



รายงานการวิจัย

การศึกษาองค์ประกอบและลักษณะเฉพาะของหนังผีไทยในช่วงปี พ.ศ. 2548-2552
A Study of Element and Uniqueness of Thai Horror Film from 2005 to 2009

โดย

ปิลันลน์ ปุณณูประภา

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พฤษภาคม 2555

สนับสนุนโดย เงินรายได้วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ประจำปี 2553

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาองค์ประกอบและลักษณะเฉพาะของหนังผีไทยในช่วงปี พ.ศ. 2548-2552” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยมีการศึกษาและทำความเข้าใจโดยมุ่งวิเคราะห์ตัวสาร (Textual Analysis) ซึ่งใช้แนวคิดของการกำหนด “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) เป็นแนวทางในการเข้าสู่ปัญหาการวิจัย อีกทั้งยังใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลของหนังผีไทยที่มีต่อทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์ตัวสาร ผู้วิจัยพบว่าตระกูลหนังผีไทยนั้นอยู่ภายใต้เกณฑ์ ทั้ง 7 ขั้นตอน ได้แก่ แก่นความคิด, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, ตัวละคร, ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ, การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธี, การใช้อารมณ์ของผู้ชมและ ความเชื่อ ซึ่งสูตรตระกูลหนังผีไทยนี้มีบทบาทในการเข้าไปกำหนดแนวทางการผลิตหนังผีของผู้กำกับและมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมโดยผู้วิจัยได้แบ่งข้อค้นพบจากตระกูลหนังผีไทยออกเป็น 3 ส่วนดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนแรก ตระกูลหนังผีไทยที่ได้มีความสัมพันธ์กับการผลิตตามแบบความเชื่อในสังคมไทย โดยพบว่าตระกูลหนังผีไทยได้ทำการสร้างกรอบแนวความคิด เพื่อส่งต่อความเชื่อบางอย่างให้กับสังคมไทย โดยความเชื่อที่ผู้วิจัยค้นพบ แบ่งออกเป็น 2 แบบ อันได้แก่ ความเชื่อหลัก (dominant believe) คือ กรอบความคิดที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการสืบทอดความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยผ่านทางสื่อภาพยนตร์หนังผีไทย มีทั้งความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องการมีตัวตนจริงของผี, ทั้งความเชื่อว่ามีผีมีความน่ากลัว, ผีต้องมีความสัมพันธ์กับคน และมีอำนาจอันมีอาจคาดเดา รวมถึงการพัฒนาด้านความทันสมัยของสังคมเมือง ผวนกับอำนาจของมนุษย์ สุดท้ายความเชื่อในเรื่องของกฎแห่งกรรม อีกหนึ่งของความเชื่อคือ ความเชื่อทางเลือก (alternative believe) คือความเชื่อที่อาจไม่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมไทยโดยตรง แต่ก็ทำหน้าที่เหมือนเป็นกรอบความคิดที่แฝงอยู่ในหนังผีเช่นกัน ประกอบด้วยเรื่องของการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันต่างๆ และเรื่องเพศสภาพ

ส่วนที่สอง ตระกูลหนังสือไทยที่ได้มีความสัมพันธ์กับผู้สร้างภาพยนตร์ โดยพบว่า ตระกูลหนังสือไทยนั้นมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดแนวทางการผลิตหนังสือของผู้กำกับ ดังนั้นผู้ผลิตจะสามารถใช้ประโยชน์จากรูปแบบของการผลิตหนังสือไทยไปทำนายนการรับรู้ของผู้ชม จาก “ชนบ” (convention) เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบการผลิตหนังสือไทยให้เป็นมาตรฐาน (Standard) แล้วนำไปผลิตให้ได้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมมากที่สุด โดยมุ่งเป้าหมายในส่วนของการรายได้จากอุตสาหกรรมการผลิตหนังสือไทย

ส่วนที่สาม ตระกูลหนังสือไทยที่ได้มีความสัมพันธ์กับผู้ชมภาพยนตร์ โดยพบว่าตระกูลหนังสือไทยมีบทบาท กำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย โดยในรูปแบบของตระกูลหนังสือไทยจะมี “นวัตกรรม” (Invention) หรือโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่เคลื่อนไหว และสามารถสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมหนังสือไทย เพราะแม้จะรู้ว่านี่คือหนังสือไทย แต่ก็ยังต้องการที่จะเข้าไปชมส่วนที่สร้างสุนทรียะอันยากคาดเดาที่จะเกิดขึ้นในหนังสือเหล่านี้



Abstract

“A Study of Element and Uniqueness of Thai Horror Film from 2005 to 2009” is a qualitative research. The researcher studies and comprehends by aiming at Textual Analysis which uses the idea of Film Genre, the method of reach the problem of the research, and applies In-depth interview in order to understand the relation between Thai ghost film genre to both film producer and the audience with the process of ideal re-production in the society. The result of the research found that by message analyzing the researcher discovers principle from Thai ghost film analysis including Convention and Invention in Thai ghost film genre that it is under 7 rules: Themes, Narratives structure/features, Character typology, Art direction, Iconography, Audience appeal, and Believes. This principle has function to appoint the way of ghost film production of film producer and performs to set an expectation of the audience. The researcher divides this finding which is from Thai ghost film principle into 3 parts as the followings;

The first part, Thai ghost film principle is related to ideal production in Thai society. Thai ghost film genre sets the frame of the idea or reproduces in order to succeed some ideal to Thai society. The ideal the researcher finds out can be divided into 2 believes: Dominant Believe which is the idea frame related directly to the process of succeeding in ghost believe of Thai society through media such as Thai ghost film which has ghost film ideal that ghost is exist, ghost is scary, ghost must relate to human and ghost has unpredictable power, modernist in capital city, human power and believe of reciprocal deeds, and another ideals, Alternative Believe which is not related directly to ghost believe in Thai society but the function itself is like the frame work in ghost film. It consists of ideal in criticizing other institute and sexual ideal.

The second part, Thai ghost film principle associates with film producer. It believes that Thai ghost film principle has the role in setting the way of ghost film producer. Therefore the producer can utilize Thai ghost film principle to predict acknowledgement of the audience from “convention” or the language structure which is stable in order to set the pattern of ghost production to be standard and take it to produce correspondingly to the audience’s expectation most. This aims for profit expectation from Thai ghost film production industry.

The third part, Thai ghost film principle links to the audience. It takes the role in appointing the expectation of Thai ghost film audience. In Thai ghost film principle, it has “Invention” or the language/media structure in a movable part that is creative and changeable. This is a new thing for Thai ghost film audience although they know that this is Thai ghost film, but they want to see an esthetic part which appears in these Thai ghost films.



สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อ.....	(i)
1. บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำถามวิจัย	8
วัตถุประสงค์การวิจัย	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
2. แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
แนวคิดที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง “ผีไทย”	12
แนวคิดที่เกี่ยวกับ “ภาพยนตร์สยองขวัญ” (Horror film).....	18
แนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre)	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	35
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	35
แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล	39
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	39
เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
4. ตระกูลหนังผีไทย: การวิเคราะห์ตัวบท.....	43
โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features).....	44
ตัวละคร (Character typology)	64
แก่นความคิด (Themes)	78
ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Art Direction).....	83
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography).....	87
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal).....	95
อุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values).....	102

สารบัญ(ต่อ)

5. ตระกูลหนังผีไทย: การศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวความคิดของผู้ผลิต.....	112
โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features).....	112
ตัวละคร (Character typology)	132
แก่นความคิด (Themes)	148
ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Art Direction).....	157
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography).....	161
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal).....	172
6. ตระกูลหนังผีไทย: การศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อความคาดหวังของผู้ชม.....	183
โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)	183
ตัวละคร (Character typology)	202
แก่นความคิด (Themes).....	218
ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene).....	225
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography).....	228
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal).....	237
7. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	243
สรุปผลการวิจัย.....	243
อภิปรายผลงานวิจัย	263
ข้อเสนอแนะทั่วไป	265
ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย.....	266
ข้อจำกัดในงานวิจัย.....	266
รายการอ้างอิง.....	267

สารบัญ(ต่อ)

ภาคผนวก

ก. เรื่องย่อหนังสือไทยทั้ง 50 เรื่อง.....	271
ข. ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์.....	295
ค. รายนามผู้ให้สัมภาษณ์.....	297
ง. ประวัติผู้วิจัย.....	380



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 แสดงขอบของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	45
4.2 แสดงขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และการสื่อสาร ความหมายในหนังสือไทย.....	48
4.3 แสดงขอบของขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย.....	54
4.4 แสดงขอบของขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	58
4.5 แสดงขอบของขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) และการสื่อสารความหมายใน หนังสือไทย.....	61
4.6 แสดงขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ของลักษณะทางประชากรศาสตร์ และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย.....	65
4.7 แสดงขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ของลักษณะทางกายภาพและ การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	69
4.8 แสดงขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ ตัวละครผี และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย.....	71
4.9 แสดงขอบของตัวละครมนุษย์ (Human Character) และการสื่อสาร ความหมายในหนังสือไทย.....	75
4.10 แสดงขอบของแก่นความคิด (Theme) และการสื่อสารความหมายในหนังสือ ไทย.....	79
4.11 แสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	83
4.12 แสดงขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และการสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย.....	88
4.13 แสดงขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของ สัญลักษณ์ทางด้านเสียง และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย.....	94
4.14 แสดงขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) และ การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	96
4.15 แสดงขอบอุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values) โดยเป็น อุดมการณ์หลักและการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย.....	103

4.16 แสดงชนบุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values) โดยเป็นอุดมการณ์ ทางเลือกและการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย.....	109
5.1 แสดงบทบาทของชนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ที่ใช้เป็นแนวทางใน การผลิตหนังสือไทย.....	113
5.2 แสดงบทบาทของชนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ที่ใช้เป็น แนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	116
5.3 แสดงบทบาทของชนบชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิต หนังสือไทย.....	124
5.4 แสดงบทบาทของชนบชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ที่ใช้เป็นแนวทาง ในการผลิตหนังสือไทย.....	126
5.5 แสดงบทบาทของชนบชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ที่ใช้เป็นแนวทางใน การผลิตหนังสือไทย.....	130
5.6 แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	133
5.7 แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทาง กายภาพที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	137
5.8 แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะภูมิหลัง/ สาเหตุการตายผี ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	141
5.9 แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจ ผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	142
5.10 แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะอาวูธใน การกำจัดผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	144
5.11 แสดงบทบาทของชนบจากลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย.....	146
5.12 แสดงบทบาทของชนบแก่นความคิด (Theme) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิต หนังสือไทย.....	148
5.13 แสดงบทบาทของชนบจากฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/ mise en Scene) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย	157
5.14 แสดงบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย	162

5.15 แสดงบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย.....	170
5.16 แสดงบทบาทของชนบวิธีการเข้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย.....	172
6.1 แสดงบทบาทของชนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	184
6.2 แสดงบทบาทของชนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	188
6.3 แสดงบทบาทของชนบขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย	193
6.4 แสดงบทบาทของชนบขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	196
6.5 แสดงบทบาทของชนบขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	199
6.6 แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	203
6.7 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางกายภาพที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	206
6.8 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะภูมิหลัง/สาเหตุการตายที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	210
6.9 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	212
6.10 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะอาวุธในการกำจัดผีที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	214
6.11 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบของลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	216
6.12 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบแก่นความคิด (Themes) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย.....	218

6.13 แสดงรายละเอียดบทบาทของชนบฉก/การจ้ดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en Scene) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หนังสือไทย.....	225
6.14 แสดงรายละเอียดบทบาทชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่มีผลต่อการกำหนด ความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย.....	229
6.15 แสดงบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หนังสือไทย.....	255
6.16 แสดงบทบาทของชนบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ที่มี ผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย	257
7.1 สรूपบทบาทของชนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ที่ใช้เป็นแนวทางใน การผลิตหนังสือไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม	245
7.2 สรूपบทบาทของชนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ที่ใช้เป็นแนวทาง ในการผลิตหนังสือไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม	246
7.3 สรूपบทบาทของชนบขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิต หนังสือไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม.....	247
7.4 สรूपบทบาทของชนบขั้นภาวะคล้คลาย (Falling Action) ที่ใช้เป็นแนวทางใน การผลิตหนังสือไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม	248
7.5 สรूपบทบาทของชนบขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ที่ใช้เป็นแนวทางใน การผลิตหนังสือไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม	249
7.6 สรूपบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย และมีผลต่อ การกำหนดความคาดหวังของผู้ชม.....	250
7.7 สรूपบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทาง กายภาพที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย และมีผลต่อการกำหนด ความคาดหวังของผู้ชม	251
7.8 สรूपบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะภูมิหลัง/ สาเหตุการตาย ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทย และมีผลต่อการ กำหนดความคาดหวังของผู้ชม	252
7.9 สรूपบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจ	

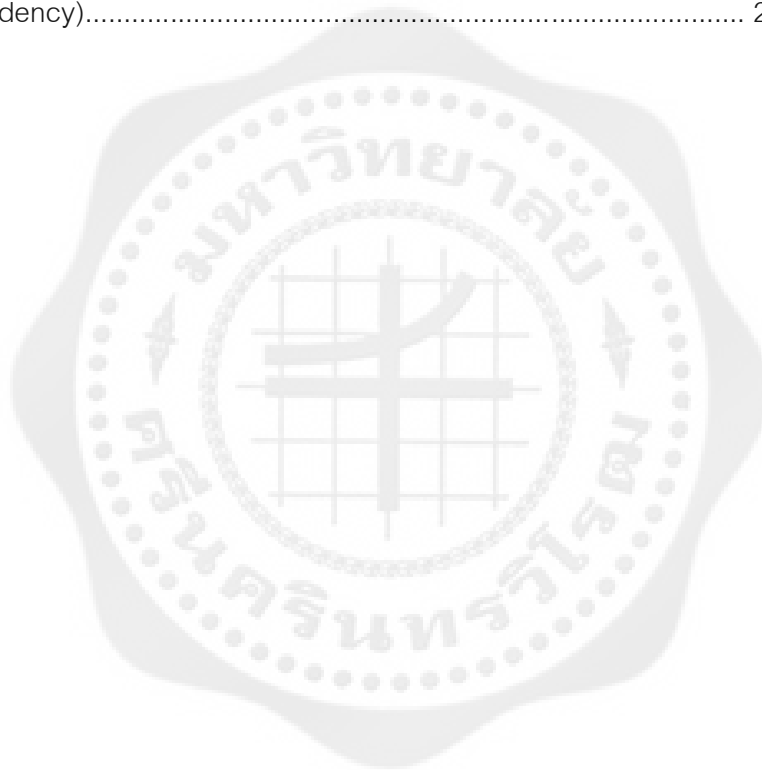
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวัง ของผู้ชม.....	253
7.10 สรุบบทบาทของชนบัตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะอาวูธใน การกำจัดผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนด ความคาดหวังของผู้ชม	254
7.11 สรุบบทบาทของชนบจากลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character) ที่ใช้ เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวัง ของผู้ชม.....	255
7.12 สรุบบทบาทของชนบแก่นความคิด (Theme) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิต หนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม.....	256
7.13 สรุบบทบาทของชนบจากฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/ mise en Scene) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อ การกำหนดความคาดหวังของผู้ชม.....	257
7.14 สรุบบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และ มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม	259
7.15 สรุบบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และ มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม	260
7.16 สรุบบทบาทของชนบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ที่ใช้ เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวัง ของผู้ชม.....	261

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

หน้า

2.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producer text triangle of dependency).....	25
3.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producer text triangle of dependency).....	40
3.2 แสดงกรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ของการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย.....	42
7.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producertext triangle of dependency).....	263



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“หนัง” หรือ “ภาพยนตร์” เป็น “สื่อกลาง” ที่เกิดขึ้นใหม่บนโลก และเป็นประดิษฐกรรมความบันเทิงที่เกิดขึ้นในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 สำหรับสังคมไทยภาพยนตร์เข้ามาในสมัย 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (สมชาย ศรีรักษ์, 2548, น. 1-3) ด้วยความเป็นสื่อผสมที่รวมเอาภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกัน ภาพยนตร์จึงสามารถสร้างความสมจริงสมจัง ความสนุกสนาน ความสุข ความเศร้า ความกลัว หรือความพิศมัยให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเรียกความสนใจจากคนดูได้ทุกกลุ่มและมีลักษณะค่อนข้างสากล ภายใต้ภาพฉายของความเป็นศิลปะ นับตั้งแต่จุดเริ่มต้นจวบจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์ได้ถูกใช้เป็นเครื่องสนองความปรารถนาของผู้คนมากมายหลายชนชั้น และถูกสร้างสรรค์ขึ้นจนมีความหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ และภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นต้น หรือเรียกการแบ่งประเภทภาพยนตร์นี้ว่า “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) ซึ่งมีนักวิชาการที่พยายามให้ความหมายของการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ดังนี้

กฤษดา เกิดดี (2541) กล่าวว่า ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) คือ การจำแนกประเภทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยสำหรับคนดู อย่างน้อยในเบื้องต้นมันก็ถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการที่จะหาข้อสรุปสั้น ๆ ว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ มีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร แมคควอล (McQuail, 1994, อ้างถึงใน ลักษณะ คมคาย, 2540, น.

