

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมนอกระแสหรือที่เรียกว่า อินดี้ (Indie Culture) เป็นคำที่ย่อมาจากคำว่า “Independent” คือ ไม่ต้องพึ่งพาไว้กรอบกฎระเบียบข้อบังคับ มีอิสระทั้งทางด้านการคิดและทางด้านการปฏิบัติ คำนี้สามารถใช้กับลักษณะของตัวบุคคล ภาพยนตร์ ดนตรี ธุรกิจ และใช้เรียกเป็นวัฒนธรรมกลุ่มย่อยที่เกิดขึ้นมาในปลายศตวรรษที่ 20 มาจากแนวความคิดที่เรียกว่า Do It Yourself Approach หรือ DIY คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยความคิดและความพอใจของตนเอง โดยไม่มีใครมากำหนด ซึ่งเริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมไทยด้วยความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร จึงทำให้วัฒนธรรมนอกระแสหรืออินดี้แพร่กระจายไปทั่วสังคมไทยในรูปแบบต่างๆ ด้วยความชื่นชอบและหลงใหลวัฒนธรรมนอกระแสหรืออินดี้เหล่านี้ ผู้บริโภคกลุ่มหนึ่งในสังคมไทยจึงแสดงออกด้วยการแต่งตัว การใช้ภาษา การฟังเพลงแนวออลเทอร์นาทิฟ หรือการอ่านนิตยสารทางเลือกหรือนิตยสารที่ผลิตเองจากคนกลุ่มเล็กๆ การเลือกชมภาพยนตร์นอกระแสที่ใช้ทุนสร้างน้อยและไม่ค่อยมีสถานที่ในการเผยแพร่ภาพยนตร์ การใช้สินค้าทำมือ Hand made หรือการรวมกลุ่มกันเพื่อแสดงออกหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เช่น งาน Fat Festival ซึ่งมีการนำเสนอ ดนตรีนอกระแสและภาพยนตร์นอกระแส เป็นต้น ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกลุ่มหนึ่งที่พยายามต่อสู้และต่อต้านกับวัฒนธรรมกระแสหลักเพื่อจะมีแนวทางในชีวิตเป็นของตัวเองและมีพื้นที่ในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ผ่านเพลง ภาพยนตร์ นิตยสาร และสื่อ กิจกรรมต่างๆ ได้อย่างอิสระเสรี อย่างไรก็ตาม เป็นที่สังเกตว่า รสนิยมการบริโภคสื่อทางเลือกในสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมนอกระแสหรืออินดี้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่หลายคนให้ความสนใจ ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้สร้างหันมาให้ความสนใจและผลิตภาพยนตร์นอกระแสมากขึ้น และการที่ภาพยนตร์นอกระแสสามารถทำรายได้และได้รับรางวัลจากสถาบันภาพยนตร์ต่างๆ เป็นต้น

ภาพยนตร์อิสระหรือภาพยนตร์นอกระแส (Independence Film) หรือที่เรียกกันติดปากว่า หนังอินดี้ คือ ภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างไปจากกรอบของภาพยนตร์ทั่วไป อาจจะเป็นที่เนื้อเรื่องหรือการดำเนินเรื่องหรือรูปแบบในการนำเสนอต่อกลุ่มผู้ชม

เฉพาะกลุ่ม รวมทั้งอาจจะเป็นภาพยนตร์ที่มีทุนสร้างน้อยเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั่วไป โดยปกติภาพยนตร์ในแนวนอกกระแสนี้จะไม่ได้อยู่ในโรงภาพยนตร์แบบปกติทั่วไป ด้วยเหตุผลในเรื่องของธุรกิจ เป็นเพราะ ไม่ได้เป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไปและอาจจะทำรายได้ได้น้อยเมื่อเทียบกับรายได้จากภาพยนตร์กระแสหลัก แต่ในปัจจุบัน มีภาพยนตร์นอกกระแสหลายเรื่องที่สามารถทำรายได้จำนวนมากและได้รับความสนใจจากกลุ่มผู้ชมในสังคมไทย ภาพยนตร์นอกกระแสมีอยู่ในสังคมไทยมาช้านานแล้ว นับตั้งแต่มีการนำภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามาเผยแพร่ในสังคมไทย แต่ในสมัยก่อนนั้นยังไม่เป็นที่รู้จักและยังไม่เป็นที่นิยมของกลุ่มผู้ชมมากนัก ภาพยนตร์นอกกระแสในสมัยก่อนจึงเป็นเพียงภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศที่มีผู้ชมเพียงกลุ่มเล็กๆ ส่วนใหญ่กลุ่มผู้ชมจะเป็นกลุ่มนักศึกษาที่เลือกรับชมภาพยนตร์เพื่อการฝึกภาษา เช่น นักศึกษาภาษาฝรั่งเศสหรือนักศึกษาภาษาญี่ปุ่น เป็นต้น ต่อมาในปี พ.ศ. 2543 สังคมไทยได้เกิดการก่อตัวของสื่อทางเลือกใหม่ที่ผลิตขึ้นจากกลุ่มคนรุ่นใหม่ ดังจะเห็นได้จากการก่อตั้งรายการวิทยุทางสถานีเอฟเอ็ม 104.5 เม็กกะเฮิซต์ หรือ Fat Radio การก่อตั้งนิตยสาร a day ซึ่งเป็นนิตยสารที่สร้างแรงบันดาลใจให้คนหนุ่มสาวจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีสื่อทางเลือกใหม่ที่อยู่ในรูปแบบระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเริ่มได้รับความนิยมจากบุคคลทั่วไปในสังคมไทย เช่น เว็บไซต์ www.pantip.com และเริ่มมีโรงภาพยนตร์ที่รองรับการฉายภาพยนตร์นอกกระแสโดยเฉพาะคือ โรงภาพยนตร์เฮาส์อาร์ซีเอ และโรงภาพยนตร์ลิโด สื่อทางเลือกใหม่ต่างๆ เหล่านี้ได้มีการนำเสนอภาพยนตร์นอกกระแสที่มีความน่าสนใจให้กับบุคคลในระดับต่างๆ ในสังคมไทย ทำให้สังคมไทยเริ่มรู้จักภาพยนตร์นอกกระแสมากขึ้น และทำให้ภาพยนตร์นอกกระแสเป็นที่นิยมมากขึ้นในสังคมไทยจนถึงปัจจุบัน

