

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 หลักการและเหตุผล

เรื่องราวสยองขวัญ (Horror Fiction)

เรื่องราวอันน่าหวาดกลัวเกี่ยวกับภูตผีปิศาจดำรงอยู่กับมนุษย์มาอย่างยาวนาน เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญของวัฒนธรรม ดังจะเห็นได้จากที่ทุกๆ สังคม ทุกๆ วัฒนธรรมล้วนแต่มีเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติอันลึกลับ น่าสะพรึงกลัวและเป็นภัยคุกคามต่อชีวิตปรากฏอยู่ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งจากจุดร่วมทางวัฒนธรรมนี้ อาจถือได้ว่าเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปิศาจเป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่เป็นสากลของมนุษย์ แม้ว่าเมื่อพิจารณาจากรายละเอียดที่ปรากฏในการแสดงออกแต่ละวัฒนธรรมแล้ว เรื่องราวเหล่านี้จะมีความแตกต่างกันออกไปมากน้อยตามแต่ที่วัฒนธรรมต่างๆ จะพึงสร้างขึ้นตามเงื่อนไขของวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมทั้งทางสังคมและทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกันออกไป

อย่างไรก็ตามทุกๆ สังคมและวัฒนธรรมต่างก็ยังมีจุดร่วมที่ไม่แตกต่างกันในเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปิศาจที่ดำรงอยู่อย่างแปลกแยกไปจากกฎเกณฑ์ทางธรรมชาติที่มนุษย์รู้จัก โดยหากสืบสาวไปถึงต้นกำเนิดที่มาของเรื่องราวเหล่านี้ อาจพบว่ามันได้มีอยู่มาอย่างยาวนานนับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ในรูปของความเชื่อแบบวิญญูณนิยม (Animism)

ความเชื่อแบบวิญญูณนิยม (Animism) คือระบบความเชื่อที่เชื่อว่ามิมีวิญญูณสถิตอยู่ในสัตว์ พืช และสรรพสิ่งต่างๆ รวมทั้งในมนุษย์ นอกจากนั้นความเชื่อแบบวิญญูณนิยมยังเชื่อว่ามิมีวิญญูณอยู่ในปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ในสิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ ในวัตถุทุกอย่าง และแม้แต่ในสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์อีกด้วย

เซอร์ Edward Burnett Tylor นักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษมีความเห็นว่าความเชื่อแบบวิญญูณนิยมนี้เป็นระบบความเชื่อที่เก่าแก่ที่สุดในโลก แม้ว่าตัวระบบความเชื่อแบบวิญญูณนิยมจะไม่ถูกนับว่าเป็นศาสนาตามนิยามที่เป็นทางการ แต่นักวิชาการหลายคนก็เชื่อว่าความเชื่อแบบวิญญูณนิยมนี้เป็นรากฐานในการเกิดขึ้นของศาสนาต่างๆ

David Hume นักปรัชญาชาวอังกฤษ กล่าวไว้ในหนังสือ Natural History of Religion ว่า “มันมีแนวโน้มที่เป็นสากลในเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่จะคิดว่าสิ่งต่างๆ ทั้งหมดนั้นเหมือนกับตนเอง และถ่ายทอดเอาคุณลักษณะและจิตสำนึกแบบที่ตนเองรู้จักคุ้นเคยไปสู่ทุกๆ สิ่ง” (“There is an universal tendency among mankind to conceive all beings like themselves and to transfer to every object those qualities with which they are familiarly acquainted and of which they are intimately conscious.”)

Sigmund Freud คิดว่ามนุษย์ในยุคแรกได้ความคิดแบบวิญญาณนิยมมาจากการสังเกตปรากฏการณ์ของการนอนหลับและความฝัน โดยเปรียบเทียบกับปรากฏการณ์ของความตาย และพวกเขาได้พยายามที่จะอธิบายสภาวะนั้น Freud พิจารณามันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อปรากฏการณ์เหล่านั้น โดยมันได้กระตุ้นให้เกิดการก่อรูปของความคิดเกี่ยวกับวิญญาณขึ้นและต่อมาความคิดเกี่ยวกับวิญญาณนี้ก็ได้ออกไปสู่วิทยาการของมนุษย์ที่มีต่อวัตถุในโลกภายนอกอีกด้วย

ระบบความเชื่อแบบวิญญาณนิยมส่วนมากถือว่าวิญญาณจะยังคงดำรงอยู่แม้เมื่อภายหลังจากความตาย ในบางความเชื่อเชื่อว่าวิญญาณจะผ่านไปสู่อีกโลกที่อุดมสมบูรณ์กว่าหรือเป็นโลกที่สามารถเก็บเกี่ยวพืชผลไปได้ตลอดกาล ในขณะที่ความเชื่ออื่นๆเชื่อว่าวิญญาณจะยังคงอยู่บนโลกในฐานะผี (Ghost), และผีเหล่านี้มักจะดำรงอยู่อย่างมีเจตนาร้าย และยังมีระบบความเชื่ออื่นๆที่ผสมผสานความเชื่อทั้งสองแบบนี้เข้าไว้ด้วยกัน โดยเป็นความเชื่อที่ว่าวิญญาณของคนตายจะต้องเดินทางไปยังโลกของวิญญาณ แต่หากวิญญาณใดพลัดหลงทางไป วิญญาณนั้นก็จักกลับมาเป็นผีที่เร่ร่อนอยู่บนโลกของคนเป็น ซึ่งบ่อยครั้งที่พิธีศพและการบูชาบรรพบุรุษจะถูกถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นในฐานะที่เป็นการเตรียมให้ผู้ตายได้เดินทางไปให้ถึงโลกหน้าที่เป็นจุดหมายได้อย่างลุล่วงด้วยดี

จากความเชื่อในการอยู่รอดหลังความตายทำให้เกิดประเพณีการส่งอาหาร แสงสว่าง ไฟ เช่นเดียวกับการปฏิบัติต่อเพื่อนหรือการแสดงความกตัญญู ซึ่งภายหลังได้กลายมาเป็นประเพณีการบูชาบรรพบุรุษ การเสนาอาหารหรือการหลังเลียดในหลุมฝังศพพัฒนาไปสู่ระบบประเพณีการบูชา ัยู แม้แต่เมื่อไม่ได้มีการบูชาบรรพบุรุษ ความปรารถนาที่จะจัดเตรียมผู้ตายให้มีความสะดวกสบายในชีวิตในโลกหน้าอาจจะนำไปสู่การบูชา ัยูคุ้มครอง ทาส สัตว์ และสิ่งอื่นๆ การทำลายหรือเผาวัตถุในหลุมฝังศพหรือการส่งค่าจ้างให้แก่คนพาเรือข้ามภพ จะมีการใส่เหรียญลงในปากศพเพื่อจ่ายเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางของวิญญาณ

แต่หากการเดินทางสู่โลกหน้าของวิญญาณไม่เป็นผลสำเร็จ วิญญาณอาจจะย้อนกลับมาสู่โลกของคนเป็นเพื่อช่วยในการหาตัวฆาตกร มีความเชื่ออย่างกว้างขวางว่าผู้ที่ตายด้วยความรุนแรงและเจ็บปวดจะกลายเป็นวิญญาณอาฆาตและเป็นอันตรายต่อผู้มีชีวิตที่อยู่ใกล้จุดที่วิญญาณนั้นตาย เช่นในนิทานพื้นบ้านของอินโดนีเซียและมาเลเซีย ที่เล่ากันว่าหญิงที่ตายขณะคลอดลูกจะกลายเป็นผีดิบซึ่งถูกเรียกว่า pontianak และคุกคามชีวิตของคนเป็น ซึ่งผู้คนจะต้องพึงเวทย์มนต์หรือศาสนาในการขับไล่วิญญาณอันตรายเหล่านั้น

