

บทที่ 5

สรุป

มักเป็นที่เข้าใจโดยทั่วไปว่าภาพยนตร์ในกลุ่มจินตนาการอันประกอบไปด้วยภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Movies), ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Movies), และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Movies) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความบันเทิงโดยการพาผู้ชมภาพยนตร์หลบหนีออกไปจากความเป็นจริงของชีวิตประจำวันและทำให้ผู้ชมเพลิดเพลินไปกับจินตนาการเกี่ยวกับความเป็นจริงอื่นๆที่แตกต่างไปจากความเป็นจริงของโลกนี้ อย่างที่เห็นได้ชัดในภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Movies) และภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Movies)

หากแต่สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญ ในระดับพื้นผิวของรูปแบบเรื่องราวที่ถูกนำเสนอต่อผู้ชมภาพยนตร์ สิ่งที่มีให้เห็นได้ชัดประการหนึ่งอย่างที่แตกต่างกันไปจากภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ และภาพยนตร์จินตนาการก็คือการนำเสนอฉากของเรื่องที่ไม่ใช่ฉากจริงและเหตุการณ์และเวลาในโลกของความเป็นจริงในปัจจุบันอย่างที่คุณคุ้นเคยดีอยู่แล้ว ซึ่งแตกต่างไปจากภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ที่มักจะใช้ฉากของเรื่องราวในสถานที่หรือเวลาอื่นเช่น ในอนาคตหรืออดีตอันห่างไกล และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับภาพยนตร์จินตนาการที่บ่อยครั้งจะใช้ฉากของเรื่องราวเป็นสถานที่หรือช่วงเวลาอื่นที่ไม่เป็นที่รู้จักแน่ชัด โดยอาจจะเป็นเหตุการณ์เรื่องราวที่เกิดขึ้นในอดีตหรืออนาคตในสถานที่ซึ่งไม่เป็นที่รู้จักและไม่อาจจะระบุได้แน่ชัด

การนำเสนอฉากของเรื่องราวที่ปรากฏขึ้นในลักษณะของชีวิตในโลกปัจจุบันของภาพยนตร์สยองขวัญจึงเป็นการแสดงถึงนัยยะที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ในกลุ่มเดียวกันอย่างภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และภาพยนตร์จินตนาการ โดยการพิจารณาองค์ประกอบต่างๆที่ภาพยนตร์สยองขวัญได้นำเสนอ ทั้งส่วนของโครงสร้างเรื่องราว, สัญลักษณ์ที่ปรากฏขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะรูปสัญลักษณ์และการปรากฏตัวของอสูรกาย รวมทั้งองค์ประกอบเสริมอื่นๆ เช่นการใช้เสียงประกอบและดนตรี องค์ประกอบต่างๆเหล่านี้ได้แสดงออกถึงลักษณะการนำเสนอของภาพยนตร์สยองขวัญบางประการที่อาจไม่สามารถถูกเรียกได้ว่าเป็นการหลบหนีไปจากความเป็นจริงของชีวิตประจำวันได้อย่างเต็มทีนัก

ในทางตรงกันข้าม องค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์สยองขวัญที่ได้แสดงตัวออกมาตามรูปแบบการนำเสนอที่จัดได้ว่าเป็นขนบของภาพยนตร์สยองขวัญบ่งชี้ถึงนัยยะของการมุ่งปะทะหักล้างกับความเป็นจริงของชีวิตประจำวันในทางใดทางหนึ่ง อย่างที่เห็นได้จากโครงสร้างของเรื่องราวที่มักนำเสนอเกี่ยวกับความผิดปกติหรือสิ่งผิดปกติบางอย่างที่กลายมาเป็นสิ่งรุกรานและคุกคามความเป็นปกติตามแบบแผนที่ตั้งคมสมัยใหม่ได้สร้างความหมายของความเป็นปกตินั้นขึ้นเป็นบรรทัดฐาน

(norm) ทั้งในแง่ของชีวิตประจำวันที่ดำเนินไปอย่างสงบราบรื่นของปัจเจกบุคคลรวมทั้งความเป็นปกติทางสังคมที่หมายถึงสังคมที่ดำเนินกิจกรรมไปอย่างสงบสุขตามระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมบัญญัติขึ้นเพื่อรักษาความมีเสถียรภาพของตัวเอง

