Patamavadee Charuworn and Suchart Otaivites

Article History

Received 26-05-2024; Revised: 18-06-2025; Accepted: 22-06-2025

<https://doi.org/10.14456/issc.2025.36>

บทคัดย่อ

บทนำ: ในอดีตภาพยนตร์สยองขวัญมักนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครคนผิวขาวให้มีบทบาทที่โดดเด่นและเหนือกว่าคนผิวดำในทุกๆด้าน ส่งผลให้ตัวละครผิวดำที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นถูกด้อยค่าและเป็นตัวละครที่ขาดพัฒนาการเมื่อเทียบกับตัวละครที่เป็นคนผิวขาว ปัจจุบันภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยที่ตัวละครผิวดำได้รับบทบาทที่สำคัญและโดดเด่น **วัตถุประสงค์การศึกษา:** เพื่อวิเคราะห์ภาพตัวแทนของชาวแอฟริกัน-อเมริกัน จากภาพยนตร์สยองขวัญของต่างประเทศ **ระเบียบวิธีวิจัย:** เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีการคัดเลือกอย่างเฉพาะเจาะจง จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ “Get Out ลวงร่างจิตหลอน” (2017) “Antebellum หลอน ย้อน โลก” (2020) และ “Nope ไม่” (2022) นำมาวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ร่วมกับแนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริง แนวคิดตระกูลภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง และแนวคิดในการเหยียดเชื้อชาติ **ผลการวิจัยค้นพบ:** วิธีการนำเสนอภาพตัวแทนของชาวแอฟริกัน-อเมริกันของในภาพยนตร์สยองขวัญทั้งหมด มีรูปแบบและวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์สยองขวัญแบบเดิมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเนื้อหาทั้งหมดมุ่งเน้นที่ประเด็นของการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติโดยตรง และมีตัวละครหลักเป็นคนผิวดำที่ล้วนถูกคุกคามผ่านอุดมการณ์ “ความเหนือกว่าทางอำนาจของคนผิวขาว” (White Supremacy) ในสังคมร่วมสมัยทั้งสิ้น ส่งผลให้ตัวละครผิวดำทำการต่อต้านขัดขืนและตอบโต้ด้วยวิธีการด้วยที่แปลกใหม่ โดยที่คนผิวดำมีบทบาทมากขึ้น คนผิวขาวถูกลดบทบาทลง และมัก

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Master's degree, Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts,

Kasem Bundit University, E-mail: kunlawut.topi@gmail.com

²ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Director of Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University

³ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Director of Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University

⁴ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Director of Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University

พบความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ปรากฏให้เห็นเป็นหลัก **สรุป:** ภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง นำมาซึ่งสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) โดยที่ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังได้สร้างภาพตัวแทน (Representation) ของคนผิวดำให้เปลี่ยนไปจากเดิมและมีแนวโน้มที่จะเกิดอุดมการณ์ “ความเหนือกว่าทางอำนาจของคนผิวดำ” (Black Supremacy) ในภาพยนตร์สยองขวัญหลังต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ภาพตัวแทนของชาวแอฟริกัน-อเมริกัน; ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง; การเหยียดเชื้อชาติ

ABSTRACT

Introduction: Historically, horror films have predominantly portrayed white characters in prominent and superior roles, consistently presenting them as more significant and developed than their Black counterparts. Consequently, Black characters were often marginalized, depicted as underdeveloped and lacking narrative agency when compared to white characters. In recent years, however, the genre has undergone a notable transformation in both form and content, resulting in more engaging narratives wherein Black characters have begun to occupy more prominent and central roles. **Objective:** The objective of this study is to analyze the representation of African-American characters in international horror films. **Methods:** This study employs a qualitative research methodology, using purposive sampling to select three films: *Get Out* (2017), *Antebellum* (2020), and *Nope* (2022). These films are analyzed through narrative elements, informed by the theoretical frameworks of the social construction of reality, postmodern horror genre theory, and critical race theory. **Results:** The study finds that the representation of African-American characters in the selected horror films significantly diverges from traditional horror conventions. These films focus explicitly on racial and ethnic discrimination, placing Black characters in central roles who are subjected to systemic oppression rooted in the ideology of white supremacy within contemporary society. In response, these characters resist and retaliate through innovative and subversive means. The narrative prominence of Black characters has increased, while the dominance of white characters has been diminished. Human-to-human conflict, particularly shaped by sociopolitical tensions, has emerged as a primary thematic focus. **Conclusion:** The representation of African-American characters in postmodern horror cinema contributes to the social construction of reality by reshaping public perceptions of racial identity and power dynamics. These films not only redefine Black representation within the genre but also suggest a growing ideological shift. This shift implies the potential emergence of a new narrative paradigm centered on “Black Supremacy” in future horror films, inverting traditional power structures and challenging long-standing cinematic norms.

