

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย “การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส” ผู้วิจัยได้เลือกใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเน้นการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมจำนวน 3 เรื่อง คือ 1. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง Visitor Q (2001) 2. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง Baise Moi (2000) 3. ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรม เรื่อง A Clockwork Orange (1971) โดยเลือกใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในการวิจัยดังนี้ 1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ 2. ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory) 3. แนวคิดกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narration) 4. แนวคิดการสื่อความหมายในภาพยนตร์ 5. แนวคิดการสื่อความหมายด้วยทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiotics) 6. ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality) 8. กฎหมายในการจัดประเภทภาพยนตร์และข้อกำหนดของภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร 9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการศึกษาวิจัยการวิจัย “การเล่าเรื่อง และการสื่อความหมายของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส” มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้ว เป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ ผู้ที่คิดประดิษฐ์ต้นแบบของภาพยนตร์ขึ้นคือ โทมัส แอลวา เอดิสัน และผู้ร่วมงานของเขาชื่อ วิลเลียม เคนดี้ คิดสัน ภาพยนตร์ที่สามารถฉายภาพให้ปรากฏบนจอ

ขนาดใหญ่ ได้พัฒนาสมบูรณ์ขึ้นในอเมริกาในปี พ.ศ.2438 โดยความร่วมมือระหว่างโทมัส อาแมท (Thomas Armat) ซี ฟรานซิส เจนกินส์ (C. Francis Jenkins) และเอ็ดิสัน เรียกเครื่องฉาย ภาพยนตร์ชนิดนี้ว่า ไบโอกราฟ (Biograph) ในเวลาต่อมา หลังจากนั้นภาพยนตร์ได้แพร่หลายไปใน ประเทศต่างๆ ทั่วโลก เกิดอุตสาหกรรมการผลิตจำหน่ายและบริการฉายภาพยนตร์ขนาดใหญ่หลาย แห่ง ทั้งในอังกฤษ ฝรั่งเศสและอเมริกา ภาพยนตร์ได้กลายเป็นสื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ ศิลปการ บันเทิงและวรรณกรรมต่างๆ ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางตลอดมา ภาพยนตร์เรื่องแรกของ โลก “Arrival of a Train at La Ciotat” ออกฉายที่กรุงปารีส มีความยาว 50 วินาที ออกฉายในปี 2438

ธนวิทย์ ชียงบุตร (2555) แบ่งภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. Action - เป็นภาพยนตร์ ที่จะมีฉากต่อสู้ การไล่ล่า ไล่ยิง ระเบิด เป็นจุดขาย รวมถึงมี ฉากต่อสู้ ซึ่งบางทีอาจจะมีความเหนือจริงอยู่ด้วย
2. Adventure - ภาพยนตร์แนวผจญภัยเข้าป่าล่าขุมทรัพย์ เจออุปสรรคมากมาย รวมถึง ต้องมีการแก้สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเหมาะสำหรับคนที่ชอบความท้าทาย
3. Animation - ภาพยนตร์แนวการ์ตูนซึ่งมีทั้ง 2d และ 3d ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยม เป็นอย่างมากโดยเฉพาะเด็กๆและเยาวชน
4. Comedy - ภาพยนตร์แนวตลก เบาสมอง เหมาะไว้สำหรับการรับชมเพื่อผ่อนคลาย ความเครียด
5. Crime - ภาพยนตร์แนวอาชญากรรม เป็นเรื่องราวของการแก้ไขคดีต่างๆ ของตำรวจ หรือองค์กรมาเฟีย
6. Documentary - ภาพยนตร์แนวสารคดี มักจะสร้างจากเหตุการณ์จริงหรือเรื่องจริง มุ่งเน้นการให้สาระความรู้เป็นหลัก
7. Drama - ภาพยนตร์ชีวิต ที่จะมีลักษณะเศร้า เป็นเรื่องราวของชีวิตบุคคลที่ส่วนใหญ่ มักจะมีปัญหาต่างๆ ถ้าโถมเข้ามา
8. Erotic - เป็นภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะกับเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เพราะจะเป็นการเล่าเรื่อง เกี่ยวกับเพศ การมีเพศสัมพันธ์ ดันหาราคะ ในภาพยนตร์
9. Family - ภาพยนตร์แนวครอบครัว เกี่ยวกับความรักในครอบครัว ทำให้ดูแล้วรู้สึก อบอุ่น ดูได้ทุกคนในครอบครัว
10. Fantasy - ภาพยนตร์แนวจินตนาการ ที่มีความเหนือจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว เกี่ยวกับเวทมนตร์ คาถา หรือว่าสัตว์ในตำนาน ซึ่งส่วนใหญ่เด็กๆ จะชอบภาพยนตร์ประเภทนี้
11. Musical - ภาพยนตร์เพลง เป็นภาพยนตร์ที่ใช้เพลงหรือดนตรีเป็นองค์ประกอบหลัก ของภาพยนตร์

12. Romance - ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความรักเป็นหลักในภาพยนตร์

13. Sci-fi - ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอ้างอิงวิทยาศาสตร์ และผสมผสานจินตนาการเข้าไปในภาพยนตร์

14. Thriller - ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน ที่มีการผูกเรื่องให้น่าติดตาม ชวนให้ผู้ชมติดตามว่าตอนจบของภาพยนตร์จะเป็นแบบไหน

15. Horror – ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นการนำเสนอความหวาดกลัวให้กับผู้ชม อาจจะเป็นเรื่องราวลึกลับ ภูต ผี ปีศาจ หรือนำเสนอเรื่องราวความน่ากลัวที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ด้วยกัน

ภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ที่กล่าวมานั้น คือ แนวของภาพยนตร์ในปัจจุบัน แต่ในปัจจุบันยังมีภาพยนตร์แนวทดลองหรือภาพยนตร์นอกกระแสออกมาอีกหลายแบบ ทำให้ผู้ชมสามารถเลือกชมภาพยนตร์ได้อย่างเปิดกว้างขึ้น เป็นการสร้างทางเลือกในการรับชมภาพยนตร์ให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้มีทางเลือกในการชมภาพยนตร์

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์นอกกระแส

ภาพยนตร์นอกกระแส คือ ภาพยนตร์อิสระ (Independent Film) หรือที่เรียกกันสั้นๆว่าหนังอินดี้ ก็คือ ภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างไปจากกรอบของภาพยนตร์ทั่วไป อาจจะเป็นที่เนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่อง หรือวิธีการเล่าเรื่อง โดยที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างภาพยนตร์และสามารถนำเสนอภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ ภาพยนตร์นอกกระแสยังเป็นหนังที่ผู้สร้างภาพยนตร์หาทุนสร้างภาพยนตร์โดยไม่ได้ขึ้นกับเงิน ใจหรือกฎเกณฑ์ของตลาดหรือวงการหนังสายหลักหรือหนังในกระแส (Main Stream) ที่ต้องใช้การวางแผนการตลาดในการสร้างภาพยนตร์ เช่น ต้องมีดาราดี ต้องมีมุขตลก ต้องมีฉากมีมอเตอร์ไซค์ ต้องทำให้ผู้ชมชอบภาพยนตร์ให้ได้ เป็นต้น ภาพยนตร์นอกกระแสยังเป็นภาพยนตร์ที่มีการเผยแพร่หรือการฉายภาพยนตร์แบบจำกัดโรงฉาย ภาพยนตร์นอกกระแสส่วนใหญ่จะสร้างโดยความอิสระของผู้สร้างภาพยนตร์โดยไม่ได้คำนึงถึงรสนิยมของผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะเรียกว่าสร้างเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมบางกลุ่มก็พอได้ เช่น หนังชีวิตคน หนัง Reality ฯลฯ ซึ่งถูกตลาดไว้ตั้งแต่ต้นแล้วว่ากลุ่มผู้ชมน่าจะมีความสนใจกันน้อย ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานี้ทำให้โรงภาพยนตร์ไม่ค่อยสนใจที่จะลงทุนเอาภาพยนตร์นอกกระแสไปฉายในโรงภาพยนตร์

อุสุมา สุขสวัสดิ์ (2555) ภาพยนตร์นอกกระแสหรือหนังคัลท์ (Cult Film) คือ ภาพยนตร์นอกกระแสประเภทหนึ่งที่มีกลุ่มผู้ชมชื่นชอบเฉพาะกลุ่มเท่านั้น หนังคัลท์ (Cult Film) มาจากคำว่า Culture เป็นภาพยนตร์ที่หลังจากฉายให้ผู้ชมได้รับชมแล้ว ได้สร้าง “วัฒนธรรม”

ขึ้นมาอีกแบบหนึ่ง กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบหนัง จะชื่นชอบภาพยนตร์ในระดับที่คลั่งไคล้ภาพยนตร์และชื่นชอบภาพยนตร์อย่างมาก ในทางตรงข้าม กลุ่มผู้ชมที่ชมภาพยนตร์แล้วไม่ชอบ กลุ่มผู้ชมก็จะเกลียดภาพยนตร์ในระดับที่รุนแรง ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์นอกกระแสหรือหนังคัลท์ (Cult Film) เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างมาเพื่อการตอบสนองกลุ่มผู้ชมใน "แคววง" เดียวกัน ได้ดู เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสที่มีภาพและเนื้อหาที่มีความรุนแรงมากๆ เช่น การฆาตกรรม การทรมานเหยื่อ หรือการนำเสนอภาพความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

1.2 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแส

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนอกกระแส (Independent Horror Film) คือ ภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นมาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นตระหนกตกใจ ความหวาดกลัว และสร้างความรู้สึกรบกวนหัวใจให้แก่ผู้ชม แต่ในขณะเดียวกันก็ได้สร้างความบันเทิงอันน่าหลงใหลไปพร้อมๆ กัน ภาพยนตร์สยองขวัญสามารถสร้างประสบการณ์อันน่าหวาดหวั่นได้ โดยการเข้าไปสัมผัสกับความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม ทั้งจากฝันร้าย บาดแผลทางใจ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความหวาดหวั่นพรันพริงในสิ่งที่ไม่รู้ ความกลัวตายและการสูญเสียอวัยวะ ความกลัวการสูญเสียตัวตน รวมทั้งความกลัวเกี่ยวกับเพศสภาพ แล้วนำมาออกมาถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ที่แปลกประหลาด ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนอกกระแสส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นโดยสตูดิโอขนาดเล็กและไม่ได้ถูกจัดอยู่ในกระแสหลักของธุรกิจภาพยนตร์ เพราะเหตุผลหลายๆ อย่างเช่น ความรุนแรงในภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมาก การนำเสนอของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ขัดแย้งกับธุรกิจภาพยนตร์กระแสหลัก หรือโอกาสในการทำกำไรจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญนอกกระแสที่มีโอกาสในการทำกำไรน้อย เหตุผลต่างๆ เหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนอกกระแสเป็นเพียงภาพยนตร์ทางเลือกที่มีกลุ่มผู้ชมกลุ่มเล็กๆ และเฉพาะกลุ่มในสังคม

Noel Carroll นักปรัชญาด้านวัฒนธรรมและภาพยนตร์ ได้เสนอแนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญและผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญว่า ในการชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ผู้ชมจะถูกกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัวและขยะแขยง โดยภาพของมนุษย์ที่ปรากฏขึ้นบนจอภาพยนตร์เบื้องหน้า ด้วยเทคนิคการใช้ภาพและเสียงของภาพยนตร์ที่กระตุ้นเร้าอารมณ์ของผู้ชม กล่าวคือ ผู้ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัวและขยะแขยงขึ้นมาเนื่องจากผู้ชมเกิดความเชื่อว่า ณ ช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้น มีอสูรกายหรือมนุษย์หรือมนุษย์ที่มีลักษณะเป็นอันตราย (อันเป็นสาเหตุแห่งความกลัว) ปรากฏขึ้นต่อหน้าพวกเขาในลักษณะที่เป็นการคุกคามเป็นอันตรายและน่าขยะแขยง ซึ่งเป็นความเชื่อที่เกิดจากการรับรู้ภาพและเสียงที่ถูกสร้างโดยเทคนิคทางภาพยนตร์ ในขณะที่ผู้ชมรับชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้น แม้ว่าด้วยเทคนิคภาพยนตร์จะสร้างความเชื่อในความมีตัวตนของมนุษย์ให้แก่ผู้ชม ซึ่งกำลังกระตุ้นเร้า

อารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัวและขยะแขยง แต่ในขณะเดียวกันผู้ชมก็ตระหนักรู้ว่า อมนุษย์เหล่านั้นไม่ได้มีตัวตนอยู่จริง และความตระหนักรู้นี้ได้สร้างความกังขาขึ้น แม้ว่าด้วยเทคนิคภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมลืมความไม่เชื่อนี้ไปได้ แต่ด้วยกลไกทางจิตวิทยา ผู้ชมในขณะที่รับชมภาพยนตร์สยองขวัญ จะได้นำความไม่เชื่อนี้มาโต้แย้งกับความเชื่อที่ถูกสร้างขึ้นจากเทคนิคทางภาพยนตร์ ซึ่งด้วยกลไกนี้ จะช่วยให้ผู้ชมสามารถมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์อย่างมีสถานะเป็นกลาง Noel Carroll เรียกกลไกนี้ว่า “เจตจำนงในการระงับของความไม่เชื่อ” (the willing suspension of disbelief)

กฤษดา เกิดดี (2543) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในประเภทเดียวกับภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากจะมีลักษณะที่ร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริง” ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาจากงานในแนววิทยาศาสตร์อีกด้วย (นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด) นอกจากนั้นแล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีการพาดพิงกับงานแนวลึกลับและตื่นเต้น (Mystery and suspense) และงานแนวเขย่าขวัญ (Thriller)

การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุด ก็คือ การเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะ “ผู้ล่าหรือผู้ฆ่า” มักจะเป็นฆาตกร โรคมืด เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นปีศาจ หรือเป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายที่มีตัวตนอยู่ในโลกความเป็นจริง

ภาพยนตร์แนวนี้อาจมีลักษณะที่พาดพิงกับภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นและภาพยนตร์เขย่าขวัญ แต่มีความแตกต่างกันในหลายประเด็น ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นมักจะเป็นงานที่เน้นทางด้านการกำหนดเรื่องราวที่มีความซับซ้อนซ่อนเงื่อน พยายามดึงความสนใจให้ผู้ชมต้องติดตาม แล้วมีการเฉลยและคลี่คลายปมในตอนท้าย ส่วนภาพยนตร์เขย่าขวัญจะเน้นที่การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว เป็นภาพยนตร์ที่มีบรรยากาศใกล้เคียงกับภาพยนตร์สยองขวัญ แตกต่างก็คือภาพยนตร์เขย่าขวัญเป็นงานที่ไม่เน้นการฆ่าฟัน ไม่แสดงถึงเลือดและความตายอย่างแจ่มแจ้ง

กฤษดา เกิดดี (2543) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญมีองค์ประกอบหลักในภาพยนตร์ที่สำคัญ 4 ประการ ซึ่งประกอบด้วย

1. Moments of Suspense เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการผวาสุดขีด ซึ่งจะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังตกเป็นเหยื่อที่จะถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

2. Helpless Character เป็นองค์ประกอบในส่วนของตัวละคร เป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆตามที่กำหนด ส่วนมากจะเป็นเพราะการอยู่โดดเดี่ยวและถูกตัดขาดจากสังคมภายนอก (อย่างน้อยก็ชั่วขณะหนึ่ง) ลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่นิยมใช้กันมาก ได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ในที่พิศเพียงลำพังแล้วถูกฆาตกรคุกคาม โดยที่เธอไม่สามารถต่อสู้ได้ คนดูจึงต้องเอาใจช่วยเธอให้รอดพ้นจากการคุกคามของฆาตกร

