

บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” ครั้งนี้จะเป็นการศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลหนังผีไทย ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับแนวคิดความเชื่อเรื่องผีไทยโดยเฉพาะ และนอกจากนี้ยังต้องศึกษาและทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในหนังแนวสยองขวัญของตะวันตกเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการหาคำอธิบายตระกูลหนังผีไทย รวมถึงการศึกษาทฤษฎีตระกูล (Genre) ที่สามารถนำมาเป็นแนวคิดหลักเพื่อวิเคราะห์หา “ขนบ” (convention) และ “ประดิษฐ์กรรม” (invention) ของตระกูลหนังผีไทย ซึ่งจะทำให้ทราบถึงความเป็นเอกลักษณ์ของหนังผีไทย เพื่อหาแนวทางในการศึกษาหาอุดมการณ์ที่แอบแฝงในหนังผีไทย ตลอดจนการศึกษว่าหนังผีไทยได้เข้าไปกำหนดวิธีคิดในการทำงานของผู้ผลิตอย่างไร ได้ทำหน้าที่อะไรต่อผู้ชม ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักที่เป็นแนวทางในการอธิบายปัญหาในการศึกษาไว้ 3 แนวคิด อันได้แก่

1. แนวคิดที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง “ผีไทย”
2. แนวคิดที่เกี่ยวกับ “ภาพยนตร์สยองขวัญ” (Horror film)
3. แนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre)

แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง “ผีไทย”

ความหมายและประวัติของความเชื่อเรื่องผีไทย

ราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 735) ได้อธิบายเอาไว้ว่า ผีคือสิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย

ในพจนานุกรมนักเรียน (ฉบับปรับปรุงใหม่) ของ เบื้อง ณ นคร ปี (2535, น. 206) ได้อธิบายความหมายของคำว่า “ผี” เอาไว้ว่า ผี หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ อาจให้คุณหรือให้โทษได้

ในหนังสือเรื่อง คติชาวบ้านไทยของ เจือ สตะเวทิน (ไม่ระบุปีที่พิมพ์, น. 8-9) ได้อธิบายความหมายของคำว่า “ผี” เอาไว้ว่า ผีนั้นมีอยู่มากมายหลายชนิด มีทั้งที่ให้คุณและให้โทษ ผีที่ให้คุณก็ยกย่องบูชาและเซ่นไหว้ ส่วนผีที่ให้โทษเราก็มักมีวิธีเซ่นไหว้ขอไม่ให้ทำอันตราย

จากการค้นคว้าหาคำนิยามของ “ผี” จะพบว่ามีความแตกต่างกันไปแล้วแต่การตีความของแต่ละคน ราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 735) ได้ให้ความหมายของ “ผี” ว่าหมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อกันว่ามีสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษก็ได้ มีทั้งดีทั้งร้าย เช่น ผีปู่ย่าตายาย ผีบ้าน ผีเรือน ผีห่า หรือเรียกคนตายไปแล้วว่าผี แต่ยังไม่ค่อยชัดเจนเท่าใด นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการของแต่ละสาขาได้ให้คำนิยามของผีแตกต่างกันไปดังนี้

ในทางสังคมศาสตร์ มีนักวิชาการด้านศาสนวิทยา เช่น สุลักษณ์ ศิวรักษ์ หรือนักวิชาการด้านมานุษยวิทยา เช่น ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม ต่างลงความเห็นเหมือนกันว่าระบบความเชื่อในสังคมไทยประกอบด้วย 3 ระบบใหญ่คือ ผี พราหมณ์ พุทธ ที่ต่างผสมผสานและอยู่ร่วมกันจนค่อนข้างจะแยกแยะได้ลำบาก (กาญจนา แก้วเทพ, 2542, น. 16) โดยที่ระบบความเชื่อเริ่มแรกในสังคมไทย (เช่นเดียวกับในยุคแรกเริ่มของมนุษยชาติ) ได้มีความเชื่อเรื่องผี ที่มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวางเริ่มตั้งแต่ความเชื่อในวิญญาณของผู้ที่ตายไปแล้วที่มีอิทธิฤทธิ์มาให้คุณให้โทษแก่ผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่หากเป็นผู้ที่เคยมีอำนาจในสังคมครั้งเมื่อยังมีชีวิตอยู่ เมื่อวายนมไปแล้วก็อาจจะได้รับการยกระดับเป็นบรรดาเจ้าผีหรือเจ้าพ่อเจ้าแม่ต่าง ๆ นอกจากนั้นผี ยังอาจหมายถึงอำนาจสูงสุดที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ถ้ำ ต้นไม้ ที่มาปรากฏในรูปแบบบุคคลาธิษฐานตัวอย่างเช่น พระขลุ่ยผี เสือบ้าน ศาลปู่ตา เป็นต้น และความหมายที่มีความหลากหลายถูกเพิ่มเติมอีก โดยสรุปแล้วนักสังคมศาสตร์อาจอธิบายว่าผี เป็นรูปแบบความเชื่อของมนุษย์ที่สั่งสมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่ครั้งอดีต

ในขณะที่นักวิทยาศาสตร์อาจสรุปว่าผี คือ ความมึนงงที่ไม่อาจพิสูจน์ได้โดยหลักเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ กล่าวคือ วิทยาศาสตร์โดยทั่วไปไม่มีความเชื่อว่า “ผีไม่มีในโลก” หรือเชื่อว่าผีเป็นพลังงานชนิดหนึ่งเท่านั้น (นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์, 2550, น. 2) ส่วนนักจิตวิเคราะห์อาจกล่าวว่าผี เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของ id ที่ดำรงอยู่ในจิตไร้สำนึก (unconscious) มาเป็นระบบความเชื่อของมนุษย์ (กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 43)

แม้ในการรับรู้ของมนุษย์ทั่วไปจะเชื่อว่าผีอาจมีบางอย่างคล้ายกับคน แต่ที่แน่ ๆ ผีไม่ใช่คน บางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ก็จริงแต่ก็ยังมีลักษณะที่แตกต่างจากมนุษย์ โลกแห่งผีมีชีพเดียวกับการมนุษย์ ความเชื่อเรื่องผีตั้งอยู่บนฐานแห่ง “ความศรัทธา” ด้วยเหตุ

ที่คนจำนวนมากมักเห็นพ้องว่า สำหรับเรื่องผีแล้ว “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ถึงเราจะพิสูจน์ไม่ได้ด้วยสัมผัสทั้งห้า แต่เราก็พร้อมที่จะเชื่อหรือ “ศรัทธา” ต่อการดำรงอยู่ ของผีและโลกสัมปรายภพ ในขณะเดียวกัน หากผีตั้งอยู่บน “ความศรัทธา” ด้วยแล้ว “ศรัทธา” ดังกล่าวก็ดูจะมีที่มาจาก “ความกลัว” และ “ความไม่รู้” ด้วยเช่นกัน (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 5, น. 47) และเมื่อเกิดความกลัวและความไม่รู้เกิดขึ้น มนุษย์ก็พยายามแสวงหาคำอธิบายให้แก่ความไม่รู้ เพื่อปลดปล่อยตัวให้หลุดพ้นจากความกลัว ดังนั้นคติความเชื่อและพิธีกรรมแห่งผีจึงเกิดขึ้นมา อาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งโดยว่า ความกลัวเป็นพื้นฐานธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะกลัวความตายและภูตผีปีศาจ แต่อย่างไรก็ตามภาพความคิดเกี่ยวกับวิญญาณหรือผีนั้น ไม่น่าจะตรงกันในทุกสังคม เนื่องจากระบบความคิด ความเชื่อ และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตายแตกต่างกัน ย่อมจะปลูกฝังและผลิตภาพที่จะต่อยอดต่อกันเป็นรุ่น ๆ แตกต่างกันไปด้วย

จากทรรศนะของนักวิชาการที่ได้กล่าวมาข้างต้นจึงพอที่จะสรุปได้ว่า ผี หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อกันว่าเป็นสิ่งลึกลับ มองไม่เห็น ผีที่ให้คุณคนเราก็กียกย่อง ส่วนผีที่ให้โทษคนเราก็กัดแวง เช่นสรวงมิให้ทำอันตราย เป็นต้น เชื่อกันว่า “ผี” มีอยู่ในความเชื่อของคนในทุกชาติทุกภาษา แต่ในที่นี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษาผีของไทย เพราะอาจเป็นที่มาของการที่ผู้ผลิตหนังผีได้นำเรื่องเล่าของไทยมาสร้างเป็นหนังผีขึ้นมาโดยมีรูปร่าง ลักษณะภายนอก รวมไปถึงการกระทำ การดำรงอยู่ที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมความหมายผีไทยจาก เจือ สตะเวทิน (ไม่ระบุปีที่พิมพ์, น. 8-9) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. นางตะเคียน นางตะเคียน หรือ พรายตะเคียน เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงอยู่ประจำต้นตะเคียนใหญ่ คนไทยส่วนใหญ่ไม่นิยมนำต้นตะเคียนมาสร้างบ้านเพราะเชื่อกันว่ามีผีประจำอยู่ในต้นไม้ คนไทยหลายคนเชื่อกันว่าผีนางตะเคียนนั้นดุร้ายขนาดกินคนได้เลย
2. ผีกระหัง คนไทยหลาย ๆ คนเชื่อกันว่าผีกระหังเป็นผีที่มีปีกบินไปไหนมาไหนได้ บ้างก็เชื่อกันว่าบางครั้งมันจะปรากฏอยู่ในรูปของสุนัขดำขนาดใหญ่ มีดวงตาเป็นสีแดงคล้ายดวงไฟ ผีกระหังมักชอบทำอันตรายคนที่เดินทางไปไหนมาไหนยามค่ำคืนโดยเฉพาะพวกที่ขี้ขวัญอ่อน
3. ผีโหมด เชื่อกันว่าผีโหมดเป็นผีที่มีรูปร่างเป็นดวงไฟลอยล่องอยู่ในบริเวณแหล่งน้ำสกปรกในยามค่ำคืน คนไทยหลายคนเชื่อกันว่าผีโหมดจะไม่ทำอันตรายคน (ถ้าคนไม่ไปทำอันตรายมันก่อน) มีบ้างเป็นบางครั้งที่ผีโหมดเพียงแต่หลอกให้คนที่เดินทางในยามค่ำคืนเดินหลงทางเล่น
4. ชิน เชื่อกันว่าชินมีลักษณะเป็นดวงไฟเช่นเดียวกับผีโหมด แต่ชินมีลักษณะเป็นดวงไฟสีขาวขุ่น เป็นความเชื่อของชาวไทยภาคใต้บางกลุ่มว่า ชินเป็นเพียงดวงวิญญาณชั้นต่ำ ที่ได้

แต่ลองลอยอยู่บนต้นไม้ในป่าเท่านั้น แต่บางคนก็ว่าชินอาจนำพาเอาความไม่ดีเข้ามาสู่ตนได้หาก
ขึ้นไปทิศทางที่ มันอยู่

5. ผีพราย เชื่อกันว่าผีพรายเป็นผีที่มีตัวตนที่อยู่ในน้ำ เช่น ในแม่น้ำ ลำคลองสาย
ต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยมากเชื่อว่ามีทั้งที่เป็นหญิงและชาย ผีพรายชอบดูดดึงขาคนที่ไปเล่นน้ำ
ให้เป็นตะคริว และจมน้ำตายในที่สุด เชื่อกันว่าที่ผีพรายทำเช่นนี้ก็เนื่องจากผีพรายต้องการเพื่อน
ไปอยู่ด้วย นั่นเอง