1) ได้ให้คำนิยามของคำว่า “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) ว่าหมายถึงรูปแบบของเนื้อหาที่ลักษณะดังต่อไปนี้ 1) มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งเป็นที่จดจำกันได้ระหว่างผู้ผลิตกับผู้รับสาร

2) ถูกกำหนดขึ้นจากหน้าที่รูปแบบและเนื้อหา

3) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานานเป็น “ขนบ” (convention) ที่แพร่หลายและเป็นที่คุ้นเคยมีแนวโน้มที่จะรักษารูปแบบของวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมเอาไว้แม้ว่าอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเกิดขึ้นภายในกรอบเดิมบ้างก็ตาม

4) เป็นสิ่งที่ดำเนินไปตามโครงสร้างที่สามารถคาดเดาได้จากการเล่าเรื่อง “ประดิษฐกรรม” (invention) และการลำดับเหตุการณ์และแม้มีความแตกต่างหลากหลายไปบ้างแต่ก็อยู่ภายใต้แก่นเรื่องที่ เป็นพื้นฐานประเภทของภาพยนตร์ถูกกำหนดโดยส่วนประกอบในเนื้อหาหลายอย่าง สตีฟ นีล (Steve Neale, 2000, อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 12-13) กล่าวว่า ความสนใจศึกษา “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) เริ่มขึ้นอย่างจริงจังในโลกตะวันตกนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 และ นีล (Neale) ได้ให้คำจำกัดความของตระกูลภาพยนตร์ไว้ว่าคือ ระบบที่กำหนดทิศทาง / ความคาดหวัง /

ข้อตกลงร่วมกันของระบบอุตสาหกรรม ตัวบทและปัจเจกบุคคล (system of orientation / expectations / conventions that circulate industry /text / subject) ทั้งนี้หากจะขยายความเข้าใจแล้วก็คือ การศึกษาตระกูลภาพยนตร์ มีความสำคัญต่อสังคมและสัมพันธ์กันใน 3 รูปแบบคือ

1) ในด้านอุตสาหกรรม ตระกูลภาพยนตร์จะเป็นตัวกำหนดรูปแบบของหนังให้เป็นมาตรฐาน (Standard) เพื่อที่จะมุ่งเป้าหมายการคาดหวังผลกำไร สามารถโฆษณาได้ง่ายและที่สำคัญคือ การลดการให้ความสำคัญแก่ผู้กำกับโดยมุ่งหวังการผลิตประเภทหนังที่ใครก็สามารถทำได้อันจะส่งผลกำไรได้มากที่สุด

2) ในด้านตัวบท จะเป็นการพิจารณา เนื้อหาและรูปแบบ ของหนังที่มีระบบระเบียบแบบเดียวกัน ทั้งในแง่ของการเล่าเรื่อง เทคนิคต่าง ๆ อันทำให้เกิด “ขนบ” (convention) ของหนังแต่ละรูปแบบ เช่น หนังผีไทย ก็ต้องมีองค์ประกอบคือ ผี สถานที่ที่หนีผี ชาวบ้าน พระ หรือหมอผี เป็นต้น อย่างไรก็ตามองค์ประกอบของสูตรสำเร็จดังกล่าวก็อาจถูกดัดแปลงเพิ่มเติมจนเกิดเป็น “ประดิษฐกรรม” (invention) คือ ความแปลกใหม่ที่ได้ออก เช่น กรณีของหนังผีไทย ที่นำโครงเรื่องมาสร้างสรรคเป็นแนวของหนังผีไทยที่มีความแตกต่างกัน เช่น หนังผีสืบสวนสอบสวน หนังผีโศกนาฏกรรม และหนังผีตลก เป็นต้น

3) ในด้านผู้ชม เป็นการกำหนดเพื่อสร้างภาพยนตร์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมโดยจะได้รับการชมภาพยนตร์ในรูปแบบที่ตนต้องการ เพราะก่อนผู้ชมจะเข้าชมภาพยนตร์ในแนวที่ตนเองชื่นชอบจะมีการคาดหวังเอาไว้แล้วว่าต้องการให้ภาพยนตร์ออกมาในรูปแบบใด ดังนั้นผู้ผลิตจึงมีหน้าที่ผลิตภาพยนตร์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ชม โดยการศึกษาตระกูลภาพยนตร์จะเป็นเครื่องมือที่ดีในการช่วยสร้างภาพยนตร์ในตระกูลต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการ หรือความคาดหวังของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

ในท่ามกลางภาพยนตร์ที่ผลิตออกมามากมายนั้น มีภาพยนตร์ตระกูลหนึ่ง (Film Genre) ซึ่งดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องและยาวนานในวิวัฒนาการโลกเซลลูลอยด์ ทั้งนี้ มีภาพยนตร์ในตระกูลนี้หลาย ๆ เรื่องที่สามารถทำกำไรได้สูง ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชมคนไทยและในระดับสากล ภาพยนตร์ตระกูลดังกล่าวคือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film) (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 41-42) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากจะมีลักษณะที่ร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาจากงานในแนวนิยายวิทยาศาสตร์อีกด้วย (นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด)นอกจากนั้นแล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงกับงานแนวลึกลับตึงเครียด (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller) (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 29)

การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนมากที่สุดก็คือการเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยอง อันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟันตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนจนถึงเป็นสิ่งมีชีวิต

ที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30-31) เช่น ภาพยนตร์แนวสยองขวัญในปัจจุบันที่ทำรายได้ดีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องคือ SAW ในภาคแรกปี 2004 ทำรายได้ 113,600\$ บาท , Saw II ในปี 2005 ทำรายได้ 97,400\$, Saw III ในปี 2006 ทำรายได้ 197,555\$ ในปี 2008 Saw V 56,654\$ และสุดท้ายในปี 2008 Saw IV ทำรายได้ 214,675\$ (รายได้จากประเทศไทยเท่านั้น) (รายได้ภาพยนตร์ต่างประเทศ, 2552) และยังมีภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับวิญญาณและความเชื่ออื่น ๆ เช่น The Others, Mummy, The Exorcist, The sixth sense และ Bride of Chucky เป็นต้น อย่างไรก็ตาม

จากที่กล่าวมาแม้การสร้างสรรคภาพยนตร์แนวสยองขวัญของชาติตะวันตกจะสร้างความตื่นตระหนก ความสยดสยอง ความหวาดกลัว รวมถึงสร้างความหวาดผวาส่งผลต่อความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชมมาตลอดมาน้อยเพียงใด แต่คำอธิบายของภาพยนตร์แนวสยองขวัญในรูปแบบของความเป็นชาติตะวันตกที่กล่าวมานี้จะสามารถอธิบายหนึ่งที่ยังสร้างความน่ากลัวแบบไทย ๆ อย่าง “หนังผีไทย” (Thai Ghost Film) ได้หมดหรือไม่ เพราะขึ้นชื่อว่าหนังผีส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของภูตผีปีศาจสิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว ความสยดสยอง เรื่องราวของการตาย และยังเป็นผีไทย ซึ่งลักษณะความเป็นตระกูลอาจได้รับการประกอบสร้างมาจากเรื่องเล่าตำนานที่มีรากฐานความเชื่อแบบไทย ๆ อยู่ด้วย ดังนั้นหากคำอธิบายของหนังสยองขวัญจะสามารถอธิบายหนังผีไทยได้ แต่ก็อาจไม่ทั้งหมด แล้วลักษณะของหนังผีไทยที่แท้จริงควรเป็นอย่างไร นี่เป็นคำถามที่น่าสงสัยเป็นอย่างยิ่ง หากจะกล่าวถึง หนังผีไทย (Thai Ghost Film) ตั้งแต่อดีตนั้นมักเป็นเรื่องราวของความเชื่อในเรื่องวิญญาณและภูตผี เช่น แม่นาคพระโขนง ผีกระสือ นางตะเคียน ผีปอบ เป็นต้น ตัวละครสำคัญนอกจากผีแล้วก็มักจะมีหมอผีผู้คอยปราบเหล่าภูตผีวิญญาณด้วยวิธีทางไสยศาสตร์และมนต์ดำต่าง ๆ ที่ขาดไม่ได้เลยคือบทบาทพระสงฆ์และสถาบันศาสนา (ทศพร กรกิจ, 2551, น. 3) และการนำหนังผีไทยที่เคยประสบความสำเร็จในอดีตมาผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่าเช่น “นางนาก” จากนั้นก็เน้นการสร้างภาคต่อเนื่อง ตัวอย่างหนังผีไทยในอดีตที่ประสบความสำเร็จอย่างมากมายก็คือ ภาพยนตร์เรื่อง “บ้านผีปอบ” ที่ถูกผลิตต่อเนื่องมากถึง 14 ภาคด้วยกัน แต่ในปัจจุบันหนังผีไทยได้มีการนำวัฒนธรรมหนังผีจากชาติอื่นเข้ามาผสมผสานเพื่อให้เกิดความน่ากลัวเพิ่มขึ้นเช่น “แฝด” จนทำให้เกิดความสยดสยองที่มีความน่ากลัวเป็นเอกลักษณ์ในแบบของหนังผีไทยเกิดขึ้นเมื่อนำภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) ของตะวันตกกับหนังผีไทย (Thai Ghost Film) มาเปรียบเทียบกัน กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2548, น. 41-42) ได้กล่าวว่าหนังผีไทยเป็นวัตถุดิบที่น่าสนใจยิ่งนักในการวิเคราะห์ศึกษา ในด้านหนึ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับหนังสยองขวัญที่มักเน้นแต่ความสยองขวัญและมีรูปลักษณ์ที่จำกัดได้ไม่กี่ประเภท และเป็นการรวมความเป็นวิทยาศาสตร์กับอำนาจการจินตนาการ แต่ “หนังผีไทย” กลับเป็นศิลปะที่ได้รับการสร้างขึ้นจากคลังของทุนวัฒนธรรมความเชื่อที่ตกผลึกผ่านกาลเวลามาช้านานและรวมไปถึงสภาพพื้นที่ที่เกิดจากการผสมผสานหยาบย้อมทุนทางวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามาคลังหนังผีของไทยจึงทำให้นักศึกษาต่อมากกว่า ซึ่งมีความคิดเห็นคล้ายกับงานวิจัยของ ทศพร กรกิจ (2551, น. 22) ที่ศึกษาเรื่องการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลีและไทย ข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยแสดงให้เห็นถึงจุด

ที่น่าสนใจประการหนึ่งของหนังไทยนั่นคือ “ความหลากหลายรอบด้าน” (Versatility) ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของหนังไทยที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับตัวหนังเช่น โครงเรื่อง ฉาก รหัสทางวัฒนธรรม ซึ่งมีหลากหลายชนิดและรูปแบบมากกว่าหนังสัญชาติอื่นตลอดจนถึงตัวละครก็มีความหลากหลายกว่า ทั้งนี้เนื่องมาจากวัตถุดิบเดิมของวัฒนธรรมไทยที่เกี่ยวกับเรื่องผีสางนั้นมีมากมาย และวัฒนธรรมไทยก็ยังเปิดกว้างรับเอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสานอีกด้วย จึงทำให้เกิดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายมากกว่าหนังสัญชาติอื่นและยังทำให้หนังไทยมี “เอกลักษณ์” เฉพาะที่น่าค้นหา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องตระกูลภาพยนตร์ (Film genres) ซึ่งเป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดตามเนื้อหาเป็นหลักซึ่งมีความสัมพันธ์กันทั้ง 2 ด้านกล่าวคือ 1) ทำให้เกิดด้านที่ทำให้เกิด “ขนบ” (convention) หรือสูตรจากการรักษาขนบธรรมเนียมเดิมภาพยนตร์ไว้ และ 2) ทำให้เกิดด้านที่เคลื่อนไหวหรือ “ประดิษฐกรรม” (invention) หรือด้านที่สร้างสรรค์โดยผสมผสานส่วนประกอบภายนอกเพิ่มเข้ามาในตระกูลดังกล่าว (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 12-13) ในการแบ่งตระกูลหนังไทยผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เกณฑ์ในการแบ่งของ กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2548, น. 58-83) และประยุกต์ใช้เกณฑ์การแบ่งของ ทศพร กรกิจ (2551, น.6-16) ซึ่งศึกษาหนังผีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548-2552 และใช้การแบ่งลักษณะหนังผีโดยอาศัยโครงเรื่องของหนังเป็นหลัก โดยจัดกลุ่มได้ 5 กลุ่มมีรายละเอียดดังนี้¹⁾ หนังผีธรรมเนียมนิยม เป็นโครงเรื่องของหนังผีแบบไทย ๆ ที่เป็นขนบ ผีในกลุ่มนี้มีรูปแบบที่ค่อนข้างจะดูเข้าใจง่ายและถูกอรรถรสของคนไทย เช่น บ้านผีสิง, โคลิค เด็กเห็นผี, โลงต่อตายและมหาลัยสยองขวัญ เป็นต้น 2) หนังผีโรมานซ์ เป็นโครงเรื่องที่พยายามมุ่งสู่จุดหมายของความรู้สึกที่ดีต่อผีทั้งในฐานะเพื่อนพี่น้องและคนรัก เช่น เด็กหอ, เปนซู้กับผี และกระสือวาเลนไทน์ เป็นต้น 3) หนังผีสืบสวนสอบสวน เป็นโครงเรื่องของหนังผีที่เน้นแนวทางการสืบสวนสอบสวนหาสาเหตุ และการแก้ไขปัญหา เช่น ถอดรหัส...วิญญาณ (Soul Code), โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต และบอดี้ศพ#19 เป็นต้น 4) หนังผีไซกนาฏกรรม เป็นเรื่องที่เน้นความทุกข์ระทมของตัวละครเป็นหลักและมักจบลงด้วยการตาย การลาจาก หรือการสูญเสียสิ่งที่รักเป็นต้น เช่น เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย, สีแพร่ง, ห้าแพร่ง, แพนเก่า และคนเห็นผี 10 เป็นต้น 5) หนังผีตลก มีการแทรกความตลกเข้าไปมากกว่าจนทำให้ทั้งเรื่องเมื่อมีฉากผีออกมาทำให้น่ากลัวก็ต้องตบท้ายด้วยการสร้างความตลกอยู่ตลอด เช่น หัวหลุดแฟมิลี่ หอแต้วแตก สะใภ้ บรื้อ...อ..อ ผีตาวานกับอาจารย์ตาโป บ้านผีเปิบ และโกยเถอะโยม เป็นต้น

เมื่อพิจารณาถึงการประกอบสร้างเรื่องผีผ่านสื่อภาพยนตร์ ก็จะเป็นการมองเห็นแนวทาง เพื่อใช้ในการหาข้อพิสูจน์ว่าผู้สร้างต้องการสร้างภาพยนตร์โดยใช้กลวิธีอะไรในการสื่อความหมาย โดยเล็งเห็นถึงบทบาทหน้าที่รวมถึงความสำคัญของผียังไร มีกลวิธีอะไรที่จะแทรกเข้าไปในภาพยนตร์จนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ กลายเป็นหนังผี และตระกูลหนังผีมีแนวทางที่มีลักษณะร่วมหรือแตกต่างกันอย่างไรในหนังผีแต่ละเรื่อง ซึ่งจะนำไปใช้ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์แยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์โดยอาศัยเกณฑ์ในเรื่องของการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อเป็นข้อมูลเพิ่มเติมและพิจารณาความหมายของหนังผีต่อไปอย่างไรก็ตาม การศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลภาพยนตร์ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การค้นหา

ลักษณะของภาพยนตร์เพื่อให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มคนดูภาพยนตร์หากแต่ยังแสดงให้เห็นว่าหนังนั้นถูกสร้างขึ้นมาอย่างไรและที่สำคัญคือได้ทำหน้าที่ต่อคนดูภาพยนตร์อย่างไร รวมไปถึงการตั้งคำถามที่ว่า มีอุดมการณ์อะไรที่แอบแฝงในตระกูลหนังผีที่สร้างบ้าง ซึ่งเป็นแนวทางการวิเคราะห์ตามทฤษฎีสำนักพากษ์ (Critical theory) อันมองว่า ตระกูลของภาพยนตร์ต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่แฝงอุดมการณ์บางอย่างของสังคมเอาไว้แทบทั้งสิ้น ในขณะเดียวกัน ประเด็นสำคัญอีกอย่างหนึ่ง ในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) ครั้งนี้คือการศึกษาดึงบทบาทของตระกูลภาพยนตร์ที่มีต่อ ผู้ผลิต เนื้อหา และผู้บริโภค เรย์เนอร์ และวอลล์ (Rayner and Wall ,2008, pp. 72-73) โดยผู้วิจัยต้องการทราบว่าตระกูลหนังผีไทยที่ได้มานี้จะมีบทบาทในการกำหนดแนวคิดในการสร้างหนังผีไทยของผู้กำกับได้หรือไม่ เพราะเหตุใด ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกลางในการกำหนดรูปแบบของหนังให้เป็นมาตรฐาน (standard) เพื่อที่จะมุ่งเป้าหมายการคาดหวังผลกำไร และในส่วนผู้บริโภคก็เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยต้องการตอบคำถามด้วยว่าสูตรของตระกูลหนังผีไทยมีบทบาทต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้บริโภคที่มีต่อหนังผีไทยนั้นได้หรือไม่อย่างไร ทั้งนี้เพราะก่อนชมภาพยนตร์ ผู้บริโภคอาจมีความเข้าใจลักษณะภาพยนตร์ที่ตนชื่นชอบอยู่แล้วในที่นี้ก็คือลักษณะของหนังผีไทย จึงทำให้เกิดการคาดเดาก่อนชมภาพยนตร์ได้ เช่น หนังผีต้องน่ากลัว ต้องโดนผีหลอก ฯลฯ ซึ่งการให้ความสำคัญทั้งผู้ผลิต เนื้อหาและผู้บริโภคอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการขยายลักษณะการวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาตระกูลหนังต่อไปอีกได้

