



ISSN: 2774-0390 (Online)

วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
Journal of Management Science Sakon Nakhon Rajabhat University
Homepage: <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JMSSNRU>
E-mail: jmssnru@gmail.com



แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ Guidelines for creating successful Thai horror film

ธนกฤต กุมภวัลย์^{1*}

Thanakit Kumpawan^{1*}

¹ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Bachelor of Arts Program in Cinema and Digital Media, Srinakharinwirot University

Corresponding author's e-mail: thanakit.kumpawan2537@gmail.com^{1}

Received: May 18, 2025

Revised: June 29, 2025

Accepted: July 9, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญประสบความสำเร็จ โดยใช้วิธีการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ จากการวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ นำมาประกอบกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุดทั้งหมด 10 เรื่อง และนำข้อมูลมาสังเคราะห์เพื่อนำเสนอผลการวิจัย จากการศึกษาพบว่าผู้วิจัยสามารถแบ่งออกได้ 2 ด้าน และมีข้อสรุปพบว่า ด้านที่ 1 แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์จาก โครงเรื่องพบว่า ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญส่วนใหญ่เริ่มเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ โดยมีการพัฒนาเหตุการณ์ด้วยกัน 5 ขั้นตอน นอกจากนี้แก่นเรื่องจะพบว่า ภาพยนตร์ส่วนมากจะมีการสอดแทรกแก่นความคิดของแต่ละเรื่องไว้ในบริบทของทั้งเรื่อง โดยส่วนมากจะปรากฏแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ซึ่งจะเป็นการชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องศีลธรรม รวมถึงตัวละคร ทุกตัวมีความสำคัญอย่างมากในการดำเนินเรื่องราว มีการกล่าวถึงตัวละครแต่ละประเภทประกอบไปด้วย ด้านที่ 2 แนวคิดภาษาของภาพยนตร์ จะประกอบด้วย องค์ประกอบด้านสี พบว่ามีการใช้องค์ประกอบด้านสีหลัก 3 ประเภท ได้แก่ สีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการจัดแสง สีของแหล่งกำเนิดแสงในฉาก และสีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ และองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ พบว่าใช้องค์ประกอบภาพ ทั้งหมดเพื่อให้คนดูมีความรู้สึกถึงอารมณ์ ติดตามความเคลื่อนไหวของตัวละคร ตลอดจนบทสนทนาของนักแสดง

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ, ความสำเร็จ, องค์ประกอบของภาพยนตร์, ภาษาภาพยนตร์

Abstract

This research article aimed to study the elements and cinematic language of Thai horror films that contribute to their overall success by using a qualitative research methodology. By integrating concept of film elements and cinematic language, this study analyzed the top ten highest-grossing Thai horror films. The findings were categorized into two primary dimensions. The first dimension concerned film elements, specifically plot analysis. The finding indicated that the majority of Thai horror films employed a chronological narrative structure, with the plot developing through five distinct stages. Furthermore, regarding the thematic essence, it was observed that most films integrated their core theme within the overall context of the narrative. These themes predominately revolved morality aiming to persuade and encourage the audience to reflect moral values. Characterizations played the critical role in driving the story forwards, with various character types performing specific functions. The second dimension focused on cinematic language, specifically regarding color theory and application. The analysis revealed the utilization of three primary types of color palettes: colors derived from the production design (scenery), lighting design, practical light sources within the scene, as well as colors generated through visual effects (VFX). Furthermore, regarding cinematic composition, all visual elements were strategically employed to evoke emotional responses, allow the audience to track character movements, and emphasize the actors' dialogue.

Keywords: Thai horror film, success, film elements, film language

ความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมจากประชาชนอย่างต่อเนื่อง ทั้งภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และจินตนาการ ต่อสู้ ชีวิต ตลก ผจญภัย ระทึกขวัญ และสยองขวัญ ถึงแม้ว่าในปัจจุบันความทันสมัย และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี มีความล้ำสมัยมากเพียงใด แต่ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญก็ยังคงผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนเรื่องราววัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณจึงทำให้ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเป็นที่รู้จัก ได้รับความนิยมของผู้ชมตลอดมา เพราะเหตุผลนี้ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญจึงมีโอกาสประสบความสำเร็จมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญได้มีการนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ที่อยู่คู่กับคนไทยมาเป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญจนประสบความสำเร็จ ส่งผลให้สร้างรายได้เป็นจำนวนมาก ดังกล่าวเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญถูกกล่าวไว้ว่า เรื่องผีเป็นเรื่องเล่าไม่รู้จักมีมานานตั้งแต่สมัยคนเริ่มก่อกองไฟ เรื่องผีจึงอยู่ในดีเอ็นเอของสังคมไทย ด้วยความเชื่อของคนไทยยังคงเชื่อเรื่องผี และวิญญาณ ด้วยเหตุผลความเชื่อดังกล่าว จึงเป็นเหตุปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ผีได้หยิบยกเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณ มาเป็นแนวทางในการกำหนดเรื่องในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปัจจุบัน ถึงแม้ในช่วงกว่า 120 ปีที่ผ่านมาของหนังผี อุตสาหกรรมภาพยนตร์ผีได้มีพัฒนาการในการนำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อไม่ให้ความกลัวกลายเป็นเรื่องไม่น่าเบื่อ ผู้สร้างภาพยนตร์ผีปัจจุบันก็ยังคงมีการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนคิดให้ผู้ชมได้ตระหนักในเรื่องของผลของการกระทำกรรมดี ความชั่ว บาปบุญ คุณโทษ และนรกสวรรค์ ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้สอดคล้องไปตามบริบทของสังคมไทยที่มีความก้าวหน้า และมีความหลากหลายในมิติต่าง ๆ ของสังคม

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย ทั้งด้านความนิยมหนังสือของขวัญของคนไทย ในเรื่องของทั้งด้านการเล่าเรื่อง และแนวคิดของภาพยนตร์ หากมีการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด วิธีการปฏิบัติการผลิตภาพยนตร์ ก็จะสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้สร้างผู้ที่เกี่ยวข้องของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในปัจจุบัน นำไปเป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แนวสยองขวัญในอนาคต และคาดหวังว่าผลการวิจัยจะใช้เป็นแนวทางในการสร้างตลาดภาพยนตร์ให้มีความนิยมในการชมภาพยนตร์มากขึ้น และประสบความสำเร็จต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญประสบความสำเร็จ
2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบภาพยนตร์กับระดับความนิยมของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (film narration) ภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีผลกระทบต่อผู้ที่รับชมสื่ออย่างมาก ภาพยนตร์ถือกำเนิด และมีประวัติอันยาวนาน กล่าวได้ว่าภาพยนตร์เป็นการสื่อสารที่ถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคมมนุษย์ มนุษย์ได้ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งนอกจากใช้เสียง ตัวอักษรเพื่อเล่าเรื่องราวแล้ว รูปภาพก็สามารถเล่าเรื่องราวหรือสื่อความหมายได้เช่นเดียวกัน ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (narrative) ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้าน และได้รับการพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง เป็นองค์ความรู้ร่วมสมัยซึ่งเรียกรวม ๆ ได้ว่าเป็น “ศาสตร์เรื่องเล่า” (narratology) นั่นคือ ศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (narrative) นั่นเอง

