

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ ที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลัก *

AN ANALYSIS OF NARRATIVE IN HORROR FILMS FEATURING ALIEN CREATURES AS MAIN CHARACTERS

พัฒน์นรี ชุมเกษียน¹ และ อานิก ทวีชาชาติ²

Patnaree Chumkasien¹ and Anick Thavichachat²

¹⁻²วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

¹⁻²College of Communication Art. Rangsit University, Thailand

Corresponding Author's Email: patnareechumkasien@gmail.com

วันที่รับบทความ : 13 มิถุนายน 2569; วันแก้ไขบทความ 29 มิถุนายน 2569; วันตอบรับบทความ : 1 กรกฎาคม 2569

Received 13 June 2026; Revised 29 June 2026; Accepted 1 July 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ A Quiet Place (2018), Prey (2022) และ Alien: Romulus (2024) ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง ประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมองการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์พิเศษ

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่ใช้สัตว์ต่างดาวเป็นศูนย์กลางของความขัดแย้งและเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของเหตุการณ์ โดยเน้นการสร้างสถานการณ์คับขัน การเอาชีวิตรอดของตัวละคร และการเผชิญหน้ากับสิ่งที่ไม่รู้จักรัก ตัวละคร

Citation:



* พัฒน์นรี ชุมเกษียน และ อานิก ทวีชาชาติ. (2569). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลัก. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(5), 1849-1862.

Patnaree Chumkasien and Anick Thavichachat. (2026). An Analysis Of Narrative In Horror Films Featuring Alien Creatures As Main Characters. Modern Academic Development and Promotion Journal,

4(5), 1849-1862.;

DOI: <https://doi.org/10.>

<https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

สัตว์ต่างดาวถูกออกแบบให้มีความเหนือกว่ามนุษย์ทั้งด้านร่างกาย ความสามารถในการล่า และการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม ขณะที่ฉากและพื้นที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างบรรยากาศความกดดันและความหวาดกลัว นอกจากนี้สัตว์ต่างดาวยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความแปลกแยก ความหวาดกลัว และภัยคุกคามที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างความรู้สึกละแวกและไม่ปลอดภัย

ความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลัก ไม่ได้เกิดขึ้นจากรูปลักษณ์ของสิ่งมีชีวิตเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบการเล่าเรื่อง การสร้างสถานการณ์คับขัน การจัดวางฉาก และการออกแบบตัวละคร ซึ่งร่วมกันสร้างประสบการณ์ความหวาดกลัวและความตึงเครียดให้แก่ผู้ชมตลอดทั้งเรื่อง

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, ภาพยนตร์สยองขวัญ, สัตว์ต่างดาว

Abstract

This research aims to analyze the narrative structures of horror films in which alien creatures serve as the primary driving force of the story and to apply the findings to the creation of a screenplay. The study focuses on narrative structure, employing a qualitative research approach through the analysis of three films: *A Quiet Place* (2018), *Prey* (2022), and *Alien: Romulus* (2024). The analysis is based on key storytelling elements including plot, theme, conflict, character, setting, point of view, and symbolism.

The findings reveal that all three films utilize alien creatures as the central source of conflict and as a crucial driving force. The stories emphasize survival situations, escalating tension, and confrontations with the unknown. The alien characters are designed to be physically superior to humans in terms of physical capabilities, hunting skills, and adaptability to their environments. In addition, settings and spatial environments function as important devices for creating pressure and fear. The aliens also operate as symbolic representations of otherness, anxiety, and uncontrollable threats, contributing significantly to the audience's sense of insecurity and suspense.

The study further found that fear in horror films featuring alien creatures as main characters is not generated solely by the appearance of the creatures themselves. Rather, it emerges from the integration of narrative elements, the construction of high-risk situations, the use of setting and atmosphere, and character design. Together, these elements create a sustained experience of fear, tension, and psychological unease throughout the films.

Keywords: Movie, Horror Film, Alien

บทนำ

ภาพยนตร์สยองขวัญเป็นประเภทภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องในอุตสาหกรรมภาพยนตร์โลก เนื่องจากสามารถสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ให้แก่ผู้ชมผ่านความกลัว ความตื่นเต้น และความระทึกขวัญ โดยหนึ่งในรูปแบบที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย คือ ภาพยนตร์สยองขวัญที่นำเสนอสิ่งมีชีวิตนอกโลกหรือสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลักของเรื่อง เนื่องจากสัตว์ต่างดาวเป็นตัวแทนของสิ่งที่ไม่รู้จัก ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความหวาดกลัวให้แก่ผู้ชม ดร.ชัยวัฒน์ คุประตกุล (2548) ได้กล่าวถึงลักษณะของมนุษย์ต่างดาวหรือสัตว์ต่างดาว ในหนังสือ “มนุษย์ต่างดาวกับสัตว์ยักษ์” เอาไว้ว่า รูปร่างลักษณะของมนุษย์ต่างดาวมีหลากหลายแบบ 1) รูปร่างลักษณะคล้ายมนุษย์โลกทุกประการ 2) รูปร่างลักษณะแปลกๆผสมผสานระหว่างมนุษย์โลกกับสัตว์ รวมทั้งมนุษย์กับพืช หรือผสมผสานกันไปหมดระหว่างมนุษย์โลก สัตว์ และพืช 3) รูปร่างที่ไม่มีเค้าโครงของมนุษย์โลกเลย แต่เป็นสิ่งมีชีวิตที่ทรงปัญญาระดับสูง รูปร่างลักษณะของสัตว์ต่างดาวที่ปรากฏในภาพยนตร์และหนังสือนิยายมีความหลากหลาย ทั้งในเชิงรูปร่างทางกายภาพ เช่น ขนาด รูปร่าง สีผิว จำนวนตา รูปร่างที่คล้ายมนุษย์ไปจนถึงรูปร่างที่แปลกประหลาดน่าขนลุก และในเชิงพฤติกรรม เช่น ฉลาด โหดร้าย หรือสงบสันติ

