



วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญ ที่กำกับ โดย เจมส์ วาน

An Analysis of the Narrative Structures of James Wan's Horror Movies

นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

บุปผา บุญสมสุข. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

Nutjarin Jeerattanabunpot. College of Communication Arts, Rangsit University.

Bupha Boonsomsuk. College of Communication Arts, Rangsit University.

Email: jeerineye@gmail.com

Received: 16 October 2020 ; Revised: 27 November 2020 ; Accepted: 1 December 2020

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดย เจมส์ วาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน 2) วิเคราะห์ภาษาของภาพยนตร์แนวสยองขวัญของ เจมส์ วาน โดยศึกษาภาษาของภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่อง คือ Insidious Chapter 2 (2013) และ The Conjuring 2 (2016) ซึ่งภาพยนตร์แนวสยองขวัญทั้งสองเรื่องนี้ผู้กำกับเจมส์ วาน ได้ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญสองเรื่องสุดท้ายที่เจมส์ วาน กำกับก่อนจะผันตัวไปกำกับภาพยนตร์แนวอื่นๆ

ผลการศึกษพบว่า การกำกับภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีการลำดับขั้นตอนไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ความขัดแย้ง (Conflict) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol) และพบประเด็นทั้งหมด 3 ประเด็น ดังนี้ ประเด็นที่หนึ่งพบว่า ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน เขาจะนำความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมาเป็นแก่นหลักของเรื่อง จะมีโครงเรื่องหลักที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเชื่อมกับเรื่องราวลึกลับระหว่างโลกมนุษย์กับวิญญาณ ประเด็นที่สองพบว่า ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน นั้น เขาให้ความสำคัญถึงภาษาภาพยนตร์และการถ่ายทอดอินเนอร์ของนักแสดงเป็นหลัก ประเด็นที่สามพบว่า มีการนำตัวละครภูติผีปีศาจจากพื้นบ้านในวัยเด็กของผู้กำกับ เจมส์ วาน มาสร้างบทบาทสำคัญให้เป็นภาพจำแก่ผู้ชม จึงทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญของเขาเป็นที่ยอมรับและประสบความสำเร็จมากที่สุดคนหนึ่งในวงการภาพยนตร์

คำสำคัญ : ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ, ผู้กำกับภาพยนตร์, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, ภาษาภาพยนตร์

Abstract

This research aimed to analyze the narrative structure of James Wan's horror movies and the film language of those movies. This research was conducted using qualitative methodology with an emphasis on the analysis of two movies including *Insidious Chapter 2* (2013) and *The Conjuring 2* (2016) because Wan was the director and screenplay writer for them. In addition, those movies were his last horror movies before he changed to other movie genres. The result showed that the narrative structure of Wan's movies comprised 7 stages: plot, theme, character, conflict, point of view, setting, and symbol. In addition, three characteristics were found. First of all, the themes of his movies mainly presented family relationship linked to inexplicable incidents which was a connection between the living and the dead. Second, Wan was found to emphasize the film language and the actors' and actresses' expression of characters' inner thoughts and feelings. Finally, Wan's unforgettable characters were inspired by the demonic characters in his personal memories of his childhood dreams. This could make his movies widely acceptable and successful in the movie cycle.

Keywords: horror movie, director, narrative structure, film language

บทนำ

ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์ที่มีลักษณะของแนวภาพยนตร์แบบสยองขวัญขึ้นมาซึ่งเป็นผลงานของนักสร้างภาพยนตร์ยุคบุกเบิกชาวฝรั่งเศส Georges Melies ที่ได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกคือ *Le Manoir du diable* หรือ *The Devil's Castle* ขึ้น ภายหลังจากนั้น ภาพยนตร์สยองขวัญก็ถูกสร้างขึ้นและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ตลอดช่วงเวลาของประวัติ ศาสตร์ภาพยนตร์และตลอดทุกภูมิภาคทั่วโลกต่างก็มีการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญของตนเองขึ้น ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะที่หลากหลายทางด้านวัฒนธรรม

ต่อมาภาพยนตร์สยองขวัญก็ถูกละเลยและมองข้ามความสำคัญไป เนื่องจากถูก มองว่าเป็น ภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นตามกระแสวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เป็น ภาพยนตร์ที่แสดงออกทางวัฒนธรรมแบบลอกเลียนกันมา สร้างขึ้นมาเพื่อหวังผลกำไรจากรายได้ โดยอาศัยสูตรสำเร็จที่ตายตัวจากแนวทางของมันเอง การสร้างความสยดสยองและตื่นตระหนกให้กับผู้ชมไม่มีคุณค่าและความสำคัญทางวัฒนธรรมทางศิลปะ แต่ความนิยมในภาพยนตร์แนว สยองขวัญที่มีมาอย่างต่อเนื่องและชัดเจนกลับดูเป็นสิ่งที่บ่งชี้อย่างสวนทางกับการประเมินคุณค่าของภาพยนตร์สยองขวัญในแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์อยู่ไม่น้อย

