



## วิธีการเล่าเรื่อง เทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจริง

### Narrative Techniques and Elements Used to Construct Fear in The Conjuring Universe

นาวพร ชัยทรัพย์\* และ พรทิพย์ เย็นจะบก

Navapohn Chaisap\* and Porntip Yenjabok

สาขาวิชาสื่อสารมวลชนและสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพฯ ประเทศไทย

Major of Communication and Information, Humanities Faculty, Kasetsart University, Bangkok, Thailand

\*Corresponding author, E-mail: navapohn.c@ku.th

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องวิธีการเล่าเรื่อง เทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจริงประกอบด้วยภาพยนตร์จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ 1. The conjuring 2. Annabelle 3. The conjuring 2 4. Annabelle creation 5. The nun 6. The curse of weeping woman และ 7. Annabelle comes home มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่อง เทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัว รวมถึงแนวเนื้อหาของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจริง โดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพในลักษณะของการวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่อง รวมถึงเทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจริงตั้งแต่ปี 2013-2019 จำนวน 7 เรื่อง โดยใช้แนวคิดของวิธีการเล่าเรื่อง แนวคิดภาพยนตร์สยองขวัญ แนวคิดศาสนา ลัทธิและความกลัวเป็นเครื่องมือผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจริงจำนวน 7 เรื่อง มีการลักษณะการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น จากการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ อันได้แก่ 1. โครงเรื่อง 2. แก่นเรื่อง 3. ตัวละคร 4. ความขัดแย้ง 5. ฉาก 6. มุมมองการเล่าเรื่อง และ 7. สัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งในภาพยนตร์มีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นด้วยเนื้อหาของเรื่องราวที่มีการเชื่อมโยงกัน ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาคริสต์ ระหว่างฝ่ายดีกับฝ่ายร้ายหรือพระเจ้ากับภูติ ผี ปีศาจ และลักษณะการดำเนินเรื่องราวด้วยความเป็นครอบครัวผ่านตัวละครที่สร้างความน่าสนใจ โดยในแต่ละฉากที่นำเสนอสามารถบ่งบอกถึงยุคสมัย วัฒนธรรม ศาสนา และสังคมในยุคนั้น จากมุมมองการเล่าเรื่องทั้งบุคคลที่หนึ่งและสาม และนอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ที่ใช้สื่อความหมายถึงยุคสมัย ตัวละคร หรือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาในเรื่องราว ในส่วนของเทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัว ได้นำแนวคิดทฤษฎีของภาพยนตร์ แนวคิดของศาสนา ลัทธิ และความกลัวมาวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของบทภาพยนตร์ ได้แก่ 1. แก่นเรื่อง 2. เรื่องราวที่นำเสนอ 3. การนำเสนอเทคนิคหรือลูกเล่น 4. ตัวละคร และมีการวิเคราะห์เทคนิคของมุมมองจากภาพและเสียงในการสื่อสารความหมายและสร้างความกลัวประกอบกัน เพื่อเข้าใจแบบแผนหรือรูปแบบในการสร้างความกลัวของจักรวาล

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง ความกลัว ภาพยนตร์



## Abstract

The purpose of this research was to explore narrative techniques and elements used to construct fear in 7 movies in The Conjuring Universe from 2013-2019 including The conjuring, Annabelle, The conjuring 2, Annabelle Creation, 5. The Nun, The Curse of Weeping Woman, and Annabelle Comes Home. Data were analyzed based on related theories: storytelling in horror movies, and theories related to religious beliefs. The research emphasized an analysis of 7 elements: plot, theme, character, conflict, setting, point of view, and special symbol. The movies were found to associate with Christianity, especially in term of good and evil. is the storytelling was made through family relationship. In each scene, culture, religion, and society in different eras were presented by a person and third party who told the story. Furthermore, special symbols found were used to conduct meanings of time, characters or religions. Techniques and elements used to construct fear were theme, story, presentation techniques, characters, and a combination of images and sounds.

**Keywords:** Narrative, Horror, Movie

## 1. บทนำ

จากกระแสการสร้างภาพยนตร์ในปัจจุบันที่มีการนำเนื้อหาต่าง ๆ มาเชื่อมโยงระหว่างกันและทำให้ต้องติดตามภาคต่อหลาย ๆ เรื่องจนทำให้เกิดเป็นรูปแบบของ “จักรวาล” ซึ่งหากกล่าวถึงภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอยู่เสมอไม่ว่าจะอยู่ในยุคสมัยใด ก็คือภาพยนตร์แนวสยองขวัญ สันประสาท ที่ไม่ว่าจะมาในรูปแบบของผีหรือฆาตกรโรคจิตก็สามารถผลิตออกมาและสร้างรายได้ และในปัจจุบันหนึ่งในภาพยนตร์ที่กำลังเป็นที่จับตามอง ก็คือ ภาพยนตร์ใน “จักรวาลเดอะคอนเจอริง” (The conjuring universe) หรือชื่อไทยคือ “จักรวาลคนเรียกผี” ที่กำลังเป็นที่สนใจของกลุ่มภาพยนตร์สยองขวัญ เนื่องจากรูปแบบการเล่าเรื่อง การเชื่อมโยงเนื้อหา รวมถึงเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ที่ทำให้จักรวาลเดอะคอนเจอริงเป็นอีกหนึ่งในจักรวาลที่ผู้ชมภาพยนตร์ให้ความสนใจและติดตามชม โดยผู้ชมแนวภาพยนตร์สยองขวัญจะมีการนำเนื้อหาต่าง ๆ ในแต่ละเรื่องมาวิเคราะห์ วิจัยและดูความเชื่อมโยงในแต่ละเรื่องของจักรวาลนี้