หนังผีไทยส่วนใหญ่เกิดจากตำนาน ความเชื่อในสิ่งลึกลับที่เหนือธรรมชาติ เรื่องภูตผีต่าง ๆ ที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นจินตนาการลงบนแผ่นฟิล์มของภาพยนตร์ และอิทธิพลของการสร้างสรรค์ด้วยเอกลักษณ์เฉพาะของสื่อภาพยนตร์ สามารถทำได้สมบูรณ์พร้อมทั้งภาพและเสียงจึงยังเป็นการตอกย้ำความน่ากลัวของผีไทยในโรงภาพยนตร์ โดยหนังผีไทยเรื่องแรกที่ได้ถือกำเนิดขึ้นมาคือ “นางนาคพระโขนง” ซึ่งในยุคนั้นเป็นช่วงที่หนังอเมริกันจากฮอลลีวูดเข้ามาฉายอย่างเฟื่องฟู และหนังผีฝรั่งที่เข้ามาทำให้คนไทยชนหัวลูกและเป็นที่ยอมรับเป็นอันมากคือ แฟรง เก็นสไตน์ และเคาร์ แดรกคิวล่า หรือ เดชผีดิบ (หนึ่งเดียว/ND. CHAN, 2552, น. 13-18)

นางนาคพระโขนงคือหนังผีไทยเรื่องแรกที่สร้างโดย บริษัทหัตถ์สินทรภาพยนตร์ ของม.ร.ว.อนุศักดิ์ หัตถ์สินทร ฉายที่โรงภาพยนตร์วัฒนาการ วันที่ 9-11 เมษายน 2476 มีคนดูแน่นทุกรอบ มีกาวิภาภษวิจารณ์ว่ามีความน่ากลัวมากยิ่งขึ้นกว่า “เดชผีดิบ” ที่เป็นหนังผีของฝรั่งเสียอีก แต่บางรายก็บอกว่าน่าขบขันมากกว่า ฝ่ายผู้สร้างก็โฆษณาว่าสร้างมาจากเรื่องอิงตำนานที่เล่าขานสืบต่อกันมาแต่โบราณไม่ผิดเพี้ยน มีฉากนางนาคกำลังคลอดบุตร และตายทั้งกลม นางนาคกลายร่างจากสาวสวยเป็นภูตผี กลายรูปจากผีเป็นวิญญาณลงหม้อ และจากคลาสสิก คือกำลังเอื้อมมืออันยาวยืดยาวไปเก็บลูกมะเดื่อ และจบลงด้วยการจับวิญญาณลงหม้อถ่วงน้ำ ปรากฏว่าโรงแตกเพราะคนดูล้นหลามจนต้องนำออกฉายซ้ำที่โรงภาพยนตร์นางเลิ้ง ในวันที่ 14-17 เมษายน และที่โรงภาพยนตร์บุญครอง (ตงก๊ก บางลำพู) วันที่ 15-19 เมษายน (หนึ่งเดียว/ND. CHAN, 2552, น.18)นอกจากนี้ หนังผีไทยที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามเรื่องแรกของไทยนั้น ยังสร้างพื้นฐานที่มีลักษณะองค์ประกอบของหนังผีไทย และทำให้เริ่มได้รับความนิยมขึ้นนับตั้งแต่นั้นมา โดย

ประกอบด้วยการที่หนังผีไทยนำเรื่องที่เล่าขานและสืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่นซึ่งอาจมีเค้ามาจากเรื่องจริงหรือไม่ก็ตาม แต่ความเขี้ยนของวิญญาณที่นำมาสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์นั้นสามารถสร้างความน่ากลัวได้อย่างมากมาย นอกจากนี้ยังผสมผสานเอาความสนุกสนานขบขันประกอบเข้ากับเทคนิคภาพที่ชวนสยองต่าง ๆ ทำให้คนดูด้วยความกลัว ๆ กลัว ๆ

จากที่กล่าวมาก็คือความสำเร็จของหนังผีไทยเรื่องแรกที่ถูกสร้างสรรค์โดยคนไทยและประสบความสำเร็จอย่างมาก จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ผลงานความเชื่อเรื่องผีสู่ภาพยนตร์ไทยอย่างเป็นทางการ

ในโลกความจริงหนังผีไทยในอดีตมีการสร้างกันมาอย่างยาวนานและต่อเนื่อง จนกลายเป็นตำนานของหนังผีไทยได้ ผีที่คนไทยรู้จักดีทุกยุค และเป็นตัวละครที่คนทุกรุ่นรู้จักเพราะมีการสร้างมาตั้งแต่ยุคต้น ๆ ของการสร้างหนังไทย คือ แม่เฒ่าพระโขนง นอกจากจะมีความน่ากลัวที่เป็นเรื่องเด่นของหนังผีไทยแล้วยังสอดแทรกมุขตลกในการเจอผี และวิ่งหนีผีมาแต่โบราณซึ่งการสร้างหนังผีไทยในรูปแบบที่กล่าวมานั้นมีอยู่มากในอดีตและบางเรื่องก็มีการสร้างภาคต่อเช่น บ้านผีปอบ ทั้งนี้แม้ว่าหนังผีจะได้รับคามนิยมในการชมอย่างต่อเนื่อง แต่สถานะหนังผีไทยในอดีตก็มักจะถูกมองจากผู้คนทั่วไปว่ามีรสนิยมน่า เป็นหนังเกรดบี หรือถูกมองว่าด้อยค่า เมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ในสายตระกูลอื่น ๆ (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 29-30) เช่นเดียวกับหนังตระกูลสยองขวัญ (Horror Film) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ อัญชลี ชัยวรพร (สิงหาคม 2540, น.125-129) ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านภาพยนตร์ไทยได้วิพากษ์หนังผีปอบในฐานะหนังเกรดบีเพิ่มเติม กล่าวคือ เป็นหนังที่มุ่งกลุ่มคนดูเป็นคนต่างจังหวัด การลงทุนต่ำ ไม่ค่อยมีเทคนิคทางด้านภาพยนตร์เท่าไร จะพบเพียงฉากปรากฏกายของผีสลับกับการวิ่งหนีผี การใช้เทคนิคของภาพง่าย ๆ เช่นการใช้เทคนิค สต๊อปโมชัน (Stop Motion) หรือการถ่ายภาพแล้วหยุดภาพเพื่อถ่ายใหม่เพื่อเน้นฉากการปรากฏตัวของผีเป็นต้น งานวิพากษ์ที่กล่าวมายังทำให้เป็นการเน้นให้เห็นว่าหนังผีไทยทำไมถึงเป็นหนังเกรดบี สาเหตุหนึ่งที่ทำให้สถานะของหนังผีไทยเป็นหนังเกรดบีก็น่าจะเป็นเช่นเดียวกับหนังสยองขวัญของ ฮอลลีวูด โดยรวมมีสาเหตุหลักจากสองมุมมอง คือ 1) หากมองในแง่อุตสาหกรรมภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้นมียอดทุนค่อนข้างต่ำ ดังนั้น ภาพยนตร์ในแนวสยองขวัญนี้จึงประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ดี (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30) ในที่นี้ต้นทุนน้อยอาจรวมไปถึงค่าจ้างของนักแสดงเพราะนักแสดงส่วนใหญ่ในหนังผีไทยมักจะเป็นดาราน้ำใหม่ไม่ค่อยเป็นที่รู้จักมากนักส่วนเทคนิคที่ใช้ก็ไม่มากนักจึงทำให้ลดต้นทุนลงไปได้มาก และ 2) ในมุมมองของผู้บริโภคมีหลายฝ่ายแสดงทัศนะว่าหนังผีเป็นการซื้อความรุนแรง แต่ฝ่ายที่ได้แย้งไม่เห็นด้วยได้กล่าวว่าแท้จริงแล้วมันเป็นการตอบสนองต่อความรุนแรงในชีวิตประจำวันมากกว่าโดยเชื่อว่าเมื่อดูจะทำให้สามารถทนทานต่อความรุนแรงในชีวิตจริงได้ หรือในอีกความหนึ่งก็กล่าวว่า มันเป็นการปลดปล่อยเป็นการระบายความรุนแรงที่อัดแน่นในจิตใจให้ผ่อนคลายลงหลังจากดู (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 38)

นอกจากสาเหตุหลักที่กล่าวมา ยังมีอีกหลายสาเหตุที่ทำให้หนังผีถูกมองว่าเป็นหนังตลาด เกรดบี เช่น ในเรื่องของการสร้างหนังผีเพื่อเน้นอารมณ์มากกว่าเหตุผล หรืออาจกล่าวได้ว่าหนังผีนั้นไม่ต้องใช้

เหตุผลใด ๆ มาเป็นตัวตัดสินว่าอะไรที่เป็นไปได้หรือไม่ได้ เพราะหนังสือส่วนใหญ่มีแต่สิ่งที่เป็นไปไม่ได้เกิดขึ้นอยู่เสมอ ๆ อยู่ที่จะทำให้ผู้ชมเชื่อในหนังได้มากนักอยู่เพียงใด เป็นต้นแต่ในปัจจุบันนี้มีผู้สร้างหลายคนที่ยพยายามสร้างสรรค์ผลงานการประกอบสร้างเรื่องผีในแบบต่าง ๆ ออกมาอยู่ตลอดและบางเรื่องก็ประสบความสำเร็จเกินคาด ดังจะเห็นได้จากรางวัลที่ได้รับซึ่งสถิติที่มีมากกว่าอดีต รวมถึงจำนวนหนังผีไทยในปัจจุบันที่มีเปอร์เซ็นต์การผลิตรายละชิ้นที่แม้ไม่มากถ้าเทียบกับหนังไทยตระกูลอื่น แต่บางเรื่องก็ประสบความสำเร็จอย่างล้นหลาม โดยพิจารณาได้จากปีที่หนังผีไทยประสบความสำเร็จในช่วงปี 2545 เป็นปีที่หนังผีไทยกลับมาได้รับความสนใจจากผู้ชมอีกครั้งที่เรียกได้ว่าเป็นการสร้างกระแสของหนังผีให้กลับมาเป็นที่จับตามองอีกครั้ง เมื่อภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” ที่กำกับโดย นนทรีย์ นิมิบุตร สามารถกวาดรางวัลพระสุรัสวดีหรือรางวัลตุ๊กตาทองไปถึง 10 สาขา ซึ่งนั่นรวมถึงสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมด้วย (ทศพร กรกิจ, 2551, น. 24) และต่อมาในช่วงปี 2547 หนังที่เข้าฉายส่วนใหญ่รายได้ไม่พุงฟู แต่ก็ทำเงินได้เกินหลัก 100 ล้านบาทเพียงเรื่องเดียวเท่านั้นคือ “ซัดเตอร์ กัดติวิญญาน” ของผู้กำกับร่วมหน้าใหม่อย่างภาณุภูมิวงศ์ภูมิและบรรจง ปิสิญญะกุล (ศิริวรรณ ลาภสมบูรณ์นันท์, 2551) โดยเนื้อเรื่องได้มีการพิสูจน์ความมีอยู่จริงของสสารเป็นความ คิดแบบวิทยาศาสตร์ ช่วยเสริม “ความแข็งแรง” ให้กับเนื้อหา การศึกษาเรื่อง วิญญานว่าเป็นพลังงานรูปแบบหนึ่ง กล้องถ่ายรูปร่างอาจเป็นอุปกรณ์หนึ่งที่อาศัยความประจวบเหมาะของความเร็วซัดเตอร์ การปรับแสง หรือปฏิกิริยาเคมีของการล้างภาพ จนอาจจะสะท้อนพลังงานหรือคลื่นความร้อนให้ปรากฏออกมาได้ด้วยความสำเร็จทั้งรายได้ และรางวัลสร้างมาตรฐานการผลิตหนังผีไทยขึ้นใหม่ และยังเป็นการสร้างกระแสความตื่นตัวของหนังผีไทยให้กลับมาคึกคักอีกครั้ง ในช่วงปี 2549 ก็มีหนังผีที่ได้รับรางวัลอย่างต่อเนื่อง (รางวัลภาพยนตร์ไทย, 2552) โดยเรื่อง “เบนซ์กับผี” ได้รับรางวัลของชมรมวิจารณ์บันเทิงด้านกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม ส่วนเรื่องต่อมาที่ได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์ที่ดีเช่นกันโดยภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ได้รับรางวัล ดังนี้ รางวัลตุ๊กตาทองด้านบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม รางวัลจากชมรมวิจารณ์บันเทิง ด้านภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, ผู้กำกับยอดเยี่ยม, บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, กำกับภาพยอดเยี่ยม รางวัลจากสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ด้านลำดับภาพยอดเยี่ยม กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม ถือว่ารางวัลที่ได้มาได้แสดงให้เห็นแล้วว่า หนังผีไทยนั้นก็มีแนวทางที่จะพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้น แม้รายได้จะไม่ได้เป็นที่หนึ่งแต่สามารถสะกดใจผู้ชมไปจนถึงคณะกรรมการจนทำให้ได้รับรางวัลอันมีค่ายิ่งสำหรับในโลกริชาการที่ผ่านมามีผู้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผีกับโลกของสื่อภาพยนตร์ ในประเทศไทยยังมีอยู่น้อยมาก ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2542, น. 33) อธิบายว่า สาเหตุที่ทำให้มีผู้ศึกษาเรื่องภาพยนตร์ผีค่อนข้างน้อย น่าจะมีอยู่สองประการหลัก ๆ ด้วยกันคือ ประการแรกเรื่องของ “ผี” ยังไม่มีสถานะหรือคุณค่าคู่ควรจะก้าวขึ้นมาเป็นประเด็นศึกษาทางวิชาการ และประการที่สอง อาจเป็นด้วยว่า นักวิจัยหรือนักวิชาการเอง ก็อาจจะรู้สึกกลัวหรือสยองขวัญเกินกว่าที่จะหยิบยกประเด็นเรื่องผีในหนังมาศึกษาวิจัย นอกจากนี้ยังมีอีกเหตุผลหนึ่งคือการขาดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่จะนำมาศึกษาหรือเครื่องมือที่จะนำมาเป็นหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวที่ชัดเจน (สมสุข หินนิมาน, 2544, น. 46)

จากการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้กับสื่อภาพยนตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันพบเพียงงานวิจัยของ วิชุดา ปานกลาง (2539) ที่ศึกษาเรื่อง "วิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง "แม่นาคพระโขนง" พ.ศ. 2521-2532" งานวิจัยชิ้นนี้ให้คำตอบได้อย่างดีเกี่ยวกับความเข้าใจของคนไทยว่า "ผีคืออะไร คนกับผีมีความสัมพันธ์กันอย่างไร" ศิริพร ฝัศศิริ (2544) เลือกที่จะศึกษาถึงการผลิตซ้ำของภาพยนตร์เรื่องแม่นาคพระโขนงและเช่นกัน งานวิจัยของ ทศพร กรกิจ (2551) ที่ศึกษาเฉพาะความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีออกมาให้เห็นกันเลยว่าหนังผีไทยจะมีความน่ากลัวกว่าชาติอื่นอย่างไรบ้าง และงานวิจัยของ พรณราย โสธากิรินทร์ (2543) ที่ศึกษาเรื่องการต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอคนิยมอย่างนางนาก ก็ยังทำให้เห็นว่ายังมีนักวิจัยที่ยังคงสนใจศึกษาในเรื่องราวสยองขวัญนี้อยู่ โดยตั้งแต่ปี 2539-2550 มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับผีในโลกของสื่อภาพยนตร์ทั้งหมด 4 ชิ้น งานวิจัยทั้งหมดที่กล่าวมาได้แสดงให้เห็นว่านักวิจัยมีความสนใจในเรื่องผีในประเด็นที่แตกต่างกันในช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาตระกูลหนังผีไทยจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะแม้หนังผีไทยอาจจะจัดอยู่ในตระกูลภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) ของฮอลลีวูด (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30-31) ก็ตามแต่ตระกูลหนังผีไทยก็มีเอกลักษณ์บางอย่างที่หนังสยองขวัญของชาวตะวันตกไม่สามารถอธิบายความหมายได้อย่างครอบคลุม ทั้งภาพความคิดเกี่ยวกับวิญญาณหรือผี ที่แตกต่างกัน ประกอบกับระบบความคิด ความเชื่อที่ต่างออกไปอันอาจจะปลูกฝังและผลิตภาพความหมายที่ต่างกันไปด้วย ดังนั้น การดึงเอกลักษณ์ความเป็นหนังผีไทย มาแยกประเภท อย่างมีระบบระเบียบแบบเดียวกัน ทั้งในแง่ของการเล่าเรื่อง เทคนิคต่าง ๆ อันทำให้เกิด "ขนบ" (convention) ของตระกูลหนังผีซึ่งจะออกมาในรูปแบบใด และสูตรสำเร็จดังกล่าวอาจพัฒนาสู่ "ประดิษฐกรรม" (invention) อย่างไร และมีอุดมการณ์อะไรบางอย่างที่แอบแฝงมากับการสร้างหนังผีไทย สุดท้ายการวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีไทยตามทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) จะมีประโยชน์และมีความสำคัญสำหรับคนไทยเพื่อก่อความเข้าใจและการสร้างสรรค์งานเพื่อสนองความต้องการผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์รูปแบบที่สุด