ทว่าภาพยนตร์สยองขวัญก็กลับตอบสนองของผู้ชมด้วยความสยดสยองน่าหวาดกลัว ดังนั้น การที่ผู้ชมภาพยนตร์ยังคงนิยมเข้าชมภาพยนตร์สยองขวัญที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นจำนวนหลายเรื่องในแต่ละปีติดต่อกันมายาวนานย่อมหมายถึง ผู้ชมภาพยนตร์ต่างก็มีความต้องการพึงพอใจในการที่ตนเองถูกทำให้ตื่นกลัวหวาดผวากับการนำเสนอของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

หากกล่าวถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลต่อวงการหนังภาพยนตร์สยองขวัญ เจมส์ วาน ผู้กำกับชาวเอเชีย ซึ่งเป็นผู้กำกับระดับฮอลลีวูดเพียงคนเดียวที่อยู่ในเอเชีย โดยผลงานภาพยนตร์ ประเภทสยองขวัญของ เจมส์ วาน นั้นมีเอกลักษณ์ความโดดเด่น ทางด้านเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่อง หลักการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์วิธีการนำเสนอภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์ โดยผู้วิจัยจะศึกษาผลงานภาพยนตร์สยองขวัญของเจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่องคือ *Insidious 2* (2013) และ *The Conjuring 2* (2016) ผู้กำกับเจมส์ วาน นั้นแทนเป็นทั้งผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นเรื่องสุดท้ายที่เจมส์ วาน ทำหน้าที่กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน
2. เพื่อวิเคราะห์ภาษาของภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ในการสร้างงานภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน

ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

ศึกษาภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จำนวน 2 เรื่อง คือ Insidious : Chapter 2 (2013) และ The Conjuring 2 (2016) ช่วงเวลาในการรวบรวมข้อมูล และ การวิเคราะห์ข้อมูลในระหว่าง กุมภาพันธ์ 2562 ถึง เมษายน 2563

นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นตระหนกตกใจ ความหวาดกลัวและสร้างความรู้สึกร่วมกันให้ผู้ชมแต่ในขณะเดียวกันก็ได้สร้างความบันเทิงอันน่าหลงใหลไปพร้อม ๆ กัน

ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) หมายถึง บุคลากรที่ทำงานควบคุมทิศทางการผลิตภาพยนตร์ โดยผู้กำกับมีหน้าที่สร้างจินตนาการจากบทภาพยนตร์แล้วถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาตามแบบที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสู่การสร้างผลงานภาพยนตร์ที่มีคุณภาพและประสบความสำเร็จเพื่อสร้างชื่อเสียงให้แก่ผู้กำกับภาพยนตร์ โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้กำกับภาพยนตร์ คือ เจมส์ วาน ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) หมายถึง รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ที่องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้ง มุมมองในการเล่าเรื่อง ฉาก และ สัญลักษณ์พิเศษ เพื่อให้เข้าใจถึงเรื่องราวและความหมายในภาพยนตร์

ภาษาภาพยนตร์ หมายถึง องค์ประกอบภาพ แสง สี และ เสียง สัญลักษณ์ ความหมาย ในภาพยนตร์

แนวคิด ทฤษฎีหลักที่ใช้ในงานวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญ ที่มีรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ที่องค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้ง มุมมองในการเล่าเรื่อง ฉาก และ สัญลักษณ์พิเศษ เพื่อให้เข้าใจถึงเรื่องราวและความหมายในภาพยนตร์

แนวคิดและทฤษฎีภาษาภาพยนตร์ คือ องค์ประกอบภาพ แสง สี และ เสียง สัญลักษณ์ความหมายในภาพยนตร์ ซึ่งการกำกับภาพที่ดีจะทำให้สามารถสื่อถึงอารมณ์ของภาพ อารมณ์ของตัวละคร อารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างถ่องแท้

วิธีการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาภาพยนตร์แนวสยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน จากไฟล์ภาพยนตร์โดยอัปโหลดจากเว็บไซต์ยูทูปฟรี ดอตคอม

- 1) Insidious : Chapter 2 (2013) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการติดต่อกับวิญญาณ สิ่งเร้นลับ ที่เกิดขึ้นกับ

ครอบครัวแลมเบิร์ต หลังจากที่จอร์จหัวหน้าครอบครัวได้ช่วยลูกชายกลับมาจาก สิ่งลึกลับได้ แต่ผู้เป็นพ่อ กลับถูกปีศาจปาร์เคอร์เข้าสิงร่างซะเองโดยได้รับจากการช่วยเหลือจาก ป้าเอลิส ผู้ติดต่อกับวิญญาณ มาช่วยเหลือครอบครัวแลมเบิร์ต มีความยาว 1 ชั่วโมง 46 นาที