นอกจากนั้นยังพบว่าผู้คนจำนวนมากเคารพและบูชาสัตว์ ซึ่งบางความเชื่ออาจจะนับถือสัตว์ป่าที่ดุร้าย โดยที่ผู้คนเหล่านี้จะคิดว่าตนมีสายสัมพันธ์สืบต่อมาจากสัตว์เหล่านั้น โดยเป็นที่

ชัดเจนว่าความเชื่อเหล่านี้เคอพลัสต์ว์เหล่านั้นในฐานะบรรพบุรุษที่ล่วงลับอย่างที่เราเรียกว่าความเชื่อแบบ totemism และนอกจากนั้นยังมีความเชื่ออีกมากมายที่คิดว่าวิญญาณสามารถปรากฏร่างขึ้นในรูปของสัตว์ต่างๆ และสามารถทำอันตรายถึงแก่ชีวิตต่อผู้คนได้

แม้ว่าจะไม่มีข้อพิสูจน์ที่ชัดเจนและยังคงเป็นประเด็นถกเถียงกันในทางทฤษฎีว่าความเชื่อแบบวิญญาณนิยมถือว่าเป็นจุดกำเนิดของศาสนาหรือไม่ก็ตาม แต่สิ่งที่แน่นอนคือความเชื่อแบบวิญญาณนิยมเป็นระบบความเชื่อที่เก่าแก่มากที่สุดระบบหนึ่ง ดำรงอยู่มาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ความเชื่อแบบวิญญาณนิยมถูกมองว่าเป็นความพยายามเริ่มแรกของมนุษย์ที่จะอธิบายปรากฏการณ์มากกว่าที่จะเป็นท่าทีทางด้านจิตใจที่มีต่อสาเหตุของปรากฏการณ์ต่างๆ ซึ่งหมายความว่ามันมีความเป็นปรัชญามากกว่าที่จะเป็นศาสนา อย่างไรก็ตามในศาสนาที่มีผู้คนนับถืออยู่ในปัจจุบันก็ยังคงปรากฏสิ่งที่บ่งบอกถึงความเชื่อแบบวิญญาณนิยมที่แฝงตัวอยู่ทั่วไปในรูปของพิธีกรรมต่างๆ ซึ่งต่างมีที่มาจากความเชื่อแบบวิญญาณนิยมทั้งในรูปแบบของการนับถือบูชาวิญญาณของบรรพบุรุษ และในรูปแบบของการบวงสรวงเช่นไหว้วิญญาณต่างๆ หากแต่ความเชื่อและประเพณีปฏิบัติแบบวิญญาณนิยมที่ปรากฏแฝงอยู่ทั่วไปในศาสนาต่างๆ นั้น กลับถูกมองว่าเป็นความเชื่อที่นอกกริดคิดเพี้ยนไปจากหลักธรรมของศาสนาและเป็นสิ่งที่จะชักจูงผู้คนไปในทางที่ผิด แม้กระทั่งเมื่อสังคมตะวันตกได้ล่วงเข้าสู่ยุคแห่งภูมิปัญญา (enlightenment) ที่หันมาเชื่อถือระบบความคิดแบบเป็นเหตุเป็นผลและพัฒนาวิทยาศาสตร์กายภาพขึ้นเป็นสถาบันหลักในการสร้างบรรทัดฐานทางความเชื่อ ความเชื่อแบบวิญญาณนิยมจึงยิ่งถูกปฏิเสธและไม่เป็นที่ยอมรับอย่างสิ้นเชิง ทว่าในท่ามกลางสังคมสมัยใหม่ที่มิรากฐานหลักทางความเชื่ออยู่บนวิทยาศาสตร์กายภาพที่พัฒนาขึ้นมาจากยุคสมัยแห่งภูมิปัญญาในคริสต์ศตวรรษที่ 18 นั้น ก็ยังปรากฏร่องรอยของความเชื่อแบบวิญญาณนิยมแฝงตัวอยู่ในรูปของสื่อบันเทิงต่างๆ

อาจกล่าวได้ว่า ณ ปัจจุบันระบบความเชื่อแบบวิญญาณนิยมยังสามารถที่จะดำรงอยู่ได้โดยหลีกเลี่ยงการถูกทำลายล้างจากระบบความเชื่ออื่น เนื่องจากมันได้วางตัวลงบนพื้นที่ของความบันเทิงซึ่งถือได้ถูกลดทอนระดับความสำคัญและระดับของความเชื่อลงเหลือเพียงแค่ความคิดที่มีต่อเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีปิศาจและสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ ซึ่งผู้คนก็ยังคงมีความปรารถนาอันแปลกประหลาดบางประการที่ประสงค์จะได้รับรู้รับฟัง หรือรับชมเรื่องราวเหนือธรรมชาติที่ไม่เป็นที่ยอมรับในระบบความเชื่อหลักเหล่านี้

### เรื่องราวสยองขวัญ (Horror Fiction) ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

เรื่องราวสยองขวัญ คือเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นเพื่อมุ่งสร้างอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัว, สับสนหรือตื่นตระหนกให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งเป็นผลมาจากการนำเสนอประสบการณ์อันสยดสยอง โดยมากแล้วจะเป็นเรื่องราวของการคุกคามจากสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งที่ไม่เป็นที่เข้าใจ อาจเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติที่

รุกกล้าเข้ามาในประสบการณ์ของชีวิตประจำวันของมนุษย์ เรื่องราวของขั้วบอยครั้งที่จะคาบเกี่ยวกับเรื่องราวแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) หรือเรื่องราวแนวจินตนาการ (Fantasy Fiction) เรื่องราวทั้งสามประเภทนี้บางครั้งอาจถูกระบุอยู่ภายในประเภทของเรื่องราวแบบเกินจริง (Speculative Fiction) หรือเรื่องราวเหนือธรรมชาติ (Supernatural Fiction)

เรื่องราวที่น่าสยดสยองถูกพบปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าต่างๆ ที่ถูกบันทึกไว้ตั้งแต่อดีตกาล ตำนานและเรื่องราวปรัมปราหลายเรื่องมีลักษณะเนื้อหาแบบแฟนที่ส่งผลต่อนักเขียนเรื่องราวของขั้วบอยในรุ่นหลัง เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีดูดเลือด (Vampire) และปีศาจ (Demons) จากยุคโบราณรวมทั้งนิทานพื้นบ้านอีกเป็นจำนวนมากก็มักจะเป็นเรื่องราวที่น่าสยดสยอง

เรื่องราวของขั้วบอยสมัยใหม่มีรากฐานมาจากนิยายหรือวรรณกรรมแบบโกธิค (Gothic Novels Gothic Literature) ซึ่งเกิดขึ้นและได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 18 จนถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 นวนิยายแบบโกธิคมีลักษณะเด่นที่เป็นเสน่ห์เฉพาะตัวคือการผสมผสานเรื่องราวอันอ่อนไหวสะเทือนใจตามแบบนิยายชวนฝัน (Romance Novels) เข้ากับเรื่องราวอันน่าสยดสยอง ปรันพริง (Horror Fiction), ผลงานที่นับได้ว่าเป็นต้นแบบของวรรณกรรมโกธิคคือนิยายเรื่อง The Castle of Otranto ประพันธ์โดย Horace Walpole ถูกตีพิมพ์เมื่อปี 1794, นวนิยายโกธิคที่มีชื่อเสียงเป็นที่จดจำมาจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ นิยายเรื่อง Frankenstein ประพันธ์โดย Mary Wollstonecraft Shelly ตีพิมพ์ในปี 1818, นิยายเรื่อง Dr. Jekyll and Mr. Hyde ประพันธ์โดย Robert Louis Stevenson ตีพิมพ์ในปี 1886 และนิยายเรื่อง Dracula ประพันธ์โดย Bram Stoker ตีพิมพ์ในปี 1897 ซึ่งผลงานนวนิยายหรือวรรณกรรมโกธิคเหล่านี้ได้ส่งอิทธิพลและแม้กระทั่งถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อยู่หลายเรื่อง ในภายหลังจากเมื่อภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นมาแล้ว