Keywords: African-American representation; Post-horror films; Racism

1. บทนำ

ภาพยนตร์สยองขวัญคือหนึ่งในตระกูลที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องและยาวนานภายหลังความนิยมของภาพยนตร์ตระกูลนี้กลับเริ่มถดถอยลงสาเหตุมาจากวิธีการนำเสนอในรูปแบบเก่าที่ไม่สามารถสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ชมได้เหมือนแต่ก่อน ประกอบกับการขาดเทคนิคในการสร้างสรรค์ความน่าสนใจที่ไม่ได้มีการปรับเปลี่ยนไปในแนวทางที่ดีขึ้นตามยุคสมัยแม้จะมีวิธีการนำเสนอผ่านตระกูลย่อยที่หลากหลายแล้วแต่ผู้ชมส่วนมากยังขาดความพึงพอใจในการรับชมส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญรูปแบบเดิมมักจะไม่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้และคำวิจารณ์ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันภาพยนตร์สยองขวัญได้มีการปรับแนวทางที่ดีขึ้นจากเมื่อก่อน ซึ่งในทศวรรษที่ผ่านมามีภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนไม่น้อยได้ขยายมาตรฐานการนำเสนอให้มีชั้นเชิงทางศิลปะมากขึ้นอย่างชัดเจน แต่สิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังโดดเด่นและแตกต่างคือภาพยนตร์กลุ่มนี้ได้กลายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงปัญหาทางสังคม โดยมีภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยนำเสนอประเด็นสังคมและส่วนหนึ่งมักถูกสร้างด้วยเนื้อหาและประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเหยียดเชื้อชาติ โดยจุดเริ่มต้นของภาพลักษณ์ในเชิงลบต่อคนผิวดำชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญแบบเดิมซึ่งตัวละครคนผิวดำส่วนมากจะอ่อนแอกว่าตัวละครผิวขาวในทุกๆ ด้าน จากการสำรวจของ Matt Barone ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพยนตร์สยองขวัญ ได้ตั้งข้อสังเกตจากการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนมากที่โด่งดังตั้งแต่ปี ค.ศ.1960 เป็นต้นมา กลับพบว่า มีเพียงภาพยนตร์แค่ 2 เรื่องเท่านั้นที่ตัวละครผิวดำได้รับบทบาทสำคัญและโดดเด่น คือ ภาพยนตร์เรื่อง Night of the Living Dead (1968) และ The Shining (1980) อย่างไรก็ตามยังคงมีภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนมากที่มีตัวละครผิวดำเสียชีวิตในระหว่างช่วงกลางของเรื่อง ส่วนตัวละครผิวดำที่มีโอกาสรอดชีวิตไปจนจบเรื่องจากผลการสำรวจค้นพบว่าตัวละครเหล่านี้ขาดการพัฒนาการและดูเป็นคนอ่อนแอกว่าในทุกๆ ด้านหากเปรียบเทียบกับตัวละครผิวขาวด้วยกัน แต่ปัจจุบันภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง คนผิวดำกลับกลายเป็นตัวละครหลักและมีภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง รวมถึงได้รับรางวัลจากสถาบันภาพยนตร์ต่างๆ ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งนั่นก็หมายความว่า ภาพยนตร์สยองขวัญที่มีการนำเสนอภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น รวมถึงกลายเป็นเครื่องมือชิ้นสำคัญในการนำเสนอปัญหาสังคม ประกอบกับปัจจุบันคนผิวดำได้เข้ามามีบทบาทในสังคมอย่างมาก ทางผู้วิจัยจึงได้สืบค้นข้อมูลในเบื้องต้นว่ามีทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง แนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม และ แนวคิดเรื่องการเหยียดเชื้อชาติ ที่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ผ่านการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีโดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เพื่อศึกษาหาวิธีการนำเสนอภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญหลังให้ไปตามวัตถุประสงค์ และสามารถเป็นแนวทางเพื่อนำไปใช้ในอนาคต

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อวิเคราะห์ภาพตัวแทนคนผิวดำที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง

3. การทบทวนวรรณกรรม

1. ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง (Post-Horror Genre) ผศ.ดร.ฉลองรัฐ เหมอมาลัย ชลมารค ได้ทำการศึกษาศิลปะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง ที่ปรากฏให้เห็นชัดและได้จำแนกลักษณะสำคัญที่โดดเด่น 5 รูปแบบ ดังนี้ (Chermalchonlamak, 2020)

1. ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังมีเนื้อหาสะท้อนความวิตกกังวลเกี่ยวกับสังคมร่วมสมัย โดยเนื้อหาที่สะท้อนสังคมอย่างแหลมคม โดยประเด็นสำคัญที่มีถูกนำมาสะท้อนไว้ในภาพยนตร์ เช่น ความหวาดกลัวของกลุ่มคน และปัญหาภายในครอบครัว

2. ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังมีการลดทอนความสยองขวัญลงและเพิ่มบรรยากาศตึงเครียดเข้าไปแทน เพื่อเพิ่มความเป็นสุนทรีย์มากยิ่งขึ้น

3. ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังมีการผสมแง่มุมทางจิตวิทยาเข้ากับเรื่องเหนือธรรมชาติ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักเน้นไปแนวทางใดแนวทางหนึ่งเสมอ แต่สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง นิยมนำเอาสองสิ่งนี้มาผสมผสานไว้ในเรื่องเดียวกัน จนกระทั่งเกิดเป็นแนวทางประจำของภาพยนตร์ตระกูลนี้

4. ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังมีการเลือกสรรฉากที่เสริมเรื่องราวฉาก มีการนำฉากที่ช่วยสร้างบรรยากาศตึงเครียดและน่าหวาดกลัวให้แก่ตัวละคร เช่น ฉากภายใน (Interior) ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญของเหตุการณ์ มักถูกออกแบบอย่างปราณีตให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

5. ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังมีการถ่ายภาพที่ประณีตบรรจง มีการจัดองค์ประกอบภาพอย่างสมบูรณ์แบบ ใส่ใจกับรายละเอียดการถ่ายภาพมากจนภาพยนตร์บางเรื่องเข้าขั้นเป็นงานศิลปะ

2. แนวคิดเรื่องการเหยียดเชื้อชาติ (Racism) คือการกำหนดลักษณะจำแนกผู้คนออกเป็นกลุ่มโดยอิงจากพื้นฐานของลักษณะทางกายภาพของบุคคลนำไปสู่การตัดสินคุณค่า โดยจุดเริ่มต้นการเหยียดเชื้อชาติแบ่งเป็น 2 ระบบ ดังนี้

(Chaoansiri, 2014)

1. ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม เนื่องจากโครงสร้างทางสังคมเอื้อประโยชน์ให้แก่ กลุ่มคนชนชั้นกลาง ซึ่งส่วนมากก็มักเป็นคนผิวขาวเข้ามาถือครองที่ดินส่งผลให้กลุ่มคนผิวขาวยิ่งถอยห่างความเท่าเทียมในสังคม

2. มุมมองด้านศาสนา ผู้นำถือศาสนาคริสต์ เชื่อว่าตนเป็นผู้ที่สามารถติดต่อกับพระเจ้าได้และด้วยความประสงค์ของพระเจ้า (God's Will) จึงเป็นภาระของคนผิวขาว (White Man's Burden) ที่จะต้องเดินทางมาเพื่อเผยแพร่สถานภาพของการเป็นมนุษย์ให้กับคนผิวดำที่ถูกคนผิวขาวเรียกว่า พวกนอกศาสนา (Heathenism)

โดยผลกระทบของการเหยียดเชื้อชาติที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์และส่งผลกระทบร้ายแรง มีดังนี้

3. การอ้างกรรมสิทธิ์ในดินแดนของชาวสเปนได้นำทาสชาวผิวดำจากแอฟริกาเข้าสู่ทวีปอเมริกา

4. การสร้างอุดมการณ์ใหม่ของชาวอังกฤษ พยายามปลูกฝังแนวคิดที่ว่าชาวแอฟริกันผิวดำนั้นเป็นพวกคนป่าเถื่อน (Savagery) ไร้อารยธรรม