โดยภาพยนตร์เกี่ยวกับเรื่องผีเรื่องแรกของโลกคือ The Haunted Castle (1896) เป็นภาพยนตร์เงียบ กำกับโดย Georges Méliès นับแต่นั้นก็เกิดเป็นภาพยนตร์ผีหลากหลายรูปแบบ ผีตลก ผีห้กมู ผีชุด หรือผีตามฆ่าคนในฝัน ผีในที่มีผีตุ๊กตา เป็นต้น โดยการปรากฏตัวของผีหรือชนิดของผี แต่หากหนังผีถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็นภาพชินตาคนดูก็จะไม่รู้สึกกลัวหรือตระหนกตกใจจึงต้องมีวิวัฒนาการใหม่ๆ อยู่เสมอเพื่อไม่ให้ความกลัวนั้นน้อยลง ซึ่งไม่ว่าจะผ่านไปกี่ยุคสมัยก็ตามเรื่องของเทคนิคการเล่าเรื่องหรือการหลอกของผีก็จะต้องเป็นสิ่งที่ถูกปรับให้แตกต่างเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่เรื่อย ๆ ซึ่งความเชื่อในเรื่องผีนั้นก็เป็นเรื่องพื้นฐานที่เกือบทุกประเทศต่างก็เชื่อในวิถีทางของตัวเอง โดยรูปแบบของผีก็จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบแวดล้อม และความหลากหลายทางวัฒนธรรม ผีจึงกลายเป็นเครื่องหมายของความกลัว สิ่งนี้จึงทำให้คิดได้ว่าผีและความกลัวมันไม่มีวันตาย มันจะตายก็ต่อเมื่อเราตายเพียงเท่านั้น (ปณชัย อารีเพิ่มพร, 2559)



ซึ่งในปัจจุบันนี้ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า ผู้กำกับเจมส์ วาน ถือเป็นอีกหนึ่งคนที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้กำกับที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตภาพยนตร์แนวนี้เป็นอย่างมาก ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญที่ทำเงินและได้รับความสนใจและโดดเด่นของเจมส์ วาน คือการเล่นกับอารมณ์ของคนดูที่สามารถดึงความกลัวที่อยู่ใต้จิตสำนึกให้ออกมาได้ อย่างเช่น ฉากในเรื่องที่เกี่ยวกับโลกวิญญาณ ความมืด ความเงียบ เทคนิคในการใช้เสียงที่ชวนขนลุก หรือจะเป็นการใช้สิ่งของแปลก ๆ น่ากลัวมาเป็นสื่อกลางในการติดต่อกับวิญญาณ รวมไปถึงการจังหวะและเทคนิคในการเล่าเรื่องที่มีเอกลักษณ์ของจักรวาลเดอะคอนเจริงนี่ และนอกจากเจมส์ วานแล้วทีมเขียนบทก็เป็นอีกส่วนที่ช่วยทำให้ภาพยนตร์เกิดความน่าสนใจจากการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อในศาสนาและสถาบันครอบครัวมาเชื่อมโยงเนื้อเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกันซึ่งสร้างความน่าสนใจให้กับจักรวาลนี้อยู่ไม่น้อย ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกไปตามอารมณ์ของภาพยนตร์และสะดุ้งไปกับฉากต่าง ๆ ในเรื่อง โดยความน่าสนใจที่ทำให้จักรวาลเดอะคอนเจริงก็คงหนีไม่พ้นการหยิบยกเนื้อเรื่องมาจากเค้าโครงเรื่องจริงมาจากแฟ้มคดีของอีดและลอเรน วอร์เรน ผู้เชี่ยวชาญเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติซึ่งมีตัวตนอยู่จริงเป็นแกนหลักในการเล่าเรื่องและการเชื่อมโยงตัวภาพยนตร์ หรือความน่าสะพรึงกลัวของผีหรือปีศาจแต่ละตัวในจักรวาลสยองขวัญนี้ที่ทำให้เกิดเป็นกระแสจนสามารถสร้างภาคต่อได้ รวมไปถึงเนื้อหาที่ปรากฏในแต่ละเรื่องจะมีการเชื่อมโยงกันอยู่ทำให้ผู้ที่ติดตามชมภาพยนตร์สนุกไปกับเส้นเรื่องของจักรวาลเดอะคอนเจริง

โดยจุดกำเนิดของจักรวาลเดอะคอนเจริงมาจากกระแสการผลิภาพยนตร์ภาคต่อที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน โดยมีเนื้อหาในเรื่องเชื่อมโยงกันจนเกิดเป็นจักรวาล อาทิเช่น จักรวาลมาร์เวล จักรวาลดิซี เป็นต้นที่สามารถจูงใจให้ผู้ชมร่วมติดตามภาคต่อของภาพยนตร์ในจักรวาลนั้น ซึ่งในแต่ละจักรวาลมีจุดเด่นในการเล่าเรื่องและนั่นจึงเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้ผู้กำกับเจมส์ วาน ได้เล็งเห็นและเกิดความคิดที่จะสร้างจักรวาลภาพยนตร์แนวสยองขวัญตามความถนัดของเขาขึ้น