ปัญหานำวิจัย

- 1) การสร้าง "ขนบ" (convention) และ "ประดิษฐกรรม" (invention) ของตระกูลหนังผีไทยแบ่งออกเป็นรูปแบบและมีลักษณะอย่างไรบ้าง
- 2) ตระกูลหนังผีไทยได้เข้าไปกำหนดแนวความคิดในการผลิตของผู้สร้างภาพยนตร์ด้วยหรือไม่ อย่างไร
- 3) ตระกูลหนังผีไทยได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ด้วยหรือไม่อย่างไร
- 4) ตระกูลหนังผีไทยเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำและสืบทอดอุดมการณ์ทางสังคมผ่านตระกูลหนังผีไทยหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อให้เข้าใจถึง “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐ์กรรม” (Invention) ของตระกูลหนังผีไทย
- 2) เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลหนังผีไทยกับผู้สร้างภาพยนตร์
- 3) เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลหนังผีไทยกับผู้ชมภาพยนตร์
- 4) เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลหนังผีไทยกับอุดมการณ์ทางสังคมที่ได้รับการผลิตและสืบทอดผ่านตระกูลหนังผีไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ตระกูล (Genre) หมายถึง ชนิด ประเภท หรือหมวดหมู่ที่มีเอกลักษณ์และมีวิธีการผลิต ดำเนินเรื่องที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกัน และในแง่ของการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) จะมีเกณฑ์การวิเคราะห์เพิ่มเติมที่แตกต่างจากเกณฑ์การเล่าเรื่อง (narration) ด้วย เช่น แก่นความคิด (Themes) การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) และอุดมการณ์ (ideology) เป็นต้น การศึกษาครั้งนี้เลือกวิเคราะห์เฉพาะ “ตระกูลหนังผีไทย”

หนังผีไทย (Thai Ghost Film) หมายถึง ภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างขึ้นมาด้วย

เรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ของไทยซึ่งแตกต่างจากหนังสยองขวัญของตะวันตก นั่นคือ มีความเชื่อเรื่องของวิญญาณและโลกหลังความตาย ภูตผีปีศาจสิ่งเร้นลับ พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตาย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยเป็นต้น และหนังผีไทยยังมีการนำความเชื่อที่เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยนี้ไปผสมผสานกับวัฒนธรรมของหนังผีต่างชาติจึงทำให้เกิดความหลากหลายของผีและวิธีการดำเนินเรื่อง ทำให้เกิดความน่ากลัวที่เพิ่มขึ้นอีกด้วย

ขนบ (convention) หมายถึง การจัดรูปแบบเข้าสู่แบบแผนของตระกูล ซึ่งแต่ละตระกูลจะมี “ขนบ” ในด้านต่าง ๆ เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายสำหรับควบคุมผลผลิตที่จะออกมาให้อยู่ในลักษณะที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวอยู่ และเป็นโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่หยุดนิ่ง หรืออีกนัยหนึ่งคือ ระบบของ “ขนบ” สำหรับผลิตภาพยนตร์ได้ ซึ่งอาจพิจารณาได้จากองค์ประกอบย่อย ๆ ของสูตร (Formula) ตามหลักของ โจบาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Jo Barker, & Peter Wall, 2008, p. 78) ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ได้แก่

- 1) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)
- 2) ตัวละคร (Character typology)
- 3) แก่นความคิด (Themes)
- 4) ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)
- 5) การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
- 6) วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)
- 7) อุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values)

ประดิษฐกรรม (invention) หมายถึงประเภทงานหรือหมวดหมู่ย่อยที่แตกออกมาจาก“ชนบ”

(convention) และรวมเอาโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่เคลื่อนไหวและสร้างสรรค์

เปลี่ยนแปลงได้เช่นในเรื่องของตัวละครผีอาจมีทั้งผีเด็ก ผีคนแก่ หรือผีตายท้องกลม เป็นต้น

อุดมการณ์ (ideology) ในที่นี้ผู้วิจัยสนใจมิติด้านอุดมการณ์ที่ปรากฏและแฝงฝังอยู่ในตระกูลของ

ภาพยนตร์ โดยต้องการวิเคราะห์ว่า ตระกูลแต่ละประเภทรูปแบบได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้งคือการ

ถ่ายทอดอุดมการณ์ หรือ เรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำและสืบทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคม

อย่างไรบ้าง เช่น ในหนังผีอาจเป็นพื้นที่ผลิตอุดมการณ์เกี่ยวกับอำนาจของคนที่ย้ายมาต่อรองกับ

อำนาจของผี โดยการปราบผี เป็นต้น

แนวความคิดของผู้ผลิตภาพยนตร์ หมายถึง แนวคิดในการผลิตภาพยนตร์ของผู้กำกับ ในที่นี้คือตระกูล

หนังผี โดยคุณลักษณะของสูตรตระกูลหนังผีไทยนั้นไปมีบทบาทกำหนดระบบการผลิตของผู้กำกับ

หรือไม่ ได้อย่างไร อาจพิจารณาได้จากการกำหนดรูปแบบ เนื้อหา และการสร้างความหมาย จาก

หนังผีที่ผู้กำกับสร้าง

ความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ หมายถึง การที่ผู้ชมจะได้คาดคะเนถึงภาพยนตร์ในรูปแบบที่ตนเอง

ต้องการและชื่นชอบ ซึ่งในที่นี้คือภาพยนตร์จากตระกูลหนังผีไทยอาจพิจารณาได้จาก สิ่งที่ยาก

เห็นในหนังผี เช่น ความน่ากลัว, ความระทึกขวัญ ฯลฯ และสิ่งไม่ยากเห็นในหนังผี เช่น การที่

เนื้อหาไม่สัมพันธ์กับชื่อเรื่อง ฯลฯ นอกจากนี้ อาจมีปัจจัยอื่นที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้ชม

ภาพยนตร์นั้นคือ ความรู้/ประสบการณ์ และการตีความหมายในภาพยนตร์ที่ชม ซึ่งอาจทำให้การ

ตีความหมายเป็นไปตามชนบ หรือขัดแย้งไปจากชนบในตระกูลหนังผีไทย

ขอบเขตการวิจัย

เนื่องจากโจทย์ของงานวิจัยคือการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ดังนั้นขอบเขตการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบด้วย

1) การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากหนังผีไทย (Thai Ghost Film) ที่ออกฉายในโรง

ภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2548-2552 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive

sampling) ซึ่งใช้เกณฑ์ลักษณะโครงเรื่องที่แตกต่าง และความโดดเด่นทางรายได้ มาทั้งหมด

20 เรื่อง ได้แก่ บ้านผีสิง, โคลิค เด็กเห็นผี, โลงต่อตาย, มหาลัยสยองขวัญ, เด็กหอ, เปนู้กับผี,

กระสือวาเลนไทน์, ถอดรหัส...วิญญาณ (Soul Code), โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต, บอดี้

ศพ#19, เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย, สีแพร่ง, ห้าแพร่ง, แฟนเก่า, คนเห็นผี 10, หอแหว่แตก,

สะใภ้ บรื้อ, ผีตาวานกับอาจารย์ตาโบ, บ้านผีเพิบ, และโกยเถอะโยม

2) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

2.1) การศึกษาผู้ผลิต (Producer) ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้กำกับหนังผีไทยที่

มีความหลากหลายของโครงเรื่อง โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 3 คน คือ ก้องเกียรติ

ไชยศิริ บัณฑิต ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ รวมถึงศึกษบทสัมภาษณ์ผู้กำกับหนังผี

คนอื่น ๆ จากข้อมูลที่มีอยู่แล้วทั้งหมด 4 คน

2.2) การศึกษาผู้ชม (Audience) สัมภาษณ์ตัวอย่างผู้ชมที่เคยชมหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่องและชอบหนังผีไทย ที่อาศัยในเขตกรุงเทพฯ จำนวน 14 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ในโลกแห่งความเป็นจริง จะสามารถนำการแบ่งตระกูลหนังผีไทยไปใช้จัดการระบบเศรษฐกิจของการผลิตหนังผีไทย เช่น การใช้งบประมาณรวมถึงการเตรียมพร้อมด้านเทคโนโลยีที่ถูกต้อง และทำให้รู้กระบวนการผลิตตระกูลหนังผีไทย เพื่อผลิตได้ตรงตามเป้าหมายที่แท้จริง
- 2) ในด้านวิชาการ ทำให้เข้าใจถึงสถานภาพของตระกูลหนังผีไทยและเข้าใจในกระบวนการผลิตซ้ำและการสืบทอดอุดมการณ์ทางสังคมผ่านหนังผีไทย รวมถึงการทำความเข้าใจใน “ชนบ” (convention) และ “ประดิษฐ์กรรม” (invention) อีกทั้งยังเป็นการขยายวิธีศึกษาตระกูลภาพยนตร์(Film Genre)ที่จำเพาะเจาะจงมาที่เนื้อหาสื่อภาพยนตร์แบบไทยมากขึ้น



บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” ครั้งนี้จะเป็นการศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลหนังผีไทย ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับแนวคิดความเชื่อเรื่องผีไทยโดยเฉพาะและนอกจากนี้ยังต้องศึกษาและทำความเข้าใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในหนังแนวสยองขวัญของตะวันตกเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการหาคำอธิบายตระกูลหนังผีไทย รวมถึงการศึกษาทฤษฎีตระกูล (Genre) ที่สามารถนำมาเป็นแนวคิดหลักเพื่อวิเคราะห์หา “ชนบ” (convention) และ “ประดิษฐ์กรรม” (invention) ของตระกูลหนังผีไทย ซึ่งจะทำให้ทราบถึงความเป็นเอกลักษณ์ของหนังผีไทย เพื่อหาแนวทางในการศึกษาหาอุดมการณ์ที่แอบแฝงในหนังผีไทยตลอดจนการศึกษาวาหนังผีไทยได้เข้าไปกำหนดวิธีคิดในการทำงานของผู้ผลิตอย่างไร ได้ทำหน้าที่อะไรต่อผู้ชม ดังนั้นในการศึกษครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักที่เป็นแนวทางในการอธิบายปัญหาในการศึกษาไว้ 3 แนวคิด อันได้แก่

1. แนวคิดที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง “ผีไทย”
2. แนวคิดที่เกี่ยวกับ “ภาพยนตร์สยองขวัญ” (Horror film)
3. แนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre)

แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง “ผีไทย”

ราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 735) ได้อธิบายเอาไว้ว่า ผีคือสิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้ายในปทานุกรมนักเรียน (ฉบับปรับปรุงใหม่) ของ เปื้อง ณ นคร ปี (2535, น. 206) ได้อธิบายความหมายของคำว่า “ผี” เอาไว้ว่า ผีหมายถึง สิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ อาจให้คุณหรือให้โทษได้ในหนังสือเรื่อง คติชาวบ้านไทยของ เจือ สตะเวทิน (ไม่ระบุปีที่พิมพ์, น. 8-9) ได้อธิบายความหมายของคำว่า “ผี” เอาไว้ว่า ผีนั้นมียู่มากมายหลายชนิด มีทั้งที่ให้คุณและให้โทษผีที่ให้คุณก็ยกย่องบูชาและเซ่นไหว้ ส่วนผีที่ให้โทษเราก็มียู่วิธีเช่นไหว้ขอไม่ให้ทำอันตรายจากการค้นคว้าหาคำนิยามของ “ผี” จะพบว่ามีความแตกต่างกันไปแล้วแต่การตีความของแต่ละคน ราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 735) ได้ให้ความหมายของ “ผี” ว่าหมายถึง สิ่งที่มนุษย์เชื่อว่ามีสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษก็ได้ มีทั้งดีทั้งร้าย เช่น ผีปู่ย่าตายาย ผีบ้าน ผีเรือน ผีห่า หรือเรียกคนตายไปแล้วว่าผี แต่ยังไม่ค่อยชัดเจนเท่าใด นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการของแต่ละสาขาได้ให้คำนิยามของผีแตกต่างกันไปดังนี้

ในทางสังคมศาสตร์ มีนักวิชาการด้านศาสนวิทยา เช่น สุลักษณ์ ศิวรักษ์ หรือ นักวิชาการด้านมานุษยวิทยา เช่น ศรีศักดิ์ วัลลิโถม ต่างลงความเห็นเหมือนกันว่าระบบความเชื่อในสังคมไทยประกอบด้วย 3 ระบบใหญ่คือ ผี พราหมณ์ พุทธ ที่ต่างผสมผสานและอยู่ร่วมกันจนค่อนข้างจะแยกแยะได้ลำบาก (กาญจนา แก้วเทพ, 2542, น. 16) โดยที่ระบบความเชื่อเริ่มแรกในสังคมไทย (เช่นเดียวกับในยุค

แรกเริ่มของมนุษยชาติ) ได้มีความเชื่อเรื่องผี ที่มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวางเริ่มตั้งแต่ความเชื่อในวิญญาณของผู้ที่ตายไปแล้วที่มีอิทธิฤทธิ์ทำให้คุณให้โทษแก่ผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่หากเป็นผู้ที่เคยมีอำนาจในสังคมครั้งเมื่อยังมีชีวิตอยู่ เมื่อวายนมไฟไปแล้วก็อาจจะได้รับการยกระดับเป็นบรรดาเจ้าผีหรือเจ้าพ่อเจ้าแม่ต่าง ๆ นอกจากนั้นผี ยังอาจหมายถึงอำนาจสูงสุดที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ถ้ำ ต้นไม้ ที่มาปรากฏในรูปแบบบุคลาธิษฐาน ตัวอย่างเช่น พระขลุ่ยผี เสือบ้าน ศาลปู่ตา เป็นต้น และความหมายที่มีความหลากหลายถูกเพิ่มเติมอีก โดยสรุปแล้วนักสังคมศาสตร์อาจอธิบายว่าผี เป็นรูปแบบความเชื่อของมนุษย์ที่สั่งสมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่ครั้งอดีต ในขณะที่นักวิทยาศาสตร์อาจสรุปว่าผี คือ ความมั่งงายที่ไม่อาจพิสูจน์ได้โดยหลักเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ กล่าวคือ วิทยาศาสตร์โดยทั่วไปมีความเชื่อว่า “ผีไม่มีในโลก” หรือเชื่อว่า ผีเป็นพลังงานชนิดหนึ่งเท่านั้น (นิรินทร เกตตราไชยอนันต์, 2550, น. 2) ส่วนนักจิตวิเคราะห์ก็อาจกล่าวว่าผี เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของ id ที่ดำรงอยู่ในจิตไร้สำนึก (unconscious) มาเป็นระบบความเชื่อของมนุษย์ (กัจจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 43)แม้ในการรับรู้ของมนุษย์ทั่วไปจะเชื่อว่าผีอาจมีบางอย่างคล้ายกับคน แต่ที่แน่ ๆ ผีไม่ใช่คน บางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ก็จริงแต่ก็ยังมีลักษณะที่แตกต่างจากมนุษย์ โลกแห่งผีมิใช่ภพเดียวกับมนุษย์ ความเชื่อเรื่องผีตั้งอยู่บนฐานแห่ง “ความศรัทธา” ด้วยเหตุที่คนจำนวนมากมักเห็นพ้องว่า สำหรับเรื่องผีแล้ว “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ถึงเราจะพิสูจน์ไม่ได้ด้วยสัมผัสทั้งห้า แต่เราก็พร้อมที่จะเชื่อหรือ “ศรัทธา” ต่อการดำรงอยู่ ของผีและโลกสัมปรายภพ ในขณะเดียวกัน หากผีตั้งอยู่บน “ความศรัทธา” ด้วยแล้ว “ศรัทธา” ดังกล่าวก็ดูจะมีที่มาจาก “ความกลัว” และ “ความไม่รู้” ด้วยเช่นกัน (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 5, น. 47) และเมื่อเกิดความกลัวและความไม่รู้เกิดขึ้น มนุษย์ก็พยายามแสวงหาคำอธิบายให้แก่ความไม่รู้ เพื่อปลดปล่อยตัวให้หลุดพ้นจากความกลัว ดังนั้นคติความเชื่อและพิธีกรรมแห่งผีจึงเกิดขึ้นมา อาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งโดยว่า ความกลัวเป็นพื้นฐานธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะกลัวความตายและภยันตรายที่สาหัส แต่อย่างไรก็ตามภาพความคิดเกี่ยวกับวิญญาณหรือผีนั้น ไม่น่าจะตรงกันในทุกสังคม เนื่องจากระบบความคิด ความเชื่อ และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตายแตกต่างกัน ย่อมจะปลูกฝังและผลิตภาพที่จะต่อยอดต่อกันเป็นรุ่น ๆ แตกต่างกันไปด้วยจากทฤษฎีของนักวิชาการที่ได้กล่าวมาข้างต้นจึงพอที่จะสรุปได้ว่า ผี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์เชื่อกันว่าเป็นสิ่งลึกลับ มองไม่เห็น ผีที่ให้คุณคนเราก็กีย่งย่อง ส่วนผีที่ให้โทษคนเราก็กัจัดแจง เช่นสรวงมิให้ทำอันตราย เป็นต้น เชื่อกันว่า “ผี” มีอยู่ในความเชื่อของคนในทุกชาติทุกภาษา