การนำเสนอสัตว์ต่างดาวในภาพยนตร์สยองขวัญไม่ได้มีบทบาทเพียงเป็นสิ่งมีชีวิตที่คุกคามมนุษย์เท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนความวิตกกังวล ความหวาดกลัว และความไม่แน่นอนที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนความขัดแย้งและการดำเนินเรื่อง ส่งผลให้ภาพยนตร์สามารถสร้างความตึงเครียดและความน่าสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งในยุคปัจจุบันสามารถพบเจอสัตว์ต่างดาวได้ในภาพยนตร์หรือ

หนังสือนิยายต่างๆ ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่นในภาพยนตร์เรื่อง E.T. the Extra-Terrestrial (1982) ต่างดาวมาอย่างเป็นมิตร, Alien (1979) ต่างดาวเป็นศัตรูร้าย, Arrival (2016) เอเลี่ยนมาเพื่อติดต่อสื่อสาร, Independence Day, War of the Worlds มนุษย์ต้องต่อสู้กับการรุกรานจากสิ่งมีชีวิตทรงพลัง

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลัก การวางโครงเรื่อง รวมไปถึงกลวิธีการนำเสนอสัตว์ต่างดาว เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นและความรู้สึกกลัว การวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นองค์ประกอบหลัก จึงไม่เพียงแต่ช่วยให้เข้าใจรูปแบบทางภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังช่วยเปิดเผยโลกทัศน์ ความเชื่อ ความกลัว หรือแรงขับเคลื่อนทางสังคมที่สะท้อนผ่านการสร้าง สิ่งมีชีวิตนอกโลก เหล่านั้น การศึกษานี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับบริบทของวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การเมือง วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของผู้สร้างหนังได้อีกด้วย ดังนั้นการศึกษานี้วิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ต่างดาว จึงมีความสำคัญทั้งในด้านการศึกษาวาดภาพ และการเข้าใจบริบทที่ก่อรูปความกลัว ความหวัง และการตีความผ่านโลกภาพยนตร์ การศึกษานี้คาดว่าจะช่วยให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นองค์ประกอบสำคัญ ตลอดจนสามารถนำผลการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาบทภาพยนตร์ และงานสร้างสรรค์ด้านภาพยนตร์ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจด้านภาพยนตร์ในด้านการเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร และการสร้างอารมณ์ความกลัวในสื่อภาพยนตร์ นำไปสู่ความเข้าใจในคุณค่าและอิทธิพลของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลัก ในด้านโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมองการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์พิเศษ รวมทั้งกลวิธีการสร้างความกลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละคร

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการเล่าเรื่องหรือโครงสร้างการเล่าเรื่ององค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าว เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การดำเนินเรื่องมีความสมบูรณ์และสามารถสื่อสารความหมายไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทฤษฎีการสร้างตัวละคร เพื่อใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ลักษณะ บทบาท และพัฒนาการของตัวละครในภาพยนตร์ ซึ่งประกอบไปด้วยการสร้างตัวละครแบบสองมิติ และสามมิติ การสร้างตัวละครแบบสามมิติ จะต้องคำนึงถึง ด้านสรีรวิทยา เพศ อายุ รูปร่าง ด้านสังคมวิทยา ชนชั้น อาชีพ การใช้ชีวิต และด้านจิตวิทยา เกิดจากด้านสรีรวิทยาและสังคมวิทยารวมกัน ทำให้ตัวละครสมบูรณ์ขึ้น ส่วนการสร้างตัวละครแบบสองมิติ ประกอบไปด้วย เรื่องราวของชีวิตเบื้องหลังตัวละคร (Back Story) และเบื้องหน้าของตัวละคร คือเหตุการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้น (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547)

3. แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ Kimber (2014) ได้กล่าวว่าภาพยนตร์สยองขวัญ ประกอบไปด้วยความน่าสะพรึงกลัว คือ ความกังวล ความคาดหวัง และความไม่แน่นอน รวมทั้งมีตัวละครที่น่าเชื่อถือ การสร้างฉากและบรรยากาศที่สมจริงกับเรื่องที่เล่าอยู่ มีการสร้างจังหวะการดำเนินเรื่องให้มีจังหวะขึ้น ลง เร็ว ช้า การใช้สิ่งน่าขยะแขยงเพื่อสร้างความกลัวและการสอดแทรกนัยยะแอบแฝง เพื่อศึกษาวิธีการสร้างอารมณ์หวาดกลัว ความตึงเครียด และความไม่สบายใจให้แก่ผู้ชม ผ่านการใช้ภาพ เสียง และบรรยากาศของเรื่อง ซึ่งช่วยสะท้อนการสร้างอารมณ์กลัวของผู้ชม

การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวจะช่วยให้เข้าใจ บทบาทของภาพยนตร์สยองขวัญ ในฐานะสื่อที่สะท้อนความกลัว ความวิตกกังวล และสภาพสังคมในแต่ละยุคสมัย เพื่อทำความเข้าใจกลวิธีการนำเสนอเรื่องราว การสร้างความหมาย และการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้ชม ช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร และองค์ประกอบความสยองขวัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และการตีความของผู้ชม นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิด ความเชื่อ ความกลัว และประเด็นทางสังคมที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมุ่งศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลักจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ A Quiet Place (2018), Prey (2022) และ Alien: Romulus (2024)

เครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ ภายใต้กรอบแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก มุมมองการเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์พิเศษ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ควบคู่กับการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง และนำเสนอผลการศึกษาในลักษณะการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) พร้อมทั้งเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่าง และลักษณะร่วมของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลักทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ A Quiet Place (2018), Prey (2022) และ Alien: Romulus (2024) ได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) จากการวิเคราะห์โครงเรื่องภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง พบว่า ช่วงการเริ่มเรื่อง(Exposition) ในภาพยนตร์เรื่อง Prey (2022) และ Alien: Romulus (2024) เป็นเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ปกติก่อนเกิดเหตุการณ์สัตว์ต่างดาว เป็นการปูพื้นหลังของตัวละครทั้งหมดเห็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ปัญหาและเป้าหมายของตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง Prey (2022) ตัวละครต้องการก้าวผ่านค่านิยมของคนในเผ่าว่าผู้หญิงก็สมารถเป็นนักล่าได้, ภาพยนตร์เรื่อง Alien: Romulus (2024) ตัวละครมีเป้าหมายที่จะหนีออกจากอาณานิคมและเป็นอิสระ แต่ภาพยนตร์เรื่อง A Quiet Place (2018) จะเริ่มเรื่องด้วยการที่ตัวละครอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว ไม่ได้บอกที่มาที่ไปว่าเป็นเช่นนี้ได้อย่างไร แต่แสดงให้เห็นถึงกฎบางอย่างนั่นคือการห้ามใช้เสียงในช่วงการเริ่มเรื่อง ตัวละครต้องใช้ชีวิตเพื่อเป้าหมายคือการมีชีวิตรอด ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในภาพยนตร์เรื่อง Prey (2022) ช่วง