6. ผีหลังกงว เชื่อกันว่าผีหลังกงวเป็นความเชื่อของชาวไทยภาคใต้มีลักษณะเป็น
เหมือนกับคน ธรรมดาแบบเรา ๆ ท่าน ๆ นี่แหละ แต่มันไม่ชอบใส่เสื้อผ้า (ประมาณว่าใส่แต่กางเกง
ที่ขาดรุ่งริ่ง) และที่สำคัญ คือมันมีสันหลังที่กลวงโอบมีน้ำหนองไหลออกมาอย่างน่ากลัว ผีหลังกงว
ชอบอาศัยอยู่ในแถบสถานที่ ๆ มีอากาศเย็นโดยเฉพาะในบริเวณน้ำตกต่าง ๆ ของทางภาคใต้ เชื่อกันว่ามันชอบกินของดิบ ๆ เป็นนิสัย ส่วนกรรมวิธีในการหลอกคนก็คือ มันจะหันหลังให้คนที่มันจะ
หลอกดู(หลายคนพอได้เห็นแล้วก็กลัวจนวิ่งหนีไปเลย ก็มี) แต่ผีหลังกงวในบางพื้นที่ เช่น ที่
จังหวัดพัทลุงนั้นมันมีวิธีหลอกโดยการเดินมาตอนกลางคืนแล้วอาสาว่าจะช่วย ตำข้าวให้ พอ
เจ้าของบ้านเผลอมันจะฉวยโอกาสหักคอกับครกตำข้าว(คนพัทลุงในสมัยก่อนเลยไม่ ค่อยมีใคร
นิยมตำข้าวตอนเวลากลางคืน)

7. ผีตาโชน เชื่อกันว่าผีตาโชนเป็นผีในความเชื่อของชาวไทยภาคอีสาน ส่วนสาเหตุที่
มันได้ชื่อว่า “ผีตาโชน” นั้นก็สืบเนื่องมาจากในสมัยก่อนมีความเชื่อว่าเคยมีผีกลุ่มหนึ่งพยายาม
เดิน ตามพระเพื่อขอส่วนบุญ ประมาณว่าจะได้ใช้เอาไปเกิดในภพหน้าได้ ชาวบ้านมาเห็นก็เลย
เรียกผีกลุ่มนั้นว่า “ผีตามคน” ภายหลังเรียกเพี้ยนไปเพี้ยนมาจนกลายมาเป็น “ผีตาโชน” ในที่สุด

8. กุมารทอง เชื่อกันว่า “กุมารทอง” เป็นผีเด็กที่ตายทั้งกลม คนมีอาคมแกร่งกล้า
นำเอาศพทารกออกมาโดยการผ่าท้อง แล้วนำไปผ่านกรรมวิธีทางไสยศาสตร์ เพื่อให้ผีเด็ก (ตน
ดังกล่าว) ตกอยู่ในความปกครองของตน เชื่อกันว่ากุมารทองเป็นผีเด็กที่มีฤทธิ์มากที่สุด ส่วนกุมาร
ทองที่มีชื่อเสียงก็ อาทิ กุมารทองของ “ขุนแผน” ในเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” เป็นต้น

9. ผีห่า เชื่อกันว่าผีห่าเป็นผีโบราณของไทยมีมากในภาคกลาง ไม่มีใครเคยเห็นหรือ
รู้ว่าผีห่ามันมีรูปร่างหรือหน้าตาเป็นเช่นไรรู้แต่ เพียงว่าผีห่ามันชอบมาทางน้ำในคืนเดือนมืดเท่านั้น
ยามใดก็ตามที่ผีห่าลงในหมู่บ้านคนจะตายเป็นเบือ(ตายมาก)และเรียกคนที่โดนผี ห่ากินว่า “ตาย
ห่า” หรือ “ห่าแตก” จนในที่สุดเราจึงรู้ว่า “ผีห่า” นั้นมันมีตัวตนอยู่ในน้ำจริงแต่มันเป็นเพียงเชื่อโรค
หากไม่ดื่มกินมันลงไปก็ไม่เป็นไร ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมาคำว่าผีห่าจึงหายไปกับกาลเวลา

10. แม่ซื่อ เชื่อกันว่าแม่ซื่อเป็นผีผู้หญิงที่ชอบติดตามเด็กเกิดใหม่ บ้านไหนมีเด็กเกิดใหม่เชื่อกันว่ามักจะมีแม่ซื่อมาประจำ ณ ที่แห่งนั้นด้วยเสมอ ๆ บางบ้านเชื่อว่าเหตุที่เด็กทารกในบ้านของตนมักจะหัวเราะหรือดูยิ้มแย้มแจ่มใส บ้างก็ร้องไห้ร้องไห้ในบางครั้งนั้นเชื่อกันว่ามาจากแม่ซื่อเฝ้าหยอกล้อกับ เด็กๆนั้นเอง แม่ซื่อจึงจัดเป็นผีดีที่ชอบหยอกล้อเด็กเล็ก ๆ ให้ไม่เหงายามอยู่คนเดียว

11. แม่บันได เชื่อกันว่าที่บันไดทางขึ้นบ้านของคนไทยในสมัยก่อนนั้นมีผีประจำอยู่เป็นผีผู้หญิงเรียกกันว่าแม่บันได ผีตนนี้มีหน้าที่ในการปกป้องบันไดในบ้านนั้นๆ มีคติความเชื่อของชาวไทยภาคกลางว่า “ห้ามเหยียบแม่บันไดยามเดินเข้าสู่เรือนชาน” เพราะเชื่อว่าหากเหยียบแม่บันไดแล้วจะก่อให้เกิดผลร้ายตามมา เป็นต้น

12. ลูกกรอก เชื่อกันว่าลูกกรอกเป็นผีเด็กเช่นเดียวกับกุมารทอง แต่ดูว่าลูกกรอกจะมีฤทธิ์น้อยกว่ากุมารทองอยู่มาก ลูกกรอกเป็นผีเด็กที่เกิดมาแล้วตายจึงมีผู้นำมาทำพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ให้อยู่ภายในบังคับของผู้มีอาคม

13. ผีแม่ม่าย เชื่อกันว่าผีแม่ม่ายเป็นผีผู้หญิงที่มีผมยาวประบ่า รูปร่างหน้าตาสวยงาม ผีแม่ม่ายมักออกไล่เหยื่อในตอนกลางดึก(โดยเฉพาะชายหนุ่มในหมู่บ้าน) เชื่อกันว่าชายหนุ่มที่ถูกผีแม่ม่ายกินนั้นจะตายในลักษณะที่นอนหลับตายเรียก กันว่า “ไหลตาย” ผีแม่ม่ายเป็นผีในความเชื่อของชาวไทยภาคอีสานโดยเชื่อกันว่ามีวิธีแก้ไขไม่ให้ ผีแม่ม่ายมากินชายหนุ่มดังนี้คือ นำรูป “ปลัดขิก” (ปลัดขิก มีลักษณะเป็นไม้แกะสลักรูปอวัยวะเพศชาย) มาห้อยคอ และนำมาวางเอาไว้ตรงประตูรั้วทางเข้าบ้านแล้วเชื่อกันว่าผีแม่ม่ายจะเข้ามา ไม่ได้

14. ผีปอบ เชื่อกันว่าเป็นผีที่ชอบกินตับไตไส้พุงของคน โดยการกินของผีปอบก็ด้วยวิธีการเข้าสิง จะสังเกตว่าคนที่โดนผีปอบสิงหรือกินนั้นจะมีลักษณะร่างกายที่ซูบผอม ตาขวาง ไม่กล้าสู้สายตาคน เชื่อกันว่าผีปอบกลัวใบหนาดมาก ในการไล่ผีปอบออกจากร่างคนที่ถูกสิงส่วนใหญ่นิยมนำเอาใบหนาดมาเป็นส่วนหนึ่งในการไล่ด้วย

15. ผีกองกอย เชื่อกันว่าผีกองกอยเป็นผีที่มีขาเพียงข้างเดียว เป็นผีที่มีลักษณะนิสัยดุร้ายมาก โดยเฉพาะคนที่ชอบออกไปพักค้างแรมในป่าตอนกลางคืนแล้วนอนไม่ไ่ร่องเท้า ผีกองกอยจะแอบย่องเข้ามาดูตอนที่นั่งเท้ากินเป็นอาหาร

16. นางตานี เชื่อกันว่านางตานีเป็นผีผู้หญิงที่สิงอยู่ในต้นกล้วยตานี ผีชนิดนี้นิยมชมชอบออกมาไล่ชายหนุ่มไปทำสามีในยามค่ำคืน โดยหากใครก็ตามโดนเสน่ห์นางตานีเข้า ชายหนุ่มผู้นั้นจะมีรูปร่างที่ซูบผอมลง ๆ จนแห้งตายไปในที่สุด

17. นางกวัก เชื่อกันว่านางกวักเป็นลูกของปู่เจ้าเขาเขียว มีลักษณะเป็นผีผู้หญิงนุ่งผ้าโจงกระเบน ห่มสไบเฉียง ไว้ผมยาวประบ่า ว่ากันว่าหากใครบูชานางกวักแล้วจะทำให้อาชีพที่ประกอบนั้นเจริญรุ่งเรืองไปข้างหน้าด้วยดี (โดยเฉพาะอาชีพค้าขาย)

18. ผีเป๊กกะโหล่ง เชื่อกันว่าผีเป๊กกะโหล่งเป็นผีที่อยู่ปกป้องรักษาป่าทางภาคเหนือของประเทศไทย มีรูปร่างลักษณะคล้ายคนป่าไว้ผมยาวรุงรัง เล็บมือและเล็บเท้ายาวเหมือนคนปานิยมกินกึ่งหอยปูปลาและออกล่าสัตว์เล็ก ๆ มาฉีกกินเป็นอาหาร นอกจากนี้ยังเชื่อกันว่าผีเป๊กกะโหล่งเคลื่อนที่ได้เร็วดุจลมพัด ไม่เคยมีใครสามารถที่จะตามจับหรือตามไล่มันได้ทัน

19. ผีกระสือ เชื่อกันว่าผีกระสือเป็นผีผู้หญิงที่สามารถถอดส่วนหัวกับส่วนลำตัวออกจากกันได้ ยามใดก็ตามที่ผีกระสือถอดหัวออกมาแล้วจะสามารถบินได้(เฉพาะส่วนหัวกับลำไส้) เชื่อกันว่าผีกระสือนั้นเวลาบินไปไหนมาไหนจะมีไฟกระพริบอยู่ที่บริเวณใต้ ผีกระสือกินทุกอย่าง (โดยเฉพาะของสกปรก)และยังเชื่อกันอีกด้วยว่าผีกระสือชอบ ใช้ผ้าถุงสีดำของผู้หญิงมาใช้เช็ดปากยามที่มันกินอาหารเสร็จแล้ว ส่วนอาหารที่เป็นที่โปรดปรานของผีกระสือตามความเชื่อของชาวไทยภาคเหนือ นั้น ล้วนเชื่อกันว่ามันชอบกินอาหารจำพวก กบ เขียด สัตว์เล็ก ๆ ตามท้องทุ่งนา และที่สำคัญก็คือ “รก” ของเด็กที่เพิ่งเกิดใหม่มันจะชอบมาก เลยมีบางบ้านนำเอาใบหนาดมาวางเอาไว้รอบบ้านที่มีเด็กเพิ่งเกิดใหม่ เพื่อป้องกันผีกระสือ เป็นต้น

20. แม่ย่านาง เชื่อกันว่าแม่ย่านางเป็นผีประจำเรือของชาวไทยมาแต่ครั้งโบราณ กล่าวกันว่าแม่ย่านางเป็นผีหญิงชราสถิตอยู่ที่หัวเรือมีหน้าที่ในการอำนวย ความสุขสวัสดิแก่คนในเรือ อีกทั้งยังทำหน้าที่ป้องกันมิให้เรือ (ลำดังกล่าว) ต้องประสบอุบัติเหตุทางน้ำ เป็นต้น

21. ผีนางนาคพระโขนง เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงที่ตายทั้งกลม คนไทยเชื่อกันมากกว่าผีผู้หญิงที่ตายทั้งกลมนี้มีความ “ดุ” ระเบิดที่หนักล้นมาก ๆ ผีนางนาค แห่งพระโขนงหลาย ๆ คนเชื่อกันว่าเคยอาละวาดในกรุงเทพมหานครมาก่อน ความดุของนางนาคเป็นที่กล่าวขานกันจนนำมาสร้างเป็นหนังหลายต่อหลายภาคแล้ว