แต่ในที่นี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษาผีของไทย เพราะอาจเป็นที่มาของการที่ผู้ผลิตหนังผีได้นำเรื่องเล่าของผีไทยมาสร้างเป็นหนังผีขึ้นมาโดยมีรูปร่าง ลักษณะภายนอก รวมไปถึงการกระทำ การดำรงอยู่ที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมความหมายผีไทยจาก เจือ สตะเวทิน (ไม่ระบุปีที่พิมพ์, น. 8-9) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. นางตะเคียน นางตะเคียน หรือ พรายตะเคียน เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงอยู่ประจำต้นตะเคียนใหญ่ คนไทยส่วนใหญ่ไม่นิยมนำต้นตะเคียนมาสร้างบ้านเพราะเชื่อกันว่ามีผีประจำอยู่ในต้นไม้นั้น คนไทยหลายคนเชื่อกันว่าผีนางตะเคียนนั้นดุร้ายขนาดกินคนได้เลย

2. ผีกระหัง คนไทยหลาย ๆ คนเชื่อกันว่าผีกระหังเป็นผีที่มีปีกบินไปไหนมาไหนได้บ้างก็เชื่อกันว่า บางครั้งมันจะปรากฏอยู่ในรูปของสุนัขดำขนาดใหญ่ มีดวงตาเป็นสีแดงคล้ายดวงไฟ ผีกระหังมักชอบทำอันตรายคนที่เดินทางไปไหนมาไหนยามค่ำคืนโดยเฉพาะพวกที่ขวัญอ่อน

3. ผีโสมด เชื่อกันว่าผีโสมดเป็นผีที่มีรูปร่างเป็นดวงไฟลอยล่องอยู่ในบริเวณแหล่งน้ำสกปรกในยาม ค่ำคืน คนไทยหลายคนเชื่อกันว่าผีโสมดจะไม่ทำอันตรายคน (ถ้าคนไม่ไปทำอันตรายมันก่อน) มีบ้างเป็น บางครั้งก็ผีโสมดเพียงแต่หลอกให้คนที่เดินทางในยามค่ำคืนเดินหลงทางเล่น

4. ชิน เชื่อกันว่าชินมีลักษณะเป็นดวงไฟเช่นเดียวกันกับผีโสมด แต่ชินมีลักษณะเป็นดวงไฟสีขาว ขุ่น เป็นความเชื่อของชาวไทยภาคใต้บางกลุ่มว่า ชินเป็นเพียงดวงวิญญาณชั้นต่ำ ที่ได้แต่ลอยลอยอยู่บน ต้นไม้ในป่าเท่านั้น แต่บางคนก็ว่าชินอาจนำพาเอาความไม่ดีเข้ามาสู่ตนได้หากขึ้นไม้ไปทิศทางที่ มันอยู่

5. ผีพราย เชื่อกันว่าผีพรายเป็นผีที่มีตัวตนที่อยู่ในน้ำ เช่น ในแม่น้ำ ลำคลองสายต่าง ๆ ในประเทศ ไทย โดยมากเชื่อว่าผีทั้งที่เป็นหญิงและชาย ผีพรายชอบดูดดึงขาคนที่ไปเล่นน้ำให้เป็นตะคริว และจมน้ำ ตายในที่สุด เชื่อกันว่าที่ผีพรายทำเช่นนี้ก็เนื่องจากผีพรายต้องการเพื่อนไปอยู่ด้วย นั่นเอง

6. ผีหลังกลวง เชื่อกันว่าผีหลังกลวงเป็นความเชื่อของชาวไทยภาคใต้มีลักษณะเป็นเหมือนกับคน ธรรมดาแบบเรา ๆ ท่าน ๆ นี่แหละ แต่มันไม่ชอบใส่เสื้อผ้า (ประมาณว่าใส่แต่กางเกงที่ขาดรุ่งริ่ง)และที่สำคัญ คือมันมีสันหลังที่กลวงไปมีน้ำหนองไหลออกมาอย่างน่ากลัว ผีหลังกลวงชอบอาศัยอยู่ในแถบ สถานที่ ๆ มีอากาศเย็นโดยเฉพาะในบริเวณน้ำตกต่าง ๆ ของทางภาคใต้ เชื่อกันว่ามันชอบกินของดิบ ๆ เป็นนิสัย ส่วนกรรมวิธีในการหลอกคนก็คือ มันจะหันหลังให้คนที่มันจะหลอกดู(หลายคนพอได้เห็นแล้วก็ กลัวจนวิ่งหนีไปเลย ก็มี) แต่ผีหลังกลวงในบางพื้นที่ เช่น ที่จังหวัดพัทลุงนั้นมันมีวิธีหลอกโดยการเดินมา ตอนกลางคืนแล้วอาสาว่าจะช่วย ดำข้าวให้ พอเจ้าของบ้านเผลอมันจะฉวยโอกาสหักคอกับครกดำข้าว(คน พัทลุงในสมัยก่อนเลยไม่ ค่อยมีใครนิยมดำข้าวตอนเวลากลางคืน)

7. ผีตาโชน เชื่อกันว่าผีตาโชนเป็นผีในความเชื่อของชาวไทยภาคอีสาน ส่วนสาเหตุที่ชื่อว่า “ผีตา โชน” นั้นก็สืบเนื่องมาจากในสมัยก่อนมีความเชื่อว่าเคยมีผีกลุ่มหนึ่งพยายามเดิน ตามพระเพื่อขอส่วนบุญ ประมาณว่าจะได้ใช้เขาไปเกิดในภพหน้าได้ ชาวบ้านมาเห็นก็เลยเรียกผีกลุ่มนั้นว่า “ผีตามคน” ภายหลัง เรียกเพี้ยนไปเพี้ยนมาจนกลายมาเป็น “ผีตาโชน” ในที่สุด

8. กุมารทอง เชื่อกันว่า “กุมารทอง” เป็นผีเด็กที่ตายทั้งกลม คนมีอาคมแกร่งกล้า นำเอาศพทารก ออกมาโดยการผ่าท้อง แล้วนำไปผ่านกรรมวิธีทางไสยศาสตร์ เพื่อให้ผีเด็ก (ตนดังกล่าว) ตกอยู่ในความ ปกครองของตน เชื่อกันว่ากุมารทองเป็นผีเด็กที่มีฤทธิ์มากที่สุด ส่วนกุมารทองที่มีชื่อเสียงก็ อาทิ กุมารทอง ของ “ขุนแผน” ในเรื่อง “ขุนช้างขุนแผน” เป็นต้น

9. ผีห่า เชื่อกันว่าผีห่าเป็นผีโบราณของไทยมีมากในภาคกลาง ไม่มีใครเคยเห็นหรือรู้ว่าผีห่ามันมี รูปร่างหรือหน้าตาเป็นเช่นไรรู้แต่ เพียงว่าผีห่ามันชอบมาทางน้ำในคืนเดือนมืดเท่านั้น ยามใดก็ตามที่ผีห่า ลงในหมู่บ้านคนจะตายเป็นเปื้อน(ตายมาก)และเรียกคนที่โดนผี ห่ากันว่า “ตายห่า” หรือ “ห่าแตก” จนใน

ที่สุดเราจึงรู้ว่า “ผีห่า” นั้นมันมีตัวตนอยู่ในน้ำจริงแต่มันเป็นเพียงเชื้อโรค หากไม่ดื่มกินมันลงไปก็ไม่เป็นไร ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมาคำว่าผีห่าจึงหายไปกับกาลเวลา

10. แม่ซื่อ เชื่อกันว่าแม่ซื่อเป็นผู้หญิงที่ชอบติดตามเด็กเกิดใหม่ บ้านไหนมีเด็กเกิดใหม่เชื่อกันว่า มักจะมีแม่ซื่อมาประจำ ณ ที่แห่งนั้นด้วยเสมอ ๆ บางบ้านเชื่อว่าเหตุที่เด็กทารกในบ้านของตนมักจะ หัวเราะหรือดูยิ้มแย้มแจ่มใส บ้างก็ร้องไห้ร้องไห้ในบางครั้งนั้นเชื่อกันว่ามาจากแม่ซื่อเฝ้าหยอกล้อกับ เด็กๆนั่นเอง แม่ซื่อจึงจัดเป็นผีดีที่ชอบหยอกล้อเด็กเล็ก ๆ ให้ไม่เหงายามอยู่คนเดียว

11. แม่บันได เชื่อกันว่าที่บันไดทางขึ้นบ้านของคนไทยในสมัยก่อนนั้นมีผีประจำอยู่เป็นผู้หญิง เรียกกันว่าแม่บันได ผีตนนี้มีหน้าที่ในการปกป้องบันไดในบ้านนั้นๆ มีคติความเชื่อของชาวไทยภาคกลางว่า “ห้ามเหยียบแม่บันไดยามเดินเข้าสู่เรือนชาน” เพราะเชื่อว่าหากเหยียบแม่บันไดแล้วจะก่อให้เกิดผลร้าย ตามมา เป็นต้น

12. ลูกกรอก เชื่อกันว่าลูกกรอกเป็นผีเด็กเช่นเดียวกับกุมารทอง แต่ตัวลูกกรอกจะมีฤทธิ์น้อยกว่า กุมารทองอยู่มาก ลูกกรอกเป็นผีเด็กที่เกิดมาแล้วตายจึงมีผู้นำมาทำพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ให้ อยู่ภายใน บังคับของผู้มีอาคม

13. ผีแม่ม่าย เชื่อกันว่าผีแม่ม่ายเป็นผู้หญิงที่มีผมยาวประบ่า รูปร่างหน้าตาสวยงาม ผีแม่ม่ายมัก ออกล่าเหยื่อในตอนกลางดึก(โดยเฉพาะชายหนุ่มในหมู่บ้าน) เชื่อกันว่าชายหนุ่มที่ถูกผีแม่ม่ายกินนั้นจะ ตายในลักษณะที่นอนหลับตายเรียก กันว่า “ไหลตาย” ผีแม่ม่ายเป็นผีในความเชื่อของชาวไทยภาคอีสาน โดยเชื่อกันว่ามีวิธีแก้ไม่ให้ ผีแม่ม่ายมากินชายหนุ่มดังนี้คือ นำรูป “ปลัดขิก” (ปลัดขิก มีลักษณะเป็นไม้ แกะสลักรูปอวัยวะเพศชาย) มาห้อยคอ และนำมาวางเอาไว้ตรงประตูรั้วทางเข้าบ้านแล้วเชื่อกันว่าผีแม่ม่าย จะเข้ามา ไม่ได้

14. ผีปอบ เชื่อกันว่าเป็นผีที่ชอบกินตับไตไส้พุงของคน โดยการกินของผีปอบก็ด้วยวิธีการเข้าสิง จะสังเกตว่าคนที่โดนผีปอบสิงหรือกินนั้นจะมีลักษณะร่างกายที่ช้ำผอม ตาขวาง ไม่กล้าสู้สายตาคน เชื่อกันว่าผีปอบกลัวใบหนาดมาก ในการไล่ผีปอบออกจากร่างคนที่ถูกสิงส่วนใหญ่จึงนิยมนำเอาใบหนาดมา เป็นส่วนหนึ่งในการไล่ด้วย

15. ผีกองกอย เชื่อกันว่าผีกองกอยเป็นผีที่มีขาเพียงข้างเดียว เป็นผีที่มีลักษณะนิสัยดุร้ายมาก โดยเฉพาะคนที่ชอบออกไปพักผ่อนในป่าตอนกลางคืนแล้วนอนไม่ไ่สรองเท้า ผีกองกอยจะแอบย่องเข้ามาดูดเลือดที่นิ้วเท้ากินเป็นอาหาร

16. นางตานี เชื่อกันว่านางตานีเป็นผู้หญิงที่สิงอยู่ในต้นกล้วยตานี ผีชนิดนี้นิยมชมชอบออกมา ล่าชายหนุ่มไปทำสามีในยามค่ำคืน โดยหากใครก็ตามโดนเสน่ห์นางตานีเข้า ชายหนุ่มผู้นั้นจะมีรูปร่างที่ ช้ำผอมลง ๆ จนแห้งตายไปในที่สุด

17. นางกวัก เชื่อกันว่านางกวักเป็นลูกของปู่เจ้าเขาเขียว มีลักษณะเป็นผู้หญิงนุ่งผ้าโจงกระเบน ห่มสไบเฉียง ไว้ผมยาวประบ่า ว่ากันว่าหากใครบูชานางกวักแล้วจะทำให้อาชีพที่ประกอบนั้นเจริญรุ่งไป ข้างหน้าด้วยดี (โดยเฉพาะอาชีพค้าขาย)

18. ผีเป๊กกะโหล่ง เชื่อกันว่าผีเป๊กกะโหล่งเป็นผีที่อยู่ปกป้องรักษาป่าทางภาคเหนือของประเทศไทย มีรูปร่างลักษณะคล้ายคนป่าไว้ผมยาวรุงรัง เล็บมือและเล็บเท้ายาวเหมือนคนปานิยมกินกึ่งหอยปูปลาและ ออกล่าสัตว์เล็ก ๆ มาฉีกกินเป็นอาหาร นอกจากนี้ยังเชื่อกันว่าผีเป๊กกะโหล่งเคลื่อนที่ได้เร็วดุจลมพัด ไม่เคยมีใครสามารถที่จะตามจับหรือตามไล่มันได้ทัน

19. ผีกระสือ เชื่อกันว่าผีกระสือเป็นผีผู้หญิงที่สามารถถอดส่วนหัวกับส่วนลำตัวออกจากกันได้ ยามใดก็ตามที่ผีกระสือถอดหัวออกมาแล้วจะสามารถบินได้(เฉพาะส่วนหัวกับลำไส้)เชื่อกันว่าผีกระสือนั้น เวลาบินไปไหนมาไหนจะมีไฟกระพริบอยู่ที่บริเวณใต้ ผีกระสือกินทุกอย่าง(โดยเฉพาะของสกปรก)และยัง เชื่อกันอีกด้วยว่าผีกระสือชอบ ใช้ผ้าถุงสีดำของผู้หญิงมาใช้เช็ดปากยามที่มันกินอาหารเสร็จแล้ว ส่วน อาหารที่เป็นที่โปรดปรานของผีกระสือตามความเชื่อของชาวไทยภาคเหนือ นั้น ล้วนเชื่อกันว่ามันชอบกิน อาหารจำพวก กบ เขียด สัตว์เล็ก ๆ ตามท้องทุ่งนาและที่สำคัญก็คือ “รก” ของเด็กที่เพิ่งเกิดใหม่มันจะชอบ มาก เลยมีบางบ้านนำเอาใบหนาดมาวางเอาไว้รอบบ้านที่มีเด็กเพิ่งเกิดใหม่ เพื่อป้องกันผีกระสือ เป็นต้น

20. แม่นาง เชื่อกันว่าแม่นางเป็นผีประจำเรือของชาวไทยมาแต่ครั้งโบราณกล่าวกันว่าแม่นางเป็นผีหญิงสาวสถิตอยู่ที่หัวเรือมีหน้าที่ในการอำนวย ความสุขสวัสดิแก่คนในเรือ อีกทั้งยังทำหน้าที่ ปกป้องปกป้องให้เรือ (ลำดังกล่าว) ต้องประสบอุบัติเหตุทางน้ำ เป็นต้น

21. ผีนางนาคพระโขนง เชื่อกันว่าเป็นผีผู้หญิงที่ตายทั้งกลม คนไทยเชื่อกันมากกว่าผีผู้หญิงที่ตาย ทั้งกลมนี้มีความ “ดุ” ระดับที่น่ากลัวมาก ๆ ผีนางนาค แห่งพระโขนงหลาย ๆ คนเชื่อกันว่าเคยอาละวาดใน กรุงเทพมหานคร ความดุของนางนาคเป็นที่กล่าวขานกันจนนำมาสร้างเป็นหนังหลายต่อหลายภาคแล้ว