3. Trapped Situation ได้แก่ สถานการณ์จมนม อาจจะเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานในช่วงสั้นๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง

4. Psychic Element เป็นเหตุผลทางด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะมีการกำหนดไปให้ผู้ที่เป็นฆาตกรอย่างจำเพาะเจาะจง

ฉากและสถานที่มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันให้เกิดองค์ประกอบด้านต่างๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องของสถานที่ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยวห่างไกลผู้คน และมีฆาตกรรอกอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ภาพยนตร์สยองขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำ เป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อยในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่างๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์ร้าย

หนังผี (Ghost Film) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในตระกูล (Genre) เดียวกับภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเรื่องราวของภูตผีปิศาจ สิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว ความสยดสยอง และเรื่องราวของการตาย เนื้อเรื่องมักจะเป็นเหตุการณ์ที่เหนือธรรมชาติและหลุดพ้นจากโลกของความเป็นจริง หนังผีเรื่องแรกในโลกถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายปี ค.ศ. 1890 และหนังผีที่มีชื่อเสียงและได้รับฉายาว่าเป็นหนังผีเรื่องแรกในโลก ได้แก่ เรื่อง Le Manoir du diable (The House of the Devil) ซึ่งเป็นหนังผีสัญชาติฝรั่งเศสที่มีความยาวเพียง 2 นาที กำกับโดย Georges Melies ออกฉายในปี ค.ศ. 1896 ต้นกำเนิดของตัวละครในหนังผีในยุคแรกมาจากตัวละครภูตผีปิศาจในวรรณกรรมชื่อดังต่างๆ เช่น Dracula, Mummy, Frankenstein และ Phantom of the Opera เป็นต้น และหนังผีในยุคแรกเริ่มนั้นถูกจัดอยู่ในหนังกลุ่มทุนสร้างต่ำที่สามารถทำรายได้ได้ง่าย ดังนั้นกลุ่มผู้สร้างจึงไม่จำเป็นที่จะต้องลงมือในการสร้างหนังผีออกสู่ตลาด เพราะว่ามีอัตราเสี่ยงต่อการขาดทุนน้อยมาก ในขณะที่ความนิยมของกลุ่มผู้ชมยังไม่มีแนวโน้มว่าจะเสื่อมความนิยมในสื่อบันเทิงที่บรรจุกด้วยความน่าเกลียดน่าสะพรึงกลัวชนิดนี้

จากกลุ่มผู้ชมชาวอเมริกัน หนังผีได้แพร่กระจายไปยังทวีปต่างๆ ในเวลาอันรวดเร็ว ปี ค.ศ. 1910 เป็นปีที่ประเทศเยอรมันมีหนังผีของประเทศตัวเองออกฉาย จากนั้นจึงข้าม

น้ำข้ามทะเลมาสู่ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี จนเกิดเป็นกระแส J-Horror และ K-Horror ตามลำดับ ซึ่ง K-Horror มีความคล้ายคลึงกับ J-Horror ในด้านของแก่นเรื่องและเนื้อเรื่อง แต่แตกต่างในรายละเอียดปลีกย่อยด้านสังคมและวัฒนธรรม ข้อแตกต่างอื่นๆ เช่น หนังสือเกาหลีมักจะมีฉากที่แสดงความทุกข์ทรมาน (suffering and torture) และความโศกเศร้า (grief) ของตัวละครมากกว่า หนังสือญี่ปุ่นและปัจจุบันประเทศเกาหลีสามารถพัฒนาการผลิตหนังสือเพื่อขายในตลาดโลกได้ทัดเทียมหรือมากกว่าประเทศญี่ปุ่น

2. ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory)

2.1 กระบวนการสร้างภาพยนตร์

กระบวนการสร้างภาพยนตร์ คือ กระบวนการต่างๆ หลายขั้นตอนเพื่อการผลิตภาพยนตร์ ประกอบด้วย กระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่ง จำนวนมากที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นชนิดฟิล์มเนกาทีฟ (negative) หรือ ฟิล์มโพซิทีฟ (positive) ซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือกระทำด้วยวิธีใด ๆ ให้ปรากฏรูปหรือเสียงหรือทั้งรูปและเสียง เป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ หรือข้อความอันจักถ่ายทอดรูปหรือเสียง หรือทั้งรูปและเสียงได้ด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์หรือเครื่องอย่างอื่นทำนองเดียวกัน และหมายความตลอดถึงฟิล์มซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือทำด้วยวิธีใดๆ ให้ปรากฏสี เพื่ออัดลงในฟิล์มชนิดดังกล่าว เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปของภาพเคลื่อนไหวที่อาจมีเสียงประกอบหรือไม่ก็ได้ และเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง

กระบวนการในการสร้างภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) เป็นขั้นตอนของการวางแผนงานทั้งหมด ทั้งการเตรียมงานด้านเทคนิค การเงิน การจัดการ ตลอดจนการเขียนบทภาพยนตร์ นักวิชาชีพภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในขั้นตอนนี้ ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง,ผู้คัดเลือกนักแสดง,ผู้เขียนภาพยนตร์(Scriptwriter) ซึ่งหน้าที่หลักของผู้เขียนบทภาพยนตร์คือทำหน้าที่เป็นผู้แปลงความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะสร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ อาจเป็นเรื่องแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด เรียกว่าบทภาพยนตร์ดั้งเดิม (Original screenplay) หรือดัดแปลงจากบทประพันธ์ นวนิยายที่มีอยู่แล้วก็ได้ เรียกว่าบทภาพยนตร์ดัดแปลง (Adaptation)

ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) เป็นขั้นตอนของการบันทึกภาพและเสียงลงบนแผ่นฟิล์ม เป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดในการตีความบทภาพยนตร์ให้ออกมาเป็นภาพที่สมบูรณ์ที่สุด โดยมีผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) เป็นผู้คอยควบคุมคุณภาพทั้งด้านภาพและเสียง และมีผู้กำกับภาพ (Director of photography) เป็นผู้ช่วยในการวางแผนการถ่ายทำแต่ละช็อต และเรื่องของมุมกล้อง การจัดไฟและการแสงในแต่ละฉาก โดยสั่งงานต่อไปยังช่างกล้องและฝ่ายจัดแสงนอกจากนี้ ยังมีกระบวนการของการออกแบบศิลป์ในการถ่ายทำ ทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า รวมไปถึงหน้าและผมของนักแสดง

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post - Production) เป็นขั้นตอนของการนำภาพและเสียงที่ได้บันทึกไว้มารวมกัน ซึ่งต้องใช้บริการของห้องแล็บเป็นส่วนใหญ่ มีทั้งกระบวนการของการตัดต่อฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายมาแล้วให้เชื่อมต่อกันเป็นเรื่องราวตามลำดับก่อนหลังอย่างสมบูรณ์ และกระบวนการผสมเสียงจากร่องเสียงต่างๆ ที่บันทึกไว้ขณะถ่ายทำภาพยนตร์เข้าด้วยกัน ได้แก่ เสียงพูด เสียงดนตรี เสียงประกอบต่างๆ รวมถึงอาจมีการแต่งเพลงหรือคัดแปลงเพลงที่มีอยู่แล้วให้เข้ากับอารมณ์และเนื้อหาของภาพยนตร์ด้วยก็ได้

2.2 แนวคิดด้านการเขียนบทภาพยนตร์

E.M. Foster (อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) นักประพันธ์ชาวอังกฤษ (A Room with a View) ได้ให้ความหมายของ เรื่องราว (Story) เอาไว้ว่าเป็นการเล่าเรื่องที่จัดลำดับเหตุการณ์ (sequence of events) ตามความสัมพันธ์ของเหตุและผล เรื่องราวในภาพยนตร์มีเป้าหมายคือการสร้างโครงเรื่อง (plot) ที่ประกอบด้วยชิ้นต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์ของเหตุผลและให้ผลกระทบบากพอ บังคับประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องราว คือ พระเอก (hero) ความต้องการ (need) แอ็คชั่นหรือการกระทำ (action) ความขัดแย้ง (Conflict) จุดสูงสุดทางอารมณ์ (climax) และจุดคลี่คลายเรื่อง (resolution)

โครงเรื่อง (plot) เป็นการเล่าเรื่องที่มีประเด็นต่างๆ ประเด็นที่ช่วยทำให้การเล่าเรื่องได้ผลคือ ความขัดแย้ง ความทนทุกข์ทรมาน การค้นพบ ความพลิกผัน ความตึงเครียด และความระทึกใจ เป็นต้น ซึ่งประเด็นเหล่านี้จะช่วยเร่งเร้าความกระหายอยากรู้กับคนดูคนฟัง หากขาดความชัดเจนของโครงเรื่องภาพยนตร์นั้นก็จะมีทิศทาง และเป้าหมายของเนื้อหาจะเป็นเพียงแค่ลำดับของเหตุการณ์หนึ่งเท่านั้นที่ไม่สามารถพาคนดูบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งได้ โครงสร้างในความหมายอื่นคือ บริบท (context) ซึ่งหมายถึงโครงสร้างของเรื่องราวที่เกิดขึ้น เพราะจะช่วยยึดทุกสิ่งทุกอย่างเข้าด้วยกัน เปรียบเสมือนถ้วยกาแฟเวลาดูข้างในเรามองเห็นที่ว่างในถ้วย ที่ว่างนี้ช่วยยึดเนื้อหา (content) ได้แก่ ชา กาแฟ เครื่องดื่ม หรืออะไรก็ตามเข้าด้วยกันในบริบท (context) ดังนั้น (context) จึงช่วยยึดเนื้อหาของเรื่อง (content) ให้อยู่ภายใน สำหรับการเขียนบทภาพยนตร์นั้น

จำเป็นต้องเขียนโครงเรื่องก่อนเรียกว่า แบบโครงสร้าง (paradigm) จากนั้นจึงนำเนื้อหาของเรื่องไปจัดวางไว้ในโครงสร้างนั้น

แก่นเรื่อง (theme) เป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ความคิดหลักยังเป็นตัวยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547) กล่าวว่า ความบันเทิงเป็นเป้าหมายสูงสุดของเรื่องราว (story) ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์หรือบทประพันธ์ อย่างไรก็ตามความบันเทิงมิได้หมายความว่าต้องเป็นความสุขหรือรื่นเริงเสมอไป แต่ต้องมีพลังอำนาจ ความบันเทิงจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อสามารถเคลื่อนย้ายคนดูจากชีวิตจริงเข้าไปมีส่วนร่วมับเรื่องราวที่พวกเขากำลังชม

ฉาก และ ฉิน หมายถึง (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) ฉากของแอ็คชั่น ประกอบด้วยข้อเดียวหรือหลายข้อเชื่อมสัมพันธ์กันเป็นลำดับชุดของข้อ มีตอนแรกเริ่ม ตอนกลาง และตอนจบ ครอบคลุมถึงเวลา พื้นที่ แนวความรู้สึก (moeif) ส่วนซีเควนส์ (sequence) มีความยาวกว่าฉิน ประกอบด้วยฉินที่มีเนื้อหาสัมพันธ์รวมเข้าไว้ด้วยกันทั้งหมด ซีเควนส์ไม่จำเป็นต้องมีความต่อเนื่องกันของเหตุการณ์ แต่เกิดขึ้นต่างเวลาและสถานที่กันได้ โดยทั่วไปในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมักประกอบด้วยฉินทั้งสิ้นประมาณ 50 ฉิน หรือมากกว่า ฉินมีวัตถุประสงค์ในการทำให้เรื่องดำเนินไปและช่วยบรรลุถึงการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ฉินยังคอยกำหนดปัญหาหลักคล้ายปัญหา หรือสร้างความซับซ้อนในฉินนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉินทำหน้าที่เปิดตัวละคร เปิดเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ของแอ็คชั่น และเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนตามที่เรานำไปเพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986 (อ้างถึงในรักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)) เป็นมุมมองหรือวิธีมองโลก หมายถึงวิสัยทัศน์หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมมองต่างๆ ตัวละครคือสิ่งที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ และเหตุการณ์ก็คือสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความชัดเจนขึ้น (Syd Field, 1994 อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

3. แนวคิดกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narration)

การเล่าเรื่องนั้นเป็นกลวิธีสำคัญที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ในภาพยนตร์ได้ เป็นการจัดระเบียบเรื่องราวที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์ และการก่อสร้างความคิดและค่านิยมในเรื่องราวต่างๆ ได้ สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narratology) นั้น (Andrian Tilly, 1991, p. 53) ได้อธิบายไว้ว่าเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นคือความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง โดยอาจจะเริ่มต้นด้วยเหตุการณ์หนึ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อเหตุและผลนั้น จนก่อให้เกิดสถานการณ์ใหม่และนำไปสู่ตอนจบของการเล่าเรื่อง สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องนั้นถือเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์ เพราะการเล่าเรื่องเป็นส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ชม การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นสามารถทำการศึกษาได้โดยวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังต่อไปนี้

3.1 โครงเรื่อง (Plot) คือ ลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกันและดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบโดยโครงเรื่องจะเป็นเนื้อเรื่องในลักษณะที่เป็นสาระสำคัญของเนื้อเรื่องซึ่งจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

3.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละครแนะนำฉาก หรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตามการเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์โดยอาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือเล่าย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

3.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีสถานการณ์ที่อยู่ในช่วงยุ่งยากที่ต้องเผชิญ

3.1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) หรือจุดสุดยอดจะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึง จุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

3.1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว และ ประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

3.1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสียอาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

3.2 แก่นความคิด (Theme) คือ ความคิดหลักในการดำเนินเรื่องนับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่าโดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นแล้วจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูดหรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง

สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆมีอยู่ไม่มากนักโดยมากมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความดี-ความชั่วและความรัก-ความเกลียด ซึ่งแก่นความคิดยังสามารถแบ่งย่อยลงไปเป็นรายละเอียดในการสนับสนุนความคิดหลักโดยความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการหรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแก่นความคิดใดๆ การแยกย่อยความคิดปลีกย่อยจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3.3 ตัวละคร (Character) คือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่าองค์ประกอบซึ่งสำคัญอีกส่วนที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดโดยส่วนประกอบของตัวละครจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) สำหรับความคิดของตัวละครนั้นโดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นก็อยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร อย่างเช่น ชีวิตวัยเด็กการศึกษา และสถานภาพทางสังคมเป็นต้น ตัวละครในภาพยนตร์ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะตามลักษณะนิสัย ดังนี้ 1. ลักษณะนิสัยด้านบวก เป็นการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีต่อตนเองและคนใกล้ชิด นิสัยเหล่านี้ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้ 2. ลักษณะนิสัยด้านลบ คือ การประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมถือว่าการประพฤติชั่ว นิสัยเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทั้งสิ้น เป็นการกระทำที่สามารถนำไปสู่ความรุนแรงได้ 3. ลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง เป็นการกระทำและพฤติกรรมของตัวละครที่ต้องใช้บริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องสมควรกระทำหรือไม่

3.4 ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหาและนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ในเรื่องการศึกษาความขัดแย้งจะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้นเราสามารถบางความขัดแย้งออกได้ 3 ประเภทใหญ่ๆคือ

3.4.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันมีความขัดแย้งกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกันหรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการต่อสู้ระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

3.4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครเองที่มีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งเช่นความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องศีลธรรมกับสิ่งที่ปรารถนา เป็นต้น

3.4.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภายนอก คือ ความขัดแย้งที่เกิดจากคนอื่นซึ่งตัวละครไม่สามารถกำหนดหรือควบคุมได้ ซึ่งคนอื่นในที่นี้คือตัวร้าย (Antagonist) หรือเป็นบุคคลอื่นในสังคม เช่น ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับธรรมชาติ หรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างคนกับสังคม