ความคิดปกติหรือสิ่งผิดปกติในภาพยนตร์สยองขวัญมักถูกนิยามในฐานะของสิ่งผิดธรรมชาติไปด้วยในตัวของมัน ซึ่งจากนิยามในลักษณะนี้มันสามารถสะท้อนกลับไปถึงความหมายในอีกด้านของสิ่งที่นิยามมันขึ้นมาได้ นั่นคือตามความหมายที่ถูกกำหนดขึ้น โดยสังคมมนุษย์สิ่งที่ผิดแปลกไปจากบรรทัดฐานที่ถูกบัญญัติขึ้นได้ถูกมองในฐานะสิ่งผิดไปจากความเป็นจริงหรือผิดไปจากธรรมชาติด้วย ซึ่งหมายความว่าตามความหมายดังนี้สังคมได้บัญญัติความหมายให้กับกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานทางสังคมว่าเป็นสิ่งที่ผิดปกติธรรมดาหรือแม้แต่การอ้างเอาว่ากฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานทางสังคมของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่ผิดปกติไปด้วย

ภาพยนตร์สยองขวัญได้แสดงนัยยะของการโต้แย้งอำนาจในการบัญญัติความเป็นปกติและเป็นธรรมชาติของสังคมโดยการนำเสนอช่องโหว่หรือตำหนิบางประการที่เป็นเรื่องฟุ้งถึงความไม่ราบเรียบของพื้นผิวความหมายของนิยามความเป็นธรรมชาติปกติที่สังคมได้กำหนดขึ้นอย่างฉาบเคลือบไว้บนระนาบของปรากฏการณ์ ซึ่งในหลายจุดดูเหมือนจะเป็นความจริงที่จะกลบเกลื่อนเคลือบทับสิ่งที่ขัดแย้งไม่ลงรอยกับนิยามของความเป็นปกติธรรมดาที่ตัวสังคมได้นิยามขึ้นนั้น

ความตาย, ความรุนแรงในสังคม, ความแตกต่างหลั่มล้ำและความขัดแย้งทางเพศและชนชั้น, ความจำกัดของขอบเขตความรู้ของมนุษย์, และอื่นๆ ในสิ่งที่ป็นสิ่งรบกวนหรือกักร่อนความราบเรียบสม่ำเสมอของชีวิตที่ถูกก่อกำขึ้นจากบรรทัดฐานหรือระเบียบแบบแผนทางสังคม สิ่งเหล่านี้คือสิ่งซึ่งอารยธรรมของมนุษย์ไม่อาจยอมรับมันได้เนื่องจากมันเป็นสิ่งซึ่งสามารถทำลายล้างสังคมและวัฒนธรรมลงได้ ในระดับสังคมรอยสะดุดของความขัดแย้งเหล่านี้จึงถูกกดข่มไว้ภายใต้กฎเกณฑ์ที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งได้ตราลงบนจิตสำนึกของบุคคลอันเป็นสมาชิกของสังคมด้วยการสร้างความหมายของความดีงาม, ความถูกต้อง, คุณค่าและความผูกพันต่างๆอันเป็นสิ่งที่แม้ว่าในทางหนึ่งคือการยกระดับจิตสำนึก (conscious mind) ของมนุษย์ให้สูงส่งขึ้นแต่ในขณะเดียวกันมันก็เป็นสิ่งกดข่มสิ่งอันถูกตัดสินให้เป็นความชั่วร้าย, เลวทรามต่ำช้าไว้ภายใต้เช่นกัน

ในระดับบุคคล Sigmund Freud เชื่อว่าบ่อยครั้งที่เด็วที่มนุษย์รู้สึกอึดอัดและเกลียดชังต่ออารยธรรมของพวกเขา เพราะอารยธรรมนั้นมีข้อเรียกร้องต่อมนุษย์มากเกินไป ทำให้พวกเขามีอาจปฏิบัติตนหรือกระทำตามความพึงพอใจส่วนตนได้ ด้วยเหตุนี้ Freud จึงเสนอว่ามนุษย์ทุกคนมีลักษณะของความเป็นกบฏ(rebellion)และการต่อต้านสังคม (anti-social) อยู่ในตัว¹ กระนั้นก็ตาม

¹ ศ.ดร.ยศ สันตสมบัติ, 2542. ฟรอยด์ และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. กรุงเทพฯ. ฉบับพิมพ์ครั้งที่3. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, หน้า 59