และในปี 2013 ภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจริงเรื่องแรกใช้ชื่อเรื่องว่า The conjuring โดยการหยิบยกเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงจะคดีการปราบผีของคู่สามี ภรรยา อีด และลอเรน วอร์เรน นักปีศาจวิทยาผู้เชี่ยวชาญเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ ที่ได้เข้าไปช่วยเหลือครอบครัวเพอร์รอนจากเหตุการณ์บ้านผีสิงมาสร้างเป็นภาพยนตร์และได้กระแสตอบรับที่ดีเกินคาด ซึ่งในเรื่องจะมีฉากที่ปรากฏตัวของตุ๊กตาแอนนาเบลครั้งแรกและทำให้ผู้ชมรู้สึกขนลุกไปกับตุ๊กตาตัวนี้ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ทุนในการสร้างเพียง 20 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ แต่กลับทำรายได้ทั่วโลกได้ถึง 319.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จึงทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์ Spin off หรือภาพยนตร์ภาคแยกในปี 2014 ของ Annabelle เล่าถึงเรื่องราวสุดหลอนที่เกิดขึ้นกับครอบครัวแสนสุขของจอห์นและมิลาร์กับตัวตุ๊กตาแอนนาเบลที่ดูน่ากลัวจนขนหัวลุก ซึ่งถึงแม้ผลตอบรับเรื่องของเนื้อหาจะไม่ดีนักแต่ภาพยนตร์ก็สามารถทำรายได้ทั่วโลกไปถึง 257.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ จากทุนสร้างเพียง 6.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ต่อมาในปี 2016 The conjuring 2 ภาพยนตร์แกนหลักในจักรวาลก็กลับมาสร้าง ความกลัวให้กับผู้ชมอีกครั้ง ซึ่งครั้งนี้เป็นการนำเรื่องราวเค้าโครงเรื่องจริงของบ้านผีสิงที่โด่งดังในประเทศอังกฤษของครอบครัวฮอดจ์สันมาเสนอ และในภาพยนตร์เรื่องนี้มีหนึ่งในฉากสุดหลอนที่กลายเป็นกระแสก็คือการปรากฏตัวของผีแม่ชีสุดหลอนนั่นเอง ต่อมาในปี 2017 Annabelle Creation ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเรื่องราวของตุ๊กตาแอนนาเบลซึ่งเป็นการเล่าย้อนเวลากลับไปถึงจุดกำเนิดของตุ๊กตาผีแอนนาเบลก็กลับมาสร้างความน่ากลัวอีกครั้ง จากนั้นในปี 2018 ผีแม่ชี



ที่เคยสร้างปรากฏการณ์จาก The conjuring 2 ก็มีการสร้างภาคแยกเล่าถึงการสืบสวนคดีการตายอย่างปริศนาของแม่ชีในโบสถ์และการเผชิญหน้ากับปีศาจวาล์วในคราบของผีแม่ชีอันน่าสะพรึงกลัวนั่นเอง และในปี 2019 จักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่งก็กลับมาสร้างความหลอนให้กับผู้ชมด้วยภาพยนตร์ในจักรวาลถึง 2 เรื่อง คือ The curse of weeping woman เรื่องราวเกี่ยวข้องกับคำสาปมรณะจากหญิงร่ำไห้ตำนานสัญชาติลาตินอเมริกา วิญญาณร้ายที่จะลักพาตัวเด็กจับถ่วงน้ำให้ตายเพื่อเอาวิญญาณของเด็กไปอยู่ด้วย และภาพยนตร์เรื่อง Annabelle comes home ภาคต่อเรื่องที่สามของตุ๊กตาผีสุดหลอนของจักรวาล และทั้งหมดนี้ก็คือภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่ง ณ ปัจจุบันนี้ ซึ่งสามารถทำรายได้รวมจากทุนสร้างที่ไม่มากแต่กลับทำรายได้รายได้ทั่วโลกไปอย่างถล่มทลาย โดยรายได้รวมทั่วโลกของจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่งสามารถทำได้มากกว่า 1,300 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจแบบแผนวิธีการเล่าเรื่องรวมถึงเทคนิคและองค์ประกอบที่สร้างในเกิดความน่ากลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่งจนกลายเป็นปรากฏการณ์และกระแสสำหรับผู้ชมที่ชื่นชอบความสยองขวัญ จน ณ ปัจจุบัน ภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่งสามารถสร้างภาคต่อได้ถึง 7 เรื่องและประสบความสำเร็จทั้งในเรื่องรายได้และการเป็นที่ยอมรับของผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่ง
2. เพื่อศึกษาเทคนิคและองค์ประกอบในการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่ง

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้รูปแบบวิธีวิจัยการวิเคราะห์จากเอกสาร (Documentary Research) และการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ผ่านภาพยนตร์ของจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่งจำนวน 7 เรื่อง โดยการชมภาพยนตร์ผ่านทาง DVD และสื่อออนไลน์ เพื่อจะศึกษาในประเด็นของวิธีการเล่าเรื่อง เทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัวที่ปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์

ซึ่งเครื่องมือในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์สยองขวัญ แนวคิดศาสนา ลัทธิและความกลัวมาเป็นเครื่องมือเพื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ 7 เรื่อง ผ่านองค์ประกอบ อันได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก มุมมองการเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์พิเศษ

และใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ผ่านองค์ประกอบบทภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ อันประกอบด้วย แก่นหรือประเด็นหลัก การนำเสนอเรื่องราว ลูกเล่นหรือเทคนิค ตัวละคร และมุมมองจากภาพและเสียง ประกอบกับแนวคิดศาสนา ลัทธิ ความกลัวและความเป็นมาของจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่ง นำมาวิเคราะห์เทคนิคและองค์ประกอบในการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ซิ่งทั้ง 7 เรื่อง โดยผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลโดยละเอียดด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์



#### 4. ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอริงจำนวน 7 เรื่อง พบว่าทั้งหมดเป็นภาพยนตร์ในแนวสยองขวัญ (Horror) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ศรัทธาของคริสต์ศาสนาเป็นหลักผ่านตัวแทนจากฝ่ายธรรมะซึ่งก็คือ พระเจ้าหรือผู้ที่มีความเชื่อ มีศรัทธาหรือเป็นเสมือนตัวแทนจากพระเจ้า ส่วนฝ่ายธรรมะนั้นก็คือเหล่าบรรดาซาตาน กูติ ผี ปีศาจ หรือวิญญาณร้ายที่จะเข้ามาล่อลวงมนุษย์ ด้วยการสร้างความอ่อนแอภายในจิตใจจากบาดแผล ความเจ็บปวดทำให้เกิดความกลัว ผ่านตัวละครและสถานการณ์ต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องและมีการสร้างจุดสนใจจากเค้าโครงเรื่องจริง ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เพื่อให้เกิดการจดจำโดยการนำเสนอผ่านตัวละครหลักและบรรดาผีที่น่ากลัวทั้งหลาย รวมไปถึงจุดเชื่อมโยงของแต่ละภาคเพื่อให้ผู้ชมติดตามภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอริงอย่างต่อเนื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring มีลักษณะโดดเด่นของเรื่องราวคือการสร้างจากเค้าโครงเรื่องจริงของเอ็ดและลอเรน วอร์เรน นักปีศาจวิทยากับเรื่องราวในยุค 70s กับความลึกลับเหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นกับครอบครัวเพอร์รอน นำเสนอผ่านตัวละครหลักทั้งเอ็ด-ลอเรน วอร์เรนและครอบครัวเพอร์รอนที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์เลวร้ายกับวิญญาณเจ้าของบ้านเก่าที่ออกมาสร้างความหลอนให้ทุกคนในครอบครัว

