ความตายในภาพยนตร์ผีไทย ในทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560[1]

กำจร หลุยยะพงศ์[2]

บทคัดย่อ

ความตายในอดีตเป็นสิ่งที่ถูกทำให้ออกห่างจากมนุษย์ แต่ในปัจจุบันความตายกลับได้รับการเปิดเผยส่วนหนึ่งผ่านสื่อภาพยนตร์ ตามทัศนะของสำนักวัฒนธรรมศึกษาภาพยนตร์ยังประกอบสร้างความหมายของความตายบนอำนาจบางอย่าง ในที่นี้จะเพ่งพินิจความตายผ่านภาพยนตร์ผีไทยในช่วงทศวรรษที่ 2550-ครึ่งทศวรรษที่ 2560 จำนวน 12 เรื่อง เพื่อจะเผยให้เห็นว่า ภาพยนตร์ผีไทยมีศิลปะการเล่าเรื่องความตายอย่างไร อันนำไปสู่การประกอบสร้างภาพตัวแทนความตายว่าอย่างไร ภายใต้อุดมการณ์ใดที่กำหนด

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ผีไทยสามารถจำแนกได้เป็นสามกลุ่ม คือ ภาพยนตร์ผีกับการฆ่าตัวตาย ภาพยนตร์ผีกับการฆาตกรรม และภาพยนตร์ผีกับความตายแบบใหม่ โดยภาพยนตร์ผีกลุ่มแรกและภาพยนตร์ผีกลุ่มที่สอง มักจะนำเสนอความตายในเชิงความน่ากลัว เพื่อตอกย้ำให้เห็นว่า หากเลือกการฆ่าตัวตายหรือการถูกฆาตกรรม โลกหลังความตายตัวละครจะกลายเป็นผีที่น่าเกลียดน่ากลัว ภาษาภาพยนตร์จะเน้นภาพที่มืด ทึม วังเวง หดหู่ อย่างไรก็ดี หากเป็นการฆ่าตัวตายเพื่อพลีชีพบนเงื่อนไขของความรักและความกตัญญูกลับได้รับการยอมรับ ส่วนภาพยนตร์ผีในกลุ่มที่สาม ยังสามารถจำแนกได้เป็นกลุ่ม

---

* วันที่รับบทความ 2 มกราคม 2567; วันที่แก้ไขบทความ 16 กุมภาพันธ์ 2567; วันที่ตอบรับบทความ 28 กุมภาพันธ์ 2567

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง *ความตายในภาพยนตร์ผีไทยในทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560* สนับสนุนโดย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

[2] รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ย่อยอีก 3 กลุ่ม คือ ผีกับเพศ โรค และการเมือง ผีกับการแหวกขนบเรื่องเพศ และผีกับการต่อสู้ของวัยรุ่น จุดร่วมของภาพยนตร์กลุ่มนี้ล้วนเป็นภาพยนตร์ผีที่ท้าทายความหมายความตายแบบใหม่ ได้แก่ ความตายไม่ได้มีความหมายถึงการจบสิ้น ความตายอาจเป็นโลกคู่ขนานที่อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขกับโลกของคนเป็น ความตายคือสีสัน และความตายคือการประกอบสร้างขึ้นมา ตัวละครอาจตายหรืออาจไม่ตายก็ได้ หรือแม้แต่ไม่รู้ว่าตาย ภาษาภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มีลีลาการนำเสนอที่แตกต่าง ภาพหลังความตายมีความสวยงาม การใช้ภาพช้า การใช้มุขตลกขบขัน และการนำเสนอความตายมีความสลับซับซ้อน ไม่ได้ตรงไปตรงมาในลักษณะเหตุและผลเหมือนกับกลุ่มที่หนึ่งและสอง

ภาพตัวแทนความตายในภาพยนตร์ผีมี 12 รูปแบบ จำแนกได้เป็นสามกลุ่มคือ กลุ่มแรก ภาพตัวแทนความตายเชิงลบหรือความตายที่น่ากลัว ได้แก่ (1) ความเจ็บปวด ทรมาน ความน่ากลัว (2) หนทางการหนีจากความทุกข์ (3) การสูญเสียพลัดพราก (4) การฆ่าตัวตายเพราะต้องการแก้แค้น (5) การเปลี่ยนไปสู่โลกของการเป็นผีซึ่งมีอำนาจที่จะล้างแค้น กลุ่มที่สอง ภาพตัวแทนความตายเชิงบวก ได้แก่ (6) การเสียสละเพื่อคนรักและกตัญญู (7) ความตายคือธรรมชาติ และกลุ่มที่สาม ภาพตัวแทนความตายแบบใหม่ซึ่งเริ่มเกิดขึ้นมา โดยพบในภาพยนตร์กลุ่มที่สามและภาพยนตร์กลุ่มที่หนึ่งบางเรื่อง คือ (8) ความตายคือโลกคู่ขนานที่อยู่ร่วมกันได้กับโลกคนเป็น (9) การตายดีแนวโรมานซ์ (10) ความตายคือสีสันหรือโลกใบใหม่ (11) การตายทั้งเป็นจากการถูกรังเกียจ และ (12) ความตายคือการประกอบสร้างซึ่งอาจเป็นเพียงสัญญะเท่านั้น

การประกอบสร้างภาพตัวแทนความตายในภาพยนตร์ผีตกอยู่ภายใต้อุดมการณ์ 4 ชุด โดย (1) อุดมการณ์หลัก คือ ศาสนา ผี จริยธรรม และความตายแบบเดิม-แบบใหม่ (2) อุดมการณ์ที่เกี่ยวกับบุคคล เช่น เพศ วัยรุ่น ความรัก ครอบครัว (3) อุดมการณ์ที่เกี่ยวกับสังคม เช่น ชาตินิยม การเมือง เศรษฐกิจ สุขภาพ และ (4) อุดมการณ์ของภาพยนตร์ ทั้งประเภทของภาพยนตร์ตระกูลผีย่อยจะส่งผลการนิยามความตายต่างกัน และแม้ภาพยนตร์ผีจะสามารถเปิด

เผยความตายค่อนข้างชัดเจน แต่ก็ยังคงต้องวางบนเงื่อนไขของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสังคมที่กำหนดกฎกติกา

คำสำคัญ: ความตาย ภาพตัวแทน ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ผีไทย

Death in Thai Ghost Films from the Decade of 2550s B.E. to the Early Decade of 2560s B.E.

Kamjohn Louiyapong[3]

Abstract

Death seemed to be neglected in the past, but today death significantly becomes part of cinematic storylines. Drawing on a notion of cultural studies, film constructs a meaning of death with social power. Therefore, from my narrative analysis of 12 film texts from the decade of 2550s B.E. to the early decade of 2560s B.E., this research project reveals how Thai ghost films ideologically represent death.

My analysis found that Thai ghost movies can be divided into three groups of subgenres: (1) ghost films about a committed suicide; (2) ghost films about murder; and (3) ghost films about a new value of death. Portraying death to be scary, the first and second groups indicate that if any apparent character commits suicide or is murdered, (s)he will become a spooky ghost. The film language always uses a setting that is dark, dull, shadowy, and gloomy. However, any love-based or gratitude-based suicide will be more acceptable. As for the third group, the plotlines can also be categorized into 3 subgroups: (1) ghosts with sex, disease, and politics; (2) ghosts with resistance to sexual power; and (3) ghosts with youth subcultural power. All these three types of ghost characters communicate a new value of death, suggesting

[3] Associate Professor, Department of Film and Photography, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

that death does not mean termination; that death is intertwined happily with living people; that death is colorful; and that death is socially constructed. In this sense, with the use of cinematic language, settings are imagined to be bright and lively with a slow-speed camera movement, a use of humor and a symbolization of death.

Death in films is represented and divided into 12 categories in three groups. In the first group, death is viewed to be negative and horrifying; namely, (1) painfulness, being tortured and scariness, (2) a way to escape from suffering, (3) loss and being departed, (4) suicide with revenges, and (5) power of vengeances. In the second group, death is signified positively; namely, (6) being devoted to love and gratitude, and (7) death by nature. And in the last group, a new value of death is represented as: (8) an intertwinement between dead and living people, (9) romantic love, (10) colorful death, (11) living with suffering from being hated, and (12) symbolized death.

The representation of death in films reproduces and maintains 4 ideologies: (1) dominant ideologies, e.g., Buddhism, animism, moralism, hybridity between traditional and new death; (2) ideologies about persons, e.g., sex, youth, love, family; (3) ideologies about society, e.g., nationalism, politics, economy, heath; and (4) cinematic ideology. While different subgenres of ghost films evidently define death in a different way, the representation of death is still based on film industry and social practices to a certain extent.

Keywords: death, representation, films, Thai ghost films

เกริ่นนำและโจทย์การวิจัย

หนึ่งในตระกูลหนังที่อดีตมักถูกมองข้ามไปก็คือ ภาพยนตร์ตระกูลผี แม้ว่าภาพยนตร์ตระกูลผีถือกำเนิดตั้งแต่ยุคแรกของภาพยนตร์ ทำรายได้และได้รับความนิยมอย่างสูง เพราะสร้างความตื่นตาตื่นใจกระตุ้นความอยากรู้และสอดรับกับความเชื่อเรื่องผีๆ ในสังคมไทยได้อย่างน่าอัศจรรย์ อย่างไรก็ตาม ในช่วงทศวรรษที่ 2540 ภายใต้กระแสภาพยนตร์ศึกษาเริ่มมีการศึกษาภาพยนตร์ตระกูลผีในระดับหนึ่ง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นทั้งการเติบโตแตกตัวของอุตสาหกรรม ศิลปะการเล่าเรื่องและความหมายของผีที่ปรากฏอยู่ในนั้นอันเกี่ยวข้องกับอุดมการณ์สังคม เช่น เพศ ศาสนา และอื่นๆ

ส่วนงานชิ้นนี้จะขยายประเด็นการศึกษาภาพยนตร์ตระกูลผีออกไปสู่การประกอบสร้างความหมายเรื่องความตาย ซึ่งแน่นอนว่า ภาพยนตร์ผีรับภาระกล่าวถึงความตายและโลกหลังความตายโดยตรง ด้านหนึ่งความตายเป็นเรื่องใกล้ตัว แต่ก็ถูกผลักให้ออกไปไกลตัว ภาพยนตร์ผีกลับดึงความตายออกมาใกล้ชิดกับผู้คน โดยใช้ศาสตร์แห่งภาพยนตร์เพื่อจำลองภาพความตายที่ไม่เคยได้ประสบ ในอีกด้านหนึ่ง ภาพยนตร์ผีก็ยังต้องคัดเลือก ตัดต่อ และประกอบสร้างความตายภายใต้อำนาจบางอย่างที่กำหนด จึงนำมาสู่โจทย์ของงานวิจัย *ความตายในภาพยนตร์ผีไทยในทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560* ภายใต้สำนักวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งจะเผยให้เห็นว่า ภาพยนตร์ตระกูลผีไทยในช่วงทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560 จะประกอบสร้างความตายอย่างไร เพื่อนำไปสู่ภาพตัวแทนความตายว่าอย่างไร และเหตุผลใดจึงทำให้ความตายเป็นเช่นนั้น จะเพราะมิติสังคม วิกฤติการณ์สังคม และตัวตระกูลภาพยนตร์เป็นตัวแปรกำหนดด้วยหรือไม่ อันจะทำให้เข้าใจความตายในสังคมไทยไม่มากก็น้อย

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยชิ้นนี้วางอยู่บนสำนักวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งจะให้ความสนใจเกี่ยวกับอำนาจที่ส่งผลต่อการกำหนดความหมายที่แฝงเร้นในภาพยนตร์ ในที่นี้ก็คือความหมายของความตาย ดังนั้น แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจึงจำแนกได้เป็น

5 แนวคิด แนวคิดแรกคือ แนวคิดเกี่ยวกับความตาย แนวคิดที่สอง สาม และสี่ จะเกี่ยวกับภาพยนตร์ นั่นก็คือ ตระกูลหนัง ภาพตัวแทน และอุดมการณ์ และแนวคิดที่ห้า คือ แนวคิดเกี่ยวกับบริบทสังคมและภาพยนตร์ไทยในช่วงทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560

แนวคิดเกี่ยวกับความตาย เป็นแนวคิดที่ในอดีตอาจไม่ได้รับความสนใจ เพราะถูกมองว่าน่ากลัว อัปมงคล เป็นเรื่องของศาสนาและการแพทย์ แต่ในปัจจุบันความตายกลับเป็นเรื่องที่ได้รับความสนใจอย่างมาก และมีการพัฒนาศาสตร์ความตายหรือมรณศึกษา (thanatology) โดยจะมีความเชื่อมโยงระหว่างศาสนา การแพทย์ และมิติสังคมวัฒนธรรม เพื่ออธิบายเกี่ยวกับความตายของมนุษย์ สำหรับในที่นี้การศึกษาความตายจะอยู่ภายใต้สำนักคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งมีความเชื่อว่า ความตายเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้น และสามารถแปรเปลี่ยนไปตามอำนาจและมิติสังคมที่แตกต่างกัน

ในสังคมตะวันตก งานของ Aries (1981) และ Walter (1994) ชี้ให้เห็นว่า ความตายมีการแปรเปลี่ยนจากในอดีต ความตายอาจเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวอยู่ในบ้าน และศาสนาโดยเฉพาะคริสต์จะกำหนดความหมายความตายว่า ท้ายที่สุดแล้วนั้นมนุษย์ก็จะต้องตายและไปอยู่ร่วมกับพระเจ้า แต่เมื่อสังคมก้าวสู่ความทันสมัย ความตายถูกทำให้กลายเป็นเรื่องน่ากลัวและกีดกันออกจากบ้าน โดยสถาบันการแพทย์เป็นผู้มีอำนาจในการลิขิตชีวิตและความตายแทน โดยเน้นเพียงด้านร่างกาย และเมื่อก้าวเข้าสู่สังคมสมัยใหม่กลับเริ่มมีการทบทวนการตายมากขึ้น ทั้งการหวนย้อนระลึกถึงมิติจิตวิญญาณและศาสนาที่เคยหล่นหายไป ตลอดจนการศึกษาความตายเริ่มมีความเกี่ยวพันกับสังคม ดังงานศึกษาเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายของ Emile Durkheim การศึกษาจิตวิทยาของผู้ที่จะเสียชีวิต ดังงานของ Elisabeth Kubler-Ross สิทธิของการตาย การุณยฆาต การเตรียมตัวตาย เศรษฐกิจที่เกี่ยวพันกับความตาย และแม้กระทั่งในแวดวงการแพทย์ปัจจุบัน ก็เริ่มศึกษาการรักษาพยาบาลผู้ป่วยใกล้ตายด้วยแนวทางใหม่ที่เรียกว่า การดูแลแบบประคับประคอง (palliative care) ซึ่งให้ความสนใจสิทธิและจิตวิญญาณผู้ใกล้ตาย อีกทั้งการก้าวไปสู่การแพทย์ยุคใหม่ที่เน้นการชะลอ-หยุดยั้งความตายและอาจนำไปสู่ชีวิตที่ไม่ตายหรือเป็นอมตะ

สำหรับสังคมไทย ความตายมีท่าทีที่ด้านหนึ่งก็คล้ายคลึงกับตะวันตก โดยเฉพาะในช่วงสังคมไทยได้รับอิทธิพลจากตะวันตกในยุคของการก้าวสู่ความทันสมัยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 และในยุคปัจจุบันนับตั้งแต่ปลายทศวรรษที่ 2540 เป็นต้นมา เริ่มคำนึงและสนใจการตายในลักษณะบูรณาการเชื่อมโยงกับศาสตร์ต่างๆ ดังงานชิ้นสำคัญ ได้แก่ *ชีวิตและความตายในสังคมสมัยใหม่* (2546) *วัฒนธรรมความตายกับวาระสุดท้ายของชีวิต* (2550) *มรณศึกษา* (2554) และ *สังคมวิทยาแห่งความตาย* (2555) ความตายในสังคมไทยจึงเริ่มนำไปสู่การตายดี ที่คำนึงสิทธิการตาย การเตรียมตัวตาย การรักษาพยาบาลสำหรับผู้ป่วยระยะสุดท้าย การเผชิญกับการตายแบบใหม่ เช่น การตายร้ายที่แม้จะไม่ตายก็เสมือนหนึ่งการตายทั้งเป็น ดังการถูกบูลลี่ (bullying) และการตั้งคำถามเกี่ยวกับความตาย เช่น มนุษย์อาจไม่ตายได้หรือไม่ ซึ่งท้าทายศาสนาและการแพทย์ในอดีต