พัฒนาเหตุการณ์เป็นช่วงที่ตัวละครเริ่มค้นพบสิ่งผิดปกติ พบเจอร่องรอยของพรีเดเตอร์ แต่ไม่มีใครในเผ่าเชื่อและต้องเผชิญกับสัตว์ต่างดาวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ภาพยนตร์เรื่อง *Alien: Romulus* (2024) เมื่อตัวละครมาอยู่ที่สถานีอวกาศร้าง ที่มีมิติ และพบความจริงว่ามีเอเลี่ยนที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็วอยู่ด้วย ทำให้สถานการณ์แย่ง ภาพยนตร์เรื่อง *A Quiet Place* (2018) ตัวละครพบเจอกับปัญหาจากการที่ตัวละครหลักต้องคลอดลูกท่ามกลางสถานการณ์ที่ห้ามใช้เสียง รวมทั้งปมปัญหาที่ถูกขยายขึ้นของรีแกน ลูกสาวที่คิดว่าพ่อแม่ไม่รักตัวเอง สรุปได้ว่าช่วงพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเป็นช่วงที่ตัวละครพบการคุกคามของสัตว์ต่างดาว และพัฒนาไปสู่ความขัดแย้งที่รุนแรงขึ้น ส่วนในช่วงจุดวิกฤต (Climax) ภาพยนตร์เรื่อง *Prey* (2022) ตัวละครหลักสูญเสียพี่ชายทำให้เป็นแรงผลักดันในการควบคุมสถานการณ์ได้วางแผนจัดการกับสัตว์ต่างดาว และพิสูจน์ตัวเองเพื่อเป็นผู้ล่าได้สำเร็จ ภาพยนตร์เรื่อง *Alien: Romulus* (2024) ในช่วงที่ตัวละครถูกล้อมด้วยฝูงเอเลี่ยน และมีการตัดสินใจครั้งใหญ่ นั่นคือหนีเอาตัวรอด หรือกลับไปช่วยคนอื่น สุดท้ายตัวละครสามารถหาทางเอาชนะเอเลี่ยนและหนีออกมาได้ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *A Quiet Place* (2018) จุดวิกฤติของเรื่องเกิดขึ้นเมื่อทุกคนในครอบครัวอยู่ในอันตรายพร้อมกัน มีการสูญเสียจากการเสียสละชีวิตของ ลี ผู้เป็นพ่อเพื่อช่วยลูกๆ ให้ปลอดภัย เป็นการยุติปมปัญหาของรีแกน ว่าพ่อนั้นรักตนเองและรีแกนสามารถใช้จุดอ่อนของตัวเองคือ เครื่องช่วยฟัง เอาชนะสัตว์ต่างดาวได้ ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเป็นช่วงหลังผ่านจุดวิกฤติที่ความตึงเครียดเริ่มลดลง ตัวละครเริ่มรับผลจากเหตุการณ์ที่ผ่านมา ภาพยนตร์เรื่อง *Prey* (2022) แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการเติบโตของ นารู ตัวละครหลักที่สามารถก้าวผ่านปมภายในของตัวเองได้สำเร็จ ภาพยนตร์เรื่อง *A Quiet Place* (2018) ปมความขัดแย้งระหว่างพ่อกับลูกจึงถูกคลี่คลาย บรรยากาศเปลี่ยนจากความสิ้นหวัง ไปสู่ความหวัง แต่ภาพยนตร์เรื่อง *Alien: Romulus* (2024) จะแตกต่างจากภาพยนตร์อีก 2 เรื่องคือเรื่องราวของเหตุการณ์นั้นยังไม่จบลง เนื่องจากแค่ได้คลอดสิ่งมีชีวิตประหลาดออกมาส่งผลให้เรณ ตัวละครเอกของเรื่องต้องเผชิญหน้ากับภัยคุกคามครั้งสุดท้ายก่อนการคลี่คลายของเรื่องราว เป็นการเน้นให้เห็นผลลัพธ์ของความทะเยอทะยานของมนุษย์ สุดท้ายการยุติของเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์เรื่อง *Prey* (2022) ตัวละครหลักเดินทางกลับเผ่าของตนพร้อมกับหัวของพรีเดเตอร์ และได้รับการยอมรับจากเผ่า และยังให้เห็นว่ายังมียานอวกาศอยู่บนท้องฟ้า ภาพยนตร์เรื่อง *A Quiet Place* (2018) มีการจบลงแบบที่สัตว์ต่างดาวตัวอื่นๆ กำลังบุกเข้ามาในบ้านอีกครั้ง ในขณะที่เดียวกันตัวละครหาวิธีเอาชนะสัตว์ต่างดาวได้

เรียบร้อยแล้ว ภาพยนตร์เรื่อง Alien: Romulus (2024) ตัวละครหลักกำจัดเอเลียนได้สำเร็จ และกำลังเดินทางไปยังดาวจุดหมาย โดยที่ไม่ได้บอกว่าตัวละครไปถึงที่หมายได้หรือไม่

2. แก่นเรื่อง (Theme) มีการเน้นในเรื่องของการที่มนุษย์เอาชีวิตรอดจากสัตว์ต่างดาวเหมือนกัน แต่ก็ยังมีประเด็นสำคัญของแก่นเรื่องที่ต่างกัน ดังนี้ ภาพยนตร์เรื่อง A Quiet Place (2018) เน้นเรื่องความรัก การปกป้อง และการเสียสละของครอบครัว ภาพยนตร์เรื่อง Prey (2022) เน้นในเรื่องการพิสูจน์ และการก้าวข้ามข้อจำกัดของตัวเอง จากตัวละครหลักที่ถูกมองว่าอ่อนแอ ก็เอาชนะสัตว์ต่างดาวได้ด้วยสติปัญญาและความรู้ เป็นการพิสูจน์คุณค่าของตัวเองจากการถูกดูถูกจากสังคม ภาพยนตร์เรื่อง Alien: Romulus (2024) แก่นเรื่องเน้นไปที่การดิ้นรนเพื่ออิสรภาพและการถูกกดขี่ เป็นประเด็นที่เกี่ยวกับสังคม แสดงให้เห็นว่าตัวละครไม่ได้เพียงต่อสู้กับสัตว์ต่างดาว แต่ยังต่อสู้กับระบบที่กดขี่พวกเขาอยู่