3.5 ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าเรื่องคือ การถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันและเพราะเหตุการณ์ต่างๆ จะเกิดขึ้น โดยมีสถานที่รองรับดังนั้นเองฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องและมีความสัมพันธ์กับบุคลิกของตัวละครด้วย ดังนั้นฉากจึงเป็นอีกองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งในภาพยนตร์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ทำการศึกษาที่จะได้รับรู้สาระสำคัญของเรื่อง รูปแบบฉากสามารถสื่อถึงสถานที่ที่เหตุการณ์ต่างๆ ในฉากเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน เราสามารถแบ่งสถานที่ในฉากออกเป็น 2 ชนิด คือ

3.5.1 ฉากภายใน (Interior) คือ ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อย 1 ด้าน หรือมีเครื่องประดับการแสดง และเวทีเป็นสื่อความหมาย ตัวอย่างของฉากภายใน ได้แก่ ในบ้าน ในสำนักงาน ในเครื่องบิน ในรถยนต์ บนเรือ เป็นต้น

3.5.2 ฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารที่อยู่อาศัย ได้แก่ ในสวน ชายคาบ้าน ไร่บ้าน ในป่า บนเขา หรือส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้าหรือแลเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติอย่างเด่นชัด อาจจะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสื่อความหมายก็ได้ เช่น เสาไฟฟ้า ม้านั่งในสวน ต้นไม้ใหญ่ เป็นต้น

3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ โดยเป็นสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นวัตถุ สถานที่ สิ่งมีชีวิตก็ได้ อย่างเช่น การลำดับภาพในภาพยนตร์ก็สามารถใช้ในการสื่อความหมายพิเศษได้เช่นเดียวกัน สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เกิดจากการตั้งใจของผู้สร้างภาพยนตร์ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มักจะมีการใช้ซ้ำในภาพยนตร์ สามารถอธิบายในทางอ้อมหรืออธิบายในทางตรงได้ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ในภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นผลกระทบต่อเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) มุมมองในการเล่าเรื่องคือ การมองเหตุการณ์การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งหรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงใกล้ชิดหรือจากวงนอกในระยะห่างๆซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมี ความน่าเชื่อถือต่างกันมุมมองในการเล่าเรื่อง มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะมันจะส่งผล ต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่าซึ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่า เรื่องของภาพยนตร์มี 4 ประเภท คือ

3.7.1 เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การเล่า เรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเองข้อสังเกตก็คือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยมุมมอง ประเภทนี้คือจะปรากฏคำว่า “ฉัน”หรือ “ผม” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้ความรู้สึกใกล้ชิด กับเหตุการณ์ซึ่งจะพบการเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์นักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

3.7.2 เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้ เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่นเหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวพันด้วย ผู้เล่าเรื่องมีความ เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกจึงสามารถเล่าเรื่องของตัวเอกได้ (แต่เรื่องที่เล่านั้นไม่ใช่เรื่องของผู้เล่า โดยตรง) เป็นการเล่าเรื่องที่มีผู้เล่ามีความใกล้ชิดกับตัวละครหลักสามารถรู้หรือคาดเดาความคิด ความรู้สึกของตัวละครหลักได้ แต่ผู้เล่าเรื่องไม่สามารถรู้ความคิดของตัวละครอื่นได้

3.7.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นมุมมองที่ผู้สร้าง พยายามให้เกิดความเป็นกลางปราศจากอคติในการนำเสนอ ดังนั้นการเล่าเรื่องชนิดนี้ทำให้ไม่ สามารถเข้าถึงตัวละคร ได้อย่างลึกซึ้งเพราะเป็นการเล่าจากวงนอก เป็นการสังเกต หรือรายงาน เหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง

3.7.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) หรือการเล่าเรื่องแบบพหุสูตร คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัวสามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีตก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝัน ของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต

4. แนวคิดการสื่อความหมายในภาพยนตร์

ภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไปที่เป็นภาพนิ่ง เพราะภาพยนตร์เป็นชุด ภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันที่เกิดจากกระบวนการการถ่ายทำด้วยกล้องและฟิล์ม ภาพยนตร์ สามารถบันทึกได้ทั้งสิ่งที่เคลื่อนไหวและสิ่งที่หยุดนิ่ง และเมื่อนำมาฉายผ่านระบบการฉายของ เครื่องฉายภาพยนตร์ ภาพที่ปรากฏจะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวตามที่บันทึกไว้และผู้ชมสามารถ

มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยหลักการภาพติดตา (Persistence of Vision) ภาพยนตร์ที่ฉายปรากฏบนจอเพื่อเล่าเรื่องราวและสื่อความหมายอย่างสมบูรณ์สวยงามได้นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญคือ ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ซึ่งจะต้องทำ การถ่ายภาพ การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition) อย่างมีศิลปะ สวยงาม เพื่อให้ภาพที่ได้จากการถ่ายทำภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายไปยังผู้ชมได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ การถ่ายภาพให้สวยงามและสามารถสื่อความหมายได้นั้น คล้ายกับหลักการการจัดองค์ประกอบภาพของการถ่ายภาพนิ่งทั่วไป แต่ภาพยนตร์นั้นต้องถ่ายภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีทั้งสิ่งที่ถูกถ่ายเคลื่อนไหวและกรอบภาพหรือกล้องมีการเคลื่อนที่ ดังนั้นการจัดองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ พื้นที่และตำแหน่งการจัดวางตัวแสดงในกรอบภาพ เช่น จัดวางตำแหน่งผู้หญิงแก่ยืนด้านขวามือก่อนเข้ามาทางตรงกลางกรอบภาพ ศิริษะอยู่ในพื้นที่ด้านบนของกรอบภาพ จัดวางเด็กผู้หญิงตัวน้อยนั่งร้องไห้อยู่ติดมุมซ้ายด้านล่างของภาพ เป็นการสื่อความหมายสื่อถึงความสำคัญ ความเหนือกว่าของหญิงชราและความด้อยต่ำด้อยค่าของเด็กผู้หญิง ฯลฯ เป็นต้น

นอกจากภาพยนตร์จะมีภาพเป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยหลักในการสื่อความหมายแล้วยังมี เสียง ซึ่งเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่งในการสื่อความหมายในภาพยนตร์ เสียงจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์ให้ข้อมูลรายละเอียดอื่นๆ และแก้ไขปัญหาในกรณีที่ภาพไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนเต็มที่เสียงที่ใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่ เสียงในบทสนทนา (Dialogue) คือ เสียงที่เกิดจากถ้อยคำที่เปล่งออกมา เช่น เสียงสนทนาโต้ตอบ ฯลฯ เสียงประกอบ (Sound Effects) คือ เสียงที่ไม่ใช่เสียงพูด เป็นเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากของภาพยนตร์จนกระทั่งภาพยนตร์จบ เสียงดนตรี (music) เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการสร้างความอารมณ์และรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม สามารถใช้เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ บ่งบอกบุคลิกภาพหรือรสนิยมของผู้แสดง ใช้เสริมอารมณ์ความรู้สึก (Component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (Contrast) ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม เพื่อการสื่อความหมายอารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ให้ชัดเจนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4.1 แนวคิดเรื่องภาพที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในยุคแรกๆ นั้นเป็นภาพยนตร์เงียบที่สื่อความหมายด้วยฉากและท่าทางของผู้แสดง ซึ่งก็สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวและสนใจชมอย่างตื่นเต้น โดยไม่เกิดความเบื่อหน่าย แต่ในปัจจุบันภาพยนตร์ได้รับการพัฒนาไปมากแล้วทั้งด้านภาพและเสียง การสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์เพื่อให้เกิดอารมณ์ ความเข้าใจ หรือความซาบซึ้งได้นั้น ต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ ของการสร้างภาพและการถ่ายภาพ ซึ่งถือว่าเป็นภาษาที่ใช้สื่อความหมายของภาพยนตร์ ได้แก่ มุมกล้อง ขนาดของภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง บทบาทของผู้ชม และการตัด

ต่อลำดับภาพ ดังนั้น ผู้ชมที่เข้าใจหลักการสื่อความหมายของภาพยนตร์จะเข้าใจเรื่องราวของภาพยนตร์ได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ในความเป็นจริงของภาพยนตร์นอกจากจะต้องสื่อความหมายของภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ในแต่ละช่วง แต่ละตอนที่ปรากฏบนจอแล้ว ยังจะต้องเสริมสร้างองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อสร้างให้เกิดอารมณ์และบรรยากาศที่จะดึงดูดให้ผู้ชมคล้อยตาม และสนใจที่จะติดตามเนื้อเรื่องที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องโดยไม่เบื่อหน่าย ด้วยเหตุนี้เองในการบันทึกภาพแต่ละช่วง จึงมีความสำคัญยิ่งที่จะต้องคิดค้นหาแนวทางการนำเสนอภาพว่าควรจะทำอย่างไร จึงจะทำให้ภาพแต่ละช่วงตอนบอกความหมายของเรื่องราวต่างๆ ที่กำหนดไว้ได้อย่างสมบูรณ์ มีคุณค่าด้านภาษาภาพ ครอบคลุมเนื้อหาครบถ้วน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ทุกประการ

แนวคิดเรื่องภาพที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์ หมายถึง การใช้อุปกรณ์และเครื่องมือเป็นวิถีทางในการสร้างอิทธิพลต่อคนดูให้มีปฏิกิริยาต่อภาพตามเจตจำนงของผู้ส่งสาร เครื่องมือทั้งหมดที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์จะประกอบด้วยกลยุทธ์ใหญ่ๆ 2 กลุ่มคือ

Composition of Image หรือการจัดรวมภาพ หมายถึง กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ เช่น ตัวละคร/ผู้ปรากฏตัวในภาพ สถานที่/ฉาก หรือกิจกรรมในภาพนั้น โดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของคนดูโดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพนั่นเอง แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1) การใช้มุมกล้องในแนวดิ่ง (Camera Angle) เนื่องจากผู้ดูทุกคนมีรหัสเดียวกับผู้ถ่ายภาพคือ หากมีการใช้มุมกล้องจากที่สูงและถ่ายกดลงมา คนดูจะได้รับความรู้สึกว่าอยู่เหนือกว่าสิ่ง/คนที่อยู่ในภาพ ถ้าถ่ายด้วยมุมกล้องที่อยู่ต่ำกว่าและถ่ายช้อนขึ้นมา คนที่อยู่ในภาพก็จะมีฐานะเหนือกว่า วิธีการกำหนดมุมกล้องเช่นนี้สอดคล้องกับประสบการณ์ที่เป็นจริงในการดูของคนทั่วไป

2) ระยะใกล้ชิดในการใช้มุมกล้องในแนวนอน (Proximity) ระยะใกล้ไกลของภาพเป็นระบบสัญญาณที่บ่งบอกถึงความเกี่ยวพันกับคนดู และถูกใช้ความหมายให้เป็นความใกล้ชิดไกลทางจิตใจและอารมณ์อีกด้วย ซึ่งเท่ากับเป็นการเน้นความสำคัญของเรื่องราวและการดึงคนดูเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

3) การใช้มุมกล้องแบบเคียงข้างกัน Identification เมื่อเวลาที่เราดูภาพยนตร์ มุมกล้องจะเป็นตัวกำหนดจุดยืนของคนดูว่าจะให้ดูหรือเป็นฝ่ายเดียวกับตัวละครใดในเรื่อง หากมุมกล้องพาคนดูตามหลังตัวละครหนีไป คนดูก็ต้องมองออกไปจากมุมของผีไปโดยปริยาย

4) การใช้มุมกล้องปฏิสัมพันธ์แบบจินตนาการ (Imaginary Interaction) เทคนิคดังกล่าวนี้เกือบคล้ายๆ กับการ Identification แต่ชัดเจนกว่า เช่น นอกจากจะพาคนดูตามหลังไปกับตัวละครบางตัวแล้ว ยังทำให้คนดูสร้างจินตนาการว่าได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหรือกับเหตุการณ์

ต่างๆในเรื่อง นอกจากจะขึ้นอยู่กับมุมเดียวจุดเดียวกับกล้องแล้ว คนดูก็ยังจะคิดและรู้สึกลักษณะเดียวกับตัวละคร

Juxtaposition of Images หรือการตัดต่อภาพ หมายถึง เทคนิคการนำเอาภาพหรือซีนต่างๆ มาเรียงร้อยกันเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของภาพยนตร์จะเกิดจากการตัดต่อฟิล์มแต่ละฉากหรือซีนมาต่อๆ กันให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ขึ้นมา การที่จะตีความเนื้อเรื่องทั้งหมดว่าออกมาในลักษณะใดขึ้นอยู่กับวิธีการตัดต่อซึ่งวิธีการที่นำมาใช้ในการจัดการกับภาพคือ

1) การสร้างข้อสรุปจากการเห็นภาพย่อยๆ ที่สั่งสมมา (Generalization Though Cumulating) เนื่องจากธรรมชาติของภาพนั้นจะชวนให้ผู้ชมไปสู่ข้อสรุปได้ยากกว่าภาษา ทั้งนี้เพราะภาษามีเทคนิคหลายอย่างที่จะช่วยในการสร้างข้อสรุปรวม แต่ภาพนั้นจะบ่งบอกถึงแต่สิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม

2) การตัดภาพต่อเนื่องกันให้ดูเหมือนว่าเป็นเหตุเป็นชั่งกันและกัน (Propinquity for Causality) เป็นการตัดต่อภาพหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงต่อกัน เช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้น ก็จะทำให้เกิดเหตุการณ์ต่อไปตามมาเป็นเหตุเป็นผลที่มีความเชื่อมโยงกัน เป็นการใช้อุปสรรคเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจที่มาที่ไปของเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ตั้งแต่การเริ่มต้นเรื่องราวจนถึงการยุติเรื่องราว

3) การใช้ภาพเพื่อสร้างความเชื่อมโยงในจินตนาการ (Associational Juxtaposition) เป็นการจับซีนมาคู่กันไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม และนำพาให้ผู้ชมเชื่อมโยง 2 ซีนนั้นเข้าด้วยกัน แม้จะไม่ใช่เป็นเหตุเป็นผลกันแต่ก็บ่งบอกเป็นนัยๆว่าสองซีนนั้นมีความเกี่ยวข้องกันอยู่

4.2 แนวคิดเรื่องเสียงที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์

เสียงในภาพยนตร์นั้น เป็นองค์ประกอบหนึ่งซึ่งมีความสำคัญมากในภาพยนตร์ เสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้นสามารถบอกเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ สามารถกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามได้ นอกจากนี้เสียงในภาพยนตร์ยังสามารถสร้างอารมณ์ต่างๆ ให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้ เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์นั้นประกอบด้วยเสียงต่างๆมากมาย เช่น เสียงประกอบ เสียงดนตรี เสียงคำร้อง เสียงบรรยาย และเสียงสนทนา เสียงทั้งหมดเหล่านี้ควรใช้อย่างมีประสิทธิภาพตามคุณสมบัติของมัน ขณะเดียวกันการใช้เสียงให้มีความคล้องจองและสัมพันธ์กันถือเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ มีความผสมกลมกลืน มีจังหวะ มีความเป็นเอกภาพ ซึ่งจะช่วยสร้างเสริมจินตนาการให้กับคนดูอีกด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532) เสียงที่ใช้สื่อความหมายในภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วย

4.2.1 เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์คือเสียงทั่วไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ โดยเฉพาะขณะเดียวกันก็จะแสดงความหมายในตัวของมันเองด้วย เสียงฟ้าแลบ เสียงฟ้าร้อง เสียงน้ำ เสียงฝนต่างๆเหล่านี้เป็นต้น

เสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ใช้ในภาพยนตร์ ประกอบด้วย

1) การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก (Local Sound) เป็นเสียงทั่วไปที่เกิดขึ้นในฉาก เป็นเสียงประกอบเพื่อการประกอบฉาก เช่น เสียงโทรศัพท์ เสียงฝีเท้าคนเดิน เสียงไขกุญแจประตู เป็นต้น การใช้เสียงจริงที่มาจากแหล่งกำเนิดเสียงในฉาก เป็นการใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมได้เข้าใจเหตุการณ์ในภาพยนตร์และสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์

2) การใช้เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เป็นการใช้เสียงเพื่อเสริมสร้างความสมจริงของฉากหรือสถานที่ และเป็นการใช้เสียงเพื่อการสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบถึงบรรยากาศของฉากนั้นๆ เช่น เสียงลมพัดหรือเสียงต้นไม้ไหวเอนไปตามเสียงลม เป็นต้น

3) การใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้น (Artificial Sound) เป็นการใช้เสียงประกอบที่มีการสร้างขึ้นใหม่เพื่อความสะดวกของภาพยนตร์ และเพื่อกระตุ้นอารมณ์หรือปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชม เช่น เสียงร่างกายปะทะกันในขณะที่เกิดการต่อสู้ เสียงเลือดที่พุ่งออกมาจากร่างกาย เป็นต้น

หลักสำคัญของการใช้เสียงประกอบคือการยึดภาพเป็นหลักและเสียงประกอบนั้นต้องเกิดขึ้นจากภาพ การเลือกใช้เสียงประกอบแต่ละครั้งจึงต้องคำนึงถึงหลักความเป็นจริงเสมอ เสียงประกอบที่เหมาะสมที่สุดก็คือเสียงที่บันทึกจากเหตุการณ์จริง เนื่องจากหูของมนุษย์ทำงานคล้ายกับตาถือพยายามเลือกเน้นแต่เฉพาะสิ่งที่น่าสนใจ เราเลือกมองสิ่งหนึ่งในขณะที่มองข้ามหลายสิ่งในภาพไป ฉะนั้นหูของเราเช่นกันมักจะเลือกฟังแต่สิ่งที่น่าสนใจโดยไม่รับฟังเสียงอื่นที่อาจป็นอยู่ในภาพนั้นๆ

จากเหตุผลนี้เอง เมื่อนำเสียงประกอบมาใช้กับภาพยนตร์ เช่น ในฉากเกี่ยวกับโรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่เป็นเครื่องจักรหลายๆเครื่องทำงานอยู่ถ้าใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ถ่ายผ่านเข้าไปในโรงงานใกล้เครื่องจักรต่างๆจากหลายมุมภาพ เสียงเครื่องจักรหลายๆสิบเครื่องจะดังพร้อมๆกัน ทำให้สับสนและไม่น่าสนใจสำหรับผู้ชม เพราะเหตุผลของการเลือกเน้นของคนเราเอง แม้ว่าผู้บันทึกเสียงจะอัดเสียงมาได้ดีสักเพียงใดก็ตาม ความสนใจของผู้ชมจะมีอยู่เพียงชั่วครู่เดียว จากนั้นจะลดความสนใจลง

ดังนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์จึงควรใช้เสียงของเครื่องจักรที่ละเครื่อง โดยการเลือกเน้นให้ผสมกลมกลืนไปกับภาพ ในขณะที่เดียวกันการเปลี่ยนเสียงให้ฟังแตกต่างกันไปจะช่วยทำให้เสียงนั้นน่าฟังมากยิ่งขึ้น เสียงประกอบที่ใช้ในแต่ละฉากไม่ควรมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันหรือสม่ำเสมอจนตลอดเพราะจะทำให้ที่น่าเบื่อ การปรับระดับเสียง (Volume) หรือตกแต่งเสียง (Equalization) จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น แต่รักษาคูณสมบัติเดิมของมันไว้

เสียงประกอบที่ใช้ในภาพยนตร์ไม่ควรผูกอยู่กับความเป็นจริงอย่างตรงไปตรงมาเสมอไป ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเลือกใช้เสียงได้อย่างสร้างสรรค์ บ่อยครั้งที่ผู้ชมต้องการจะฟัง เสียงที่มีลักษณะเป็นการเน้น ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกจริงจังกับสิ่งที่เห็นเหล่านั้นได้มากกว่า ตัวอย่าง เช่น ภาพท้องนาเงียบสงบในยามเช้า เห็นดวงอาทิตย์ทอแสงลอดชายไม้ออกมา แม้จะเป็นภาพสวยงามก็จริง หากผู้สร้างภาพยนตร์ยึดหลักความเป็นจริงร้อยเปอร์เซ็นต์แล้วจะไม่มีเสียงอะไรเลยนอกจากเสียงลมพัดเบาๆซึ่งแท้จริงแล้วสามารถสร้างสรรค์เสียงอื่นๆ ได้อีก เช่น เสียงจักจั่น จิ้งหรีด และนกเข้าไปในภาพได้เสียงเทียมบางครั้งกลับคิดว่าเสียงจริง ดังนั้นเสียงประกอบในภาพยนตร์จึงต้องฟังดูใหญ่กว่าภาพจริง จึงเป็นหน้าที่ของผู้จัดสร้าง ผู้ตัดต่อ ที่จะต้องหาเสียงประกอบมาช่วยเสริมบรรยากาศของภาพ และหาเสียงเทียมอื่นๆ มาช่วยเน้นให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น จนบางครั้งก็เน้นเสียงมากไป เช่น เสียงชกต่อย ฟันดาบ ในภาพยนตร์จีน แต่ผู้ชมบางส่วนกลับชอบการใช้เสียงประกอบในภาพยนตร์ไม่มีกฎเกณฑ์อะไรตายตัว สิ่งที่จะต้องปฏิบัติก็คือการลงมือกระทำและใช้ความรู้สึกตัดสินใจว่าเสียงนั้นจะเข้ากับภาพได้หรือไม่ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญก็คือ การใช้ภาพเป็นหลัก เสียงที่จะใช้ต้องเป็นไปตามลักษณะของภาพ

เมื่อเปรียบเทียบเสียงประกอบกับการใช้เสียงประเภทอื่นจะเห็นว่าเสียงทั้งสองมีหน้าที่ แตกต่างกันมาก เช่น การใช้เสียงดนตรีแต่ละครั้งจะเพิ่มและเปลี่ยนแปลงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ในทางตรงกันข้ามเสียงประกอบกลับเป็นเสียงที่ช่วยเสริม ทำให้น่าฟังน่าสนใจมากยิ่งขึ้น หรือเพิ่มเติมเข้าไปในส่วนที่ยังขาดอยู่ขณะเดียวกันจะช่วยเสริมให้ภาพดูมีความหมายถึงแม้จะใช้เสียงเบาๆ ผู้ชมก็ได้ยินและให้ความสำคัญได้

4.2.2 เสียงดนตรี (Music) ถูกนำมาใช้ใน โลกของภาพยนตร์อย่างกว้างขวาง หากพิจารณาถึงประโยชน์ของเสียงดนตรีแล้วจะพบว่า เสียงดนตรีถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ด้วยเหตุผลต่างๆดังต่อไปนี้

1) เสียงดนตรีช่วยเสริมบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ และช่วยสร้างอารมณ์ให้เป็นไปตามทิศทางที่ต้องการ ในขณะที่เดียวกันเสียงดนตรียังแต่งเติมสีสันให้กับภาพยนตร์ได้

2) เสียงดนตรีช่วยสร้างมิติใหม่ เป็นการสร้างความรู้สึกใหม่ที่ดูเหนือความเป็นจริงให้กับผู้ชม เสียงดนตรีจะช่วยให้อารมณ์ในภาพยนตร์ดูไม่เป็นความจริงหรือดูเกินความเป็นจริงได้

3) เสียงดนตรีช่วยเชื่อมฉากและตอนของภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะทำหน้าที่คล้ายสะพานเชื่อมต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวให้เข้ากันโดยอารมณ์ทางภาพไม่ขาดตอนไป ในขณะที่เดียวกันจะสร้างความกลมกลืนและความสัมพันธ์ระหว่างฉากกับตอนในภาพยนตร์ได้

4) เสียงดนตรีสามารถใช้เพื่อแทนเสียงประกอบในภาพยนตร์ได้

5) เสียงดนตรีสามารถใช้ในการประกอบหัวเรื่องภาพยนตร์ หรือใช้เป็นเพลงนำเรื่องให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น จนบางครั้งเสียงดนตรีกลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์

5. แนวคิดการสื่อความหมายด้วยทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiotics)

5.1 แนวคิดสัญญะวิทยาและการสื่อความหมาย (Semiology and Signification)

สัญญะวิทยา เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่งๆ

การนำทฤษฎีสัญญะวิทยาไปใช้ในการศึกษาการสื่อสารของมนุษย์ ถือเป็น การศึกษาในแนวทางใหม่ และเป็นจุดเน้นที่ต่างไปจากการศึกษาดั้งเดิมที่มุ่งศึกษาการสื่อสารแบบเป็น กระบวนการที่เกี่ยวข้องอยู่กับสาร ช่องทาง เครื่องส่ง ผู้รับ เสียงรบกวน และการย้อนกลับ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการสื่อสาร

สัญญะวิทยาเป็นทฤษฎีที่นำมาอธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือ จุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาแนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบ ภาษา วัฒนธรรม และความความเป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นลูกศรหรือเป็นเส้นตรงของ กระแสการไหลของข่าวสาร แต่เป็นการศึกษาเชิงโครงสร้าง โดยมุ่งความสนใจไปที่การวิเคราะห์ โครงสร้างที่กลุ่มความสัมพันธ์ที่ทำให้สาร หมายถึง บางสิ่งที่มันสร้างเครื่องหมายบนกระดาษ หรือ เสียง ไปยังสารที่จะถูกส่งออกไปในการสื่อสารแต่ละครั้ง ดังนั้น การศึกษาแนวสัญญะวิทยานี้ถือว่า ตัวกำหนดของการสื่อสารขึ้นอยู่กับสังคมและสิ่งรอบตัวบน โลกของมนุษย์ ไม่ใช่ขึ้นอยู่กับ

กระบวนการของการสื่อสาร แต่ระบบสัญญาณทำการควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อนอย่างแฝงเร้น และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม

สัญญาณ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง หรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) สิ่งที่จะนำมาใช้เป็นสัญญาณนั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของรูปภาพหรือภาษา ซึ่งทั้งหมดนั้นทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความจริง คุณสมบัติที่จำเป็น 3 ประการของสัญญาณ ได้แก่

1. ต้องมีรูปธรรมซึ่งอาจจะเป็นภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุประสงคฺ์ต่างๆ
2. ต้องเป็นสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง
3. ผู้ใช้สัญญาณต้องตระหนักว่ารูปธรรมดังกล่าวนี้เป็นสัญญาณ

สัญญาณ หรือภาษา เป็นระบบอย่างหนึ่ง (เหมือนกับวัฒนธรรม) ที่มีองค์ประกอบย่อยๆ และต้องมีความสัมพันธ์กันในระบบซึ่งองค์ประกอบย่อยเหล่านั้นจะถูกจัดรวมกันเข้าเป็นระบบด้วยรหัสแบบต่างๆและให้นิยามสั้นๆว่า “สัญญาณวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญาณภายในสังคมที่สัญญาณภายในสังคมที่สัญญาณนั้นถือกำเนิดขึ้นมารวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” ซึ่งหมายรวมไปถึงการศึกษา การกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยนและการสูญสลายของสัญญาณและได้ให้นิยามของวิชาใหม่ที่เรียกว่า Semiology หรือ Semiotics ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญาณที่อยู่ในบริบทหนึ่งๆ (Life of sign)

Charles Sanders Peirce (1839–1914) นักปรัชญาชาวอเมริกันผู้ริเริ่มใช้ทฤษฎีสัญญาณวิทยาหรือสัญญาณศาสตร์ (Semiology และ Semiotics) ได้มีการเสนอการจัดประเภทของสัญญาณ โดย Peirce ได้กำหนดเอาไว้เป็น 3 ประเภท ซึ่งแบ่งตามความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณดังนี้

- รูปเหมือน (icon) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณกับความหมายสัญญาณเป็นเรื่องของความเหมือน หรือคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่นภาพถ่าย ภาพเหมือน ภาพยนตร์และแผนภาพ เป็นต้น

- ดรรชนี (index) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณกับความหมายสัญญาณเป็นผลลัพธ์ หรือเป็นการบ่งชี้ถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่นรูปภาพที่แสดงผลลัพธ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รอยเท้าของสัตว์ที่ประทับลงบนพื้นดิน หรือดรรชนีที่อยู่ท้ายเล่มของหนังสือที่บอกให้เราทราบถึงข้อความที่เราต้อง การจะค้นหา คุณสมบัติอีกประการที่น่าสังเกตของสัญญาณประเภทดรรชนีก็คือ เมื่อเราเห็นรูปสัญญาณประเภทดรรชนี ความหมายสัญญาณที่เรานึกถึงไม่ใช่สิ่งที่เรามองเห็นในขณะนั้น เช่นตัวอย่างที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นคือรอยเท้าสัตว์ที่เมื่อเราพบ เราไม่ได้นึกถึงรอยเท้าในขณะนั้น แต่เรานึกไปถึงตัวสัตว์ที่เป็นเจ้าของรอยเท้า

- สัญลักษณ์ (symbol) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง แต่มันไม่ได้มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งชี้เลย ซึ่งการใช้งานเป็นไปในลักษณะของการถูกกำหนดขึ้นเองซึ่งได้รับการยอมรับจน เป็นแบบแผน (Convention) และต้องมีการเรียนรู้เครื่องหมายเพื่อทำความเข้าใจหรือเป็นการแสดงถึงการเป็นตัวแทน (representation) ซึ่งสังคมยอมรับความสัมพันธ์นี้ ตัวอย่างเช่นเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ หรือการสวมแหวนนิ้วนางข้างซ้ายแสดงถึงการแต่งงาน เป็นต้น

5.2 แนวคิดสัญวิทยาและการสื่อความหมายในภาพยนตร์ (Signs in Film)

นักสัญวิทยาได้นิยามการศึกษาภาพยนตร์ในเชิงเปรียบเทียบภาษามนุษย์ โดยปรับมุมมองที่มีต่อทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน โดยถือว่าระบบการสื่อสารใดๆก็ตามถือเป็นภาษาไม่ว่าจะเป็นภาษาจีน ภาษาฝรั่งเศส หรือภาษาอังกฤษ ก็ถือว่าเป็นระบบภาษาเดียวกัน ในแง่หนึ่งภาพยนตร์อาจจะถือว่าเป็นภาษาได้เหมือนกัน แต่ยังไม่ใช่ “ระบบภาษา” แบบที่ภาษามนุษย์เป็น คริสเตียน เมตซ์ นักสัญวิทยาภาพยนตร์ชี้ให้เห็นว่า เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์เพราะว่าเรามีความรู้เรื่องระบบ(เชิงภาษา)ของมัน แต่เราเข้าใจระบบของมันเพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ต่างหาก สำหรับนักสัญวิทยา สัญลักษณ์หนึ่งๆจะต้องประกอบด้วยสองส่วนคือ ตัววัตถุหรือสิ่งมีชีวิตที่เป็นสัญลักษณ์ (Signifier) และส่วนที่เป็นความหมายของสัญลักษณ์นั้นๆ (Signified) ตัวอย่างเช่น พระจันทร์ (ตัวมันเองเป็น Signifier) อาจจะหมายถึงความโรแมนติก (Signified) หรือภาพดวงตา (อีกหนึ่ง Signified)