แต่จุดที่อาจแตกต่างกันกับความตายในสังคมตะวันตกก็คือ ความตายในยุคแรกของไทยที่มีความเกี่ยวพันกับความเชื่อและอิทธิพลศาสนาพุทธและพราหมณ์ ดังเช่น งานของ สุจิตต์ วงษ์เทศ (2560) อธิบายว่า ความตายคือ “ขวัญ” ที่หายไป จึงต้องทำพิธีเรียกขวัญ และเมื่อขวัญไม่กลับมา ก็ต้องทำพิธีส่งขวัญเพื่อให้ขวัญกลับไปสู่อีกโลกหนึ่งรวมกับบรรพบุรุษ เพื่อปกปักษ์คุ้มครองคนเป็น และเมื่อสังคมไทยได้รับอิทธิพลศาสนาพราหมณ์และพุทธจากอินเดีย ขวัญที่ว่าก็ปรับเปลี่ยนเป็นแนวคิด “วิญญาณ” และเกิดการปรับเปลี่ยนการตายตาม “กฎไตรลักษณ์” หรือความไม่เที่ยงทำให้มนุษย์ทุกคนต้องตาย และการตายจะนำไปสู่การเกิดใหม่ในลักษณะการเวียนว่ายตายเกิดหรือ “สังสารวัฏ” อีกทั้งการรับแนวคิดเรื่อง “ไตรภูมิ” หรือการมองโลกหลังความตาย ที่ประกอบด้วยสามภูมิ โดยภพภูมิแรกที่รู้จักกันดีคือ นรก-โลก-สวรรค์ หากทำดีก็จะได้ไปสู่สรวงสรรค์ และถ้าทำชั่วก็จะนำไปสู่นรก (นภนท อนุพงศ์พัฒน์, 2550) แนวคิดดังกล่าวถือได้ว่า มีอิทธิพลต่อความเชื่อและโลกทัศน์ความตายของสังคมไทยนับตั้งแต่อดีตจวบปัจจุบัน

ส่วนแนวคิดที่สองสามและสี่ ได้แก่ ตระกูลหนัง ภาพตัวแทน และอุดมการณ์ ถือเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ตามสำนักวัฒนธรรมศึกษา

โดยเชื่อว่า ภาพยนตร์ที่มีการผลิตขึ้นในแนวทางเดียวกันเรียกว่า ตระกูล (genre) มีประโยชน์ต่อทั้งการผลิตอุตสาหกรรมและการคาดหวังต่อการรับชมของผู้ชม ทั้งนี้ ในสำนักวัฒนธรรมศึกษาจะพิจารณาตระกูลในสองด้านคือ ด้านแรก ลีลาหรือศิลปะการผลิต (aesthetic exchange) และด้านที่สอง ความเกี่ยวพันกับสังคมวัฒนธรรมและหมายรวมถึงเศรษฐกิจ (social exchange) โดยมองว่าภาพยนตร์แต่ละตระกูลหาใช่การสร้างสรรค์จากผู้กำกับภาพยนตร์และสะท้อนสังคมไม่ แต่กลับมองว่า อำนาจต่างๆ โดยเฉพาะโครงสร้างบริบทสังคม และแม้แต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์กลับเป็นผู้กำหนดเนื้อหาตลอดจนลีลาของภาพยนตร์ ด้วยเหตุนี้เอง การศึกษาตระกูลภาพยนตร์จึงย่อมเผยให้เห็นการประกอบสร้างความหมายบางอย่างในนั้น แนวทางการศึกษาจะเจาะลึกไปในตัวบทภาพยนตร์โดยใช้เครื่องมือ คือ การเล่าเรื่องและภาษาหนัง เพื่อแสดงให้เห็นโครงสร้างอำนาจบางอย่างเป็นตัวกำหนดลีลาหรือศิลปะในการนำเสนอ และในหลายกรณีการศึกษาตระกูลหนังก็จะเผยให้เห็น “ขนบ” (convention) ของตระกูลหนัง และในทางกลับกันคือ “นวัตกรรม” (invention) ของตระกูลที่อาจขยายตัวต่อไปได้เรื่อยๆ

สำหรับแนวคิดภาพตัวแทนและอุดมการณ์ จะมีความสัมพันธ์กับตระกูลหนัง ตรงที่แนวคิดภาพตัวแทนนั้นเป็นผลพวงที่ตระกูลหนังเป็นผู้ผลิต ส่วนแนวคิดอุดมการณ์จะเป็นเสมือนอำนาจหรือกลไกที่มองไม่เห็นที่กำหนดวิธีคิดของมนุษย์แทนการใช้กำลังบังคับจัดการ และวิธีการศึกษาจำเป็นต้องขุดลงไปในโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาของตระกูลภาพยนตร์ และส่งผลต่อภาพตัวแทนอีกลำดับหนึ่ง ด้วยเหตุนี้ ภาพตัวแทนจึงหาใช่ภาพสะท้อนความจริงไม่ ตามแนวคิดของ Stuart Hall (1997) ภาพตัวแทนจะเกี่ยวข้องกับสังคมวัฒนธรรมและอำนาจที่กำหนดความหมาย ภาพตัวแทนมีได้หลากหลาย ตั้งแต่เรื่องคน ก้าวไปสู่นามธรรม เช่น ชาติ สำหรับในที่นี้ คือ ความตาย

ส่วนแนวคิดอุดมการณ์หยิบยืมแนวคิดมาจาก Louis Althusser (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ที่ให้ความสนใจมิติเชิงอำนาจหรืออุดมการณ์ที่ส่งผลต่อการกำหนดกรอบวิธีคิดของมนุษย์ ทั้งนี้

อุดมการณ์จะถูกผลิตขึ้นภายใต้อำนาจบางอย่างและผลิตซ้ำผ่านสถาบันต่างๆ รวมถึงสื่อมวลชนเฉกเช่นภาพยนตร์ กลไกการทำงานของอุดมการณ์จะทำหน้าที่ครอบงำมนุษย์โดยปราศจากการใช้กำลัง โดยมักจะทำงานผ่านโครงสร้างสัญญะ ซึ่งในที่นี้จะเกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ตัวละครที่ตายเป็นผู้หญิง รวมถึงฉากการตายของผู้หญิงก็มักจะใช้การฆ่าตัวตายด้วยการผูกคอตาย ต่างจากผู้ชายที่ใช้ปืน ล้วนเป็นสัญญะที่แฝงเร้นถึงอุดมการณ์ความอ่อนแอของอิสตรี เมื่อความหมายได้ซ่อนเร้นอยู่ในโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ ทำให้มนุษย์ทั้งในฐานะผู้ผลิตภาพยนตร์ตลอดจนผู้ชมภาพยนตร์ก็รับอุดมการณ์นั้นโดยไม่ตั้งข้อสังเกต อย่างไรก็ดี ก็อาจมีการผลิตอุดมการณ์ต่อต้าน ดังเช่น ผู้ชายก็อาจตายได้ และเผยให้เห็นความล้มเหลวของอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่ สำหรับกรณีนี้ความตายก็คืออุดมการณ์หนึ่งที่สังคมกำหนดและส่งผลต่อการผลิตซ้ำในภาพยนตร์ที่ได้รับชม ทั้งนี้ นอกจากอุดมการณ์ความตายที่แฝงในภาพยนตร์ตระกูลผีแล้ว อาจยังคงมีอุดมการณ์อื่นๆ ที่เชื่อมร้อยและส่งผลต่อภาพยนตร์ผีได้เช่นกัน ดังเช่น ตัวละครหญิงที่ตายอาจเป็นแรงงานต่างด้าว ซึ่งนอกจากตอกย้ำอุดมการณ์ความตาย ยังปรากฏอุดมการณ์เพศและอคติเชื้อชาติเจือปนอีกด้วย

แนวคิดสุดท้ายคือ แนวคิดเกี่ยวกับบริบทสังคมวัฒนธรรมและภาพยนตร์ไทยในทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560 แนวคิดนี้จะช่วยทำให้เข้าใจถึงบริบทอันจะเกี่ยวข้องกับความหมายความตายในภาพยนตร์ผี ในขณะที่สังคมไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ด้านหนึ่งเต็มไปด้วยปัญหาต่างๆ โดยเฉพาะความขัดแย้งและการต่อสู้ทางการเมือง แต่ก็เป็นหน่ออ่อนของการเรียกร้องในประเด็นต่างๆ ของสังคม ได้แก่ เพศ การศึกษา และเยาวชน นอกจากนั้น ในช่วงต้นทศวรรษที่ 2560 ยังเกิดโรคระบาดซึ่งถือได้ว่า เป็นสังคมความเสี่ยง (risk society) ตามแนวคิดของ Ulrich Beck อันส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คน และเหตุการณ์ที่สำคัญอีกเหตุการณ์หนึ่งในช่วงเวลานี้ก็คือ เศรษฐกิจที่ตกต่ำ อันเป็นผลจากวิกฤติโรคระบาด ส่วนมิติด้านภาพยนตร์ไทย พบว่า ภาพยนตร์ไทยเติบโตอย่างมาก อันเนื่องมาจากความก้าวหน้าเทคโนโลยี การเติบโตของผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่

การได้รับรางวัลระดับนานาชาติ แต่ในทางกลับกัน วิกฤติของโรคระบาดก็ส่งผลให้การเติบโตชะงักลงไม่ต่างจากผลกระทบต่อเศรษฐกิจ เช่นเดียวกันกับเงื่อนไขกฎหมายหรือพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ที่รัฐยังคงมีบทบาทควบคุมภาพยนตร์มากกว่าการส่งเสริม ภาพยนตร์ไทยที่อยู่รอดได้และผลิตอย่างต่อเนื่องนั่นก็คือ ภาพยนตร์ผี อาจเป็นเพราะตรงกับจริตของผู้ชม โดยที่มีปริมาณการผลิตคงที่ และเริ่มมีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ผีที่แปลกใหม่จำนวนมากเพื่อดึงดูดผู้ชม

จากแนวคิด 5 แนวคิดข้างต้นวางอยู่บนสำนักวัฒนธรรมศึกษาที่สนใจว่า ความตายเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากสังคมและอุดมการณ์ต่างๆ และภาพยนตร์ผีจะเป็นเสมือนช่องทางที่จะทำให้เห็นถึงความหมายของความตายที่ถูกกำหนดขึ้น ที่ผ่านมามีการศึกษาภาพยนตร์กับความตายค่อนข้างน้อย ในตะวันตกมีการศึกษาภาพยนตร์ผ่านงานของ Hagin (2010) และ Aaron (2015) โดยเน้นภาพยนตร์ของฮอลลีวูด ส่วนในสังคมไทย งานของ กำจร หลุยยะพงศ์ (2562) ได้ทดลองศึกษาภาพยนตร์กับความตายโดยเน้นหนักไปที่ภาพยนตร์ดรามาและภาพยนตร์ทางเลือก งานทั้งหมดเห็นพ้องตรงกันว่า ภาพยนตร์เป็นพื้นที่ที่ประกอบสร้างความหมายของความตาย และความตายก็มีความหมายที่แตกต่างหลากหลายขึ้นอยู่กับสังคมวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นตัวกำหนด คำถามที่ตามมาก็คือ แล้วกรณีของภาพยนตร์ผีไทยจะดำเนินรอยตามไปแบบนี้หรือไม่ การศึกษาภาพตัวแทนความตายในภาพยนตร์ผีจะเผยให้เห็นความตายที่อาจไม่ใช่เรื่องธรรมชาติ และเป็นเรื่องอำนาจที่ถูกกำหนด ภาพตัวแทนจะเป็นอะไร มีการกำหนดอย่างไร และอำนาจหรืออุดมการณ์ใดที่กำหนด จะเป็นอุดมการณ์ของศาสนา ความเชื่อ ความตายแบบใหม่ ความตายแบบการแพทย์หรือมิติสังคมอื่นๆ ด้วยหรือไม่ อย่างไร

วิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เพื่อตอบข้อคำถามดังกล่าว ผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวบทภาพยนตร์ผีไทยในช่วงทศวรรษที่ 2550-

ต้นทศวรรษที่ 2560 จำนวน 12 เรื่อง จากจำนวนประชากรภาพยนตร์ผีทั้งหมด 56 เรื่อง (แจงนับโดยผู้วิจัย) โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยมีเกณฑ์คือ ภาพยนตร์ผีที่เกี่ยวข้องกับการตาย ภาพยนตร์ผีที่ได้รับความนิยม ภาพยนตร์ผีควรมีตระกูลย่อยๆ และความตายในภาพยนตร์ควรมีความแตกต่างหลากหลาย ภาพยนตร์ที่ผ่านการคัดเลือก มีดังนี้ (1) *หอแต๋วแตก* (2550) (และยังขยายรวมถึงภาพยนตร์ภาคต่ออีก 7 ภาค แต่จะเน้นหนักในภาคแรก) (2) *ลัดดาแลนด์* (2554) (3) *พี่มาก...พระโขนง* (2556) (4) *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557) (5) *บองสรันโอน* (2558) (6) *อาปัติ* (2558) (7) *รุ่นพี่* (2558) (8) *โรงเรียนผี* (2559) (9) *สยามสแควร์* (2560) (10) *เพื่อนที่ระลึก* (2560) (11) *แสงกระสือ* (2562) และ (12) *ร่างทรง* (2564)

หลังจากนั้น กำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์ภาพยนตร์ผี 3 ด้าน ในด้านแรกการวิเคราะห์ศิลปะการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ จำแนกออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนแรก การเล่าเรื่องประกอบไปด้วย ตัวละคร ฉาก อุปกรณ์ (เช่น อาวุธ) โครงเรื่อง (โดยเน้นก่อน-ระหว่าง-และหลังการตาย) แก่นเรื่อง และมุมมอง ส่วนที่สองภาษาภาพยนตร์ ประกอบไปด้วยภาษาภาพ เสียง การตัดต่อ และการจัดองค์ประกอบของภาพ หรือมิซ-ออง-แซง (mise-en-scène) และทั้งสองส่วนนี้จะนำไปสู่ด้านที่สอง ภาพตัวแทนความตาย และด้านที่สาม อุดมการณ์ที่กำหนดโดยที่อุดมการณ์นั้นได้ใช้แนวทางของการวิจัยในอดีตของ Hagin (2010) Aaron (2015) และกำจร หลุยยะพงศ์ (2562) เป็นหลัก จะพบว่า อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องน่าจะเป็นศาสนา ความตาย เพศ ชาติ และอุดมการณ์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ (ตระกูล อุตสาหกรรมภาพยนตร์) ทั้งนี้อาจมีอุดมการณ์อื่นๆ ปรากฏเพิ่มเติม และอาจมีอุดมการณ์ที่ขัดแย้งหรือต่อต้านก็เป็นได้

ผลการวิจัย

จากภาพยนตร์ผีไทยในช่วงทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560 จำนวน 12 เรื่อง สามารถจำแนกได้เป็นสามกลุ่ม คือ ภาพยนตร์ผีกับการฆ่าตัวตาย ภาพยนตร์ผีกับการฆาตกรรม และภาพยนตร์ผีกับความตายแบบใหม่ โดยมี