1. โครงเรื่อง (plot) โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า เพราะว่ามันจะเป็นนวนิยายภาพยนตร์หรือเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โครงเรื่องมักถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอยู่เสมอโดยมีการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

- 1.1 การเริ่มเรื่อง เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว เพื่อให้เรื่องชวนติดตาม
- 1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผลปมปัญหา
- 1.3 ภาวะวิกฤต จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ต้องตัดสินใจ
- 1.4 ภาวะคลี่คลาย เป็นสภาพหลังที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว
- 1.5 การยุติเรื่องราว คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด ความสูญเสีย การจบแบบการมีความสุข

2. ความขัดแย้ง (conflict) Holman & Hamon (1992) อธิบายว่า ความขัดแย้ง คือ การต่อสู้ที่เกิดขึ้นโดยเกี่ยวกับแรงผลักดันชั่วคราวข้ามทั้งสองฝ่ายที่มีอยู่ในโครงเรื่อง ความขัดแย้งของตัวละครคือความเป็นปรีภัยต่อกัน แบ่งออกเป็น 3 แบบ ความขัดแย้งในตัวเอง เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความลับสนความขัดแย้งกับคนรอบข้าง คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่อต้านกัน ความขัดแย้งกับสังคม ความขัดแย้งกับที่มีต่อโครงเรื่อง มีที่มาที่ไป

3. แก่นเรื่อง (theme) รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) อธิบายว่า แก่นของเรื่องเป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทั้งหมดที่ผู้กำกับต้องการบอกแก่คนดูหรือต้องการสื่อสารกับคนดู ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูงในเรื่องศีลธรรมมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งสะท้อนสภาพทางสังคม และแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอการวิเคราะห์

4. ตัวละคร (character) พิงพิศ เทพปฏิมา (2546) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบสองส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (conception) และทัศนคติของตัวละคร ซึ่งแบ่งได้ดังนี้ บทเด่น หรือบทบาทหลัก บทเสริม บทศัตรู บทตัวเร่ง บทสนับสนุน บทประกอบ

5. ฉาก (setting) ธัญญา สังขพันธ์านนท์ (2539) ได้สรุปฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการค้าเนินชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม

6. มุมมองหรือมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เนื่องจากผู้เล่าเรื่อง (narrator) ในแต่ละเรื่องมีจุดยืนที่ต่างกันและจากจุดยืนที่ต่างกันทำให้มีมุมมองต่างกัน กาญจนมา แก้วเทพ (2542) ได้แบ่งประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ดังนี้ ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) ผู้เล่าจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) และผู้เล่าแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient)

7. สัญลักษณ์พิเศษ (special symbol) ภายในภาพยนตร์จะปรากฏสัญลักษณ์พิเศษที่เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายในรูปของภาพและเสียง 2 ชนิดด้วยกันคือ (ภัทรวิภา วิริยะศิริวัฒน์, 2558) สัญลักษณ์ของภาพ มีลักษณะเป็นภาพมีการนำเสนอภาพ เช่น ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอความยากจนของผู้คน อาจนำเสนอผ่านภาพของบ้านเรือนที่ทรุดโทรม เป็นต้น และสัญลักษณ์ของเสียง เป็นเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ เช่น เสียงดนตรีประกอบ

จากการศึกษาแนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (film narration) ผู้วิจัยมีจุดประสงค์ที่จะใช้แนวคิดทฤษฎีดังกล่าวมาวิเคราะห์แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งแสดงออกมาจากไม่ว่าจะเป็น แก่นเรื่อง หรือผ่านตัวละครของภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูตผี เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเรียบเรียงทางด้านเนื้อหาในการบรรยายให้ผู้ชมเข้าใจ มาวิเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ

แนวคิดภาษาภาพยนตร์ (film language) จากแนวคิดของ Metz นั้น ถือว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง (Film is not a true language) แต่ภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย (signification system) (Andrew, 1976) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญศาสตร์ (semiotologist) นั้น มองว่าภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (sign system) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของสัญลักษณ์ (signs) และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความหมาย หรือ วากยสัมพันธ์ (syntax) และรวมส่วนที่เล็กที่สุดของหน่วยภาษา (phonemes) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ก็จะเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสาร ความบันเทิงให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจรวม ซึ่งผู้วิจัยได้กล่าวถึงใน ทฤษฎีโครงสร้าง

องค์ประกอบของภาพยนตร์ (element of Film) ในภาษาปกติ ใช้คำหลาย ๆ คำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยค เพื่อสื่อความหมายในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยหน่วยของ (units of narrative autonomy) มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ องค์ประกอบด้านแสงและเงา (lights and shadows) การจัดแสง และเงาในภาพยนตร์นั้น สามารถใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (natural lights) แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (artificial lights) และองค์ประกอบด้านสี (color) สีมีความสัมพันธ์กับฉาก

และแสงอย่างยิ่ง สีเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถสื่อความหมาย ได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบด้านสี ทั้งสีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการจัดแสง สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ เช่น การแก้สี (color correction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต การสร้างสีแบบนี้จะสร้างลักษณะภาพตามที่คุณผลิตภาพยนตร์ต้องการ

องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (cinema photography) ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไปที่เป็นภาพนิ่ง (still photo) ด้วยภาพยนตร์เป็นชุดภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันที่การถ่ายทำภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยมีหลักการดังนี้ องค์ประกอบภาพ (composition of shot) คือ การจัดองค์ประกอบในกรอบภาพ (frame) ให้สวยงามและสื่อความหมายเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ในหนึ่งช็อต (shot) และระยะของภาพ (proxemics) คือ ไม่ได้หมายถึงขนาดของกรอบภาพเพียงอย่างเดียว (frame size) เนื่องจากขนาดกรอบภาพหรือฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายนั้นคงที่ สิ่งที่ถ่ายจะดูใหญ่ หรือเล็ก หรือมีขนาดเท่าไรนั้น ขึ้นอยู่กับการใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสแตกต่างกัน เช่น การใช้เลนส์เทเลโฟโต้ หรือเลนส์ซูมที่สามารถเปลี่ยนระยะภาพได้เป็นต้น ซึ่ง Mamer (1999) กล่าวว่า ในช็อต (shot) การถ่ายภาพยนตร์นั้น จะประกอบด้วยลักษณะภาพพื้นฐานอยู่ 3 ลักษณะ คือ ภาพระยะไกล (long shot) เป็นภาพที่ก่อนลับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว ภาพระยะปานกลาง (medium shot) ภาพที่แสดงตัวละครตั้งแต่ เอวขึ้นไป หรือบางครั้ง เข้าขึ้นไป และมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน บางครั้งเรียกว่า mid shot เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่งภาพยนตร์ และภาพระยะใกล้ (close-up shot) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา

1) มุมภาพ (camera angles) คือ การถ่ายทำภาพยนตร์ โดยการกำหนดทิศทาง ระดับ หรือทำมุมองศา กับตัวแสดงหรือสิ่งที่จะถ่ายทำในองศาหรือลักษณะ ทำให้การสื่อความหมายที่แตกต่างกันออกไปด้วย เช่น ภาพมุมระดับสายตา (eye-level shots) ภาพมุมต่ำ (low-angle shots) ภาพมุมสูง (high-angle shots) ภาพแทนสายตานก (bird's-eye view) และภาพแทนสายตาหนอน (worm's-eye view)

2) การเคลื่อนที่ของกล้อง (camera movement) คือ การเคลื่อนที่กล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพ มุมมอง เร็วหรือช้าให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพยนตร์มีเรื่องราว มีชีวิต รายละเอียดที่น่าสนใจมากกว่าวางมุมกล้องถ่ายนิ่ง ๆ (fix) ต่อเนื่องยาว ๆ

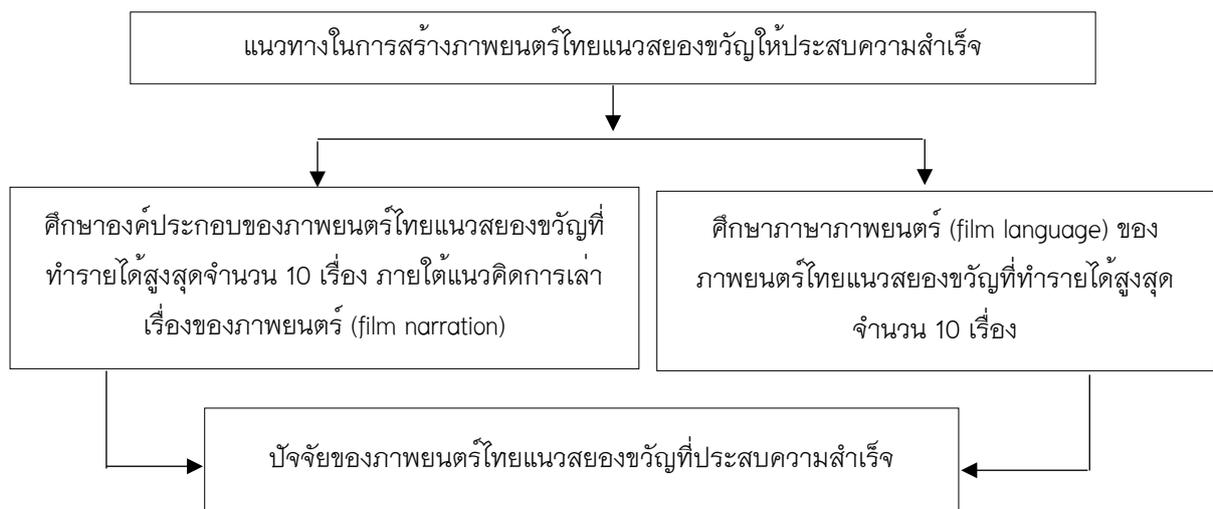
3) องค์ประกอบด้านเสียง ปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้ว ยังมีเสียงซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจนเต็มที่

4) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (editing) องค์ประกอบด้านการตัดต่อ และลำดับภาพ คือ การนำปัจจัยต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกัน

ซึ่งแนวคิดภาษาภาพยนตร์ ทั้งด้านเสียงและภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดวางเพื่อให้ถูกต้องเป็นโครงสร้างในการก่อสร้างภาพยนตร์ ที่ต้องใช้เทคนิคต่างๆ ดังนั้นจึงต้องนำแนวคิดภาษาภาพยนตร์มาวิเคราะห์ หากแนวคิดภาษาภาพยนตร์สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ถึงอารมณ์และการใช้องค์ประกอบที่ถูกต้องกับบทบาทก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในภาพยนตร์สมัยของขวัญ

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ (Film Narrative) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (Film Language) เพื่อนำมากรอบในการอธิบาย และนำมาประกอบกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยแนวสมัยของขวัญที่ทำรายได้มากที่สุดทั้งหมด 10 เรื่อง ตามวัตถุประสงค์ที่ทำการศึกษา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ศึกษาแนวคิดองค์ประกอบ และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ในงานวิจัยนี้เพื่อศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 จนถึงปี พ.ศ. 2560 มีทั้งหมด 131 เรื่อง จากนั้นผู้วิจัยได้เลือกการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเลือกจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง ได้แก่ พี่มากพระโขนง ลัดดาแลนด์ 5 แพรง 4 แพรง แผ่น สาระแน ลีบล้อ ผากไว...ในกายเธอ หอแก้วแตก แหกกระเจิง หอแก้วแตก และอาบัติ ที่มีข้อมูลมาจาก วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี ในเรื่องรายชื่อภาพยนตร์ที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบภาพยนตร์ (film narration) ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จอันประกอบด้วย โครงเรื่อง (plot) ความขัดแย้ง (conflict) แก่นเรื่อง (theme) ตัวละคร (character) ฉาก (setting) มุมมองของ (point of view) สัญลักษณ์พิเศษ (symbol) และแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ (film Language) เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ได้แก่ องค์ประกอบด้านฉาก (set dressing) องค์ประกอบด้านแสงและเงา (lights and shadows) องค์ประกอบด้านสี (color) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (cinema photography) องค์ประกอบด้านเสียง (sound) องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (editing) เพื่อนำมาเป็นกรอบในการอธิบาย และนำมาประกอบกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ซึ่งผู้วิจัยได้ระบุแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในการวิเคราะห์ และการนำเสนอข้อมูลไว้ ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ภาพยนตร์บนสื่อออนไลน์ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง ประกอบด้วย พี่มากพระโขนง ลัดดาแลนด์ 5 แพรง 4 แพรง แผ่น สาระแน ลีบล้อ ผากไวในกายเธอ หอแก้วแตก แหกกระเจิง หอแก้วแตก และอาบัติ เพื่อศึกษาแนวคิด ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เว็บไซต์วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี ตารางลงรหัส (coding sheet) และ