ในปัจจุบันภาพยนตร์นอกกระแสที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทยนั้นมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์นอกกระแสประเภทแนวรักโรแมนติก ภาพยนตร์นอกกระแสแนวคราม่า ภาพยนตร์นอกกระแสแนวแอ็คชั่นผจญภัย และภาพยนตร์นอกกระแสแนวสยองขวัญ ความหลากหลายของภาพยนตร์นอกกระแสประเภทต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคมไทย ทำให้กลุ่มผู้ชมในสังคมไทยสามารถเลือกชมภาพยนตร์นอกกระแสได้ตามความต้องการของตัวเอง ภาพยนตร์นอกกระแสแนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอที่โดดเด่นและน่าสนใจ มีกลุ่มผู้ชมในสังคมไทยให้ความสนใจและมีความนิยมในการรับชมภาพยนตร์ประเภทนี้จำนวนมาก ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสนั้นมีจุดเด่นที่แตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป คือ มีการนำเสนอภาพและเนื้อหาของภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงในระดับที่สูงมาก จนบางครั้งภาพและเนื้อหาของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ขัดแย้งกับกฎระเบียบและข้อห้ามของคณะกรรมการผู้ควบคุมภาพยนตร์ในสังคมไทย ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสหลายเรื่องจึงถูกคำสั่งแบนห้ามฉายและห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์ในสังคมไทย แต่ในปัจจุบัน เทคโนโลยีด้านการสื่อสารได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างสูง ทำให้กลุ่มผู้ชมใน

สังคมไทยสามารถรับชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสที่โดนคำสั่งแบนห้ามฉายและห้ามเผยแพร่ได้อย่างง่ายดายในสื่ออินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสจึงเป็นภาพยนตร์นอกกระแสประเภทหนึ่งที่ได้ถือว่ามีความท้าทายสังคมและท้าทายกลุ่มผู้ชมในสังคมไทย ภาพยนตร์สยองขวัญนั้นมีพัฒนาการมาจากวรรณกรรมพื้นบ้านแนวโกธิคปลายยุค 1700 ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่เขียนจากนักเขียนในสหราชอาณาจักรและนักเขียนในสหรัฐอเมริกา นักเขียนที่มีชื่อเสียงในยุคนี้คือ Bram stoker และ Mary Shelley เป็นต้น วรรณกรรมในยุคนี้เน้นบรรยากาศของพิธีกรรมนอกวิถีนอกศาสนา ปีกาจอที่ตีมีกร่างกายมนุษย์ จากวรรณกรรมแนวโกธิคทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างเป็นภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกขึ้นในปี 1896 ซึ่งเป็นภาพยนตร์เงียบและใช้ฟิล์มขาว-ดำ ชื่อเรื่อง The Devil's Castle สร้างโดย Georges Melies ภาพยนตร์สยองขวัญได้มีการพัฒนานี้ออกมาจากความน่ากลัวของปีศาจและสิ่งลึกลับ มาสู่ความน่ากลัวจากคนที่มีความผิดปกติทางจิต ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Psycho ที่ถูกสร้างขึ้นในปี 1960 โดยผู้กำกับอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (คุณาพร ไชยโรจน์, 2558) ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสต่างประเทศนั้น สามารถแบ่งออกเป็นรูปแบบต่างๆในการนำเสนอได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบฆาตกรรม (Snuff Film) ประกอบด้วย

1.1 Fake Snuff Film หรือ Snuff Filmแบบจำลอง แบบหลอกๆ เป็นการใช้นิเทศพิเศษในการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อเลียนแบบการฆาตกรรม FakeSnuff Film เป็นภาพยนตร์ที่ถูกกฎหมายในบางประเทศ แต่ในบางประเทศนั้นถือว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและห้ามเผยแพร่ ตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทนี้คือ The Butcher สร้างขึ้นในปี 2007 จากประเทศเกาหลีใต้ กำกับโดย Kim Jin Won ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นจำลองการฆาตกรรมและฆ่าเหยื่อที่มีความรุนแรงมาก ถูกแบนไม่ให้เผยแพร่ในหลายประเทศ

1.2 Real Snuff film เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำหรือบันทึกการฆาตกรรมจริงๆ เป็นการฆาตกรรมที่มีโชอุบัติเหตุ แต่เป็นการฆาตกรรมที่มีเจตนากระทำอย่างชัดเจน สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงของคนกลุ่มหนึ่งอันไม่เป็นที่เปิดเผย Real Snuff film ถือเป็นภาพยนตร์ที่ผิดกฎหมายร้ายแรง และมีโทษสถานหนักในทุกประเทศ ในปัจจุบันยังไม่พบว่ามีเผยแพร่ภาพยนตร์ประเภทนี้ในสังคมไทย

2. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเลือดท่วมจอ (Gore Horror) หมายถึง ภาพยนตร์สยองขวัญที่มีเนื้อเรื่อง มี Action มีการต่อสู้ และใช้เทคนิคพิเศษในการถ่ายทำ โดยมุ่งเน้นการใช้เลือดในภาพยนตร์จำนวนมาก มีการฉีกขาดของอวัยวะ เป็นการนำเสนอภาพการต่อสู้ที่มีความรุนแรงและนำเสนอที่เกินความเป็นจริง ตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทนี้คือ Ichi the Killer

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นสร้างขึ้นในปี 2001 กำกับโดย Takashi Miike เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องจากกลุ่มผู้ชมว่า เต็มไปด้วยเลือด และจากการต่อสู้ การทรมานแบบสุดโหดมากมาย

3. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบอีโรติก (Erotic horror Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ใช้เซ็กซ์และความต้องการทางเพศเป็นตัวขับเคลื่อน ภาพยนตร์รูปแบบนี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ ความต้องการทางเพศ และการมีเพศสัมพันธ์ โดยมีการนำเสนอที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์แนว เรท R และเรท X คือ เป็นการนำเสนอเรื่องราวความต้องการทางเพศที่มุ่งเน้นด้านมืดของจิตใจมนุษย์เป็นหลัก เป็นภาพยนตร์ที่เสียดสีสังคม และเสียดสีจริยธรรมของคน ตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทนี้คือ Nekromantik สร้างขึ้นในปี 1987 โดยผู้กำกับ Jörg Buttgerit เรื่องของ 2 สามีภรรยาที่มีความสุขและชอบร่วมรักกับศพ

4. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่เน้นเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ขัดต่อกฎระเบียบของสังคมและขัดต่อหลักจริยธรรมเป็นหลัก เป็นภาพยนตร์ที่มีการเขียนบทที่ขัดต่อหลักศาสนาและขัดต่อกฎระเบียบของสังคมในบางครั้งอาจเป็นการสื่อสารเพื่อประชดประชันกฎเกณฑ์ต่างๆในสังคม หรือเป็นการทำทนายกฎระเบียบสังคม ตัวอย่างภาพยนตร์ประเภทนี้คือ Salo or the 120 Days of Sodom สร้างขึ้นในปี 1975 โดยผู้กำกับ Pier Paolo Pasolini หลังจากภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉาย ผู้กำกับภาพยนตร์ถูกฆาตกรรมด้วยการขบรลฟุ้งชนและเหยียบซ้ำ จากการจับกุมคนร้ายพบว่าเป็นการกระทำของผู้ชมภาพยนตร์ที่เคร่งศาสนาและเกลียดภาพยนตร์เรื่องนี้

จากรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสทั้ง 4 รูปแบบตามที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส รูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคม และขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสที่มีการนำเสนอภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงอยู่ในระดับที่สูงกว่ากฎระเบียบและข้อห้ามของคณะกรรมการผู้ควบคุมภาพยนตร์ในสังคมไทย นอกจากนี้การนำเสนอภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ยังถือได้ว่าเป็นความขัดแย้งกับหลักจริยธรรมอันดีของสังคมไทย สังคมไทยนั้นมีหลักศาสนาและหลักจริยธรรมที่ปลูกฝังให้คนทุกคนเป็นคนดี มีการสอนให้คนทุกคนมีความละอายและเกรงกลัวต่อบาป การปลูกฝังหลักจริยธรรมอันดีของสังคมไทยนั้นมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นการสั่งสอนหลักจริยธรรมอันดีจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งจนกระทั่งมาถึงผู้คนในยุคปัจจุบัน สังคมไทยจึงถือได้ว่าเป็นสังคมที่มีกฎระเบียบและมีหลักจริยธรรมที่มีความเคร่งครัดมาก การเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทนายสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมในสังคมไทย จึงถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่สื่อที่มีความขัดแย้งกับกฎระเบียบข้อบังคับและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมของสังคมไทยอย่างรุนแรง ถึงแม้หน่วยงานที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์จะมีคำสั่งแบนภาพยนตร์ ห้ามฉายและห้ามเผยแพร่ภาพยนตร์สยอง

ขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมในสังคมไทย แต่กลุ่มผู้ชมในสังคมไทยก็ยังสามารถรับชมภาพยนตร์สยองขวัญประเภทนี้ได้จากสื่ออินเทอร์เน็ตรูปแบบต่างๆ อย่างง่ายดาย จึงอาจกล่าวได้ว่าสังคมไทยไม่สามารถที่จะปิดกั้นภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมได้ สังคมไทยในปัจจุบันจึงยังมีการเผยแพร่ภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมอยู่อย่างต่อเนื่อง และยังมีแนวโน้มว่าจำนวนของกลุ่มผู้ชมในสังคมไทยที่มีความชื่นชอบภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบนี้จะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยสังเกตได้จากยอดการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบนี้ในสื่ออินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ YOUTUBE ที่มียอดในการรับชมภาพยนตร์เพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง และอ้างอิงจากเว็บไซต์ Pantip.com หัวข้อ “อันดับหนังสุดอันตรายสายพันธุ์สะท้านขมอเวจี ภาครวมกันเฉพาะกิจ” โดยภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 11 ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) อยู่ในอันดับที่ 19 และอ้างอิงจากเว็บไซต์ horrorclub.net หัวข้อ “สิบสุดยอดหนังโหด” โดยภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 3 ทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมนั้น มีกระบวนการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายต่อกลุ่มผู้ชมในสังคมไทยอย่างไร ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของของภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เพื่อที่จะได้ทราบถึงข้อมูลและข้อเท็จจริงของการเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นแนวทางในการสะท้อนให้กลุ่มผู้ชมและสังคมไทยได้เข้าใจการเล่าเรื่อง และได้เข้าใจการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