ความรู้สึกรู้สึกต่อต้านและเกลียดชังสังคมและอารยธรรมก็ได้ถูกจิตสำนึกของบุคคลกดข่มไว้ภายในจิตไร้สำนึกเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกับหลักประกันความปลอดภัยและความสุขสบายจากการที่มนุษย์สามารถดำเนินชีวิตและทำงานร่วมกันเป็นสังคมได้

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่ได้เสนอภาพของความเชื่อมโยงกันระหว่างกลไกทางจิตของบุคคลกับกลไกของโครงสร้างทางสังคมวัฒนธรรมอย่างเป็นเนื้อหาคืออันเกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกันอย่างไม่สามารถตัดขาดออกจากกันได้ ดังที่ Jacques Lacan นักจิตวิเคราะห์หลังโครงสร้างนิยม (Poststructural Psychoanalysis) ได้เรียกมนุษย์ในฐานะบุคคลว่า “ฉัน สังคม” (social I)² ซึ่งมีความหมายว่าจิตสำนึก (conscious mind) อันตระหนักถึงความมีตัวตนของตนในบุคคล (self) เป็นสิ่งที่ถูกหล่อประกอบขึ้นจากระบบของสังคมวัฒนธรรม ดังนั้นจึงน่าเป็นที่แปลกใจนักหากสิ่งที่คุณค่าต่อสังคมวัฒนธรรมจะสามารถแสดงถึงลักษณะอันคุณค่าต่อจิตสำนึกของบุคคลได้

ดังนั้น โดยความหมายทางจิตวิเคราะห์แล้วมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีลักษณะเป็นอันหนึ่งอันเดียวที่มีความเป็นเอกภาพอันมั่นคงภายในตนเอง หากแต่มนุษย์เป็นสิ่งที่มีความขัดแย้งระหว่างความเป็นสัตว์ที่ถูกกระตุ้นด้วยแรงผลักดันจากสัญชาตญาณตามธรรมชาติและความเป็นหน่วยทางสังคมวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นภายในร่างกายของแต่ละบุคคล ซึ่งด้วยลักษณะอันขัดแย้งภายในตนเองนี้อาจสามารถใช้เป็นคำตอบต่อคำถามถึงความขัดแย้งอันแปลกประหลาดที่มีต่อกิจกรรมการชมภาพยนตร์สยองขวัญได้

โดยพื้นฐานจากแนวคิดเรื่อง The Uncanny ของ Sigmund Freud ที่นักทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ได้ประยุกต์นำมาใช้อธิบายปัญหาของความขัดแย้งทางอารมณ์ในประเด็นของความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ที่ได้รับจากการถูกกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวและน่าขยะแขยงที่ได้มาเป็นคำอธิบายในแบบแผนของการย้อนกลับมายังสิ่งที่ถูกกดข่ม (the return of the repressed) โดย Robin Wood ที่อธิบายถึงความพึงพอใจในการหลุดพ้นออกจากกรอบของกฎเกณฑ์ทางสังคมต่างๆ หรือแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของความน่าสมเพช (abjection) ที่ Barbara Creed ได้สนับสนุนแนวคิดของ Julia Kristeva เกี่ยวกับการเล่นกับสิ่งปฏิกูลจากร่างกาย (bodily waste) ในลักษณะของการย้อนกลับไปสู่การเล่นกับสิ่งสกปรกในวัยทารก หรือตามแนวคิดของ Krin Gabbard และ Glen Gabbard ที่เสนอไปในทางตรงกันข้ามว่าการย้อนกลับของสิ่งที่ล่วงเลยไปแล้วหรือสิ่งที่ถูกกดข่มไว้ไม่ได้เป็นความพึงพอใจหากแต่เป็นการย้อนมันกลับขึ้นมาเพื่อให้มันปรากฏและสามารถที่จะถูกกดข่มลงไปได้อีกครั้ง หรือแม้แต่แนวคิดของ Carol Clover ที่พยายามรวมแนวคิดทั้งสองไว้ด้วยกัน

² ภาพร หงส์ทอง, 2547, อัตบุคลในทัศนะของฌาคส์ ลากอง, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

โดยเสนอว่าการชมภาพยนตร์สยองขวัญนั้นเป็นกิจกรรมที่ทั้งให้ความพึงพอใจต่อสิ่งที่ถูกกดข่ม และการกดข่มสิ่งเหล่านั้นก็กลับลงไปอีกครั้ง