Douglas E. Winter นักเขียนและนักวิจารณ์นิยายของขั้วบอยชาวอเมริกัน เขียนไว้ในหนังสือของเขา Prime Evil ในปี 1982 ตอนหนึ่งว่า “เรื่องราวของขั้วบอยไม่ใช่แนวทาง เหมือนอย่างนิยายสืบสวน (Mystery Fiction) นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) หรือนิยายแนวบุกเบิกตะวันตก (Western Fiction) มันไม่ใช่เพียงประเภทของนิยายหรือเรื่องราวที่แต่งขึ้น ที่จะถูกจัดไว้บนชั้นหนังสือตามห้องสมุดหรือร้านหนังสือ หากแต่ความสยดสยองของขั้วบอย (Horror) นั้นเป็นอารมณ์เป็นอารมณ์ความรู้สึก” ซึ่งหมายความว่าเนื้อหาสาระสำคัญของเรื่องราวของขั้วบอยนั้น ไม่ใช่รูปแบบของฉากหรือตัวละคร หากแต่เป็นอารมณ์ของความหวาดกลัวน่าสยดสยอง

ความรู้สึกของขั้วบอยเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่มักจะปรากฏขึ้นบ่อยครั้งเมื่อบุคคลทั่วไปได้พบเห็น, ได้ยิน, หรือมีประสบการณ์กับสิ่งที่ตื้นตระหนก และเป็นความรู้สึกที่ทำให้จิตใจสั่นไหววูบวาบ จนขนลุกชันเมื่อบุคคลเหล่านั้นได้ประสบกับสิ่งที่น่าเกลียดน่าขยะแขยง สิ่งที่ทำให้วรรณกรรมสยดสยองของขั้วบอยเป็นที่แพร่หลายคือความต้องการที่จะปลุกเร้าบรรยากาศที่หลีกเลียงไม่ได้และความรู้สึก

ของอารมณ์หวาดกลัวในเราซึ่งเป็นผู้อ่านทั่วไป เช่นเดียวกับเด็กๆ, เราอาจจะหวาดกลัวเงาร่างๆจากประตูที่เปิดแง้มอยู่ หรืออสุรกายที่เราเชื่อว่ามันนอนอยู่ใต้เตียง ความตื่นกลัวต่อจินตนาการมีผลอย่างรุนแรงในวัยเยาว์ ในวัยผู้ใหญ่ความกลัวของเรากลายเป็นความกลัวที่ตั้งอยู่บนเหตุการณ์ในโลกแห่งความจริงมากกว่า มันกลายเป็นความกลัวที่จะสูญเสียคนที่เรารัก ความเจ็บป่วยที่สิ้นสุดลงของเด็กคนหนึ่ง ความกลัวว่าจะไม่สามารถควบคุมชีวิตของเราได้ ความสยองขวัญโดยธรรมชาติแล้วเป็นการสัมผัสส่วนบุคคล เป็นการรุกกล้าเข้าสู่ระดับของความสะอวสวายของเรา มันพุดถึงเงื่อนงำของมนุษย์และกระตุ้นเตือนให้เราระลึกว่าเรารู้และเข้าใจได้เล็กน้อยเพียงไร

นิยายสยองขวัญได้รับความนิยมนานยาวนาน ความนิยมในตัวของมันในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม อาจเป็นที่สังเกตได้จากตัวอย่างผลงานการประพันธ์ของ Stephen King นักเขียนนวนิยายสยองขวัญชาวอเมริกันผู้มีชื่อเสียง นวนิยายเรื่อง Carrie ได้ถูกตีพิมพ์ออกจำหน่ายในปี 1974 ซึ่งได้กลายมาเป็นหนังสือขายดีที่สร้างชื่อเสียงให้กับเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งมันได้สร้างรายได้ให้กับ King อย่างที่ตัวเขาเองไม่เคยคาดคิดมาก่อน จากความสำเร็จทางด้านยอดขายของนิยายเรื่องนี้ทำให้มันถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ในชื่อเดียวกันในปี 1976 ซึ่งได้สร้างทั้งชื่อเสียงและรายได้ให้กับ Stephen King ยิ่งขึ้นไปอีกหลายเท่าตัว

ชื่อของ Stephen King ได้กลายมาเป็นเครื่องหมายสินค้า (brand) ที่มีมูลค่าหลายล้านดอลลาร์สหรัฐ สำนักพิมพ์ได้เห็นถึงสัญญาณนี้และได้ดำเนินการทางการตลาดอย่างเต็มรูปแบบเพื่อสร้างอารมณ์สยองขวัญให้กลายเป็นสินค้า ซึ่งมันได้ก่อให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะและรูปแบบเฉพาะขึ้นมา นักเขียนคนอื่นๆได้พากันหันมาเขียนงานในแนวสยองขวัญด้วยความกระตือรือร้นที่จะประสบความสำเร็จอย่างมหาศาลตามอย่าง Stephen King ตัวอย่างความสำเร็จของเรื่องราวแนวสยองขวัญอีกตัวอย่างหนึ่งคือนวนิยายสยองขวัญเรื่อง Ringu หรือ Ring ผลงานของนักเขียนชาวญี่ปุ่น Koiji Suzuki ซึ่งถูกตีพิมพ์ออกจำหน่ายในปี 1991 และได้ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรกในปี 1998 โดยการกำกับของ Hideo Nakata ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น ภาพยนตร์เรื่อง Ringu หรือ The Ring ได้ก่อให้เกิดกระแสความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญขึ้นอย่างมหาศาล จนได้เกิดภาคต่อของมันออกมาอีกหลายภาค นอกไปจากนั้นเรื่องราวของวิดีโอเทปต้องคำสาปของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กลายมาเป็นสูตรสำเร็จใหม่ของภาพยนตร์สยองขวัญ ทำให้มีภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวในลักษณะเดียวกันนี้ถูกสร้างตามกันออกมามากมาย อาทิเช่นภาพยนตร์เกี่ยวกับภูตผีในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตใน Kairo หรือ Pulse ในปี 2001 , ภาพยนตร์เกี่ยวกับคำสาปในโทรศัพท์มือถือในเรื่อง One miss call ในปี 2003

นอกไปจากนั้นกระแสความนิยมของ The Ring ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทำให้บริษัท DreamWorks SKG ของอเมริกันซื้อลิขสิทธิ์ของภาพยนตร์เรื่อง The Ring ไปสร้างใหม่ในรูปแบบของภาพยนตร์ฮอลลีวูดในปี 2002 ซึ่งมันได้ก่อให้เกิดกระแสของการนำภาพยนตร์สยองขวัญของเอเชียที่ได้รับความนิยมไปสร้างใหม่ในรูปแบบภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวูดตามมา

อีกหลายต่อหลายเรื่อง เช่น ภาพยนตร์ญี่ปุ่นปี 2000 เรื่อง Ju-On ถูกนำไปสร้างใหม่โดยบริษัท Sony Pictures ในชื่อ The Grudge ในปี 2003, หรือภาพยนตร์ไทยปี 2004 เรื่อง Shutter หรือ ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ ซึ่งได้ถูกนำบริษัท 20<sup>th</sup> Century Fox ในปี 2008