2) The Conjuring 2 (2016) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการติดต่อกับวิญญาณ สิ่งเร้นลับที่เกิดขึ้นภายในบ้านหลังหนึ่งซึ่งนำไปปัญหาไปสู่ครอบครัวเพอร์รอนที่ถูกปีศาจสิงสู่ กัดกินวิญญาณและได้รับความช่วยเหลือจากคู่สามีภรรยาออร์เลน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการติดต่อกับวิญญาณ ความยาว 2 ชั่วโมง 14 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบ เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์หมา 2 แบบ คือ

1. แบบการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง มีประเด็น การวิเคราะห์ทั้งหมด 7 ข้อ ดังนี้ โครงเรื่อง (Plot), แก่นความคิด (Theme), ตัวละคร (Character), ความขัดแย้ง (Conflict), มุมมอง หรือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of view), ฉาก (Setting) , สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

2.แบบการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ มีประเด็นการวิเคราะห์ทั้งหมด 4 ข้อ ดังนี้ องค์ประกอบภาพ, การจัดแสง, การจัดสี, เสียง

ผลการวิจัย

1.การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง

การวางโครงเรื่องมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1.การเริ่มเรื่อง (Exposition) ใช้วิธีการเริ่มต้นเรื่องราวตามลำดับเหตุการณ์จากตัวละครหลัก โดยการย้อนอดีตเรื่องราวเพื่อกล่าวถึงที่มาของตัวละคร 2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจไม่ซับซ้อนและไม่ทิ้งประเด็นหลักที่ปูมาตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง โดยจะใช้ตัวละครหลักที่มีบทบาทสำคัญในภาพยนตร์สยของขวัญเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อพัฒนาเหตุการณ์ 3.ภาวะวิกฤต (Climax) ใช้วิธีการดำเนินเรื่องราวมาถึงจุดไคลแมกซ์อย่างเข้มข้น เพื่อดำเนินไปสู่การแก้ไขปมปัญหาโดยการใส่ขึ้นของตัวละครรองซึ่งเป็นบทกวีตีปีศาจได้มามีบทบาทสำคัญที่จะสร้างความกระทบต่อตัวละครหลักซึ่งเป็นมนุษย์จะได้เห็นอดีตและเรื่องราวต่างๆ ของภูตผีปีศาจที่ซ่อนอยู่ทั้งหมดจะเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง 4.การผ่านพ้นภาวะวิกฤต (falling action) ใช้วิธีการเล่าเรื่องถึงการแก้ไขปมปัญหา หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยปมปัญหาต่างๆ ที่ได้ผูกเอาไว้จะถูกคลี่คลายเรื่องราวโดยหนึ่งในตัวละครหลัก และตัวละครรองในบทกวีตีปีศาจจะถูกกำจัดในตอนหนึ่งของเรื่องราวทั้งหมดและจะพ่ายแพ้ให้แก่ฝ่ายมนุษย์ ซึ่งการผ่านพ้นภาวะวิกฤตของเรื่องราวจะเป็นการเล่าเรื่องเพื่อนำไปสู่การยุติเรื่องราว 5.การยุติเรื่องราว (Ending) ใช้วิธีการจบเรื่องราวอยู่ 2 แบบ คือ 1.) การจบแบบสันติสุข (Happy ending) โดยเรื่องราวได้รับการถูกคลี่คลายตัวละครในเรื่องสามารถแก้ไขปัญหาปมขัดแย้งภายในเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ ตัวละครทุกคนพ้นจากอันตรายและใช้ชีวิตอย่างปกติสุข และ 2.) การจบโดยทิ้งปมปริศนาไว้ในตอนจบของหนังเพื่อปูทางในสร้างภาพยนตร์ ภาคต่อไปเป็นการสร้างแรงจูงใจให้แก่คนดูที่จะอยากติดตามเรื่องราวต่อจากภาพยนตร์สยของขวัญชุดนี้

แก่นความคิด ถ่ายทอดเรื่องราวครอบครัวเป็นแก่นหลักในหนังสยของขวัญ เพราะความสัมพันธ์ในครอบครัว เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมได้ดีที่สุด ดังนี้ 1.) ความรักที่บริสุทธิ์ของคนในครอบครัว 2.) ความเชื่อ ความศรัทธาตามหลักศาสนา

ตัวละคร มี 2 ประเภท คือตัวละครหลักจะเป็นตัวละครมนุษย์ ฝ่ายธรรมชาติ ซึ่งตัวละครหลักนั้นจะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องและเป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดไม่เกิน 5 ตัวละครหลัก ทั้งนี้บทบาทตัวละครหลักมักเป็นตัวละครที่มีข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวเองและขัดแย้งกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน เช่น เรื่องราวของภูตผีปีศาจ เมื่อก้าวถึงตัวละครรองพบว่า ตัวละครรองจะเป็นตัวละครภูตผีปีศาจ มักจะเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครหลักจะเป็นฝ่ายธรรมชาติ