แนวคิดที่แตกต่างกันเหล่านี้ แม้จะมีรากฐานมาจากสมมติฐานของ Freud ในเรื่องของ The Uncanny เช่นเดียวกันแต่ก็ดูเหมือนจะมีความแตกต่างกันอยู่ไม่น้อย ซึ่งจุดนี้ได้กลายเป็นประเด็นที่ Noel Carroll และนักทฤษฎีภาพยนตร์ในกลุ่มอื่นๆ โจมตีทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ว่าไม่สามารถที่จะกำหนดคำอธิบายที่มีลักษณะร่วมกันได้ อย่างไรก็ตามความแตกต่างที่หลากหลายนี้ทำให้ Malcolm Turvey นักวิชาการด้านภาพยนตร์มองว่าทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์อาจมีลักษณะเป็นแบบพหุนิยม(pluralism) ที่สามารถมองปรากฏการณ์ได้อย่างหลากหลายแง่มุม

โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานศึกษาชิ้นนี้ได้พยายามมุ่งความสนใจไปที่พื้นฐานของการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญซึ่งมีแนวโน้มที่จะใช้แบบแผนพื้นฐานของ Sigmund Freud (Freudian) ในแสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการอธิบาย โดยที่นอกเหนือไปจากแบบแผนทางแนวคิดเรื่องการย้อนกลับมายของสิ่งที่ถูกกดข่ม (The return of the repressed) แล้ว ยังมีการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญโดยอาศัยแบบแผนทางจิตวิเคราะห์ในแนวทางอื่นๆอีกหลายแนวทางที่ไม่ได้ถูกนำมาพิจารณาในที่นี้ อาทิเช่น แนวคิดที่ประยุกต์มาจากทฤษฎีเรื่องแบบแผนทางบุคลิกภาพของ Karl Gustav Jung (Jungian archetypes) หรือแนวคิดของ George Lakoff เป็นต้น

ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมาทั้งหมดนอกเหนือไปจากแนวทางทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการศึกษาทำความเข้าใจภาพยนตร์สยองขวัญแล้ว พบว่าจนถึงปัจจุบันแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะอันแปลกประหลาดของภาพยนตร์สยองขวัญยังมีการอภิปรายโต้เถียงและพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่องในวงการภาพยนตร์และวัฒนธรรมศึกษา อย่างที่ตัวภาพยนตร์สยองขวัญอาจสามารถที่จะถูกมองได้จากหลากหลายแง่มุม ทั้งในด้านของ ปรัชญา, สุนทรียศาสตร์, หรือในแง่ของเพศภาวะศึกษา (Gender study),ชาติพันธุ์วรรณา (Ethnograph), หรือในกรอบทฤษฎีอื่นๆเช่น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์หลังโครงสร้างนิยม (Poststructural psychoanalysis) เป็นต้น

การศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญจึงมีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากลักษณะอันขัดแย้งอย่างปรีศนาที่ชวนให้เกิดการอภิปรายผ่านทางกรอบทฤษฎีและแนวคิดต่างๆได้อย่างแตกประเด็นออกไปได้อีกมากมาย ทั้งนี้อาจตั้งอยู่บนฐานของการมองภาพยนตร์สยองขวัญในฐานะของสิ่งซึ่งแสดงออกและให้ตอบสนองอย่างขัดแย้งด้วยตัวของมันเอง ประกอบกับการพัฒนาทั้งเทคนิคการนำเสนอและเนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีการเปลี่ยนแปลงและเพิ่มปริมาณของตัวภาพยนตร์ขึ้นในตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญยิ่งกลายเป็นสิ่งท้าทายการศึกษาทำความเข้าใจมันในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรมที่อุบัติเบียดวิครูปไปจากเป้าประสงค์อันควรเป็นที่พึงปรารถนาของสังคมและวัฒนธรรม

ลักษณะแบบ Apollonian และ Dionysian

Apollonian และ Dionysian เป็นแนวคิดทางวรรณกรรมและปรัชญา มีลักษณะแบบทวิลักษณ์ มีพื้นฐานมาจากเทพปกรณัมกรีก หลักทางวรรณกรรมและปรัชญาตะวันตกจำนวนมากอ้างอิงอยู่กับลักษณะทวิลักษณ์นี้ในการวิจารณ์และสร้างสรรค์ผลงาน