เรื่องราวแนวสยองขวัญได้กลายมาเป็นคำนิยามถึงแบบแผน,แบบอย่าง ถูกผลักดันให้ดำเนินรอยตามกระบวนการและวิธีที่แน่นอน สำนักพิมพ์ตีพิมพ์นิยายที่เป็นไปตามสูตรนี้ออกมาอย่างล้นหลามให้ผู้อ่านได้บริโภคซ้ำแล้วซ้ำอีกตามสิ่งที่พวกเขาต้องการ รวมทั้งบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ต่างก็มุ่งผลิตภาพยนตร์สยองขวัญที่อาศัยความรูปแบบที่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้จากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ก่อนหน้า ซึ่งมันได้สร้างให้เกิดภาพยนตร์ที่มีรูปแบบพื้นฐานเหมือนกันออกมา เป็นความกลัวที่เหมือนกันกันอย่างมากมายเพื่อตอบสนองความกระหายอันไม่สิ้นสุดของผู้ชม จนกระทั่งปัจจุบันภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนมากกลายเป็นการลอกเลียนแบบแผนที่มีมาก่อน นิยายสยองขวัญและภาพยนตร์สยองขวัญได้ถูกทำให้เป็นสิ่งที่เหมือนกันเป็นสูตรสำเร็จที่ผู้สร้างผลงานสยองขวัญสามารถที่จะแน่ใจถึงรายได้ล่วงหน้าโดยอาศัยความสำเร็จที่มีมาก่อนหน้าเป็นแบบในการผลิตงานทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ กระนั้นก็ตามเรื่องราวสยองขวัญก็ยังคงได้รับความนิยมและสร้างรายได้ให้ผู้ผลิตอย่างเป็นกอบเป็นกำมาเป็นเวลาหลายทศวรรษ

ถึงแม้ว่าในทางศิลปะภาพยนตร์จะประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญไว้ในระดับต่ำ และมองว่าเป็นเพียงวัฒนธรรมประชานิยม(Popular culture) ซึ่งมีลักษณะฉาบฉวยไร้คุณค่าหรือรสนิยมทางศิลปะ จากมุมมองของวัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) อันเป็นวัฒนธรรมของปัญญาชน ภาพยนตร์แนวสยองขวัญจึงถูกดูถูกและถูกละเลยความสำคัญในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมเรื่อยมา

กระนั้นก็ตามนับตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 80 เป็นต้นมา ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มได้รับความสนใจจากนักวิชาการทางภาพยนตร์ศึกษาและวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งได้พบลักษณะเฉพาะอันแปลกประหลาดที่น่าสนใจหลายประการปรากฏในกลุ่มภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้ ซึ่งจากมุมมองทางวิชาการกลุ่มภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้ซ่อนนัยยะทางสังคมวัฒนธรรมและจิตวิทยาไว้อย่างมากมาย ผ่านการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นการอุปมาอุปไมยอย่างซับซ้อน รวมทั้งความสำคัญและบทบาททางสังคมวัฒนธรรมของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีหน้าที่และความหมายเฉพาะ แตกต่างไปจากภาพยนตร์ในแนวอื่นๆอย่างชัดเจน

ภาพยนตร์สยองขวัญมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน นับได้ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โดยในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์ที่มีลักษณะของแนวภาพยนตร์แบบสยองขวัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลงานของนักสร้างภาพยนตร์ยุคบุกเบิกชาวฝรั่งเศส Georges Melies ซึ่งได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรก คือ Le Manoir du diable หรือ The Devil's Castle ขึ้นในปี

คริสต์ศักราช 1896 ภายหลังจากนั้นภาพยนตร์สยองขวัญก็ถูกสร้างขึ้นและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ตลอดช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์และตลอดทุกภูมิภาคทั่วโลกที่ต่างก็มีการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญของตนเองขึ้นมาในแต่ละประเทศ ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะที่หลากหลายทางด้านวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้นไปอีกด้วย

ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญได้ถูกละเลยและมองข้ามความสำคัญไปเนื่องจากถูกมองว่าเป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นตามกระแสวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เป็นภาพยนตร์ที่เป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบลอกเลียนกันมาเป็นทอด เป็นเพียงภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาจากหวังผลกำไรจากรายได้โดยอาศัยสูตรสำเร็จที่ตายตัวจากแนวทางของมันเองในการสร้างความสยดสยองและตื่นตระหนกให้กับผู้ชม ไม่มีคุณค่าและความสำคัญทางวัฒนธรรมและทางศิลปะ

แต่กระนั้นก็ตามความนิยมในภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีมาอย่างต่อเนื่องและชัดเจนกลับดูเป็นสิ่งที่บังเอิญอย่างสวนทางกับการประเมินคุณค่าของภาพยนตร์สยองขวัญในแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์อยู่ไม่น้อยว่า หากภาพยนตร์สยองขวัญไม่มีคุณค่าในทางสุนทรียศาสตร์ในอันที่จะตอบสนองและกระตุ้นเร้าอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างเป็นที่พึงพอใจแล้ว เหตุใดภาพยนตร์สยองขวัญจึงยังคงได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่องจวบจนปัจจุบัน

นอกจากนั้นความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญนี้ ได้ก่อให้เกิดคำถามสำคัญทางสุนทรียศาสตร์อีกประการหนึ่งตามมานั้นคือ หากภาพยนตร์ในฐานะสื่อบันเทิงมีหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์แล้ว สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญ มันกลับดูเหมือนจะมีลักษณะที่ขัดแย้งกับการสร้างความพึงพอใจดังที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แนวทางอื่นๆ เช่นผู้ชมอาจต้องการที่จะพึงพอใจไปกับความสุข ความรัก ชัยชนะของฝ่ายธรรมะหรือคุณธรรมความดี ทว่าภาพยนตร์สยองขวัญกลับตอบสนองผู้ชมด้วยความสยดสยองน่าหวาดกลัว ดังนั้นการที่ผู้ชมภาพยนตร์ยังคงนิยมเข้าชมภาพยนตร์สยองขวัญที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นจำนวนหลายเรื่องในแต่ละปีติดต่อกันมายาวนาน ย่อมหมายถึงผู้ชมภาพยนตร์ต่างก็มีความต้องการและพึงพอใจในการที่ตนเองจะถูกทำให้ตื่นกลัวหวาดผวาไปกับการนำเสนอของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ดังนั้นนี่จึงกลายมาเป็นคำถามสำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้ว่า ความต้องการหรือความพึงพอใจแบบไหนของผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญกลายมาเป็นแนวภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างแปลกประหลาดเนื่องจากข้อขัดแย้งในการตอบสนองต่อความพึงพอใจที่ผิดแปลกไปจากภาพยนตร์แนวอื่นๆ

ซึ่งการหาคำตอบในประเด็นคำถามนี้ อาจไม่สามารถตอบได้จากระดับสามัญสำนึกหรือจากประสบการณ์ทั่วไปในการชมภาพยนตร์สยองขวัญ เนื่องจากผู้ชมภาพยนตร์เองก็เพียงแต่รับรู้ได้ถึงความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นความพึงพอใจที่จะได้ถูกกระตุ้นเร้าให้ตื่นกลัวและหวาดผวาโดยไม่สามารถทราบได้ถึงแรงจูงใจหรือสาเหตุของความต้องการที่จะถูกหลอกหลอนนั้น

ดังนั้นการตอบคำถามต่อประเด็นคำถามนี้จึงจำเป็นต้องศึกษาลงไปถึงแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ของเรื่องเล่า (Aesthetic of Narrative) โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับแนวคิดในเรื่องของการตอบสนองทางอารมณ์ของเรื่องเล่า ซึ่งอาจจะสามารถนำมาใช้ตอบคำถามถึงความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญได้