ตัวละครรองที่เป็นภูตผีปีศาจจะมีบทบาทสำคัญรองจากตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัวละครรอง ตัวละครรองที่เป็นภูตผีปีศาจมีบทบาทที่เด่นไม่แพ้ตัวละครหลักเพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินเรื่องราวของตัวละครหลัก

ความขัดแย้ง มีประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง 3 ลักษณะ คือ 1.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ 2.) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน 3.) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูตผีปีศาจ เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของชีวิตครอบครัวหนึ่งที่ต้อง พบเจอกับเรื่องราวลึกลับและพยายามหาวิธียุติเรื่องราวจากสิ่งชั่วร้าย จึงเกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูตผีปีศาจ

มุมมองในการเล่าเรื่อง มี 2 ลักษณะ ดังนี้ 1.) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) เป็นการเล่าเรื่องแบบให้ผู้ชมจินตนาการตามความรู้สึก ผู้ชมจะรู้เหตุการณ์ทุกอย่างรอบด้านและเห็นความคิดของตัวละคร พบในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2.) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) ซึ่งทำให้ผู้ชมได้มองเห็นถึง ความรู้สึกทุกๆ ด้านของตัวละครในด้านอารมณ์เหตุผลและความคิด พบในภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2

ฉากที่ใช้ส่วนใหญ่ เป็นฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และฉากประติมากรรม

สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol) พบว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้กำกับ เจมส์ วาน ไม่ว่าจะเป็นไม้กางเขน ลูกเต๋า ล้วนเป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับทั้งสิ้น

2. การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

องค์ประกอบด้านภาพ พบว่าเมื่อองค์ประกอบขนาดภาพใกล้มาก (Extreme Close-up Shot) และขนาดใกล้ (Close-up) อยู่หลายฉาก การใช้ขนาดภาพข้างต้นนี้จะสื่อถึงอารมณ์และอินเนอร์ของนักแสดงได้ดี และการใช้ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot) เป็นขนาดภาพปกติที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ ขนาดภาพไกล (Long shot หรือ LS) ใช้ในการถ่ายเก็บรายละเอียดและการกระทำของตัวละครทุกตัวในฉากที่อยู่ร่วมกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องนี้ ก็ได้พบส่วนต่างของมุมกล้องพบว่าใช้มุมกล้องเหมือนกันอยู่ 2 มุมกล้อง คือ มุมกล้องแทนสายตานก (Bird's-eye view) และ มุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) มีเพียงมุมกล้องมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) ที่ถูกใช้ในเรื่อง The Conjuring 2 แต่ไม่ถูกพบในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องนี้ ก็ได้พบส่วนต่างของมุมกล้องพบว่าใช้มุมกล้องเหมือนกันอยู่ 2 มุมกล้อง คือ มุมกล้องแทนสายตานก (Bird's-eye view) และ มุมแทนความรู้สึกของผู้แสดง (Subjective) มีเพียงมุมกล้องมุมข้ามไหล่ (Over Shoulder) ที่ถูกใช้ในเรื่อง The Conjuring 2 แต่ไม่ถูกพบในภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

การจัดแสง ภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์ วาน มีการจัดแสงโดยใช้แสงแข็งเหมือนกัน ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 กับ ภาพยนตร์เรื่อง The Conjuring 2 ซึ่งก็ได้พบส่วนต่างในทิศทางของแสงนั้น ภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2 ใช้แสง Under light เวลาภูตผีปีศาจโผล่มา

ตลอดทั้งเรื่อง ส่วนภาพยนตร์ The Conjuring 2 จะใช้แสง Top light มากกว่า Under light เพราะตัวละคร ภูติผีปีศาจของเรื่องจะโผล่มาค่อนข้างน้อยกว่าภาพยนตร์เรื่อง Insidious Chapter 2