ในเทพปกรณัมกรีก Apollo และ Dionysus ต่างเป็นบุตรของเทพบิดร Zeus, Apollo เป็นเทพแห่งดวงอาทิตย์, แสงสว่าง, คนตรีและบทกวี ในขณะที่ Dionysus เป็นเทพแห่งเหล้าไวน์, ความปิติสุขและความมัวเมา แม้ว่าในเทพปกรณัมกรีกจะไม่ได้พิจารณาว่าเทพทั้งสองนี้มีลักษณะเป็นคู่ตรงข้ามกัน หากแต่ในงานวรรณกรรมสมัยใหม่ได้ใช้ความแตกต่างทางแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ระหว่าง Apollo กับ Dionysus ในแง่ของความเป็นองค์รวมกับปัจเจกนิยม, แสงสว่างกับความมืด, หรืออารยธรรมกับชนชาติดั้งเดิม

Friedrich Nietzsche นักปรัชญาชาวเยอรมันได้พัฒนาแนวคิดนี้โดยปรากฏในหนังสือ The Birth of Tragedy ของเขาซึ่งตีพิมพ์ในปี 1872 สมมติฐานหลักของ Nietzsche คือการหลอมรวมลักษณะแบบ Apollonian และ Dionysian ที่เป็นรูปทรงของศิลปะละคร ซึ่งเขาลงความเห็นว่ามันไม่เคยประสบความสำเร็จนับตั้งแต่ต้นกำเนิดในสมัยกรีกเป็นต้นมา

Nietzsche ถัดค้านหลักความเชื่อในเหตุผลแบบ Socratic ในงานของเขาโดยอ้างว่าการเพิ่มเติมจริยธรรมและเหตุผลถือเป็นการปล้นความเป็นเรื่องราวสะท้อนอารมณ์ไปจากพื้นฐานของมัน กล่าวคือ ความสมดุลระหว่างลักษณะแบบ Dionysian กับ Apollonian นั้นเป็นสิ่งประหลาดอย่างยิ่งลักษณะแบบ Apollonian คือความฝันหรือความปรารถนาในการสร้างระเบียบแบบแผน, หลักการของปัจเจก, ทัศนศิลป์ที่ได้รับการตกแต่งจัดการ, ความงาม, ความชัดเจน, การจำกัดขอบเขตของรูปทรง, ความมีลักษณะเฉพาะ, การเฉลิมฉลองในภาพลักษณ์หรือภาพลวงตา, มนุษย์ในฐานะศิลปิน (หรือสื่อของการแสดงออกทางศิลปะ), การควบคุมตัวเอง, ความสมบูรณ์แบบ, การจำกัดความเป็นไปได้, การสร้างสรรค์

ลักษณะแบบ Dionysian คือความอลหม่าน, ความมึนเมา, การเฉลิมฉลองในธรรมชาติ, สัญชาตญาณ, การหยั่งรู้โดยสัญชาตญาณ, การเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความพึงพอใจหรือความเจ็บปวด, การสลายปัจเจกภาวะ, เอกภาพของการดำรงอยู่, กิเลสหรือแรงกระตุ้นตามธรรมชาติ, การสลายขอบเขตทุกประเภท, พฤติกรรมที่เกินขอบเขต, มนุษย์ในฐานะผลงานและการสรรเสริญของศิลปะ, การทำลายล้าง

ความสัมพันธ์ในการเปรียบเทียบระหว่าง Apollonian กับ Dionysian สามารถเห็นได้อย่างชัดเจน Nietzsche อ้างไว้ใน Birth of Tragedy เกี่ยวกับปฏิกิริยาของเรื่องราวสะท้อนอารมณ์ (Tragedy) ของกรีก ในเรื่องราวเกี่ยวกับวีรบุรุษตัวละครเอกจะต้องต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อสร้างระเบียบตามแบบ Apollonian โดยต้องเผชิญกับโชคชะตาอันไม่ยุติธรรมและไร้เหตุผลซึ่งมีลักษณะของความไร้

ระเบียบ และในท้ายที่สุดตัวละครเอกนั้นจะต้องจบชีวิตลงอย่างไม่สมปรารถนาของผู้ฟังหรือผู้ชมละครซึ่งเป็นลักษณะของเรื่องราวสะท้อนอารมณ์ (Tragedy) ของกรีก