ในภาพยนตร์ ตัวสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์นั้นเกือบจะเป็นสิ่งเดียวกัน สัญลักษณ์ในภาพยนตร์นั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ค้นไม่ได้เหมือนในภาษามนุษย์ หรือเรียกกันในภาษาอังกฤษว่า (short-circuit signs) ภาพๆ หนึ่งของหนังสือเล่มหนึ่งก็คือตัวแทนของหนังสือ (ซึ่งเห็นอยู่) ใกล้เคียงมากกว่าคำว่า “หนังสือ” (ซึ่งคนอ่านจะจินตนาการไปต่างต่างนานาได้) เราไม่สามารถหนีการเริ่มเรียนรู้จากของจริงในช่วงวัยเด็กว่าหนังสือรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไรได้ แต่ก็ต้องยอมรับด้วยว่าการเรียนรู้จากการได้เห็นภาพของหนังสือจริงๆนั้นง่ายกว่าการเรียนรู้จากคำบอกเล่าถึงลักษณะหนังสือด้วยคำพูดมากมายนัก เพราะภาพหนึ่งภาพสามารถบรรยายความหมายของสิ่งต่างๆได้ตรงตัว ในขณะที่คำเพียงคำเดียวนั้นไม่สามารถทำได้ คริสเตียน เมตซ์ ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายที่ค่อนข้างตายตัวของสัญลักษณ์ในภาพยนตร์นั้น ยากที่จะทำให้เกิดความเข้าใจเหมือนกัน เพราะว่าภาพหนึ่งภาพนั้นสามารถให้ข้อมูลแก่ผู้ชมได้มากกว่าคำเป็นหมื่นคำ และการสร้างภาพยนตร์นั้นยากกว่าการเขียนหรือการพูด เราไม่สามารถที่จะดัดแปลงสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ได้เหมือนกับที่เราทำกับการดัดแปลงคำในระบบของภาษา

โรแลนด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1915-1980) ริเริ่มประยุกต์แนวคิดของสัญศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมาจากภาษาศาสตร์ มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพต่างๆ เช่น ภาพโฆษณาอาหาร ภาพจากภาพยนตร์ งานของโรแลนด์ บาร์ตส์ มีประโยชน์ในฐานะเป็นบทสรุปประเด็นสำคัญของสัญศาสตร์ที่กล่าวมา กล่าวโดยสรุป โรแลนด์ บาร์ตส์ พยายามพิสูจน์ว่า ความหมาย (ใดๆ) ที่เราให้แก่ภาพ (ใดๆ) ไม่ได้เป็นผลโดย “ธรรมชาติ” จากสิ่งที่เรามองเห็น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ความเข้าใจของเราต่อภาพใดๆที่เราเห็น ไม่ได้เกิดขึ้นลอยๆ ชนิดที่เราอาจโมเมได้ว่าความหมายของสิ่งนั้นปรากฏอยู่ทนโท่ (self-evident) และความเข้าใจที่แต่ละคนได้รับจากภาพใดๆ ก็ไม่ได้เป็นสากล (แต่ละคนอาจเข้าใจภาพเดียวกันแตกต่างกันได้) ตัวอย่างเช่น เราอาจให้ความหมายแก่ภาพถ่ายใดๆ ได้ยากมากหากไม่มีคำอธิบายประกอบภาพนั้น นอกจากนี้ ความหมายที่เราให้แก่ภาพย่อมเชื่อมโยงกับปัจจัยทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่มีอิทธิพลต่อปฏิกิริยาของเรามีต่อภาพนั้น โรแลนด์ บาร์ตส์ เรียก ผลกระทบจากการมองเห็นนูนแรกว่า denoted meaning และเรียกความหมายเชิงวัฒนธรรมที่เราเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่เรามองเห็นว่า connoted meaning หรืออีกนัยหนึ่ง denoted meaning อ้างถึงความถึงการที่เราหมายรู้ (recognition) สิ่งที่ภาพหรือภาพถ่ายบอกเรา (เช่นภาพถ่ายพระภิกษุ) ในขณะที่ connoted meaning เป็นความหมายที่อ้างอิงจากการที่ภาพ “เชื้อเชิญ” เราให้ ตีความ และให้ความหมายแก่ภาพนั้น และความหมายที่เราให้แก่ภาพนั้นก็อาจเกินไปกว่าที่ศิลปินหรือช่างภาพตั้งใจ จึงกล่าวได้ว่า ภาพสามารถสื่อสารได้ตรงไปตรงมากกว่าภาษาพูด/เขียนซึ่งมักแปรปรวนไปตามแต่ละวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ มีแนวโน้มอย่างสูงที่คนเราจะไม่คิดถึงภาพในฐานะที่เป็นภาษาแบบหนึ่ง แต่มักคิดถึงภาพในฐานะสิ่งที่สื่อความได้ตรงไปตรงมา และมีความหมายที่เป็นสากล ภาพจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ (คือทำให้ภาพนั้นมีความหมาย) ไม่เหมือนกับ คำ ซึ่งต้องนำคำมาร้อยเรียงกันอย่างมีกฎเกณฑ์ (ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์) จึงจะเกิดความหมายขึ้น

ขั้นตอนการสื่อความหมายของสัญลักษณ์นั้นจะมีความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ตลอดเวลา ซึ่ง โรแลนด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes, 1915-1980) ได้ให้แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมาย 2 ชนิดคือ

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

2. การสื่อความหมายแฝง (Connotation) เป็นการตีความหมายของสัญลักษณ์โดยเป็นระดับที่พ่วงเอาปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งเป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ความหมายแฝงหรือความหมายในระดับที่สองนี้สร้างขึ้นบนพื้นฐานของความหมายตรงของสัญลักษณ์ตัวเดียวกัน ซึ่งกระบวนการเกิดขึ้นของความหมายแฝงนี้เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์ในความหมายระดับแรกถูกนำไปใช้เป็นรูปสัญลักษณ์โดยมีการผูกโยงรวมเข้ากับความหมายใหม่ จึงเกิดเป็นความหมายแฝง ซึ่งกระบวนการนี้เองที่ (Roland Barthes, 1915-1980.) ใช้อธิบายการเกิด Myth (มายาคติ) ซึ่ง Barthes ได้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการดังกล่าวไว้ดังนี้ “มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแสนการสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติเป็นระบบสัญลักษณ์ในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญลักษณ์ (ผลลัพธ์จากการประกอบของรูปสัญลักษณ์กับความหมาย) ในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์ในระบบที่สอง ขอย้ำในที่นี้ว่า วัสดุสำหรับสร้างวาทะแห่งมายาคติ (เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ฯลฯ) ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้งเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้วก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ”

อย่างไรก็ดี การสื่อความหมายในระดับของความหมายแฝงนี้มีแนวโน้มในการสื่อความหมายที่แตกต่างกันซึ่งขึ้นอยู่กับระดับของการสื่อความหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ระดับได้แก่

- ระดับของปัจเจก (individual connotations) ในการทำความเข้าใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลนั้นเป็นการ เรียนรู้วิธีการมองโลกและการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับโลก ซึ่งการเรียนรู้เหล่านี้เองที่จะทำให้บุคคลมีความเข้าใจและให้นิยามต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจเหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้ ซึ่งเรียกว่าประสบการณ์ ยกตัวอย่างเด็กหญิงที่ได้กลิ่นดอกกุหลาบเป็นครั้งแรกพร้อมกับมีประสบการณ์ที่น่ากลัว ในเวลาต่อมาหากเธอได้มองเห็นหรือได้กลิ่นดอกกุหลาบ ก็อาจเป็นการเตือนความจำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวขึ้นมาอีก ซึ่งการมองเห็นหรือได้กลิ่นดอกกุหลาบนี้เป็นการนำพาการสื่อความหมายส่วนตัว สำหรับเด็กผู้หญิงคนดังกล่าว ดังนั้น การมอบดอกกุหลาบจึงอาจเป็นการสร้างความกลัวมากกว่าที่จะเกิดความรู้สึกซาบซึ้งในความรัก สิ่งทีควรระมัดระวังในการวิเคราะห์ในเชิงสัญลักษณ์ (semiotic analysis) สำหรับการสื่อความหมายระดับนี้คือ เนื่องจากการสื่อความหมายแบบส่วนตัว จึงอาจไม่ได้สื่อความหมายแตกต่างไปตามความหมายปกติดังที่คนอื่นๆ มีส่วนร่วมในความหมายนั้น

- ระดับของวัฒนธรรม (cultural connotations) การสื่อความหมายในระดับนี้แสดงถึงการที่วัตถุในวัฒนธรรมได้พ่วงเอาความสัมผัสและการสื่อความหมายเข้ามาในตัวมัน

และมีส่วนร่วมในการให้ความหมายกับผู้คนในวัฒนธรรม ยกตัวอย่างเช่นการมอบดอกกุหลาบ ที่คนให้การยอมรับในเชิงวัฒนธรรมเข้าใจร่วมกันว่าเป็นการแสดงถึงความรัก

6. ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Construction of Social Reality)

สื่อมวลชนในปัจจุบันถูกมองว่าเป็นกระจกที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคม มีบทบาทเป็นตัวตอกย้ำค่านิยม ความคิด ความเชื่อต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างเป็นความคิดในแง่ต่างๆ ด้วยความเชื่อในพลังของสื่อว่าสื่อเป็นศูนย์กลางที่ผลิตเรื่องราวให้แก่สังคม

แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (social construction of reality) เชื่อว่ามนุษย์ไม่สามารถรับรู้ความจริงภายนอกได้โดยตรง แต่ต้องกระทำผ่าน “ตัวกลาง” คือ ประสาทสัมผัสและกระบวนการรับรู้ทางจิตของมนุษย์ ซึ่งถูกหล่อหลอมโดยกระบวนการทางสังคมมาก่อนแล้ว ดังนั้น สิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นความจริงทางสังคมจึงล้วนแต่เป็นโลกที่ถูกสร้างและถูกตีความมาแล้วในระดับหนึ่งทั้งสิ้น

แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) เป็นแนวคิดในกรอบวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ซึ่งการวิเคราะห์สื่อด้วยแนวคิดทางวัฒนธรรมศึกษานั้นจะมองว่าสื่อมวลชนไม่ได้เป็นแค่เพียงช่องทางหรือพาหะ (Channel) ในการเผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมเท่านั้น แต่สื่อมวลชนยังเป็น “แหล่งกำเนิดในการสร้างสรรค์” (generator) ของสังคมเพราะการสื่อสารนั้นเป็นกระบวนการทางสัญลักษณ์ที่ทำการสร้างสรรค์ รักษา แก้ไข และตกแต่งความเป็นจริงหนึ่งๆ แนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคมมองว่า สิ่งที่เราเรียกว่า “ความเป็นจริง” (Reality) นั้นมิใช่เป็นสิ่งที่มียอยู่แล้ว แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น (construct) และเชื่อว่าในสังคมยุคปัจจุบันนี้สื่อมวลชนเป็นสถาบันสำคัญที่จัดวางรูป (Structure) ความเป็นจริง ดังที่ Stuart Hall ได้เสนอไว้ว่าสื่อไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่รอบงำหรือสะท้อนสังคมในเชิงอุดมการณ์เท่านั้น แต่สื่อยังได้ทำหน้าที่เป็น “ตัวประกอบสร้างความเป็นจริงของสังคม” (Social Construction of Reality) อีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2545, น. 258)

ในปัจจุบัน เราอยู่ในสังคมที่กว้างใหญ่ไพศาลและมีการดำรงชีวิตเชื่อมต่อถึงกันทั่วทุกมุมโลก บ่อยครั้งที่เรารู้จักทุกมุมโลกโดยมิได้ผ่านประสบการณ์โดยตรง (Direct Experience) เพียงอย่างเดียว หากแต่รู้จักโลกโดยผ่านสื่อมวลชน (Mass-Mediated Experience) ด้วยเช่นกัน สื่อมวลชนจึงทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างเรากับโลกภายนอก ช่วยให้เรารู้จักและเข้าใจโลกที่เราไม่เคยรู้จัก ช่วยในการอ่านความหมายของโลก (Make Sense) สื่อมวลชนไม่ได้ทำหน้าที่แค่บอกว่าเรามีอะไรเกิดขึ้นในสังคมเท่านั้น แต่สื่อมวลชนยังบอกเราว่าอะไรคือสิ่งที่สังคมนี้ “ยอมรับ” และอะไร

คือสิ่งที่ “ไม่ยอมรับ” สำหรับสังคมนี้ สื่อมวลชนได้แสดงให้เห็นว่าบทบาทหน้าที่และตำแหน่ง
 แห่งในลักษณะใดที่สังคมคิดและให้คุณค่า เช่น การแสดงออกถึงลักษณะและบทบาทของความ
 เป็นชายหญิง ผ่านการแต่งกาย การบริโภค การวางตัวต่อบุคคลในสังคม หรือการตอบรับและ
 แสดงออกในสถานการณ์ต่างๆ ภายใต้บรรทัดฐานที่ถูกอบรมบ่มเพาะและควบคุมโดยสถาบันต่างๆ
 รวมถึงสถาบันสื่อมวลชน ภาพที่สื่อมวลชนนำเสนอจึงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยผ่านการ
 คัดเลือกภายใต้ความเชื่อและความเข้าใจบางอย่างภายใต้สังคมนั้นๆ ด้วยเหตุนี้ทุกครั้งที่เรารับรู้
 ความเป็นจริงจึงต้องตระหนักว่าเป็นความจริงที่ถูกเลือกสรรแล้วทั้งสิ้น สิ่งที่เรียกว่า “ความเป็นจริง
 (reality)” นั้น มิใช่สิ่งที่มีอยู่แล้วรอให้นักวิชาการไปค้นพบ ในทางตรงกันข้าม “ความจริงนั้นเป็น
 สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา (construct)” และเมื่อเชื่อมโยงแนวคิดนี้กับเรื่องสื่อมวลชนอธิบายได้ว่า ในด้าน
 สื่อมวลชน สิ่งที่เรียกว่า “ข่าว” นั้น ไม่ใช่การรายงานความเป็นจริงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่เป็น
 การ “สร้าง” ความเป็นจริงจากเหตุการณ์นั้นขึ้นมา ขณะที่ตัวเหตุการณ์เองมีหลายมิติ แล้วแต่ว่า
 นักข่าวแต่ละคนจะหยิบยกเอาเหตุการณ์นั้นมาสร้างเป็นข่าวอย่างไร

การจะอธิบายแนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม หรือการสร้างความหมาย
 ทางสังคมนั้น สามารถอธิบายความเป็นจริงได้จาก 3 แนวคิด ดังนี้