อัตราส่วนใกล้เคียงกันและบางส่วนก็ซ้อนทับกัน กล่าวคือ ในภาพยนตร์ผีเรื่องเดียวกันนั้นอาจเป็นทั้งสามกลุ่ม ตัวอย่างเช่น *หอแต๋วแตก* (2550) นั่นย่อมแสดงให้เห็นว่า แม้จะเป็นความตายในพื้นที่หรือในภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ก็มิได้มีความหมายเดียว แต่จะมีความหลากหลาย รายละเอียดประเภทภาพยนตร์มีดังนี้

ภาพยนตร์กลุ่มแรก คือ ภาพยนตร์ผีกับการฆ่าตัวตาย จะเกี่ยวข้องกับตัวละครที่ตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยหลากหลายเหตุผล มีจำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ *หอแต๋วแตก* (2550) *ลัดดาแลนด์* (2554) *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557) *รุ่นพี่* (2558) *อาปัติ* (2558) *โรงเรียนผี* (2559) *เพื่อนที่ระลึก* (2560) และ *แสงกระสือ* (2562)

กลุ่มที่สอง ภาพยนตร์ผีกับการฆาตกรรม จะเกี่ยวข้องกับตัวละครที่ถูกฆาตกรรม ทั้งกับคนรู้จัก บุคคลภายในครอบครัว และการฆาตกรรมจากอคติของชาติ จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ *หอแต๋วแตก* (2550) *ลัดดาแลนด์* (2554) *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557) *อาปัติ* (2558) *รุ่นพี่* (2558) *บองสรันโอน* (2558) และ *ร่างทรง* (2564)

และกลุ่มที่สาม ภาพยนตร์ผีกับความตายแบบใหม่ จะเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอความตายที่แตกต่างจากเดิม เช่น การตายดี การไม่ตาย การไม่แน่ใจว่าตายหรือไม่ ความตายที่เกี่ยวโยงกับสังคม ทั้งเพศ โรค การเมือง วัยรุ่น และอื่นๆ มีจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ *หอแต๋วแตก* (2550) *พี่มาก...พระโขนง* (2556) *รุ่นพี่* (2558) *โรงเรียนผี* (2559) *สยามสแควร์* (2560) *แสงกระสือ* (2562) และ *ร่างทรง* (2564)

ภาพยนตร์ผีกลุ่มแรกและภาพยนตร์ผีกลุ่มที่สอง มักจะนำเสนอความตายในเชิงความน่ากลัว เพื่อตอกย้ำให้เห็นว่า หากเลือกการฆ่าตัวตายหรือการถูกฆาตกรรมทั้งจากคนที่รู้จัก บุคคลในครอบครัว และแม้กระทั่งประเทศเพื่อนบ้าน โลกหลังความตายจะกลายเป็นผีที่น่าเกลียดน่ากลัว ภาษาภาพยนตร์จะเน้นภาพที่มืด ทึม วังเวง หดหู่ อาจเนื่องมาจากการผลิตซ้ำความเชื่อทางศาสนา อย่างไรก็ดี หากเป็นการฆ่าตัวตายเพื่อการพลีชีพอันเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มแรกบน

เงื่อนไขของความรักและความกตัญญู กลับได้รับการยอมรับ ภาษาภาพยนตร์ก็จะแตกต่างกันภาพของความตายกลับดูสดใสมากกว่า

ส่วนภาพยนตร์ผีในกลุ่มที่สาม ยังสามารถจำแนกได้เป็นกลุ่มย่อยอีก 3 กลุ่ม คือ ผีกับเพศ โรค และการเมือง ผีกับการแหวกขนบเรื่องเพศ และผีกับการต่อสู้ของวัยรุ่น จุดร่วมของภาพยนตร์กลุ่มนี้ล้วนเป็นภาพยนตร์ผีที่ท้าทายความหมายความตายแบบใหม่ ได้แก่ ความตายไม่ได้มีความหมายถึงการจบสิ้น ความตายอาจเป็นโลกคู่ขนานที่อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขกับโลกของคนเป็น ความตายคือสีสัน และความตายคือการประกอบสร้างขึ้นมา ตัวละครอาจตายหรืออาจไม่ตายก็ได้ หรือไม่รู้ว่าตาย ภาษาภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ยังมีลีลาการนำเสนอที่แตกต่าง ภาพหลังความตายมีความสวยงาม การใช้ภาพช้า การใช้มุขตลกขบขัน และการนำเสนอความตายมีความสลับซับซ้อนไม่ได้ตรงไปตรงมาในลักษณะเหตุและผลเหมือนกับกลุ่มที่หนึ่งและสอง ทั้งนี้เป็นผลมาจากมิติสังคมที่กำหนดเพิ่มจากศาสนาสู่ด้านอื่น เช่น เพศ วัยรุ่น การเมือง ตลอดจนอุดมการณ์ความตายที่แปรเปลี่ยนไปจากความหมายของการสิ้นสุดลงสู่การไม่ตาย การตายดี การตายร้าย และการตายทั้งเป็น

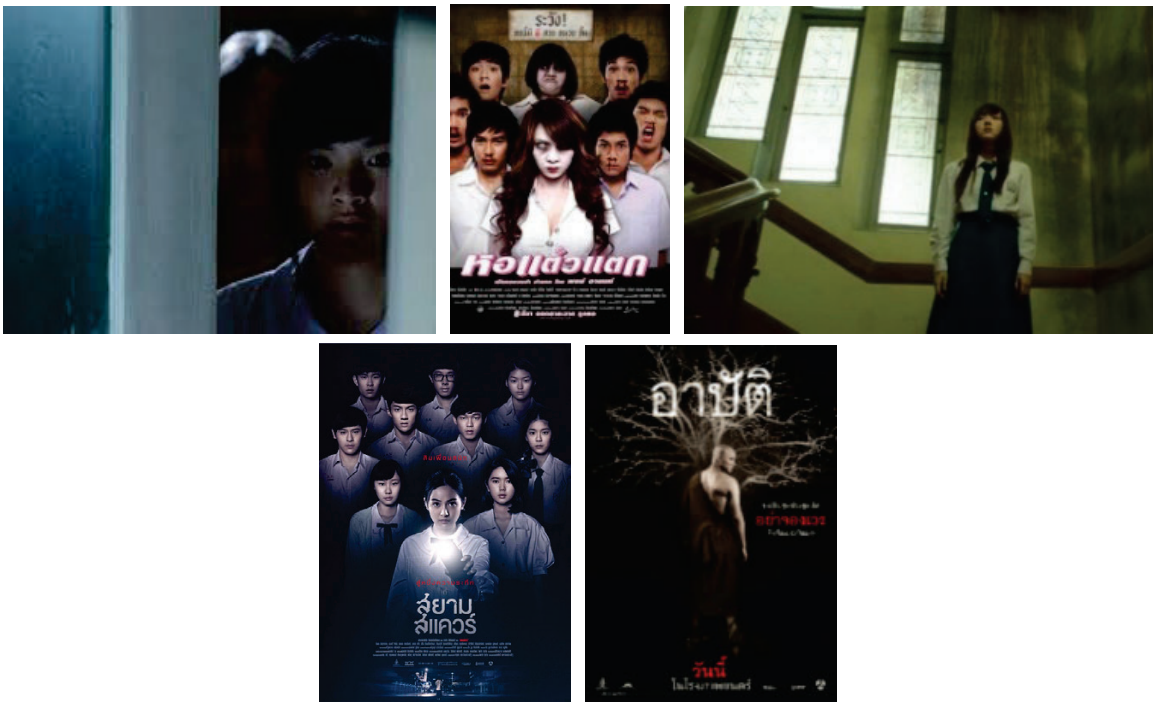
หากพิจารณาในภาพรวม ภาพยนตร์ผีทั้งหมด 12 เรื่อง มีลักษณะของโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ผีที่มีจุดร่วมกันโดยลำดับ ตั้งแต่แก่นเรื่อง ตัวละครผู้ตาย-ผู้ฆ่า ฉากการตาย อาวุธ/อุปกรณ์ที่ทำให้ตาย มุมมองการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง (ก่อนระหว่างหลังการตาย) ดังต่อไปนี้

แก่นเรื่องจะเกี่ยวกับความตายโดยอาจมีหลากหลายสาเหตุ เช่น ฆ่าตัวตาย การฆาตกรรม ทั้งจากครอบครัวคนรู้จักและอคติของชาติ ปัญหาต่างๆ เช่น สุขภาพ ปัญหาวัยรุ่น การท้าทายเพศวิถี โดยเฉพาะผู้ชายและเพศที่สาม ทั้งนี้การนำเสนอมักจะแยกระหว่างความตายกับความเป็น โดยความตายจะเป็นอีกโลกหนึ่ง หน้าตาท่าทางของผู้ตายจะแตกต่างไปจากคนเป็น (เพื่อยืนยันความเป็นคนละโลก) ผู้ตายมักจะเป็นคนอ่อนแอ ได้แก่ เด็ก วัยรุ่น สตรี ทำให้เกิดการฆ่าตัวตายหรือบางครั้งก็ถูกฆาตกรรม อย่างไรก็ดี เริ่มมีผู้ชายเป็นเหยื่อหรือผู้ตาย ซึ่งอาจแสดงให้เห็นถึงปัญหาผู้ชายที่ประสบกับโลกที่วิกฤติและไม่มีใครที่หลุดพ้น

ความตายไปได้ วิกฤติที่พบจะเป็นทั้งวิกฤติเรื่องความรัก ครอบครัว เพื่อนในโรงเรียน และวิกฤติที่มาจากสภาพเศรษฐกิจ ส่วนฆาตกรในอดีตคือผู้ชาย อันตอกย้ำความมีอำนาจ แต่ในปัจจุบันฆาตกรเริ่มขยับไปสู่สตรีและเด็ก อันอาจมีนัยของสังคมที่แปรเปลี่ยนและความรุนแรงที่ทวีมากขึ้น

ฉากการตายจะเป็นอีกโลกหนึ่งไม่ใช่โลกปกติ แต่หากเป็นความตายแบบใหม่ เริ่มจะทำให้โลกของความเป็นและความตายหดหายไป หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือเส้นพรมแดนเริ่มลดลง นอกจากนั้น ภาพยนตร์ผีระบุให้เห็นว่า ความตายสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งพื้นที่บ้านและนอกบ้าน ทั้งหอพัก โรงเรียน สยามสแควร์ (พื้นที่การเรียนพิเศษและการบริโภค) และแม้กระทั่งวัด ซึ่งอาจทำให้เห็นได้ว่าไม่มีที่ใดที่หลุดพ้นความตาย และในเวลาเดียวกัน ภาพยนตร์ผีก็ทำให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ดังกล่าว และอาจกำลังทำหน้าที่วิพากษ์อำนาจที่กำลังทำร้ายผู้คนตั้งแต่บ้าน โรงเรียน สยามสแควร์ และวัด

ภาพที่ 1 ความตายในบ้าน หอ โรงเรียน สยามสแควร์ และวัด ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* (2554) *หอแต๋วแตก* (2550) *รุ่นพี่* (2558) *สยามสแควร์* (2560) และ *อาปัติ* (2558) ตามลำดับ



อาวุธ/อุปกรณ์ที่ทำให้ตายมีความหลากหลาย แต่ส่วนที่สำคัญคือ อาวุธมีความสัมพันธ์กับเพศ หากเป็นผู้ชายมักจะใช้ปืนเพราะแทนความรุนแรง และสำหรับสตรีก็มักจะใช้การผูกคอตาย การกระโดดตึก แต่หากเป็นกรณีพิเศษเด็กหรือสตรี ก็อาจหยิบปืนมาเป็นเครื่องมือฆ่าตัวตายได้ ซึ่งเท่ากับว่าความรุนแรงได้ก้าวมาสู่เด็กและสตรี ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *รุ่นพี่* (2558) และ *เพื่อนที่ระลึก* (2560)

ภาพที่ 2 การตายด้วยการผูกคอตายใน *เพื่อนที่ระลึก* (2560)

ในส่วนมุมมองของการเล่าเรื่อง หากพิจารณาขั้นต้นอาจมาจากทั้งคนตายและคนเป็นที่ฆ่าคน หรือเป็นพยานเห็นเหตุการณ์ หรืออาจผสมกัน อันทำให้เห็นว่า ความตายมีความน่ากลัวเพียงไร และบางครั้งก็แฝงให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นของผู้ตายทั้งก่อน-ระหว่าง-และหลังความตาย แต่หากวิเคราะห์ลึกลงไปในโลกของความตาย เป็นสิ่งที่ไม่มีใครได้เคยพบมาก่อน ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่ามุมมองนั้นมาจากคนเป็นที่คิดหรือจินตนาการว่า ความตายควรเป็นอย่างไร อย่างไรก็ดี ความตายนั้นบางส่วนอาจมาจากการเห็นคนตายที่มีความแตกต่างและน่ากลัว และบางส่วนอาจมาจากวรรณกรรมและการผลิตซ้ำจากจิตรกรรมฝาผนังที่ระบุโลกหลังความตาย ซึ่งมักจะมาจากศาสนาและไตรภูมิ (นรก-โลก-สวรรค์) ที่กำหนด อันอาจถือได้ว่าเป็นอุดมการณ์หลักของสังคมไทยที่กำหนดโลกหลังความตาย

โครงเรื่องในการเล่าเรื่องความตายมักจะไล่เรียงก่อน-ระหว่าง-หลังความตาย และแสดงให้เห็นภาวะที่แตกต่างกันของความตายกับความเป็น อีกทั้งแยกโลกระหว่างความเป็นกับความตายออกจากกัน อย่างไรก็ดี เนื่องจากภาพยนตร์ผีมีตระกูลย่อยโครงเรื่อง ก็อาจมีความแตกต่างกันดังที่จะอธิบายภายใต้จุดต่าง

จุดต่างของภาพยนตร์ผีกับความตายทั้งหมด 12 เรื่องนี้สามารถจำแนกได้ออกเป็นสามกลุ่ม ดังที่กล่าวไปข้างต้น ภาพยนตร์บางเรื่องอาจสามารถจัดเข้าได้ทุกกลุ่ม

กลุ่มแรก ภาพยนตร์ผีกับการฆ่าตัวตาย จำนวน 8 เรื่อง จะเน้นการทำอัตวินิบาตกรรมอันมาจากปัญหาทางจิตและสังคม 6 เรื่อง ได้แก่ *ลัดดาแลนด์* (2554) *รุ่นพี่* (2558) *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557) *อาปัติ* (2558) *โรงเรียนผี* (2559) และ *เพื่อนที่ระลึก* (2560) อีกทั้งยังรวมถึงการฆ่าตัวตายจากการพลีชีพในภาพยนตร์ 3 เรื่อง กล่าวคือ การพลีชีพเรื่องรัก ได้แก่ *แสงกระสือ* (2562) และ *หอแต๋วแตก* (2550) และการพลีชีพเพื่อความกตัญญูใน *เพื่อนที่ระลึก* (2560)

กลุ่มที่สอง ภาพยนตร์ผีกับการฆาตกรรม จะหมายถึงการที่ตัวละคร (ผี) ถูกฆ่าตายแล้วกลายเป็นผี มีจำนวน 7 เรื่อง โดยอาจถูกฆาตกรรมทั้งจากคนรู้จักและบุคคลในครอบครัว จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ *หอแต๋วแตก* (2550) *ลัดดาแลนด์* (2554) (ตัวละครรอง) *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557) *อาปัติ* (2558) (ตัวละครรอง) *รุ่นพี่* (2558) (ตัวละครรอง) และ *ร่างทรง* (2564) และการฆาตกรรมประเทศเพื่อนบ้าน คือ พม่าและกัมพูชา ซึ่งจะทำให้เห็นปัญหาและอคติของชาติอีก 2 เรื่อง ได้แก่ *ลัดดาแลนด์* (ตัวละครมะขิ่น) (2554) และ *บองสรันโอน* (2558)

ภาพที่ 3 แรงงานพลัดถิ่นชาวพม่าและกัมพูชาที่ถูกฆาตกรรมกลายเป็นผีใน *ลัดดาแลนด์* (2554) และ *บองสรันโอน* (2558)