ภาพยนตร์เรื่อง Annabelle มีความน่าสนใจตรงลักษณะโดดเด่นของเรื่องราวที่เป็นการนำตัวละครตุ๊กตาผีแอนนาเบลที่ผู้ชมได้เห็นในฉากสั้น ๆ จากภาพยนตร์ The conjuring กลับมาสร้างหลอน โดยการเล่าเรื่องราวผ่านครอบครัวฟอร์มตัวละครหลักที่ต้องบังเอิญพบเข้ากับเหตุการณ์ไม่คาดคิดทำให้พวกเขาต้องเข้าไปพัวพันกับปีศาจร้ายในคราบตุ๊กตา จนทำให้ต้องขอความช่วยเหลือจากเพื่อนบ้านและบาทหลวงเปเรซ

ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คล้ายกับ The conjuring ในภาคแรกเพราะเป็นเรื่องราวจากคดีที่มาจากเค้าโครงจริงของเอ็ดและลอเรน วอร์เรนที่ต้องไปตรวจสอบเหตุการณ์กับครอบครัวฮอดจ์สันเกี่ยวกับสิ่งลึกลับที่เกิดขึ้นกับหนูน้อยเจเน็ตลูกสาวคนรองของบ้านและถือเป็นอีกหนึ่งคดีคดีที่มีสื่อในประเทศอังกฤษให้ความสนใจ และตัวละครที่ออกมาสร้างความหลอนจนเกิดเป็นปรากฏการณ์กับผีแม่ชี

ภาพยนตร์เรื่อง Annabelle Creation อีกหนึ่งเรื่องราวของตุ๊กตาผีแอนนาเบลที่เป็นการเล่าย้อน ไปถึงจุดกำเนิดผ่านเรื่องราวของกลุ่มเด็กกำพร้าที่ได้รับการช่วยเหลือให้ที่พักพิงกับครอบครัวมูลินส์หลังจากสูญเสียลูกสาวอันเป็นที่รักไป 12 ปี ซึ่งเด็กหญิงเจเน็ตหนึ่งในกลุ่มเด็กกำพร้าได้ไปพบเข้ากับบางสิ่งที่ไม่ควรเจอ และนั่นจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวกับตุ๊กตาผีแอนนาเบล

ภาพยนตร์เรื่อง The Nun ใช้การสร้างจุดความน่าสนใจด้วยตัวละครผีแม่ชีที่เคยมาสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน The conjuring ภาค 2 โดยนำมาเล่าขยายความผ่านเรื่องราวกับเหตุการณ์ที่เกิด ณ วิหารเซนต์คาร์ทาในปี 1955 เมื่อการตายอย่างเป็นปริศนาของแม่ชีซึ่งเป็นการผูกคอตายหน้าวิหาร ทำให้นครวาติกันต้องส่งบาทหลวงเบริกผู้เชี่ยวชาญเหตุการณ์ผิดธรรมชาติและซิสเตอร์ไอรีนผู้มีญาณวิเศษเข้าไปหาคำตอบ

ภาพยนตร์เรื่อง The Curse of Weeping Woman เป็นภาพยนตร์ที่มีจุดน่าสนใจตรงการหยิบเอาตำนานของวิญญาณหญิงสาวร้ายให้ของแถบลาตินอเมริกามาเล่าผ่านเหตุการณ์กับตัวละครครอบครัวราเซียที่บังเอิญต้องเข้าไปพัวพันกับวิญญาณร้ายตนนี้ จนต้องไปขอความช่วยเหลือจากบาทหลวงเปเรซและหมอผีชาวเม็กซิกัน



ภาพยนตร์เรื่อง Annabelle Comes Home เป็นการกลับมาของตุ๊กตาผีแอนนาเบล โดยเรื่องราวเล่าในช่วงระยะเวลาที่เอ็ดและลอเรน วอร์เรนนำตุ๊กตามาไว้พิทักษ์ต่ออะวอร์เรน จนนำไปสู่เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับลูกสาวคนเดียวของเอ็ดและลอเรน พร้อมกับพี่เลี้ยงของเธอและเพื่อน ซึ่งเนื้อเรื่องมีการบ่งบอกถึงพลังอำนาจของตุ๊กตาแอนนาเบลว่ามันธรรมดาเลยจริง ๆ

จากการศึกษาวิธีการเล่าเรื่องโดยองค์ประกอบการเล่าเรื่องเพื่อนำวิเคราะห์ทำให้ พบว่า ในด้านของโครงเรื่องทั้งหมดของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอรिंगนั้นจะมีการใช้ประเด็นหลักและลักษณะที่โดดเด่นคล้ายคลึงกัน คือมีจุดกำเนิดมาจากเค้าโครงเรื่องจริงจากคดีลับเหนือธรรมชาติของเอ็ดและลอเรน วอร์เรน ที่กล่าวเกี่ยวกับเรื่องภูติผี ปีศาจในความเชื่อทางคริสต์ศาสนาต่อสู่กับความเชื่อมั่น แรงศรัทธาที่ผู้คนมีต่อพระเจ้าและตัวละครเหล่าผีทั้งหลาย โดยในแต่ละเรื่องจะมีจุดเชื่อมโยงต่าง ๆ ซึ่งในเรื่องราวมีสถานการณ์ที่ตื่นเต้น ลุ้นระทึกตามแบบฉบับภาพยนตร์สยองขวัญ