การจัดสี พบว่าใช้สีโทนเขียวเป็นสีที่ปรากฏชัด ในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง สีเขียวเป็นสีสัญลักษณ์ของ ครอบครัวยุคภาพยนตร์สมัยของขบวนการทั้ง 2 เรื่อง มีแก่นหลักคือครอบครัวและอีกสีที่เป็นสีแห่งสัญลักษณ์ ความน่ากลัวที่ปรากฏในทุกชั้นที่ตัวละครภูติผีปีศาจปรากฏตัวคือ สีฟ้า กล่าวคือทุกสีที่พบในภาพยนตร์จะ สื่อความหมายแตกต่างกันไป ภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 จะปรากฏสีฟ้าในฉากปรโลกเพราะสีฟ้า เป็นตัวแทนของความเจ็บ ความหดหู่ ความน่ากลัวในโลกแห่งความตาย ส่วนสีแดงเป็นตัวแทนที่สื่อถึง ความอันตราย ความไม่แน่ใจ ว่างใจ เป็นต้น ส่วนภาพยนตร์ The Conjuring 2 จะพบสีฟ้าในชั้นที่ ภูติผีปีศาจปรากฏกาย และใช้สีเหลือง สีแห่งความคุ้มคลั่งนั้นให้เป็นตัวแทนของสีที่สื่อถึงความชั่วร้ายใน ภาพยนตร์สมัยของขบวนการเรื่องนี้ ล้วนแล้วทุกสีที่ปรากฏในบางชั้นจะมีความหมายที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจาก การวิเคราะห์ภาพยนตร์สมัยของขบวนการทั้ง 2 เรื่องนี้ ก็ได้พบส่วนต่างในการใช้สีในบางฉาก Insidious Chapter 2 จะใช้สีแดงเป็นสีที่สื่อแห่งความอันตราย ส่วน The Conjuring 2 จะใช้สีเหลืองเป็นตัวแทนแห่งความชั่วร้าย

เสียง พบการใช้เสียงประกอบอยู่ 3 แบบ มีดังนี้ 1.) เสียงในบทสนทนาและเทคนิคการปล่อยเสียงเงียบ (Dialogue) การปล่อยเทคนิคเสียง เงียบในบางฉากจะสร้างความกดดันให้แก่คนดู 2.) เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงระทึกที่ใช้เข้ามาอย่างมีความธรรมชาติ เช่น เสียงที่ใช้ในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น เสียงกรี๊ดร้อง เสียงเคาะประตู เป็นเสียงจากธรรมชาติที่สร้างความตื่นตระหนกตกใจ รวมไปถึงเสียงประกอบดัดแปลง (Sound design) เช่น การใส่เสียงดัดแปลงของวิญญาณร้ายเพื่อความสมจริงใน ภาพยนตร์สมัยของขบวนการ 3.) เสียงดนตรี (Music) มีทั้งใช้เสียงดนตรีที่อยู่ในฉาก เช่น เสียงจากกล่องดนตรีในภาพยนตร์ The Conjuring 2 เสียงเปียโนจากเครื่องเปียโนในภาพยนตร์ Insidious Chapter 2 และเสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก เช่น เสียงชาวดนตรีหลอนๆ ในบรรยากาศระทึกขวัญจะช่วยเสริมสร้างอารมณ์น่าขนลุกให้กับภาพยนตร์

อภิปรายผล

ภาพยนตร์สมัยของขบวนการทั้ง 2 เรื่องของผู้กำกับเจมส์ วาน สอดคล้องกับที่ กฤษดา เกิดดี (2541) ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์สมัยของขบวนการนำเสนอที่มีต้นกำเนิดมาจากภาพยนตร์วิทยาศาสตร์และได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ลึกลับประหลาดสู่ภาพยนตร์สมัยของขบวนการในรูปแบบหนึ่งซึ่งก็คือภาพยนตร์แนวภูติผีปีศาจ นอกจากนั้นในภาพยนตร์สมัยของขบวนการทั่วไปก็มีหลากหลายรูปแบบที่แยกประเภทออกมา เช่น ภาพยนตร์ฆาตกรต่อเนื่อง ภาพยนตร์ลึกลับ เป็นต้น

โครงเรื่องภาพยนตร์สมัยของขบวนการของผู้กำกับเจมส์ วาน มีรูปแบบของการร้อยเรียงเรื่องราวของการ ลำดับเหตุการณ์ ผ่านการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ซึ่งอาจไม่ได้ไล่ไปตามลำดับเหตุการณ์ แต่เหตุการณ์ต่างๆ จะส่งผลต่อกัน ผ่านรูปแบบโครงสร้างแบบสามองค์ (Three-act structure) พ้องกับ จีรบุญย์ ทศนบรรจง (2548) ที่อธิบายถึงโครงสร้างแบบสามองค์ดังกล่าว องค์ที่หนึ่งจะเป็นช่วงต้นเรื่องโดยมีลักษณะเป็นการเล่าเปิดเรื่อง แนะนำตัวละคร วางเงื่อนไขที่จะมีความเกี่ยวพันในตอนต่อไป องค์ที่สองได้นำเสนอถึงความขัดแย้ง องค์ที่สามจะอยู่ในช่วงของการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้รับชมจะเข้าใจถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยมีฉากที่เป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องตัวละครจะต้องเผชิญหน้ากับสิ่งที่ชั่วร้ายและเป็นฉากที่มีความยิ่งใหญ่มากที่สุดของเรื่อง พล็อตเรื่อง (plot) ของผู้กำกับเจมส์ วาน จะมีลำดับการพัฒนาเรื่อง (story development) แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ การเริ่มเรื่อง(exposion), การพัฒนาเหตุการณ์(rising action), ภาวะวิกฤต(climax), การผ่านพ้นภาวะวิกฤต(falling action), การยุติของเรื่องราว(ending)

ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับนั้นให้ความรู้สึกลัวตกกลัวแก่ผู้ชม สร้างความระทึกขวัญและสร้างอารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจ สอดคล้องกับความต้องการที่ผู้ให้นิยามภาพยนตร์สยองขวัญ Rick Worland(2007) ได้วิเคราะห์ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ไม่ใช่ภาพยนตร์แนวเดียวกัน แต่ถ้าพูดถึงการนำเสนอภาพและเสียงที่น่ากลัวต่างส่งผลลัพท์ให้แก่ผู้ชมในความรู้สึกแบบเดียวกันคือ ภาพยนตร์สยองขวัญนั้นดูแล้วทำให้ลุ้นระทึกและน่าติดตามตลอดทั้งเรื่อง เหมือนกับทฤษฎีภาพยนตร์สยองขวัญต่างๆไปในด้านการนำเสนอและให้ความรู้สึกลัวแก่ผู้ชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น เช่น อาจมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวสยองขวัญกับแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และแนวระทึกขวัญ (Thriller)

กล่าวคือภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน ก็มีแนวพาดพิงร่วมกับตระกูลอื่น เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ระทึกขวัญ (Thriller) และลึกลับ (Mystery) สอดคล้องกับที่ กฤษดา เกิดดี (2541) กล่าวถึง Moments of Suspense เป็นหัวใจหลักของเรื่องเป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ระทึกขวัญ เช่น ตัวละครหลักของเรื่อง เจเนต (The conjuring 2) ถูกวิญญาณชายแก่คุกคามเข้าสิงร่างเธอ จนนำไปสู่การเป็น Helpless Character ตัวละครสำคัญที่ต้องอยู่ในภาพยนตร์สยองขวัญเพราะถูกทำร้ายและต้องการความช่วยเหลือ Trapped Situation เมื่อตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์จนมุมเพราะไม่สามารถต่อสู้กับวิญญาณร้ายที่มาเข้าสิงร่างได้ ทำให้เจเนตกลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moment of Suspense ตามมาในที่สุด ตัวละครอย่างจอร์จ แลมเบิร์ด (Insidious Chapter 2) ก็มีรูปแบบการนำเสนอตัวละครหลักตามองค์ประกอบที่กล่าวไปข้างต้นเหมือนกัน และสูตรภาพยนตร์สยองขวัญต้องมีรูปแบบตัวละคร Psychic Element โดยทั่วไปคือ ตัวร้ายหรือภูตผีปีศาจจะมีอาการป่วยทางจิตเสมอ

ความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่องที่กำกับโดย เจมส์ วาน พบการใช้ความขัดแย้งในตนเองและความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และภูตผีปีศาจ เพื่อให้เกิดเรื่องราวของมนุษย์ที่ถูกควบคุมโดยภูตผีปีศาจ และตัวละครมนุษย์จะต้องเอาชนะภูตผีปีศาจให้จงได้ ซึ่งพ้องกับที่รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547) ได้ให้ความหมายว่า “ความขัดแย้งเป็นอุปสรรคที่คอยขัดขวางและจำเป็นที่ตัวละครจะต้องเอาชนะอุปสรรคนั้น

การเล่าเรื่องที่พบในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านและการเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้คิดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่องจะเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และรับรู้เรื่องราวของทุกตัวละครในการย้อนอดีตจนมาถึงปัจจุบันได้

ฉากและสถานที่มักเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกื้อหนุนให้เกิดองค์ประกอบหลักในการสร้างภาพยนตร์ ในเรื่องสถานที่ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้าง เรือนบ้านที่น่าสนใจเข้ากับเนื้อหาภาพยนตร์ น้อยนักที่ผู้กำกับจะใช้บ้านผีสิงที่เป็นสถานที่จริง เพราะต้องเสียเวลาไปกับการตกแต่งฉากให้ทันสมัยหรือตามยุคช่วงสมัยในหนังก่อนถ่ายทำหรือความเสี่ยงต่อผู้กำกับและนักแสดง ซึ่งผู้กำกับเจมส์ วาน ใช้สถานที่จริงที่เป็นบ้านผีสิง บ้านในตำนานของเรื่องราวผีสิงต่างๆ มาเป็นสถานที่ถ่ายทำ ส่วนแสงในภาพยนตร์ของผู้สร้างจะเน้นที่ความมืดและมีการจัดแสงฉากภายในบ้านให้กดดันน่าหวาดกลัว ไม่น่าไว้วางใจ ผู้สร้างต้องการความสมจริง ความหลอนภายในภาพยนตร์และดึงให้ผู้ชมอินไปทุกเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง เอกลักษณะการจัดฉาก แสงเงา สี เสียงของเจมส์ วาน นั้น ผ่านการคิดและการสร้างมาอย่างพิถีพิถันต่างเป็นที่กล่าวขานในวงการภาพยนตร์ว่าหนึ่งผีของเขาที่น่ากลัวและหลอนที่สุดในฮอลลีวูด