และกลุ่มที่สาม ภาพยนตร์ผีกับความตายแบบใหม่ มีจำนวน 7 เรื่อง จะเป็นการตายที่เกี่ยวข้องกับเพศ โรค และการเมือง 2 เรื่อง ได้แก่ *พี่มาก... พระโขนง* (2556) และ *แสงกระสือ* (2562) การท้าทายความหมายของเพศ 2 เรื่อง คือ *หอแต๋วแตก* (2550) และ *รุ่นพี่* (2558) และการต่อสู้ของวัยรุ่น 3 เรื่อง ได้แก่ *โรงเรียนผี* (2559) *สยามสแควร์* (2560) และ *ร่างทรง* (2564) และที่สำคัญคือ ภาพความตายจะเปลี่ยนจากความน่ากลัวแต่ด้านเดียวให้กลายเป็นทั้งน่ากลัวผสมกับความมีสีสัน

ภาพที่ 4 การผสานความน่ากลัวและความมีสีสันใน *หอแต๋วแตก* (2550) และ *แสงกระสือ* (2562)

สำหรับภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์กลุ่มแรก ภาพยนตร์กับการฆ่าตัวตาย (ไม่นับรวมการพลีชีพ) และภาพยนตร์กลุ่มที่สอง ภาพยนตร์กับการฆาตกรรม จะมุ่งเน้นภาพก่อน ระหว่าง และหลังความตายที่มีความน่ากลัว หดหู่ ทุกข์ทรมาน โดยใช้สัญญะต่างๆ เช่น ภาพของตัวละครที่ตายที่เต็มไปด้วยเลือด ซากศพ ลิ้นจุกปาก ตาเหลือกลอย การจัดแสงสีที่อยู่ในโทนมืดดำหรือโลว์คีย์ (low key) เสียงเพลงหรือดนตรีที่สยดสยอง การตัดต่อโดยการเรียงตามลำดับเหตุและผลของการตาย การจัดองค์ประกอบของภาพ (mise-en-scène) ให้ผู้ชมรู้สึกประหนึ่งอยู่ในขุมนรก จุดที่น่าสนใจคือ การนำเสนอภาพคนตายและระหว่างตายอาจต่างไปจากทัศนคติทั่วไปว่า ไม่ควรนำเสนอภาพความตายให้เห็นเด่นชัดหรือโจ่งแจ้งเพื่อการเคารพผู้ตาย (Howson, 2004) อย่างไรก็ดี ในอีกทัศนะหนึ่งการนำเสนอภาพความตายก็อาจเผยให้เห็นได้ แต่ก็เป็นภาพที่ทำให้

ระลึกถึง ดังกรณีของภาพถ่ายในยุควิคตอเรียนในช่วงเวลาที่การตายมีสูง จึงเกิดธรรมเนียมความผูกพันกับความตายและการไว้ทุกข์ เมื่อภาพถ่ายเกิดขึ้น จึงมักจะถ่ายภาพร่างไร้ชีวิต หรือเรียกว่า การถ่ายภาพหลังความตาย อันย้อนไปสู่อดีตที่ทำหน้ากาก และการวาดภาพเหมือนหลังความตายเพื่อไว้อาลัย แต่ก็มักจะเป็นภาพการนอนหลับเพื่อการตื่นในอนาคตตามทัศนะของศาสนาคริสต์ (นักรบมูลมานัส, 2565) ในกรณีของภาพยนตร์กลุ่มนี้ ตีแผ่ความตายที่น่ากลัวเพื่อที่จะตอกย้ำให้เห็นมิติศาสนา บุญ บาป ผลกรรม นรกสวรรค์เป็นสำคัญ ทั้งนี้ภาพยนตร์กลุ่มสองอาจเพิ่มการสืบค้นหาการฆาตกรรมเพิ่มเติมตามแนวผีสืบสวนสอบสวน ทำให้ภาษาภาพยนตร์ขับเน้นการสืบสวนสอบสวน

ภาพที่ 5 ใบหน้าผีที่น่ากลัวใน *ลัดดาแลนด์* (2554) และ *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557)

ส่วนกรณีของภาพยนตร์กับการฆ่าตัวตายด้วยการพลีชีพ กลับไม่ได้มองว่า ความตายคือความน่ากลัว แต่นำเสนอว่าเป็นสิ่งที่ดีหากพลีชีพ ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลของความรักหรือความกตัญญู ดังนั้น เมื่อตายไป ภาษาภาพยนตร์ก็จะนำเสนอให้เห็นเสมือนร่างสลายเป็นละอองค่อยๆ จางหายไปหรือลอยขึ้นไปสู่สรวงสวรรค์ ประหนึ่งกลายเป็นเทพ ซึ่งสอดรับกับความเชื่อในทางศาสนาและจริยธรรมในด้านการทำดีได้ดี อย่างไรก็ดี การพลีชีพนี้อาจแตกต่างไปจากในอดีตที่เน้นการพลีชีพเพื่อศาสนา (นภนาท อนุพงศ์พัฒน์, 2550)

สำหรับภาพยนตร์ในกลุ่มที่สาม คือ ภาพยนตร์กับความตายแบบใหม่ การนำเสนอภาพก่อน-ระหว่าง-และหลังความตายจะมีลักษณะย้อนแย้ง การตัดต่อไม่เรียงลำดับเหตุและผลอย่างชัดเจน อันทำให้ไม่แน่ใจถึงการตายว่า อาจตายหรือไม่ตาย นอกจากนั้น ช่วงก่อนและระหว่างอาจไม่เน้นความเจ็บปวดและทรมานจากการตาย บางครั้งใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนค่าความตาย แต่สำหรับในช่วงหลังความตาย แม้ด้านหนึ่งธำรงความน่ากลัว แต่ก็เพื่อแสดงอำนาจพลังของการเป็นผี ในอีกด้านหนึ่งกลับประกอบสร้างความหมายของความตายที่มีสีสันสวยงาม ผ่านแสง สี ฉาก การจัดองค์ประกอบของภาพให้มีความสดใส การใช้ความเร็วภาพที่ช้า (slow motion speed) การจางภาพ ซ้อนภาพ บางครั้งใช้เพลงดนตรีประกอบที่อ่อนหวาน ดังกรณี *พี่มาก...พระโขนง* (2556) และ *แสงกระสือ* (2562) การนำเสนอภาพคนตายที่เป็นชายในฐานะหล่อดูดี และอาจมองได้ว่าเป็นวัตถุทางเพศในภาพยนตร์เรื่อง *รุ่นพี่* (2558) และ *หอแต๋วแตก* (2550) การทำให้ภาพความตายดูสับสนระหว่างความตายและความเป็น เช่น *โรงเรียนผี* (2559) *สยามสแควร์* (2560) และการใช้เทคนิค “mockumentary” หรือ “สารคดีเทียม” ในภาพยนตร์ *ร่างทรง* (2564)

ภาพที่ 6 โลกหลังความตายที่มีสีสันสดใสใน *พี่มาก...พระโขนง* (2556) และ *หอแต๋วแตก* (2550)

จากการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ สามารถนำไปสู่ภาพตัวแทนความตายในภาพยนตร์ผีที่แตกต่างกัน 12 แบบ และสามารถจัดกลุ่มได้สามกลุ่ม คือ ภาพลบ ภาพบวก และภาพความตายแบบใหม่ ดังนี้

ภาพตัวแทนความตายในเชิงลบ ได้แก่ (1) ความเจ็บปวด ทรมาน ความน่ากลัว (2) หนทางการหนีจากความทุกข์ ซึ่งมักจะมาจากการฆ่าตัวตาย (3) การสูญเสียพลัดพราก อันเกิดจากการสูญเสียผู้ที่รักจากไปนำไปสู่การฆ่าตัวตาย (4) การฆ่าตัวตายเพราะต้องการแก้แค้น ทำให้คนเป็นที่กระทำต่อเขาให้รู้สึกผิดบาป (5) การเปลี่ยนไปสู่โลกของการเป็นผีที่มีอำนาจที่จะล้างแค้นทวงความยุติธรรม (ไม่ยอมไปผุดไปเกิด) สืบเนื่องจากการถูกฆาตกรรม

ภาพตัวแทนความตายในเชิงบวก ได้แก่ (6) การเสียสละเพื่อคนรักและกตัญญู ดังปรากฏในภาพยนตร์ผีที่เน้นการพลีชีพ (7) ความตายคือธรรมชาติ ไม่ว่าใครก็ต้องประสบต่างจากที่เคยมองด้วยสายตาหวาดกลัว

ภาพตัวแทนในเชิงลบมักจะปรากฏในภาพยนตร์กลุ่มที่หนึ่งและสอง คือ การฆ่าตัวตาย และการฆาตกรรม ส่วนภาพตัวแทนในเชิงบวก กลับแฝงในภาพยนตร์กลุ่มแรก คือ การฆ่าตัวตายที่มีนัยของการเสียสละหรือการพลีชีพ ส่วนการมองว่าการตายเป็นเรื่องธรรมชาติ แม้จะปรากฏในภาพยนตร์เกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย แต่เป็นมุมมองของคนปกติที่มองคนตาย เพื่อที่จะทำให้เข้าใจหรือตระหนักถึงความตาย และมีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น คือ *รุ่นพี่* (2558) เท่ากับว่า มีปริมาณที่น้อยมากหากเทียบกับภาพความตายเชิงลบ

ภาพยนตร์ผียังประกอบสร้าง **ภาพตัวแทนความตายใหม่** พบในภาพยนตร์กลุ่มที่สามและภาพยนตร์กลุ่มที่หนึ่งบางเรื่อง ได้แก่ (8) ความตายคือโลกคู่ขนานที่อยู่ร่วมกันได้กับโลกคนเป็น (9) การตายดีโรมานซ์ อันหมายถึงความตายเป็นเรื่องธรรมชาติและการปลง อันผนวกกันระหว่างศาสนากับจิตวิทยาและสิทธิการตายหรืออำนาจในการตัดสินใจการตาย เช่น *แสงกระสือ* (2562) (10) ความตายคือสีสันหรือโลกใบใหม่ โลกความตายคือความสนุกสนาน ดังกรณีของ “ผีแพนเค้ก” ใน *หอแต๋วแตก* (2550) (11) การตายทั้งเป็นจากการถูกรังเกียจ การถูกประณาม ทั้งการเมือง และการถูกบูลลี่ เช่น *รุ่นพี่* (2558)

โรงเรียนผี (2559) และ *สยามสแควร์* (2560) (12) ความตาย คือ การประกอบสร้าง ซึ่งอาจไม่ตายก็ได้ หรือแม้กระทั่งไม่แน่ใจหรือไม่รู้ว่าตาย ความตายอาจเป็นเพียงสัญญะอย่างหนึ่ง ดังภาพยนตร์เรื่อง *โรงเรียนผี* (2559) *สยามสแควร์* (2560) และ *ร่างทรง* (2564)

ภาพที่ 7 ความตายคือการประกอบสร้าง ได้แก่ “มิ้ง” ใน *ร่างทรง* (2564) อาจไม่ตายแต่เป็นสัญญะการต่อสู้ ส่วน “นิด” ใน *สยามแควร์* (2560) ไม่แน่ใจว่านี่คือการตายหรือการเหลื่อมซ้อนของเวลา และบรรดาเด็กๆ แก๊งเล่าเรื่องผีใน *โรงเรียนผี* (2559) ที่ไม่รู้ว่าตนเองตาย

เมื่อนำภาพตัวแทนที่ได้จากภาพยนตร์ผีย้อนกลับไปดูภาพความตายที่สังคมไทยกำหนด โดยพิจารณาจากการศึกษาในงานวิจัยที่ผ่านมาในอดีต (ตัวอย่างงานวิจัยเกี่ยวกับความตายปรากฏอยู่ในบรรณานุกรม) ที่พบว่า ภาพตัวแทนความตายมีได้ดังต่อไปนี้ (1) ความน่ากลัว (2) ความพลัดพราก (3) การเปลี่ยนผ่านสู่อีกโลก (4) การเปลี่ยนผ่านสู่อำนาจ (5) การอธิบายได้ตามหลักศาสนา (6) ความไม่แน่นอน (7) ความเป็นธรรมชาติ (8) ผลกรรม (9) การหลุดพ้นจากความเจ็บปวดทรมาน (10) การเปลี่ยนผ่านที่ต้องได้รับการช่วยเหลือ

(11) ความล้มเหลวของการแพทย์ (12) สิ่งที่ต้องกลบเกลื่อน (13) สิ่งที่เสียหาย (14) การบริหารจัดการได้หากมีการจัดการความเสี่ยง (15) การไม่ยอมรับความตายโดยเจตนา (16) ความตายกับวีรบุรุษ (17) การฆ่าตัวตายและฆ่าคนอื่น (18) ความตายของสตรี เป็นต้น ทั้งนี้จะเห็นว่า ภาพตัวแทนที่ค้นพบนั้นด้านหนึ่งก็คล้ายคลึงกับงานวิจัยที่ผ่านมา แต่ก็ไม่ได้ครอบคลุมความตายทั้งหมด เป็นส่วนเสี้ยวที่ภาพยนตร์ผีได้หยิบมาสร้างขึ้น ตัวอย่างเช่น จะไม่พบความตายที่เกี่ยวกับการจัดการความตาย ความตายที่เกี่ยวกับความล้มเหลวทางการแพทย์ ความตายกับวีรบุรุษ เป็นต้น **เพราะไม่สอดรับกับนิยามความตายในภาพยนตร์ผี**

ภาพตัวแทนความตายข้างต้นวางอยู่บนชุดอุดมการณ์ที่กำหนดความตาย ในที่นี้จำแนกได้ถึง 13 ด้าน คือ ศาสนา ผี จริยธรรม ความตายแบบเดิมและใหม่ เพศ ความรัก วัยรุ่น-จิตวิทยาวัยรุ่น ครอบครัว ชาตินิยม การเมือง เศรษฐกิจ สุขภาพ และอุดมการณ์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยทั้งหมดสามารถจัดเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก อุดมการณ์หลัก ประกอบด้วยศาสนา ผี จริยธรรม และความตายแบบเดิมและใหม่ มักจะปรากฏในภาพยนตร์แทบทุกกลุ่ม เพียงแต่มุมมองอาจแตกต่างไป หากเป็นภาพยนตร์กลุ่มแรกและกลุ่มที่สองจะค่อนข้างเดินตามขนบ แต่หากเป็นกลุ่มที่สามก็อาจต่อต้านและต่อรองอุดมการณ์ดังกล่าว ส่วนอุดมการณ์ถัดมาล้วนแล้วปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสามกลุ่ม เพียงแต่กำหนดต่างกันไปในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ได้แก่ กลุ่มที่สอง อุดมการณ์ที่เกี่ยวกับบุคคล ประกอบไปด้วยเพศ วัยรุ่น-จิตวิทยาวัยรุ่น และครอบครัว กลุ่มที่สาม อุดมการณ์สังคม ประกอบไปด้วยชาตินิยม การเมือง เศรษฐกิจ สุขภาพ และกลุ่มที่สี่ อุดมการณ์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น ตระกูลภาพยนตร์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ รายละเอียดดังนี้

อุดมการณ์หลัก จะเกี่ยวกับศาสนา ผี จริยธรรม และความตายแบบเดิมและใหม่ ดังนี้ (1) อุดมการณ์ศาสนา แสดงให้เห็นโลกหลังความตาย กฎไตรลักษณ์ และวัฏสงสาร ความตายเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ แต่ในเวลาเดียวกันก็อาจมีการทำลายอุดมการณ์ดังกล่าว โดยเฉพาะภาพยนตร์ผีกลุ่มที่สามที่มองว่า ความตายและความเป็นอยู่ด้วยกันได้ (2) ความเชื่อเรื่องผี เน้นย้ำโลกหลังความตาย