2. ประเด็นปัญหาการวิจัย

2.1 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมที่เผยแพร่ในสังคมไทยมีการเล่าเรื่องอย่างไร

2.2 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมที่เผยแพร่ในสังคมไทยมีการสื่อความหมายในภาพยนตร์อย่างไร

2.3 ความคิดเห็นต่อความเหมาะสมของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมกับสังคมไทยเป็นอย่างไร

3. วัตถุประสงค์การวิจัย

3.1 เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

3.2 เพื่อศึกษาการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

3.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมกับสังคมไทย

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหาและหน่วยวิเคราะห์ในงานวิจัย

4.1.1 งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเรื่องเล่าดังต่อไปนี้ 1. โครงเรื่อง (Plot) ซึ่งจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) 1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) 1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) 1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) 1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) 2. แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง 3. ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับเรื่องราวในภาพยนตร์ 4. ความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 3 ประเภทคือ 4.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน 4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ 4.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก 5. ฉาก (Setting) ประกอบด้วยฉาก 2 ประเภทคือ 5.1 ฉากภายใน (Interior) 5.2 ฉากภายนอก (Exterior) 6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) คือ การใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ 7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) ซึ่งมีมุมมองในการเล่าเรื่อง 4 ประเภท คือ 7.1 เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First –Person Narrator) 7.2 เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) 7.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) 7.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

4.1.2 งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญ นอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม โดยวิเคราะห์ตาม องค์ประกอบของการสื่อความหมายดังต่อไปนี้ 1. แนวคิดเรื่องภาพที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์ Visual Manipulate ซึ่งประกอบด้วย 1.1 การจัดรวมภาพ Composition of Image แบ่งออกเป็น ประเภทต่างๆ ดังนี้ 1) การใช้มุมกล้องในแนวดิ่ง (Camera Angle) 2) ระยะใกล้ชิดในการใช้มุม กล้องในแนวนอน (Proximity) 3) การใช้มุมกล้องแบบเคียงข้างกัน Identification 4) การใช้มุม กล้องปฏิสัมพันธ์แบบจินตนาการ (Imaginary Interaction) 1.2 การตัดต่อภาพ Juxtaposition of Images แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆดังนี้ 1) การสร้างข้อสรุปจากการเห็นภาพย่อยๆที่สั่งสมมา (Generalization Though Cumulating) 2) การตัดภาพต่อเนื่องกันให้ดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นซึ่งกัน และกัน (Propinquity for Causality) 3) การใช้ภาพเพื่อสร้างความเชื่อมโยงในจินตนาการ (Associational Juxtaposition) 2. แนวคิดเรื่องเสียงที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วย 2.1 เสียงประกอบ (Sound Effect) แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้ 1) การใช้เสียงจริงที่มาจาก แหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) 2) การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) 3) การใช้ เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) 2.2 เสียงดนตรี (Music) 3. แนวคิดการสื่อความหมาย ด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiotics) ซึ่งประกอบด้วย 3.1 การสื่อความหมายตรง (Denotation) 3.2 การสื่อความหมายแฝง (Connotation) แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้ 1) การสื่อความหมาย แฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) 2) การสื่อความหมายแฝงในระดับของ วัฒนธรรม (cultural connotations)