โดยการศึกษาถึงแรงจูงใจของการชมภาพยนตร์สยองขวัญนี้ อาจจะต้องมองผ่านตัวรูปแบบที่ปรากฏของภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆที่เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นเร้าอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ เพื่อคว้าวงศ์ประกอบเหล่านั้นมีลักษณะเฉพาะตัวอย่างใดและมันสามารถที่จะทำหน้าที่ในการกระตุ้นเร้าความหวาดกลัวต่อผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างไร จากนั้นจึงอาจตอบคำถามที่มีประโยชน์บางประการต่อการศึกษานักภาพยนตร์สยองขวัญได้ว่า ความหวาดกลัวที่ผู้ชมภาพยนตร์มีต่อภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะอย่างไร อะไรคือสาเหตุของความหวาดกลัวที่ผู้ชมมีต่อภาพยนตร์สยองขวัญ ทำไมผู้ชมภาพยนตร์จึงหวาดกลัวสิ่งเหล่านั้น และที่สำคัญที่สุดคือทำไมผู้ชมภาพยนตร์จึงต้องการเผชิญหน้ากับสิ่งที่น่าหวาดกลัวเหล่านั้น

ในสังคมไทย ภาพยนตร์แนวสยองขวัญก็เป็นแนวภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงมาโดยตลอดเช่นกัน กระนั้นก็ตามกระทั่งถึงปัจจุบันสำหรับประเทศไทย การศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญก็ยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก ซึ่งแม้ว่าสังคมไทยจะมีความนิยมภาพยนตร์แนวสยองขวัญอย่างมาก ทั้งในฐานะของผู้บริโภคและในฐานะของผู้ผลิตภาพยนตร์ในแนวนี้เองก็ตาม แต่ก็ยังไม่มีการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการเกี่ยวกับลักษณะและความสำคัญของภาพยนตร์แนวสยองขวัญในทางสุนทรียศาสตร์อย่างเป็นระบบที่ชัดเจน

ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้ จึงมุ่งที่จะศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญ โดยพยายามหาคำตอบจากแนวคิดที่เกี่ยวข้องในเชิงสุนทรียศาสตร์ เพื่อเผยแพร่ความรู้และความเข้าใจในภาพยนตร์แนวสยองขวัญซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะในสังคมไทย ทั้งนี้เพื่อชี้ให้เห็นถึงแง่มุมพื้นฐานสำคัญของภาพยนตร์ในฐานะสื่อบันเทิงที่อาจถูกมองข้ามไป ซึ่งนั่นอาจทำให้การมองภาพรวมของปรากฏการณ์ของภาพยนตร์สยองขวัญมีความคลาดเคลื่อนไปด้วยความเข้าใจที่ไม่ครบถ้วน และเพื่อให้เป็นพื้นฐานสำหรับผู้ที่สนใจศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญในประเทศไทย ที่จะได้ใช้ในการพัฒนาการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญสำหรับสังคมไทยต่อไปในภายหน้าอีกด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อรวบรวมและการศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะและบทบาททางวัฒนธรรมของภาพยนตร์สยองขวัญ

1.2.2 เพื่อศึกษาทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์และทฤษฎีทางสังคมในการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญ

1.2.3 เพื่อเป็นการนำเสนอพื้นฐานทางทฤษฎีภาพยนตร์ในการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

### 1.3 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิชุดา ปานกลาง ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง“ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง พ.ศ.2521-2532 พ.ศ. 2538 พบว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง“ผี” ในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ประเภทผีไทยทั้งในเชิงพล็อตของเรื่อง คือที่คนตายเป็นผีแต่ยังอยากจะใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีออกอาละวาดหลอกหลอนคนและการกำจัดผีออกไป โดยองค์ประกอบย่อยของเรื่องได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างภาพยนตร์ และในเชิงแนวคิดที่นำเสนอ เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของบ้าน ผี และวัด ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดระเบียบทางสังคม โดยมีพื้นฐานมายาคติ(Myth) ทางพุทธศาสนาในการเข้ามาจัดระเบียบทางสังคมนี้ ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดความหมายของเรื่อง“ผี” โดยการเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ และใช้กล้องเป็นเครื่องมือในการบันทึกเรื่องเล่า ยังไม่ได้ใช้ภาษาของภาพยนตร์ซึ่งเกิดจากการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ เช่น การจัดแสง มุมกล้อง ขนาดภาพ การตัดต่อ การใช้เพลงประกอบมาช่วยในการถ่ายทอดมากนัก

เพ็ญศิริ เสวตวิหารี ได้ศึกษาเรื่องอิทธิพลของแนวคิดสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ.2538-2540 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2541 พบว่าภาพยนตร์ในกลุ่มตัวอย่างที่ได้คัดเลือกมามีลักษณะร่วมที่เด่นชัดคือ มีลักษณะของการปะติดปะต่อในหลายๆแง่มุม ไม่ว่าจะเป็นทาง โครงเรื่องที่มีการผสมผสานหลายแนวทาง หรือทางด้านเทคนิคการนำเสนอที่ได้นำเทคนิคของสื่อประเภทอื่นๆเช่น มิวสิควิดีโอ หรือภาพข่าวมาใช้ประกอบ รวมทั้งมีลักษณะการดำเนินเรื่องที่ไม่ต่อเนื่อง มีโครงเรื่องย่อยที่แทรกอยู่ระหว่างโครงเรื่องหลักอย่างกระจัดกระจาย ซึ่งเทคนิคการนำเสนอที่เปลี่ยนไปนี้ มีผลสืบเนื่องมาจากความต้องการในการรับชมของผู้ชมหรือสังคมที่เปลี่ยนไป ผู้ผลิตภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องนำเสนอเทคนิคและรูปแบบที่สอดคล้องกับรูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

ฉลอมรัตน์ ทิพย์พิมาน ได้ศึกษาการเรื่องวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ.2539 พบว่าภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรีมีลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความเป็นไปทางสังคม โดยมีการประเมินคุณค่าการกระทำของตัวละคร โดยคำนึงถึงกระแสเรียกร้องทางสังคม ทั้งในด้านของการแสดงให้เห็นผลดีและผลร้ายที่เป็นไปตามความต้องการทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์อเมริกันที่

มีตัวเอกเป็นสตรีนั้น ได้สร้างตัวละครให้เป็นตัวแทนของสตรีในสังคมในอันที่จะบอกเล่าปัญหาหรือเรียกร้องข้อแก้ไขต่างๆในสังคมที่มีต่อสตรี

### เอกสารที่เกี่ยวข้อง

Noël Carroll. 1990. **The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart**. United States of America, New York. Routledge, Chapman and Hall, Inc. Noël Carroll ได้ริเริ่มการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญโดยใช้แบบแผนทางปรัชญาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ โดย Noël Carroll ได้จำแนกและระบุถึงลักษณะเฉพาะที่สำคัญของภาพยนตร์สยองขวัญที่ทำให้เห็นได้ชัดว่าภาพยนตร์สยองขวัญมีจุดที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวจินตนาการ (Fantasy) ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) และภาพยนตร์แนวระทึกขวัญ (Thriller) ตรงที่หัวใจของภาพยนตร์สยองขวัญคือการปรากฏตัวของอสุรกายหรือมนุษย์ที่มีลักษณะน่าหวาดกลัว, แปลกประหลาด, และน่าขยะแขยงไปพร้อมๆกัน และจากลักษณะเฉพาะที่ Carroll ได้จำแนกออกมานี้ได้นำมาสู่คำถามสำคัญที่เป็นปัญหาหลักในการศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญในงานวิจัยชิ้นนี้ซึ่งเกี่ยวกับที่มาของความหวาดกลัวและสยดสยองที่ผู้ชมภาพยนตร์มีต่อตัวอสุรกายหรือมนุษย์ในภาพยนตร์รวมทั้งการตอบคำถามถึงความพึงพอใจในต่ออารมณ์ความรู้สึกสยดสยองที่เป็นข้อขัดแย้งอันแปลกประหลาดในการชมภาพยนตร์สยองขวัญอีกด้วย