กำหนดกรอบทฤษฎี (theoretical framework) ในการศึกษาแนวคิด และภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญโดยใช้ 2 ทฤษฎี ได้แก่ แนวคิดของภาพยนตร์ (Film Narration)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ทั้ง 10 เรื่อง ประกอบด้วย พี่มากพระโขนง ลัดดาแลนด์ 5 แพร่ง 4 แพร่ง แผลด สารระแน ลิบล้อ ผากไว้ในกายเธอ หอแต้วแตก แหกกระเจิง หอแต้วแตก และอาบัติ เพื่อศึกษาแนวคิด และภาษาของภาพยนตร์ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ทางด้านเนื้อหาว่าเป็นอย่างไร ระดับความนิยมของภาพยนตร์ รวมไปถึงมีการแสดงออกในลักษณะใดบ้าง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

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) ตลอดจนสาระสำคัญของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด ทั้ง 10 เรื่อง

ผลการวิจัย

จากการวิจัย แนวทางในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นวิจัยงานเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยเลือกจากภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้มากที่สุด 10 เรื่อง ได้แก่ พี่มากพระโขนง ลัดดาแลนด์ 5 แพร่ง 4 แพร่ง แผลด สารระแน ลิบล้อ ผากไว้ในกายเธอ หอแต้วแตก แหกกระเจิง หอแต้วแตก อาบัติ 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

1. ผลการวิเคราะห์แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (film narration)

1.1 โครงเรื่อง (plot) การเริ่มต้นเรื่อง (exposition) เป็นการชักจูงความสนใจของผู้ชม โดยการแนะนำตัวละครและพื้นฐานของเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) การดำเนินเรื่องไปสู่จุดวิกฤต โดยปัญหาหรือความขัดแย้งจะเริ่มเพิ่มขึ้น จุดวิกฤต (climax) จุดที่เกิดความตึงเครียดที่สุดในเรื่อง ตัวละครหลักต้องเผชิญหน้ากับปัญหาหรือความขัดแย้ง การคลี่คลาย (falling action) เมื่อปัญหาหรือความขัดแย้งเริ่มคลี่คลาย การยุติเรื่อง (ending) การจบเรื่องที่สามารถเป็น Happy Ending ซึ่งเป็นการจบเรื่องที่ตัวละครสามารถแก้ไขปัญหาหรือประสบความสำเร็จในชีวิต พัฒนาไปอย่างมีทิศทางชัดเจน

1.2 แก่นเรื่อง (theme) จากการศึกษาภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ แก่นเรื่องของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุดมักสะท้อน เรื่องศีลธรรม เช่น การเน้นการตัดสินใจที่มีผลต่อชีวิตของตัวละคร การกระทำที่ดีจะ

ได้รับผลดีและการกระทำที่ชั่วจะได้รับผลกระทบที่ตามมา ภาพยนตร์เหล่านี้มักใช้ การวิพากษ์สังคม ผ่านการสะท้อน ความเชื่อเรื่อง บาปบุญคุณโทษ เช่น การที่ตัวละครได้รับบทเรียนจากการกระทำของตนเอง ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ช่วย กระตุ้นให้ผู้ชมคิดตาม

1.3 ตัวละคร (character) จากการศึกษาภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในภาพยนตร์สยองขวัญไทยที่ประสบความสำเร็จ ตัวละครทุกตัวมีความสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราว โดยทั่วไปแบ่งเป็น บทเด่น ตัวละครหลักที่มี บทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง

2. ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ (film language)

ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์จาก องค์ประกอบด้านสี (color) และองค์ประกอบด้านการถ่ายภาพ (cinema photography) สามารถสรุป ผลได้ดังนี้

2.1 องค์ประกอบด้านสี (color) จากการศึกษาขององค์ประกอบด้านสี (color) ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ การใช้ สี เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารอารมณ์และบรรยากาศในฉาก โดยภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญมักใช้ สีที่มีดและคมชัด เช่น สีดำ สีแดง สีเขียว เพื่อสื่อถึงความตึงเครียด ความน่ากลัว หรือการสะท้อนความลึกกลับ สีใน ฉากมักจะสื่อถึงอารมณ์ภายในตัวละครและช่วยเสริมความรู้สึกของผู้ชมในขณะนั้น เช่น ใน “พี่มากพระโขนง” สีแดง จะถูกใช้ในฉากที่มีความตึงเครียด

2.2 องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพ (cinema photography) จากการศึกษาขององค์ประกอบด้านการถ่ายภาพ (cinema photography) พบว่าในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง ใช้องค์ประกอบภาพ (composition of shot) ระยะของภาพ (proxemics) มุมภาพ (camera angles) และการเคลื่อนที่ของกล้อง (camera movement) เพื่อให้ คนดูรู้สึกถึงอารมณ์ ของตัวละคร ตลอดจนบทสนทนาของนักแสดง รวมไปถึงเทคนิคการถ่ายภาพที่เน้นการ เคลื่อนไหวช้า เช่น ในเรื่อง “สาระแนสิบล้อ” การใช้ close-up ในฉากที่ตัวละครต้องเผชิญกับความเครียดสูงจะทำให้ ผู้ชมรู้สึกตึงเครียดไปกับตัวละคร

ตาราง 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ชื่อ ภาพยนตร์	โครงเรื่อง (plot)	ความขัดแย้ง (conflict)	แก่นเรื่อง (theme)	ตัวละคร (character)	ฉาก (setting)	มุมมอง (point of view)	สัญลักษณ์ พิเศษ (symbol)
พี่มาก.. พระโขนง	ความรัก ระหว่างคน กับผีไม่ สามารถรัก กันได้	ความ ขัดแย้ง ระหว่าง ความรักที่ ไม่สมควร	การต้อง ยอมรับ ความเป็นจริง	ตัวละคร หลักคือชาย ผู้รักผี	สถานที่ใน หมู่บ้าน ชนบทไทย	มุมมอง ระหว่างตัว ละครและ มุมมองที่ สาม	ผีนางนาค สัญลักษณ์ ของความ รัก
ลัดดา แลนด์	ครอบครัว ย้ายไปอยู่ใน หมู่บ้านมี เรื่องลึกลับ	ความ ขัดแย้งใน ครอบครัว	ครอบครัว ที่ต้องพบ เจอ อุปสรรค	ตัวละคร หลักเจอ สถานการณ์ ต่าง ๆ	สถานที่ใน หมู่บ้านใน จังหวัด เชียงใหม่	มุมมอง บุคคลที่เน้น เรื่อง ครอบครัว	ภาพวาด ชิงช้า เสมือน ครอบครัว ที่อบอุ่น