5. การเกิดขึ้นของระบบทุนนิยมและชนชั้นแรงงาน อันเป็น สาเหตุแห่งความขัดแย้งด้านเชื้อชาติและชาติพันธุ์ที่ยังคงอยู่ในสังคมเสมอมา 3 ข้อ ดังนี้ 1) ลัทธิแห่งการเหยียดเชื้อชาติไม่ได้หายสาบสูญไป แต่กลับถูกแทนที่ด้วยลัทธิรูปแบบใหม่ซึ่งถูกเรียกชื่อให้แตกต่างกันออกไป 2) มีการแข่งขันทางเชื้อชาติเพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มตนเอง โดยแต่ละกลุ่มพยายามรักษาเอกลักษณ์ของตนพยายามเผยแพร่อุดมการณ์และสร้างสถานภาพทางสังคม และ 3) การแสดงความเป็นกลางของคนผิวขาวในเรื่องการเหยียดเชื้อชาติผ่านความยุติธรรมและความเป็นปัจเจกชนนิยมที่ยังขาดหลักฐานเชิงประจักษ์

3. แนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริง (Social Construction of Reality) เป็นแนวคิดที่อธิบายถึงการสื่อความหมายของตัวแทนที่ภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นมาเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งนี้ แนวคิดนี้จึงสามารถนำมาอธิบายถึงการสื่อความหมายของภาพยนตร์ที่ได้สร้างภาพตัวแทนออกมาว่าต้องการสื่ออะไรและอย่างไร โดยสำนักวัฒนธรรมศึกษา ซึ่ง มิเชล ฟูโกด์ (Michel Foucault) ก็ได้เสนอแนวความคิดที่ต่อยอดจากการประกอบสร้างโลกความเป็นจริงโดยให้ความหมายว่าการประกอบสร้างนั้นไม่ได้มีการสร้างความหมายที่อาจมีตัวตนหรือไม่มีตัวตนขึ้นหากแต่ยังมีเรื่องของอำนาจ (Power) ที่แฝงไว้ในการสร้างภาพตัวแทน ในขณะที่ (Roland Barthes) ได้แบ่งความหมายของการสื่อสารเรื่องภาพตัวแทนไว้ 2 ประเภทด้วยกัน ดังนี้

1. ประเภทแรกความหมายตรง (Denotative Meaning) หมายถึง ซึ่งปรากฏในรูปแบบข้อสัญลักษณ์ที่มีความชัดเจน ความหมายตรงตัว เข้าใจและยอมรับกันโดยทั่วไป และประการที่สอง

2. ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) หมายถึง ความหมายที่สื่อหรือนำความคิดเกี่ยวข้องไปถึงบางสิ่งบางอย่างที่มีลักษณะ หรือคุณสมบัติคล้ายกับคำที่มีความหมายโดยตรงแต่เป็นความหมายเชิงเปรียบเทียบ หรือ “ความหมายแฝง” นอกจากนี้

(Stuart Hall) ยังอธิบายเพิ่มเติมว่าการทำงานของภาพตัวแทนนั้นจำเป็นต้องมีการกำหนดกฎเกณฑ์ในการเข้ารหัส/ถอดรหัส (Encoding and Decoding) จากผู้ส่งสาร/ผู้ผลิตและผู้รับสาร/ผู้ชม

4. แนวคิดการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์ภาพตัวแทนของชาวแอฟริกัน-อเมริกันในภาพยนตร์สยองขวัญจำเป็นต้องใช้กระบวนการทัศน์ในการเล่าเรื่องเพื่อมาวิเคราะห์พิจารณาองค์ประกอบหลักที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่อง ได้แก่

1. แก่นเรื่อง (Theme) วิเคราะห์และตีความประเด็นหลักของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะนำเสนอแก่นความคิดผ่านตัวละครหลักในเรื่อง

2. ตัวละคร (Character) วิเคราะห์ถึงความคิดและพฤติกรรมทั้งที่เป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำพร้อมทั้ง วิธีการจำแนกตัวละครที่มีบทบาทสำคัญและส่งผลต่อการกระทำของตัวละครหลัก โดยตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ (Kaewthep, 2010) 1) ตัวละครหลัก (main character / principal character) 2) ตัวละครประกอบ (minor character / subordinate character)

3. ความขัดแย้ง (Conflict) องค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้เรื่องราวน่าติดตาม แบ่งได้ 4 แบบ ดังนี้ 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์คือความขัดแย้งความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ระหว่างตัวละครด้วยกันเอง ซึ่งอาจเป็นตัวละครหลักกับตัวละครรอง 2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ กำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติหรือสภาพแวดล้อม ความแห้งแล้งตามธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด สึนามิ ฯลฯ ความขัดแย้ง ประเภทนี้จะพบได้ในเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับผี นวนิยายวิทยาศาสตร์ หรือเรื่องเกี่ยวกับหายนะ 3) ความขัดแย้งภายในจิตใจของมนุษย์ อาจเป็นความขัดแย้งทางกายภาพ เช่น ความพิการ หรือความขัดแย้งทางจิตใจ อย่างการเอาชนะใจด้านดีและด้านชั่วของตนเองเป็นต้น 4) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่อยู่แวดล้อมที่อาศัยอยู่ เช่น การถูกรังเกียจจากสังคม

4. ฉาก (Setting) วิเคราะห์ให้เห็นถึงบทบาทของฉากในการประกอบสร้างความหมายอันเป็นอัตลักษณ์ที่กำหนดให้แก่ตัวละคร ทั้งเวลาและสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