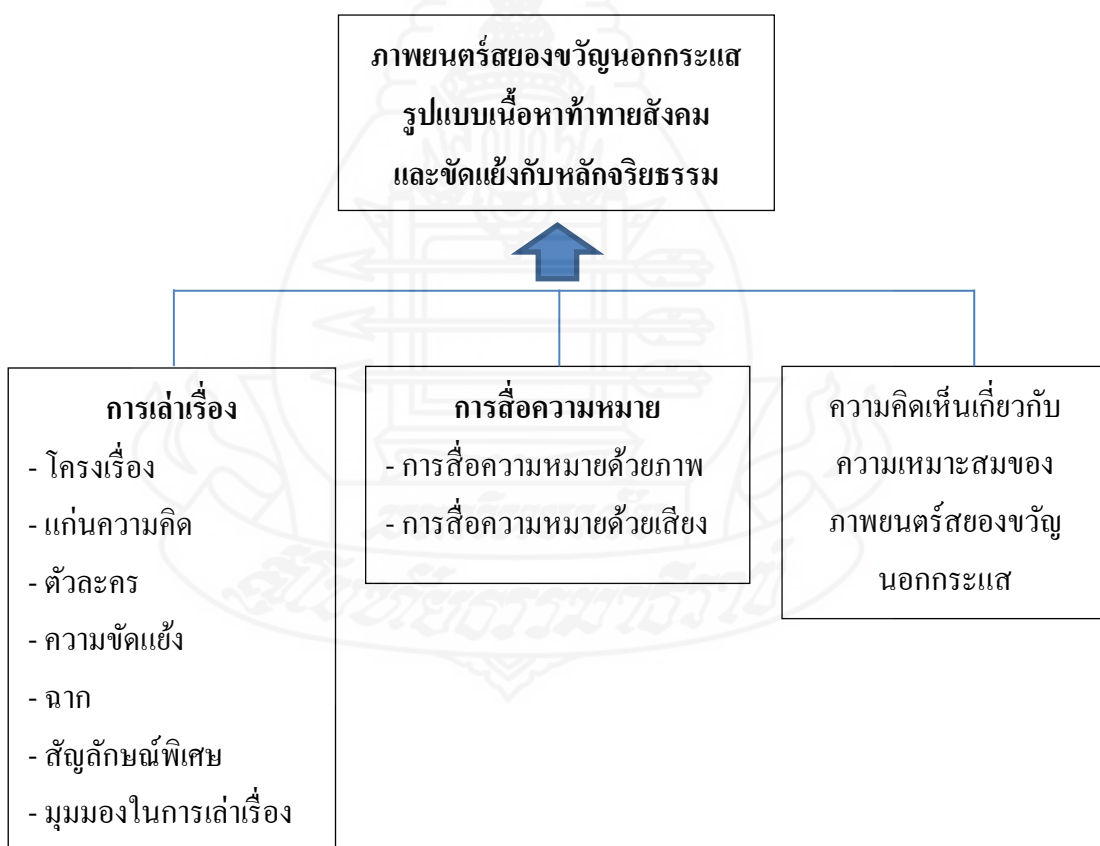
4.1.3 งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีต่อ ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ซึ่งผู้ให้ ข้อมูลหลักเป็นผู้ที่มีความสนใจในการชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส และเป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูล หลักที่มีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสเป็นอย่างดี จำนวน 5 คน ได้มาโดยการใช้ วิธีการการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาภาพยนตร์ สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม จำนวน 3 เรื่อง คือ 1. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลัก จริยธรรม เรื่อง Visitor Q (2001) 2. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคม และขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง Baise Moi (2000) 3. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบ รูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ซึ่ง ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกเป็นภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและ ขัดแย้งกับหลักจริยธรรม ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักโดยอ้างอิงจาก

เว็บไซต์ Pantip.com หัวข้อ “อันดับหนังสืออันตรายสายพันธุ์สะท้านขมอเวจี ภาครวมกันเฉพาะกิจ” โดยภาพยนตร์เรื่อง Visitor Q (2001) ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 11 ภาพยนตร์เรื่อง Baise Moi (2000) อยู่ในอันดับที่ 19 และอ้างอิงจากเว็บไซต์ horrorclub.net หัวข้อ “สิบสุดยอดหนังโหด” โดยภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 3 จึงถือได้ว่าภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม 3 เรื่อง เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้ชมและกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

4.2 ขอบเขตด้านเวลา

งานวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2557 ถึงเดือนมกราคม 2559

5. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 ภาพยนตร์นอกกระแส หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างไปจากกรอบของภาพยนตร์ทั่วไป อาจจะเป็นที่เนื้อเรื่องการดำเนินเรื่อง หรือรูปแบบในการนำเสนอ ส่วนมากจะเป็นภาพยนตร์ที่มีทุนสร้างน้อยเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั่วไป ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ โดยไม่ได้คำนึงถึงผลกำไรมากนัก โดยปกติภาพยนตร์นอกกระแสจะไม่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป ด้วยเหตุผลในเรื่องของธุรกิจ เป็นเพราะไม่ได้เป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไป และเป็นภาพยนตร์ที่มีกลุ่มผู้ชมขึ้นชอบกลุ่มเล็กๆ ส่วนมากจะไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง

6.2 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมาจากโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นเต้นระทึกขวัญ สร้างความหวาดกลัว สร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัย และสร้างความรู้สึกขวัญผวาให้แก่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสส่วนมากไม่ได้รับการตรวจสอบจากคณะกรรมการที่ควบคุมภาพยนตร์ หรือหากได้รับการตรวจสอบก็มักจะไม่ผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการด้วยเหตุผลต่างๆ เช่น เนื้อหา ภาพ หรือความรุนแรงในภาพยนตร์มีมากเกินไปไม่เหมาะกับกลุ่มผู้ชมในสังคมไทย โดยปกติภาพยนตร์นอกกระแสจะไม่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป ด้วยเหตุผลในเรื่องของธุรกิจ เป็นเพราะไม่ได้เป็นที่สนใจของบุคคลทั่วไป เป็นภาพยนตร์ที่มีกลุ่มผู้ชมขึ้นชอบกลุ่มเล็กๆ

6.3 ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม หมายถึง ภาพยนตร์สยองขวัญที่เน้นเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ขัดต่อกฎระเบียบข้อบังคับของสังคม และขัดแย้งกับหลักจริยธรรมอันดีของสังคมเป็นหลัก ภาพยนตร์ประเภทนี้อาจจะมีการนำเสนอภาพที่มีความน่ากลัวของขวัญหรือไม่มีการนำเสนอภาพที่มีความน่ากลัวของขวัญก็ได้ แต่จะมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์หรือบทภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน่ากลัวและขัดแย้งกับกฎระเบียบข้อบังคับและจริยธรรมอันดีของสังคมเป็นหลัก เป็นภาพยนตร์ที่มีการเขียนบทภาพยนตร์ที่ขัดต่อหลักศาสนาและขัดต่อกฎระเบียบของสังคม เป็นภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการสื่อความหมายและแสดงความคิดเห็นของตนเองให้กลุ่มผู้ชมได้ทราบอย่างตรงไปตรงมา ในบางครั้งอาจเป็นการสื่อสารเพื่อประชดประชันกฎเกณฑ์ข้อบังคับต่างๆ ในสังคม หรืออาจจะเป็นการทำทาสังคม ทำทาสภาวะจิตใจของกลุ่มผู้ชม ภาพยนตร์ประเภทนี้มักถูกปิดกั้นในสื่อหลักๆ ของสังคม เนื่องจากกฎระเบียบข้อบังคับทางกฎหมายแต่ก็ยังมีเผยแพร่ภาพยนตร์ในกลุ่มผู้ชมที่มีขนาดเล็ก ภาพยนตร์ประเภทนี้ทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ทางสังคมถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในภาพยนตร์