22. ปู่เจ้าสมิงพราย เชื่อกันว่าปู่เจ้าสมิงพรายเป็นเจ้าผีที่มีอายุมาก โดยมากเชื่อกันว่าปู่เจ้าสมิงพรายเดิมที่เป็นพญาเสือที่ชอบกินคน แต่พอครั้งกินคนเข้าไปมาก ๆ เสือตนนั้นเลยกลายร่างเป็นคนในกาล ต่อมา หนึ่ง พอสื่อตายไปไม่นานก็กลายเป็น “สมิงพราย” คือ “ผีเสือ” ในที่สุด โดยมีความเชื่ออีกเรื่องหนึ่ง เล่าว่าปู่เจ้าสมิงพรายนั่นท่านมีธิดาอยู่ด้วย กัน 101 องค์ หากชายหนุ่มคนใดก็ตามเดินพลัดหลงทางเข้าไป ในเขตแดนของท่านแล้วกลับออกมาตาย แสดงว่าปู่เจ้าต้องการดวงวิญญาณไปให้เป็นคู่กับธิดาของท่าน

20

23. เปรต เชื่อกันว่าเปรตเป็นผีของคนที่ตายไปแล้วแต่ทำเวรทำกรรมกับบิดา-มารดาของตน เองในชาติภพที่แล้วเอาไว้มาก บ้างก็เชื่อว่าไปด่าบิดา-มารดาเอาไว้มากก็เลยมาเกิดเป็นเปรต ว่ากันว่าเปรต มีรูปร่างลักษณะเป็นผีที่มีรูปร่างสูง ผอม ใส่เสื้อผ้าที่ขาดวิ่น เปรตมีปากที่เล็กเท่ากักรูเข็มด้วยเหตุนี้เองจึงกินอาหารได้ไม่ค่อยสะดวก และผอมแห้งแรงน้อย (ประมาณว่าอดอยาก) โดยความเชื่อในเรื่องเปรตนี้เป็น ความเชื่อที่คนภาคใต้ของประเทศไทยเชื่อกัน รวมทั้งมีการจัดงานในเดือน 10 ของทุกปี ซึ่งเรียกงานวันหนึ่ง ว่า “ชิงเปรต”

24. ผีไร่ญาติ เชื่อกันว่า “ผีไร่ญาติ” คือผีที่ไม่มีใครทำบุญส่งข้าวปลาอาหารไปให้ใช้บางครั้งเหล่าผี ไร่ญาติจึงสำแดงอิทธิฤทธิ์ด้วยการออกมาอาละวาดในหมู่บ้านต่าง ๆ นำพาความเดือดร้อนมาให้ชาวบ้าน เป็นอันมาก ผู้เขียนเคยเดินทางไปเก็บข้อมูลงานวิจัยที่จังหวัดพัทลุง (บ้านหัวป่าเขียว) ในเรื่อง “วันชิงเปรต”

ก็บังเอิญไปเห็นโตะที่ใช้ในการชิงเปรต (โตะตั้งเปรต) ถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยทางซ้ายจะมีโตะพร้อมอาหารคาว-หวานวางเรียงรายกันราว 10 โตะ ส่วนทางขวานั้นก็มีโตะพร้อมอาหารคาว-หวานอีก 1 โตะวางอยู่ เลยเกิดความสงสัยเข้าไปถามคนที่จัดงานพอได้ความว่า โตะที่แลเห็นอยู่ทางขวา 1 โตะนั้นเป็นโตะที่มีเอาไว้สำหรับรับ “ผีไร้ญาติ” โดยเชื่อกันว่าหากผีไร้ญาติได้รับส่วนบุญส่วนกุศลนี้แล้วจะไม่มารังควานคนในหมู่บ้านให้ได้เดือดร้อน

25. ผีตา-ยาย เชื่อกันว่าผีตา-ยายเป็นผีบรรพชนของคนในภาคใต้ที่ล่วงลับดับสูญไปแล้ว และอยู่ดูแลคนในรุ่นต่อ ๆ มาของวงศ์ตระกูล โดยมีความเชื่อว่าจะต้องมีพิธีเซ่นสรวงบูชาทุกปีเรียกกันว่า “พิธีลงครุหมอลตา-ยาย”

26. ผีบ้าน-ผีเรือน เชื่อกันว่าผีบ้าน-ผีเรือนเป็นผีที่สถิตอยู่ตามบ้านคนในพื้นที่ต่าง ๆ หลายคนเชื่อกันว่า ผีบ้าน-ผีเรือนมีอยู่ด้วยกันในทุกบ้านและมีหน้าที่ในการปกป้องรักษามัน และคนที่อยู่ภายในบ้านให้มีแต่ความปกติสุข

27. แม่เตาไฟ เชื่อกันว่าแม่เตาไฟเป็นผีผู้หญิงที่สถิตอยู่ในเตาไฟของทุกบ้าน แม่เตาไฟจะคอยดูแลการประกอบกิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องการทำครัวให้ปกติสุขไม่ เกิดเหตุการณ์ไฟไหม้ครัว (จากอัคคีไฟ) นอกจากนี้ยังเชื่อกันอีกด้วยว่าหากกราบไหว้แม่เตาไฟก่อนนอนแล้วจะทำให้เด็กเล็ก ๆ ไม่ฉี่รดที่นอนยามหลับด้วย

28. ผีตายโหง เชื่อกันว่าผีตายโหงเป็นผีของคนตายในแบบไม่ปกติ คือตายโดยอุบัติเหตุ บ้างตายโดยการถูกฆ่าตายบ้าง ประมาณว่าไม่ใช่การตายในแบบธรรมชาติ หลายคนเชื่อกันว่าผีตายโหงชอบทำให้เกิดอุบัติเหตุในที่ต่าง ๆ เช่น บริเวณโค้งหักศอกต่าง ๆ เพื่อนำวิญญาณคนที่ตายมาเป็นเพื่อน หรือไม่ก็เชื่อว่า “เอามาเป็นตัวตายตัวแทนกัน” เป็นต้น

29. โตะเครื่อง เชื่อกันว่าโตะเครื่องเป็นผีที่สถิตอยู่ในเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งของทางภาคใต้ โดยหากมีการเซ่นสรวงที่ดีโตะเครื่องจะทำให้การประกอบอาชีพทางด้านเป็นนักดนตรีเจริญก้าวหน้า แต่หากทำผิดกฎการเซ่นสรวงบูชาแล้วโตะเครื่องจะนำพาความวิบัติมาให้ได้

30. แม่ธรณีประตู เชื่อกันว่าแม่ธรณีประตูเป็นผีผู้หญิงที่คอยเฝ้าดูแลประตู(ตรงธรณีประตู) โดยมีความเชื่อกันว่าหากใครเดินเหยียบแม่ธรณีประตูแล้วจะทำให้ได้รับผลร้าย ตามมาได้อีกหนึ่ง ในการบวชนาค นั้นตอนที่นาคจะเดินเข้าสู่โรงอุโบสถจะมีการแบกหรือยกนาคขึ้นให้ ข้ามพ้นแม่ธรณีประตู โดยเชื่อกันว่าหากนาคเผลอเหยียบแม่ธรณีประตูเข้าจะทำให้การบวชไม่สำเร็จผลเป็นต้น

31. ผีอำ เชื่อกันว่าผีอำเป็นลักษณะอาการผีเข้าในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยผีอำมักจะเกิดขึ้นในเวลา กลางคืน (เวลานอนหลับ) ส่วนอาการของคนโดนผีอำก็คือ มีลักษณะอยู่ในอาการครึ่งหลับครึ่งตื่นคล้ายมีคนมานอนกดหรือนอนทับร่างเอาไว้ ยังผลให้หายใจไม่สะดวก พอตื่นขึ้นมาก็มีอาการหายใจหอบเหนื่อยจนเหงื่อแตก คนไทยโดยมากเชื่อว่าให้แก้ผีอำโดยการไปทำบุญที่วัดในวันรุ่งขึ้นก็จะหาย

32. ผีเปรตยักษ์ เชื่อกันว่าผีเปรตยักษ์เป็นผีของยักษ์ที่ตายไปแล้ว (สันนิษฐาน) โดยความเชื่อในเรื่องของผีเปรตยักษ์นี้เป็นความเชื่อที่ชาวไทยอีสานเชื่อกัน ว่ากันตามตำนานว่าครั้งหนึ่งเกิดการต่อสู้เพื่อ

แย่งความเป็นใหญ่ของนาค 2 ตนใน “หนองกระแสน” การต่อสู้ครั้งนั้นรุนแรงจนสัตว์ใหญ่ค่อยล้มตายลงเป็นอันมาก ร้อนถึงพระอินทร์ต้องส่ง “วิศุกรรมเทวบุตร” (พระวิศุกรรม) ลงมาปราบ พระวิศุกรรมก็เรียกบริวารคือ “เงือกงู” และ “ผีเปรตยักษ์” ให้ไปจับไถ่เอาทั้ง 2 ออกไปจากหนองกระแสน (แสดงว่านาคกลัวเงือกงู และผีเปรตยักษ์)อย่างไรก็ตาม

ถึงแม้ผีที่ถูกแบ่งอยู่ในสังคมไทยหลายชนิดนี้ อาจถูกมองว่ามลายไร้สาระ เป็นเพียงความเชื่อที่ไม่สามารถหาข้อพิสูจน์ได้โดยใช้หลักและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ แต่ในโลกของสื่อที่แม้จะสมัยใหม่แต่ก็กลับยังนำเรื่องราวความเชื่อเรื่องผีนี้ มาแสดงภาพของผี เพื่อตอกย้ำ ความเชื่อเรื่องผีที่มีอยู่ในสังคมไทยให้มีอยู่ต่อไป เช่น โทรทัศน์ นิตยสาร เป็นต้น โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคด้านภาพหรือภาษาหนัง ทำให้ดูสมจริงขึ้นมาก็ยิ่งทำให้รู้สึกว่ามีอยู่จริง นั่นจึงชวนให้เกิดข้อสงสัยว่า หากผีเป็นภาพที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ภาพดังกล่าว จะสัมพันธ์กับโลกของสื่อสมัยใหม่ที่กล่าวมานี้ด้วยหรือไม่ อย่างไร

แนวคิดเกี่ยวกับ “ภาพยนตร์สยองขวัญ” (Horror film)

เนื่องจากการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในเรื่องของตระกูลหนังผีไทยนั้นยังไม่เคยปรากฏมาก่อน ดังนั้นผู้วิจัยจึงหยิบยืมแนวคิดที่ดูจะใกล้เคียงกันคือ เรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ(Horror Film) นี้ มาทบทวนเรื่องราวเพื่อตีความหมายหรือคำอธิบายบางแง่มุม มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความหมายและประวัติของภาพยนตร์สยองขวัญ

การให้ความหมายและนิยามของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) นี้ จะพบว่าผู้ให้นิยามไว้แตกต่างกันออกไปตามจุดยืนของแต่ละคน กฤษดา เกิดดี (2541, น. 29) กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากนี้จะมีลักษณะร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” แล้ว ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาจากการในแนววิทยาศาสตร์อีกด้วย (นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด) นอกจากนั้นแล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาตพิงกับงานแนวลึกลับตื่นเต้น (mystery and suspense) และเขย่าขวัญ (thriller) ในขณะที่ ปีเตอร์ ฮันซิง (Peter Hutchings, 2004, p. 2) ได้กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้มีลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างอย่างมุ่งมั่นเพื่อที่จะแยกออกมาจากภาพยนตร์ตระกูลวิทยาศาสตร์ ยกตัวอย่างงานวิจัยของ สจิวัด คามินสกี (Stuart Kaminsky) ที่แบ่งแยกภาพยนตร์แนวสยองขวัญออกจากแนววิทยาศาสตร์โดยการโต้แย้งว่า หนังสยองขวัญในส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างอารมณ์นั้นจะมียุทธวิธีกลัวความตายและความเสียหายจากการถูกทำให้ทันสมัย ในขณะที่ตรงกันข้ามหนังแนววิทยาศาสตร์ ส่วนมากจะสร้างความกลัวจากสิ่งมีชีวิตและอนาคต แต่ไม่กลัวความตาย ส่วน กฤษดา กฤษณะเศรณี (2551, น. 9) กล่าวว่าภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นภาพยนตร์ที่สร้างสรรคขึ้นมาเพื่อสร้างความตระหนก ความหวาดกลัว รวมทั้งสร้างความหวาดผวาโดยส่งผลต่อความกลัวในส่วนลึกของจิตใจ

ผู้ชม“ภาพยนตร์สยองขวัญคือ รูปแบบของฉาก บรรยายกาศฝันร้าย บาดแผลทางใจ ความหวุ่นไหวในสิ่งที่ไม่รู้ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความกลัวความตาย ความกลัวการสูญเสียตัวตน ความกลัวในความมืด กลัวที่แคบ กลัวที่สูง การสูญเสียอวัยวะ ความกลัวในภุมิวิญญาน ความกลัวสัตว์ ฯลฯ” ริค วอร์แลนด์ (Rick Worland, 2007, p. 7) กล่าวว่า ความหมายของ ภาพยนตร์สยองขวัญ มีนิยามในตัวของมันเองที่เด่นชัดว่ามีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้คนเรารู้สึกกลัวมาก่อนเป็นอันดับแรก โดยเน้นให้เห็นว่าความกลัวที่เกิดขึ้นในรายละเอียดของเรื่องนั้นมีวิธีการสร้างมาอย่างไร ขณะที่คนเรามักจะมีประสบการณ์ของความกลัวในรูปแบบของความรุนแรงที่มีอยู่ในภาพยนตร์สงคราม หายนะ อาชญากรรม เป็นต้น ในภาพยนตร์สยองขวัญคนเราจะจินตได้สำนึกที่ก่อเกิดความกลัวขึ้นมา โดยมีพื้นฐานของความกลัวที่สุด คือ ความตาย แต่ก็เป็นการเริ่มต้นของเรื่องทำให้ดูสะดุดตา ซึ่งปกติแล้วความสยองขวัญมีลักษณะของผู้เคราะห์ร้ายที่สามารถเป็นได้ทั้ง 2 แบบที่คำนึงถึงเรื่อง การตาย หรือไม่ตาย โดยการตายมีการจบสิ้นชีวิตตามรูปร่างที่แท้จริง กับการจบสิ้นชีวิตตามรูปร่างที่มีส่วนผสมของการเขียนแต่งเรื่องขึ้นมาแล้วกำหนดสิ่งนั้นว่าไม่ตาย เรียกว่า“วิญญาน” ที่ได้รับการลงโทษไม่มีวันสิ้นสุด ในเนื้อเรื่องสยองขวัญพร้อมกับเหยื่อที่ผู้สร้างกำหนดขอบเขตความกลัวที่ไม่อยู่ทั้งในสถานะของ การตาย และไม่ตาย โดยเริ่มคุกคามมาเป็นส่วนหนึ่งของการอยู่กับความตาย หรือ ไม่ตาย ซึ่งหากเป็นความตายเราสามารถจะเห็นถึงความโหดร้ายในตัวของมันเอง สำหรับ ซูซาน ฮาวาร์ด (Susan Hayward, 2006, pp. 187-190) กล่าวถึงภาพยนตร์แนวสยองขวัญว่าเป็นภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยองค์ประกอบจำเพาะสามแนวคือแนว Unnatural เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผี ผีดูดเลือด แม่มดหมอผี ฯลฯ, แบบต่อมาคือแนว Psycho Horror เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ของ Alfred Hitchcock และแนว Massacre Movie หรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอการสังหารอย่างโหดเหี้ยมเช่นภาพยนตร์เรื่อง The Texas Chainsaw Massacre อย่างไรก็ตาม โดยรวมแล้วการบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจน ที่สุด ก็คือการเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความสยดสยองอันเนื่องมาจากความตาย และการฆ่าฟันตัวเองหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนถึงสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือ เป็นสัตว์ร้ายที่มีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30)จากที่กล่าวมา คำอธิบายของหนังตระกูลสยองขวัญเหล่านี้จะถูกถ่ายทอดออกมาสู่ภาพยนตร์สยองขวัญในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกของโลกได้แก่ “Le Manoir du Diable” หรือ “The devil's Castle” (1896) เป็นผลงานการสร้างสรรคของ จอเจีย มีเลีย (Georgie Melies) ชาวฝรั่งเศส (กฤษดา กฤษณะเศรณี, 2551, น. 9)ภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่เริ่มมีชื่อเสียงมากขึ้นถูกสร้างครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1908 คือเรื่อง Dr. Jekyll and Mr. Hyde ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปีศาจ หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1915 ได้มี การนำเรื่อง Dr. Jekyll and Mr. Hyde กลับมาสร้างใหม่อีก 3 ครั้ง และในปี ค.ศ. 1920 มีการนำเรื่องเดิมนี้มาสร้างใหม่อีก 10 ครั้ง เมื่อเข้าปี ค.ศ. 1910 ได้เริ่มมีการนำตัวละคร แฟรงเก้นสไตน์ (มนุษย์ผีดิบ) เข้ามาอยู่ในภาพยนตร์ และส่วนตัวละครที่เป็นมนุษย์หมาป่าได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในปี ค.ศ. 1913 จนกระทั่งปี ค.ศ. 1932 ภาพยนตร์เรื่อง The Mummy จนถูกสร้าง