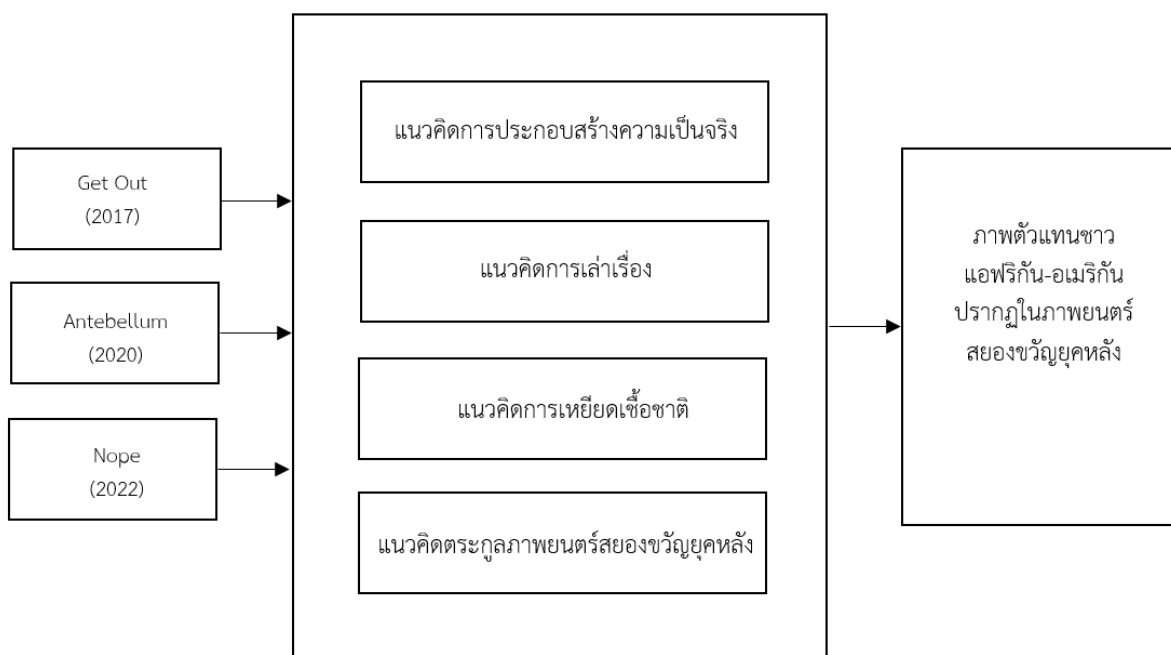
5. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) วิเคราะห์ให้เห็นจุดประสงค์หลักความต้องการที่แท้จริงของผู้สร้างที่ต้องการจะสื่อความหมายในทิศทางเดียวกันกับแก่นเรื่อง (Theme) ผ่านสัญลักษณ์พิเศษทางภาพและเสียงที่นำมาใส่ไว้ในภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต

6. โครงเรื่อง (Plot) วิเคราะห์วิธีการวางรูปแบบและการลำดับเหตุการณ์การเล่าเรื่องของเรื่องในภาพยนตร์ ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีลำดับการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือการสร้าง เรื่องราว 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวเกิดปมปัญหาที่เข้มข้นขึ้น 3) ภาวะวิกฤติ (Climax) หรือจุดสุดยอด เกิดขึ้นเมื่อเหตุการณ์ความขัดแย้งพัฒนาไปสู่จุดที่สูงที่สุด 4) ภาวะคลี่คลาย (Resolution) คือ ปัญหาได้รับการเปิดเผยหรืออาจได้รับการแก้ไข 5) การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



5. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ทำการวิเคราะห์ผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องจากภาพยนตร์สยองขวัญต่างประเทศที่มีตัวละครผิวดำเป็นหลักและมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเหยียดสีผิว ตั้งแต่ปี 2017-2022 ค้นพบว่าทั้งหมด 5 เรื่อง ประกอบไปด้วย ภาพยนตร์เรื่อง 1.Get Out (2017) 2.U.s (2019) 3.Antebellum (2020) 4.Candyman (2021) และ 5.Nope (2022) หลังจากนั้นได้ทำการคัดเลือกภาพยนตร์แบบเจาะจงมาจำนวน 3 เรื่อง ที่มีประเด็นเหยียดสีผิวปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัด ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Get Out ลวงร่างจิตหลอน (2017) กำกับและเขียนบทโดย จอร์แดน พิล กับเรื่อง Antebellum หลอน ย้อน โลก (2020) กำกับและเขียนบทโดย เจอรัลด์ บุษ และ คริสโตเฟอร์ เรนซ์ และเรื่อง Nope ไม่ (2022) กำกับและเขียนบทโดย จอร์แดน พิล โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ร่วมกับทฤษฎีภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง (Post-Horror Genre) แนวคิดการเหยียดเชื้อชาติ (Racism) แนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration) มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์พิจารณาในการประกอบสร้างความเป็นจริงที่เกี่ยวข้องกับการกับสร้างภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันในมิติต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะภูมิประเทศ สภาพสังคม คนในชุมชน และวัฒนธรรม เพื่อศึกษาว่าภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังสร้างภาพตัวแทนของชาวแอฟริกัน-อเมริกันอย่างไร ในรูปแบบใด

6. ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) จากภาพยนตร์ทั้งหมด 3 เรื่อง ที่คัดเลือกมาแบบเฉพาะเจาะจงประกอบกับเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ ภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง สรุปผลออกมาได้ตารางดังนี้

ตารางที่ 1.1

สรุปภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง

ภาพยนตร์ (Films)	Get Out (2017) ลวง ล้าง จิต หลอน	Antebellum (2020) หลอน ย้อน โลก	Nope (2022) ไม่
โครงเรื่อง (Plot)	เรื่องราวของคริส วอชิงตัน ชายผิวดำชาวแอฟริกัน-อเมริกันอเมริกันผิวสีที่เดินทางไปเยี่ยมบ้านของแฟนสาวซึ่งเป็นคนผิวขาวในช่วงสุดสัปดาห์ ทำให้คริสค้นพบความจริงว่าเขาถูกหลอกให้เป็นเหยื่อในการซื้อขายมนุษย์	เรื่องราวของ เวโรนิกา เฮนลีย์ สาวผิวดำนักเขียนและนักเคลื่อนไหวสิทธิคนผิวสี ที่ถูกจับไปเป็นทาสในสถานที่ปิดที่มีการจำลองเหตุการณ์ในยุคสมัยที่มีคำทาส โดยที่ทุกคนภายในนั้นต่างสวมบทบาทตามเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้น ซึ่งเวโรนิกา ก็คือเหยื่อคนหนึ่งที่ถูกจับเข้ามายังสถานที่แห่งนี้	เรื่องราวของครอบครัวโอทิส ชาวผิวดำที่ประกอบอาชีพฝึกฝนและดูแลม้าให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ หลังจากการเสียชีวิตของพ่อที่โดนวัตถุปริศนาตกใส่ ศีรษะจากบนท้องฟ้า ทำให้พี่น้องทั้งสองต้องพยายามตามถ่ายภาพ UFO เพื่อเปิดโปงให้กับสาธารณะชนได้รับรู้
แก่นเรื่อง (Theme)	เป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับในใช้อำนาจของกลุ่มในสังคม (Power Theme) ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มผิวขาวและผิวดำ การแสดงหาประโยชน์ของคนผิวขาวจากคนผิวดำ ผสมกับการนำเสนอผ่านตัวละครกลุ่มคนผิวดำ (Outcast theme) ที่พยายามต่อสู้เพื่อให้หลุดพ้นจากอุดมการณ์ความเป็นเลิศของคนผิว (White Supremacy) ผ่านตัวละครหลักอย่าง คริส วอชิงตัน	เป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับในใช้อำนาจของกลุ่มในสังคม (Power Theme) ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มผิวขาวและผิวดำ การแสดงหาประโยชน์ของคนผิวขาวจากคนผิวดำ ผสมกับ Idealism theme ที่นำเสนอผ่านตัวละครสตรีผิวดำ อย่าง ดร.เวโรนิกา เฮนลีย์ นักเคลื่อนไหวสิทธิคนผิวสีที่มีความพยายามที่สร้างความเท่าเทียมให้เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้หลุดพ้นจากอุดมการณ์ความเป็นเลิศของคนผิว (White Supremacy)	เป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ Career theme นำเสนอผ่านตัวละคร โอเจ และ อีเอ็ม สองพี่น้องผิวดำตระกูลเฮย์วูด โดยเป้าหมายหลักของทั้งสองคนคือการตามถ่ายภาพสิ่งมีชีวิตนอกโลก นำภาพไปขายเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของตนเองให้ดีขึ้นและพยายามที่จะเรียกร้องและกอบกู้ชื่อเสียงของตระกูลคืนมาจากหน้าประวัติศาสตร์ของวงการภาพยนตร์