6.4 การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ หมายถึง การนำเสนอเหตุการณ์ในภาพยนตร์ถ่ายทอดไปยังกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ เป็นการที่ผู้สร้างภาพยนตร์กำหนดโครงสร้างของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และการกระทำที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ว่ามีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่ปลายทางหรือจุดจบอย่างไร กระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นั้นประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆในการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ องค์ประกอบของกระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วย

6.4.1 โครงเรื่อง หมายถึง ลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกัน และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยโครงเรื่องจะเป็นเนื้อเรื่องในลักษณะที่เป็นสาระสำคัญของเนื้อเรื่องซึ่งจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1) **การเริ่มเรื่อง (Exposition)** การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละครแนะนำฉาก หรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตามการเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์โดยอาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือเล่าย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

2) **การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีสถานการณ์ที่อยู่ในช่วงยุ่งยากที่ต้องเผชิญ

3) **ภาวะวิกฤติ (Climax)** หรือจุดสุดยอดจะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึง จุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

4) **ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

5) **การยุติของเรื่องราว (Ending)** คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสียอาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

6.4.2 แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่องนับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่าโดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่องเราจำเป็นต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นแล้วจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆในการเล่าเรื่อง

6.4.3 ตัวละคร (Character) หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า เป็นองค์ประกอบสำคัญอีกส่วนที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิด โดยส่วนประกอบของตัวละครสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะตามลักษณะนิสัย ดังนี้

1) **ลักษณะนิสัยด้านบวก** เป็นการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีต่อตนเอง และคนใกล้ชิด นิสัยเหล่านี้ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้

2) **ลักษณะนิสัยด้านลบ** คือ การประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ไม่ถูกต้องไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมถือว่าการประพฤติชั่ว นิสัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทั้งสิ้น เป็นการกระทำที่สามารถนำไปสู่ความรุนแรงได้

3) **ลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง** เป็นการกระทำและพฤติกรรมของตัวละครที่ต้องใช้บริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องสมควรกระทำหรือไม่

6.4.4 ความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึง องค์ประกอบอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหาและนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ในเรื่อง การศึกษาความขัดแย้งจะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้นเราสามารถบางความขัดแย้งออกได้ 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1) **ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน** คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันมีความขัดแย้งกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกันหรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการต่อสู้ระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2) **ความขัดแย้งภายในจิตใจ** เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครเองที่มีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกระหว่างสิ่งที่ถูกต้องศีลธรรมกับสิ่งที่ปรารถนา เป็นต้น

3) **ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก** คือ ความขัดแย้งที่เกิดจากคนอื่น ซึ่งตัวละครไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมได้ ซึ่งคนอื่นในที่นี้คือตัวร้าย (Antagonist) หรือเป็นบุคคลอื่นในสังคม เช่น ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับธรรมชาติ หรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับสังคม

6.4.5 ฉาก (Setting) หมายถึง องค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญในเรื่องเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าเรื่องคือ การถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันและเหตุการณ์ต่างๆ จะเกิดขึ้น โดยมีสถานที่รองรับดังนั้นเองฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง และมีความสัมพันธ์กับบุคลิกของตัวละครได้ด้วย ฉากแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1) **ฉากภายใน (Interior)** คือ ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อยฉาก 1 ด้าน หรือ มีเครื่องประดับการแสดงและเวที เป็นสื่อความหมาย ตัวอย่างของฉากภายใน ได้แก่ ในบ้าน ในสำนักงาน ในเครื่องบิน ในรถยนต์ บนเรือ เป็นต้น

2) *ฉากภายนอก (Exterior)* คือ ฉากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารที่อยู่อาศัย ได้แก่ ในสวน ชายคาบ้าน รั้วบ้าน ในป่า บนเขา หรือส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้าหรือแลเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติอย่างเด่นชัด อาจจะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสื่อความหมายก็ได้

6.4.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุ สถานที่ สิ่งมีชีวิตก็ได้ สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เกิดจากการตั้งใจของผู้สร้างภาพยนตร์ และมักจะมีการใช้ซ้ำในภาพยนตร์ สามารถอธิบายในทางอ้อมหรืออธิบายในทางตรงได้ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นผลกระทบต่อเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

6.4.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) หมายถึง การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงใกล้ชิดหรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมีที่น่าเชื่อถือต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะมันจะส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชม โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1) *เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)* คือ การเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเองข้อสังเกตก็คือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยมุมมองประเภทนี้ก็จะปรากฏคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้ความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์

2) *เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator)* คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่นเหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวข้องกับ ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครเอกจึงสามารถเล่าเรื่องของตัวเอกได้ เป็นการเล่าเรื่องที่ผู้เล่าเรื่องมีความใกล้ชิดกับตัวละครหลักสามารถรู้หรือคาดเดาคิดความรู้สึกของตัวละครหลักได้ แต่ผู้เล่าเรื่องไม่สามารถรู้ความคิดของตัวละครอื่นได้