22. ปู่เจ้าสุมิงพราย เชื่อกันว่าปู่เจ้าสุมิงพรายเป็นเจ้าผีที่มีอายุมาก โดยมากเชื่อกันว่าปู่เจ้าสุมิงพรายเดิมที่เป็นพญาเสือที่ชอบกินคน แต่พอครั้งกินคนเข้าไปมาก ๆ เสือตนนั้นเลยกลายร่างเป็นคนในกาลต่อมา อนึ่ง พอเสือตายไปไม่นานก็กลายเป็น “สุมิงพราย” คือ “ผีเสือ” ในที่สุด โดยมีความเชื่ออีกเรื่องหนึ่งเล่าว่าปู่เจ้าสุมิงพรายนั้นท่านมีธิดาอยู่ด้วย กัน 101 องค์ หากชายหนุ่มคนใดก็ตามเดินพลัดหลงทางเข้าไปในเขตแดนของท่านแล้วกลับออกมาตาย แสดงว่าปู่เจ้าต้องการดวงวิญญาณไปให้เป็นคู่กับธิดาของท่าน

23. เปรต เชื่อกันว่าเปรตเป็นผีของคนที่ตายไปแล้วแต่ทำเวรทำกรรมกับบิดา-มารดาของตน เองในชาติภพที่แล้วเอาไว้มาก บ้างก็เชื่อว่าไปด่าบิดา-มารดาเอาไว้มองตายไปก็เลยมาเกิดเป็นเปรต ว่ากันว่าเปรตมีรูปลักษณะเป็นผีที่มีรูปร่างสูง ผอม ใส่เสื้อผ้าที่ขาดวิ่น เปรตมีปากที่เล็กเท่ากำมูเข็มด้วยเหตุนี้เองจึงกินอาหารได้ไม่ค่อยสะดวก และผอมแห้งแรงน้อย (ประมาณว่าอดอยาก) โดยความเชื่อในเรื่องเปรตนี้เป็นความเชื่อที่คนภาคใต้ของประเทศไทยเชื่อกัน รวมทั้งมีการจัดงานในเดือน 10 ของทุกปี ซึ่งเรียกงานวันหนึ่งว่า “ชิงเปรต”

24. ผีไร้ญาติ เชื่อกันว่า “ผีไร้ญาติ” คือผีที่ไม่มีใครทำบุญส่งข้าวปลาอาหารไปให้ใช้ บางครั้งเหล่าผีไร้ญาติจึงสำแดงอิทธิฤทธิ์ด้วยการออกมาอาละวาดในหมู่บ้านต่าง ๆ นำพาความเดือดร้อนมาให้ชาวบ้านเป็นอันมาก ผู้เขียนเคยเดินทางไปเก็บข้อมูลงานวิจัยที่จังหวัดพัทลุง (บ้านหัวป่าเขียว) ในเรื่อง “วันชิงเปรต” ก็บังเอิญไปเห็นโตะที่ใช้ในการชิงเปรต (โตะตั้งเปรต) ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยทางซ้ายจะมีโตะพร้อมอาหารคาว-หวานวางเรียงรายกันราว 10 โตะ ส่วนทางขวานั้นก็มีโตะพร้อมอาหารคาว-หวานอีก 1 โตะวางอยู่ เลยเกิดความสงสัยเข้าไปถามคนที่จัดงานพอได้ความว่า โตะที่แลเห็นอยู่ทางขวา 1 โตะนั้นเป็นโตะที่มีเอาไว้สำหรับรับ “ผีไร้ญาติ” โดยเชื่อกันว่าหากผีไร้ญาติได้รับส่วนบุญส่วนกุศลนี้แล้วจะไม่มารังควานคนใน หมู่บ้านให้ได้เดือดร้อน

25. ผีตา-ยาย เชื่อกันว่าผีตา-ยายเป็นผีบรรพชนของคนในภาคใต้ที่ล่วงลับดับสูญไปแล้ว และอยู่ดูแลคนในรุ่นต่อ ๆ มาของวงศ์ตระกูล โดยมีความเชื่อว่ามีพิธีเซ่นสรวงบูชาทุกปี เรียกกันว่า “พิธีลงครูหมอลดา-ยาย”

26. ผีบ้าน-ผีเรือน เชื่อกันว่าผีบ้าน-ผีเรือนเป็นผีที่สถิตอยู่ตามบ้านคนในพื้นที่ต่าง ๆ หลายคนเชื่อกันว่า ผีบ้าน-ผีเรือนมีอยู่ด้วยกันในทุกบ้านและมีหน้าที่ในการปกป้องรักษาบ้าน และคนที่อยู่ภายในบ้านให้มีแต่ความปิติสุข

27. แม่เตาไฟ เชื่อกันว่าแม่เตาไฟเป็นผีผู้หญิงที่สถิตอยู่ในเตาไฟของทุกบ้าน แม่เตาไฟจะคอยดูแลการประกอบกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องการทำครัวให้ปิติสุขไม่ เกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ครัว (จากอัคคีไฟ) นอกจากนี้ยังเชื่อกันอีกด้วยว่าหากกราบไหว้แม่เตาไฟก่อนนอนแล้วจะทำให้เด็กเล็ก ๆ ไม่ฉี่รดที่นอนยามหลับด้วย

28. ผีตายโหง เชื่อกันว่าผีตายโหงเป็นผีของคนที่ตายในแบบไม่ปกติ คือตายโดยอุบัติเหตุบ้าง ตายโดยการถูกฆ่าตายบ้าง ประมาณว่าไม่ใช่การตายในแบบธรรมชาติ หลายคนเชื่อกันว่าผีตายโหงชอบทำให้เกิดอุบัติเหตุในที่ต่าง ๆ เช่น บริเวณโค้งหักศอกต่าง ๆ เพื่อนำวิญญาณคนที่ตายมาเป็นเพื่อน หรือไม่ก็เชื่อว่า “เอามาเป็นตัวตายตัวแทนกัน” เป็นต้น

29. โต๊ะเครื่อง เขียนกันว่าโต๊ะเครื่องเป็นผีที่สถิตอยู่ในเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งของทางภาคใต้ โดยหากมีการเช่นสรวงที่ดีโต๊ะเครื่องจะทำให้การประกอบอาชีพทางด้านเป็นนักดนตรีเจริญก้าวหน้า แต่หากทำผิดกฎการเช่นสรวงบูชาแล้วโต๊ะเครื่องจะนำพาความวิบัติมาให้ได้

30. แม่ธรณีประตุ เขียนกันว่าแม่ธรณีประตุเป็นผีผู้หญิงที่คอยเฝ้าดูแลประตุ(ตรงธรณีประตุ) โดยมีความเชื่อกันว่าหากใครเดินเหยียบแม่ธรณีประตุแล้วจะทำให้ได้รับผลร้าย ตามมาได้หนึ่ง ในการบวชนาคนั้นตอนที่นาคจะเดินเข้าสู่โรงอุโบสถจะมีการแบกหรือยกนาคขึ้นให้ ข้ามพื้นแม่ธรณีประตุ โดยเชื่อกันว่าหากนาคเผลอเหยียบแม่ธรณีประตุเข้าจะทำให้การบวชไม่สำเร็จผลเป็นต้น

31. ผีอำ เขียนกันว่าผีอำเป็นลักษณะอาการผีเข้าในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยผีอำมักจะเกิดขึ้นในเวลากลางคืน (เวลากลางวัน) ส่วนอาการของคนโดนผีอำก็คือ มีลักษณะอยู่ในอาการครึ่งหลับครึ่งตื่นคล้ายมีคนมานอนกดหรือนอนทับร่างเอา ไว้ ยังผลให้หายใจไม่สะดวก พอตื่นขึ้นมาก็จะมีอาการหายใจหอบ เหนื่อยจนเหงื่อแตก คนไทยโดยมากเชื่อว่าให้แก้ผีอำโดยการไปทำบุญที่วัดในวันรุ่งขึ้นก็จะหาย

32. ผีเปรตยักษ์ เขียนกันว่าผีเปรตยักษ์เป็นผีของยักษ์ที่ตายไปแล้ว (สันนิษฐาน) โดยความเชื่อในเรื่องของผีเปรตยักษ์นี้เป็นความเชื่อที่ชาวไทยอีสานเชื่อกัน ว่ากันตามตำนานว่าครั้งหนึ่งเกิดการต่อสู้เพื่อแย่งความเป็นใหญ่ของนาค 2 ตนใน “หนองกระแด่” การต่อสู้ครั้งนั้นรุนแรงจนสัตว์ใหญ่ไม่น้อยล้มตายลงเป็นอันมาก ร้อนถึงพระอินทร์ต้องส่ง “วิศุกรรมเทวบุตร” (พระวิศุกรรม) ลงมาปราบ พระวิศุกรรมก็เรียกบริวารคือ “เงือกงู” และ “ผีเปรตยักษ์” ให้ไปจับไล่่นาคทั้ง 2 ออกไปจากหนองกระแด่ (แสดงว่านาคกลัวเงือกงู และผีเปรตยักษ์)

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ผีที่ถูกแบ่งอยู่ในสังคมไทยหลายชนิดนี้ อาจถูกมองว่างมายไร้สาระ เป็นเพียงความเชื่อที่ไม่สามารถหาข้อพิสูจน์ได้โดยใช้หลักและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ แต่ในโลกของสื่อที่แม้จะสมัยใหม่แต่ก็กลับยังนำเรื่องราวความเชื่อเรื่องนี้ มาแสดงภาพของผี เพื่อตอกย้ำ ความเชื่อเรื่องผีที่มีอยู่ ในสังคมไทยให้มีอยู่ต่อไป เช่น โทรทัศน์ นิตยสาร เป็นต้น โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคด้านภาพหรือภาษาหนัง ทำให้ดูสมจริงขึ้นมาก็ยังทำให้รู้สึกว่ามีอยู่จริง นั่นจึงชวนให้เกิดข้อสงสัยว่า หากผีเป็นภาพที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ภาพดังกล่าวจะสัมพันธ์กับโลกของสื่อสมัยใหม่ที่กล่าวมานี้ด้วยหรือไม่ อย่างไร

แนวคิดเกี่ยวกับ “ภาพยนตร์สยองขวัญ” (Horror film)

เนื่องจากการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในเรื่องของตระกูลหนังผีไทยนั้นยังไม่เคยปรากฏมาก่อน ดังนั้นผู้วิจัยจึงหยิบยืมแนวคิดที่ดูจะใกล้เคียงกันคือ เรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) นี้ มาทบทวนเรื่องราวเพื่อตีความหมายหรือคำอธิบายบางแง่มุม มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความหมายและประวัติของภาพยนตร์สยองขวัญ

การให้ความหมายและนิยามของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) นี้ จะพบว่าผู้ให้นิยามไว้แตกต่างกันออกไปตามจุดยืนของแต่ละคนดังนี้

กฤษฎา เกิดดี (2541, น. 29) กล่าวว่าภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากนี้จะมีลักษณะร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” แล้ว ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาจากการในแนววิทยาศาสตร์อีกด้วย (นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด) นอกจากนั้นแล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงกับงานแนวลึกลับตื่นเต้น (mystery and suspense) และเขย่าขวัญ (thriller)

ในขณะที่ ปีเตอร์ ฮันซิง (Peter Hutchings, 2004, p. 2) ได้กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้ มีลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างอย่างมุ่งมั่นเพื่อที่จะแยกออกมาจากภาพยนตร์ตระกูลวิทยาศาสตร์ ยกตัวอย่างงานวิจัยของ สจ๊วต คามินสกี (Stuart Kaminsky) ที่แบ่งแยกภาพยนตร์แนวสยองขวัญออกจากแนววิทยาศาสตร์โดยการโต้แย้งว่า หนังสยองขวัญในส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างอารมณ์นั้นจะมีอารมณ์กลัวความตายและความเสียหายจากการถูกทำให้ทันสมัย ในขณะเดียวกันตรงกันข้ามหนังแนววิทยาศาสตร์ ส่วนมากจะสร้างความกลัวจากสิ่งมีชีวิตและอนาคต แต่ไม่กลัวความตาย