Peter Hutchings. 2004. **The Horror Film (Inside Film)**. England, London. Pearson Education Limited. ได้ให้ความหมายของแนวภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Genre) โดยอ้างอิงจากประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ว่าภาพยนตร์สยองขวัญในฐานะแนวภาพยนตร์ได้ถูกสร้างขึ้นอย่างแท้จริงในช่วงทศวรรษที่สามสิบเป็นต้นมา โดยเกิดขึ้นมาจากเงื่อนไขทางการตลาดที่มุ่งขายแนวทางของภาพยนตร์สยองขวัญอย่างชัดเจน รวมทั้งด้วยกระบวนการทางการตลาดนี้เองได้มีส่วนที่ทำให้เกิดกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้นิยมติดตามภาพยนตร์สยองขวัญขึ้นมา ต่อจากนั้น Peter Hutchings ได้ศึกษาไปถึงแง่มุมทางจิตวิทยาของผู้ชมและรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับเสียงที่ถูกใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญรวมทั้งทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องทั้งในเรื่องของความแตกต่างทางเพศ (Sexual Difference) และแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแปลกพิกล (The Uncanny) ของ Sigmund Freud ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้ใช้เนื้อหาเกี่ยวกับแง่มุมทางจิตวิทยาของผู้ชมและแนวคิดทางจิตวิเคราะห์ที่ใช้สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญรวมทั้งรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์ดังกล่าวในหนังสือเล่มนี้เป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาลักษณะของผู้ชมและรูปแบบทั้งทางการนำเสนอในแง่สุนทรียศาสตร์และจิตวิเคราะห์ของภาพยนตร์สยองขวัญ

Stephen Prince. 2004. **The Horror Film (Rutgers Depth of Field Series)**. United States of America. Longman. ได้กล่าวถึงความขัดแย้งที่แปลกประหลาด (Paradox) ของภาพยนตร์สยองขวัญที่ปรากฏอยู่โดยนับตั้งแต่ภาพยนตร์สยองขวัญได้เริ่มปรากฏขึ้นมาในยุโรปในยุคภาพยนตร์เงียบที่ยังรู้จักภาพยนตร์สยองขวัญในนามของภาพยนตร์แฟนทาสติก (Fantastic Film) รวมทั้งเปรียบเทียบภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) กับภาพยนตร์ของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ (Holocaust Film) ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งนำไปสู่การศึกษาแง่มุมความสัมพันธ์ระหว่างสังคมและภาพยนตร์สยองขวัญไว้ โดยใช้แนวคิดของ Sigmund Freud ที่เกี่ยวกับทฤษฎีทางสังคมและข้อห้าม (Taboo) ที่ได้ปรากฏเป็นสัญลักษณ์ผ่านทางรูปแบบการนำเสนอซึ่ง Stephen Prince ได้วิเคราะห์ถึงรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์ที่น่าสยดสยองนี้และเรียกมันว่าศิลปะแห่งความตาย (Art-Dread) ซึ่งแง่มุมความเกี่ยวข้องกันระหว่างรูปแบบทางสุนทรียศาสตร์ดังกล่าวกับทฤษฎีทางสังคมของ Freud ได้มีส่วนช่วยในการศึกษาทำความเข้าใจเพื่อใช้อ้างอิงในงานวิจัยชิ้นนี้อีกด้วย

Steven Jay Schneider. 2003. **The Horror Film and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmares**. United Kingdom, Cambridge. Cambridge University Press. ได้รวบรวมบทความทางการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้งในส่วนของประวัติศาสตร์ของการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญและการถกเถียงทางกรอบทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในแนวทางของทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญ โดยแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ในกลุ่มนี้ที่ได้แตกแขนงออกไปในหลายแนวทาง ทั้งในกลุ่มแนวคิดในเรื่องของการกดข่ม (The Return of the Repression) ที่ถูกพัฒนาและเสนอโดย Robin Wood, แนวคิดเรื่องความพึงพอใจในความสยองขวัญ (The Pleasure of Horror) ของ Matt Hills, แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีอยู่ในภาวะทาร์กก่อนการเรียนรู้บรรทัดฐานทางสังคมที่ถูกเสนอโดย Barbara Creed, หรือในกลุ่มที่มีแนวคิดในทางตรงข้ามที่เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจในภาพยนตร์สยองขวัญที่มาจากความกังวลหรือปมปัญหาบางอย่างที่มีอยู่ในประสบการณ์ของผู้ชมที่ผู้ชมภาพยนตร์ต้องการที่จะย้อนเอาประสบการณ์เหล่านั้นกลับมาใหม่เพื่อแก้ไข ซึ่งได้ทำให้เห็นพัฒนาการและภาพกว้างของการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญผ่านทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้เป็นอย่างมาก

Darryl Jones. 2002. **Horror: A Thematic History in Fiction and Film**. Republic of Ireland, Dublin. A Hodder Arnold Publication. Darryl Jones ได้จำแนกแนวทางของภาพยนตร์สยองขวัญออกเป็นแนวภาพยนตร์ย่อยประเภทต่างๆ ตามรูปแบบการนำเสนอ ได้แก่เรื่องราวแนวนักวิทยาศาสตร์ที่บ้าคลั่งอย่าง Frankenstein ที่เกี่ยวกับการละเมิดกฎทางธรรมชาติเชิงวิทยาศาสตร์, ภาพยนตร์สยองขวัญในกลุ่มเรื่องราวที่เกี่ยวกับผีดูดเลือด, ภาพยนตร์สยองขวัญในกลุ่มเรื่องราว

เกี่ยวกับการบุกรุกของอสุรกายหรือสิ่งวิปริตผิดธรรมชาติเช่นภาพยนตร์แนวสัตว์ประหลาดต่างๆ อย่าง Jaws หรือ Godzilla รวมทั้งภาพยนตร์แนวสฟลีนซีฟที่เรียกว่าซอมบี้, ภาพยนตร์ในกลุ่มเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่กลายร่างได้เช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับมนุษย์หมาป่า หรือแม้แต่ภาพยนตร์เกี่ยวกับสิ่งที่ลอกเลียนรูปร่างของสิ่งอื่นเช่นภาพยนตร์เรื่อง The Thing, และภาพยนตร์ในกลุ่มเรื่องราวเกี่ยวกับวิญญาณร้ายหรืออำนาจเหนือธรรมชาติที่สิงสู่อยู่ในที่ต่างๆเช่น The Huanted, แม้แต่การสิงสู่ในร่างมนุษย์เช่นภาพยนตร์เรื่อง The Exorcist, ซึ่งด้วยการวิเคราะห์จำแนกรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์สยองขวัญในแนวทางต่างๆนี้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำให้มองเห็นลักษณะพิเศษที่แตกต่างกันออกไปในภาพยนตร์สยองขวัญแต่ละกลุ่ม ซึ่งได้ช่วยให้งานวิจัยชิ้นนี้สามารถที่จะศึกษาถึงความแตกต่างที่ปรากฏอยู่ในแนวภาพยนตร์สยองขวัญได้อย่างเป็นระบบยิ่งขึ้น