ด้านแก่นเรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีการนำเสนอแก่นเรื่องหลักเกี่ยวกับ 1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับอำนาจจากมุมมองความเชื่อทางศาสนาคริสต์ระหว่างฝ่ายดีซึ่งก็คือพระเจ้าหรือผู้ที่มิศรัทธา กับฝ่ายร้ายหรือบรรดาภูติ ผี ปีศาจ หรือวิญญาณร้าย 2. ศีลธรรมจรรยา ของผู้ที่เป็นตัวแทนพระเจ้าที่ให้ความช่วยเหลือผู้คนด้วยใจ 3. แก่นที่เกี่ยวกับความรัก ซึ่งจะเห็นได้ว่าเรื่องราวส่วนใหญ่มักจะมีข้องเกี่ยวกับความรักของคนในครอบครัว ทั้งจากความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ลูก พี่น้อง หรือคู่สามีภรรยา เป็นต้น 4. แก่นที่เกี่ยวกับการทำงาน กล่าวคือระบบการทำงานระหว่างของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับศาสตร์ด้านนี้ที่ต้องมีระบบหรือต้องได้รับอนุญาตจากโบสถ์ก่อนจึงจะสามารถทำพิธีทางศาสนาได้ และ 5. แก่นความเหนือจริง เนื่องจากภาพยนตร์ทุกเรื่องมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับศาสนาภูติ ผี ปีศาจ สิ่งลึกลับนั่นเอง

ด้านตัวละคร พบว่า ตัวละครหลักมาอยู่ด้วย 4 รูปแบบ คือ 1. ตัวละครเอกผู้ที่ผู้ตัวดำเนินเรื่องราวให้ไปสู่สถานการณ์ต่าง ๆ 2. ตัวร้ายหรือเหล่าบรรดาภูติ ผี ปีศาจหรือชาตานที่มาสรางเรื่องราวความน่าสะพรึงกลัว ให้กับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง 3. ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยเหลือหรือผู้คนรอบข้างตัวละครเอกซึ่งก็คือครอบครัว คนรัก เพื่อนหรือพี่น้อง เป็นต้น 4. ตัวละครที่เป็นผู้ให้ซึ่งเป็นตัวละครที่มอบบางสิ่งบางอย่างที่สำคัญให้กับตัวละครเอกเพื่อเป็นการช่วยเหลือและแก้ปัญหาเรื่องราวต่าง ๆ โดยตัวละครของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอรिंगนั้น ไม่ได้มีความซับซ้อนมากนักและเป็นการสื่อสารที่ชัดเจนระหว่างฝ่ายดีและฝ่ายร้ายอย่างตรงไปตรงมา

ด้านความขัดแย้ง พบว่า มีความขัดแย้งภายในจิตใจซึ่งส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจหรืออารมณ์ ความขัดแย้งระหว่างบุคคลซึ่งก็คือ ครอบครัว เพื่อนหรือคนรักที่ในบางสถานการณ์ก็อาจเกิดความขัดแย้งที่ไม่เข้าใจกัน และความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ ซึ่งในเรื่องก็คือความขัดแย้งระหว่างคนกับภูติ ผี ปีศาจ วิญญาณร้าย หรือชาตาน

ด้านของฉาก พบว่า ส่วนใหญ่มักจะใช้สถานที่ใดสถานที่หนึ่งเป็นหลักในการถ่ายทำ เช่น บ้านของแต่ละครอบครัวหรือโบสถ์ ซึ่งนอกจากสถานที่หลักแล้วในภาพยนตร์ก็ยังมีการถ่ายทำนอกสถานที่หลักเพื่อให้เห็นสภาพสิ่งแวดล้อม สังคม วัฒนธรรมผ่านฉากต่าง ๆ ซึ่งทำให้เป็นการบ่งบอกถึงยุคสมัยของเหตุการณ์หรือเรื่องราว ทราบระยะของช่วงเวลาที่เกิดเรื่องราวกับตัวละคร และบ่งบอกถึงสถานที่ ลักษณะสภาพแวดล้อม สังคม ผ่านบ้านเรือน อาคาร เมือง โรงเรียน เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นของผู้คนในเวลานั้นได้



ด้านมุมมองการเล่าเรื่อง พบว่า ในภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องราวผ่านบุคคลที่ 1 และมีการเล่าเรื่องราวบุคคลที่ 3 แบบ Objective ซึ่งเป็นการเล่าแบบเฝ้าดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงเท่านั้นอยู่ 4 เรื่อง ประกอบด้วย The conjuring 2, Annabelle creation, The nun และ The curse of weeping woman ส่วนอีก 3 เรื่อง ได้แก่ The conjuring, Annabelle และ Annabelle comes home เป็นการเล่าแบบ Omniscient คือมีการบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยที่ผู้บรรยายไม่ได้ปรากฏในเนื้อเรื่องแต่อย่างใด

ด้านสัญลักษณ์ พบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องมีการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพเพื่อสื่อความหมายผ่านสิ่งของ สัญลักษณ์จากสัญลักษณ์ทางศาสนา ลัทธิ หรือเสื้อผ้า เป็นต้น และยังมีการใช้เสียงเพื่อสื่อสารเพื่อบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกในช่วงขณะที่เกิดเหตุการณ์ ซึ่งรวมไปถึงเสียงประจำตัวเหล่าปีศาจ วิญญาณร้าย หรือซาตานที่จะใช้เสียงเฉพาะตัวเมื่อกำลังจะปรากฏในแต่ละฉากของเรื่องราว