ส่วน กฤษฎา กฤษณะเศรณี (2551, น. 9) กล่าวว่าภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อสร้างความตระหนก ความหวาดกลัว รวมทั้งสร้างความหวาดผวา โดยส่งผลต่อความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม

“ภาพยนตร์สยองขวัญคือ รูปแบบของฉาก บรรยายกาศฝันร้าย บาดแผลทางใจ ความหวุ่นไหวในสิ่งที่ไม่รู้ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความกลัวความตาย ความกลัวการ

สูญเสียชีวิต ความกลัวในความมืด กลัวที่แคบ กลัวที่สูง การสูญเสียอวัยวะ ความกลัวในภูตผี วิญญาณ ความกลัวสัตว์ ฯลฯ”

ริค วอร์แลนด์ (Rick Worland, 2007, p. 7) กล่าวว่า ความหมายของ ภาพยนตร์ สยองขวัญ มีนิยามในตัวของมันเองที่เด่นชัดว่ามีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้คนเรารู้สึกกลัวมาก่อนเป็นอันดับแรก โดยเน้นให้เห็นว่าความกลัวที่เกิดขึ้นในรายละเอียดของเรื่องนั้นมีวิธีการสร้างมาอย่างไร ขณะที่คนเรามักจะมีประสบการณ์ของความกลัวในรูปแบบของความรุนแรงที่มีอยู่ในภาพยนตร์ สงคราม หายนะ อาชญากรรม เป็นต้น ในภาพยนตร์สยองขวัญคนเราจะมิได้สนใจที่ก่อเกิด ความกลัวขึ้นมา โดยมีพื้นฐานของความกลัวที่สุด คือ ความตาย แต่ก็เป็นการเริ่มต้นของเรื่อง ทำให้ดูสะอึกสะอื้น ซึ่งปกติแล้วความสยองขวัญมีลักษณะของผู้เคราะห์ร้ายที่สามารถเป็นได้ทั้ง 2 แบบที่คำนึงถึงเรื่อง การตาย หรือไม่ตาย โดยการตายมีการจบสิ้นชีวิตตามรูปร่างที่แท้จริง กับการจบสิ้นชีวิตตามรูปร่างที่มีส่วนผสมของการเขียนแต่งเรื่องขึ้นมาแล้วกำหนดสิ่งนั้นว่าไม่ตาย เรียกว่า “วิญญาณ” ที่ได้รับการลงโทษไม่มีวันสิ้นสุด ในเนื้อเรื่องสยองขวัญพร้อมกับเหยื่อที่ผู้สร้างกำหนดขอบเขตความกลัวที่ไม่อยู่ทั้งในสถานะของ การตาย และไม่ตาย โดยเริ่มคุกคามมาเป็นส่วนหนึ่งของ การอยู่กับความตาย หรือ ไม่ตาย ซึ่งหากเป็นความตายเราสามารถจะเห็นถึงความโหดร้ายในตัวของมันเอง

สำหรับ ซูซาน ฮาวาร์ด (Susan Hayward, 2006, pp. 187-190) กล่าวถึงภาพยนตร์ แนวสยองขวัญว่า เป็นภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบจำเพาะสามแนวคือแนว Unnatural เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผีดูดเลือด แม่มดหมอผี ฯลฯ, แบบต่อมาคือแนว Psycho Horror เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ของ Alfred Hitchcock และแนว Massacre Movie หรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอการสังหารอย่างโหดเหี้ยมเช่นภาพยนตร์เรื่อง The Texas Chainsaw Massacre

อย่างไรก็ตาม โดยรวมแล้วการบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุด ก็คือการเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความสยดสยองอันเนื่องมาจากความตาย และการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนถึงสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือ เป็นสัตว์ดุร้ายที่มีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30)

จากที่กล่าวมา คำอธิบายของหนังตระกูลสยองขวัญเหล่านี้จะถูกถ่ายทอดออกมาสู่ ภาพยนตร์สยองขวัญในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกของโลกได้แก่ “Le Manoir du Diable” หรือ

“The devil’s Castle” (1896) เป็นผลงานการสร้างสรรค์ของ จอเจีย มีเลีย (Georgie Melies) ชาวฝรั่งเศส (กฤษดา กฤษณะเศรษฐี, 2551, น. 9)

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่เริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้นถูกสร้างขึ้นครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1908 คือเรื่อง Dr. Jekyll and Mr. Hyde ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปีศาจ หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1915 ได้มีการนำเรื่อง Dr. Jekyll and Mr. Hyde กลับมาสร้างใหม่อีก 3 ครั้ง และในปี ค.ศ. 1920 มีการนำเรื่องเดิมนี้อีกมาสร้างใหม่อีก 10 ครั้ง เมื่อเข้าปี ค.ศ. 1910 ได้เริ่มมีการนำตัวละคร แฟรงเกนสไตน์ (มนุษย์ผีดิบ) เข้ามาอยู่ในภาพยนตร์ และส่วนตัวละครที่เป็นมนุษย์หมาป่าได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในปี ค.ศ. 1913 จนกระทั่งปี ค.ศ. 1932 ภาพยนตร์เรื่อง The Mummy จนถูกสร้างขึ้น จนกลายเป็นผลงานที่โดดเด่นขึ้นแรกที่มีได้ดัดแปลงจากวรรณกรรม

นอกเหนือจากแรงผลักดันของภาพยนตร์จากวรรณกรรมคลาสสิกที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ผู้ที่มีอิทธิพลอย่างมากกับพัฒนาการของภาพยนตร์สยองขวัญคือ วิล ลูว์ตัน (Won Luton) ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญจนกลายเป็นแบบแผนที่ดีในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1942 ถึงปี ค.ศ. 1946 ภาพยนตร์ที่ส่งผลให้ลูว์ตันยิ่งโด่งดัง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Cat People เป็นงานที่ลูว์ตันให้คำนิยามว่าเป็น “สยองขวัญเชิงจิตวิทยา” โดยเน้นที่การวางแผนและการสร้างความตื่นเต้นแทนที่จะเป็นการแสดงภาพความสยดสยองอย่างแจ่มแจ้งเกินไป นอกจากนี้ วิล ลูว์ตัน ยังเป็นผู้สร้างที่ผลิตภาพยนตร์เกรดบีที่มีบทบาทต่ออุตสาหกรรม ทั้งยังเป็นผู้ริเริ่มขยายขอบเขตภาพยนตร์ให้กว้างขวางออกไปอีกด้วย

เมื่อเริ่มทศวรรษ 1960 อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างแบบอย่างขึ้นมากับภาพยนตร์ตระกูลนี้ จนถึงได้ว่าเป็นนักทำภาพยนตร์ที่ได้ชื่อว่าเชี่ยวชาญและโด่งดังจากภาพยนตร์สยองขวัญ หลายเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ในปี 1960 และ The Birds ในอีก 3 ปีต่อมา ในตอนปลายทศวรรษ 1960 ยอร์จ เอ โรเมโร (George A. Romero) ก็เปิดแนวทางใหม่โดยมีการนำตัวละครที่เป็นซอมบี้ (Zombie) หรือคนตายที่ลุกขึ้นมาเป็นศพเดินได้มาสร้างภาพยนตร์ดังเช่นในปี 1968 ก็มีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Night of the Living Dead

เมื่อล่วงเข้าสู่ทศวรรษ 1970 ภาพยนตร์สยองขวัญก็กลายเป็นงานสร้างชื่อให้กับผู้กำกับอีกมากมาย เพราะงานในยุคนี้เป็นงานที่เต็มไปด้วยความคิดแปลกใหม่ และก้าวหน้าที่ทำให้ผู้กำกับหลายคนได้มีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนี้เช่น วิลเลียม ฟรีดกิน (William Friedkin) เรื่อง The Exorcist และ จอห์น คาร์เพนเตอร์ (John Carpenter) เรื่อง Halloween เป็นต้น

ในทศวรรษ 1980 วงการภาพยนตร์สยองขวัญได้รู้จักกับผู้กำกับอย่าง โจ ดังเต (Joe Dante) เรื่อง The Howling, จอห์น แลนด์ลิส (John Landis) เรื่อง An American Werewolf in London, เวส คราเวน (Wes Craven) เรื่อง A Nightmare on Elm Street และ ชอน คินนิงแฮม (Shon Kunningham) เรื่อง Friday The 13th สองคนแรกเป็นการหยิบยกเรื่องของมนุษย์หมาป่ามานำเสนอ ส่วนสองคนหลังไปสร้างตำนานปีศาจร้ายและฆาตกรโรคจิต (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 42)

ภาพยนตร์สยองขวัญไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีแนวทางเป็นของตนเองอย่างชัดเจน พัฒนาการและจุดเริ่มต้นล้วนเป็นการหยิบยืมลักษณะภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ ที่เด่นชัดมากได้แก่นิยายวิทยาศาสตร์ มีหลายเรื่องที่เป็นงานที่จัดอยู่ในแนวที่ผสมผสานกัน เช่น Alien, The Blob และ Critters เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีการพาดพิงภาพยนตร์แนวเชย่าขวัญ (Thriller) และแนวลึกลับตื้นตัน (Mystery and Suspense) อีกด้วย อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาที่เนื้อหาของภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ในกลุ่มที่กล่าวมาเหล่านี้จะมีองค์ประกอบหลักที่ไม่ค่อยแตกต่างกันนัก และองค์ประกอบดังกล่าวก็น่าจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์กลุ่มนี้มีชีวิตยืนยาวต่อไปได้

องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น เช่น อาจมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวสยองขวัญกับแนวลึกลับตื้นตัน (Mystery and Suspense) และแนวเชย่าขวัญ (Thriller) (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2528, อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 33-36) กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้มีองค์ประกอบหลักสี่ประการที่สำคัญยิ่งซึ่งองค์ประกอบต่างทำหน้าที่และส่งผลกระทบต่อผู้ชมแตกต่างกันไปดังนี้

Moments of Suspense เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ เป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการหวาดผวาสูดซัดซึ่งจะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอย่างเช่นใน The Silence of the Lambs ช่วงเวลาที่ตำรวจนำอาหารเข้าไปในกรงขังของ ดร.ฮันนิบาล เล็กเตอร์ แล้วถูกทำร้ายอย่างรวดเร็ว รุนแรง

Helpless Character เป็นองค์ประกอบในส่วนตัวละคร เป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่าง ๆ ตามแต่จะกำหนด แต่ส่วนมากมักเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยว และถูกตัดขาดจากสังคมภายนอก หรืออย่างน้อยก็ชั่วขณะ ลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมากได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ในที่พักตามลำพัง

แล้วถูกฆาตกรคุกคามโดยเธอไม่สามารถจะต่อกรได้ ผู้ชมจึงต้องเอาใจช่วยเธอเพื่อให้เธอรอดพ้นจากความตาย ซึ่งทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงเป็นอย่างมากจากการเอาใจช่วยดังกล่าว ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องได้นำเอาองค์ประกอบนี้ไปใช้เพื่อสร้างอารมณ์และกระตุ้นให้ผู้ชมเอาใจช่วย เช่น ในเรื่อง Alien ริดลีย์ ตัวละครเอกในเรื่องที่เหลืรอดเป็นคนสุดท้ายในยานอวกาศ เธอต้องคอยหลบซ่อนและหาทางรอดจากสัตว์ประหลาดจากต่างดาวเพียงลำพัง