ที่น่าสนใจคือ โลกของผีไม่ได้อยู่ต่ำกว่าศาสนา อาจอยู่ในสถานภาพเดียวกัน และผีกลายมามีอำนาจที่จะหันกลับมาแก้แค้นทวงคืนความยุติธรรม (3) จริยธรรม เช่น คนดีต้องไม่ตายฟรี ความกตัญญูกตเวที และอุดมการณ์สุดท้ายคือ (4) ความตาย มีทั้งความตายแบบเดิมที่เชื่อมร้อยกับศาสนา การแพทย์ และความตายแบบใหม่ ความตายอาจเกี่ยวโยงกับการตายดี การตายอย่างโรมานซ์ การลิขิตการตายด้วยตัวเอง การุณยฆาต การตายร้าย อันมาจากการถูกบูลลี่ หรือการถูกประณาม และการตั้งข้อสังเกตต่อความตายว่า คืออะไรกันแน่? ความตายอาจไม่ใช่จุดสิ้นสุด แต่เป็นทางคู่ขนาน ความตายอาจเป็นเพียงสัญญะบางอย่าง

ภาพยนตร์ผีกับความตายยังถูกกำหนดอยู่ภายใต้**อุดมการณ์ที่เกี่ยวกับบุคคล** คือ (5) เพศ ทั้งการมองเงื่อนไขเพศเป็นตัวแปรกำหนดความตาย ผู้หญิงอ่อนแอ ผู้ชายเข้มแข็งหากจะตายก็ใช้ปืน หรือแม้กระทั่งเมื่อตายความเป็นเพศก็ยังติดตัวไป เช่น เป็นผีแม่ ผีพ่อ นอกจากนั้น ยังอาจท้าทายความหมายเรื่องเพศได้อีกด้วย ดังเช่น การตั้งคำถามอำนาจผู้ชายเป็นใหญ่ ผู้ชายจะเป็นวัตถุทางเพศให้จ้องมองได้หรือไม่ เพศที่สามคืออะไร (6) ความรักหรือโรมานซ์ จะเป็นตัวแปรที่กำหนดว่า ความรักจะอยู่เหนือความตายในเวลาเดียวกัน หากประสบปัญหาความรักก็จะนำไปสู่ความตาย (7) วัยรุ่น-จิตวิทยาวัยรุ่น จะเป็นตัวแปรสำคัญที่กำหนดให้เห็นว่า วัยรุ่นกลายเป็นวัยที่มีปัญหา การถูกอำนาจกดทับทั้งครอบครัวที่ไม่สนใจ เพื่อนที่บูลลี่ โรงเรียนที่กดดัน และสังคม ดังกรณีในภาพยนตร์ *ร่างทรง* (2564) คือ ความเชื่ออีสานที่กดทับคนรุ่นใหม่ ส่งผลให้เกิดการตาย และทั้งหมดนำไปสู่การต่อสู้เชิงอำนาจของวัยรุ่นที่ไม่ยอมรับ (8) ครอบครัว จะให้ความสำคัญถึงครอบครัวที่มีความสุข หากครอบครัวประสบปัญหาขาดพ่อขาดแม่หรือผัวเดียวหลายเมีย ก็ย่อมส่งผลต่อการฆ่าตัวตายหรือการฆาตกรรม ดังปรากฏในภาพยนตร์ผีกลุ่มย่อยที่หนึ่งและสอง

ภาพที่ 8 ผีหนุ่มสุดหล่อการท้าทายความหมายทางเพศโดยเฉพาะความเป็นชายใน *รุ่นพี่* (2558) และ *หอแต๋วแตก* (2550)

อุดมการณ์ด้านสังคม ได้แก่ (9) ชาตินิยม เป็นอุดมการณ์ที่ให้ความสำคัญต่อประเทศ (ไทย) หากมิใช่ก็จะถูกมองว่าเป็นศัตรู และส่งผลต่อการตายหรือการฆาตกรรมตัวละครโดยเฉพาะคนพลัดถิ่น ดังปรากฏในภาพยนตร์ผีกลุ่มที่สองเรื่อง *บองสรันโอน* (2554) และ *ลัดดาแลนด์* (2558) (10) การเมือง ในที่นี้จะมีความหมายทั้งการเมืองเรื่องเพศและการเมืองจริงๆ ซึ่งส่งผลต่อนัยของความตาย ในกรณีหลังภายใต้บริบทความขัดแย้งทางการเมืองไทยตลอดทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560 หากมีความคิดการเมืองที่แตกต่างกัน ก็นำไปสู่ความตายหรือการกำจัดออกไป ดังปรากฏเป็นนัยในภาพยนตร์เรื่อง *แสงกระสือ* (2560) และ *พี่มาก...พระโขนง* (2556) (11) วิกฤติเศรษฐกิจ โดยเฉพาะวิกฤติเศรษฐกิจในยุค 2540 ส่งผลทำให้การฆ่าตัวตายเป็นเรื่องที่กระทำได้ ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* (2554) และ *เพื่อนที่ระลึก* (2560) และยังหมายรวมไปถึงระบบทุนนิยมที่ลิขิตชีวิตของมนุษย์ โดยให้ความสนใจต่อการต่อสู้แข่งขัน ดังภาพยนตร์เรื่อง *ฝากไว้ในกายเธอ* (2557) (12) สุขภาพ ที่มองความตายอันเป็นผลจากสังคมความเสี่ยงจากโรค ดังกรณีโรคระบาด จุดที่น่าสังเกตคือ อุดมการณ์เกี่ยวกับการแพทย์กับความตายในอดีตที่มุ่งเน้นว่า แพทย์เป็นผู้กำหนดผู้รักษาและเกี่ยวข้องกับความตายด้วยเครื่องมือวิทยาศาสตร์กลับจางหายไป แต่กลับแทนที่ด้วยความตายแบบใหม่ จุดนี้ไม่ต่างจากการศึกษาของ

กำจร หลุยยะพงศ์ (2562) ในกรณีของภาพยนตร์ตระกูลดรามาและภาพยนตร์กระแสทางเลือกที่ตอกย้ำให้เห็นว่า ความตายกับแพทย์แบบเดิมอาจไม่ใช่คำตอบในยุคสมัยปัจจุบัน และในภาพยนตร์ผีกลุ่มนี้ยังปรากฏตัวละครแพทย์ในภาพยนตร์เรื่อง *รุ่นพี่* (2558) ที่หมอกลายเป็นฆาตกรได้ด้วย ซึ่งเท่ากับการตั้งคำถามและท้าทายแนวคิดสุขภาพแบบเดิม

และ**อุดมการณ์ด้านภาพยนตร์** (13) ตระกูลหนัง (ผี) และอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่กำหนดให้ภาพยนตร์ผีประกอบสร้างความตายให้ดูน่ากลัว สามารถนำเสนอภาพความตายหรือเปิดเผยได้ค่อนข้างมาก แต่อาจมีข้อยกเว้นบางกรณี เช่น การฆาตกรรมพระและเด็ก แต่ในเวลาเดียวกัน เมื่อภาพยนตร์ผีอยู่ภายใต้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่แตกตัวเป็นภาพยนตร์ผีแนวสืบสวนสอบสวน ภาพยนตร์ผีแนวโรมานซ์ ภาพยนตร์ผีแนวโรแมนติกคอมเมดี้ ภาพยนตร์ผีแนวตลก ภาพยนตร์ผีแนววัยรุ่น ก็ส่งผลทำให้การกำหนดความตายแตกต่างไปด้วย ขณะที่ภาพยนตร์ผีแนวสืบสวนสอบสวนมักจะเน้นความตายที่น่ากลัวดังภาพยนตร์กลุ่มแรกและกลุ่มที่สอง แต่หากเป็นกรณีอื่นๆ ความตายกลับมีความหมายตรงกันข้าม

ทั้งนี้ จากแนวคิดการประกอบสร้างภาพตัวแทนที่มองว่า ภาพที่เห็นหาใช่การสร้างสรรค์ของมนุษย์ในที่นี้คือภาพความตาย จึงหาใช่สิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์กำหนดไว้ แต่กลับถูกกำหนดโดยอุดมการณ์บางอย่าง ทั้งอุดมการณ์หลัก (ศาสนา ผี จริยธรรม ความตาย) บุคคล สังคม และภาพยนตร์ และพิสูจน์ได้ผ่านการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ที่มีกรอบหรือโครงสร้างกำหนดไว้เช่นกัน ดังนั้น ภาพตัวแทนแบบแรก หรือภาพเชิงลบ มักจะปรากฏในกลุ่มภาพยนตร์ผีกับการฆ่าตัวตายและฆาตกรรม การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์จึงมีโครงสร้างเฉพาะที่เต็มไปด้วยความตายที่น่าหวาดกลัว ภายใต้อุดมการณ์ของศาสนาจิตวิทยาความตายในอดีต และลักษณะตระกูลหนังผีที่ค่อนข้างมีลักษณะเป็นผีตระกูลสืบสวนสอบสวน

ส่วนภาพตัวแทนแบบที่สอง หรือเชิงบวก จะมีโครงสร้างการนำเสนอที่ดีขึ้น ดังกลุ่มภาพยนตร์แบบแรกที่เป็นการฆ่าตัวตายที่พลีชีพ และรวมถึงตัวละคร บางตัวละครที่ยอมรับการตายว่าเป็นเรื่องธรรมชาติ จุดนี้เองจะอยู่ภายใต้อุดมการณ์การพลีชีพด้วยความรักและกตัญญู ตลอดจนอุดมการณ์ศาสนาควบคู่กับจิตวิทยาการตายที่เน้นการปลง ส่วนตระกูลหนัง แม้จะเป็นผีแบบสืบสวนสอบสวนก็ยังประกอบความหมายดังกล่าวได้

และสำหรับภาพตัวแทนกลุ่มสุดท้ายที่เป็นภาพความตายแบบใหม่นั้น กลับปรากฏในภาพยนตร์กลุ่มที่สามและกลุ่มหนึ่งเป็นบางเรื่อง ทำให้โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์มีความแตกต่างอย่างมาก ความตายหาใช่ความน่ากลัวเพียงด้านเดียวแต่กลับมีสีสันสามารถอยู่คู่กับคนเป็น บางกรณีความตายก็เป็นเพียงสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้น หรืออาจมีกรณีการตายทั้งเป็นที่เกิดจากการถูกบูลลี่ นอกจากอุดมการณ์ศาสนาแล้ว ยังขยับไปสู่อุดมการณ์สังคมอื่นๆ อีก ทั้งบุคคล สังคม แนวคิดใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมต่างไปจากแนวคิดเดิมในอดีต และตัวภาพยนตร์โดยเฉพาะตระกูลภาพยนตร์ผีย่อยที่กำเนิดขึ้นใหม่ ได้แก่ ผีแนวโรมานซ์ ผีแนวโรแมนติกคอมเมดี้ ผีแนวตลก ผีแนววัยรุ่น

ผู้วิจัยสามารถสรุปการเล่าเรื่อง ภาษาภาพยนตร์ ภาพตัวแทน และอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความตายในภาพยนตร์ผี ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของเรื่องเล่าและภาษาภาพยนตร์ ภาพตัวแทน และอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องของภาพยนตร์ผี

การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์	ภาพตัวแทนความตาย	อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้อง
จุดร่วม คือ การเล่าเรื่องเน้นแก่นความตาย แยกระหว่างคนเป็นและคนตาย ผู้ตายมักจะเป็นผู้อ่อนแอมีปัญหา เดิมเป็นเด็กสตรีแต่เริ่มมีผู้ชาย เช่นเดียวกับฆาตกรเดิมเป็นผู้ชาย ก็เริ่มปรากฏฆาตกรสตรีและเด็ก ฉากการตายมีทั้งในบ้านและนอกบ้าน เน้นโลกหลังความตาย อาวุธจะขึ้นอยู่กับเพศ มุมมองมีทั้งผู้ตายและคนไม่ตายแต่ก็มองผ่านคนไม่ตายมากกว่า (เพราะความจริงไม่เคยมีใครมีประสบการณ์การตาย) โครงเรื่องมักจะนำเสนอก่อนระหว่างและหลังความตาย **จุดต่าง** คือ ภาพยนตร์กลุ่มแรกและสอง จะเน้นความตายที่น่ากลัว เว้นกรณีการพลีชีพ ภาพยนตร์กลุ่มสองจะเน้นการสืบสวนสอบสวน เพราะจะหาตัวฆาตกร ส่วนภาพยนตร์กลุ่มสามจะเน้นการเล่าเรื่องที่ไม่ลำดับเหตุการณ์แบบเส้นตรง (non-linear) ไร้เหตุผล การสร้างสีสัน การตีความใหม่ และเกี่ยวโยงกับตระกูลผีย่อยๆ แบบใหม่ เช่น โรแมนซ์ โรแมนติกคอมเมดี้ ตลก และวัยรุ่น	1. ความเจ็บปวดทรมาน น่ากลัว 2. หนทางการหนีจากความทุกข์ (ด้วยการฆ่าตัวตาย) 3. การสูญเสียพลัดพรากจากผู้ที่เป็นที่รักจึงต้องฆ่าตัวตาย 4. การแก้แค้นจึงฆ่าตัวตาย 5. การเปลี่ยนผ่านสู่โลกผีอำนาจการล้างแค้น 6. การเสียสละ (เพราะรัก หรือกตัญญู) 7. ความตายคือธรรมชาติ 8. การตายคือโลกคู่ขนานที่อยู่ด้วยกันได้ 9. ตายดีแบบโรมานซ์ เช่น ตายคือธรรมชาติและปลง และสิทธิการตาย 10. ความตายคือสีสัน 11. ตายทั้งเป็นจากการบูลลี่และการเมือง 12. ตายคือการประกอบสร้างอาจไม่ตาย ไม่รู้ตัวเองตายเป็นสัญญะ และเป็นพื้นที่ต่อสู้ของวัยรุ่น	1. ศาสนา การเวียนว่ายตายเกิดและบางครั้งอาจเกิดการทำลายขนบ เช่น ความเป็นความตายอยู่ด้วยกันได้ 2. ผี 3. จริยธรรม เช่น ฆาตกรต้องได้รับการตอบแทน ความกตัญญู 4. ความตายแบบเดิม ที่เน้นศาสนาและใหม่ ทั้งการตายดี การตายร้ายจากการถูกบูลลี่และการตั้งคำถามต่อความตาย ความตายคืออะไร อาจไม่ตายก็ได้ ความตายหาใช่จุดสิ้นสุดของชีวิต 5. เพศ โดยมองว่า หญิงอ่อนแอชายเป็นใหญ่ เพศที่สามที่แปลกและต่อสู้ อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ผีกลุ่มสามมักจะท้าทายแนวคิดนี้ 6. ความรักโรแมนติก 7. วัยรุ่น-จิตวิทยาวัยรุ่น-การบูลลี่ 8. ครอบครัว ทั้งในด้านลบและบวก เช่น ความกตัญญู ครอบครัวที่สมบูรณ์ และครอบครัวไม่สมบูรณ์ 9. ชาตินิยม 10. การเมือง 11. เศรษฐกิจ (วิกฤติ) ทุนนิยม

ตารางที่ 1 องค์ประกอบของเรื่องเล่าและภาษาภาพยนตร์ ภาพตัวแทน และอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องของภาพยนตร์ผี (ต่อ)

การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์	ภาพตัวแทนความตาย	อุดมการณ์ที่เกี่ยวข้อง
		12. สุขภาพ ที่เน้นความตายจากความเสี่ยง เช่น โรคระบาด 13. ตระกูลหนังผี โดยมีตระกูลย่อยเพิ่มเติมคือ ผีสืบสวน สอบสวน ผีแนวโรมานซ์ ผีแนวโรแมนติกคอมเมดี้ ผีแนวตลก และผีแนววัยรุ่น ส่งผลต่อการกำหนดแนวทางความตายในภาพยนตร์

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาข้างต้น ไม่ต่างจากงานศึกษาภาพยนตร์เกี่ยวกับความตายในโลกตะวันตก ทั้งงานของ Hagin (2010) และ Aaron (2015) ที่มองว่าความตายในภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันกับทั้งมิติของสังคมและตระกูลภาพยนตร์