3. ความขัดแย้ง (Conflict) ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องมีความขัดแย้ง ที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นความขัดแย้งหลักของเรื่อง และเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครต้องต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด แต่ทุกเรื่องก็ยังมี ความขัดแย้งระหว่างบุคคล และความขัดแย้งภายในจิตใจอยู่ด้วย ภาพยนตร์เรื่อง A Quiet Place (2018) มีความขัดแย้งระหว่างคนในครอบครัว ในเรื่องของความรักและมุมมองที่แตกต่างกันแต่ละคนที่มีบทบาทในครอบครัวที่ต่างกัน การเสียสละชีวิตเพื่อครอบครัว ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจจะเป็นเรื่องของปมที่อยู่ในใจ ที่คิดว่าตัวเองเป็นต้นเหตุของเหตุการณ์เลวร้ายในอดีตที่ยังฝังใจอยู่ ภาพยนตร์เรื่อง Prey (2022) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และสัตว์ต่างดาวในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการที่สัตว์ต่างดาวต้องการล่าผู้ที่แข็งแกร่งที่สุด และมนุษย์ก็ต้องต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด และกำจัดภัยคุกคาม ในเรื่องความขัดแย้งในตัวเอง ตัวละครหลักต้องการก้าวข้ามขีดจำกัดในตัวเอง เพื่อต้องการถูกยอมรับจากคนในสังคม ภาพยนตร์เรื่อง Alien: Romulus (2024) ความขัดแย้งในตัวเองจะเกี่ยวข้องกับศีลธรรม ในจิตใจ คือการที่ต้องตัดสินใจว่าเอาตัวรอดคนเดียว หรือย้อนกลับไปช่วยคนอื่น ในด้านความขัดแย้งระหว่างบุคคล จะเป็นเรื่องของความไม่ไว้วางใจกันในที่มืด การหักหลัง และปมหลังของตัวละคร

4. ตัวละคร (Character) จากการวิเคราะห์ตัวละครของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ตัวละครจะเป็นคนธรรมดาที่ถูกบังคับให้เผชิญสถานการณ์รุนแรงจากสัตว์ต่างดาว จนต้องต่อสู้ ทำให้ตัวละครมีพัฒนาการด้านความเข้มแข็งทั้งทางร่างกายและจิตใจเพื่อเอาชีวิตรอด ภาพยนตร์เรื่อง A Quiet Place (2018) ไม่ได้มีการปูตัวละครมาก่อนที่จะเจอกับเหตุการณ์ในเรื่อง แต่ให้เห็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในเหตุการณ์ปัจจุบันที่เผชิญกับสัตว์ต่างดาวแล้ว เพียงแต่มีการ

ปูมให้เห็นการสูญเสียลูกชายคนเล็ก จากการเผชิญหน้ากับสัตว์ต่างดาว ทำให้ตัวละครทุกคนมีเป้าหมายที่ต้องรักษาชีวิตของคนในครอบครัว และเอาชีวิตรอดให้ได้ ในส่วนของตัวละครที่เป็นสัตว์ต่างดาว จะเป็นฝ่ายเข้ามารุกรานในโลก มีการล่าโดยมีเสียงเป็นตัวกระตุ้น ภาพยนตร์เรื่อง *Prey* (2022) มีการปูให้เห็นการใช้ชีวิตของตัวละครหลักจากการไม่ถูกยอมรับจากสังคม ทำให้ตัวละครมีบุคลิกที่มีความกล้าหาญ และทะเยอทะยาน พยายามพิสูจน์ตัวเองตลอดเวลา ตัวละครจึงมีการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด ตัวละครสัตว์ต่างดาวในเรื่องนี้มารุกรานที่โลก เพื่อล่าสิ่งมีชีวิตที่แกร่งที่สุด เพื่อพิสูจน์ตัวเองเช่นกัน ภาพยนตร์เรื่อง *Alien: Romulus* (2024) มีการปูให้เห็นถึงชีวิตเดิมของตัวละครหลัก ที่ถูกกดขี่ ในอาณานิคมที่ไร้อิสระ ตัวละครจึงมีเป้าหมายที่จะพาน้องชายหนีออกไปเพื่อหาดาวที่มีอิสรภาพกับกลุ่มเพื่อน ตัวละครหลักจะมีบุคลิกเข้มแข็ง อดทนและมีความรับผิดชอบสูง ในส่วนของตัวละครสัตว์ต่างดาวในเรื่องนี้ เป็นสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากฝีมือของมนุษย์ที่ล่ามนุษย์เพื่อขยายพันธุ์

5. ฉาก (Setting) ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ฉากมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศ ความกลัว และสร้างความตึงเครียดของเรื่อง แม้ว่าทั้งสามเรื่องจะเป็นภาพยนตร์ที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลักเหมือนกัน แต่ฉากที่ใช้ก็มีความแตกต่างกันไป ภาพยนตร์เรื่อง *A Quiet Place* (2018) ฉากหลักคือพื้นที่ชนบทและฟาร์ม ที่ถูกสัตว์ต่างดาวรุกรานไปแล้ว ใช้สถานที่ที่กว้างขวาง และความเงียบของฉากเป็นสิ่งสร้างความกลัวแทนเสียงดนตรี ภาพยนตร์เรื่อง *Prey* (2022) ฉากหลักคือ แม่น้ำ ป่าและทุ่งหญ้า ใช้ความเงียบของป่า เสียงลม เพื่อสร้างความไม่ปลอดภัยและทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์ด้วย ภาพยนตร์เรื่อง *Alien: Romulus* (2024) มีการใช้ฉากเป็นสถานีวิจัยอวกาศร้างที่มีแต่ความมืด ฉากของเรื่องมีลักษณะปิดทึบ อึดอัด และสกปรก เต็มไปด้วยหมอกควัน แสงไฟกะพริบและพื้นที่แคบ