Ken Gelder. 2000. **The Horror Reader. United States of America**, New York Antony Rowe Ltd. ได้กล่าวถึงพัฒนาการของภาพยนตร์สยองขวัญในแง่มุมต่างๆทั้งในแง่ของประวัติศาสตร์, ชาติพันธุ์, ภาพยนตร์สยองขวัญทุนต่ำ, และภาพยนตร์สยองขวัญกระแสหลักของฮอลลีวูด, รวมทั้งโดยเฉพาะอย่างยิ่ง Ken Gelder ได้ศึกษาถึงลักษณะของอสุรกายและอมมนุษย์ต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญ ทั้งในด้านที่มาของจินตภาพอันแปลกประหลาดที่มีมาก่อนในนิทานปรัมปราและวิเคราะห์ถึงลักษณะอันแปลกประหลาดที่ปรากฏอยู่ขึ้นในอสุรกายและอมมนุษย์เหล่านั้น ซึ่งรายละเอียดของการศึกษาที่เจาะจงลงไปเพื่อการวิเคราะห์ลักษณะของอสุรกายเหล่านั้นได้ช่วยให้งานวิจัยชิ้นนี้ได้เห็นถึงแง่มุมที่เป็นรายละเอียดต่างๆที่สามารถศึกษาวิเคราะห์ได้จากจินตภาพของอสุรกายหรืออมมนุษย์เหล่านั้น

#### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา เชิงทฤษฎีและ/หรือเชิงประยุกต์

- 1.4.1 สามารถเข้าใจถึงแบบแผนทฤษฎีทางการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญ
- 1.4.2 สามารถเข้าใจถึงความสำคัญเชิงวัฒนธรรมของภาพยนตร์สยองขวัญ
- 1.4.3 สามารถให้พื้นฐานทางทฤษฎีให้แก่ผู้ที่ต้องการศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

#### 1.5 แผนการดำเนินงานและขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยพื้นฐาน (Basic research) มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอพื้นฐานทางทฤษฎีของการศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการรวบรวมและเรียบเรียงการศึกษาค้นคว้าทางเอกสารจากงานวิจัยและเอกสารทางวิชาการดังต่อไปนี้

1. Philosophy of Horror โดย Noël Carroll
2. The Horror Film (Inside Film) โดย Peter Hutchings
3. The Horror Film (Rutgers Depth of Field Series) โดย Stephen Prince

4. Horror: A Thematic History in Fiction and Film โดย Darryl Jones

5. The Horror Film and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmares โดย Steven Jay Schneider

6. Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films โดย James F. Iaccino

ประกอบกับการหาข้อมูลเพิ่มเติมในหัวข้อดังกล่าวจากอินเทอร์เน็ตประกอบ โดยใช้กรอบทฤษฎีทางภาพยนตร์ศึกษาในแบบจิตวิเคราะห์เป็นหลักในการวิเคราะห์

### 1.5.1 แผนการดำเนินงาน

ในการศึกษาเรื่อง การศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลและเอกสารเบื้องต้น
2. วิเคราะห์ข้อมูลและเอกสาร
3. เรียบเรียงผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเอกสาร
4. จัดทำและนำเสนอรายงาน

### 1.5.2 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย (Duration)

การศึกษานี้ คาดว่าจะใช้เวลาทั้งสิ้น 4 เดือน ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินการ	เดือนที่			
	1	2	3	4
รวบรวมข้อมูลและเอกสารเบื้องต้น	→			
วิเคราะห์ข้อมูลและเอกสาร		→		
เรียบเรียงผลการวิเคราะห์ข้อมูล			→	
จัดทำและนำเสนอรายงาน				→

### 1.5.3. ขอบเขตการศึกษา

เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เพื่อนำเสนอในประเด็นหัวข้อนี้ นิยามและลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์สยองขวัญ ประกอบด้วยการนิยามความหมายของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ และการจำแนกลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีลักษณะแตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวอื่นๆ

ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ประกอบด้วยประวัติศาสตร์และความ เป็นมาของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ รวมทั้งพัฒนาการของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญ ประกอบด้วยลักษณะเฉพาะทางสุนทรียศาสตร์ และองค์ประกอบทางศิลปะของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

ทฤษฎีทางปรัชญาและทฤษฎีทางจิตวิเคราะห์และทฤษฎีสังคมในการศึกษาภาพยนตร์ สยองขวัญ ประกอบด้วยการใช้ทฤษฎีทางปรัชญาและจิตวิเคราะห์ในการอธิบายคำถามสำคัญของการศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญ รวมทั้งการศึกษาสถานะและความสำคัญของภาพยนตร์แนว สยองขวัญในแง่มุมมองทางสังคมและวัฒนธรรม

#### 1.5.4 วิธีการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้ได้ดำเนินการ โดยการอาศัยศึกษาค้นคว้าจากเอกสารงานวิจัยและเอกสาร ทางวิชาการในเรื่องเดียวกันนี้ โดยรวบรวมและเรียบเรียงเข้าตามหัวข้อดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น ประกอบกับการหาข้อมูลเพิ่มเติมในหัวข้อดังกล่าวจากอินเทอร์เน็ตประกอบ ทั้งนี้โดยการศึกษาและ รวบรวมการใช้กรอบทฤษฎีทางภาพยนตร์ศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็น หลักในการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะและลักษณะร่วม ความหมายและหน้าที่ในเชิงจิตวิเคราะห์ ของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ รวมทั้งแนวภาพยนตร์ย่อยที่สำคัญของภาพยนตร์ในแนวสยองขวัญ ทั้งหมด

### 1.6 สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยและรวบรวมข้อมูล (Location)

1.6.1 สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1.6.2 สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ หอศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

### 1.7 นิยามศัพท์

**แนวภาพยนตร์ (Genre)** คือการจัดแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นประเภทตามองค์ประกอบของ เรื่องราวที่คล้ายๆ กัน โดยอาศัยองค์ประกอบของฉาก, อารมณ์, และรูปแบบการนำเสนอเป็นเกณฑ์ ซึ่งสามารถแบ่งออกตามลักษณะขององค์ประกอบได้ดังนี้

#### การแบ่งตามองค์ประกอบด้านฉาก

1. ภาพยนตร์อาชญากรรม เป็นภาพยนตร์ที่มีตัวละครมีความเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม หรือเป็นอาชญากรเสียเอง

2. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir ภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงความชั่วร้ายของมนุษย์

3. ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องดำเนินในอดีต

4. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ เป็นภาพยนตร์ที่ เนื้อเรื่องดำเนินในความเป็นจริงอื่น ส่วนมากคืออนาคตหรืออวกาศ
5. ภาพยนตร์กีฬา เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาหรือสถานที่ที่ใช้แข่งขันกีฬา
6. ภาพยนตร์สงคราม เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องดำเนินในสนามรบหรือในช่วงเวลาที่มีสงคราม

#### การแบ่งตามองค์ประกอบด้านอารมณ์

1. ภาพยนตร์แอ็คชัน เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรง
2. ผจญภัย กีฬา เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมผ่านทางความเสี่ยงภัยของตัวละคร
3. ตลก เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ
4. ดราม่า เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความตื่นตัวใจ ความเศร้าสลดใจ ผ่านทางการแสดงการเติบโตของตัวละคร
5. แฟนตาซี เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความสนุกสนานและตระการตาตระการใจด้วยฉากและเนื้อเรื่องที่ไม่อยู่ในความเป็นจริง
6. สยองขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความกลัว
7. ลึกลับ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความฉงนงวยและความรู้สึกท้อแท้ในการแก้ไขปริศนา
8. รักโรแมนติก เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักกันคู่สาว
9. ระทึกขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความตื่นเต้นและความตึงเครียด

#### การแบ่งตามองค์ประกอบด้านรูปแบบเทคนิคการนำเสนอ

1. แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวโดยฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพติดต่อกันด้วยความเร็วสูง
2. ชีวิตประวัติ เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของบุคคลจริง
3. สารคดี เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
4. ทดลอง เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อทดสอบการตอบรับของผู้ชมต่อเทคนิคการสร้างภาพยนตร์หรือเนื้อเรื่องใหม่ๆ
5. ละครเพลง เป็นภาพยนตร์ที่แทรกเพลงที่ร้องโดยตัวละคร
6. บรรยาย เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องดำเนินไปตามการเล่าเรื่องของผู้บรรยายภาพยนตร์สั้น เป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวนานน้อยกว่าภาพยนตร์ทั่วไป

**วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)** คำว่า " Popular Culture " มีการใช้ภาษาไทยในหลายคำ เช่น วัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมประชานิยม ไม่ว่าจะใช้คำใดก็ตาม

การพิจารณาว่าสิ่งๆ นั้นเป็นความนิยมของผู้คนในยุคสมัยหรือเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือไม่นั้น อาจพิจารณาได้จากเกณฑ์ทั้ง 4 ประการ ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่ชื่นชอบหรือยอมรับโดยผู้คนจำนวนมาก
2. เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าต่ำชั้นและไร้คุณค่าหรือรสนิยมทางศิลปะ
3. เป็นสิ่งที่ออกแบบมาหรือสร้างขึ้นเพื่อให้คนจำนวนมากชื่นชอบเพื่อ ประโยชน์ทางการค้าและบริโภคนิยม
4. เป็นสิ่งที่สร้างขึ้น โดยผู้คนเพื่อพวกเขาเอง

**ทฤษฎีภาพยนตร์ (Film theory)** คือข้อเสนอและการอภิปรายเกี่ยวกับกรอบแนวคิดในการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับความเป็นจริง และระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะแขนงอื่นๆ รวมทั้งระหว่างภาพยนตร์และสังคม โดยมีทฤษฎีในกลุ่มต่างๆ ดังนี้

1. **ทฤษฎีเครื่องมือ (Apparatus theory)** กำเนิดมาจาก ทฤษฎีภาพยนตร์มาร์กซิสม์, ทฤษฎีสัญญาวิทยา, และจิตวิเคราะห์ มีอิทธิพลอย่างมากในการศึกษาภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1970s มีความเห็นว่าภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการครอบงำทางอุดมคติผู้ชม เพราะกลไกในการนำเสนอของมันมีลักษณะที่เต็มไปด้วยอุดมคติ ซึ่งกลไกของการนำเสนอที่วุ่นวายก็คือการลำดับภาพ (Editing) ตำแหน่งศูนย์กลางของผู้ชมภายในมุมมองขององค์ประกอบก็เป็นมุมมองแบบอุดมคติด้วย ทฤษฎีเครื่องมือ (Apparatus theory) เห็นว่าภาพยนตร์สามารถที่จะครอบงำอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมในผู้ชม ซึ่งอุดมการณ์นั้นไม่ได้ถูกกำหนดโดยภาพยนตร์ แต่มันเป็นส่วนหนึ่งตามธรรมชาติของภาพยนตร์

2. **ทฤษฎีผู้ประพันธ์ (Auteur theory)** ในช่วงทศวรรษที่ 1950s ได้ถือว่าภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้กำกับ (Film's Director) จะสะท้อนมุมมองความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลของผู้กำกับผู้นั้นให้ปรากฏขึ้นมาในภาพยนตร์ด้วย โดยถือว่าภาพยนตร์เป็นผลงานสร้างสรรค์ของผู้สร้างในฐานะผลงานทางศิลปะ ในบางกรณีก็ถือว่าผู้สร้างภาพยนตร์ (Film's Producer) ก็อยู่ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานเช่นเดียวกัน

ทฤษฎีผู้ประพันธ์ได้ศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์บนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะตัวในภาพยนตร์ของผู้กำกับหรือผู้สร้างที่ได้สร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ขึ้นมา

3. **ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist film theory)** กำเนิดมาจากทัศนะทางการเมืองของแนวคิดสตรีนิยม (Feminist film theory) เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์ในหลายแนวทาง โดยเป็นการศึกษาวิเคราะห์ทั้งในทางองค์ประกอบของภาพยนตร์รวมทั้งยังพยายามเสริมสร้างฐานทฤษฎีทางทฤษฎีสตรีนิยมให้แก่ภาพยนตร์อีกด้วย

**4. ทฤษฎีรูปแบบนิยม (Formalist film theory)** เป็นทฤษฎีในการศึกษาภาพยนตร์โดยมุ่งศึกษารูปแบบ, วิธีการ, และองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์ เช่น การจัดแสง, ดนตรีและเสียงประกอบ, การใช้สี, องค์ประกอบทางภาพ, การลำดับภาพ ทฤษฎีรูปแบบนิยมเป็นทฤษฎีหลักที่ใช้ในการศึกษาภาพยนตร์อยู่ในปัจจุบัน

**5. ทฤษฎีมาร์กซิสต์ (Marxist film theory)** เป็นการศึกษาภาพยนตร์จากมุมมองทางทฤษฎีมาร์กซิสต์ และวางหลักการภาพยนตร์ตามอุดมการณ์ของมาร์กซิสต์ โดยเป็นการมองภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือของการต่อสู้ทางชนชั้น ในช่วงทศวรรษที่ 1920s ผู้สร้างภาพยนตร์ของสหภาพโซเวียตได้ถ่ายทอดความคิดของมาร์กซิสต์ผ่านทางภาพยนตร์ โดยแนวคิดเรื่องวิภาษวิธีของเฮเกลได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการนำลำดับภาพโดยเป็นใช้โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) ที่กำจัดตัวเอกที่มีลักษณะเป็นปัจเจกออกไปและดำเนินเรื่องผ่านกลุ่มคน และดำเนินเรื่องผ่านภาพที่มีความขัดแย้งหักล้างกับภาพต่อไปไม่ว่าจะในทางองค์ประกอบ, การเคลื่อนไหว, หรือความคิดความหมายของภาพนั้นๆ อย่างต่อเนื่อง

**6. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical film theory)** เป็นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในการอธิบายและทำความเข้าใจภาพยนตร์ในหลายแนวทาง โดยที่ทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ได้มองผู้ชมภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นประธานของการจ้องมองที่ถูกสร้างขึ้นโดยตัวของภาพยนตร์ และสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็คือสิ่งที่ป็นวัตถุอันผู้ชมภาพยนตร์ปรารถนา ซึ่งประเด็นของการจ้องมองอาจแยกแยะออกได้อย่างหลากหลายจากสิ่งที่ถูกจ้องมอง

**7. ทฤษฎีสัจสังคมนิยม (Socialist realism)** มีที่มาจากรูปแบบทางศิลปะแบบสังคมนิยม เป็นการแสดงออกทางอุดมการณ์สังคมนิยมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมหรือผลักดันให้สังคมไปถึงจุดหมายของแนวคิดสังคมนิยมหรือคอมมิวนิสต์

**8. ทฤษฎีจอภาพ (Screen theory)** เป็นหนึ่งในทฤษฎีภาพยนตร์มาร์กซิสต์ มองว่าความเป็นประธานของผู้ชมได้ถูกสร้างและถูกควบคุมไปในเวลาเดียวกัน ผ่านทางการเล่าเรื่องบนจอภาพยนตร์โดยความเป็นจริงที่ชัดเจนของเนื้อหาที่ถูกสื่อสารออกมา

**9. ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralist film theory)** เป็นทฤษฎีที่มุ่งศึกษาว่าภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดความหมายผ่านการใช้รหัสได้อย่างไร และแบบแผนที่ต่างกันออกไปในวิธีที่ภาษาถูกใช้ในการสร้างความหมายในการสื่อสารขึ้นมา ซึ่งในภาพยนตร์องค์ประกอบทุกอย่างไม่ว่าแสง, มุมมอง, ระยะเวลาของภาพ, การลำดับภาพต่อเนื่อง, เนื้อหาทางวัฒนธรรม, ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ประกอบสร้างความหมายที่ต่อเนื่องกันไปทั้งสิ้น