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคและองค์ประกอบในการสร้างความกลัว พบว่า แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอริงเป็นการถ่ายทอดสารเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ภูติ ผี ปีศาจ ศาสนา และความศรัทธาของคริสต์ศาสนา ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายอย่างชัดเจน คือ ฝ่ายดีหรือผู้ที่เชื่อและศรัทธาในพระเจ้า กับฝ่ายร้ายหรือเหล่าบรรดาภูติ ผี ปีศาจ วิญญาณร้ายที่มาคอยล่อลวงมนุษย์ให้เกิดความอ่อนแอและความกลัว

ด้านเรื่องราวเป็นการนำมาเสนอและดำเนินเรื่องที่มาจากเค้าโครงเรื่องจริงของกลุ่มสมาธิกรยา เอ็ดและลอเรน วอร์เรน นักมารวิทยาหรือนักปีศาจวิทยาที่ทำงานเกี่ยวกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติและต้องพบเจอกับเหตุการณ์ประหลาดหลากหลายรูปแบบ รวมไปถึงวิญญาณในเรื่อง เช่น วิญญาณเบ็ชชีบ้า ใน The conjuring หรือตุ๊กตาผีแอนนาเบลก็มาจากเค้าโครงมาจากเรื่องจริงและได้ถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทและสร้างภาพยนตร์จนกลายเป็นจักรวาลคอนเจอริง ซึ่งถือเป็นเรื่องหนึ่งที่สามารถสร้างความน่ากลัวให้กับภาพยนตร์ในจักรวาลได้อย่างน่าสนใจ

การนำเสนอเกี่ยวกับลูกเล่นเทคนิคต่าง ๆ ในภาพยนตร์ที่มีวิธีการนำเสนอหรือลูกเล่นที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกลุ้นและหวาดไปกับจังหวะการสร้างความปลอดภัยในแต่ละฉากทั้งฉากที่ทำให้คนดูตกใจหรือฉาก Jump scares ที่ภาพยนตร์แนวสยองขวัญต้องมีอยู่ทุกเรื่อง อาทิเช่น เทคนิคที่ใช้จังหวะในการสร้างความกลัวและตกใจและผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมหรือเทคนิคจากทั้งมุมมองภาพและเสียงประกอบในสถานการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง เป็นต้น

ในด้านตัวละครซึ่งสำหรับภาพยนตร์ในแนวสยองขวัญการสร้างความปลอดภัยจากเหล่าภูติ ผี วิญญาณ หรือปีศาจเป็นสิ่งสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอริงเกิดกระแส กลายน่าสนใจและจดจำจนประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับด้านความน่ากลัว เช่นตัวละครตุ๊กตาผีแอนนาเบล ผีแม่มะ หรือปีศาจเดอะแรม เป็นต้น และนอกจากตัวละครที่สร้างความหลอนก็ยังมีเป้าหมายหรือเหยื่อซึ่งในแต่ละเรื่องมักเป็นเพศหญิงทั้งสิ้น

นอกจากนี้ยังมีเทคนิคของการใช้มุมมองภาพในระยะต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความหมายและสร้างให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกสะพรึงกลัวในภาพยนตร์ โดยการนำมาประกอบเข้ากับการใช้เสียงที่สามารถส่งผลต่อผู้ชม อาทิเช่น ฉากมีการปรากฏตัวของเหล่าผีหรือปีศาจจะเปลี่ยนมุมมองภาพและสีให้มีคลมร่วมกับการใช้เสียงดนตรีประกอบกับเอฟเฟกต์ของภูติ ผีหรือปีศาจซึ่งก็จะมีผลแตกต่างของเอกลักษณ์ในแต่ละตัว ส่งผลทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้และสร้างความลุ้นระทึกไปตามสถานการณ์ในเรื่อง



## 5. การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่าวิธีการเล่าเรื่องโดยใช้องค์ประกอบจากโครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์แนวสยองขวัญโดยมีการเปิดเรื่องจากประเด็นการถูกคุกคามจากวิญญาณร้ายของคนกลุ่มหนึ่งทำให้ต้องขอความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อแก้ปัญหา จากนั้นจึงเข้าสู่การเล่าที่มาของตัวละครหลักว่าเป็นใครทำอะไรพาใจ และมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง ซึ่งก็คือเรื่องราวความลึกลับเหนือธรรมชาติที่ตัวละครหลักต้องเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ต่าง ๆ นำไปสู่กับพัฒนาเหตุการณ์ความน่ากลัว ความกดดันในแบบฉบับภาพยนตร์สยองขวัญที่ต้องทำให้ตัวของผู้ชมลุ้นระทึก ตื่นเต้นไปกับเรื่องราวจนกระทั่งเรื่องราวจบลงด้วยการคลี่คลายสถานการณ์ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุมาร มะโรณีย์ (2551) ที่กล่าวถึงลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องนั้นมีองค์ประกอบคือ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต การคลี่คลาย และการยุติเรื่องราวนั่นเอง