6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องมีการใช้มุมมองบุคคลที่สามเป็นหลัก และมีการจำกัดข้อมูลให้ผู้ชมรับรู้เท่าที่ตัวละครรับรู้ ภาพยนตร์เรื่อง *A Quiet Place* (2018) ใช้มุมมองบุคคลที่สาม โดยติดตามกลุ่มตัวละครหลัก และยังใช้มุมมองของตัวละครที่หูหนวก โดยตัดเสียงรอบข้างออกทั้งหมด ภาพยนตร์เรื่อง *Prey* (2022) ใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สาม โดยโฟกัสไปที่ตัวละครหลักทำให้ผู้ชมได้เห็นพัฒนาการของตัวละคร บางฉากใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่งผ่านสายตาของฟรีเดเตอร์ โดยแสดงภาพการมองเห็นผ่านความร้อน ในมุมมองของผู้ล่า ภาพยนตร์เรื่อง *Alien: Romulus* (2024) ใช้มุมมองบุคคลที่สามแบบ

จำกัดการรับรู้ ติดตามกลุ่มตัวละครหลักเป็นหลัก โดยมีการจำกัดการรับรู้ ผู้ชมจะรับรู้เฉพาะสิ่งที่ตัวละครเห็นหรือรู้เท่านั้น

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีสัญลักษณ์พิเศษที่มีความเหมือนกัน คือการใช้สัตว์ต่างดาวเป็นตัวแทนของความกลัว และอันตราย ภาพยนตร์เรื่อง A Quiet Place (2018) มีสัญลักษณ์สำคัญที่สุดที่พบคือ ความเงียบ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเอาชีวิตรอดและแรงกดดันทางจิตใจ ภาพยนตร์เรื่อง Prey (2022) สัญลักษณ์หลักเกี่ยวข้องกับการล่า และการพิสูจน์ตัวเอง คือพิธีกรรม Kühtaamia ที่เป็นสัญลักษณ์ของการก้าวผ่านจากเด็กธรรมดาไปสู่การเป็นนักล่าอย่างแท้จริง นอกจากนี้ส้วาดหน้า ยังเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงผู้ล่าอีกด้วย ภาพยนตร์เรื่อง Alien: Romulus (2024) สัญลักษณ์ที่สำคัญคือ แสงอาทิตย์ ซึ่งแทนความหวัง อิสระภาพ ที่ตัวละครทุกคนต้องเดินทางไปถึง

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์กระบวนการเล่าเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลัก จากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ A Quiet Place (2018), Prey (2022) และ Alien: Romulus (2024) มีรูปแบบการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับแนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง โดยใช้สัตว์ต่างดาวเป็นศูนย์กลางของความขัดแย้งและเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของเหตุการณ์ภายในเรื่อง ส่งผลให้เกิดสถานการณ์คับขันที่บังคับให้ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความกลัวและต่อสู้เพื่อความอยู่รอด

การใช้แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการเล่าเรื่องเป็นหลักเป็นสิ่งสำคัญในการเล่าเรื่องให้มีความน่าสนใจและมีมิติ และเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวมากขึ้น มีการเปิดเรื่องที่เริ่มจากปมปัญหาของตัวละครเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ชัดเจน ผ่านช่วงพัฒนาเหตุการณ์ที่ตัวละครเริ่มพบการมีอยู่ของสัตว์ต่างดาว ปมปัญหาและความขัดแย้งเพิ่มขึ้น ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่ลำบากและเกิดการสูญเสีย ไปจนถึงภาวะวิกฤต ที่ถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ และเมื่อมาถึงภาวะคลี่คลาย ปมปัญหาถูกแก้ และข้อขัดแย้งได้ถูกขจัดออกไป เพื่อไปสู่การยุติของเรื่องราว ซึ่งภาพยนตร์ที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลักมักจะจบแบบให้เห็นว่าเหตุการณ์นั้นไม่จบลงจริงๆ ให้ผู้ชมคิดต่อไปว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นต่อไป

ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีความเป็นภาพยนตร์สยองขวัญอย่างชัดเจน ผ่านการสร้างบรรยากาศความหวาดกลัว ความไม่ปลอดภัย ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของภาพยนตร์

สยองขวัญ ตามที่ Kimber (2014) ได้กล่าวไว้คือ มีความน่าสพรึงกลัวทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่ปลอดภัยตลอดเวลา โดยสัตว์ต่างดาวในแต่ละเรื่องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของความหวาดกลัว เมื่อตัวละครพบเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ ผู้ชมสามารถรู้สึกเหมือนกับว่าได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย ฉากและบรรยากาศที่ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด ประกอบกับการใช้สิ่งขยะแขยง ที่ช่วยเสริมให้ฉากมีความสมจริงและน่ากลัวมากขึ้น การใช้จังหวะการดำเนินเรื่องที่มีจังหวะขึ้น ลง เร็ว ช้า รวมถึงสอดแทรกนัยยะแอบแฝงในเรื่องที่ไม่ต้องการสื่อออกมาตรงๆ ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องใช้ความเงิบเป็นกลวิธีสำคัญในการสร้างความรู้สึกหวาดกลัว ความไม่ปลอดภัย และความตึงเครียดให้แก่ผู้ชม เหมือนกับว่ากำลังจะมีบางสิ่งเกิดขึ้น