Nietzsche กล่าวว่าเรื่องราวลักษณะนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงแก่นสารที่ซ่อนอยู่ซึ่ง Nietzsche เรียกว่า "Primordial Unity" ซึ่งมันเป็นสิ่งที่ปลูกธรรมชาติแบบ Dionysian ในตัวผู้ชมขึ้นมา และมันสามารถก่อให้เกิดความพึงพอใจแบบที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ขึ้นมา

ตามความเห็นของ Nietzsche ศิลปะกรีกได้พยายามค้นหาการสังเคราะห์เข้าด้วยกันของลักษณะแบบ Apollonian กับ Dionysian ในสถานะของการแสดงออกซึ่งเป็นการผนึกรวมรูปทรงและพลังงานเข้าด้วยกัน ซึ่ง Nietzsche พิจารณาว่าโลกนี้ก่อรูปขึ้นมาจากความขัดแย้ง เรื่องตลกของกรีกในยุคแรกและดนตรีของพวกเขาที่มีลักษณะไม่สอดคล้องประสานกลมกลืนนั้นเป็นการปรากฏขึ้นของอุดมคติทางศิลปะ หากแต่ลักษณะทางศิลปะเหล่านี้ได้เสื่อมลงเมื่อวัฒนธรรมกรีกเข้าสู่ยุคคลาสสิก(Classical Greek)ซึ่งศิลปะของกรีกในช่วงเวลานี้ได้สร้างรูปทรงที่ศักดิ์สิทธิ์, กลมกลืนและเป็นระเบียบขึ้น ซึ่ง Nietzsche อ้างว่าโดยลักษณะทางศิลปะกรีกใหม่นี้ได้เป็นการกดข่มลักษณะทางศิลปะกรีกแบบเก่าที่ไร้ระเบียบแบบแผนลงไป

ลักษณะแบบ Dionysian เป็นลักษณะดั้งเดิมของภาวะความเป็นจริง, ธรรมชาติที่ยังดิ้นรน, ความเลื่อนไหล, ชีวิตและความตาย, ความพึงพอใจและความเจ็บปวด, ความปรารถนา, กิเลสตัณหา, แรงกระตุ้นทางเพศ, ความก้าวร้าว, แหล่งของสัญชาตญาณดั้งเดิม ซึ่งในทางจิตวิทยาสมัยใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมุมมองทางจิตวิเคราะห์ สิ่งนี้คือแรงขับในระดับจิตไร้สำนึกหรืออิดนัเอง

Apollo เป็นลักษณะของมนุษย์ในด้านของความเป็นจริง, อารยะธรรม, ความกลมกลืน, ความสมดุล, ระเบียบ, รูปทรง, การหยุดนิ่ง, สันติภาพ, ความสงบ, การแสดง, สัญลักษณ์, ภาษา, ความเป็นเหตุเป็นผล, ซึ่งในทางจิตวิทยาสมัยใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมุมมองทางจิตวิเคราะห์ สิ่งนี้คืออีโก้และซูเปอร์อีโก้ ซึ่งลักษณะศิลปะแบบ Apolline Art เป็นลักษณะของอุดมคติและคงที่, ศิลปะแบบประเพณีนิยม เช่น ประติมากรรม, จิตรกรรม, สถานาปัตยกรรม เป็นขอบเขตของความฝันและรูปทรงในอุดมคติ

ในขณะที่ Dionysus หรือ Bacchus คือเทพเจ้าโบราณแห่งธรรมชาติ, ชีวิต, ความมัวเมา และการปลดปล่อย ซึ่งในสมัยโรมันได้ถูกทำให้เสื่อมลงเป็นเทพชั้นรองในฐานะเทพแห่งเหล้าไวน์และความเสื่อมทราม ลักษณะศิลปะแบบ Dionysiac Art จึงเป็นลักษณะของพลวัตทางความจริง (realistic dynamic) และศิลปะที่รองรับชีวิต เช่น ดนตรี, การละคร เป็นความพึงพอใจและประสบการณ์ดั้งเดิม ซึ่ง Nietzsche ให้ความหมายว่าเป็นสถานที่หลบลภัยหรือมดลูก(ครรภ์)ร่วม(the common womb)

สำหรับภาพยนตร์ของขั้วแล้ว ปรากฏให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่ามันเป็นพื้นที่ของการปะทะและต่อสู้กันของคุณลักษณะแบบ Apollonian และ Dionysian ผ่านทางสัญลักษณ์ของการละเมิด