ในด้านแรก สังคมเป็นตัวกำหนดให้ความตายเป็นอย่างไร ทั้งในแง่ของเพศ และการเมืองในด้านของความเป็นชาติ แต่จุดต่างคือ ขณะที่ภาพยนตร์ต่างประเทศอาจแสดงให้เห็นมิติเรื่องชนชั้นและสีผิว แต่สำหรับกรณีไทยประเด็นดังกล่าวไม่ปรากฏ แต่กลับไปมุ่งเน้นประเด็นเรื่องเพศ ความรัก ปัญหาครอบครัว วัยรุ่น-การถูกกดทับจากการบูลลี่ โรงเรียน เศรษฐกิจ การเมืองความขัดแย้ง และตอกย้ำศาสนาความเชื่อจริยธรรม เหล่านี้เป็นมิติที่เกี่ยวข้องในบริบทสังคมไทยในทศวรรษที่ 2550-ต้นทศวรรษที่ 2560

อย่างไรก็ดี บริบทดังกล่าวบางส่วนต่างไปจากการศึกษาของ นันทวัลย์ สุนทรภาระสถิตย์ (2559) ที่ศึกษา *การนำเสนอภาพแทนความตายในเรื่องสั้นไทยร่วมสมัยระหว่าง พ.ศ. 2547-2556* ภายใต้สังคมความเสี่ยง (risk society) ในช่วงทศวรรษที่ 2540-กลางทศวรรษที่ 2550 ที่ชี้ให้เห็นปัญหาทุนนิยม บริโภค

นิยม การเติบโตของสังคมเมือง เหตุการณ์คลื่นยักษ์สึนามิถล่มชายฝั่งของไทยปี พ.ศ. 2547 ความไม่สงบในชายแดนใต้ และเหตุการณ์ทางการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2553 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสังคม และเหตุผลอีกประการหนึ่งก็คือ สื่อที่เลือกมาศึกษาคือภาพยนตร์ผีกับเรื่องสั้นมีความแตกต่างกัน ส่วนที่แตกต่างไปกับการศึกษาเรื่องสั้นได้แก่

ประเด็นแรก การเมืองในชีวิตประจำวัน เป็นประเด็นที่นำเสนออย่างมาก ทั้งมิติเรื่องเพศ ครอบครัว และวัย (รุ่น) อันอาจแสดงให้เห็นปัญหาความขัดแย้งที่ถึงขีดสุด และนำไปสู่การต่อสู้ประท้วงผ่านภาพยนตร์ผี

ประเด็นที่สอง ชาติ กลายเป็นประเด็นที่นำเสนอขึ้นมา ไม่ใช่เฉพาะเหตุการณ์ความขัดแย้งภาคใต้ แต่นำเสนอในมิติของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศบนแนวคิดชาตินิยมแบบไทยที่เน้นการสร้างศัตรูจากประเทศเพื่อนบ้าน

ประเด็นที่สาม ความตายเริ่มผูกพันกับเงื่อนไขความตายแบบใหม่ ทั้งการตายดี สิทธิการตาย การตายร้ายที่ถูกบูลลี่หรือถูกประณาม การตั้งคำถามต่อความตายว่า คืออะไรกันแน่ ความตายอาจไม่ใช่จุดสิ้นสุดแต่อาจไม่ตาย เป็นเพียงสัญญะ รวมไปถึงความตายที่มาจากโรคระบาด ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *แสงกระสือ* (2562)

และประเด็นสุดท้ายคือ ศาสนาและความเชื่อ อันอาจถือเป็นเอกลักษณ์ใหญ่ของภาพยนตร์ผี ซึ่งเป็นไปตามการศึกษาประเด็นเรื่องภาพยนตร์ผีไทยที่ผ่านมา (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552; กำจร หลุยยะพงศ์, 2556ก; Green, 2014) เพียงแต่ว่า อาจมีการท้าทายมิติศาสนาจากเดิมที่เป็นลำดับต้นผีเป็นลำดับรอง กลายเป็นศาสนาเป็นเรื่องรอง เช่น ศาสนาไม่อาจปราบผีได้ต่อไป รวมถึงโลกความเป็นและโลกความตายอยู่ด้วยกันได้ และความตายหาใช่จะเป็นจุดจบดังกฎสังสารวัฏไม่ เท่ากับว่า โลกศาสนากลับถูกนิยามใหม่และแสดงให้เห็นปรากฏในภาพยนตร์ผี

ส่วนกรณีของตัวภาพยนตร์ งานของ Hagin (2010) และ Aaron (2015) ระบุว่า ตระกูลภาพยนตร์ส่งผลต่อการสร้างความหมายความตายที่แตกต่างกัน และอาจนับรวมไปถึงเงื่อนไขของความเป็นดาราที่ส่งผลให้ตายหรือไม่ตาย แต่

สำหรับกรณีไทย แม้จะเป็นภาพยนตร์ตระกูลเดียวกันคือตระกูลผี แต่เนื่องจากในตระกูลผีนี้ได้แตกตัวเป็นตระกูลย่อย ได้แก่ ผีแนวสืบสวนสอบสวน ผีแนวโรมานซ์ ผีแนวโรแมนติกคอมเมดี้ ผีแนวตลก และผีแนววัยรุ่น ตระกูลย่อยนี้ส่งผลให้การสร้างความหมายความตายและภาษาหนังต่างกันไปด้วย

หากขยายไปสู่ตระกูลภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ เช่น กำจร หลุยยะพงศ์ (2562) ได้ศึกษาตระกูลภาพยนตร์ ดรามา และภาพยนตร์นอกกระแสในช่วงทศวรรษที่ 2540-2550 จำนวน 9 เรื่อง ก็พบจุดต่างกันกับภาพยนตร์ผี คือ ภาพยนตร์กลุ่มนี้จะเน้นความตายที่ค่อนข้างสมจริงมากกว่าภาพยนตร์ผี แต่ก็ไม่ได้นำเสนอภาพความตายที่ชัดเจนมากเท่า โดยใช้เทคนิค “ลดทอน” และ “สร้างใหม่” โดยอาจใช้สัญญะต่างๆ เช่น ทางเดินแคบๆ การนอนหลับ การใช้สีดำ ฉากมืด ภาพที่พร่าเลือนประหนึ่งภาพฝันหรือภาพหลอน การแอบมองตัวละครเพื่อตอบสนองความสมจริง ภาพไม่ค่อยตัดต่อแต่อาจตัดเชื่อมโยงไปที่ภาพอื่นหรือสัญญะอื่นเพื่อสื่ออารมณ์การตาย เช่น ท้องฟ้า ทั้งหมดเพื่อการนำเสนอว่า ความตายเกิดขึ้นได้ทุกเพศทุกวัย การยืดความตายออกไปด้วยวิทยาศาสตร์ พิธีกรรมที่เกี่ยวกับความตาย การตั้งคำถามว่าตายแล้วไปไหน

แต่ในอีกด้านหนึ่ง ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ก็มีจุดร่วมกันกับการนำเสนอความตายในภาพยนตร์ผีคือ ความตายของสตรี ความตายที่เห็นก็แฝงไปด้วยอำนาจที่ปกปิด เช่น วิกฤติอันก่อเกิดการฆ่าตัวตาย การฆาตกรรม ความขัดแย้งทางเชื้อชาติ มลพิษ การเมือง และการตายดี ยิ่งไปกว่านั้น เงื่อนไขของภาพยนตร์ไทยที่ยังคงอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดีทัศน์ พ.ศ. 2551 ทำให้การนำเสนอภาพของผีและฉากการตายยังคงมีข้อแม้บางประการ แม้ว่าภาพความตายอาจนำเสนอได้ชัดเจนโจ่งแจ้งกว่าเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ที่อาจไม่สามารถนำเสนอความสยดสยองน่ากลัวได้ชัดเจน แต่กรณีนี้ หากภาพความตายมีความเชื่อมโยงกับประเด็นเรื่อง “ศาสนา” และ “เด็ก” ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *อาปัติ* (2558) อาจทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องคำนึงและจำกัดการนำเสนอภาพดังกล่าว

เมื่อย้อนกลับมาพิจารณาการประกอบสร้างความหมายของความตายในงานวิจัยชิ้นนี้ ความตายมีความหลากหลาย ภาพยนตร์ผีไทยได้คัดเลือกและประกอบสร้างความตายออกมาให้เห็น โดยสอดรับกับทั้งตระกูลภาพยนตร์และสภาพของสังคมไทยที่มีการแปรเปลี่ยนไป

ตระกูลภาพยนตร์จะเป็นตัวกำหนดให้เห็นว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์มีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ภาพยนตร์ผีจะมุ่งเน้นความน่ากลัว สยองขวัญ ความตายที่ภาพยนตร์ผีประกอบสร้างขึ้นมาเป็นความตายที่ไม่เคยมีใครรู้ไม่เคยมีใครประสบ แต่ภาพยนตร์ได้จำลองภาพโลกใบนั้นให้เห็น ซึ่งแน่นอนว่า ที่ผ่านมาโลกดังกล่าวนั้นผู้มีอำนาจก็คือ สถาบันศาสนาและการแพทย์เป็นผู้ลิขิต และการผลิตซ้ำจากวรรณกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง แต่ในครั้งนี้ภาพยนตร์ผีจะทำหน้าที่นำเสนอภาพดังกล่าวให้เป็นจริง

ภาพตัวแทนความตายส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ผี หรือที่เรียกว่า ขนบ (convention) (ดังปรากฏในภาพยนตร์กลุ่มแรกและกลุ่มที่สอง) มักจะมีลักษณะ **“ตายร้าย”** หรือความตายที่น่ากลัว น่าเกลียด การถูกฆ่า การฆ่าตัวตาย โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ มักจะเป็นตระกูลภาพยนตร์ผี และภาพยนตร์ผีแนวสืบสวนสอบสวน โดยเฉพาะการสืบหาว่าใครฆ่า หรือตายเพราะเหตุใด จะแสดงให้เห็นความเจ็บปวด มืดมิด ทั้งผ่านหน้าตาตัวละคร ฉาก การจัดแสง การตัดต่อ เสียง การจัดองค์ประกอบของภาพ (mise-en-scène) และอื่นๆ เท่ากับการตอกย้ำความตายคือเรื่องน่ากลัว แต่ในเวลาเดียวกันก็ทำให้ผู้คนตระหนักถึงความตายที่อยู่ใกล้ชิด และพึงระมัดระวังเกี่ยวกับความตาย จุดที่น่าสนใจคือ ภายใต้ภาพตัวแทนความตายดังกล่าวถูกกำหนดด้วยอุดมการณ์หลัก ได้แก่ ศาสนา ความเชื่อเรื่องผี จริยธรรม ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว และอุดมการณ์ความตาย ดังนั้น หากฆ่าตัวตายหรือทำร้ายร่างกายหรือฆาตกรรมผู้อื่น เหยื่อก็จะกลายร่างเป็น “ผี” ทำหน้าที่ล้างแค้นหรือหลอกหลอน และค่อยๆ จากไปเมื่อสิ้นสุดภารกิจ หรือบางกรณีก็อาจอยู่ด้วยกันตลอดไป

ยิ่งไปกว่านั้นความตายที่เห็นยัง**เคลือบแฝงไปด้วยมิติเชิงสังคม** ที่เข้ามาเกี่ยวพันกับการตายร้าย (และแม้กระทั่งการตายดี) ภาพยนตร์ผีจึงเป็นเสมือน

ดัชนีและเครื่องเตือนใจที่ชี้ให้ผู้คนหลงลืมปัญหาสังคมที่ส่งผลกับความตาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเพศ วัยรุ่น-ปัญหาการบูลลี่ ครอบครัว ปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาการเหยียดชาติพันธุ์หรือประเทศเพื่อนบ้าน และอาจก้าวไปสู่สังคมความเสี่ยง โดยเฉพาะจากโรคระบาดตามแนวทางของ Ulrich Beck ทั้งนี้ มิติเชิงสังคมที่ถือเป็นประเด็นร่วมสมัยที่ค่อนข้างโดดเด่นที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ผี ได้แก่ แนวคิดความขัดแย้งทางการเมืองในช่วงทศวรรษที่ 2550 ที่แอบซ่อนในภาพยนตร์เรื่อง *พี่มาก... พระโขนง* (2556) และ *แสงกระสือ* (2562) และแนวคิดเกี่ยวกับการบูลลี่ในปัจจุบันก็ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ผีหลายเรื่อง เช่น *รุ่นพี่* (2558) *โรงเรียนผี* (2559) *สยามสแควร์* (2560)

เนื่องจากภาพยนตร์ตระกูลผีก็มีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องในลักษณะนวัตกรรม (invention) โดยเฉพาะตามกรอบแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ ประกอบกับสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยนไป ส่งผลให้ภาพยนตร์ผีเองก็มีความแตกต่างหลากหลาย ได้แก่ ภาพยนตร์ผีแนวโรมานซ์ ภาพยนตร์ผีแนวโรแมนติกคอมเมดี้ ภาพยนตร์ผีแนวตลก ภาพยนตร์ผีแนววัยรุ่น ภาพยนตร์ผีตระกูลย่อยได้แหวกขนบของศิลปะการเล่าเรื่องความตายที่ต่างไปจากเดิม จากที่น่ากลัวแบบภาพยนตร์ตระกูลผีทั่วไปและผีแนวสืบสวนสอบสวน สู่การเน้นความสดใสแปลกใหม่ กล่าวอีกในหนึ่ง ในอนาคตหากภาพยนตร์ผีมีการแตกตัวไปอีก อาจทำให้ความหมายของการตายขยายตัวออกไปได้เช่นกัน

การแตกตัวของภาพยนตร์ผีตระกูลย่อยข้างต้นส่งผลต่อการนิยามของความตายเปลี่ยนแปลงไปสู่ **“ตายดีหรือการตั้งข้อสังเกตต่อความตาย”** โดยมักจะปรากฏในภาพยนตร์ผีกลุ่มแรก ที่เกี่ยวกับการฆ่าตัวตายที่เน้นการพลีชีพด้วยความรักและความกตัญญู และที่สำคัญคือ การปรากฏในภาพยนตร์กลุ่มที่สามที่เน้นแนวคิดความตายแบบใหม่ท้าทายอำนาจที่ศาสนาเคยกำหนดแล้วแปรเปลี่ยนไปว่า โลกหลังความตายอาจมิได้น่าเกลียดน่ากลัวแบบเดิม หรือแม้จะมีความน่ากลัวแต่ก็แฝงด้วยสีสัน สนุกสนาน ความตายเป็นเพียงธรรมชาติหากมีการปลง การคำนึงสิทธิการตายก็จะทำให้นำไปสู่การตายดี ความตายยังอาจไม่ได้หมายถึงจุดจบของชีวิต แต่อาจเป็นเส้นคู่ขนานอันท้าทายมิติศาสนา การมีชีวิตอยู่บน

ความเจ็บปวดก็คือ การตายทั้งเป็นได้เช่นกัน การตายอาจเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นได้แม้ในโลกอินเทอร์เน็ต หรือเป็นเพียงสัญญะบางอย่าง

นิยามความตายที่หลากหลายดังกล่าวทำให้การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ผีในกลุ่มนี้แตกต่างไปโดยมีทั้งสีสัน ความสนุกสนาน ตลก ภาพช้า การแพนกล้องไปช้าๆ เพลงประกอบที่กินใจ การตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นไปตามเส้นตรง แต่สลับไปสลับมาอาจหาเหตุและผลไม่ได้ รวมไปถึงการใช้เทคนิคแบบสารคดีเทียม (mockumentary) เพื่อยืนยันความจริงกับความลวงหรือโลกผีกับโลกคนอาจสับสนแยกไม่ได้ แต่อย่างไรก็ดี ภาพของผีหรือความตายในที่นี้ก็ยังคงต้องแตกต่างไปจากคนทั่วไป เพื่อยืนยันให้เห็นว่า ความตายเป็นอีกโลกหนึ่ง