แก่นของเรื่องในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องของสัตว์ต่างดาว แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อจริงๆ เป็นเรื่องอื่น ๆ ในแง่มุมอื่น ๆ มักเน้นไปที่ประเด็นเรื่องครอบครัว การเอาชีวิตรอด ศิลธรรม โดยมีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวเชื่อม ตามที่ Pickering (1993) ได้กล่าวไว้ว่า แก่นความคิดหรือ คือ ความคิดรวบยอดที่อยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนสร้างขึ้นเป็นความหมายของเรื่องที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารและเป็นประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลักของเรื่องที่จะนำเสนอ เป็นวิธีการนำเสนอ ความคิด การรับรู้ร่วมกับผู้ชม

การวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่องราวทั้งหมด และมีเป้าหมายที่ชัดเจน และต้องเผชิญกับสัตว์ต่างดาวที่เป็นอุปสรรคอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นแรงผลักดันให้ผู้ชมได้เห็นพัฒนาการของตัวละคร ตัวละครเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงเหตุการณ์เข้าด้วยกัน สอดคล้องกับที่ รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้กล่าวไว้ว่า ตัวละครและเหตุการณ์มีความสำคัญ เพราะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะใช้วิธีการเล่าผ่านตัวละครผ่านเหตุการณ์ จึงจะเห็นการกระทำของตัวละคร ผู้ชมไม่ต้องการเห็นเพียงตัวละครพูดกันไปมาเท่านั้น แต่ต้องการรู้แง่มุมต่าง ๆ ด้วย ทั้งรูปร่าง หน้าตา จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด ว่าทำไมตัวละครถึงทำเช่นนั้น มีแรงจูงใจอะไร หลีกเลี่ยงได้หรือไม่ ผู้ชมจึงจะรู้สึกหรือมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร

ตัวละครสัตว์ต่างดาวในแต่ละเรื่องล้วนมีแรงจูงใจและเป้าหมายในการล่าที่ชัดเจน ซึ่งทำหน้าที่ขับเคลื่อนความขัดแย้งของเรื่องเช่นเดียวกับตัวละครฝ่ายมนุษย์ เช่น การล่าเพื่อพิสูจน์ตัวเอง การล่าเพื่อขยายพันธุ์ หรือกำจัดสิ่งรบกวน การสร้างตัวละครสัตว์ต่างดาวให้ส่งผลต่อความรู้สึกกลัวได้ มักมีการออกแบบให้มีรูปร่างที่ผิดปกติ รวมถึงการเคลื่อนไหวที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์ ลักษณะเหล่านี้ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแปลกแยกและไม่สามารถคาดเดาพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตนั้นได้ ส่งผลให้เกิดความกลัวจากสิ่งที่ไม่รู้จัก สอดคล้องกับที่ Lucchetti

(2025) กล่าวไว้ว่ามนุษย์มักรู้สึกกลัวสิ่งที่ไม่รู้จัก ความวิตกกังวลเกี่ยวกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ นอกจากนี้ยังอาจเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ไม่คุ้นเคยหรือแปลกประหลาด คนเรามักกลัวสิ่งที่ไม่รู้จัก หรือขาดข้อมูล และมองว่าความไม่แน่นอนนั้นคือภัยคุกคาม

ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์พบว่า ไม่เพียงแต่มีความขัดแย้งระหว่างสัตว์ต่างดาวและมนุษย์เพียงอย่างเดียว แต่ยังสอดแทรกความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง และความขัดแย้งภายในจิตใจ เพื่อสร้างแง่คิดทางด้านศีลธรรมอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างครอบครัว หรือความขัดแย้งในแง่มุมมองของการไม่เชื่อใจ การถูกกดขี่ สอดคล้องกับที่ ปริยญา เกื้อหนุน (2537) ได้กล่าวถึงความขัดแย้งไว้ว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาทางแก้ไขปมปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรีภักซ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง

มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องพบว่ามีมุมมองการเล่าเรื่องที่มุ่งเน้นการติดตามประสบการณ์ของตัวละครหลักเป็นสำคัญ ทำให้ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ในระดับเดียวกับตัวละคร ส่งผลให้เกิดความรู้สึกร่วมและความตึงเครียดตลอดการดำเนินเรื่อง แต่นอกเหนือจากการใช้มุมมองบุคคลที่สามแล้ว ภาพยนตร์สยองขวัญก็มักจะใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่งร่วมด้วย ไม่ว่าจะเป็นการใช้มุมมองของสัตว์ต่างดาวที่มองเห็น หรือการใช้มุมมองของเหยื่อ เพื่อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมไปกับตัวละครนั้น สอดคล้องกับที่ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) กล่าวไว้ว่า การใช้มุมมองที่หนึ่งและสามสลับกันเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมหรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ ในบางครั้งผู้เขียนภาพยนตร์อาจต้องการให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดมากกว่า ผู้ชมสามารถเห็นเหตุการณ์ว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับตัวละครในขณะที่ตัวละครไม่รู้ตัว ผู้ชมจะรู้สึกลุ้นตลอดเวลา ก่อให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์