แก่นเรื่องหรือประเด็นแนวคิดหลักผู้วิจัย พบว่า สารที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับความน่ากลัว ความเชื่อทางศาสนาคริสต์เป็นหลักโดยสื่อให้เห็นถึงอำนาจความคิดความชั่วจากฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรม ความรัก ศีลธรรมจรรยา การทำงาน และเหนือจริง ซึ่งสอดคล้องกับ (Goodlad, 1971 อ้างใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ที่กล่าวถึงแก่นหรือประเด็น โดยหลักจะแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ ความรัก (Love theme) ศีลธรรมจรรยา (Morality theme) แนวคิด (Idealism theme) อำนาจ (Power theme) การทำงาน (Career theme) และเหนือจริง (Outcast theme) ซึ่งด้านอำนาจความคิดความชั่วนำเสนอผ่านตัวละครหลักระหว่างฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรมที่ต้องต่อสู้กันและสุดท้ายฝ่ายธรรมะก็จะเอาชนะฝ่ายอธรรมได้เสมอ ส่วนประเด็นความรักภาพยนตร์นำเสนอผ่านตัวละครที่เกี่ยวข้องกับสถาบันครอบครัวซึ่งจากภาพยนตร์ 7 เรื่อง มีถึง 6 เรื่องที่ตัวละครหลักมาในรูปแบบของครอบครัว ได้แก่ ครอบครัวเพอร์รอน, ครอบครัวฟอรัม, ครอบครัวฮอดจ์สัน, ครอบครัวมูลินส์, ครอบครัวกราเซีย และครอบครัววอร์เรนที่มีการกล่าวถึงความรักของคนในครอบครัว การช่วยเหลือซึ่งกันและกันให้ผ่านพ้นปัญหาอุปสรรคไปได้ แก่นด้านวิธีการทำงานกล่าวผ่านตัวละครผู้เป็นเสมือนตัวแทนของพระเจ้าและทำให้เห็นเรื่องของศีลธรรมจรรยาในการทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้คนที่ความทุกข์กับสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมหรือสิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ซึ่งการทำงานทุกอย่างย่อมมีระบบระเบียบซึ่งผู้คนที่ทั่วไปอาจไม่รู้ เช่น การต้องขออนุญาตก่อนทำพิธีขับไล่วิญญาณ การตรวจสอบเหตุการณ์ลึกลับที่มีการอาศัยเครื่องมืออุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์เข้ามาช่วย มิใช่เป็นเพียงการอุปโลกน์ขึ้นมาเท่านั้นทำให้ผู้ชมได้เห็นอีกด้านของการทำงานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและศาสนาซึ่งภาพยนตร์ทั้งหมดก็ถือว่ามีแก่นที่เหนือจริงหรือลึกลับเหนือธรรมชาติ

สำหรับตัวละครเนื่องด้วยภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอรິงนั้นอยู่ในช่วงเวลาระหว่างปี 1952-1977 ทำให้ตัวละครมีลักษณะของผู้คนในยุคนี้ทั้งจากเสื้อผ้า ทรงผม บุคลิก การใช้ชีวิตที่เป็นอีกหนึ่งความโดดเด่นสำหรับจักรวาลนี้ ซึ่งถือเป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งของจักรวาลเดอะคอนเจอรິง โดยตัวละครหลักในเรื่องมีตัวละครเอก ผู้ร้ายก็คือเหล่าบรรดาภูติ ผี ปีศาจ ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยเหลือหรือครอบครัว และตัวละครที่เป็นผู้ให้ สอดคล้องกับ (Vladimir Proop, 1895-1970 อ้างใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ซึ่งได้วิเคราะห์ตัวละครที่มักจะพบเห็นในการเล่าเรื่องว่าตัวละครจะแบ่งประเภทกันตามหน้าที่ คือ ตัวเอก ผู้ร้าย ผู้ให้ คนช่วยเหลือ เจ้าหญิงหรือราชวงศ์ คนวางแผนและคนฉกฉวย



ความขัดแย้งมีประเด็นมาจากตัวละครหลักทั้งความขัดแย้งภายในจิตใจทั้งทางร่างกาย จิตใจหรืออารมณ์ที่แต่ละตัวละครก็จะต่างแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ขัดแย้งระหว่างบุคคล ซึ่งก็คือครอบครัว เพื่อน คนรัก และความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติซึ่งในเรื่องก็คือระหว่างคนกับภูติ ผี ปีศาจ ที่ต้องต่อสู้กัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ที่กล่าวถึงประเภทของประเด็นความขัดแย้งของตัวละครที่สร้างให้สัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ เพื่อการดำเนินเรื่องราว

ฉากในภาพยนตร์สามารถบ่งบอกถึงยุคสมัยของเหตุการณ์หรือเรื่องราวได้ ทั้งปัจจุบันหรืออดีต และสามารถทราบระยะของช่วงเวลาที่เกิดเรื่องราวกับตัวละครว่าอยู่ในเวลาใด และสามารถบ่งบอกสถานที่ ลักษณะสภาพแวดล้อม สังคม ผ่านฉากต่าง ๆ ในเรื่องทั้งบ้าน อาคาร สิ่งของเครื่องใช้ ถนน เมือง โรงเรียน เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจการเล่าเรื่อง ความคิด การกระทำของผู้คนในเวลานั้นได้

มุมมองการเล่าเรื่องเป็นการใช้มุมมองที่หลากหลายในการสื่อสารให้ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวในมุมมองต่าง ๆ ผ่านความคิดตัวละครในมุมมองตัวเองและมุมมองการเล่าเรื่องราวของผู้อื่น ซึ่งเป็นลักษณะทั่วไปของภาพยนตร์ที่จะมีการสลับมุมมองของแต่ละตัวละครทั้งในแบบบุคคลที่ 1 และบุคคลที่ 3 สอดคล้องกับแนวคิดของ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ที่กล่าวถึงมุมมองการเล่าเรื่องว่านิยมใช้รูปแบบการเล่าแบบบุคคลที่ 1 และบุคคลที่ 3 ในภาพยนตร์

สัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ จะเน้นการใช้สัญลักษณ์ผ่านทางภาพและเสียงเพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนและเข้าใจความหมายของสิ่งที่ต้องการสื่อสาร โดยสัญลักษณ์จะมีลักษณะหลากหลายรูปแบบเพื่อใช้แทนความหมายที่แตกต่างกัน เช่น สิ่งของที่เป็นสื่อกลางของวิญญาณหรือปีศาจ พิธีกรรม สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ลัทธิ หรือไสยศาสตร์ ส่วนสัญลักษณ์ทางเสียงที่เป็นการบ่งบอกบางอย่าง เช่น เมื่อวิญญาณร้ายหรือปีศาจกำลังจะปรากฏกาย เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ (ซัชรินทร์ ไชยวัฒน์, 2552) ที่กล่าวถึงการใช้อนุสัญญลักษณ์ต่าง ๆ ความเชื่อทางศาสนา หรือลัทธิ