การตายดีและการตั้งคำถามเกี่ยวกับความตายแบบนี้ นอกจากอิทธิพลของภาพยนตร์ผีตระกูลย่อยแล้ว ยังมาจากสภาพของสังคมและความตายที่เริ่มแปรเปลี่ยนไปจากในอดีต ที่อาจถูกยึดอยู่ในอำนาจของศาสนา **แต่ความตายแบบใหม่เริ่มย้อนกลับมาที่ตัวปัจเจกบุคคล** โดยเฉพาะผู้ชมภาพยนตร์กลุ่มวัยรุ่นทำให้ความตายอาจมิได้การขู่ให้กลัว แต่เป็นเสมือนพื้นที่ที่ต้องก้าวข้ามไปหรือพื้นที่ต้องเผชิญ และที่สำคัญ เป็นเวทีให้กับกลุ่มผู้ชมได้ตั้งข้อสังเกตที่มากขึ้นต่างไปจากอดีต ความตายในที่นี้จึงเกี่ยวโยงไปกับอุดมการณ์ที่วัยรุ่นต่อสู้ โดยเฉพาะเรื่อง “การเมือง” ทั้งในระดับส่วนตัว เพศ ทั้งหญิงที่อ่อนแอ ชายที่เป็นวัตถุทางเพศ เพศที่สามที่ลุกมาต่อสู้ และการเมืองระดับชาติ

อย่างไรก็ดี มิได้หมายความว่า ภายใต้ความตายแบบใหม่นี้ศาสนาจะสูญเสียอำนาจไปทั้งหมด บางส่วนเสี้ยวของภาพยนตร์ก็ยังยืนยันให้เห็นว่า **ศาสนายังมีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการอธิบายโลกหลังความตายด้วยผีวิญญาณด้านหนึ่งคือ กรรมและการเป็นห่วง** อันส่งผลให้ผียังคงต้องวนเวียนอยู่แม้กระทั่งตายแล้ว เพื่อจะจัดการอะไรบางอย่างไม่ไปผุดไปเกิด หรือหากมองอีกด้านคือเวรกรรม การไป “ที่ชอบที่ชอบ” ที่ชอบนั่นก็อาจหมายถึงสถานที่ที่เดิมก่อนตายและการยึดติดกับคนเป็น ซึ่งเป็นแนวทางของภาพยนตร์ผีส่วนใหญ่ **แต่อีกด้านหนึ่งอาจผสมกับศาสนารุ่นใหม่ นั่นก็คือความคิดแบบวิทยาศาสตร์** เช่น จิตวิทยา

กับความตายของ Kubler-Ross แล้วผสมรวมกันเป็นการ “ปลง” หรือการทำใจต่อความตาย ทั้งคนที่ตายแล้วและคนที่ยังไม่ตาย เช่น ตัวละคร “ม่อน” และ “หนูแดง” ในภาพยนตร์เรื่อง *รุ่นพี่* (2558) แต่การปลงก็มิใช่เรื่องง่ายดายนัก ต้องแลกมาด้วยความผิดปกติทางใจ แต่อย่างน้อยทำให้สามารถมีชีวิตอยู่ต่อไปได้ ส่วนบรรดาวิญญาณหรือผี เมื่อปลงและทำใจได้แล้ว การตายของบรรดาผีก็จะจบลง และอาจมองได้ว่าเป็นการเกิดใหม่ ดังภาพยนตร์เรื่อง *แสงกระสือ* (2560)

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ผีทำหน้าที่ทั้งเสนอภาพความตายให้เห็นตรงกับแนวคิดศาสนา วัฏสงสารและกฎไตรลักษณ์ การเกิดแก่เจ็บตาย ความตายคือธรรมชาติ ทำให้ผู้ชมระมัดระวังและเตือนสติต่อการตาย ซึ่งอาจถือเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์ความตายภายใต้ศาสนา ความเชื่อ และมากไปว่านั้น คือ การประกอบสร้างความหมายหลักๆ ของความตาย คือ ตายร้าย-ตายดี และการตั้งคำถามต่อความตาย ที่สำคัญคือ ความเกี่ยวโยงกับสภาพของสังคมและวัฒนธรรม วิกฤติของสังคมโดยเฉพาะสังคมความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับปัญหาครอบครัว วิกฤติวัยรุ่น การฆ่าตัวตาย การเมือง และตระกูลหนังเป็นผู้กำหนด (แต่สิ่งที่พึงระลึกคือ หากสังคมและตระกูลหนังแปรเปลี่ยน ก็ส่งผลต่อความหมายความตายได้อีก) เท่ากับว่า ภาพยนตร์ผีในกลุ่มนี้เป็นพื้นที่แห่งการต่อสู้และสร้างความหมายใหม่ของความตาย การศึกษาภาพยนตร์ผีกับความตายจึงทำให้เข้าใจวิธีคิดของสังคมไทยที่ซ่อนเร้นต่อความตาย ทั้งการผลิตซ้ำภายใต้อุดมการณ์ศาสนาเดิมและการท้าทายสังคมใหม่ อันส่งผลต่อการกำหนดความคิดของผู้ชมคนไทยเกี่ยวกับการตาย

และหากพิจารณาลักษณะของภาพยนตร์ผีที่เน้นความน่ากลัวและตื่นเต้น เงื่อนไขดังกล่าวส่งผลให้ความตายในภาพยนตร์ผีน่าจะเป็นความน่ากลัวที่ผู้คนไทยวิตกหรือตระหนัก โดยเฉพาะในยุคปัจจุบัน ได้แก่ การฆ่าตัวตาย การฆาตกรรม และความตายแบบใหม่ นอกจากนั้น ยังเห็นเงื่อนไขความตายที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ดังเช่น ความตายที่แม้จะเจ็บปวด ได้รับรู้ แต่ก็อาจเอ่ยไม่ได้มาก ดังการฆาตกรรมของพระด้วยกันเอง ฉากการฆ่าเด็กอันนำไปสู่การเซ็นเซอร์

คำถามที่น่าสนใจก็คือ หากเปลี่ยนจากภาพยนตร์ผีไปสู่ภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ การกำหนดความหมายของความตายก็น่าจะแปรเปลี่ยนไป และส่งผลต่อความคิดผู้ชมต่างไปก็เป็นได้ เช่น การขยายไปสู่การศึกษาภาพยนตร์บู๊ การตายของตัวละครในภาพยนตร์บู๊อาจเกี่ยวโยงกับการพลีชีพเพื่อชาติ ตลอดจนโครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาหนังก็อาจแตกต่างกันไปจากการตายโดยเฉพาะในภาพยนตร์กลุ่มแรกที่เน้นความน่ากลัว มืดมน ตัวละครพระเอกอาจเป็นนักบู๊กล้ามใหญ่ หรืออาจใช้ตัวละครหญิงเพื่อสื่อความหมายเดียวกันคือ เสียสละชีวิตเพื่อปวงชน ผ่านมุมมองของผู้ชายหรือหญิงที่รักชาติ ภายใต้บรรยากาศของความยิ่งใหญ่ของสถานที่ เช่น สนามรบ อาจมีการย้อนอดีตเพื่อเชิดชูการตายของวีรชน พระเอกหรือนางเอกอาจจะตายตอนจบ แต่การตายของเขาหรือเธอกลับทำให้ประเทศชาติสามารถสร้างความเป็นปึกแผ่นและยิ่งใหญ่ สำหรับภาษาภาพยนตร์จากเดิมที่อาจมีแต่ความมืดมน แต่เพื่อการประกอบสร้างความหมายให้การตายมีคุณค่า ขนาดภาพอาจใช้ภาพขนาดใหญ่ มุมกล้องจากพระผู้เป็นเจ้าเพื่อสื่อความหมายแห่งความยิ่งใหญ่ ฉากการตายก็อาจใช้ภาพช้าเพื่อตอกย้ำความรู้สึกรักชาติรักแผ่นดิน ย้อมภาพเป็นสีแดงแทนสัญญะของเลือดและประเทศ พร้อมด้วยบทเพลงที่บรรเลงด้วยจังหวะเพลงมาร์ชแสดงความฮึกเหิมในภาพยนตร์ จุดที่น่าสนใจคือ หากมีการประกอบสร้างความหมายและขนบการเล่าเรื่องแบบนี้ ก็น่าจะส่งผลต่อกรอบความคิดของผู้ชมในประเด็นความตายแห่งความรักชาติเป็นสิ่งที่พึงกระทำ และต่างไปจากความตายที่ศึกษาข้างต้น

อนึ่ง หากภาพยนตร์บู๊เรื่องดังกล่าวมีการผสมผสานกับตระกูลหนังผีและอาจวิวัฒน์เป็นหนังผีบู๊ ซึ่งนั่นก็คือนวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นอยู่เสมอในการศึกษาและการผลิตตระกูลภาพยนตร์ โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาหนังการตายของภาพยนตร์บู๊ก็อาจต้องเปลี่ยนแปลงไปโดยเชื่อมร้อยกับตระกูลหนังผี กล่าวคือ พระเอกหรือนางเอกที่ตายแล้วอาจกลายเป็นผี หรือในทางกลับกัน ตัวละครศัตรูอาจกลายเป็นผีที่พระเอกหรือนางเอกต้องปราบ อันทำให้พรมแดนแห่งโครงสร้างหนังบู๊ต้องเปลี่ยนแปลงไป กระนั้นยังต้องคงเอกลักษณ์ของความตายแบบหนังบู๊ที่เน้นการเสียสละและการทำเพื่อชาติด้วย สิ่งนี้คือคำถามที่รอคอยการศึกษาต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กัญญ์ชลา นาวานุเคราะห์ (2564), *จากดับสูญสู่นิรันดร์: ส่องวิถีชีวิตหลังความตายจากหลากหลายวัฒนธรรม*, กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.

กัญญ์ฐิตา ศรีภา (2554), "ประสบการณ์ใกล้ตายของผู้ป่วยมะเร็งระยะสุดท้าย: การศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยา", *วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 19(4): 83-94.

กาญจนา แก้วเทพ (2537), *วิจารณ์หนังทัศนะใหม่ 2*, กรุงเทพฯ: เจนเดอร์เพรส.

_____. (2544), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักส์.

_____. (2553), *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551), *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ และขนิษฐา นิลผึ้ง (2556), "เส้นทางสำรวจเรื่องสุขภาพในสื่อสารศึกษา", ใน กาญจนา แก้วเทพ (บ.ก.), *สื่อสาร อาหาร สุขภาพ*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กำจร หลุยยะพงศ์ (2544), "ครอบครัวความสัมพันธ์ที่ไม่มีวันแปรเปลี่ยน", ใน กนกศักดิ์ แก้วเทพ (บ.ก.), *สตรีศึกษา 2*, กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

_____. (2553), "ภาพยนตร์กับการตั้งคำถามต่อภาวะก่อนตาย", เอกสารประกอบการบรรยายในงานสัมมนา Japanese Film Festival ในวันที่ 24 พฤศจิกายน 2553 ณ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

_____. (2556ก), *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2556ข), "โอคุริบิโตะ: คำตอบของชีวิตในสังคมญี่ปุ่นสมัยใหม่", ใน *วารสารนิเทศศาสตร์ มสธ.*, 3(5): 53-66.

_____. (2559), *หนังเล็กๆ กับเด็กน้อยๆ*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

_____. (2562), "Tomorrow Never Dies: การเข้าใจความตายในสื่อภาพยนตร์ไทย", *วารสารศาสตร์*, 12(1): 80-123.

_____. (2563), "การศึกษาภาพยนตร์แนวผู้ชม", ใน *เอกสารการสอนชุดวิชา ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์ หน่วยที่ 9-15*, นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

_____. (2566), "แสงกระสือ: ผี เพศ โรค และความเป็นอื่น การเมืองระหว่างเพศและโลกจริง", *วารสารศาสตร์*, 16(1): 51-81.

กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552), *หลอนรักสับสนในหนังไทย*, กรุงเทพฯ: ศยาม.

กิตติศักดิ์ เทพเกาะ (2558), *นรกภูมิ*, วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (2547), *มิติสุขภาพ: กระบวนทัศน์ใหม่เพื่อสร้างสังคมแห่งสุขภาวะ*, นนทบุรี: สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข.

โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (2550), “สถานการณ์และองค์ความรู้เกี่ยวกับความตายในสังคมไทย”, ใน โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (บ.ก.), *วัฒนธรรมความตายกับวาระสุดท้ายของชีวิต*, กรุงเทพฯ: หนังสือดีวัน.

คริส เบเคอร์ และผาสุก พงษ์ไพจิตร (2566), *ประวัติศาสตร์ไทยร่วมสมัย*, กรุงเทพฯ: มติชน.

เคทลิน ดัฟที (2564), *จากดับสูญสู่นิรันดร์: ส่องวิถีหลังความตายจากหลากหลายวัฒนธรรม*, กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.

เครือข่ายชาวพุทธเพื่อพระพุทธศาสนาและสังคมไทย (2546), *ชีวิตและความตายในสังคมสมัยใหม่*, กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.

จิรธร สกุลวัฒนะ (2562), “การนำเสนอภาพร่างกายผู้หญิงและนิยามการจ้องมองในภาพยนตร์”, ใน สุรเดช โชติอุดมพันธุ์ (บ.ก.), *นววิถี วิธีวิทยาร่วมสมัยในการศึกษาวรรณกรรม*, กรุงเทพฯ: ศยาม.

จุไรรัตน์ แสนใจรักษ์ (2547), *เด็กไทยวัยกิ๊ก*, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

ชนัญญา ประสาทไทย (2559), *ซอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชักดุล ตุลกู รินโปเช (2550), *สู่ความตายอย่างสงบ*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิโกมลคีมทอง.

ชาติชาย มุกสง (2550), “ผี-พราหมณ์กับความคิดความเชื่อเรื่องความตายในสังคมไทย”, ใน โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (บ.ก.), *วัฒนธรรมความตายกับวาระสุดท้ายของชีวิต*, กรุงเทพฯ: หนังสือดีวัน.

ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ (2560), “โครงสร้างนิยมกับไวยากรณ์ของเรื่องเล่า”, ใน รื่นฤทัย สัจจะพันธุ์ (บ.ก.), *ทฤษฎีกับการณ์วิจารณ์ศิลปะทัศนะของนักวิชาการไทย*, กรุงเทพฯ: เม็ดทราย พริ้นติ้ง.

แซลลี ทีสเดล (2562), *วาระสุดท้าย: คู่มือสบตาความตายอย่างอบอุ่นและซื่อตรง*, กรุงเทพฯ: บุ๊คสเคป.

ไชนิล สมบูรณ์ (2564), *อีสานแมส/อีสานใหม่: กระแสนิยมของภาพยนตร์อีสานตั้งแต่ทศวรรษที่ 2550 และการประกอบสร้างความเป็นอีสานในภาพยนตร์*, วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ณัฏยา วาสิงหน (2541), *ความหมายของความตาย: การตีความตามพุทธศาสนา*, วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

โดม สุขวงศ์ (2533), *ประวัติภาพยนตร์ไทย*, กรุงเทพฯ: คุรุสภา.

ทวีวัฒน์ ปุณฑริกวิวัฒน์ (2549), “พุทธศาสนากับธรรมชาตินิยม: ทรรศนะเรื่องนรกสวรรค์ และชีวิตหลังความตาย”, ใน โสรัจจ์ หงศ์รดารมภ์ (บ.ก.), *ความตายกับการตายมุมมองจากศาสนากับวิทยาศาสตร์*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทอปัด เอี่ยมอุดม (2554), *คุณลักษณะของภาพยนตร์ผีตลกไทย ลักษณะชนชั้นและอุดมการณ์ทางชนชั้นทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีตลกไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตร-มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธงชัย วินิจจะกูล (2560), *คนไทย/คนอื่น*, กรุงเทพฯ: ฟ้าเดียวกัน.