ขึ้น จนกลายเป็นผลงานที่โดดเด่นชิ้นแรกที่มีได้ดัดแปลงจากวรรณกรรมนอกเหนือจากแรงผลักดันของภาพยนตร์จากวรรณกรรมคลาสสิกที่กล่าวไปข้างต้นแล้วผู้ที่มีอิทธิพลอย่างมากกับพัฒนาการของภาพยนตร์สยองขวัญคือ ว็อล ลูว์ตัน (Won Luton) ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญจนกลายเป็นแบบแผนที่ดีในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1942 ถึงปี ค.ศ. 1946 ภาพยนตร์ที่ส่งผลให้ลูว์ตันยิ่งโด่งดัง เช่น ภาพยนตร์ เรื่อง Cat People เป็นงานที่ลูว์ตันให้คำนิยามว่าเป็น “สยองขวัญเชิงจิตวิทยา” โดยเน้นที่การวางแผนและการสร้างความตื่นเต้นแทนที่จะเป็นการแสดงภาพความสยองอย่างแจ่มแจ้งเกินไปนอกจากนี้ ว็อล ลูว์ตัน ยังเป็นผู้สร้างที่ผลิตภาพยนตร์เกรตบีที่มีบทบาทต่ออุตสาหกรรมทั้งยังเป็นผู้ริเริ่มขยายขอบเขตภาพยนตร์ให้กว้างขวางออกไปอีกด้วย เมื่อเริ่มทศวรรษ 1960 อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างแบบอย่างขึ้นมากับภาพยนตร์ตระกูลนี้ จนถือได้ว่าเป็นนักทำภาพยนตร์ที่ได้ชื่อว่าเชี่ยวชาญและโด่งดังจากภาพยนตร์สยองขวัญ หลายเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ในปี 1960 และ The Birds ในอีก 3 ปีต่อมา ในตอนปลายทศวรรษ 1960 ยอร์จ เอ โรเมโร (George A Romayro) ก็เปิดแนวทางใหม่โดยมีการนำตัวละครที่เป็นซอมบี้ (Zombie) หรือคนตายที่ลุกขึ้นมาเป็นศพเดินได้มาสร้างภาพยนตร์ดังเช่นในปี 1968 ก็มีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Night of the Living Dead เมื่อล่วงเข้าสู่ทศวรรษ 1970 ภาพยนตร์สยองขวัญก็กลายเป็นงานสร้างชื่อให้กับผู้กำกับอีกมากมาย เพราะงานในยุคนี้เป็นงานที่เต็มไปด้วยความคิดแปลกใหม่ และก้าวหน้าที่ทำให้ผู้กำกับหลายคนได้มีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนี้เช่น วิลเลียม ฟรีดกิน (William Friedkin) เรื่อง The Exorcist และ จอห์น คาร์เพนเตอร์ (John Carpenter) เรื่อง Halloween เป็นต้น ในทศวรรษ 1980 วงการภาพยนตร์สยองขวัญได้รู้จักกับผู้กำกับอย่าง โจ ดันเต (Joe Dante) เรื่อง The Howling, จอห์น แลนด์ิส (John Landis) เรื่อง An American Werewolf in London, เวส คราเวน (Wes Craven) เรื่อง A Nightmare on Elm Street และ ชอน คันนิงแฮม (Shon Kunningham) เรื่อง Friday The 13th สองคนแรกเป็นการหยิบยกเรื่องของมนุษย์หมาป่ามานำเสนอ ส่วนสองคนหลังไปสร้างตำนานปีศาจร้ายและฆาตกรโรคจิต (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 42) ภาพยนตร์สยองขวัญไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีแนวทางเป็นของตนเองอย่างชัดเจน พัฒนาการและจุดเริ่มต้นล้วนเป็นการหยิบยืมลักษณะภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ ที่เด่นชัดมากได้แก่ นิยายวิทยาศาสตร์ มีหลายเรื่องที่เป็นงานที่จัดอยู่ในแนวที่ผสมผสานกัน เช่น Alien, The Blob และ Critters เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการพาดพิงภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ (Thriller) และแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) อีกด้วย อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาที่เนื้อหาของภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ในกลุ่มที่กล่าวมาเหล่านี้จะมีองค์ประกอบหลักที่ไม่ค่อยแตกต่างกันนัก และ องค์ประกอบดังกล่าวนี้ น่าจะเป็นปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์กลุ่มนี้มีชีวิตยืนยาวต่อไปได้

องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญถือว่าเป็นงานที่มีแนวพาดพิงร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่นเช่น อาจะมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวสยองขวัญกับแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และแนวเขย่าขวัญ (Thriller) (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2528, อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2541, น.33-36) กล่าวว่า ภาพยนตร์

แนวสยองขวัญนี้มีองค์ประกอบหลักสี่ประการที่สำคัญยิ่งซึ่งองค์ประกอบต่างทำหน้าที่และส่งผลกระทบต่อผู้ชมแตกต่างกันไปดังนี้

Moments of Suspense เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ เป็นช่วงเวลาที่เหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการหวาดผวาสูดซัดซึ่งจะมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอย่างเช่นใน The Silence of the Lambs ช่วงเวลาที่ตำรวจนำอาหารเข้าไปในกรงขังของ ดร.ฮันนิบาล เล็กเตอร์ แล้วถูกทำร้ายอย่างรวดเร็ว รุนแรง

Helpless Character เป็นองค์ประกอบในส่วนตัวละคร เป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่าง ๆ ตามแต่จะกำหนด แต่ส่วนมากมักเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยว และถูกตัดขาดจากสังคมภายนอก หรืออย่างน้อยก็ชั่วขณะ ลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมากได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ในที่พิศตามลำพังแล้วถูกฆาตกรคุกคามโดยเธอไม่สามารถจะต่อกรได้ ผู้ชมจึงต้องเอาใจช่วยเธอเพื่อให้เธอรอดพ้นจากความตาย ซึ่งทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงเป็นอย่างมากจากการเอาใจช่วยดังกล่าว ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องได้นำเอาองค์ประกอบนี้ไปใช้เพื่อสร้างอารมณ์และกระตุ้นให้ผู้ชมเอาใจช่วย เช่นในเรื่อง Alien รีบลิย์ ตัวละครเอกในเรื่องที่เหลืรอดเป็นคนสุดท้ายในยานอวกาศเธอต้องคอยหลบซ่อนและหาทางรอดจากสัตว์ประหลาดจากต่างดาวเพียงลำพัง

Trapped Situation ได้แก่สถานการณ์จมนม อาจจะเป็นช่วงเวลาที่กินเวลาในช่วงสั้น ๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง เช่น ในเรื่อง Tremors เมืองซึ่งอยู่ในเขตชนบท ห่างไกลความเจริญ ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก แล้วเจอการคุกคามของสัตว์ประหลาดที่คอยดักทำร้ายผู้คนจากใต้ดิน ในเรื่องนี้เป็นสถานการณ์จมนมที่มีอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ถ้าเป็นช่วงสั้น ๆ ก็อาจเป็นตัวละครตกเข้าไปอยู่ในสถานที่คับแคบไม่มีทางออกเช่น การที่เหล่าวัยรุ่นหลุดเข้าไปอยู่ในโลกแห่งฝันร้ายของปีศาจเฟรดดี้ ครูเกอร์ จากเรื่องNightmare on Elm Street องค์ประกอบดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เมื่อตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์จมนม เพราะไม่มีทางออกจากฝันร้าย ทำให้กลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moment of Suspense ตามมาในที่สุด อีกตัวอย่างของการจมนมชัดเจนคือเรื่อง Jaws เมื่อคณะล่าฉลามอยู่บนเรือที่กำลังจะจมและต้องต่อสู้กับฉลามร้ายกลางทะเล

Psychic Element เป็นเหตุผลด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะกำหนดไปที่ผู้เป็นฆาตกรอย่างเฉพาะเจาะจง ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมาก หากตัวละครเป็นผู้ร้ายหรือนักล่า ถ้าหากเป็นมนุษย์แล้วจะป่วยเป็นโรคจิตเสมอ ตัวอย่างคือ เจสัน ในเรื่อง Friday the 13th หรือนอร์แมนเบทส์ ใน Psycho ฉากและสถานที่มักเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกื้อหนุนให้เกิดองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องสถานที่ ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยวห่างไกลผู้คน และมีฆาตกรคอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ใน Friday the 13th ถือว่าเป็นตัวอย่างที่ดี แคมป์คริสตัล เลค ตั้งอยู่ในป่าห่างไกลชุมชน มีฆาตกรโรคจิตหลบซ่อนอยู่และดักฆ่านักท่องเที่ยวอย่างโหดเหี้ยมทีละคนภาพยนตร์สยอง

ขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำเป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุ่มซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่าง ๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์ร้ายอย่างใดก็ตาม การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจในหนังตระกูลสยองขวัญ ช่วยให้ผู้วิจัยได้เห็นอัตลักษณ์ของหนังแนวสยองขวัญของชาติตะวันตก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการหาคำอธิบายของตระกูลหนังผีไทยได้บางแง่มุม โดยส่วนมากหนังสยองขวัญจะเป็นการสร้างสรรคภาพยนตร์ที่เน้นความตื่นตระหนก ความสยดสยอง ความหวาดกลัว รวมถึงสร้างความหวาดผวาส่งผลต่อความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเพียงแต่นำคำอธิบายในส่วนหนึ่งของหนังแนวสยองขวัญมาเป็นส่วนหนึ่งในแนวทางของการหาคำอธิบายของหนังผีไทยเท่านั้น เพราะขึ้นชื่อว่าหนังผีส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของภูตผีปีศาจสิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว ความสยดสยอง เรื่องราวของการตาย และยังเป็นผีไทย ซึ่งผีที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากเรื่องเล่า ตำนานที่มีรากฐานความเชื่อแบบไทย ๆ อยู่ด้วย หนังสยองขวัญตะวันตกอาจอธิบายได้ไม่ครอบคลุม อาจมีบางอย่างเหมือนหรือบางอย่างที่แตกต่างออกไป หรืออาจได้ข้อค้นพบใหม่ว่าหนังผีไทยที่จริงแล้วก็คืออีกตระกูลหนึ่งของภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากโลกตะวันตก ที่หนังผีถูกจัดเป็นส่วนหนึ่งของหนังตระกูลสยองขวัญ (Horror film) ดังนั้น จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการศึกษาอย่างละเอียดในความเป็นตระกูลหนังผีไทยที่แท้จริงโดยการใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตระกูล (Genre) มาวิเคราะห์ตระกูลหนังผีเพื่อหา “ชนบ” และ “ประติสฐกรรม” ของลักษณะหนังผีไทยที่ต้องการศึกษาอย่างละเอียดเพิ่มเติมต่อไป

แนวคิดเรื่อง “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre)

คำว่า “Genre” เป็นภาษาฝรั่งเศสที่แปลว่า “type” หรือ “kind” ในภาษาอังกฤษซึ่งมีประวัติความเป็นมายาวนานตั้งแต่ยุคสมัยละครกรีก และถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการแบ่งประเภทของภาพยนตร์เป็นแบบต่าง ๆ เช่น แบบตะวันตก (Western) แบบนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156) อริสโตเติล (Aristotle) เป็นผู้ที่ใช้คำว่า “ตระกูล” ตั้งแต่ดั้งเดิม ในฐานะเป็นวิธีการในการจัดหมวดหมู่วรรณกรรมกรีก ทั้งโศกนาฏกรรมและสุขนาฏกรรม และคำว่าตระกูล ถูกประยุกต์ใช้โดยนักวิจารณ์วรรณกรรมสมัยใหม่ เช่น Northrop Frye ผู้ซึ่งปรารถนาจะพัฒนาระบบการจัดหมวดหมู่ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งมีความสามารถพอที่จะจัดการกับวรรณกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น หมวดหมู่เริ่มแรกของ Aristotle ก็ขยายออกไปเป็นตระกูลย่อย (Subgenres) ที่ใช้การกระทำของพระเอกเป็นหลักในการแบ่งการแบ่งตระกูลในการศึกษาสื่อถูกใช้ครั้งแรก ๆ ในความสัมพันธ์ที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดทำภายใต้เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์และเงื่อนไขทางเศรษฐกิจของระบบสตูดิโอ คือ ความนิยมในหมู่มวลชน ทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้รับพลังทางวัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญให้ภาพยนตร์มีแนวโน้มที่จะเป็นสูตรสำเร็จ ซ้ำไปซ้ำมาซึ่งนักวิจารณ์ในยุคนั้น มองว่ามันเป็นเรื่องที่น่าเย้ยหยันมากที่จะประมาณค่า และในด้านเงื่อนไขทางเศรษฐกิจของการผลิตที่ดุร้ายโรงงาน ต้องผลิตออกมาเร็วและราคาถูก ดังนั้นจึงมีการทำซ้ำเรื่องที่ประสบความสำเร็จทางธุรกิจ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยตระกูลของภาพยนตร์กลายเป็นเรื่องที่มีคุณค่า

ศึกษา เมื่อนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสให้ความสนใจภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยพัฒนาแนวคิดเรื่องผู้กำกับในฐานะผู้แต่งเบื้องต้นของภาพยนตร์ และได้แย้งว่า ผู้กำกับเหล่านี้มีความสามารถและวิสัยทัศน์เฉพาะตัวและสามารถใช้มันในการผลิตภาพยนตร์ที่มีคุณภาพทางศิลปะได้ภายใต้ระบบสตูดิโอที่เข้มงวดของฮอลลีวูด ซึ่งเรื่องนี้เป็นปูทางสำหรับการศึกษาระดับภาพยนตร์ยุคใหม่อย่างมีระบบและจริงจัง

การศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลภาพยนตร์ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การค้นหาลักษณะของภาพยนตร์เพื่อให้เห็นที่รู้จักในกลุ่มคนดูภาพยนตร์หากแต่ยังเป็นเรื่องอื่น ๆ ที่มากไปกว่านั้น ตระกูลไม่เพียงแต่บอกให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเป็นเช่นไร หากแต่ยังแสดงให้เห็นว่ามันถูกสร้างขึ้นมาอย่างไรและที่สำคัญก็คือ มันได้กระทำ

หน้าที่อย่างไรต่อคนดู (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 9)ตระกูลภาพยนตร์ (Film genre) เป็นการจำแนกภาพยนตร์ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยสำหรับคนดู อย่างน้อยในเบื้องต้นมันก็ถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการหาข้อสรุปสั้น ๆ ว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้นมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร ภาพยนตร์ที่ถูกจัดให้เป็นตระกูลเดียวกันก็คือภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมกันในส่วนประกอบต่าง ๆ แมคควอล (McQuail, 2005, p. 138-139) กล่าวว่า ในการใช้ทั่วไป คำว่า ตระกูล มีความหมายอย่างง่าย หมายถึง ชนิดหรือประเภท และบ่อยครั้งก็ประยุกต์ใช้โดยอนุโลมกับหมวดหมู่ที่แตกต่างกันของผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ แมคควอลยังได้กล่าวถึงการแบ่งตระกูล (Genre) ให้ผลงานของสื่อมวลชนว่า มีความสำคัญต่อสื่อมวลชนในทุกแขนงเพราะทำให้สื่อมวลชนผลิตผลงานที่มีคุณภาพและสม่ำเสมอ นอกจากนี้การแบ่งตระกูลผลงานทางด้านสื่อมวลชน ยังเชื่อมโยงตัวผลงานกับความคาดหวังของผู้บริโภคได้ด้วย กล่าวคือ การผลิตผลงานตามแนวคิดของตระกูลที่มีมาก่อนจะทำให้ผู้รับสารแต่ละคนสามารถเลือกผลผลิตจากสื่อมวลชนได้ แมคควอล (McQuail) กล่าวว่า ตระกูลสามารถอ้างถึงหมวดหมู่ของเนื้อหาซึ่งมีลักษณะดังนี้

- เป็นอัตลักษณ์ที่สั่งสมไว้ ซึ่งถูกจำได้ มากกว่าหรือน้อยกว่าอย่างเท่า ๆ กัน โดยผู้ผลิต (สื่อ) และผู้บริโภค ตระกูลนั้น ๆ (ผู้รับสาร)
- อัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ (ความยาว จังหวะ โครงสร้าง ภาษา ฯลฯ) และความหมาย (การอ้างอิงความเป็นจริง)
- อัตลักษณ์ที่ถูกทำให้เป็นที่ยอมรับมายาวนานและเป็น “ชนบ” (Conventions) ที่สังเกตได้ ดังนั้น “ชนบ” เป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ถูกสงวนไว้ ถึงแม้ว่าอาจจะสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนามันได้ภายในกรอบของตระกูลดั้งเดิมก็ตาม
- ตระกูลจะเป็นไปตามโครงสร้างของการเล่าเรื่องและลำดับของเหตุการณ์ที่คาดหวังได้นำไปสู่คลังของภาพที่ทำนายได้และมีองค์ประกอบศิลป์ที่แตกต่างออกไปจากแก่นเรื่องพื้นฐาน ตระกูลสามารถถูกนำมาใช้พิจารณาในฐานะกลไกสำหรับจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค ตามที่ แมคควอล (McQuail, 2005, pp. 138-139) กล่าวว่า ตระกูล (ของภาพยนตร์) เป็นเครือข่ายเฉพาะของสูตรที่จะส่งผ่านผลผลิตที่ได้รับการรับรองไปสู่ผู้บริโภคที่รอคอย ผู้ผลิตรอรับความหมายของผลผลิตโดยควบคุมความสัมพันธ์ของผู้ชมกับภาพหรือ โครงสร้างการเล่าเรื่อง สำหรับเขาหรือเธอ