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	โครงเรื่อง (plot)	ความขัดแย้ง (conflict)	แก่นเรื่อง (theme)	ตัวละคร (character)	ฉาก (setting)	มุมมอง (point of view)	สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)
5 แพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน	เด็กชายวัย 14 ปีที่ต้องเผชิญกับการกระทำผิด	ความขัดแย้งระหว่างกรรมที่เขาก่อขึ้นจากการกระทำที่เขาทำ	การต่อสู้กับกรรมและผลของการทำบาปในชีวิต	ตัวละครหลักคือเด็กชายที่พบกับผลกรรมที่เขาทำไว้	วัดกลางป่า สะท้อนถึงการทดสอบของชีวิต	มุมมองบุคคลที่สามที่ให้ ความสำคัญ การสู้กรรม	หลาว ชะโอน สัญลักษณ์ของการ สะท้อนกรรม
5 แพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม	ชายที่ถูกย้ายไปยังห้องพัก และพบกับผี	ความขัดแย้งระหว่าง การเป็นตัวเองและสูญเสียตัวตน	การสะท้อนสูญเสียตัวตนและการต่อสู้กับความตาย	ตัวละครหลักชายที่สูญเสียตัวตนรับมือกับผีที่ยึดร่าง	สถานที่ในโรงพยาบาล ที่มีบรรยากาศ ลึกลับ	มุมมองบุคคลที่สามที่จะเล่า เรื่องผ่านตัวละครหลัก	การยึดร่าง สัญลักษณ์ของการ สูญเสียตัวตน
5 แพร่ง ตอนที่ 3 Backpackers	คู่รักชาวญี่ปุ่นพบ กับซอมบี้หลังจากกลับ กรุงเทพฯ จากเกาะสมุย	ความขัดแย้งระหว่าง การพยายามหนีซอมบี้ และ อารมณ์	การรอดชีวิตและการต่อสู้เพื่อหาทางรอดจากภัยที่ไม่คาดคิด	ตัวละครหลักคือคู่รักที่ต้องเผชิญกับการเอาชีวิตรอดจากซอมบี้	ในป่าที่มี ความตึงเครียด	มุมมองจากตัวละครหลักที่ร่วมต่อสู้เอาชีวิตรอด	ซอมบี้เป็นสัญลักษณ์ของภัยคุกคาม
5 แพร่ง ตอนที่ 4 รถมือสอง	หญิงสาวที่เผชิญเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ	ความขัดแย้งระหว่าง การขายรถมือสองที่มีปัญหา	การสะท้อนถึง การโกหกและผลของการทำผิดในธุรกิจ	ตัวละครหลักเป็นหญิงสาวที่หลอกขายรถ	ร้านขายรถมือสอง บรรยากาศที่น่ากลัว	มุมมองบุคคลที่หนึ่ง ที่มุ่งเน้นการหลอกหลวงในธุรกิจ	รถที่มีประวัติ อุบัติเหตุ เป็นสัญลักษณ์ของผลกรรมที่ตามมา

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	โครงเรื่อง (plot)	ความขัดแย้ง (conflict)	แก่นเรื่อง (theme)	ตัวละคร (character)	ฉาก (setting)	มุมมอง (point of view)	สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)
5 แพร่งตอนที่ 5 คนกอง	ทีมงานภาพยนตร์ต้องเผชิญกับผีที่กลับมารวมแสดง	ความขัดแย้งระหว่างการทำงานกับผีที่กลับมามีชีวิต	การสะท้อนถึงการทำงานในวงกรกับเรื่องที่ไม่คาดคิด	ตัวละครหลักเป็นทีมงานที่ต้องเผชิญหน้ากับผี	กองถ่ายภาพยนตร์ที่บรรยากาศลึกลับ	มุมมองบุคคลที่สามที่เน้นการต่อสู้หาความจริง	ผีในภาพยนตร์เป็นสัญลักษณ์ของการรักในงาน
4 แพร่งตอนที่ 1 เหวง	หญิงสาวที่ประสบอุบัติเหตุพบเจอข้อความ	ความขัดแย้งกับความเหงาและการพบกับผีที่ส่งข้อความ	ความเหงาและการสื่อสารกับคนตาย	ตัวละครหลักคือหญิงสาวรับข้อความจากผีกับความตาย	อพาร์ทเมนต์ที่สะท้อนถึงความเหงา	มุมมองบุคคลที่สามที่แสดงให้เห็นการรับรู้	ข้อความที่ส่งสัญลักษณ์ติดต่อกับโลกความตาย
4 แพร่งตอนที่ 2 ยันต์สั่งตาย	เรื่องราวเกี่ยวกับคำสั่งตายจากยันต์	ความขัดแย้งจากการถูกคำสั่งและปราบผี	การสะท้อนถึงอำนาจของความเชื่อทางศาสนา	ตัวละครที่พัวพันกับยันต์พยายามหาทางหนีจากผลกรรมที่เกิดขึ้น	สถานที่ในโรงเรียนที่มีการใช้ยันต์	มุมมองบุคคลที่สามที่สะท้อนถึงความเชื่อและความจริง	ยันต์และคำสั่งที่เป็นสัญลักษณ์ของการกระทำ
4 แพร่งตอนที่ 3 คนกลาง	กลุ่มเพื่อนพบกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ	ความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนที่ต้องเผชิญหน้ากับสิ่งเหนือธรรมชาติ	การสำรวจการทำลายมิตรภาพและการกลัว	ตัวละครหลักคือกลุ่มเพื่อนที่ต้องเผชิญกับความกลัวและปัญหาที่เกิดขึ้น	สถานที่ตั้งแคมป์ในป่าที่ห่างไกลจากตัวเมือง	มุมมองบุคคลที่สามที่เน้นการพัฒนาของตัวละคร	สิ่งเหนือธรรมชาติเป็นสัญลักษณ์ของความกลัว