3) *การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective)* เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลางปราศจากอคติในการนำเสนอ ดังนั้นการเล่าเรื่องชนิดนี้ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้งเพราะเป็นการเล่าจากวงนอก เป็นการสังเกต หรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง

4) *การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)* หรือการเล่าเรื่องแบบ *พหุสูตร* คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัวสามารถย้ายเหตุการณ์สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีตก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต

6.5 การสื่อความหมายของภาพยนตร์ หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวในภาพยนตร์ ความคิดเห็น หรือความรู้สึกจากผู้สร้างภาพยนตร์ไปยังผู้รับชมภาพยนตร์ โดยผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ ในที่นี้ประกอบด้วย การสื่อความหมายด้วยภาพ การสื่อความหมายด้วยเสียง และการสื่อความหมายแฝงในเชิงสัญลักษณ์วิทยา

6.5.1 การสื่อความหมายด้วยภาพ หมายถึง การใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเป็นวิถีทางในการสร้างอิทธิพลต่อคนดูให้มีปฏิกิริยาต่อภาพตามเจตจำนงของผู้ส่งสาร เครื่องมือทั้งหมดที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์จะประกอบด้วยกลยุทธ์ใหญ่ๆ 2 กลุ่มคือ

1) **การจัดรวมภาพ** หมายถึง กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ เช่น ตัวละคร/ผู้ปรากฏตัวในภาพ สถานที่/ฉาก หรือกิจกรรมในภาพนั้น โดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของคนดู โดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพนั่นเอง แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

- การใช้มุมกล้องในแนวดิ่ง (Camera Angle) เนื่องจากผู้ดูทุกคนมีรหัสเดียวกับผู้ถ่ายภาพ คือ หากมีการใช้มุมกล้องจากที่สูงและถ่ายกดลงมา คนดูจะได้รับความรู้สึกว่าอยู่เหนือกว่าสิ่ง/คนที่อยู่ในภาพ ถ้าถ่ายด้วยมุมกล้องที่อยู่ต่ำกว่าและถ่ายช้อนขึ้นมาคนที่อยู่ในภาพก็จะมีฐานะเหนือกว่า

- ระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) ระยะใกล้ไกลของภาพเป็นระบบสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเกี่ยวข้องกับคนดู และถูกใส่ความหมายให้เป็นความใกล้ไกลทางจิตใจและอารมณ์อีกด้วย ซึ่งเท่ากับเป็นการเน้นความสำคัญของเรื่องราวและการดึงคนดูเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

- การใช้มุมกล้องแบบเคียงข้างกัน Identification เมื่อเวลาที่เราดูภาพยนตร์ มุมกล้องจะเป็นตัวกำหนดจุดยืนของคนดูว่าจะให้ดูหรือเป็นฝ่ายเดียวกับตัวละครใดในเรื่อง หากมุมกล้องพาคนดูตามหลังตัวละครหนีไป คนดูก็ต้องมองออกไปจากมุมของหนีไปโดยปริยาย

- การใช้มุมกล้องปฏิสัมพันธ์แบบจินตนาการ (Imaginary Interaction) เทคนิคดังกล่าวนี้เกือบคล้ายๆ กับการ Identification แต่ชัดเจนกว่า เช่น นอกจากจะพาคนดูตามหลังไปกับตัวละครบางตัวแล้ว ยังทำให้คนดูสร้างจินตนาการว่า ได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหรือกับเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง นอกจากจะยืนอยู่มุมเดียวจุดเดียวกับกล้องแล้ว คนดูก็ยังจะคิดและรู้สึกอย่างเดียวกับตัวละคร

2) **การตัดต่อภาพ** หมายถึง เทคนิคการนำเอาภาพหรือซีนต่างๆ มาเรียงร้อยกันเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของภาพยนตร์จะเกิดจากการตัดต่อฟิล์มแต่ละฉากหรือซีนมาต่อกันให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ขึ้นมา แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

- การสร้างข้อสรุปจากการเห็นภาพย่อยๆ ที่สั่งสมมา (Generalization Though Cumulating) เนื่องจากธรรมชาติของภาพนั้นจะชวนให้ผู้ชมไปสู่ข้อสรุปได้ยากกว่าภาษา ทั้งนี้เพราะภาษามีเทคนิคหลายอย่างที่จะช่วยในการสร้างข้อสรุปรวม แต่ภาพนั้นจะบ่งบอกถึงแต่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม

- การตัดภาพต่อเนื่องกันให้ดูเสมือนว่าเป็นเหตุเป็นซึ่งกันและกัน (Propinquity for Causality) เป็นการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อไปตามมาซึ่งเป็นเหตุเป็นผลที่มีความเชื่อมโยงกัน ตั้งแต่เริ่มต้นเรื่องจนถึงการยุติเรื่องราว

- การใช้ภาพเพื่อสร้างความเชื่อมโยงในจินตนาการ (Associational Juxtaposition) เป็นการจับขึ้นมาคู่กันไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม และนำพาให้ผู้ชมเชื่อมโยง 2 ฉะนั้นเข้าด้วยกัน แม้จะไม่ใช่เป็นเหตุเป็นผลกันแต่ก็บ่งบอกเป็นนัยๆ ว่าสอง ฉะนั้นมีความเกี่ยวข้องกันอยู่