6.1 การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายของภาษาศาสตร์ ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญ
 ในการสร้างแนวคิด (concept) เกี่ยวกับความเป็นจริง ทั้งนี้ เริ่มตั้งแต่ข้อเท็จจริงง่ายๆ ที่ว่า เมื่อคนเรา
 เห็นโลกทางกายภาพที่เป็นรูปร่างสูงๆ เตี้ยๆ ได้ มีส่วนที่เป็นสีเขียวและสีน้ำตาล มีส่วนที่กินได้
 ฯลฯ เราจะใช้ “ภาษา” เรียกความเป็นจริงนี้ว่า “ต้นไม้” ดังนั้นในครั้งต่อไป ถ้าเราจะ “คิดถึง” ความ
 เป็นจริงนี้ เราก็จะคิดออกมาเป็น “ภาษา” ว่าต้นไม้ แต่หากในวัฒนธรรมของเราไม่มีภาษาเรียกความ
 เป็นจริงเช่นนี้ เราก็จะไม่คิดถึงหรือไม่อาจคิดถึงความเป็นจริงนี้ได้เลย (คนเราต้องคิดเป็นภาษา
 เท่านั้น) โครงสร้างของภาษาในแต่ละวัฒนธรรมจะเป็นตัววางรูปแบบว่า คนเราจะคิดถึงอะไรได้
 บ้าง ภาษาที่ใช้ต่างกันจะเป็นตัวกำหนดวิธีคิดและการกระทำให้แตกต่างกันไปด้วย ตัวอย่างเช่น
 ความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของฝรั่งกับวัฒนธรรมของชาอินเดียนแดงเผ่าโฮปี ในเรื่องของ
 เวลา ในวัฒนธรรมของฝรั่งจะมองเวลาเป็นจุด ฝรั่งจึงสามารถบอกได้ว่าขณะนี้เวลา 18.00 น. แต่
 วัฒนธรรมของเผ่าโฮปีจะมีแต่ “กำลังจะ” ชาวโฮปีไม่มีคำพูดว่า “ในฤดูหนาว” แต่จะพูดว่า “ฤดู
 หนาวที่ผ่านไปแล้ว” หรือ “ฤดูหนาวที่กำลังจะมา” เป็นต้น ตัวอย่างนี้ แสดงให้เห็นว่า เมื่อโลก
 กายภาพแตกต่างกัน ทำให้เกิดโลกทางสังคม และเกิดระบบภาษาที่แตกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า
 ภาษาทำหน้าที่เป็นกุญแจไขประตูไปสู่ความเป็นจริง วิชาภาษาศาสตร์เคยอธิบายว่าคนเรา “ตั้งชื่อ
 (naming)” สิ่งต่างๆ ขึ้นมาเพื่อนำไปใช้อ้างอิง (refer) กล่าวถึงในครั้งต่อไป และได้ขยายความ

ต่อไปว่า “ความเป็นจริง” ต้องมีผู้สร้างขึ้นมา ดังนั้น จึงไม่มีความเป็นจริง “คนดี” “คนชั่ว” จนกว่าจะมีผู้สร้างภาษาสื่อขึ้นมาว่า คนดีเป็นอย่างไร คนชั่วเป็นอย่างไร

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชน ปัจจุบันนี้ คนส่วนใหญ่เปรียบเสมือนคนที่อยู่ในถ้ำ เราไม่ได้ออกไปเผชิญความเป็นจริงด้วยตัวเอง แต่ได้มองเห็นความจริงโดยการมองภาพเงาที่ปรากฏบนผนังถ้ำ ซึ่งจะปรากฏอย่างไรก็แล้วแต่รูปร่างของปากถ้ำ ผนังถ้ำนั้นเปรียบเสมือนจอโทรทัศน์นั่นเอง บรรดาภาษาต่างๆ ที่เราใช้พูดกันอยู่ทุกวันล้วนเกิดมาจากสื่อมวลชนเป็นแหล่งใหญ่ ดังนั้น สื่อมวลชนจึงเป็นตัวสร้างความหมายของโลกทางสังคมโดยผ่านกลไกทางภาษา

6.2 การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม แนวคิดนี้เชื่อว่าความรู้ที่มนุษย์ได้รับการถ่ายทอดจากผู้อื่น และสังคมเป็นความรู้ที่ไม่ได้รับรู้โดยตรง ฉะนั้น มนุษย์ควรรับรู้โลกและสังคมด้วยตนเองและสละทิ้งประสบการณ์ที่ได้ผ่านผู้อื่น กล่าวคือ รับรู้ประสบการณ์ สำนึก ค่านิยม โลกทัศน์เฉพาะตัวจากการได้สัมผัสกับโลกโดยตรง และเมื่อมนุษย์มีประสบการณ์ตรงกับสิ่งต่างๆ แล้วมนุษย์ก็จะให้ความหมายแก่สิ่งเหล่านั้น และโลกตามการรับรู้ของตนพฤติกรรม/การกระทำของมนุษย์จึงเป็นผลจากวิธีการที่มนุษย์ให้ความหมายแก่โลก Alfred Schutz นักทฤษฎีของสำนักปรากฏการณ์นิยม นำเสนอว่า ความคิดและการกระทำของมนุษย์ เป็นผลมาจากปทัสถานทางสังคมและระบบค่านิยมต่างๆ ส่วนในแง่ของการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมขึ้นมานั้น เป็นผลจากความสัมพันธ์ของจิตสำนึก (consciousness) บวกกับความคิดและการกระทำของตนเอง ซึ่งทำให้มนุษย์รู้สึกว่า ตนเองมีอิสระในการที่จะสร้างความเป็นจริงอะไรขึ้นมาก็ได้ตามความพอใจของตน แต่ในความเป็นจริงแล้ว มันอยู่ภายใต้การควบคุมของปทัสถานและระบบค่านิยมของสังคม ชีวิตของคนเราก็คคล้ายๆกับระบบคอมพิวเตอร์ประสบการณ์ที่เราสัมผัสเป็นเสมือนกระบวนการป้อนข้อมูลเข้าไปใน CPU ธุรกรรมแต่ละครั้งที่ป้อนเข้าไปในนั้นจะเข้าไปจัดระบบไว้เป็นหมวดหมู่เหมือนกับการจัดแฟ้ม เช่น เรามีแฟ้มที่เก็บข้อมูลว่า “ผู้หญิงเป็นอย่างไร” เมื่อเราพบเจอ “ธุรกรรมใหม่” เราก็นำเอามาเทียบกับแฟ้มที่มีข้อมูลอยู่แล้ว “อ่าน” ออกมาว่า “ธุรกรรมนี้เป็นหญิงใช้ใหม่” ซึ่งกระบวนการนี้จะเกิดอย่างรวดเร็วมากจนคุณคล้ายเป็นอัตโนมัติ คลังแห่งความรู้ทางสังคมดังกล่าว จะช่วยให้เราจัดระบบทุกอย่างในโลก และช่วยตีความธุรกรรมใหม่ๆ ประสบการณ์ใหม่ๆ ไปด้วย

6.3 การสร้างความเป็นจริงตามการอธิบายแบบทฤษฎีสื่อมวลชน สื่อมวลชนจะนำเสนอความจริง (truth) ได้โดยผ่านทางภาษาในกระบวนการสื่อสาร ซึ่งภาษาสามารถทำให้มนุษย์สามารถจัดระบบ สร้าง และเป็นเครื่องมือให้มนุษย์สามารถเข้าสู่ความเป็นจริงได้ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วไม่มีสิ่งที่เรียกว่า ความเป็นจริง จนกว่าจะมีผู้สร้างขึ้นมา ดังนั้น จึงไม่มีความเป็นจริงของคนดี คนชั่ว จนกว่าสื่อมวลชนจะใช้ภาษาของสื่อสร้างขึ้นมา ซึ่งในขั้นตอนแรกสื่อมวลชนจะสร้างความเป็น

จริง (social construction of reality) ของกลุ่มบุคคลขึ้นมา และหลังจากสร้างความเป็นจริงแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ การเผยแพร่ถ่ายทอดความเป็นจริงที่สื่อมวลชนสร้างขึ้นมาแก่ผู้รับสาร ดังนั้น ผู้ส่งสารจึงมิใช่ผู้ทำหน้าที่ส่งผ่านข่าวสารเท่านั้น หากแต่เป็นผู้ที่ได้เข้ารหัสข่าวสารที่ส่งไปด้วย ทำให้การส่งสารนั้น ผู้ส่งสารได้ส่ง 2 อย่างไปพร้อม ๆ กัน อย่างแรก คือ ข่าวสาร และอีกอย่างหนึ่งคือการติดตั้งรหัสการถอดความหมายจากสารไปให้แก่ผู้รับสารด้วย ซึ่งข่าวสารถือเป็นความจริงประเภทหนึ่ง ดังนั้น ข่าวสารที่เกิดขึ้นเองจึงไม่มีจะมีแต่ข่าวสารที่ถูกสร้างขึ้นเท่านั้น และทั้งในกระบวนการสร้างข่าวสารและกระบวนการรับข่าวสาร ล้วนแล้วแต่ดำเนินไปอย่าง active และมีการตีความสอดแทรกอยู่ตลอดเวลา อย่างไรก็ตาม นักทฤษฎีสถาบันการศึกษานิยมได้ให้ทัศนะเพิ่มเติมว่า แม้สื่อจะนำเสนอเนื้อหาที่เห็นด้วยกับสังคม แต่ทางฝ่ายผู้รับสารก็มีสิทธิที่จะเลือกตีความหรือเลือกเอาแต่เฉพาะเนื้อหาส่วนที่ต่อต้านมาสร้างโลกที่แวดล้อมตัวเองได้

แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม หรือการสร้างความหมายทางสังคม ในด้านสื่อสารมวลชน จะอธิบายได้ว่า เมื่อสื่อมวลชนเผยแพร่ข่าวสารออกไปและผู้คนในสังคมได้รับข่าวสารไปแล้ว ก็จะเกิดการเก็บรวบรวมข้อมูลเข้าสู่คลังความรู้ สร้างทัศนคติ และค่านิยมต่างๆ หลังจากนั้น ก็เป็นขั้นตอนที่มีปฏิกิริยาตอบสนอง และเมื่อเวลาค่อยๆผ่านไปข้อมูลข่าวสารที่สะสมกันมากๆ เข้าก็จะถูกจัดระบบและห่อหุ้มผู้รับสารกลายเป็นโลกแห่งความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้น ดังนั้นจึงอาจสรุปเอกลักษณ์ที่สำคัญของคำอธิบายเรื่องผลกระทบของสื่อมวลชนจากมุมมองของแนวคิดนี้ ที่ไม่ได้หมกมุ่นอยู่กับคำถามที่ว่า สื่อมวลชนจะมีพลังอำนาจมากน้อยเพียงใด หากแต่สนใจที่จะตอบว่า ทุกครั้งที่สื่อมวลชนเผยแพร่ผลงานของตน ก็จะสร้างผลกระทบได้ในหลายๆ ระลอก กล่าวคือ มีผลในหลายๆระยะทั้งสิ้น และส่วนที่แนวคิดนี้ให้ความสนใจมากที่สุดคือผลกระทบระยะยาวที่เกิดจากการค่อยๆสั่งสมและตกตะกอนทีละเล็กละน้อย จนกระทั่ง แรงกดดันกลายเป็นผลึกทางวัฒนธรรมของผู้คน ดังนั้น เมื่อเวลาที่ผู้รับสาร เปิดรับสื่อแต่ละครั้งแต่ละวันพวกเขาจึงไม่เพียงแต่จะได้รับ “สารสนเทศ (information)” เท่านั้น แต่ทว่าพวกเขายังค่อยๆเก็บสะสมภาพของชีวิตแบบต่างๆ และได้รับแบบจำลองของพฤติกรรมแบบต่างๆ ก่อนที่จะได้มีโอกาสไปสัมผัสกับประสบการณ์นั้นอย่างจริงๆ และจากแนวคิดที่เชื่อว่า ในสังคมยุคปัจจุบันนี้สื่อมวลชนเป็นสถาบันสำคัญที่จัดวางรูป (structure) ความเป็นจริงทางสังคมรอบๆ ตัวเรา ทำให้มีการศึกษาว่ากรอบแห่งความเป็นจริงแบบไหนที่สื่อมวลชนได้วางล้อมรอบตัวคน เช่น เมื่อใช้เกณฑ์ที่ว่า เนื้อหาของสื่อมวลชนจะมีลักษณะ “เห็นด้วยกับระเบียบสังคมที่มีอยู่ (pro-social)” หรือ “มีลักษณะชวนให้ต่อต้านสังคม (anti – social)” ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ทุกครั้งจะพบอยู่เสมอว่าโดยส่วนใหญ่แล้ว สื่อจะนำเสนอเนื้อหาที่เห็นด้วยมากกว่าจะต่อต้านสังคม เพื่อสร้างความเป็นจริงว่า “ถึงจะมีข้อบกพร่อง

หรือปัญหาอะไร แต่สังคมนี้ก็ยังพอรับได้” นี่คือการอธิบายที่ว่า เพราะเหตุใดสังคมของเราจึงยังคงดำรงอยู่ได้อย่างต่อเนื่อง

เมื่อนำมาอธิบายกับสื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ นั่นก็หมายความว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ ก็คือ โลกที่ถูกประกอบสร้างขึ้น เป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่เราอาจเรียกว่าเป็นโลกภาพยนตร์ แนวคิดนี้จะช่วยเป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ ในฐานะที่เป็นกลไกหนึ่งที่ทำหน้าที่ประกอบสร้าง “ความเป็นจริง” ของสถาบันสื่อมวลชนได้ประกอบสร้างความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความรุนแรงของภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสรูปแบบเนื้อหาทำทาสังคมและขัดแย้งกับหลักจริยธรรมในแง่ภูมิไคบัง และประกอบสร้างในลักษณะใด

7. กฎหมายเกี่ยวกับการจัดประเภทภาพยนตร์และข้อกำหนดของภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร

กฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพยนตร์แต่เดิม คือ พรบ.ภาพยนตร์ พ.ศ. ๒๔๗๓ ซึ่งวางอยู่บนพื้นฐานของหลักการเซ็นเซอร์ (Censorship) โดยการให้อำนาจหน่วยงานของรัฐ (ในขณะนั้นคือกรมตำรวจ) เป็นผู้ที่มีอำนาจหน้าที่ในการตรวจพิจารณาสื่อภาพยนตร์ โดยมีเกณฑ์การตรวจสอบที่มักจะเกี่ยวข้องกับ สื่อที่ภาครัฐมองว่าจะเป็นอันตรายต่อความมั่นคง สื่อลามก หรือที่อาจเป็นตัวอย่างไม่ดีแก่ประชาชนหรือเยาวชน ต่อมา หลังจาก พรบ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๒ ประกาศใช้ ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากการ censor ภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสม มาเป็นการให้ rating หรือการจำกัดอายุของผู้ชมแทน คือ การเปลี่ยนจากการห้ามหรือแบนภาพยนตร์ที่ไม่มีความเหมาะสม มาเป็นระบบการจัดกลุ่มผู้ชมว่าสื่อภาพยนตร์นั้นเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมกลุ่มใดและมีอายุเท่าไรในสังคม เป็นการพิจารณาว่าสื่อภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น กลุ่มผู้ชมอายุเท่าไรที่สามารถรับชมได้หรือกลุ่มผู้ชมอายุเท่าไรที่ไม่สามารถรับชมภาพยนตร์ได้ องค์การที่มีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมาย คือ คณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ในประเทศไทยมีพระราชบัญญัติที่ออกมาเป็นการเฉพาะเพื่อการควบคุมสื่อภาพยนตร์ ดังนี้

กฎกระทรวง การกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ. ๒๕๕๒

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๖ และมาตรา ๒๖ วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ อันเป็นกฎหมายที่มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคล ซึ่งมาตรา ๒๘ ประกอบกับมาตรา ๓๓ มาตรา ๔๑ มาตรา ๔๓ และ

มาตรา ๔๕ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมออกกฎกระทรวงไว้ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาส่งเสริมการศึกษา จริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี หรือศีลธรรมอันดีของชาติ

(๒) เนื้อหาส่งเสริมความรู้หรือความเข้าใจในการพัฒนาสังคม ครอบครัว หรือคุณภาพชีวิต หรือการรักษาทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม

(๓) เนื้อหาส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความรับผิดชอบ หรือจิตสำนึกเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือประวัติศาสตร์ของชาติ

ข้อ ๒ ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาที่ให้ความรู้หรือก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชน หรือให้ความบันเทิงเป็นการทั่วไป

(๒) ไม่มีลักษณะของภาพยนตร์ตามข้อ ๓ ข้อ ๔ และข้อ ๕

ข้อ ๓ ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาที่น่ากลัวสยองขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณโหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม

(๒) เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร

(๓) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(๔) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด

(๕) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ

(๖) ใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในลักษณะของคำหยาบคายหรือลามก

ข้อ ๔ ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาที่สยของขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณโหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม

(๒) เนื้อหาที่แสดงพฤติกรรมทางเพศที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร

(๓) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(๔) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด

(๕) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ

ข้อ ๕ ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป ต้องไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ

(๒) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรง และอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(๓) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติดซึ่งอาจชักจูงใจให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

ข้อ ๖ ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศหรือการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองหรือผู้อื่น

(๒) เนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

(๓) เนื้อหาที่แสดงวิธีการใช้สารเสพติด

(๔) เนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ

ข้อ ๗ ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร มีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใด ดังต่อไปนี้

(๑) เนื้อหาที่กระทบกระเทือนต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ หรือการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

(๒) สารสำคัญของเรื่องเป็นการเหยียดหยามหรือนำความเลื่อมเลื่อมมาสู่ศาสนา หรือไม่เคารพต่อ ปุชนิยบุคคล ปุชนิยสถาน หรือปุชนิยวัตถุ

(๓) เนื้อหาที่ก่อให้เกิดการแตกความสามัคคีระหว่างคนในชาติ

(๔) เนื้อหาที่กระทบกระเทือนต่อสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ

(๕) สารสำคัญของเรื่องเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์

(๖) เนื้อหาที่แสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จีอิน ลี (2553) งานวิจัยเรื่อง “อมนุษย์ในภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยของไทย: ภาพลักษณ์การนำเสนอและความหมาย” ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยมีลักษณะสำคัญ ได้แก่ การผสมผสานกับแนวของภาพยนตร์อื่นๆ เช่น หนังสยอง หรือ หนังสยอง และเพศวิถี (Sexuality) แม้พุทธศาสนาและไสยศาสตร์จะเป็นลักษณะเด่นของภาพยนตร์สยองขวัญของไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ธรรมนิยาม (หลักเหตุและผล)” และ “กรรม” เป็นจุดเด่นในภาพยนตร์สยองขวัญของไทย ตัวละครเป็นปัจจัยสำคัญ โดยเฉพาะตัวละครผีเพศหญิงที่ปรากฏตัวด้วยพลังอภินิหารเพื่อการแก้แค้น แต่อย่างไรก็ตาม ช่วงหลังปี 2000 มีตัวละครที่ใช้ไสยศาสตร์เริ่มปรากฏตัวเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้แล้วยังมีอมนุษย์เพศชาย เด็ก และคนแก่ปรากฏตัวร่วมด้วย การปรากฏตัวของอมนุษย์ในภาพยนตร์สยองขวัญของไทยนี้ สะท้อนความกดดันในแต่ละระดับของชนชั้นทางสังคม อมนุษย์ในภาพยนตร์สยองขวัญของไทยไม่เพียงแต่แสดงบทบาทของตัวละครฝ่ายร้ายแต่ยังมีบทบาทของผู้ปกครองจริยธรรมและประเพณีของสังคมไทยด้วย ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยโดยทั่วไปสะท้อนปัญหาทางสังคม การเมือง วัฒนธรรมรวมถึงความหวาดกลัวร่วมและความกังวล โดยสามารถแยกได้เป็น 4 ประเภทคือ 1. แผลบาดเจ็บทางจิตใจจากวิกฤตเศรษฐกิจ 2. ความกลัวต่อภัยพิบัติหรือโรคระบาด 3. สถานภาพสังคมของผู้หญิงที่สูงขึ้นและการตกต่ำของสถานภาพสังคมของผู้ชาย 4. ความไม่สงบทางการเมือง

ชาคริยา ละอองศรี (2550) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร” การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ สำนวความคิดเห็นโดยใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นอายุระหว่าง 15-24 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 4 เขต ได้แก่ เขตจตุจักร เขตบางกะปิ เขตบาง

พลัด เขตปทุมวัน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตาให้ได้จำนวน 400 คน ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ลักษณะประชากร ได้แก่ อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ส่วนเพศ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน ไม่มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ
2. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ได้แก่ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางวิทยุและสื่อสิ่งพิมพ์มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ
3. สภาพแวดล้อม ได้แก่ สถานที่ตั้งโรงภาพยนตร์ ช่วงเวลาในการฉาย บรรยากาศในการชม ไม่มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ
4. องค์ประกอบของภาพยนตร์ ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดงนำ ไม่มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า วัยรุ่นอายุ 15-16 ปี มีการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญมากกว่า วัยรุ่นอายุ 23-24 ปี และการรับโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางวิทยุมีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญมากกว่าการไม่ได้รับโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางวิทยุ และการไม่รับโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางสื่อหนังสือพิมพ์มีผลกระทบต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญมากกว่าการรับโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางสื่อหนังสือพิมพ์

ณัฐพล วงษ์ชื่น (2552) ศึกษาเกี่ยวกับ “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) ของผู้ชมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ” ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีการรับรู้ มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) ของภาพยนตร์ สอดคล้องกับแนวคิดของผู้สร้างโดยมีระดับการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละปัจจัยมากน้อยแตกต่างกัน ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) มากที่สุด คือ มุมกล้อง กลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้อันดับที่สอง ได้แก่ สีและฉากสถานที่ กลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้อันดับที่สาม ได้แก่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงาและเวลา ส่วนกลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) น้อยที่สุด ได้แก่ การแต่งหน้าทรงผมและเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ผู้ชมที่มีอายุน้อยมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) ได้ดีกว่าผู้ชมอายุมากและผู้ชมเพศชายกับหญิงมีการรับรู้ไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบอีกว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีประสิทธิภาพ มีหัวใจสำคัญอยู่ 3 ประการ อันได้แก่ 1.ความจริงและกลมกลืนไปกับเรื่องราว 2. การสนับสนุนบทบาทยนตร์และส่งเสริมการเล่าเรื่อง 3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อนำอารมณ์ผู้ชมไปสู่แนวทางมู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) ที่กำหนดไว้

ทศพร กรกิจ (2550) ศึกษาเกี่ยวกับ “การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน เกาหลีและไทย” ผลการวิจัยพบว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน เกาหลีและไทยนั้น ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ตัวละครผี ตัวละครผีอเมริกันมักเป็นผีที่เชื่อมโยงกับเรื่องความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ ส่วนตัวละครผีเกาหลีมักเป็นผีหญิงสาวที่ได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยมีทั้งแบบที่เป็นผีไทยดั้งเดิมแต่ถูกรื้อถอนความหมายและตีความใหม่ให้กับผีที่รับเอาอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน 2) รหัส แบ่งออกเป็นรหัสทั่วไป และรหัสทางวัฒนธรรมซึ่งมักเป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง ตลอดจนวิถีชีวิต และ 3) ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง ซึ่งตัวละครผีและรหัสนั้นมีความแตกต่างกันในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ แต่ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงไม่มีข้อจำกัดทางวัฒนธรรมมากนักเนื่องจากภาพและเสียงจัดเป็นภาษาสากล

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน เกาหลีและไทยนั้น มีเทคนิควิธีการที่คล้ายคลึงกัน 3 วิธี ได้แก่ 1) การปกปิด โดยการใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อปกปิดความลับหรือข้อเท็จจริงเอาไว้ไม่ให้คนดูรับทราบ จากนั้นจึงค่อยคลี่คลายหรือเฉลยในภายหลัง 2) การลวง คือ การทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนหรือคาดไม่ถึง แบ่งออกเป็นการลวงให้เข้าใจตัวละครผิดพลาด และลวงให้เข้าใจเหตุการณ์ผิดพลาด และ 3) การทำให้สมจริง เป็นการปลูกเร้าประสาทสัมผัสของคนดูเพื่อให้มีความรู้สึกร่วมไปกับหนัง โดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 แบบ ได้แก่ มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 และมุมมองแบบรู้รอบด้าน

ธีรทัศน์ พรอนันต์ตระกูล (2552) งานวิจัยเรื่อง “การสื่อความหมายของแสงสีในภาพยนตร์ไทยเรื่อง เมืองเหงาซอว์รัก” ผลการวิจัยพบว่า 1. การสื่อความหมายของแสงสีด้านเวลา ส่วนใหญ่ใช้แสงสีขาว ซึ่งเป็นแสงจากธรรมชาติ สื่อความหมายถึงเวลากลางวัน รองลงมาคือ แสงสีขาวเหลืองนวล สื่อความหมายถึงเวลาเช้า และแสงสีเหลืองส้มสื่อความหมายถึงเวลาเย็น แสงสีที่ใช้น้อยที่สุดคือแสงสีขาวหม่นซึ่งสื่อความหมายถึงเวลามีฝนหรือมีเมฆฝน 2. การสื่อความหมายของแสงสีด้านอารมณ์ ส่วนใหญ่เป็นโทนสีฟ้าของผู้แสดงและสีฉาก แสดงถึงความรู้สึกสบาย ปลอดภัย โปร่ง และอิสระ รองลงมาเป็นโทนสีดำของผู้แสดงและสีฉาก แสดงถึงความเศร้าเสียใจหรือโหดร้าย การใช้สีส่วนใหญ่ใช้สีแบบกลมกลืนคือ สีที่ใกล้เคียงกัน สีที่อ่อนเข้มกว่ากันในวงจรสี รองลงมาเป็นแบบสีตัดกันคือ สีตรงข้ามหรือวิธีการผสมสีกลาง คือสีขาวและดำทำให้โทนสีเข้มขึ้นหรืออ่อนลง 3. การสื่อความหมายของแสงสี โดยนัยโดยใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายพบว่า ใช้สีขาวแทนการช่วยเหลือ ใช้สีเทาตำแหน่งการสูญเสีย ใช้แสงสว่างตอนเช้าแทนการสร้างชีวิต 4. เทคนิคการใช้แสงสีเพื่อสื่อความหมาย ส่วนใหญ่ใช้ฟิลเตอร์แบบต่างๆ ทำให้ภาพดูนุ่มนวลขึ้นหรือลดแสงเงาที่

ตัดกันรุนแรงให้ลดน้อยลง ดูสบายตาขึ้น หรือการใช้ฟิลเตอร์เพื่อให้ภาพยนตร์สื่อถึงอารมณ์และความหมายต่างๆ

นพรุจ ต้นทัพไทย (2554) งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก” ผลการวิจัยพบว่า 1. ภาพยนตร์โฆษณาทั้ง 9 เรื่อง มีรูปแบบการโฆษณาที่เหมือนกันคือ การใช้ความน่ารักน่าเอ็นดู ซึ่งหากวิเคราะห์ระดับของการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์แล้วจะพบว่า ความน่ารักน่าเอ็นดูซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็กที่ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์โฆษณาทั้ง 9 เรื่องนั้น จะปรากฏอยู่ในระดับของความหมายเชิงอรรถ แต่ในระดับความหมายโดยนัยนั้นความน่ารักน่าเอ็นดูของเด็กจะถูกใช้เพื่อสื่อความหมายในลักษณะของคุณสมบัติที่เกิดขึ้นมาจากผลิตภัณฑ์ขององค์กรนั้นๆ กล่าวคือ นอกจากความน่ารักน่าเอ็นดูซึ่งเป็นความหมายโดยตรงแล้ว ธรรมชาติของเด็กในด้านอื่นๆ เช่น ความไว้ใจได้ ความสดใส ความสนุกสนาน ฯลฯ ก็จะถูกผนวกรวมเข้าไปในลักษณะของความหมายแฝงให้แก่สินค้าและบริการขององค์กรนั้นๆ ด้วย 2. เมื่อศึกษาการสื่อความหมายของเด็กในโฆษณาทั้ง 9 เรื่อง พบว่า ความหมายของเด็กที่ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์โฆษณามีข้อแตกต่างจากความหมายของเด็กในความเป็นจริง จากการศึกษาลักษณะทั่วไปของเด็กในช่วงอายุ 4-9 ปี ซึ่งถือว่าเป็นวัยเด็กตอนต้น และวัยเด็กตอนกลาง มีลักษณะความหมายของเด็กที่หลากหลาย ในขณะที่ความหมายของเด็กในโลกของสื่อจะปรากฏอยู่เพียงไม่กี่ความหมายเท่านั้น ทั้งนี้เนื่องจากเด็กในโลกของความเป็นจริงยังขาดการเรียนรู้และขาดความสามารถในการควบคุมอารมณ์ จึงยังมีทั้งความโกรธ ความอิจฉา ความเอาแต่ใจ ฯลฯ ในขณะที่ความหมายของเด็กในโลกสื่อนั้นถูกประกอบสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์โฆษณา จึงมีลักษณะความหมายที่มุ่งเน้นในการสร้างหรือส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีเท่านั้น นอกจากนี้ การสื่อความหมายของเด็กในโลกจริงกับในโลกของสื่อมีความหมายที่ใช้ร่วมกันคือ ความอยากรู้อยากเห็น ความน่ารัก ความฉลาด ความคิดสร้างสรรค์ ความร่าเริง ความสนุกสนาน ส่วนลักษณะความหมายของเด็กในโลกของสื่อที่แตกต่างและไม่พบในความหมายของเด็กในโลกจริงคือ ความเรียบร้อย ความว่านอนสอนง่าย เชื่อฟังและปฏิบัติตามผู้ใหญ่ อาจกล่าวได้ว่า ความหมายของเด็กในโลกของสื่อจะเป็นลักษณะของเด็กที่ผู้ใหญ่หรือสังคมอยากให้เป็นอย่างนั้น หรือคาดหวังว่าควรจะเป็นนั้นคือต้อง น่ารัก นิสัยดี และเชื่อฟังผู้ใหญ่

ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละตระกูลนั้นมีความแตกต่างกันดังนี้ ภาพยนตร์ต่อสู้ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเพื่อยุติปัญหา ขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงเพื่อให้ได้สิ่งของหรือผลประโยชน์ที่ต้องการ ในภาพยนตร์รักความรักจะเป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดความรุนแรง ทั้งการใช้ความรุนแรงเพื่อ

ปกป้องคนรักหรือเพื่อแย่งชิงคนที่รัก ในภาพยนตร์ตลกความรุนแรงจะถูกนำเสนอในรูปแบบตลกขบขันหรือตลก ในภาพยนตร์สยองขวัญจะมีการนำเสนอการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆที่มีความน่ากลัว มีตัวละครที่มีลักษณะโหดร้ายหรือเลวร้าย และความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นมักจะนำไปสู่จุดจบในภาพยนตร์ที่เป็นโศกนาฏกรรม ในภาพยนตร์ชีวิตความรุนแรงจะเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูหรือปมปัญหาภายในจิตใจของตัวละครและใช้ความรุนแรงเพื่อระบายความอัดอั้นหรือปมปัญหาของตนเอง นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า ความหมายตรงข้ามโครงสร้างการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบการเล่าเรื่องมีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงที่แตกต่างกันในภาพยนตร์แต่ละเรื่องอีกด้วย

ปัจจัยสำคัญที่มีส่วนต่อกระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ได้แก่ ตระกูลภาพยนตร์ สไตลในการผลิตภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละท่าน ทูน (เช่น ผู้อำนวยการผลิตหรือสตูดิโอ) การตลาด โดยเนื้อหาความรุนแรงนั้นจะมีที่มาจาก 3 แหล่งคือ ประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละคร จินตนาการ และข่าวสารหรือปัญหาในด้านต่างๆที่เกิดขึ้นสังคม ด้านทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า เพศของผู้ชมและความรุนแรงในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กัน คือ ผู้ชมเพศชายจะสามารถยอมรับความรุนแรงในภาพยนตร์ได้มากกว่าผู้ชมเพศหญิง กลุ่มผู้ชมสามารถรับชมความรุนแรงในภาพยนตร์ได้ เพราะเข้าใจว่าความรุนแรงนั้นเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ต้องมีในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