_____. (2563), *รัฐราชาชาติ*, กรุงเทพฯ: ฟ้าเดียวกัน.

ธนวัฒน์ ปัญญานันท์ (2561), "ผีปะทะรัฐ: การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องตะเคียน (2547) เพื่อแสดงนัยแห่งการต่อสู้ความอยุติธรรม", ใน พัชรินทร์ สิรสุนทร และวัชรพล พุทธรักษา (บ.ก.), *วัตถุ วัฒนธรรม ผี คน*, กรุงเทพฯ: หยินหยางการพิมพ์.

ธนา วงศ์ญาณณาเวช (นามแฝง) (2551), *หนังอาร์ตไม่ได้มาเพราะโชคช่วย*, กรุงเทพฯ: ออฟเซต ครีเอชั่น.

ธเนศ วงศ์ยานนาวา (2553), *ความรัก ความรู้ ความตาย*, กรุงเทพฯ: ศยาม.

ธัญณ์ณภัทร เจริญพานิช (2565), *การเมืองไทยร่วมสมัย พ.ศ. 2540-2563*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญพร ศรีคช และอวยพร พานิช (2554), "กระบวนการสื่อสารให้คำปรึกษาขององค์กรภาครัฐและเอกชนเพื่อป้องกันการฆ่าตัวตาย", *วารสารนิเทศศาสตร์*, 29(1): 78-93.

ธำรงค์ จิตตะปะสาทะ (2553), *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นพพร ประชากุล (2552ก), *ยอกอักษร ย้อนความคิด เล่ม 1*, กรุงเทพฯ: ออฟเซท ครีเอชั่น.

_____. (2552ข), *ยอกอักษร ย้อนความคิด เล่ม 2*, กรุงเทพฯ: ออฟเซท ครีเอชั่น.

นภนท อนุพงศ์พัฒน์ (2550), "ประวัติศาสตร์ความตายและความเปลี่ยนแปลงของโลกทัศน์ต่อชีวิตในสังคมไทย", ใน โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (บ.ก.), *วัฒนธรรมความตายกับวาระสุดท้ายของชีวิต*, กรุงเทพฯ: หนังสือดีวัน.

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (2560), "ชายหนุ่มเป็นวัตถุทางเพศและการปรับขบวนเพศวิถีในละครชายรักชาย". ใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (บ.ก.), *เมื่อร่างกลายเป็นเพศ*, กรุงเทพฯ: พงศ์วริน การพิมพ์.

_____. (2565), "บทนำ ส่งอคติ: ความเป็นชาติในภูมิทัศน์อคติไทย", ใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (บ.ก.), *ส่องอคติความเป็นชาติในภูมิทัศน์อคติไทย 1*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ และปีเตอร์ เอ. แจ็คสัน (2556), *เพศหลากเฉดสี*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

นักรบ มูลมานัส (2565), *เล่นแร่แปรภาพ*, กรุงเทพฯ: มติชน.

นันทวัลย์ สุนทรภาระสถิตย์ (2559), *การนำเสนอภาพแทนความตายในเรื่องสั้นไทยร่วมสมัยระหว่าง พ.ศ. 2547-2556*, วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2548), "บทสัมภาษณ์ นิธิ เอียวศรีวงศ์ วิพากษ์อคติต่อประเทศเพื่อนบ้านในประวัติศาสตร์ไทย", *สาละวินโพสต์*, 25: 11-17.

นิธิดา แสงสิงแก้ว (2561), "ประเด็นสาระหลักที่ 3 ประเด็นศึกษาเรื่องการสื่อสารสุขภาพ", ใน *สัมมนาประเด็นศึกษาทางนิเทศศาสตร์*, นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

นิธิดา แสงสิงแก้ว (2563), *การนำเสนอข่าวการฆ่าตัวตายในสังคมไทย: ถอดรหัสการสื่อสารผ่านสื่อยุคดิจิทัล*, ปทุมธานี: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บรูซ เกรย์สัน (2565), *หลังความตาย*, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2533) *ศิลปะแขนงที่เจ็ด*, กรุงเทพฯ: เม็ดทราย.

_____. (2552), *โรงงานแห่งความฝัน*, กรุงเทพฯ: พับลิค บุเคอรี.

ประชา สุวีรานนท์ (2540), *แล่เนื้อเถือหนัง*, กรุงเทพฯ: มติชน.

_____. (2542), *แล่เนื้อ 2*, กรุงเทพฯ: มติชน.

ปรีชา ช้างขวัญยืน (2549), "ความคิดเรื่องความตายในพระพุทธศาสนา", ใน โสรัจจ์ หงศ์รดารมภ์ (บ.ก.), *ความตายกับการตายมุมมองจากศาสนากับวิทยาศาสตร์*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรีชา วิหคโต (2544), "จิตวิทยากับพฤติกรรมวัยรุ่น", ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น*, นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ปุณณฑทรีย์ เจียวิริยบุญญา (2565), "ความไม่หลากหลายของพหุวัฒนธรรมในรัฐไทย: อคติต่อแรงงานข้ามชาติและกลุ่มชาติพันธุ์ในนครพนม", ใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (บ.ก.), *ส่องอคติความเป็นชาติในภูมิทัศน์อคติไทย 1*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ปุรินทร์ นาคสิงค์ และธาตรี ใต้ฟ้าพูล (2556), "การประกอบสร้างตัวตนเกย์ในภาพยนตร์ไทย", *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 39(2): 35-53.

พชร สูงเด่น (2565), *หลังความตาย*, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

พันธกานต์ ทานนท์ (2564), *มิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งอานกับการสื่อสารอัตลักษณ์อีสานใหม่*, วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

พันธุ์ยุทธ มีชาญเชา (2549), *จิตรกรรมฝาผนังภาพไตรภูมิโลกสัณฐานในอุโบสถวัดสุวรรณาราม บางกอกน้อย ธนบุรี ความเหมือนความคล้ายและความแตกต่างกับที่อุโบสถวัดดุสิดาราม บางกอกน้อย ธนบุรี*, สารนิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประวัติศาสตร์ศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ไพโรจน์ วิไลนุช (2554) *การสื่อสารและการจัดการความวิตกกังวลและภาวะวิกฤติระหว่างเจ้าหน้าที่สาธารณสุขและผู้ป่วยไทยในอำเภอเวียงสา จังหวัดน่าน*, รายงานวิจัยของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

มนต์ศักดิ์ ชัยวีระเดช (2558), "การสื่อสารเรื่องความตายผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ Peaceful Death: ปรากฏการณ์การทำความเข้าใจเรื่องการเผชิญความตายอย่างสงบในโลกดิจิทัล", *วารสารศาสตร์*, 8(2): 6-22.

ยศ สันตสมบัติ (2542), *ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ร่มหทัย โชติกโสภณ (2559), *การบริหารจัดการกองบรรณาธิการสู่แนวทางการสื่อสารความตายอย่างสงบ: กรณีศึกษาจดหมายข่าวอาทิตย์อัศดง เครือข่ายพุทธิกา*, การค้นคว้าอิสระปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ราตรี ปิ่นแก้ว และมธุรส ศริสถิตย์กุล (2550), "ชีวิตและความตายในทัศนะของพระพุทธศาสนา", ใน โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (บ.ก.), *วัฒนธรรมความตายกับวาระสุดท้ายของชีวิต*, กรุงเทพฯ: หนังสือดีวัน.

วรรณทนา ลมพัทธยา (2560), "พี่มาร์คพระโขนง 2013: การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ทางศาสนากับการสถาปนามหากาพย์แห่งรักแท้", ใน สุวรรณา สถาอานันท์ (บ.ก.), *60 ปี สุวรรณา สถาอานันท์ ดั่งสลักและขัดเงา*, กรุงเทพฯ: สมมติ.

วรรณา ทองสิมา (2548), "การวิจัยของไทยเรื่องรักร่วมเพศและการข้ามเพศกับข้อจำกัดทางวัฒนธรรมของแนววิเคราะห์แบบฟูโกต์", ใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (บ.ก.), *ทั้งรัก ทั้งใคร่ ทั้งใช้ความรุนแรงต่อผู้หญิง*, กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

วรรษมน บูรณรัช (2557), "ทัศนะ การปรับตัว และรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้ป่วยโรคร้ายแรงที่มีอยู่ภายใต้การดูแลรักษาแบบประคับประคอง", *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 9(1): 111-128.

วัชรดารา อมิตาภาพร (2549), "ความตายกระบวนการตายและการเกิดใหม่", ใน โสรัจจ์ หงศ์รดารมภ์ (บ.ก), *ความตายกับการตายมุมมองจากศาสนากับวิทยาศาสตร์*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิทยากร เชียงกูล (2552), *จิตวิทยาวัยรุ่น*, กรุงเทพฯ: สายธาร.

ศิริพจน์. เหล่ามานุเจริญ (2565), *ศาสนาผีใต้ชะเงื้อมเขาพระสุเมรุ*, กรุงเทพฯ: นาตาแฮก.

สมร ทองดี (2544), "การพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ และสังคมของรักเรียนวัยรุ่น", ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยรุ่น*, นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สมสุข หินวิมาน (2553), "การสื่อสารกับสังคมแห่งความเสี่ยง", *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 5(1): 27-52.

สายชล สัตยานุรักษ์ (2565), "ทบทวนองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับอคติชาตินิยม", ใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (บ.ก.), *ส่องอคติความเป็นชาติในภูมิทัศน์อคติไทย 1*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สารภี รังษีโกศัย และคณะ (2556), "ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเตรียมตัวเพื่อเผชิญกับภาวะใกล้ตายและความตายของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุ จ.ปัตตานี", *วารสารพยาบาลสงขลานครินทร์*, 33(1): 43-56.

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2560), *งานศพยุคแรกอุษาคเนย์*, กรุงเทพฯ: นาตาแฮก.

_____. (2565), "ร่างทรง ดึกดำบรรพ์เข้าสิงด้วยขวัญในศาสนาผี", ใน ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ (บ.ก.), *ศาสนาผีใต้เงื้อมเขาพระสุเมรุ*, กรุงเทพฯ: นาตาแฮก.

สุพาสน์ แสงสุรินทร์ (2558), "จิตรกรรมฝาผนังฮูปแต้มจากความเชื่อนรกภูมิสู่รูปแบบและคุณค่าศิลปกรรม",*วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 7(1): 84-109.

สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2559), *ทฤษฎีวรรณคดีวิจารณ์ตะวันตก*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุไลพร ชลวิไล (2562), *เพศแห่งสยาม*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

เสฐียรโกเศศ (2539), *การตาย*, กรุงเทพฯ: ศยาม.

โสรัจจ์ หงศ์รดารมภ์ (2549), *ความตายกับการตายมุมมองจากศาสนากับวิทยาศาสตร์*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อลิซาเบธ เบค-เกอร์นส์เฮม (2550), *ครอบครัวในความหมายใหม่การค้นหาวิถีชีวิตแบบใหม่*, กรุงเทพฯ: คบไฟ.

อัญชลี ชัยวราพร (2560), "มุมมองของผู้ชมภาพยนตร์", ใน รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (บ.ก.), *ทฤษฎีกับการวิจารณ์ศิลปะ*, กรุงเทพฯ: นคร.

อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล (2561), *120 ปี ธุรกิจภาพยนตร์ไทยในมิติประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคมไทย*, กรุงเทพฯ: ศักดิ์โสภาการพิมพ์.

อุษณีย์ ธโนศวรรย์ และศรีชัย พรประชาธรรม (2553), "การศึกษา: มายาการความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม", ใน ชัยวัฒน์ สถาอานันท์ (บ.ก.), *ความรุนแรง ซ่อน/หา สังคมไทย*, กรุงเทพฯ: มติชน.

เอกภพ สิทธิวรรธนะ (2556), *มิติทางวัฒนธรรมของความตายในโรงพยาบาลสมัยใหม่: การศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณาในโรงพยาบาลแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข) มหาวิทยาลัยมหิดล.

เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์ (2554), *มรณศึกษา*, กรุงเทพฯ: โอเดียน.

ภาษาอังกฤษ

Aaron, M. (2015), *Death and the Movie Image*, Edinburg: Edinburgh University Press.

Anderson, B. (1996), *Imagined Communities*, London: Verso.

Aries, P. (1981), *The Hour of Our Death*, New York: Vintage Books.

Branston, G. (2006), "Understanding Genre", in Gillespie, M. and Toynbee, J. (eds.), *Analysing Media Texts*, Berkshire: Open University Press.

Chaudhuri, S. (2006), *Feminist Film Theorists*, London: Routledge.

Green, R. (2014), *Buddhism Goes to the Movies*, London: Rutledge.

Hansens, A. et al. (1998), *Mass Communication Research Methods*, Houndmills: Macmillan Press.

Hagin, B. (2010), *Death in Classical Hollywood Cinema*, Hampshire: Palgrave Macmillan.

Hall, S. (1997), "The Work of Representation", in Hall, S. (ed.), *Representation*, London: Open University Press.

Hill, J. and Gibson, P. (2000), *Film Studies: Critical Approach*, Oxford: Oxford University Press.

Howson, A. (2004), *The Body in Society*, Cambridge: Polity.

Green, R. (2014), *Buddhism Goes to the Movies*, New York: Routledge.

Turner, G. (1999), *Film as Social Practice*, London: Routledge.

Walter, T. (1994), *The Revival of Death*, London. Routledge.

ภาพยนตร์

ขนิษฐา ขวัญอยู่ (ผู้กำกับ) (2558), *อาปัติ* (ภาพยนตร์), สหมงคลฟิล์มอินเตอร์เนชั่นแนล.

มนัสนันท์ พงษ์สุวรรณ (ผู้กำกับ) (2559), *โรงเรียนผี* (ภาพยนตร์), สหมงคลฟิล์มอินเตอร์เนชั่นแนล.

บรรจง ปิสัญธนะกูล (ผู้กำกับ) (2556), *พี่มาก...พระโขนง* (ภาพยนตร์), จีทีเอช.

_____. (2564), *ร่างทรง* (ภาพยนตร์), จีดีเอชและโชว์บ็อกซ์.

พจน์ อานนท์ หรือพชร์ อานนท์ (ผู้กำกับ) (2550), *หอแต๋วแตก* (ภาพยนตร์), ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น.

_____. (2552), *หอแต๋วแตกแหกกระเจิง* (ภาพยนตร์), พระนครฟิล์ม.

_____. (2554), *หอแต๋วแตกแหวกชิมิ* (ภาพยนตร์), พระนครฟิล์ม.

_____. (2555) *หอแต๋วแตกแหกมว๊ากมว๊าก* (ภาพยนตร์), พระนครฟิล์ม.

_____. (2558), *หอแต๋วแตกแหกนะคะ* (ภาพยนตร์), ทีโมเมนต์.

_____. (2561), *หอแต๋วแตกแหกต่อไม่รอแล้วนะ* (ภาพยนตร์), ทีโมเมนต์.

_____. (2564), *หอแต๋วแตกแหกโควิดปังปุริเย่* (ภาพยนตร์), ฟิล์มกูรู.

ไพรัช คุ้มวัน. (ผู้กำกับ) (2560), *สยามสแควร์* (ภาพยนตร์), สหมงคลฟิล์มอินเตอร์เนชั่นแนล.

วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (ผู้กำกับ) (2558), *รุ่นพี่* (ภาพยนตร์), เอ็มเทอร์ตี้ไนน์.

ศิวาภรณ์ พงษ์สุวรรณ์ (ผู้กำกับ) (2558), *บองสรันโอน* (ภาพยนตร์), ทรูวิชั่นออริจินัลพิกเจอร์สและโอซีเนม่า.

สิทธิศิริ มงคลศิริ (ผู้กำกับ) (2562), *แสงกระสือ* (ภาพยนตร์), ทรานส์ฟอร์เมชั่นฟิล์ม.

โสภณ ศักดาพิสิษฐ์ (ผู้กำกับ) (2554), *ลัดดาแลนด์* (ภาพยนตร์), จีทีเอช.

_____. (2557), *ฝากไว้ในกายเธอ* (ภาพยนตร์), จีทีเอช.

_____. (2560), *เพื่อนที่ระลึก* (ภาพยนตร์), จีทีเอช.