ภาพยนตร์สยองขวัญที่เป็นเอกลักษณ์ในสไตล์ของผู้กำกับเจมส์ วานที่แตกต่างจากผู้กำกับ

ภาพยนตร์สองขั้วเรื่องอื่นๆ พบว่าประเด็นหลักที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะสื่อ คือ การมุ่งประเด็นสถานบันเทิงยามค่ำคืนเพราะความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของมนุษย์ที่ละเอียดอ่อนและสะท้อนสังคมได้ชัดเจนมากที่สุด แต่ถูกถ่ายทอดออกมาภายในหนังสองขั้วที่มีเรื่องราวลึกลับระหว่างโลกมนุษย์กับวิญญาณเป็นตัวเชื่อมกันภายในโครงเรื่อง ดังเช่นเรื่อง *Insidious Chapter 2* และ *The Conjuring 2* ที่นำเสนอเรื่องราวระหว่างโลกมนุษย์และโลกวิญญาณ ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นที่ผู้สร้างจะให้ความรู้สึกเขย่าขวัญของเรื่องราวมากกว่าไปเน้นความสัมพันธ์ในครอบครัว โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องของผู้กำกับมีเนื้อหาที่เหมือนกัน จะกล่าวถึงเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งได้พบเจอกับปัญหาที่ถูกวิญญาณร้ายคุกคามคนภายในครอบครัวและเหตุการณ์ต่างๆ จะทำให้เกิดเรื่องเลวร้ายขึ้นเรื่อยๆ แต่สิ่งหนึ่งที่ภาพยนตร์สองขั้วของเจมส์ วาน ต้องการจะสื่อคือต่อให้เกิดเรื่องราวที่แย่งและร้ายแรงแค่ไหน ครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่จะไม่ทิ้งกัน อีกทั้งยังเป็นกำลังใจที่ดีที่จะช่วยให้ก้าวข้ามผ่านเรื่องราวเลวร้ายนี้ไปได้ สอดคล้องกับการช่วยเหลือกันและกันของคนในสังคม ความมีน้ำใจ การแบ่งปันช่วยเหลือกันของคนในสังคม จะได้เห็นชัดว่าภาพยนตร์สองขั้วทั้ง 2 เรื่อง จะมีตัวละครที่ไม่มี ความข้องเกี่ยวกับสิ่งชั่วร้ายที่เกิดขึ้นในเรื่องราวของครอบครัวหนึ่ง แต่พวกเขาพร้อมที่จะเต็มใจช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ที่กำลังเดือดร้อนด้วยกันโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน พ้องกับแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้

ภาพยนตร์สองขั้วทั้งสองเรื่องที่ถูกวิจัยได้ศึกษาก็พบอีกว่า ภาพยนตร์ที่ศึกษานั้นได้อ้างอิงมา จากเหตุการณ์จริงโดยในเรื่อง *The Conjuring 2* มีที่มาจากแฟ้มคดีของสองสามีภรรยาออริเลน ทำให้เห็นว่าผู้กำกับ เจมส์ วาน ชอบศึกษาและอ่านเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติ จึงหยิบยกเหตุการณ์จริงมาสร้างเป็นภาพยนตร์สองขั้วได้น่าสนใจ ซึ่งได้ว่าผู้กำกับเจมส์ วาน มีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณเพราะว่าสัญลักษณ์ความหมายภายในภาพยนตร์นั้นเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติทั้งสิ้น เช่น การเล่นผีถ้วยแก้ว, การถอยลูกเต๋าเรียกหาวิญญาณ, การติดต่อกับคนที่ตายไปแล้ว เป็นต้น และที่สำคัญตัวละครทุกตัวในภาพยนตร์ ของเจมส์ วาน จะแบ่งฝ่ายตัวละครดีและตัวละครร้ายชัดเจน ตัวละครดีจะมาในรูปแบบความสัมพันธ์ใน ครอบครัวที่มีพ่อแม่และลูกๆ ส่วนตัวละครร้ายมักเป็นบทรองที่แสดงโดยญาติผีปีศาจ พ้องกับที่ Swain (1988) ได้กล่าวถึงองค์ ประกอบที่ตัวละครแต่ละตัวต้องมีคือส่วนของความคิด (Conception) และส่วนของพฤติกรรมที่มีการแสดงออก (Presentation) ที่ผ่านความคิดและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งเป็นลักษณะภายนอกที่ตัวละครแสดงออกมาผ่านบุคลิกต่างๆ