Trapped Situation ได้แก่สถานการณ์จมนม อาจจะเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานในช่วงสั้น ๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง เช่น ในเรื่อง Tremors เมืองซึ่งอยู่ในเขตชนบท ห่างไกลความเจริญ ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก แล้วเจอการคุกคามของสัตว์ประหลาดที่คอยดักทำร้ายผู้คนจากใต้ดิน ในเรื่องนี้เป็นสถานการณ์จมนมที่มีอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ถ้าเป็นช่วงสั้น ๆ ก็อาจเป็นตัวละครตกเข้าไปอยู่ในสถานที่คับแคบไม่มีทางออก เช่น การที่เหล่าวัยรุ่นหลุดเข้าไปอยู่ในโลกแห่งฝันร้ายของปีศาจเฟรดดี้ ครูเกอร์ จากเรื่อง Nightmare on Elm Street องค์ประกอบดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เมื่อตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์จมนม เพราะไม่มีทางออกจากฝันร้าย ทำให้กลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moment of Suspense ตามมาในที่สุด อีกตัวอย่างของการจมนมชัดเจนคือเรื่อง Jaws เมื่อคณะล่าฉลามอยู่บนเรือที่กำลังจะจม และต้องต่อสู้กับฉลามร้ายกลางทะเล

Psychic Element เป็นเหตุผลด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะกำหนดไปที่ผู้เป็นฆาตกรอย่างเฉพาะเจาะจง ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมาก หากตัวละครเป็นผู้ร้ายหรือเป็นนักล่า ถ้าหากเป็นมนุษย์แล้วจะป่วยเป็นโรคจิตเสมอ ตัวอย่างคือ เจสัน ในเรื่อง Friday the 13th หรือนอร์แมน เบทส์ ใน Psycho

ฉากและสถานที่มักเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันให้เกิดองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องสถานที่ ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว ห่างไกลผู้คน และมีฆาตกรรอคอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ใน Friday the 13th ถือว่าเป็นตัวอย่างที่ดี แคมป์คริสต์ล เลค ตั้งอยู่ในป่า ห่างไกลชุมชน มีฆาตกรโรคจิตหลบซ่อนอยู่และดักฆ่านักท่องเที่ยวอย่างโหดเหี้ยมทีละคน

ภาพยนตร์สยองขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำเป็นฉากภายในอาคาร บ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมุมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉาก

ในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่าง ๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกร หรือสัตว์ร้าย

อย่างไรก็ตาม การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในหนังตระกูลสยองขวัญ ช่วยให้ผู้วิจัยได้เห็นอัตลักษณ์ของหนังแนวสยองขวัญของชาติตะวันตก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการหาคำอธิบายของตระกูลหนังผีไทยได้บ้างแง่มุม โดยส่วนมากหนังสยองขวัญจะเป็นการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่เน้นความตื่นตระหนก ความสยดสยอง ความหวาดกลัว รวมถึงสร้างความหวาดผวามาเพื่อส่งผลกระทบต่อความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเพียงแต่นำคำอธิบายในส่วนหนังแนวสยองขวัญมาเป็นส่วนหนึ่งในแนวทางของการหาคำอธิบายของหนังผีไทยเท่านั้น เพราะขึ้นชื่อว่าหนังผีส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของภูตผีปีศาจสิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว ความสยดสยอง เรื่องราวของการตาย และยังเป็นผีไทย ซึ่งผีที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากเรื่องเล่าตำนานที่มีรากฐานความเชื่อแบบไทย ๆ อยู่ด้วย หนังสยองขวัญตะวันตกอาจอธิบายได้ไม่ครอบคลุม อาจมีบางอย่างเหมือนหรือบางอย่างที่แตกต่างออกไป หรืออาจได้ข้อค้นพบใหม่ว่าหนังผีไทยที่จริงแล้วก็คืออีกตระกูลหนึ่งของภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากโลกตะวันตก ที่หนังผีถูกจัดเป็นส่วนหนึ่งของหนังตระกูลสยองขวัญ (Horror film) ดังนั้น จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาอย่างละเอียดในความเป็นตระกูลหนังผีไทยที่แท้จริงโดยการใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตระกูล (Genre) มาวิเคราะห์ตระกูลหนังผีเพื่อหา “ชนบ” และ “ประดิษฐ์กรรม” ของลักษณะหนังผีไทยที่ต้องการศึกษาอย่างละเอียดเพิ่มเติมต่อไป

แนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre)

คำว่า “Genre” เป็นภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่า “type” หรือ “kind” ในภาษาอังกฤษซึ่งมีประวัติความเป็นมายาวนานตั้งแต่ยุคสมัยละครกรีก และถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแบ่งประเภทของภาพยนตร์เป็นแบบต่าง ๆ เช่น แบบตะวันตก (Western) แบบนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2552, , น. 134-156)

อริสโตเติล (Aristotle) เป็นผู้ที่ใช้คำว่า “ตระกูล” ตั้งแต่ดั้งเดิม ในฐานะเป็นวิธีการในการจัดหมวดหมู่วรรณกรรมกรีก ทั้งโศกนาฏกรรมและสุขนาฏกรรม และคำว่าตระกูล ถูกประยุกต์ใช้โดยนักวิจารณ์วรรณกรรมสมัยใหม่ เช่น Northrop Frye ผู้ซึ่งปรารถนาจะพัฒนาระบบการจัดหมวดหมู่ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งมีความสามารถพอที่จะจัดการกับวรรณกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น หมวดหมู่เริ่มแรกของ Aristotle ก็ขยายออกไปเป็นตระกูลย่อย (Sub-genres) ที่ใช้การกระทำของพระเอกเป็นหลักในการแบ่ง

การแบ่งตระกูลในการศึกษาสื่อถูกใช้ครั้งแรก ๆ ในความสัมพันธ์ที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดทำภายใต้เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์และเงื่อนไขทางเศรษฐกิจของระบบสตูดิโอ คือ ความนิยมในหมู่มวลชน ทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้รับพลังทางวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญให้ภาพยนตร์มีแนวโน้มที่จะเป็นสูตรสำเร็จ ซ้ำไปซ้ำมาซึ่งนักวิจารณ์ในยุคนั้น มองว่ามันเป็นเรื่องที่น่าเอียนหย้นมากที่จะประมาณค่า และในด้านเงื่อนไขทางเศรษฐกิจของการผลิตที่ดุร้ายโรงงาน ต้องผลิตออกมาเร็วและราคาถูก ดังนั้นจึงมีการทำซ้ำเรื่องที่ประสบความสำเร็จทางธุรกิจ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย

ตระกูลของภาพยนตร์กลายเป็นเรื่องที่มีคุณค่าน่าศึกษา เมื่อนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสให้ความสนใจภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด โดยพัฒนาแนวคิดเรื่องผู้กำกับในฐานะผู้แต่งเบื้องต้นของภาพยนตร์ และได้แย้งว่า ผู้กำกับเหล่านี้มีความสามารถและวิสัยทัศน์เฉพาะตัวและสามารถใช้มันในการผลิตภาพยนตร์ที่มีคุณภาพทางศิลปะได้ภายใต้ระบบสตูดิโอที่เข้มงวดของฮอลลีวู้ด ซึ่งเรื่องนี้เป็นรากฐานสำหรับการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ยอดนิยมอย่างมีระบบและจริงจัง

การศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลภาพยนตร์ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การค้นหาลักษณะของภาพยนตร์เพื่อเห็นที่รู้จักในกลุ่มคนดูภาพยนตร์หากแต่ยังเป็นเรื่องอื่น ๆ ที่มากกว่านั้น ตระกูลไม่เพียงแต่บอกให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเป็นเช่นไร หากแต่ยังแสดงให้เห็นว่ามันถูกสร้างขึ้นมาอย่างไรและที่สำคัญก็คือ มันได้กระทำหน้าที่อย่างไรต่อคนดู (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 9)

ตระกูลภาพยนตร์ (Film genre) เป็นการจำแนกภาพยนตร์ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยสำหรับคนดู อย่างน้อยในเบื้องต้นมันก็ถูกใช้เพื่อตอบสนองของความพยายามในการหาข้อสรุปสั้น ๆ ว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้นมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร ภาพยนตร์ที่ถูกจัดให้เป็นตระกูลเดียวกันก็คือภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมกันในส่วนประกอบต่าง ๆ

แมคควอล (McQuail, 2005, p. 138-139) กล่าวว่า ในการใช้ทั่วไป คำว่า ตระกูล มีความหมายอย่างง่าย หมายถึง ชนิดหรือประเภท และบ่อยครั้งก็ประยุกต์ใช้โดยอนุโลมกับหมวดหมู่ที่แตกต่างกันของผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ แมคควอลยังได้กล่าวถึงการแบ่งตระกูล (Genre) ให้ผลงานของสื่อมวลชนว่า มีความสำคัญต่อสื่อมวลชนในทุกแขนง เพราะทำให้สื่อมวลชนผลิตผลงานที่มีคุณภาพและสม่ำเสมอ นอกจากนี้การแบ่งตระกูลผลงานทางด้านสื่อมวลชนยังเชื่อมโยงตัวผลงานกับความคาดหวังของผู้บริโภคได้ด้วย กล่าวคือ การผลิตผลงานตามแนวคิดของตระกูลที่มีมาก่อนจะทำให้ผู้รับสารแต่ละคนสามารถเลือกผลผลิตจากสื่อมวลชนได้

แมคควอล (McQuail) กล่าวว่า วรรณกรรมสามารถอ้างถึงหมวดหมู่ของเนื้อหาซึ่งมีลักษณะดังนี้

- เป็นอัตลักษณ์ที่สั่งสมไว้ ซึ่งถูกจำได้ มากกว่าหรือน้อยกว่าอย่างเท่า ๆ กัน โดยผู้ผลิต (สื่อ) และผู้บริโภควรรณกรรมนั้น ๆ (ผู้รับสาร)

- อัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ (ความยาว จังหวะ โครงสร้าง ภาษา ฯลฯ) และความหมาย (การอ้างอิงความเป็นจริง)

- อัตลักษณ์ที่ถูกทำให้เป็นที่ยอมรับมายาวนานและเป็น “ชนบ” (Conventions) ที่สังเกตได้ ดังนั้น “ชนบ” เป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ถูกส่งผ่านไว้ ถึงแม้ว่าอาจจะสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นได้ภายในกรอบของวรรณกรรมดั้งเดิมก็ตาม

- วรรณกรรมจะเป็นไปตามโครงสร้างของการเล่าเรื่องและลำดับของเหตุการณ์ที่คาดหวังได้นำไปสู่คลังของภาพที่ทำนายได้และมีองค์ประกอบศิลป์ที่แตกต่างออกไปจากแก่นเรื่องพื้นฐาน

วรรณกรรมสามารถถูกนำมาใช้พิจารณาในฐานะกลไกสำหรับจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค ตามที่ แมคควอล (McQuail, 2005, pp. 138-139) กล่าวว่า วรรณกรรม (ของภาพยนตร์) เป็นเครือข่ายเฉพาะของสูตรที่จะส่งผ่านผลผลิตที่ได้รับการรับรองไปสู่ผู้บริโภคที่รอคอย ผู้ผลิตรับรองความหมายของผลผลิตโดยควบคุมความสัมพันธ์ของผู้ชมกับภาพหรือโครงสร้างการเล่าเรื่อง สำหรับเขาหรือเธอ ในความเป็นจริงวรรณกรรมสร้างผู้ชมที่เหมาะสมกับการบริโภคของตนเอง พวกเขาสร้างความปรารถนาและแสดงให้เห็นความพึงพอใจจากสิ่งที่พวกเขากระตุ้น

เบอเกอร์ (Berger, 1992, p. 43) กล่าวว่า คำว่า “วรรณกรรม” (Genre) ถูกใช้ในความหมายที่กว้างขวางกว่าสูตร (formula) เช่น ในวรรณกรรมนวนิยายสืบสวนสอบสวนอาจจะมีวลีคล้ายคลึงกันหลายประเภทได้แก่ นักสืบผู้ชายที่อดทนมุทะลุ ตำรวจที่ทำตามลำดับขั้นตอน ซึ่งแต่ละสิ่งเป็นวรรณกรรมย่อย ที่มีสูตรแตกต่างกันบางส่วน แต่ทว่าทุกวรรณกรรมย่อย เกี่ยวข้องกับการแก้ความลึกลับบางอย่าง และค้นพบมัน หรือเรียกง่าย ๆ ว่า คือต้องหาว่าใครคือฆาตกร