ความขัดแย้ง Conflict	ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคริสและครอบครัวอาร์มีเทจ เป็นความขัดแย้งในเชิงความคิดและทัศนคติที่ครอบครัวอาร์มีเทจมีต่อคนผิวดำ พวกเขาต้องการร่างกายของคนผิวดำมาประมูลซื้อขายเพื่อทำการผ่าตัดและปลูกถ่ายอวัยวะ	ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างเวโรนิกา เฮนลีย์ หรืออีเดน และ กลุ่ม BD หรือเบลค เดนตัน เป็นความขัดแย้งในเชิงความคิดและทัศนคติของกลุ่ม เบลค เดนตัน ที่มีต่อคนผิวดำ พวกเขาบอกว่าคนผิวดำมีอำนาจเหนือกว่าคนผิวดำและคอยลักพาตัวและจับคนดำมาเป็นทาสใช้แรงงานกดขี่ในพื้นที่ปิด	ความขัดแย้งแบ่งออกได้ 2 แบบ ได้แก่ แบบแรกคือความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คือ กลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในอาแกว ดัลเซ และตัว “จิ้นส์ แจ็คเก็ต สิ่งมีชีวิตนอกโลกที่คอยคุกคามมนุษย์และม้าเพื่อจับกินเป็นอาหาร แบบที่สองความขัดแย้งภายในจิตใจของมนุษย์ ที่นำเสนอผ่านตัวละคร โอเจ และ อีเอ็ม ที่ทั้งคู่อ้างสิทธิ์ถึง อลิสแตร์ ฮีเฮย์วูด ปู่เทียดของครอบครัวเฮย์วูด บุคคลที่ปรากฏอยู่บนหลังม้าจากภาพชุด The Horse in Motion หรือ Sallie Gardner at a Gallop ของ เอ็ดเวิร์ด เจมส์ ไมบริดจ์ (Eadweard James Muybridge) เพื่อผลประโยชน์ของตัวเองและกอบกู้ชื่อเสียงให้กับตระกูลเฮย์วูด
---------------------------------	--	--	--

ตัวละคร (Characters)	คริส วอชิงตัน ชายหนุ่ม ผิวดำ มีอาชีพเป็นช่างถ่ายภาพ ที่มีพรสวรรค์ มีมนุษย สัมพันธ์ดีเข้ากับคนง่าย คริสมีปมฝังใจจาก เหตุการณ์สูญเสียแม่ใน วัยเด็กทำให้คริสต้อง ประสบปัญหาอาการ ทางจิตเรื้อรัง เนื่องจาก เนื้อหาของภาพยนตร์ นำเสนอเกี่ยวกับความ ขัดแย้งระหว่างสีผิวและ เชื้อชาติ ตัวละครของ คริส วอชิงตัน จึงเป็น ศูนย์กลางของเรื่อง คริส เปรียบเสมือนตัวแทน ของคนผิวดำที่ประสบ ความสำเร็จในสังคม อาชีพการงานรวมถึง คู่ชีวิต แม้ว่าจะมีทุก อย่างที่เพียบพร้อมแต่ค ริสก็ตกเป็นเหยื่อจาก กลุ่มคนผิวขาว	ดร.เวโรนิกา เฮนลีย์ หรือ อีเดน หญิง สาวผิวดำ มีอาชีพเป็นนักเขียนและ นักเคลื่อนไหวสิทธิคนผิวดำ ในช่วง ระหว่างที่ต้องเดินทางโปรโมทหนังสือ ที่เธอเขียน ทำให้เธอถูกวางยาและถูก จับไปเป็นทาสในพื้นที่ปิด และถูก เปลี่ยนชื่อเป็นอีเดน ในระหว่างที่เธอ เป็น อีเดน เธอเองก็มีนิสัยชอบ ช่วยเหลือแรงงานทาสคนผิวดำด้วยกัน อยู่บ่อยครั้งทำให้เธอต้องถูกทำโทษ จากนายพล ด้วยการทำร้ายร่างกาย และข่มขืน ซึ่ง เวโรนิกา หรือ อีเดน ถือว่าจุดศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง และเป็นตัวแทนของคนผิวดำทั้งใน บทบาทของนักเคลื่อนไหวสิทธิคนผิว ดำและบทบาทของทาสผิวสี	โอทิส เฮย์วูด จูเนียร์ ชาย หนุ่มผิวดำ มีอาชีพคนฝึกฝน ควบคุมม้าให้กับ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ เป็นคนใจเย็นครีမ် เกือบตัว ไม่ มีความมั่นใจใน หลังจาก ต้องสูญเสียโอทิส เฮย์วูด ซี เนียร์ (Otis Haywood Sr.) ผู้เป็นพ่อไป ส่งผลให้โอเจ ต้องกลายเป็นเสาหลักของ ครอบครัวเฮย์วูด เขาต้อง แบกรับหน้าที่ดูแลธุรกิจของ ครอบครัวที่กำลังประสบ ปัญหาทางการเงินอย่างหนัก แต่เขาก็พยายามทำให้สิ่งที่ ถูกต้องอยู่เสมอ
ฉาก (Setting)	ฉากเกิดขึ้นในบ้านสาม ชั้น บริเวณริมทะเลสาบ พาตาโกเนีย ในรัฐ แอริโซนา	ฉากเกิดขึ้นที่ ไร่ฝ้ายขนาดใหญ่ ในรัฐหลุยเซียน่า ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญ ทางประวัติศาสตร์ในยุคสมัยที่มีการค้า ทาส	ฉากเกิดขึ้นที่ อากัว ดัลเซ ในรัฐแคลิฟอร์เนีย เป็นพื้นที่ โล่งกว้างแห่งแอ่งอ้อมล้อม ไปด้วยภูเขา เป็นทะเลทราย

สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	- กวาง ที่ปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งสื่อความหมายได้โดยตรงคือเหยื่อ ที่ตัวละครฆาตกรฆ่าและถูกฆ่า - การเคาะแก้วชา เปรียบได้กับวิธีการที่ตัวละครฆาตกรใช้เป็นอาวุธในการควบคุมคนผิวดำ - สถานะการจมดิ่งอยู่ในจิตใต้สำนึก (The Sunken Place) เป็นภาพเหนือจริงที่ปรากฏให้เห็นทุกครั้งเมื่อคริสตกอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมจิตใจ - แพลทกลอง แสงจากกลองใช้ทำหน้าที่คล้ายนาฬิกาปลุก ซึ่งเป็นกลวิธีที่ทำให้ตัวละครหลุดพ้นจากการถูกควบคุมจิตใจ	- ผีเสื้อ เป็นภาพที่ปรากฏให้เห็นในลักษณะของรอยสักบนข้อเท้าของจูเลีย และ หน้าปกหนังสือ ผีเสื้อ เป็นสัญลักษณ์การเกิดใหม่ การเปลี่ยนแปลงและอิสรภาพของคนผิวดำ - ตัวอักษร BD เป็นภาพที่ สัญลักษณ์นี้ถูกใช้แทนกลุ่ม เบลค ดันตัน เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ขององค์กรค้ายาเสพติด - เตาเผาศพ เป็นภาพที่ปรากฏให้เห็นหลังจากที่มีตัวละครเสียชีวิตเปรียบได้กับการหลุดพ้น - เชือกบ่วงบาต เป็นสิ่งของประจำตัวทหารผิวดำที่ใช้ในการควบคุมทาสผิวดำ ภายหลังเชือกนี้ถูกใช้สังหารคนผิวดำโดยคนผิวดำ เปรียบได้กับการตอบโต้ของคนผิวดำด้วยอาวุธของคนผิวดำ	- จีนส์ แจ็คเก็ต เป็นสิ่งมีชีวิตจากนอกโลกที่ซ่อนตัวอยู่ในก่อนเมฆ มันมีลักษณะคล้ายแมงกระพรุนที่บินได้ และจับสิ่งมีชีวิตเช่นคนและม้ากินเป็นอาหาร การที่ โอเจ ตั้งชื่อให้เปรียบได้กับจีนส์ แจ็คเก็ต เป็นสัตว์ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่มนุษย์สามารถหารายได้จากมันได้ ไม่ต่างกับม้าและลิงชิมแปนซีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ - ม้า เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้ง เนื่องจากเป็นสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพของครอบครัวเฮย์วูด - ท่อนเป่าลม (A Tube Man) เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นทุกครั้ง ซึ่งมีทำหน้าที่เป็นทั้งระบบตรวจจับและปล่อยสิ่งมีชีวิตจากต่างดาว
ลักษณะที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดของภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง 5 รูปแบบ (Post Horror Films)	- มีเนื้อหาสะท้อนความวิตกกังวลเกี่ยวกับสังคมร่วมสมัย - ความหวาดกลัวของกลุ่มคนผิวดำที่ถูกละเลยโดยคนผิวดำเพื่อนำมาค้ามนุษย์ - ลดทอนความสยองขวัญลงและเพิ่มบรรยากาศตึงเครียดผ่านฉากที่ตัวละครผิวดำถูกสะกดจิต	- มีเนื้อหาสะท้อนความวิตกกังวลเกี่ยวกับสังคมร่วมสมัยของกลุ่มทาสผิวดำต่อกลุ่ม BD องค์กรค้าบับที่จับคนผิวดำมาทรมานในสถานที่ปิด - ลดทอนความสยองขวัญลงและเพิ่มบรรยากาศตึงเครียดผ่านฉากที่ตัวละครผิวดำถูกกดขี่ใช้แรงงานและคุกคามทางร่างกายเข้มข้นจากทหารผิวดำ	- มีเนื้อหาสะท้อนความวิตกกังวลเกี่ยวกับสังคมร่วมสมัย - ความปัญหาภายในครอบครัวเฮย์วูดหลังจากสูญเสียพ่อ - ลดทอนความสยองขวัญลงและเพิ่มบรรยากาศตึงเครียดผ่านนำเสนอภาพบนท้องฟ้าและบริเวณอวกาศดลเซ ในเวลากลางคืน - มีการถ่ายภาพที่ประณีต โดยเฉพาะฉากการปรากฏตัวของจีนส์ แจ็คเก็ตในเวลากลางคืน

ประเด็นการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติที่ปรากฏ (Racism)	ช่างภาพมืออาชีพผิวดำถูกรอคอยคนผิวขาวหลอกล่อให้มาเป็นเหยื่อในการประมูลซื้อขายมนุษย์ เพื่อนำดวงตาไปปลูกถ่ายให้ผู้ชนะการประมูลซึ่งเป็นคนผิวขาวที่ตาบอด	นักเคลื่อนไหวเรียกร้องสิทธิคนผิวสีถูกจับตัวมาเป็นทาสใช้แรงงานในไร่ฝ้ายโดยกลุ่มลัทธิคนกริตเหยียดสีผิว	ครอบครัวผิวดำที่พยายามกอบกู้ชื่อเสียงให้สังคมได้รับยอมรับว่าบรรพบุรุษเขาคือภาพบุคคลผิวดำที่ปรากฏอยู่บนหลังม้าจากภาพชุด The Horse in Motion ซึ่งเป็นเคลื่อนไหวภาพแรกของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์
--	---	--	---