ผลการวิเคราะห์ยังพบว่าการออกแบบฉากให้เป็นพื้นที่ปิดหรือพื้นที่โดดเดี่ยว เช่น บ้านพักอาศัย พื้นที่โล่งทุ่ง หรือสถานียวาศ การใช้พื้นที่แคบเพื่อให้ความรู้สึกอึดอัดไร้ทางหนีก็ไม่ต่างจากการใช้ฉากที่เป็นพื้นที่เปิดกว้างมาก ทำให้รู้สึกไม่มีที่หลบซ่อน และไม่รู้ได้ว่าสัตว์ต่างดาวอยู่ตรงไหน ทั้งพื้นที่แคบและพื้นที่โล่งเปิดกว้างต่างก็มีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศความกดดันและลดโอกาสในการหลบหนีของตัวละครซึ่งเป็นเทคนิคที่ช่วยเพิ่มความเข้มข้นของความสยองขวัญและความระทึกขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษายังแสดงให้เห็นว่า สัตว์ต่างดาวไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงตัวร้ายหรือสิ่งมีชีวิตที่คุกคามมนุษย์เท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความหวาดกลัวต่อสิ่งที่ไม่รู้ จัก ความไม่แน่นอน และภัยคุกคามที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะสำคัญของภาพยนตร์สยองขวัญที่มุ่งสร้างความตึงเครียดและความหวาดกลัวผ่านสิ่งที่ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาหรือทำความเข้าใจได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับที่ ปัทมวดี จารูร (2538) อ้างใน ฉลองรัตน์ (2539) ว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อาจมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง (Symbol) เพื่อสื่อความหมายเสมอ สัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบกับการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้นโดยความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏภายนอก

ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าการศึกษารูปแบบองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญที่มีสัตว์ต่างดาวเป็นตัวละครหลักสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาบทภาพยนตร์ได้จริง ทั้งในด้านการสร้างโครงเรื่อง การออกแบบตัวละคร การสร้างบรรยากาศความสยองขวัญ และการสื่อสารประเด็นสำคัญของเรื่องให้มีความชัดเจนและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ สรุปได้ว่า องค์ประกอบการเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร และองค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ ล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความน่าสนใจ ความสมจริง และการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ของผู้ชม ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย** การออกแบบองค์ประกอบการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการสร้างความขัดแย้ง และการสร้างฉาก ล้วนมีความสัมพันธ์กับการสร้างบรรยากาศและความน่ากลัวในภาพยนตร์สยองขวัญ ดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์จึงควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาองค์ประกอบดังกล่าวให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่าเรื่อง และการสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้ชม
- 2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้** ประกอบด้วย
 - 2.1 ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาบทภาพยนตร์สยองขวัญ** การวิเคราะห์ภาพยนตร์ และการผลิตสื่อภาพยนตร์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารและสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์แก่ผู้ชม
 - 2.2 ใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การตีความสื่อ และการแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และคุณค่าที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์สยองขวัญ**

3. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป จากประเด็นที่ค้นพบจากการวิจัย ประเด็นที่น่าจะนำมาทำการศึกษา คือ 3.1 การศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาพยนตร์ในแง่อื่น ๆ นอกเหนือจากโครงสร้างการเล่าเรื่อง เช่น การถ่ายภาพ การตัดต่อ การออกแบบเสียง ดนตรีประกอบ และเทคนิคพิเศษ เพื่อทำความเข้าใจว่าปัจจัยด้านภาษาภาพยนตร์ที่มีส่วนช่วยในการสร้างความกลัวเพิ่มเติม 3.2 การศึกษาการรับรู้และการตอบสนองของผู้ชมที่มีต่อสัตว์ต่างดาวในภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อให้เข้าใจปัจจัยที่ส่งผลต่อความกลัว ความตื่นเต้น และอารมณ์ร่วมของผู้ชมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. ใน *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญญา เกื้อหนุน. (2537). *เรื่องสั้นอเมริกาและอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปั่นหนัง: บทภาพยนตร์ (Three-act structure screenwriting)*. กรุงเทพฯ: บริษัทบ้านฟ้า.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Lucchetti, L. (2025). *Fear of the unknown: Definition, causes, and how to overcome*. เรียกใช้เมื่อ 20 พฤษภาคม 2569 จาก <https://www.medicalnewstoday.com/articles/fear-of-the-unknown>.
- Pickering, J. H. (1993). *Fiction 50: An Introduction to the Short Story*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Kimber, S. (2014). Horror screenwriting: Blending theory with practice. In C. Batty (Ed.). *Screenwriters and Screenwriting: Putting Practice into Context* (pp. 46–65). Basingstoke: Palgrave Macmillan.