อย่างไรก็ตาม การหาว่าใครคือฆาตกรนั้นต้องมองจากความเป็นไปได้จากสิ่งที่ค้นพบ ซึ่งจะช่วยนักสืบแก้ปัญหาความลึกลับชนิดอื่น ๆ เป็นอันดับแรก โดยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป เช่น หากจดหมายหรือเอกสารที่หายไป หรือว่าใคร ขโมยของมีค่าบางสิ่งไป และบ่อยครั้งที่ฆาตกรบางประเภทเกี่ยวข้องกับการนวนิยายสืบสวนสอบสวน และเรื่องราวฆาตกรสืบสวนสอบสวนหลายเรื่องเกี่ยวข้องกับการค้นหา ฆาตกรก่อนเขาหรือเธอจะสำเร็จอีกครั้ง ซึ่งทำให้เกิดต้นและสร้างความตื่นเต้นให้ผู้ชมและผู้รับสาร กว้างขึ้นที่สืบสวนแบบอื่น ๆ

โรเซนเบิร์ก (Rosenberg, 1986, อ้างถึงใน ศิวนาภ หงษ์ประยูร, 2551) สรุปว่าเรื่องสืบสวนสอบสวนอยู่ภายใต้คำที่กว้างกว่าคือ นวนิยายระทึกขวัญ (Thrillers) ทั้งนี้ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg) เป็นบรรณารักษ์ที่สนใจตระกูลของวรรณคดี ซึ่งรายการประเภทของเรื่องราวนักสืบ

หนังสือของ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg) น่าสนใจและมีประโยชน์ แต่ถูกโต้แย้งว่าระบบการจัดประเภทของ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg) ไม่สามารถนำไปใช้กับตระกูลนวนิยายที่มีจำนวนมาก ทั้งนี้หากนำการแบ่งตระกูลไปใช้จะเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะ 2 ประการ คือจะต้องละเอียดถี่ถ้วนครอบคลุมทุกสิ่ง และหมวดหมู่ทั้งหมด จะมีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งสัมพันธ์กัน

การจัดหมวดหมู่สิ่งต่าง ๆ เป็นวิธีการที่ดูสมเหตุสมผลที่จะทำให้ความสับสนวุ่นวายหมดไป แต่การจัดหมวดหมู่ทุกระบบมีอคติอยู่ ซึ่งระบบของการจัดหมวดหมู่มีผลคือ เราเห็นหรือไม่เห็นอะไรและทำให้ทางที่เราจะเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปเป็นร่างขึ้น

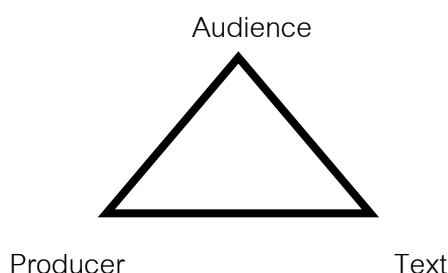
การวิเคราะห์ตระกูล (Genre Analysis)

ในการศึกษาโดยนำทฤษฎีตระกูลมาเป็นแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ฟิลลิป เรย์เนอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Phillip Rayner and Peter Wall, 2008, p. 72-73) ได้กล่าวเอาไว้ว่าแนวความคิดการศึกษาตระกูลนั้นถูกใช้มาเป็นเวลานานแล้ว ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่เข้าไปในเนื้อหาของหนังสือ เช่น บทประพันธ์ ละคร นวนิยาย เป็นต้น ทั้งนี้สิ่งที่ทำให้การศึกษาตระกูลมีความสำคัญเพราะเนื้อหาในหนังสือนั้นถูกผลิตโดยขั้นตอนในอุตสาหกรรมค่อนข้างดีกว่าการสร้างผลงานภาพยนตร์แบบส่วนตัว และเป็นตัวอย่างของระบบการผลิตที่ผ่าน Hollywood Studio

งานวิจัยส่วนมากของนักทฤษฎีภาพยนตร์ที่ผ่านมา ยกตัวอย่างเช่น สตีฟ นีล (Steve Neale) และ ทอม รัล (Tom Ryall) มีความเชื่อมต่อกันในคำจำกัดความของตระกูลแบบดั้งเดิม ซึ่งเมื่อนำมาพิจารณาทุกส่วนแล้วจะพบว่าเกือบทุกคนมีความคิดเห็นตรงกันว่าอำนาจของตระกูลมาจาก 2 ทางคือ การสร้างเนื้อหา และการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหรือผู้บริโภค นั่นเป็นความสัมพันธ์ที่ถูกนำมาใช้อธิบายบ่อย ๆ ในรูปแบบที่เรียกว่า the triangle of dependency ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้บริโภค ผู้ผลิต และเนื้อหา โดยแนวคิดนี้อาจนำมาพัฒนาเพื่อการวิเคราะห์ในตระกูลหนังผีไทยได้ เพราะหากจะศึกษาเนื้อหาเพียงอย่างเดียวก็ยังไม่ทราบว่าตระกูลจะมีความสัมพันธ์กับผู้ชมและผู้ผลิตอย่างไรบ้าง ดังภาพที่ 2.1

ภาพที่ 2.1

แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producer-text triangle of dependency)



ที่มา: *AS media studies : the essential introduction for AQA*, by Phillip Rayner and Peter Wall, 2008, Abingdon: Routledge.

1. การวิเคราะห์ตระกูลจากมุมมองของผู้ชม (Audience) การวิเคราะห์ในมุมมองนี้จะให้ความสนใจกับกระบวนการตีความของผู้ชม ทั้งนี้เนื่องจากผลการศึกษาร่องตระกูลช่วยให้ทราบภายหลังบางประการว่า

บทบาทของตระกูลแต่ละชนิดจะเป็นตัวควบคุมกระบวนการตีความหมายโดยอาศัยรูปแบบ (Form) เช่น คนที่รู้ตัวว่าจะเข้าไปดูหนังผีไทย (Thai Ghost Film) ย่อมจะเพ่งเล็งเรื่องรูปแบบการแสดงความน่ากลัวของหนังผีมากเป็นพิเศษ

กระบวนการตีความของผู้ชมนี้ จะถูกกำหนดมาจากความรู้ประสบการณ์และความคาดหวังที่จะได้รับข่าวสารหรือความบันเทิงที่ผ่านมาของผู้ชมแต่ละคน ซึ่งอาจมีผลทำให้ความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตระกูลภาพยนตร์นั้น ๆ มีความแตกต่างกันบ้าง

ในขั้นตอนของการสร้างผลงาน ผู้สร้างจะใช้ส่วนผสมทั้ง Convention และ invention มิติด้าน convention จะทำให้เกิดแบบแผนที่ซ้ำ ๆ กันบางชุด (repetitive compulsion) เช่นหนังผีไทยจะต้องมีฉากถีบลงเขา เผากระท่อม เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถช่วยติดตามได้ และมีส่วนที่เป็น invention เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้เกิดความตื่นเต้นและเป็นบ่อเกิดของความสนุกสนาน การวิจัยในแง่นี้คือการวิเคราะห์ผู้ชมว่าสามารถรับรู้ convention และ invention ได้จริงหรือไม่อย่างไร (กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156)

2. การวิเคราะห์ตระกูลจากมุมมองของผู้ผลิต (Producer) หมายถึง การวิเคราะห์ระบบการผลิต Genre แต่ละประเภท นั้นมีสูตร (formula) หรือคุณลักษณะ convention และ invention ที่ต่างกันโดยผู้ผลิตจะใช้ประโยชน์จาก Genres ในการทำนายการรับรู้ของผู้รับสาร (กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156)

เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบของหนังให้เป็นมาตรฐาน (Standard) เพื่อที่จะมุ่งเป้าหมายการคาดหวังผลกำไร สามารถโฆษณาได้ง่ายและที่สำคัญคือการลดการให้ความสำคัญแก่ผู้กำกับโดยมุ่งหวังการผลิตประเภทหนังที่ใครก็สามารถทำได้ อันจะส่งผลกำไรได้มากที่สุด

3. การวิเคราะห์ตระกูลจากมุมมองของเนื้อหา (Text) จะเป็นการพิจารณาเนื้อหาและรูปแบบ ของหนังที่มีระบบระเบียบแบบเดียวกัน ทั้งในแง่ของการเล่าเรื่อง เทคนิคต่าง ๆ อันทำให้เกิดเป็น “สูตร” (formula) ขึ้นมาซึ่งในการวิเคราะห์สูตรมีสิ่งที่สัมพันธ์กัน 2 ประการคือ “ขนบ” (convention) และ “ประดิษฐกรรม” (invention) ทั้งสองส่วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอันจะขาดไม่ได้เพราะ “ขนบ” ทำให้ผู้รับสารมีความคุ้นเคยมากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ แต่ “ประดิษฐกรรม” ก็เป็นส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้นจากคุณลักษณะทั้งสองนี้ และที่สำคัญ การวิเคราะห์เนื้อหาจะเผยให้เห็น “อุดมการณ์” (ideology) ที่อยู่ในตระกูลของหนังนั้นๆ ด้วย

จอห์น คาเวลติ (John Cawelti, 1979, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156) ได้สร้างแนวคิดเรื่อง “Formula” ขึ้นมาโดยให้คำนิยามว่า “Formula คือ Conventional System for Structuring Cultural Products” ซึ่งหมายความว่าสูตร (Formula) คือส่วนเลื้อยที่เกี่ยวข้องกับด้าน “ขนบ” (Convention) นั้นเอง

กาญจนา แก้วเทพ (2552, น. 134-156) กล่าวว่า คุณสมบัติทั้งสองประการ (ขนบ และประดิษฐกรรม) นั้นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งเป็นความจำเป็นสำหรับผู้สร้างในการผลิต และเป็นความจำเป็นสำหรับผู้รับในการตีความหมาย

นอกจากนี้ การทำความเข้าใจในเรื่อง “ขนบ” และ “ประดิษฐกรรม” นี้ ยังช่วยเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่ผู้สร้างบางคนที่ได้ใช้ลักษณะประดิษฐกรรม (Invention) ของตนเองสร้างแบบฉบับเฉพาะตัว (ความเป็นขนบประจำตัว) ที่เรียกว่า “Auteur Theory” อันมีจุดเริ่มต้นมาจากผู้สร้างและผู้กำกับภาพยนตร์บางคน ที่มีลักษณะเฉพาะโดดเด่นประจำตัวจนอาจกล่าวได้ว่า “หนังของใครก็เป็นแบบเจ้าของหนัง” ตัวอย่างเช่น หนังของ Hitchcock ก็ต้องเป็นแบบ Hitchcock อยู่เสมอ เป็นต้น

เราจะพบลักษณะ ขนบ(Convention) บวกผสมกับ ประดิษฐกรรม (Invention) ได้ใน องค์ประกอบย่อย ๆ ของสูตร (Formula) ซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตอย่างมาก เพราะ สามารถจะหยิบสูตร ที่เป็นขนบ มาดัดแปลงสร้างเป็น ประดิษฐกรรม ได้เลย

อย่างไรก็ตามในการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้ได้สูตรของตระกูลหนังผีไทยในครั้งนี้ สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบย่อยๆ ตามหลักของ โจ บาเกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Jo Barker, & Peter Wall, 2006, pp. 77-80) ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผี ไทย ได้แก่

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features) นับเป็นองค์ประกอบ สำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากท่ามกลาง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ ติดตามต่อไป ซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องได้หลาย ๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือ สถานที่ เปิดประเด็นขัดแย้งเพื่อชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจ เริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้แล้วแต่การสร้างสรรคงานภาพยนตร์ของ ผู้กำกับแต่ละคน

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่าง ต่อเนื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราวต่อไป

1.3 ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก และตัวละคร อยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจได้ว่าตัวละครจะ ตัดสินใจอย่างไร