6.5.2 การสื่อความหมายด้วยเสียง หมายถึง การใช้เสียงในภาพยนตร์เพื่อการสร้างอิทธิพลให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและคล้อยตามภาพยนตร์ได้ ประกอบด้วย

1) **เสียงประกอบ** เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์คือเสียงทั่วไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ โดยเฉพาะขณะเดียวกันก็จะแสดงความหมายในตัวของมันเองด้วย ประกอบด้วย

- การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เป็นเสียงทั่วไปที่เกิดขึ้นในฉาก เป็นเสียงประกอบเพื่อการประกอบฉาก เช่น เสียงโทรศัพท์ เสียงฝีเท้าคนเดิน เสียงไขกุกญแจประตู เป็นต้น การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก เป็นการใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ในภาพยนตร์และสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์

- การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อเสริมสร้างความสมจริงของฉากหรือสถานที่ และเป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของฉากนั้นๆ เช่น เสียงลมพัดหรือเสียงต้นไม้ไหวเอนไปตามเสียงลม เป็นต้น

- การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เป็นการใช้เสียงประกอบที่มีการสร้างขึ้นใหม่เพื่อความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ และเพื่อกระตุ้นอารมณ์หรือปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชม เช่น เสียงร่างกายปะทะกันในขณะที่เกิดการต่อสู้ เสียงเลือดที่พุ่งออกมาจากร่างกาย เป็นต้น

2) *เสียงดนตรี* เสียงดนตรีถูกนำมาใช้ในโลกของภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง เสียงดนตรีช่วยเสริมบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ และช่วยสร้างอารมณ์ให้เป็นที่ไปตามทิศทางที่ต้องการ ในขณะที่เดียวกันเสียงดนตรียังแต่งเติมสีสันให้กับภาพยนตร์ได้ เสียงดนตรีช่วยสร้างมิติใหม่ เป็นการสร้างความรู้สึกลึกใหม่ที่ดูเหมือนจะเป็นจริงให้กับผู้ชม เสียงดนตรีจะช่วยให้ภาพในภาพยนตร์ดูไม่เป็นความจริงหรือดูเกินความเป็นจริงได้

6.5.3 การสื่อความหมายแฝงในเชิงสัญลักษณ์วิทยา หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้มีความหมายแทนของจริงหรือตัวจริง สิ่งที่จะนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์นั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ รูปภาพ หรือภาษา ซึ่งทั้งหมดนั้นทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความจริง การสื่อความหมายแฝงเชิงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ ประกอบด้วย

1) *การสื่อความหมายตรง (Denotation)* เป็นระดับของความหมายที่เกี่ยวข้องกับความจริงระดับธรรมชาติ เป็นความหมายที่ผู้ใช้สามารถเข้าใจได้ตรงตามตัวอักษรจัดอยู่ในลักษณะของการอธิบาย หรือพรรณนา (Descriptive level) และเป็นความหมายที่เป็นที่รับรู้และเข้าใจได้สำหรับผู้รับสารส่วนใหญ่ ยกตัวอย่างเช่นเมื่อเรากล่าวถึงช้าง ก็จะนึกถึงลักษณะของสัตว์ที่มีรูปร่างใหญ่ มีงาและงวง เป็นต้น

2) *การสื่อความหมายแฝง (Connotation)* เป็นการตีความหมายของสัญลักษณ์ โดยเป็นระดับที่พ่วงเอาปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งเป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ความหมายแฝงหรือความหมายในระดับที่สองนี้สร้างขึ้นบนพื้นฐานของความหมายตรงของสัญลักษณ์ตัวเดียวกัน ซึ่งกระบวนการเกิดขึ้นของความหมายแฝงนี้เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์ในความหมายระดับแรกถูกนำไปใช้เป็นรูปสัญลักษณ์ โดยมีการผูกโยงรวมเข้ากับความหมายใหม่ จึงเกิดเป็นความหมายแฝง แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

- การสื่อความหมายแฝงในระดับของปัจเจก (individual connotations) หมายถึง การทำความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนั้นเป็นการเรียนรู้วิธีการมองโลกและการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก ซึ่งการเรียนรู้เหล่านี้เองที่จะทำให้บุคคลมีความเข้าใจและให้นิยามต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจเหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้ ซึ่งเรียกว่าประสบการณ์ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีประสบการณ์แตกต่างกัน

- การสื่อความหมายแฝงในระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) การสื่อความหมายในระดับนี้แสดงถึงการที่วัตถุในวัฒนธรรมได้พ่วงเอาความสัมผัสและการสื่อความหมายเข้ามาในตัวมัน และมีส่วนร่วมในการให้ความหมายกับผู้คนในวัฒนธรรม ยกตัวอย่าง

เช่นการมอบดอกกุหลาบ ที่คนให้การยอมรับในเชิงวัฒนธรรมเข้าใจร่วมกันว่าเป็นการแสดงถึงความรัก

6.6 ความคิดเห็น หมายถึง ความคิดเห็นส่วนบุคคล ความคิดส่วนบุคคล ความรู้สึกล้วนตัว การกลั่นกรองและการคาดคะเน หรือการแสดงทัศนคติต่างๆของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในประเด็นด้าน ความเหมาะสมของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมกับสังคมไทย ประกอบด้วย ความเหมาะสมของภาพความรุนแรงในภาพยนตร์ ความเหมาะสมของเนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ในภาพยนตร์

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 เป็นแนวทางให้กลุ่มผู้ชมที่มีความสนใจภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสได้ทราบถึงการเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม

7.2 เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์และการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสให้มีคุณภาพและสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชมได้