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	โครงเรื่อง (plot)	ความขัดแย้ง (conflict)	แก่นเรื่อง (theme)	ตัวละคร (character)	ฉาก (setting)	มุมมอง (point of view)	สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)
4 แพร่งตอนที่ 4 Last Fright	แอร์โฮสเตสคูแลเจ้าหญิงในเครื่องบินที่มีคนเสียชีวิต	แอร์โฮสเตสเผชิญวิญญูณของของผู้เสียชีวิต	ความขัดแย้งแอร์โฮสเตสกับสิ่งที่มาแก้แค้น	แอร์โฮสเตสสาว ที่มีนิสัยไม่ยอมใคร	ฉากหลัก ๆ เป็นฉากที่แสดงในเครื่องบิน	มุมมองบุคคลที่สามที่เล่าเรื่องผ่านแอร์โฮสเตส	อาชีพที่ถูกตีความระหว่างการแบ่งชนชั้น
แฝด	เรื่องราวของพี่น้องฝาแฝดที่หนึ่งในพี่น้องเสียชีวิต	ความขัดแย้งระหว่างความรักที่พี่น้อง	ความรักระหว่างที่รักผู้ชายคนเดียว	ตัวละครหลักคือพี่สาวที่ต้องจัดการกับความสูญเสีย	บ้านและโรงพยาบาลที่มีบรรยากาศลึกลับ	มุมมองบุคคลที่สามที่เน้นความรู้สึกของตัวละครหลัก	สัญลักษณ์ฝาแฝดแยกจากกันเป็นการสะท้อนถึงความสัมพันธ์
สาระแนสิบล้อ	เรื่องราวของการเดินทางของกลุ่มรถบรรทุก	ความขัดแย้งระหว่างความตลกและความจริงจังที่ต้องเผชิญในการเดินทาง	เน้นความตลกขบขันเผชิญหน้ากับชีวิตที่เต็มไปด้วยอุปสรรค	ตัวละครหลักกลุ่มเพื่อนที่มีความแตกต่างกัน ผูกพันในการเดินทางร่วมกัน	ถนนและสถานที่ต่าง ๆ ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวายและตลกขบขัน	มุมมองจากตัวละครหลักที่เน้นความตลกในระหว่างการเดินทาง	รถบรรทุกทุกคันเป็นสัญลักษณ์การเดินทางการรวมกลุ่ม
ฝากไว้...ในกายเธอ	เรื่องราวรักสามเส้าของเพื่อนรักทั้งสามคน	ความขัดแย้งกับเพื่อนทั้งสองคนที่รักผู้หญิงคนเดียวกัน	แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา	ตัวละครหลักคือเพิร์ทที่มีลักษณะหน้าตาดีหล่อ ขาว ดี มีนิสัยซื่อ อัจฉา เป็นนักกีฬาว่ายน้ำ	บ้านของเพิร์ท โรงพยาบาลและสระว่ายน้ำของโรงเรียน	ตัวละครเพิร์ท ซึ่งเป็นวิธีเล่าเรื่อง และอธิบายทุกอย่าง ทำให้ผู้ชมรับรู้สถานการณ์เป็นอย่างไร	กระเบื้องสระน้ำที่ถูกปูขึ้นมาใหม่หลังจากการตายของไอซ์ ทำให้เข้าถึงอารมณ์ความกลัวขึ้นมาอีก

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	โครงเรื่อง (plot)	ความขัดแย้ง (conflict)	แก่นเรื่อง (theme)	ตัวละคร (character)	ฉาก (setting)	มุมมอง (point of view)	สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)
หอแตกแหกกระจัง	สาวประเภทสองในหอพักที่เต็มไปด้วยความวุ่นวายตลกที่มีปัญหา	ความขัดแย้งระหว่างการจัดการกับผีภายในหอพัก	การนำเสนอเรื่องราวตลกขบขันที่สะท้อนถึง การปรับตัว	ตัวละครหลักเป็นกลุ่มที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาหลาย ๆ	สถานที่ในหอพักที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย	มุมมองบุคคลที่สามที่เน้นการพัฒนาและการปรับตัวของตัวละคร	หอพักเป็นสัญลักษณ์ของการรวมกลุ่ม
หอแตกแหกกระจัง	เรื่องราวของการเปิดหอพักที่เผชิญหน้ากับอุปสรรค	ความขัดแย้งระหว่างความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาคิดการกับผี	รูปแบบที่มีความขบขันและความลึกซึ้งในด้านจิตใจ	ตัวละครหลักคือกลุ่มที่ต้องจัดการกับชีวิตในหอพักที่	สถานที่ในหอพัก	มุมมองบุคคลที่สามที่เน้นการมองเห็นปัญหา	หอพักเป็นสัญลักษณ์ของการรวมกลุ่มการใช้ชีวิต
อาบัติ	ชั้นเด็กหนุ่มวัย 19 ปี ที่ไม่เชื่อในศาสนาและถูกบังคับให้บวชเณร	เผชิญกับผลกระทบจากการทำผิด	สะท้อนถึงผลกระทบจากการกระทำ	ผีเปรตที่ทวงผลกรรมจากการทำผิด	วัดที่มีความลึกซึ้งและเป็นสถานที่ของการบวช	เน้นการพัฒนาของชั้นจากการไม่เชื่อในศาสนา	ผีเปรต (การชดเชยกรรม)

การอภิปรายผล

การศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญด้านโครงเรื่องพบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการเริ่มต้นเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากการแนะนำตัวละครหลักและเนื้อเรื่อง จากนั้นพัฒนาไปสู่จุดวิกฤตหรือความขัดแย้งที่ตัวละครต้องเผชิญและตัดสินใจเลือกทางออก เมื่อเรื่องดำเนินไป ปมต่าง ๆ จะถูกคลี่คลายก่อนเข้าสู่บทสรุป ซึ่งอาจมีการจบแบบเปิดปลายเพื่อให้ผู้ชมคิดต่อและแสดงความคิดเห็น โครงเรื่องในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุดประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มต้นเรื่อง (exposition) การแนะนำตัวละครหลักและเนื้อเรื่องโดยสังเขป

การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) การสร้างปัญหาหรือความขัดแย้งที่ตัวละครต้องเผชิญ จุดวิกฤต (climax) จุดที่ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกทางออก การคลี่คลาย (falling action) เมื่อเรื่องราวเริ่มคลี่คลายและตัวละครหาทางออกได้ การยุติเรื่องราว (ending) การจบเรื่องที่มีหลายรูปแบบ ได้แก่ การจบแบบมีความสุข โศกนาฏกรรม สมจริง หรือหักมุม โครงเรื่องเหล่านี้ช่วยเสริมความน่าสนใจและเพิ่มความลึกซึ้งให้กับเนื้อหาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยเฉพาะการจบเรื่องแบบ Happy Ending ที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายหลังจากความตึงเครียด ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ “พี่มากพระโขนง” ที่เริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครหลักและการพัฒนาเหตุการณ์ที่มีความขัดแย้งจนถึงจุดที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายและจบด้วยความสุขที่ทั้งคู่ยังรักกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของรัตนา จักกะพาก และ จิรยุทธ สินธุพันธ์ (2545) ให้คำอธิบายไว้ว่า โครงเรื่อง คือ การลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่าง ๆ โครงเรื่องถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่าที่ผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาร่วมด้วยเสมอ เพราะจะทำให้เข้าใจเกี่ยวกับภาพรวมเรื่องเล่านั้น 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 ผাগไว้ในกายเธอ ต่อมาความขัดแย้งกับคนรอบข้าง โดยปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง พี่มากพระโขนง ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์ ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโงน 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 ยันต์สังตตาย ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 5 Last Flight I เที่ยวบิน 422 ภาพยนตร์เรื่อง แผ่น ภาพยนตร์เรื่อง สารระแนลิลล้อ ภาพยนตร์เรื่อง ผাগไว้ในกายเธอ ภาพยนตร์เรื่อง หอแต้วแตก แหกกระเจิง ภาพยนตร์เรื่อง หอแต้วแตก ภาพยนตร์เรื่อง อาบัติ และความขัดแย้งกับสังคม โดยปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์ ภาพยนตร์เรื่อง 4 แพร่ง ตอนที่ 1 เหงา ซึ่งความขัดแย้งในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่กล่าวมานั้นมีความสำคัญอย่างมาก ถือได้ว่าเป็นส่วนประกอบของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา และการหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครคือความเป็นปักษ์ต่อกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Holman & Hamon (1992) อธิบายว่า ความขัดแย้งคือ การต่อสู้ที่เกิดขึ้นโดยเกี่ยวเนื่องกับแรงผลักดันชั่วคราวข้ามทั้งสองฝ่ายที่มีอยู่ในโครงเรื่อง ความขัดแย้งที่ดีต้องน่าสนใจชวนให้ติดตามเสาะหาคำตอบ และสร้างความตึงเครียดได้ โดยอย่างน้อยที่สุดหนึ่งในชั่วคราวข้ามนั้นต้องเป็นบุคคลซึ่งเป็นตัวหลัก (protagonist) ของเรื่องเล่า

ส่วนที่สามของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ พบว่า ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง จะปรากฏได้ทั้ง 5 แบบ แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต และแก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ซึ่งภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้งหมดจะมีการสอนชีวิตของบุคคลหรือตัวละครในภาพยนตร์ ว่าทุกคนเมื่อทำความดีย่อมได้ดี ทำชั่วย่อมรับผลการกระทำนั้น ซึ่งแก่นเรื่อง (theme) นับเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ดีถือว่ามีความสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยของภาพเพรง เลียงสุข (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory จากผลการวิเคราะห์ Finding Nemo และ Finding Dory ในฐานะตัวบท พบว่า มีแก่นความคิดของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องถ่ายทอดเกี่ยวกับ ความซับซ้อน ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ (the complexity of human relationships) ซึ่งรูปแบบนี้ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสุขและความทุกข์ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ Finding Nemo มีแก่นความคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์พ่อแม่ลูก มาร์ลินอยากแก้ไข

ความสัมพันธ์กับลูกและเป็นพ่อที่ดีขึ้น และ Finding Dory มีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับตนเองนำมาสู่กระบวนการในการเปลี่ยนแปลงของตัวละครและพัฒนาการของความสัมพันธ์ให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น

ส่วนที่สี่ของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านตัวละคร ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง พบว่า ตัวละครทุกตัวมีความสำคัญในการดำเนินเรื่องราว จะประกอบไปด้วย บทเด่น บทเสริม คัดรู้ ตัวเร่ง บทสนับสนุน และบทประกอบ โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์ฝ่ายธรรมะเสมอไป ยกตัวอย่างเรื่อง ผากไว้ในกายเธอ ซึ่งดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักที่มีนิสัยไม่ดี

ส่วนที่ห้าของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านฉาก พบว่า ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง มีทั้ง ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประหลาด ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย และฉากที่เป็นการเดินทางของตัวละคร ซึ่งทั้งหมดนี้ถือได้ว่าฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งของทุก สอดคล้องกับแนวคิดของธัญญา สังขพันธานนท์ (2539) ได้สรุปฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน ฉากที่เป็นสิ่งประหลาด ได้แก่ อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประหลาดที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่าง ๆ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย

ส่วนที่หกของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านมุมมอง พบว่า มุมมองในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่อง มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม จากมุมมองที่เป็นกลาง และแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง ซึ่งในแต่ละเรื่อง ผู้เล่ามักมีจุดยืนที่แตกต่างกัน ซึ่งจุดยืนเหล่านี้ส่งผลต่อมุมมองการนำเสนอเรื่องราว สอดคล้องกับแนวคิดของกาญจนา แก้วเทพ (2542) ได้กล่าวว่า ในแต่ละเรื่องมีจุดยืนที่แตกต่างกัน และจากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มีมุมมอง เช่น การมองดูเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครแตกต่างกัน

ส่วนที่เจ็ดของการศึกษาในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ด้านสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ทำรายได้สูงสุด 10 เรื่อง พบว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ผ่านสิ่งของ หรือสัญลักษณ์แทนความหมาย โดยในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญทั้ง 10 เรื่อง โดยส่วนใหญ่จะปรากฏสัญลักษณ์ของภาพหมดทุกเรื่อง มีเพียงภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง ภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน ภาพยนตร์เรื่อง แผล และภาพยนตร์เรื่อง ผากไว้ในกายเธอ เท่านั้นที่ปรากฏให้เห็นสัญลักษณ์ของเสียง ซึ่งถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์หนึ่งเดียวในภาพยนตร์ปรากฏสัญลักษณ์เกิดเป็นภาพจำของฉากนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของฉัตรวิภาณี ทวีทูน (2555) ได้กล่าวไว้ว่า แนวคิดองค์ประกอบ ที่กล่าวถึงเรื่อง แก่นเรื่อง (theme) หรือสาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชม เช่น แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เช่น ภาพยนตร์ "สาระแนสิบล้อ" การใช้ close-up ในฉากที่ตัวละครต้องเผชิญกับการตัดสินใจสำคัญ ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจอารมณ์ภายในของตัวละครได้

ในการศึกษาภาษาภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ การวิเคราะห์ประกอบด้วยหลายองค์ประกอบที่สำคัญซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับเรื่องราว องค์ประกอบแรกคือ แสงและเงา ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม แสงในภาพยนตร์มาจากสองแหล่งหลัก ได้แก่ แสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์ โดยแสงแต่ละประเภทจะใช้ในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น การจัดแสงแบบไฮคีย์ (high key) จะให้แสงกระจายทั่วฉากทำให้ฉากดูสดใสและลดเงา การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (low key) จะใช้แสงน้อยทำให้เกิดเงาเข้มข้น เหมาะสำหรับฉากที่ตึงเครียดหรือสยองขวัญ และการจัดแสงแบบทิศทาง (light directionality) จะเน้นการกำหนดทิศทางแสงเพื่อเพิ่มความเด่นชัดให้กับตัวละครหรือวัตถุในฉากในแบบต่าง ๆ องค์ประกอบสี่มีบทบาทสำคัญในการสร้างอารมณ์และ

ความรู้สึก เช่น สีแดงที่สื่อถึงความรุนแรงหรือการต่อสู้ สีดำที่สื่อถึงความมืดและลึกลับ และสีเขียวหรือสีน้ำเงินที่สื่อถึงความสงบ การใช้สีเหล่านี้ช่วยเพิ่มความลึกซึ้งให้กับบรรยากาศในฉาก เช่น ใน "พี่มาก..พระโขนง" การใช้สีดำและสีเขียวอ่อนช่วยสร้างความสงบ ในขณะที่สีแดงถูกใช้ในฉากที่มีความสยองขวัญ เพื่อเสริมอารมณ์ของผู้ชมให้เข้าถึงเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น การถ่ายภาพยนตร์ (cinema photography) ใช้มุมกล้องต่างๆ เช่น medium shot, close up เพื่อเน้นอารมณ์ของตัวละคร รวมถึงการเคลื่อนกล้องด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น pan tilt และ dolly เพื่อเสริมสร้างอารมณ์ในฉากแต่ละตอน การเลือกมุมกล้องและระยะ จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์และความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เสียง (sound) ก็มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและดึงเครียด โดยเสียงในบทสนทนา: เสียงประกอบและเสียงดนตรีจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์และความสัมพันธ์ของตัวละคร การใช้เทคนิคต่าง ๆ การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (cross cutting) หรือการตัดต่อแบบต่อเนื่อง (continuity editing) ซึ่งในการตัดต่อแบบต่อเนื่องจะช่วยให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลื่นไหลและเชื่อมโยงฉากต่าง ๆ ให้การตัดต่อเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามและรับอารมณ์ของภาพยนตร์ได้เต็มที่

ในส่วนของศิลปะธรรม เช่น ผลกรรมและบาปบุญคุณโทษ เป็นปัจจัยสำคัญในภาพยนตร์สยองขวัญไทย ซึ่งสะท้อนค่านิยมในสังคมไทยที่เชื่อในผลของการกระทำ เช่น การกระทำดีจะได้รับผลดี และการกระทำชั่วจะได้รับผลกรรม การเลือกใช้ธีมนี้ในภาพยนตร์ไม่เพียงแต่สร้างความลึกลับ แต่ยังสะท้อนถึงค่านิยมและความเชื่อในความยุติธรรมและผลกระทบบจากการกระทำในสังคมไทย ซึ่งการนำเสนอธีมนี้สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมสะท้อนความคิดเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตตามหลักศีลธรรม และเชื่อมโยงกับค่านิยมทางวัฒนธรรมที่ยังคงมีอิทธิพลในสังคมไทย

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่งานวิจัยนี้ ได้นำเสนอองค์ประกอบภาพยนตร์ของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ประกอบด้วย โครงเรื่อง ความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก มุมมองของ สัญลักษณ์พิเศษ ส่วนแนวคิดภาษาของภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ได้แก่ องค์ประกอบด้านฉาก องค์ประกอบด้านแสงและเงา องค์ประกอบด้านสี องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ องค์ประกอบด้านเสียง องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์แนวสยองขวัญในอนาคตให้ได้รับความนิยม และประสบความสำเร็จ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 งานวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญให้ประสบความสำเร็จ โดยการนำแนวคิด และเทคนิคภาษาภาพยนตร์มาใช้ ไปปรับ หรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ของตนเอง เพื่อเพิ่มคุณภาพ และตอบโจทย์ความนิยมของผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

1.2 งานวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ชมที่สนใจภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีการตีความซับซ้อน และสัญลักษณ์เชิงลึก ทำให้เข้าใจความหมายและเนื้อหาที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการสัมภาษณ์ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ประสบความสำเร็จทั้ง 10 เรื่อง และนำแนวความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์นำมาประกอบการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจความเข้าใจด้านจิตวิทยาของผู้ชม เพื่อให้

ได้แนวคิดและมุมมองเชิงลึกจากผู้สร้าง แนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

2.2 ควรวิจัยเกี่ยวกับผู้ชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ให้เน้นไปในทางพฤติกรรมของผู้ชมเป็นส่วนใหญ่ เพื่อศึกษาว่าผู้ชมสามารถตีความ และเข้าใจความหมาย ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงประสิทธิภาพในการถ่ายทอดแนวคิดมากขึ้น

2.3 ควรมีการศึกษาปัจจัยพฤติกรรมผู้บริโภค ผู้ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ โดยการสัมภาษณ์เพื่อเข้าถึงพฤติกรรมผู้บริโภคได้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เอติสัน เพรส โปรดักส์.
- นัตรีญาณี ทวีทูน. (2555). *อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พิงพิศ เทพปฏิมา. (2546). *การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาพเพรียง เลี้ยงสุข. (2564). *การวิเคราะห์ความเป็นอื่นของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Finding Nemo และ Finding Dory*. สารนิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทริยา วิริยะศิริวัฒน์. (2558). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- รัตนา จักกะพาก และ จิรยุทธ ลินธุ์พันธ์. (2545). *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของสัตยาจิตเรย์: การศึกษาวิเคราะห์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญา สังขพันธ์านนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. นาคร.
- Andrew, J. D. (1976). *The Major Film Theories: An Introduction*. Oxford University Press.
- Holman, C. H., & Harmon, W. (1992). *A Handbook to Literature* (6th ed). Macmillan.
- Mamer, B. (1999). *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image* (2nd ed.). Wadsworth Publishing.