1.4 ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ขั้นตอนหลังจากจุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เนื่องจากปัญหาหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้ แต่ก็ถือว่ายังไม่ใช่ว่าจุดสิ้นสุดของเรื่อง เนื่องจากในตอนท้ายเรื่อง ภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็อาจจะสร้างประเด็น ใหม่มาให้ผู้ชมได้คิดต่อก็เป็นได้

1.5 ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีจุดจบ ได้หลายลักษณะ เช่น จบลงอย่างมีความสุข สิ้นสุด หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบของ เรื่องนับว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และมีอารมณ์ร่วมกับ เรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี

2. ตัวละคร (Character typology) หมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือในส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)

3. แก่นความคิด (Themes) หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้ชมสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น การสังเกต ตัวละคร ค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น แก่นเรื่องเป็นเหมือนศูนย์กลางของเรื่องที่อยู่กำกับต้องการที่จะบอกเรื่องราวทั้งหมดแก่คนดูหรือต้องการที่จะสื่อสารกับคนดู

ปกติแล้วเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งจะมีแก่นความคิดหลักเพียงหนึ่งแก่นแนวคิด โดยที่อาจมีแนวคิดย่อยอีกหลายแนวคิดที่คอยสนับสนุนแก่นความคิดหลักอยู่ ถึงแม้ว่าในเรื่องหนึ่งจะมีแนวคิดปลีกย่อยอยู่หลายความคิดก็ตาม แต่ความคิดย่อยทั้งหมดก็จะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นการพิจารณาแก่นความคิดหลักจึงควรจะสังเกตแนวคิดย่อยควบคู่ไปด้วยเพราะจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้นฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องหรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกความเป็นจริง

5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) หมายถึง การสื่อสารความหมายผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน ดังนี้

5.1 การสื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image)

ภาพจะทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ

(Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อนิตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม โดยจะพิจารณาจากคุณลักษณะต่อไปนี้

5.1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) ซึ่งในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรก็ยิ่งสะกดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ในหนึ่งผืนนั้นมักเน้นอารมณ์ที่นำกลัวเพื่อทำให้ตกใจ ดังนั้นมุมกล้องจะเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งในหนังสือไทยนั้นผู้วิจัยพบว่ามีการใช้มุมกล้องที่สำคัญที่พบมากที่สุดหนังสือไทยประกอบด้วย 3 ประเภทด้วยกัน คือ

ก) มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือมุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร ในหนึ่งผืนและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอ และหลอนที่เป็นฉากที่ตัวละครหลักกำลังทำกิจวัตรของตนเองทั้งนั่งกินเหล้า และปอบแอบกินไก่สด ซึ่งเป็นมุมเดียวกันกับกล้องแต่เฝ้ามองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยภาพที่ถ่ายจะผ่านสายตาของตากล้อง หรือบางที่เป็น การถ่ายโดยนักแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)

ข) มุมแทนสายตา (Subjective camera Angle) เป็นมุมมองส่วนตัวหรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น นักแสดงมองมาที่กล้องแล้วพูดกับกล้องซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับคนดู ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาสายตาต่อสายตา (eye to eye relationship) โดยมุมแทนสายตาแบ่งออกเป็น

- แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดู ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น เช่น ผู้ชมถูกพาเข้าไปชมยังสถานที่ที่เป็นสถานที่อยู่ของผี หรือสถานที่ที่เป็นที่มาของเรื่องเล่า ความเชื่อเรื่องผี กล้องอาจถูกตั้งมาจากที่สูงแทนสายตามาจากที่สูง แทนผู้ชมตกมาจากที่สูง

- แทนสายตานักแสดง เป็นการเปลี่ยนจากสายตาคนดูโดยการเฝ้ามองมาเป็นแทนสายตานักแสดงในหนึ่งผืนแทน ซึ่งผู้ชมก็ยังเห็นภาพร่วมกับนักแสดงอยู่ดี

ค) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึงการมองเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนนี้มีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) หลุยส์ จิอันเน็ตติ (Louise Giannetti อ้างใน ธนิต ธนะกุลมาส, 2547, น. 51) จัดแบ่งมุมมองพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท คือ

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง ตัวละครเอกในเรื่องมักเอ่ยคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่เสมอ ส่วนมากพบในภาพยนตร์นักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

- การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถเคลื่อนย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่อนาคต และสามารถสำรวจความคิดความฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะถูกนำมาใช้ในงานภาพยนตร์มากที่สุด

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ๆ เหตุการณ์อื่น ๆ ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

- การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลางหรือจากมุมมองภายนอก (The Objective Point of View) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องจากมุมมองภายนอกเป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

5.1.2 ขนาดภาพ (Size of shot) หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นจะแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั้นอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ ก็คงจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพและมุมมอง ซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เราสามารถเห็นภาพได้หลากหลาย เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220)

5.1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงที่มีแสงที่บในฉากบ่งบอกถึงความลึกลับซับซ้อนในภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ตลกเบาสมองมักใช้การจัดแสงที่สว่าง (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งหนังผีไทยส่วนมากจะเป็นการเน้นการใช้แสงในที่มืด หรือแบบมืดสลัว เพื่อเน้นให้เกิดอารมณ์ที่น่ากลัว และจะใช้แสงที่ส่องจากมุมด้านล่างเพื่อเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นว่า ผีคือสิ่งที่แปลกปลอม เป็นอื่น และไร้ซึ่งชีวิตชีวา (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47-58)

5.1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่างๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไร เช่น ตัดชนกันธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก หรือการกวาดภาพ (wipe) (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220)

5.1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่นการสร้างฉากจำลอง (ของจริงที่ไม่ใช่ cg) การทำฝนตก หิมะตก ฟ้าคะนอง ระเบิด น้ำท่วม ที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำนักแสดงจริง รวมถึงงานเทคนิคการสร้างหุ่นยนต์ แต่งหน้าสัตว์ประหลาดด้วย เช่น หนังผีแต่ละเรื่องมักจะใส่ Special Effect โดยการตกแต่งใบหน้าของผีให้มีความน่ากลัว สยดสยองมากขึ้น หรือฉากของการถ่ายทำที่มีการออกแบบบริเวณให้ผู้ชมจริง รวมถึงการใช้เทคนิคด้าน computer graphic เพื่อเข้ามาช่วยทำให้ภาพบางภาพดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

5.2 การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image)

เสียงมิใช่จะเป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น เพราะเสียงสามารถใช้เพื่อเน้นให้ภาพนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะจำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองด้วยตาเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นมีหลายประเภท เช่น เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริงรวมถึงเสียงดนตรีที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เป็นต้น

6. วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมนั้นคือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความปรารถนา หรือสามารถดึงดูดผู้บริโภคให้เข้าถึงเป้าหมาย

ซึ่งในที่นี้คือทำให้ผู้บริโภคเกิดความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์เหล่านี้ อย่างตั้งใจ และในการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดเป็นอารมณ์ต่าง ๆ กันนั้นมักประกอบไปด้วย องค์ประกอบ 2 ส่วนด้วยกันคือส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง โดยทั้งสองอย่างนี้เมื่อนำมารวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบใหญ่ที่สำคัญที่มีผลต่อการรับสาร ของผู้บริโภคอย่างหนึ่งของหนังผีไทยและทำหน้าที่ช่วยกันผลักดันการเร้าอารมณ์ของผู้ชมเกิดผล สำเร็จ และวิธีการของการเร้าอารมณ์ที่แตกต่างกันจะมีการเน้นสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่ แตกต่างกันด้วย เช่นการเร้าอารมณ์ให้เกิดความกลัว มีความจำเป็นมากในการใช้สัญลักษณ์ทั้ง ทางภาพและเสียงมาช่วยขับเคลื่อนอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความกลัวแบบสุดขีด ซึ่งอาจต่างจากการ เร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความตก ที่มีการเน้นสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงน้อย แต่เน้นการปล่อย มุขตลกของตัวละครมากกว่า เป็นต้น

7. อุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values) แง่มุมของอุดมการณ์ (Ideological Dimension) ในแง่นี้หมายถึง การวิเคราะห์ว่า ตระกูลแต่ละประเภทรันได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้ง คือการถ่ายทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคมอย่างไรบ้าง หรือเป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำ อุดมการณ์ทางสังคม ผ่านตระกูลภาพยนตร์อย่างไร เช่น ตระกูลหนังผีไทย ที่แสดงให้เห็นว่า สุดท้ายแล้วไม่ว่าใครจะทำความผิดอะไรเอาไว้ ผลแห่งการกระทำนั้นจะย้อนกลับมาหาตนเอง เสมอ ไม่ว่าจะเป็นผีหรือคนก็ตาม เป็นการแสดงอุดมการณ์ในเรื่องหลักธรรมคำสอนทาง พระพุทธศาสนาตามหลักของกฎแห่งกรรม และสนับสนุนความเชื่อเรื่องทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ นอกจากจะต้องใส่ใจในรายละเอียด ของภาพยนตร์ที่จะวิเคราะห์เพื่อให้ได้สูตรของตระกูลภาพยนตร์ที่ศึกษาในที่นี้คือตระกูลหนังผีไทย แล้วนั้น สิ่งสำคัญต่อมาคือตระกูลหนังผีไทย นั้นได้ถ่ายทอดอุดมการณ์อะไร และติดตั้งกรอบ อุดมการณ์บางอย่างแก่สังคมอย่างไร ดังนั้นการศึกษาอุดมการณ์จากภาพยนตร์จึงขาดไม่ได้ที่ จะต้องศึกษาต่อเป็นอย่างยิ่งในสื่อภาพยนตร์นี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง“การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” นี้ มีงานวิจัยที่เคยมีผู้ทำการศึกษาไว้ และเกี่ยวข้องที่จะนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาของผู้วิจัยในหัวข้อนี้ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีและสื่อมวลชน
 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีประเภทภาพยนตร์ (Film Genre)
- ดังรายละเอียดต่อไปนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีและสื่อมวลชน

งานวิจัยในส่วนแรกนี้ จะเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีในสื่อภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจในเรื่อง “ผี” และการประกอบสร้างผี ที่เป็นที่มาของการทำให้เกิดความน่ากลัวในหนังผีไทย และนั่นจะเป็นเอกลักษณ์ที่มีจุดที่แตกต่างจากหนังสยองขวัญหรือไม่ ดังนี้

งานวิจัยของ วิชชุดา ปานกลาง (2539) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” โดยวิชชุดา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี วัด ในสังคมไทย แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ และเทคนิคการผลิตภาพยนตร์มาใช้ในการวิเคราะห์หาคำตอบ โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง”

โดยผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา มีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ตระกูลหนังผีไทยในเชิงพล็อตของเรื่อง คือ มีคนตายเป็นผีแต่อยากใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีออกมาอาละวาดหลอกหลอนคน และวิธีการกำจัดผีออกไป โดยองค์ประกอบย่อยของเรื่องได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับและแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี วัด ในสังคมไทยซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดระเบียบทางสังคม โดยมีพื้นฐานมายาคติ (myth) ทางพระพุทธศาสนาในการเข้ามาจัดระเบียบของสังคมนี้

จากที่กล่าวมา งานวิจัยของ วิชชุดา ปานกลาง ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงความเป็นหนังผีไทยในสมัยก่อนเพิ่มมากขึ้นเพราะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการตาย และโลกหลังความตายอย่างชัดเจนและในรายละเอียดของหนังจะมีการแทรกวัฒนธรรมดั้งเดิมในแบบของไทยเอาไว้ด้วยเช่น การแต่งกาย การทำให้ผีมีลักษณะที่แตกต่างจากมนุษย์ ผีสามารถมีอิทธิฤทธิ์หลอกคนได้ตลอดจนการปราบผีที่อาศัยอำนาจคนอย่างพระเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ยังทำให้ผู้วิจัยยังเข้าใจในการสร้างหนังผีไทยมากยิ่งขึ้น