พรจันทร์ เสียงสอน (2557) งานวิจัยเรื่อง “การนำเสนอผู้หญิงและความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย” ผลการวิจัยพบว่า มีการนำเสนอภาพผู้หญิงและพฤติกรรมความรุนแรงที่มีความสอดคล้องกับความเป็นจริงมากขึ้น ตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิงในภาพยนตร์ไทยมีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น ความเป็นปัจเจกชนที่พร้อมเผชิญหน้ากับความเลวร้ายและเปิดเผยความปรารถนาออกมาอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ภาพยนตร์ไทยได้นำเสนอภาพของผู้หญิงที่พร้อมจะต่อสู้ หรือปกป้องตัวเองเมื่อเกิดอันตราย เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการไม่ยึดติดในอุดมการณ์ความเป็นผู้หญิงแบบเก่า และการต่อสู้กับอุดมการณ์ดั้งเดิมแบบปิตาธิปไตย ที่ทำให้ผู้หญิงอยู่ในสถานะที่ด้อยกว่าผู้ชาย โดยส่วนใหญ่แล้วผู้หญิงในภาพยนตร์ไทยที่ทำการวิเคราะห์ ยังเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ ความรุนแรงก่อน ดังนั้นความรุนแรงที่ตัวละครผู้หญิงกระทำจึงถูกนำเสนอให้เห็นเป็นวิธีการหนึ่งที่มนุษย์นำมาใช้ในการยุติความขัดแย้งที่ตัวละครถูกบีบจากปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ซึ่งความรุนแรงที่ตัวละครกระทำจึงมีทั้งที่ตั้งใจมีการวางแผนไว้ก่อน และแบบที่ไม่ตั้งใจหรือได้วางแผนเอาไว้ อย่างไรก็ตามผู้กระทำความรุนแรงทุกคนจะต้องได้รับบทลงโทษในชีวิตที่น่าเศร้า ซึ่งเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงไม่ใช่ทางออกที่ดีในการแก้ไขปัญหาใดๆ ภาพยนตร์ไทยได้ให้บทเรียนถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นเพื่อสร้างให้เกิดความตระหนักรู้ว่าความรุนแรงไม่ใช่คำตอบของทุกๆ ปัญหา

ไพลิน อนุเสถียร (2551) ศึกษาเรื่อง “การใช้ตัวละครเพื่อการสื่อความหมายของละครเบาสมองตามเหตุการณ์” เรื่อง “เป็นต่อ” โดยศึกษาบทบาทและลักษณะของตัวละครต่างๆที่ปรากฏในละคร “เป็นต่อ” ว่าเป็นอย่างไร ทำหน้าที่ในการสื่อความหมายอย่างไร ผลการวิจัยพบว่า ละครเบาสมองเรื่อง “เป็นต่อ” ตัวละครชายส่วนใหญ่ถูกนำเสนอออกมาในลักษณะของภาพแบบฉบับของผู้ชายเจ้าชู้ ส่วนตัวละครหญิงส่วนใหญ่จะถูกนำเสนอออกมาในลักษณะของสาวแก่ขึ้นคาน ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาพของสังคมไทยในปัจจุบันที่ผู้ชายมักจะเจ้าชู้และผู้หญิงมักจะครองตัวโสดมากขึ้น

โดยจะเห็นได้ว่าการสื่อความหมายของตัวละครในเรื่อง “เป็นต่อ” นั้น จะไม่ได้แสดงภาพแบบฉบับออกมาในลักษณะของตัวละครที่ชัดเจนนัก เพราะส่วนใหญ่ของภาพแบบฉบับที่พบในตัวละครจะไม่ได้ปรากฏอยู่ทุกในตอน ส่วนใหญ่จะนำมาใช้ในการทำให้เกิดอารมณ์ขันในลักษณะที่เป็นตัวรหัสซึ่งทำหน้าที่ที่อรรถาธิบาย (Metalingual) ในการสร้างอารมณ์ขันหรือมุขตลกยกเว้นภาพแบบฉบับของคนเพื่อชีวิตที่ปรากฏในตัวละครที่ผู้จัดและภาพแบบฉบับที่พบในตัวละครที่เกือบที่ปรากฏอยู่ในทุกตอนและมีความชัดเจน โดยภาพแบบฉบับของกระเทยและภาพแบบฉบับของคนเพื่อชีวิตจะปรากฏออกมาในลักษณะของการนำเสนอตัวละครในส่วนของการทำหน้าที่เป็นบริบทของเนื้อหาหรือการสร้างสถานการณ์ที่จะพบในบางตอนเท่านั้น ดังนั้นการสร้างอารมณ์ขันส่วนใหญ่ตัวละครจึงทำหน้าที่ในการเป็นรหัสมากกว่าการเป็นบริบท

กมลพรรณ อุ่นแก้ว (2558) งานวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ไวท์” ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการเล่าเรื่องในสโนว์ไวท์ทั้ง 9 ส่วนวน ใช้กลวิธีในการเล่าเรื่อง 3 รูปแบบ ได้แก่ การใช้บุรุษที่ 3 เป็นผู้เล่าเรื่องในรูปแบบรู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่าง (Third-Person Omniscient Narrator) การใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นตัวละครหลัก (First-Person Character Narrator) และการใช้บุรุษที่ 1 ที่เป็นผู้พยาน (First-Person Witness- Narrator) และมีแนวคิดหลักและแนวคิดรองที่มีร่วมกันในการเล่าเรื่องคือ เรื่องของความดีและความชั่ว (Good Vs. Evil) และการตามหาตัวตนและการพิสูจน์ตัวเอง (Individual Quest) และเรื่องของจิตสำนึกแห่งความคิด (Ideology) นั้น สิ่งที่ปรากฏและมีลักษณะร่วมกันและมีความเป็นสากล ได้แก่ เรื่องของครอบครัวและความสัมพันธ์ภายในครอบครัว (Family And Relationships) เพศภาวะ (Gender) การเป็นคู่แข่งทางเพศ (Sexual Rivalry) อำนาจแห่งความงาม (Beauty Myth / Beauty is Power) การค้นพบตัวตน (Self-actualization / Self-realization) ความเท่าเทียมกันในสังคม (Human equality) และวัฏจักรวังวนของการมีชีวิต (Life cycle)

สกุลวดี สุขอนันต์ (2553) งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย” ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์ตัวละคร ผู้วิจัยพบสูตรที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยทั้งฉบับ

(Convention) และประดิษฐกรรม (Invention) ของตระกูลหนังผีไทย อยู่ภายใต้เกณฑ์ทั้ง 7 ขั้นตอน ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม และอุดมการณ์ ซึ่งสูตรตระกูลหนังผีไทยนี้มีบทบาทในการเข้าไปกำหนดแนวทางการผลิตหนังผีของผู้กำกับและบทบาทในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมโดยผู้วิจัยได้แบ่งข้อค้นพบจากสูตรตระกูลหนังผีไทยออกเป็น 3 ส่วนดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนแรก สูตรตระกูลหนังผีไทยที่ได้มีความสัมพันธ์กับการผลิตอุดมการณ์ในสังคมไทยโดยพบว่าตระกูลหนังผีไทยได้ทำการติดตั้งกรอบแนวความคิด หรือการผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดอุดมการณ์ให้แก่อุดมการณ์หลัก (dominant ideology) คือ กรอบความคิดที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการสืบทอดความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยผ่านทางสื่อภาพยนตร์ หนังผีไทยมีทั้งอุดมการณ์ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี ทั้งความเชื่อว่าผีมีความน่ากลัว ผีมีความเป็นอื่น ผีต้องมีความสัมพันธ์กับคน และผีมีอำนาจอันจำกัด อุดมการณ์ความทันสมัยสังคมเมือง อุดมการณ์อำนาจของมนุษย์ สุดท้ายอุดมการณ์ในเรื่องของกฎแห่งกรรมและอุดมการณ์ทางเลือก (alternative ideology) คือ อุดมการณ์ที่อาจไม่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมไทยโดยตรง แต่ทำหน้าที่เหมือนเป็นกรอบติดตั้งที่แฝงอยู่ในหนังผีเช่นกัน ประกอบด้วยอุดมการณ์ในเรื่องของการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันต่างๆ และอุดมการณ์เรื่องเพศสภาพ

ส่วนที่สอง สูตรตระกูลหนังผีไทยที่ได้รับมีความสัมพันธ์กับผู้สร้างภาพยนตร์ โดยพบว่าตระกูลหนังผีไทยมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดแนวทางการผลิตหนังผีของผู้กำกับ ดังนั้นผู้ผลิตจะสามารถใช้ประโยชน์จากสูตรตระกูลหนังผีไทยไปทำนายนการรับรู้ของผู้ชม จากขนบ (convention) หรือโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่หยุดนิ่ง เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบการผลิตหนังผีไทยให้เป็นมาตรฐาน (Standard) แล้วนำไปผลิตให้ได้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมมากที่สุด โดยมุ่งเป้าหมายในการคาดหวังผลกำไรจากอุตสาหกรรมการผลิตหนังผีไทย

ส่วนที่สาม สูตรตระกูลหนังผีไทยที่ได้มีความสัมพันธ์กับผู้ชมภาพยนตร์ โดยพบว่าตระกูลหนังผีมีบทบาท กำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย โดยในสูตรของตระกูลหนังผีไทยจะมีประดิษฐกรรม (Invention) หรือโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่เคลื่อนไหว และสามารถสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมหนังผีไทย เพราะแม้จะรู้อย่างนี้คือหนังผีไทย แต่ก็ยังต้องการที่จะเข้าไปชมส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้นในหนังผีเหล่านี้

สุมาภา ประดับแก้ว (2557) งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คมกฤษ ตรีวิมล” ผลการวิจัยพบว่า 1. ด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องพบว่า แก่นความคิดของภาพยนตร์มีแก่นความคิดเกี่ยวกับความรักที่เกิดขึ้นในครอบครัว เรื่องเพื่อนสนิทเป็น

รักสามเส้าของไข้อยู่ที่มีต่อเพื่อนสนิทของเขา เรื่องหนูหิ่นเดอะมูฟวี่เป็นความรักในแบบของมิตรภาพระหว่างคนรับใช้และเจ้านาย เรื่องสายลับจับบ้านเล็กเป็นรักต้องห้ามของนักสืบที่มีต่อเป้าหมาย 2. โครงเรื่องในเรื่องหนูหิ่นเดอะมูฟวี่และเรื่องสายลับจับบ้านเล็ก เล่าเรื่องไปตามลำดับขั้นของเหตุการณ์ แต่ในเรื่องเพื่อนสนิทเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ลำดับเหตุการณ์ การพัฒนาของโครงเรื่องแบ่งเป็น 5 ช่วง คือ การเริ่มเรื่องการพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว มีการเล่าเรื่องที่กลับไปกลับมาในเรื่องเพื่อนสนิท ส่วนเรื่องหนูหิ่นเดอะมูฟวี่และเรื่องสายลับจับบ้านเล็กจะเป็นการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา วิธีการจบเรื่องพระเอก/นางเอกสามารถแก้ไขความขัดแย้งของตนเองได้และพบกับความสุขในเรื่องหนูหิ่นเดอะมูฟวี่และเรื่องสายลับจับบ้านเล็ก แต่ในเรื่องเพื่อนสนิทพบว่าการจบเรื่องโดยที่ไม่มีข้อยุติที่ชัดเจน 3. ความขัดแย้งในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้น ได้แก่ เรื่องเพื่อนสนิทเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับทางเลือก ในเรื่องหนูหิ่นเดอะมูฟวี่เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับจิตใจ ส่วนเรื่องสายลับจับบ้านเล็กเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม 4. ตัวละคร มีตัวละครทุกบทบาท ซึ่งในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะให้ความสำคัญกับตัวละครแตกต่างกัน แต่ทุกเรื่องจะมีสิ่งที่เหมือนกันคือ มีตัวละครที่คอยสร้างเสียงหัวเราะและลดความตึงเครียดของเนื้อหาภาพยนตร์ลง 5. ฉาก ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องจะเป็นฉากที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน และบางครั้งฉากถูกสร้างขึ้นเพื่อเพิ่มความสมจริงให้ตัวภาพยนตร์ และการเลือกฉากในภาพยนตร์นั้นขึ้นอยู่กับความชอบส่วนตัวของผู้กำกับ 6. ดนตรีพบว่า ใช้เพลงประกอบเพื่ออารมณ์ของตัวละครมากกว่าเพลงประกอบที่เล่าเรื่องราว เพราะต้องการสื่อให้เห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครต่อเหตุการณ์ต่างๆ เพลงที่นำมาใช้ส่วนใหญ่เป็นเพลงที่มีอยู่แล้ว 7. จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง มีการใช้จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง 2 ประเภทคือ การเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่หนึ่งในเรื่องเพื่อนสนิท และการเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่สามในเรื่องหนูหิ่นเดอะมูฟวี่และเรื่องสายลับจับบ้านเล็ก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ดังนี้ 1. ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” 2. ภิมลพรรณ อุ่นแก้ว (2558) งานวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องและจิตสำนึกแห่งความคิดที่ปรากฏในวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่อง สโนว์ไวท์” 3. สุมาภา ประดับแก้ว (2557) งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คมกฤษ ตรีวิมล” ผลการวิจัยสามารถสรุปโดยรวมได้ว่า 1. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละตระกูลนั้นมีความแตกต่างกัน ในภาพยนตร์สยองขวัญจะมีการนำเสนอการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ที่มีความโหดร้ายโดยมีตัวละครที่มีลักษณะโหดร้ายหรือเลวร้าย 2. แนวคิดหลักและแนวคิดรองของการเล่า

เรื่องคือ เรื่องของความดีและความชั่ว การตามหาตัวตนและการพิสูจน์ตัวเอง และเรื่องของจิตสำนึกแห่งความคิด เป็นหลัก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายในภาพยนตร์ ดังนี้ 1. จิอิน ลี (2553) งานวิจัยเรื่อง “อมนุษย์ในภาพยนตร์สยองขวัญร่วมสมัยของไทย: ภาพลักษณ์การนำเสนอและความหมาย” 2. ชีรทัศน์ พรอนันต์ตระกูล (2552) งานวิจัยเรื่อง “การสื่อความหมายของแสงสีในภาพยนตร์ไทยเรื่อง เมืองแห่งซ่อนรัก” 3. นพรุจ ดันทัพไทย (2554) งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก” 4. ไพลิน อนุเสถียร (2551) ศึกษาเรื่อง “การใช้ตัวละครเพื่อการสื่อความหมายของละครเบาสมองตามเหตุการณ์” เรื่อง “เป็นต่อ” ผลการวิจัยสามารถสรุปโดยรวมได้ว่า 1. เป็นการสื่อความหมายแฝงโดยใช้ตัวละครในภาพยนตร์เป็นหลัก 2. เป็นการสื่อความหมายแฝงโดยใช้แสงและสีที่ประกอบอยู่ในภาพยนตร์ 3. เป็นการสื่อความหมายแฝงในภาพยนตร์เพื่อสะท้อนความกดดันในแต่ละระดับของชนชั้นทางสังคมและสะท้อนปัญหาสังคม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ผู้วิจัยพบว่า เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สยองขวัญ แต่เป็นงานวิจัยที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และเป็นงานวิจัยที่ไม่ได้เกี่ยวข้องการสื่อความหมายในภาพยนตร์ และเป็นงานวิจัยที่ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์สยองขวัญในกระแสหลักที่เผยแพร่ในสังคม ยังไม่พบบางานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญนอกกระแสที่ห้ามเผยแพร่ในวงกว้างของสังคม