7. อภิปรายผล

การวิจัยการศึกษาภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง มุ่งเน้นทำความเข้าใจว่าการภาพตัวแทนของชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏนั้นเป็นเช่นไร เพราะเหตุใด โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกภาพยนตร์สยองขวัญต่างประเทศแบบเฉพาะเจาะจงมาทั้งหมด 3 เรื่อง ซึ่งมีลักษณะสำคัญที่ตัวละครหลักเป็นคนผิวดำ อันได้แก่ Get Out ลวงร่างจิตหลอน (2017) เรื่อง Antebellum หลอน ย้อน โลก (2020) และ เรื่อง Nope ไม่ (2022) จากการศึกษาพบว่าแนวคิดการเหยียดเชื้อชาติถูกนำมาเป็นประเด็นและเนื้อหาหลักในการการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง ด้วยการวิพากษ์การสร้างสรรค์ตัวละครหลักเป็นให้คนผิวดำที่เป็นชาวแอฟริกัน-อเมริกัน (Main Character / Principal Character) ดำเนินเรื่องภายใต้ความขัดแย้งมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันซึ่งเป็นคนผิวขาว โดยที่คนผิวขาวจะมาพร้อมกับอุดมการณ์ “ความเหนือกว่าทางอำนาจของคนผิวขาว” (White Supremacy) และมองตัวละครผิวดำด้วยความเป็นอื่น (The Otherness) ซึ่งเป็นกระบวนการทางสังคมที่จะมองหาความแตกต่างและทำให้สิ่งนั้นแปลกแยกออกไป รวมถึงยังมีแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้อำนาจจากคนผิวขาว (Power Theme) และการดำเนินชีวิตของคนผิวดำเรื่องถูกนำเสนอออกมาในลักษณะของ (Outcast theme) ที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ในสังคม โดยเฉพาะการนำเสนอสัญลักษณ์พิเศษทั้งภาพและเสียงมาใช้อย่างมีแบบแผนและมีความหมายเชิงเปรียบเทียบ (Connotative Meaning) ของ (Roland Barthes) ที่เชื่อมโยงไปสู่แนวคิดการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติ ซึ่งลัทธิแห่งการเหยียดเชื้อชาติที่ปรากฏให้ภาพยนตร์นั้นถูกแทนที่ด้วยลัทธิรูปแบบใหม่ ซึ่งฉาก (Setting) ที่ปรากฏในเรื่องล้วนเป็นสถานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของการค้าทาสทั้งสิ้น ซึ่งนำไปสู่แนวคิดการเหยียดเชื้อชาติที่ยังคงอยู่ในสังคมปัจจุบัน

ภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง ที่มีต่อประเด็นการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติสามารถสรุปได้ดังนี้

1) Get Out ลวงร่างจิตหลอน ดำเนินเรื่องผ่านตัวละคร คริส วอชิงตัน ช่างถ่ายภาพผิวดำที่เดินทางไปเยี่ยมครอบครัวอาร์มิจจากคำชักชวนของแฟนสาวซึ่งเป็นคนผิวขาว โดยที่จุดประสงค์หลักของครอบครัวอาร์มิจคือการหลอกล่อคริสมาเพื่อการค้ามนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการเหยียดเชื้อชาติที่มีการค้าขายมนุษย์เกิดขึ้นระหว่างคนผิวขาว (ชาวสเปน และ ชาวโปตุเกส) และทาสคนผิวดำ (ชาวแอฟริกัน) จากทวีปแอฟริกาเข้าสู่ดินแดนแห่งใหม่ในทวีปอเมริกาในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16

2) Antebellum หลอน ย้อน โลก เป็นเรื่องราวเกิดขึ้นในรัฐลุยเซียนา เป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์การค้าทาสในสหรัฐอเมริกา ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครเวโรนิกา เฮนลีย์ ซึ่งเป็นนักเคลื่อนไหวสิทธิคนผิวสี ที่มีความขัดแย้งกับกลุ่มคนผิวขาว ซึ่งเป็นลัทธิเหยียดเชื้อชาติ เธอถูกถูกลักพาตัวมาเป็นทาสใน Antebellum เป็นสถานที่จำลองการค้าทาสในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นภาพสะท้อนของปัญหาเชื้อชาติที่ยังคงอยู่ในสังคม สอดคล้องกับแนวคิดในการเหยียดเชื้อชาติ

3) Nope ไม่ เป็นเรื่องราวเกิดขึ้นในอากัว ดัลเซ รัฐแคลิฟอร์เนีย ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญของอุตสาหกรรมบันเทิงในสหรัฐอเมริกา ดำเนินเรื่องผ่านตัวละคร โอทิส เฮย์วูด จูเนียร์ จูเนียร์ ชายหนุ่มผิวดำ มีอาชีพเป็นคนฝึกฝนควมม้าให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ พยายามตามถ่ายภาพสิ่งมีชีวิตจากนอกโลกเพื่อกอบกู้ชื่อเสียงของบรรพบุรุษคืนจากการอ้างสิทธิ์ในภาพชุด The Horse in Motion ของ เอ็ดวาร์ด เจมส์ ไมบริดจ์ ชายผิวขาวที่ที่ยกย่องว่าเป็นผู้ให้กำเนิดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งบรรพบุรุษของเขา คือชายผิวดำชื่อว่า ซึ่งครอบครัวของโอทิสเชื่อว่า อุดมการณ์ “ความเหนือกว่าทางอำนาจของคนผิวขาว” (White Supremacy) ส่งผลให้บรรพบุรุษของเขาซึ่งเป็นคนผิวดำถูกปฏิเสธ ด้อยค่าให้เป็นส่วนหนึ่งในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์และควรถูกยกย่องให้ความสำคัญเช่นเดียวกันกับคนผิวขาว

จากที่กล่าวมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังที่มีตัวละครหลักเป็นคนผิวดำมีเนื้อหาทั้งหมดมุ่งเน้นที่ประเด็นของการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติโดยตรง จะปรากฏอยู่ในรูปแบบสัญลักษณ์พิเศษทั้งภาพและเสียงมาใช้อย่างมีแบบแผน และมีความหมายเชิงเปรียบเทียบ (Connotative Meaning) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตีความตามประสบการณ์ ลดทอนความสยองขวัญลงและเพิ่มบรรยากาศตึงเครียดผ่านฉากและสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏจะอ้างอิงจากประวัติศาสตร์การเหยียดเชื้อชาติโดยที่ตัวละครดำ (Passive) ล้วนถูกคุกคามผ่านอุดมการณ์ “ความเหนือกว่าทางอำนาจของคนผิวขาว” (White Supremacy) ในสังคมร่วมสมัยทั้งสิ้น ส่งผลให้ตัวละครผิวดำ (Active) ทำการต่อต้านขัดขืนและตอบโต้ด้วยวิธีการด้วยที่แปลกใหม่ตามลักษณะที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดของภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง 5 รูปแบบ โดยที่คนผิวดำมีบทบาทมากขึ้น คนผิวขาวถูกลดบทบาทลง