ส่วนงานวิจัยของ ทศพร กรกิจ (2551) ได้ศึกษาการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลีและไทย โดยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างความสะพรึงกลัวในหนังผี อเมริกัน, เกาหลี และไทย ซึ่งใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการ

วิเคราะห์ตัวบทของภาพยนตร์ที่เข้าฉายในช่วงปี 2542-2551 จากแผ่นวีดีทัศน์ของหนังผีจำนวน 50 เรื่อง รวมถึงข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ผลิตหนังผี

โดยผลการวิจัยพบว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีมี 3 องค์ประกอบหลักคือ 1. ตัวละครผี ตัวละครผีอเมริกันเป็นผีที่เชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ ตัวละครผีเกาหลีมักเป็นผีหญิงสาวที่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยที่เป็นผีไทยแบบดั้งเดิมแต่ถูกรื้อถอนความหมายแล้วนำมาตีความใหม่ กับผีที่เอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน 2. รหัส ได้แบ่งออกเป็นรหัสทั่วไปและรหัสทางวัฒนธรรมซึ่งมักเป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมองตลอดจนวิถีชีวิต 3. ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง

แนวทางในการวิเคราะห์ลักษณะความน่ากลัว ทศพร กรกิจ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์หาลักษณะของหนังผีไทย โดยอาศัยการแบ่งประเภทหนังผีไทยลักษณะของโครงเรื่อง โดยผลการวิจัยที่พบว่าหนังผีไทยในปัจจุบันนั้นนอกจากจะมีวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติไทยแล้วยังนิยมนำวัฒนธรรมของชาติอื่นมาผสมผสานได้อย่างลงตัวจนทำหนังผีไทยน่ากลัวที่สุดในบรรดาหนังผีไทย อเมริกัน ญี่ปุ่น จึงเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่อาจจะเกี่ยวข้องว่าหนังผีไทยนั้นมีความแตกต่างจากหนังผีของขวัญของชาติตะวันตกอย่างชัดเจน

ในงานวิจัยของ พรพรรณราย โอสถาภิรัตน์ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง นางนาก: การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอดเยี่ยม โดยกล่าวว่าภาพยนตร์ยอดเยี่ยมอาจไม่ใช่ตัวบทที่มีความหมายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันภายใต้การกำหนดของผู้สร้างดังนั้นจึงไม่ใช่ตัวบทที่มีอำนาจสมบูรณ์ในการกำหนดการรับรู้และตีความของผู้ชม โดยใช้กรอบการวิเคราะห์ของแนววัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ของภาพยนตร์เรื่องนางนาก โดยอาศัยมโนทัศน์เรื่องการปฏิบัติ (practice) ของปีแอร์ บูร์ดิเยอ เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับกระบวนการซับซ้อนและหลากหลายของการสร้างและการตีความหมายของตัวบทภาพยนตร์ มีการจัดสนทนากับตัวแทนของกลุ่มผู้สร้างและผู้ชมแสดงให้เห็นว่าการให้ความหมายต่อภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” จะแตกต่างไปตามภูมิหลังทางวัฒนธรรม และบทบาททางสังคมของแต่ละบุคคลโดยมีด้านที่สัมพันธ์กันคือ 1) กระบวนการผลิตและบริบทภาพยนตร์ และ 2) ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าแม่นากพระโขนง

โดยผลการวิจัยคือความหมายที่ถูกเสนอในนางนากเป็นความหมายที่ถูกสร้างอยู่บนพื้นฐานของต้นทุนทางเศรษฐกิจและผู้สร้าง สรรค์งานศิลปะ โดยไม่สามารถอธิบายได้ด้วยความสามารถของผู้สร้างในการคาดเดาความต้องการของผู้ชม ส่วนผู้ชมก็มีความคิดเห็นหลากหลายตามระดับความรู้ที่เข้มข้นของภาพยนตร์และเรื่องเล่าแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไม่ได้เป็นพื้นที่แห่งการครอบงำแต่เป็นโลกของการต่อรองระหว่างคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม

นิรินท์ เกตราไชยอนันต์ (2550) ได้ศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่อาศัยแนวความคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) แนวคิดเรื่องสตรีนิยม แนวคิดเรื่อง จิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) และแนวคิดเรื่องการทำร่างกายให้เชื่อ (Docile Body) เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพตัวแทน “ผีผู้หญิง” ในละครโทรทัศน์

โดยผลการวิจัยสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ผีอรัก 2. ผีจำยอม 3. ผีแม่ โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่าการประกอบสร้างภาพ “ผีผู้หญิง” ถูกประกอบสร้างขึ้นจากมุมมองของชาย (male norms) และมีกระบวนการที่ทำให้ “ผีผู้หญิง” อ่อนแอ (docile body) ในขณะเดียวกันก็ได้ถูกสร้างให้เกี่ยวข้องกับเรื่องของความรัก ความงาม พรหมจรรย์ กรรม ความเป็นแม่ และความเป็นเมือง ซึ่งชุดความหมายต่างๆ เหล่านี้ ต่างก็ล้วนกำหนดอยู่ใต้อาณัติ (over-determination) ของอุดมการณ์ทางเพศเอาไว้เหนือสุด

อย่างไรก็ดี ทั้งงานวิจัยของ พรพรรณราย โสธากิรัตน์ และนิรินท์ เกตราไชยอนันต์ จะสามารถทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจในประเด็นการศึกษาหนังผีเรื่องของ การประกอบสร้างผีแบบไทย ๆ ในสื่อทั้งภาพยนตร์และโทรทัศน์มากขึ้นแม้จะเป็นประเด็นที่ศึกษาจะแตกต่าง โดยงานวิจัยของ พรพรรณราย โสธากิรัตน์ จะเป็นการศึกษาเชิงวัฒนธรรมศึกษาโดยต้องการทราบการตีความหมายผีจากคนในหลายชนชั้นในสังคมที่แตกต่างกันและสรุปว่าการมองภาพผีที่แสดงออกมานั้น ภาพยนตร์ไม่ได้เป็นพื้นที่แห่งการครอบงำแต่เป็นโลกของการต่อรองระหว่างคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากกว่า และงานของนิรินท์ เกตราไชยอนันต์ ที่ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจเพิ่มขึ้นของการประกอบสร้างผีไทยในละครแต่เป็นผีผู้หญิง และจะเป็นแนวทางในการศึกษาประเด็นของการหาอุดมการณ์ที่ปลูกฝังในละครผีไทย ซึ่งผลคือการค้นพบอุดมการณ์ทางเพศเอาไว้สูงสุดในละครผีไทย เช่น การที่ผีผู้หญิงส่วนมากจะถูกปราบโดยมนุษย์ผู้ชายเป็นต้น ดังนั้นแนวคิดเรื่องอุดมการณ์ที่ถูกปลูกฝังในละครผีผ่านโทรทัศน์ จึงสามารถเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยค้นพบอุดมการณ์ที่ถูกปลูกฝังในหนังผีไทยได้ด้วยเช่นกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)

ในงานวิจัยส่วนที่สองนี้ผู้วิจัยจะเน้นที่ความเกี่ยวข้องด้านทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์เป็นหลักโดยการศึกษาในสองชิ้นงานแรกเป็นแนวทางสำคัญในการวิเคราะห์ตระกูลหนังไทย โดยงานของจิรบุณย์ ทัศนบรรจง (2534) วิเคราะห์หนังวัยรุ่นไทย ถึงความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องอาศัยการเล่าเรื่อง และเทคนิคของหนังวัยรุ่นมาวิเคราะห์ ส่วน สมชาย ศรีรักษ์ (2547) ศึกษา

ภาพยนตร์ไทยและแบ่งออกเป็นแต่ละตระกูลเฉพาะหนังไทยทั้งหมด ทั้งสองงานเป็นการใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตระกูลหนังไทยแต่ยังให้คำตอบไม่ได้ว่าการประกอบสร้างความหมายในหนังไทยนั้นอยู่ภายใต้การกำหนดอำนาจโดยใคร แต่ก็นับว่าเป็นงานวิจัยที่บุกเบิกการศึกษาภาพยนตร์ไทยการนำทฤษฎีตระกูลมาใช้ นอกจากนี้ยังมีแนวทางในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ในประเด็นอื่น ๆ มาใช้แบบผสมผสานกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ ทั้งหมดนี้เป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ในการหาคำตอบในเรื่องการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยที่จะลึกต่อไปดังรายละเอียดต่อไปนี้

งานวิจัยของ จีรบุญ ทัศนบรรจง (2534) ได้ทำการศึกษาหนังวัยรุ่นของไทยในช่วงปี พ.ศ. 2530-2532 โดยใช้แนวทางการศึกษา aesthetic approach และ exchange approach โดยที่แนวทางแรกจะสนใจในตัวละครการเล่าเรื่อง และเทคนิคของหนังวัยรุ่น และผลที่ได้ก็คือ โครงเรื่องของหนังวัยรุ่นจะแสดงถึงชีวิตของนักเรียน นักศึกษา ซึ่งจะใกล้ชิดกับผู้ชมวัยรุ่น โดยเปิดเรื่องจากพฤติกรรมของตัวละคร และเกิดปัญหาขัดแย้ง แต่จะคลี่คลายในที่สุด ในด้านของเทคนิคพบว่า ส่วนสำคัญของภาพยนตร์วัยรุ่นก็ต้องแทรกมุขตลกควบคู่กันไป การตัดต่อตามลำดับเวลา การให้ดนตรีและเพลงประกอบ ส่วนในแนวทางที่สองคือ หนังวัยรุ่นจะนำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่อเพื่อน ความเสียสละ และความเอื้ออาทร

ส่วนงานวิจัยของ สมชาย ศรีรักษ์ (2547) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยใน พ.ศ. 2510-2525 โดยมองว่าในยุคดังกล่าวถือเป็นการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ไทยและบริบทสังคมไทยมากกว่าในช่วงต้นทศวรรษที่ 2500 จึงได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยโดยจำแนกออกเป็น 6 ตระกูล คือ ภาพยนตร์แนวชีวิต แนวบู๊ แนวตลก แนวสยองขวัญ แนวเพลง และแนวสะท้อนสังคม

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงเนื้อหาของภาพยนตร์แต่ละตระกูลจะมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทั้งในระบบเผด็จการ การต่อสู้ประชาธิปไตย และการเติบโตสู่สังคมทันสมัย ดังเช่น หนังแนวชีวิตจะนำเสนอปัญหาครอบครัว เรื่องเพศ เช่น “น้ำเซาะทราย” หนังสะท้อนสังคมจะวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นปัญหาในสังคม โดยเฉพาะในหมู่คนชั้นล่าง ทั้งคนชนบทและคนในเมือง เช่น “เขาชื่อ กานต์” “ทองพูนโคกโพธิ์ราษฎร์เต็มขั้น” ภาพยนตร์บู๊ก็จะมีลักษณะการต่อสู้กับอิทธิพลในท้องถิ่นเช่น “ซุ่มแพ” รวมถึง การต่อสู้กับผู้ก่อการร้าย เช่น “หนักแผ่นดิน”

แม้งานวิจัยทั้งสองชิ้น หรือทั้งสมชาย ศรีรักษ์และ จีรบุญ ทัศนบรรจง จะเป็นแนวทางสำคัญในการวิเคราะห์ตระกูลหนังไทย แต่อย่างไรก็ตามงานทั้งสองชิ้นก็ยังไม่ได้อธิบายเจาะลึกในแต่ละตระกูลอย่างชัดเจนจึงยังให้คำตอบในตระหนักรู้ไทยยังไม่ได้ แต่ก็นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป โดยมุ่งเน้นตระกูลหนังไทยที่มีการผลิตซ้ำจาก

อดีตสู่ปัจจุบันและเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปได้ ต่อมาจึงมีงานวิจัยที่ขยายการศึกษาหนึ่งด้วยเทคนิค
และแนวคิดต่าง ๆ ผสมผสานรวมกัน หรือการขยายประเด็นการศึกษาภาพยนตร์ไปจากเดิม