การสร้างลักษณะนิสัยของตัวละครซึ่งเอกลักษณ์ของตัวละครญาติผีปีศาจในภาพยนตร์สองขั้วทั้งสองเรื่อง จะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและน่าสนใจ โดยผู้กำกับเจมส์ วาน ประยุกต์ตัวละครญาติผีปีศาจเหล่านี้มาจากความฝันร้ายในวัยเด็ก อาทิ เช่น ตุ๊กตาดม, ฝ้ายหลังคร่อม, ปีศาจแมงซี, เอกลักษณ์ของตัวละครญาติผีปีศาจที่ เจมส์ วาน สร้างชื่อขึ้นมา นั้น ล้วนได้รับกระแสตอบรับที่ดีจนทำให้มีหนัง ภาคแยกอีกหลายเรื่องที่ใช้ตัวละครนี้เป็นตัวละครหลัก

กล่าวสรุปได้ว่าจากการสร้างสรรคภาพยนตร์สองขั้วของผู้สร้างสะท้อนให้เห็นถึงการนำเสนอโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยยึดโครงเรื่องการลำดับขั้นตอนไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน การเริ่มเรื่อง(exposition), การพัฒนาเหตุการณ์(rising action), ภาวะวิกฤต(climax), การผ่านพ้นภาวะวิกฤต(falling action), การยุติของเรื่องราว(ending) และมีการจัดภาพ, แสง, สี, เสียง สอดคล้องกับทฤษฎีภาษาภาพยนตร์สองขั้วในแง่ของการสื่อความหมายอย่างถ่องแท้ นอกจากนี้ภาพยนตร์สองขั้วของผู้กำกับเจมส์ วาน ก็มีแนวพาตึงรวมกับตระกูลอื่นร่วม อาทิ เป็นภาพยนตร์สองขั้ว (Horror) ระทึกขวัญ (Thriller) และลึกลับ (Mystery)

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญจำนวน 2 เรื่อง คือ Insidious Chapter 2 และ The Conjuring 2 เพราะผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ผู้กำกับเจมส์ วาน เป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญที่เจมส์ วาน กำกับนั้นยังมีอีกหลายเรื่อง ผู้วิจัยควรศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่นๆ เพิ่มเติม ซึ่งจะนำข้อมูลมาสนับสนุนการศึกษาในครั้งนี้ได้มากขึ้น
2. ผู้วิจัยได้เห็นถึงแนวทางและวิธีการนำเสนอภาพยนตร์สยองขวัญของ เจมส์ วาน ที่ยังมีแง่มุมอื่นที่น่าสนใจ ควรค่าแก่การศึกษาวิจัยเพิ่มเติม เช่น การวิเคราะห์ประพันธ์ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน การวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับเจมส์ วาน เป็นต้น
3. นักวิชาการและนักศึกษาที่สนใจศึกษาค้นคว้าโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญสามารถนำไปเป็นแนวทางการจัดทำรูปแบบวิทยานิพนธ์หรือประยุกต์ใช้ในสื่อการจัดการเรียนการสอนในสถาบันศึกษา
4. ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำไปศึกษาประยุกต์ปรับใช้กับงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ เพื่อให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จเหมือนดังเช่นผลงานภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ เจมส์ วาน

บรรณานุกรม

- ณัฐพล วงษ์ชื่น .(2552). *ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ชุดแอนติไทรของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์,มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์
- ประกายกาวิล ศรีจินดา .(2556). *การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ผลิตโดยจีทีเอช*. การค้นคว้าแบบอิสระ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์ .(2552). *การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนว สยองขวัญ*. การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต,สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- Alamy. (2012). THE CONJURING (2013). Retrieved from <https://www.alamy.com/stock-image-the-conjuring-2013-patrick-wilson-james-wan-dir-new-line-cinemamoviestore-168529167.html>. September 10,2012
- Alamy. (2013). *Vera Farmiga and James Wan in "THE CONJURING," a Warner Bros. Pictures release*. Retrieved from <https://www.alamy.com/vera-farmiga-and-james-wan-in-the-conjuring-a-warner-bros-pictures-release-image219040774.html>. September 8,2013
- Ayana. The Psychology Of Color In Film. Daily Infographic. Retrieved from <https://www.dailyinfographic.com/psychology-of-color-in-film> September 6,2017
- Wan, J. (Director). (2013). *Insidious Chapter 2 [Motion picture]*. USA: Blumhouse Productions.
- Wan, J. (Director). (2016). *The Conjuring 2 [Motion picture]*. USA: Warner Bros. Pictures and New Line Cinema.
- Wan, J., & Whannell, L. (2011). Whenever a new horror film emerges, there seem to be two schools of thought in terms of attendance: "I can't wait to see it!" and "They don't make 'em like they used to.". *Movie Maker*. Retrieved from <https://www.movie-maker.com/james-wan-leigh-whannell-horror-films/>. April 1,2001