ฉะนั้นจึงสรุปได้ว่า ภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง นำมาซึ่งสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) จากกลุ่มคนผิวดำโดยที่ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังได้สร้างภาพตัวแทน (Representation) ซึ่งสอดคล้องกับคำอธิบายของ Berger and Luckman ที่ว่า ความจริง (Reality) ล้วนถูกสร้างขึ้น (Construct) แล้วแต่สิ่งใดจะถูกจัดสรร ปกปิด บิดเบือน หรือหยิบยกให้ปรากฏต่อสังคมจากการประกอบสร้างโดยการเห็นชอบของสถาบัน ทำให้เกิดการปฏิบัติและการแสดงออกซ้ำๆ เสมือนว่าเป็นเรื่องปกติ ผ่านความเชื่อ ค่านิยม อุดมการณ์ ของคนผิวดำให้เปลี่ยนไปจากเดิม มีโดยที่ให้ตัวละครหลักเป็นคนผิวดำและมีความขัดแย้งกับคนจากคนผิวขาว มีการใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ในมีความหมายสอดคล้องไปในประเด็นการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติ ตามที่ปรากฏในฉาก สถานที่อ้างอิงมาจากประวัติศาสตร์คำทาส เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจคนผิวดำ ซึ่งคนผิวขาวใช้อำนาจและความรุนแรงที่เกินกว่าศีลธรรมจะรับได้ เช่น การค้ามนุษย์ การกักขังข่มขืน นำเสนอออกมาผ่านภาพยนตร์สยองขวัญให้เกิดความรู้สึกสะเทือนอารมณ์ผู้ชมให้ได้มากที่สุด

8.องค์ความรู้ที่ได้รับ

จากการวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง นั้นพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ ได้แก่ Get Out (2016) Antebellum (2020) และ Nope (2024) มีแนวโน้มที่จะเกิดอุดมการณ์ “ความเหนือกว่าของคนผิวดำ” (Black Supremacy) ในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังต่อไป เนื่องจากตัวละครผิวดำเริ่มมีบทบาทในภาพยนตร์ตระกูลนี้มากขึ้นและภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นการเหยียดสีผิวในปัจจุบันที่ออกฉายมักได้รับกระแสตอบรับที่ดีจากผู้ชม ดังนั้นมีความเป็นไปได้ว่าภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง นั้นถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่และกลายเป็นภาพของคนผิวดำในรูปแบบใหม่ของภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง

ภาพที่ 2

แนวโน้มที่จะเกิดอุดมการณ์ “ความเหนือกว่าของคนผิวดำ” (Black Supremacy) ในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง



9. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ใช้เป็นต้นแบบและกรณีศึกษาในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติโดยผลการวิจัยนี้สามารถเป็น ต้นแบบและกรณีศึกษาที่มีคุณค่าสำหรับนักศึกษา ผู้กำกับ นักวิจารณ์ หรือผู้สนใจทั่วไปที่ต้องการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่ ซึ่งผลงานภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังที่ถูกนำเสนอในงานวิจัยนี้ ชี้ให้เห็นถึงวิธีการที่ผู้กำกับสามารถถ่ายทอดมุมมองและความรู้สึกของคนผิวดำออกมาได้อย่างลึกซึ้งและมีศิลปะ ดังนั้น ผลวิจัยนี้จึงสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเทคนิคการเล่าเรื่อง การใช้สัญลักษณ์ทางภาพ การสร้างตัวละคร และการออกแบบสุนทรียภาพที่สะท้อนประเด็นเหยียดสีผิวและเชื้อชาติในงานภาพยนตร์ชิ้นอื่นๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. ใช้เป็นต้นแบบและกรณีศึกษาสำหรับองค์กรด้านสิทธิมนุษยชนหรือกลุ่มเคลื่อนไหวเพื่อความเท่าเทียมโดยผลวิจัยนี้สามารถใช้เป็นหลักฐานในการสื่อสารกับสาธารณชนถึงผลกระทบของภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่มีต่อการรับรู้ของผู้ชม พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงนโยบายหรือแนวปฏิบัติในอุตสาหกรรมสื่อ เพื่อผลักดันให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในระดับโครงสร้างที่สนับสนุนการนำเสนอเนื้อหาที่มีความยุติธรรมและมีจริยธรรมมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาและศึกษาภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง ควรศึกษาให้ครอบคลุมถึงบริบทและประวัติศาสตร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา จะสามารถตีความในการวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูลเชิงลึกต่อประเด็นการเหยียดสีผิวและเชื้อชาติได้ได้ครอบคลุมลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการพัฒนาและศึกษาภาพตัวแทนชาวแอฟริกัน-อเมริกันที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลัง ควรศึกษาให้ครอบคลุมถึงกลุ่มผู้รับสารและผู้ส่งสาร เพื่อให้ได้เนื้อหาข้อมูลที่ครบถ้วนในส่วนของทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและแนวคิดในการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม เนื่องจากข้อมูลส่วนใหญ่เป็นองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นมาใหม่ และควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อเสริมในส่วนที่บกพร่องเพื่อเป็นองค์ความรู้และแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญยุคหลังของไทย ให้มีทางเลือกเพิ่มขึ้น

REFERENCE

- Chaowsiri, R. (2014). *Presentation strategies of racial discrimination issues toward African-Americans in Hollywood films: A textual analysis*. [Unpublished master's thesis]. National Institute of Development Administration]. National Institute of Development Administration
- Chermanchonlamark, C. (2020). Analysis of the Art of Cinematic Storytelling in “Post Horror” Movies. *Journal of Communication Arts Review*, 24(1), 7-16. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/article/view/245295/166259>
- Kitvisala, K. (2010). *The meaning of social resistance through storytelling in Thai films between 1970 and 2007*. [Unpublished doctoral dissertation]. Chulalongkorn University.
- Kaewthep, K., & Hinwiman, S. (2008). *The stream of thinkers in political economy and communication theories*. Phap Phim.
- Luiyyaphong, K. (2013). *Cinema and the social construction: People, history, nation*. Chulalongkorn University Press.