ความเป็นจริงด้วยสิ่งที่ไม่(ควร)มีอยู่จริง, การต่อสู้ของความดีกับความชั่ว, การปะทะกันของแสงสว่างกับเงามืด, ระเบียบกับความโกลาหล ฯลฯ

ไม่ว่าผลลัพธ์ในตอนจบของภาพยนตร์สยองขวัญจะลงเอยที่ชัยชนะของคุณลักษณะฝ่ายใดก็ตาม ลักษณะเฉพาะทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์สยองขวัญก็ได้กระตุ้นและปลดปล่อยธรรมชาติแบบ Dionysian ในตัวผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญออกมา และมันสามารถสร้างความรู้สึกฟุ้งพอลใจอย่างน่าแปลกประหลาดให้เกิดขึ้น

ดังนั้นในฐานะของศิลปะแบบ Dionysiac Art ภาพยนตร์สยองขวัญจึงมีคุณค่าในเชิงศิลปะในแบบที่แตกต่างไปจากเกณฑ์ของคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ในแบบ Apolline Art การประเมินภาพยนตร์สยองขวัญด้วยบรรทัดฐานแบบ Apollonian จึงเป็นการมาตรวัดที่ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาใช้กับศิลปะแบบ Dionysian ตามแนวคิดของ Nietzsche ซึ่งหมายถึงว่า ศิลปะแบบ Dionysiac Art มีหน้าที่และเป้าประสงค์ในการทำงานที่แตกต่างไปจากศิลปะแบบ Apolline Art

เกณฑ์คุณค่าทางศิลปะภาพยนตร์แบบ Apolline Art อาจให้ความสำคัญกับอุดมคติและการยกระดับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้อิ่มเอมในความสงบกระจ่างชัดในจิตใจ ซึ่งแตกต่างไปจากเกณฑ์คุณค่าทางศิลปะแบบ Dionysiac Art ที่มุ่งตอบสนองความปรารถนาและกิเลสของผู้ชมภาพยนตร์ด้วยความมีนเมาและเจ็บปวด

ดังนั้นการทำความเข้าใจภาพยนตร์สยองขวัญรวมทั้งวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) อื่นๆ จึงเป็นการทำความเข้าใจธรรมชาติดั้งเดิม, ความปรารถนารวมทั้งตัวตนดั้งเดิมของมนุษย์ในสังคมที่ถูกกดขี่ไว้จากกฎเกณฑ์ต่างๆที่สังคมได้สถาปนาขึ้น โดยการมองหาและเลือกใช้มุมมองอีกด้านหนึ่งนอกเหนือไปจากกฎเกณฑ์ของระเบียบและความกระจ่างชัดตามแบบ Apolline Art ซึ่งเป็นเพียงการมองลักษณะของมนุษย์และศิลปะในด้านสว่างเพียงด้านเดียว การหันกลับมาทบทวนลักษณะทางศิลปะแบบ Dionysiac Art จะเป็นการเพิ่มเติมมุมมองของการทำความเข้าใจศิลปะและมนุษย์ให้รอบด้านยิ่งขึ้น ตามที่ Nietzsche เชื่อว่ามนุษย์มีความต้องการที่จะประสานลักษณะทั้งสองที่ขัดแย้งนี้เข้าด้วยกันซึ่งปรากฏมาตั้งแต่สมัยกรีก แม้ว่าในท้ายที่สุดแล้วมันจะไม่เคยประสบผลสำเร็จเลยก็ตาม

ตารางที่ 5.1 สรุปเนื้อหา

บทที่	เนื้อหา
บทที่ 1 บทนำ	ภาพยนตร์สยองขวัญเป็นวัฒนธรรมประชา นิยม (Popular Culture) ที่มีรากฐานมาจาก ความเชื่อแบบ Animism
บทที่ 2 ประวัติศาสตร์และลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ สยองขวัญ	<p>ภาพยนตร์สยองขวัญมีความเป็นมาที่ยาว นานเทียบเท่าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โดยมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง และก่อให้เกิด ลักษณะเฉพาะที่มุ่งเน้นการสร้างความบันเทิง ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ด้วยการกระตุ้นเร้า ความน่าหวาดกลัวด้วยลักษณะของอสุร กายที่มีคุณลักษณะดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นสิ่งอันตรายที่คุกคามตัวละครมนุษย์ ทั้งทางกายภาพและทางจิต 2. เป็นสิ่งผิดธรรมชาติในเรื่องราวของ ภาพยนตร์ 3. มีลักษณะที่ไม่สะอาด น่ารังเกียจน่าขยะ แขยง
บทที่ 3 องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากที่ในภาพยนตร์สยองขวัญมักเป็น ฉากของสถานที่ที่มนุษย์ไม่รู้จักหรือ ฉากของสถานที่ที่เป็นขอบนอก, ถูกปิด ซ่อนหรือถูกทอดทิ้งไปจากสังคม 2. การจัดแสงในภาพยนตร์สยองขวัญ นิยมใช้แสงแบบ Low-Key Light เพื่อ สร้างเงามืด 3. ขนาดของภาพและมุมกล้องในภาพยนตร์ สยองขวัญนิยมใช้ขนาดของภาพในระยะ ใกล้ (Close up) ถึงใกล้มาก (Extreme close up) และใช้มุมกล้องแทนสายตา ตัวละคร (Subjective Camera Angle) เพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม

ตารางที่ 5.1 สรุปเนื้อหา

บทที่	เนื้อหา
	<p>4. การลำดับภาพในภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้การสับเปลี่ยนภาพด้วยการเร่งจังหวะและขัดจังหวะ</p> <p>5. เสียงและดนตรีในภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้เสียงที่มีที่มาจากภายนอกกรอบจอภาพ (off-screen sound) เพื่อสร้างบรรยากาศและดนตรีที่ทำให้เสียงที่แปลกประหลาดและขัดแย้งเพื่อบ่งชี้ถึงมิติที่ไม่สามารถมองเห็นได้</p> <p>6. ตัวละครหลักในภาพยนตร์สยองขวัญมีอยู่สองประเภทคือ เหยื่อและอสูรกาย แต่พบว่าในบางครั้งตัวละครทั้งสองประเภทอาจแสดงบทบาทลักษณะเดียวกับตัวละครอีกประเภทด้วยเช่นกัน</p>
<p>บทที่ 4 ปัญหาทางปรัชญาและจิตวิทยาในภาพยนตร์สยองขวัญ</p>	<p>ปัญหาสำคัญเกี่ยวกับข้อขัดแย้งในการชมภาพยนตร์สยองขวัญ(Paradox of Horror)</p> <p>1. ผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญกลัวสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ได้ เนื่องจากผู้ชมภาพยนตร์ถูกโน้มน้าวให้คิดถึงสิ่งที่น่ากลัวเหล่านั้นและผู้ชมภาพยนตร์จึงกลัวในความคิดเกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้น</p> <p>2. ผู้ชมสามารถพึงพอใจต่อการถูกทำให้หวาดกลัวเนื่องจากผู้ชมพึงพอใจที่อสูรกายในภาพยนตร์สยองขวัญได้ทำลายบรรทัดฐานทางสังคมลงและทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญเป็นอิสระ</p>

ตารางที่ 5.1 สรุป

บทที่	เนื้อหา
	<p>ในทางความคิดจากบรรทัดฐานเหล่านั้น ในช่วงเวลาที่ชมภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์จะพึงพอใจเมื่ออสูรกายที่ชั่วร้ายเหล่านั้นได้ถูกทำลายลงไปด้วย กฎเกณฑ์ทางสังคมเช่นกัน</p>
บทที่ 5 สรุป	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญคือการนำเสนอภาพแลเรื่องราวของการปะทะและเมิดกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งเป็นการช่วยปลดปล่อยความรู้สึกเกลียดชังสังคม และตอบสนองความปรารถนาของผู้ชมภาพยนตร์ที่ต้องการเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์เหล่านั้น ซึ่งเป็นความปรารถนาที่ถูกกดข่มเอาไว้ในระดับจิตไร้สำนึก 2. ภาพยนตร์สยองขวัญมีคุณลักษณะของศิลปะแบบ Dionysian ซึ่งตอบสนองต่อความปรารถนาของแรงกระตุ้นตามธรรมชาติของมนุษย์ แตกต่างไปจากคุณลักษณะของศิลปะแบบ Apollonian ที่มีลักษณะของการหล่อหลอมแบบแผนทางอุดมคติตามบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม ดังนั้น การประเมินภาพยนตร์สยองขวัญตามมุมมองของศิลปะแบบ Apollonian จึงเป็นการมองภาพยนตร์สยองขวัญจากอย่างไม่ตรงตามธรรมชาติของตัวภาพยนตร์สยองขวัญ