สำหรับเทคนิคและองค์ประกอบในการสร้างความกล้านั้นมีการนำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของขวัญ และความเป็นมาของจักรวาลมาใช้เพื่อวิเคราะห์โดยจากผลสรุปนั้นทำให้ทราบว่าแบบแผนและเอกลักษณ์อันโดดเด่นของภาพยนตร์ในจักรวาลจาก 1. แก่นเรื่องหลักที่เป็นถ่ายทอดสารเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อ ภูติ ผี ปีศาจ ศาสนา และความศรัทธาของคริสต์ศาสนา 2. การนำมาเสนอและดำเนินเรื่องที่มาจากเค้าโครงเรื่องจริงของ เอ็ดและลอเรน วอร์เรน นักปีศาจวิทยาที่ต้องพบเจอกับเหตุการณ์ประหลาดต่าง ๆ มาเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทและสร้างภาพยนตร์จนกลายเป็นจักรวาล 3. ลูกเล่นเทคนิคต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกลุ้นและหวาดไปกับจังหวะการสร้างความหลอนในแต่ละฉากทั้งฉาก และ 4. ตัวละครสุดหลอนที่ทำให้ภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริงเกิดกระแสเป็นที่สนใจและจดจำนั้นไปสู่ความความสำเร็จทั้งรายได้และความน่ากลัวของภาพยนตร์ สอดคล้องกับแนวคิดของ (นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ, 2551) ที่กล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบในบทภาพยนตร์ 4 ประเภทที่สำคัญและเป็นปัจจัยในการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ไปสู่ผู้ชมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกประเภท ทุกประเทศทั่วโลกในปัจจุบัน

นอกจากนี้การใช้เทคนิคผ่านมุมมองภาพในระยะต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความหมายและสร้างให้เกิดอารมณ์รู้สึกสะพรึงกลัวในภาพยนตร์โดยนำมาใช้ประกอบกับการใช้เสียงประกอบที่ส่งผลต่อผู้ชมสร้างความลุ้นระทึกไปตามสถานการณ์ในเรื่อง ซึ่งเสริมความน่าสะพรึงกลัวในแต่ละฉากด้วยการนำเสียงมาใช้ประกอบร่วมกันนั่นเอง ซึ่ง



สอดคล้องกับแนวคิดของ (กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน อ้างใน กฤษดา เกิดดี, 2543) ที่กล่าวถึง องค์ประกอบในภาพยนตร์ สยองขวัญว่าในแต่ละฉากต้องส่งผลต่อผู้ชมให้รู้สึกน่ากลัว สุนระทึก หวาดผวาไปกับเทคนิคต่าง ๆ ทั้งจากภาพและเสียงประกอบ

และจากการศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง องค์ประกอบและเทคนิคในการสร้างความกลัวทั้งหมดที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยทราบถึงแบบแผน รูปแบบในการดำเนินเรื่องราวที่ถูกนำเสนอด้วยเทคนิคต่าง ๆ ของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริงว่าเมื่อถึงฉากที่โดดเด่นในด้านใดบ้างที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ติดตามกันอย่างต่อเนื่อง และประสบความสำเร็จทั้งรายได้และกระแสจนสามารถสร้างภาคต่อได้ถึง 7 เรื่องอย่าง ณ ปัจจุบัน

## 6. บทสรุป

วิธีการเล่าเรื่อง เทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริง มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริง 2) เพื่อศึกษาเทคนิคและองค์ประกอบการสร้างความกลัวของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริง โดยใช้เครื่องมือและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย 3 ประเภท คือ 1) ข้อมูลประเภทภาพยนตร์โดยการชมภาพยนตร์ผ่านทาง DVD และสื่อออนไลน์ 2) ข้อมูลประเภทเอกสาร โดยการค้นคว้าจากเอกสาร ได้แก่ หนังสือ วิทยานิพนธ์ บทความ บทความ บทวิจารณ์ ภาพยนตร์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 3) ข้อมูลประเภทสื่อวีดิโอออนไลน์ เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องและองค์ประกอบ การสร้างความกลัวจากภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริงจำนวน 7 เรื่องโดยใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญ แนวคิดเกี่ยวกับศาสนา ลัทธิ และความกลัว ความเป็นมาของภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริงเพื่อหาลักษณะที่โดดเด่น การเชื่อมโยง เทคนิคและองค์ประกอบการสร้าง ความกลัว เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดและจึงสรุปผล โดยการนำเสนอในรูปแบบพรรณนา

### 6.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

ผู้ผลิตภาพยนตร์สยองขวัญสามารถนำแบบแผนวิธีการเล่าเรื่องร่วมกับเทคนิคการถ่ายทำที่เสริมความน่ากลัวให้กับภาพยนตร์ที่จะส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมจากในภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริง มาใช้ในการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญให้มีความน่าสนใจในแบบสากลได้

### 6.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำการศึกษาจากผู้ชมภาพยนตร์เพิ่มเติมเกี่ยวกับความคิดเห็น มุมมองหรือทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์ในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริงเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจและทราบความต้องการในมุมมองของผู้ชมเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบการนำเสนอในภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้นได้

## 7. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรทิพย์ เย็นจะบก อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาในงานวิจัยจนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์



## 8. เอกสารอ้างอิง

กฤษดา เกิดดี. (2543). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพมหานคร: พิมพ์คำ.

จักรินทร์ ไชยวัฒน์. (2552). *แวมไพร์ ภูตผี ปีศาจ ซาดาน แม่มดและศาสนา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไอเฟ่นบุ๊กส์.

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). *คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์รุ่งกีนน้ำ.

ปณชัช อารีเพิ่มพร. The Momentum. [Online]. แหล่งที่มา

<https://themomentum.co/momentum-hotpop-immortal-a-horror-film/> [2019 August 8].

รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง* (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุมาพร มะโรณี. (2551). *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์และนวนิยาย*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.