ในความเป็นจริงตระกูลสร้างผู้ชมที่เหมาะสมกับการบริโภคของตนเอง พวกเขาสร้างความปรารถนาและแสดงให้เห็นความพึงพอใจจากสิ่งที่พวกเขากระตุ้น เบอเกอร์ (Berger, 1992, p. 43) กล่าวว่า คำว่า “ตระกูล” (Genre) ถูกใช้ใน ความหมายที่กว้างขวางกว่าสูตร (formula) เช่น ในตระกูลนวนิยายสืบสวนสอบสวนอาจจะมีวลีกลีบหลากหลายประเภทได้แก่ นักสืบผู้ชายที่อดทนมุทะลุ ตำรวจที่ทำตามลำดับขั้นตอนซึ่งแต่ละสิ่งเป็นตระกูลย่อย ที่มีสูตรแตกต่างกันบางส่วน แต่ทว่าทุกตระกูลย่อย เกี่ยวข้องกับการแก้ความลึกลับบางอย่าง และค้นพบมัน หรือเรียกง่าย ๆ ว่า คือต้องหาว่าใครคือฆาตรกรอย่างไรก็ตาม การหาว่าใครคือฆาตรกรนั้นต้องมองจากความเป็นไปได้จากสิ่งที่ค้นพบซึ่งจะช่วยนักสืบแก้ปัญหาความลึกลับชนิดอื่น ๆ เป็นอันดับแรก โดยวิธีการที่แตกต่างกันออกไปเช่น หาจดหมายหรือเอกสารที่หายไป หรือว่าใคร ขโมยของมีค่าบางสิ่งไป และบ่อยครั้งที่ฆาตรกรบางประเภทเกี่ยวข้องกับการค้นหา ฆาตรกรก่อนเขาหรือเธอจะสอบสวน และเรื่องราวฆาตรกรสืบสวนสอบสวนหลายเรื่องเกี่ยวข้องกับการค้นหา ฆาตรกรก่อนเขาหรือเธอจะสำเร็จอีกครั้ง ซึ่งทำให้เกิดต้นและสร้างความตื่นเต้นให้ผู้ชมและผู้รับสาร กว้างานที่สืบสวนแบบอื่น ๆ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg, 1986, อ้างถึงใน ศิวนากร หงษ์ประยูร, 2551) สรุปว่าเรื่องสืบสวนสอบสวนอยู่ภายใต้คำที่กว้างกว่าคือ นวนิยายระทึกขวัญ (Thrillers) ทั้งนี้ โรเซนเบิร์ก(Rosenberg) เป็นบรรณารักษ์ที่สนใจตระกูลของวรรณคดี ซึ่งรายการประเภทของเรื่องราวนักสืบหนังสือของ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg) น่าสนใจและมีประโยชน์ แต่ถูกโต้แย้งว่าระบบการจัดประเภทของ โรเซนเบิร์ก (Rosenberg) ไม่สามารถนำไปใช้กับตระกูลนวนิยายที่มีจำนวนมาก ทั้งนี้หากนำการแบ่งตระกูลไปใช้จะเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะ 2 ประการ คือจะต้องละเอียดถี่ถ้วนครอบคลุมทุกสิ่ง และหมวดหมู่ทั้งหมด จะมีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งสัมพันธ์กับการจัดหมวดหมู่สิ่งต่าง ๆ เป็นวิธีการที่ดูสมเหตุสมผลที่จะทำให้ความสับสนวุ่นวายหมดไป แต่การจัดหมวดหมู่ทุกระบบมีอคติอยู่ ซึ่งระบบของการจัดหมวดหมู่มีผลคือ เราเห็นหรือไม่เห็นอะไรและทำให้ทางที่เราจะเห็นสิ่งต่าง ๆ เป็นรูปเป็นร่างขึ้น

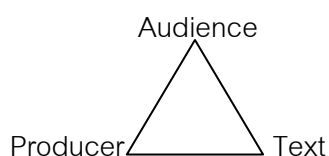
การวิเคราะห์ตระกูล (Genre Analysis)

ในการศึกษาโดยนำทฤษฎีตระกูลมาเป็นแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ฟิลลิป เรย์เนอร์ และ ปีเตอร์ วอลล์ (Phillip Rayner and Peter Wall, 2008, p. 72-73) ได้กล่าวเอาไว้ว่าแนวความคิดการศึกษาตระกูลนั้นถูกใช้มาเป็นเวลานานแล้ว ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่เข้าไปในเนื้อหาของหนังสือ เช่น บทประพันธ์ ละคร นวนิยาย เป็นต้น ทั้งนี้สิ่งที่ทำให้การศึกษาตระกูลมีความสำคัญเพราะเนื้อหาในสื่อนั้นถูกผลิตโดยขั้นตอนในอุตสาหกรรมค่อนข้างดีกว่าการสร้างผลงานภาพยนตร์แบบส่วนตัว และเป็นตัวอย่างของระบบการผลิตที่ผ่าน Hollywood Studio งานวิจัยส่วนมากของนักทฤษฎีภาพยนตร์ที่ผ่านมา ยกตัวอย่างเช่น สตีฟ นีล (Steve Neale) และ ทอม รัล (Tom Ryll) มีความเชื่อมต่อกันในคำจำกัดความของตระกูลแบบดั้งเดิม ซึ่งเมื่อนำมาพิจารณาทุกส่วนแล้วจะพบว่าเกือบทุกคนมีความคิดเห็นตรงกันว่าอำนาจของตระกูลมาจาก 2 ทางคือ การสร้างเนื้อหา และการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหรือผู้บริโภค นั่นเป็นความสัมพันธ์ที่ถูกนำมาใช้อธิบายบ่อยๆ ในรูปแบบ the triangle of dependency ซึ่ง

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้บริโภค ผู้ผลิต และเนื้อหา โดยแนวคิดนี้อาจนำมาพัฒนาเพื่อการวิเคราะห์ใน วรรณคดีไทยได้ เพราะหากจะศึกษาเนื้อหาเพียงอย่างเดียวก็ยังไม่ทราบว่าวรรณคดีจะมีความสัมพันธ์กับ ผู้ชมและผู้ผลิตอย่างไรบ้าง ดังภาพที่ 2.1

ภาพที่ 2.1

แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producer-text triangle of dependency)



ที่มา: *AS media studies: the essential introduction for AQA*, by Phillip Rayner and Peter Wall, 2008, Abingdon: Routledge.

1. การวิเคราะห์วรรณคดีจากมุมมองของผู้ชม (Audience)

การวิเคราะห์ในมุมมองนี้จะให้ความสนใจกับกระบวนการตีความของผู้ชม ทั้งนี้เนื่องจากผล การศึกษาเรื่องวรรณคดีช่วยให้ทราบภายหลังบางประการว่าบทบาทของวรรณคดีแต่ละชนิดจะเป็นตัวควบคุม กระบวนการตีความหมายโดยอาศัยรูปแบบ (Form) เช่น คนที่รู้ตัวว่าจะเข้าไปดูหนังผีไทย (Thai Ghost Film) ย่อมจะเพ่งเล็งเรื่องรูปแบบการแสดงความน่ากลัวของหนังผีมากเป็นพิเศษกระบวนการตีความของ ผู้ชมนี้ จะถูกกำหนดมาจากความรู้ประสบการณ์และความคาดหวังที่จะได้รับข่าวสารหรือความบันเทิงที่ ผ่านมาของผู้ชมแต่ละคน ซึ่งอาจมีผลทำให้ความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อวรรณคดีภาพยนตร์นั้น ๆ มีความ แตกต่างกันไปบ้างในขั้นตอนของการสร้างผลงาน ผู้สร้างจะใช้ส่วนผสมทั้ง Convention และ invention มิติ ด้าน convention จะทำให้เกิดแบบแผนที่ซ้ำ ๆ กันบางชุด (repetitive compulsion) เช่นหนังผีไทยจะต้องมี ฉากผีแปลงเขา ผีกระต๋อม เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถช่วยติดตามได้ และมีส่วนที่เป็น invention เพื่อสร้าง ความแปลกใหม่ให้เกิดความตื่นเต้นและเป็นบ่อเกิดของความสนุกสนาน การวิจัยในแง่คือการวิเคราะห์ ผู้ชมว่าสามารถรับรู้ convention และ invention ได้จริงหรือไม่อย่างไร (กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156)

2. การวิเคราะห์วรรณคดีจากมุมมองของผู้ผลิต (Producer)

การวิเคราะห์ระบบการผลิต Genre แต่ละประเภท นั้นมีสูตร (formula) หรือคุณลักษณะ convention และ invention ที่ต่างกันโดยผู้ผลิตจะใช้ประโยชน์จาก Genres ในการทำนายการรับรู้ของผู้รับ สาร(กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156) เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบของหนังให้เป็นมาตรฐาน (Standard) เพื่อที่จะมุ่งเป้าหมายการคาดหวังผลกำไร สามารถโฆษณาได้ง่ายและที่สำคัญคือการลดการให้ ความสำคัญแก่ผู้กำกับโดยมุ่งหวังการผลิตประเภทหนังที่ใครก็สามารถทำได้ อันจะส่งผลกำไรได้มากที่สุด

3. การวิเคราะห์วรรณคดีจากมุมมองของเนื้อหา (Text)

เป็นการพิจารณาเนื้อหาและรูปแบบ ของหนังที่มีระบบระเบียบแบบเดียวกัน ทั้งในแง่ของการเล่า

เรื่อง เทคนิคต่าง ๆ อันทำให้เกิดเป็น “สูตร” (formula) ขึ้นมาซึ่งในการวิเคราะห์สูตรมีสิ่งที่สัมพันธ์กัน 2 ประการคือ “ขนบ” (convention) และ ประดิษฐ์กรรม” (invention) ทั้งสองส่วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ อันจะขาดไม่ได้เพราะ “ขนบ” ทำให้ผู้รับสารมีความคุ้นเคยมากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ แต่ “ประดิษฐ์กรรม” ก็เป็นส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้นจากคุณลักษณะทั้งสองนี้ และที่สำคัญ การวิเคราะห์เนื้อหาจะเผยให้เห็น “อุดมการณ์” (ideology) ที่อยู่ในตระกูลของหนังนั้นๆ ด้วย จอห์น คาเวลติ (John Cawelti, 1979, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156) ได้สร้างแนวคิดเรื่อง “Formula” ขึ้นมาโดยให้คำนิยามว่า “Formula คือ Conventional System for Structuring Cultural Products” ซึ่งหมายความว่าสูตร (Formula) คือส่วนเสี้ยวที่เกี่ยวข้องกับด้าน “ขนบ” (Convention) นั้นเอง กาญจนา แก้วเทพ (2552, น. 134-156) กล่าวว่า คุณสมบัติทั้งสองประการ (ขนบและประดิษฐ์กรรม) นั้นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งเป็นความจำเป็นสำหรับผู้สร้างในการผลิต และเป็นความจำเป็นสำหรับผู้รับในการตีความหมายนอกจากนี้ การทำความเข้าใจในเรื่อง “ขนบ” และ “ประดิษฐ์กรรม” นี้ ยังช่วยเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับปรากฏการณ์ที่ผู้สร้างบางคนที่ได้ใช้ลักษณะประดิษฐ์กรรม(Invention) ของตนเองสร้างแบบฉบับเฉพาะตัว (ความเป็นขนบประจำตัว) ที่เรียกว่า “Auteur Theory” อันมีจุดเริ่มต้นมาจากผู้สร้างและผู้กำกับภาพยนตร์บางคน ที่มีลักษณะเฉพาะโดดเด่นประจำตัวจนอาจกล่าวได้ว่า “หนังของใคร ก็เป็นแบบเจ้าของหนัง” ตัวอย่างเช่น หนังของ Hitchcock ก็ต้องเป็นแบบ Hitchcock อยู่เสมอ เป็นต้น เราจะพบลักษณะ ขนบ(Convention) บวกผสมกับ ประดิษฐ์กรรม (Invention) ได้ในองค์ประกอบย่อย ๆ ของสูตร (Formula) ซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตอย่างมาก เพราะสามารถจะหยิบสูตร ที่เป็นขนบ มาดัดแปลงสร้างเป็น ประดิษฐ์กรรม ได้เลย

อย่างไรก็ตามในการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้ได้สูตรของตระกูลหนังผีไทยในครั้งนี้สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบย่อยๆ ตามหลักของ โจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Jo Barker, & Peter Wall, 2006, pp. 77-80) ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ได้แก่

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากท่ามกลางความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องได้หลาย ๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ เปิดประเด็นขัดแย้ง เพื่อชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้แล้วแต่การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละคน

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหา และความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราวต่อไป

1.3 **ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)** ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจได้ว่าตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร

1.4 **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** ขั้นตอนหลังจากจุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เนื่องจากปัญหาหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้ แต่ก็ถือว่ายังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของเรื่อง เนื่องจากในตอนท้ายเรื่องภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็อาจจะสร้างประเด็นใหม่มาให้ผู้ชมได้คิดต่อก็เป็นได้

1.5 **ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)** การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีจุดจบได้หลายลักษณะ เช่น จบลงอย่างมีความสุข สูญเสีย หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบของเรื่องนับว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และมีส่วนร่วมร่วมกับเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี

2. **ตัวละคร (Character typology)** หมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือในส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)

3. **แก่นความคิด (Themes)** หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้ชมสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น การสังเกต ตัวละคร คำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น แก่นเรื่องเป็นเหมือนศูนย์กลางของเรื่องที่อยู่กับต้องการที่จะบอกเรื่องราวทั้งหมดแก่คนดูหรือต้องการที่จะสื่อสารกับคนดูปกติแล้วเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งจะมีแก่นความคิดหลักเพียงหนึ่งแก่นแนวคิด โดยที่อาจมีแนวคิดย่อยอีกหลายแนวคิดที่คอยสนับสนุนแก่นความคิดหลักอยู่ ถึงแม้ว่าในเรื่องหนึ่งจะมีแนวคิดปลีกย่อยอยู่หลายความคิดก็ตาม แต่ความคิดย่อยทั้งหมดก็จะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นการพิจารณาแก่นความคิดหลักจึงควรจะสังเกตแนวคิดย่อยควบคู่ไปด้วยเพราะจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

4. **ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)** เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้นฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องหรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกความเป็นจริง

5. **การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)** หมายถึง การสื่อความหมายผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน ดังนี้

5.1 การสื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image) ภาพจะทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม โดยจะพิจารณาจากคุณลักษณะต่อไปนี้

5.1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) ซึ่งในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรก็ยิ่งดึงดูดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ในหนังผีนั่นมักเน้นอารมณ์ที่น่ากลัวเพื่อทำให้ตกใจ ดังนั้นมุมกล้องจะเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งในหนังผีไทยนั้นผู้วิจัยพบว่ามีการใช้มุมกล้องที่สำคัญที่พบมากที่สุด ในหนังผีไทยประกอบด้วย 3 ประเภทด้วยกัน คือ

ก) มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือมุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร ในหนังผีและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนัง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอ และหลอนที่เป็นฉากที่ตัวละครหลักกำลังทำกิจวัตรของตนเองทั้งนั่งกินเหล้า และปอบแอบกินไก่สด ซึ่งเป็นมุมเดียวกันกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยภาพที่ถ่ายจะผ่านสายตาของตากกล้อง หรือบางที่เป็น การถ่ายโดยนักแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera)

ข) มุมแทนสายตา (Subjective camera Angle) เป็นมุมมองส่วนตัวหรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น นักแสดงมองมาที่กล้องแล้วพูดกับกล้องซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับคนดู ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาต่อสายตา (eye to eye relationship) โดยมุมแทนสายตาแบ่งออกเป็น

- แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดู ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น เช่น ผู้ชมถูกพาเข้าไปชมยังสถานที่ที่เป็นสถานที่อยู่ของผี หรือสถานที่ที่เป็นที่มาของเรื่องเล่า ความเชื่อเรื่องผี กล้องอาจถูกตั้งมาจากที่สูงแทนสายตามาจากที่สูง แทนผู้ชมตกมาจากที่สูง

- แทนสายตานักแสดง เป็นการเปลี่ยนจากสายตาคนดูโดยการเฝ้ามองมาเป็นแทนสายตานักแสดงในหนังผีแทน ซึ่งผู้ชมก็ยังเห็นภาพร่วมกับนักแสดงอยู่ดี

ค) มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึงการมองเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เฝ้ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกันจุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) หลุยส์ จิอันเน็ตติ (Louise Giannetti อ้างใน ธนิต ธนะกุลมาส, 2547, น.

51) จัดแบ่งมุมมองพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท คือ

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง ตัวละครเอกในเรื่องมักเอ่ยคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่เสมอ ส่วนมากพบในภาพยนตร์นักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

- การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) คือการเล่าเรื่องที่ไม่ใช่ข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถเคลื่อนย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่อนาคต และสามารถสำรวจความคิดเห็นของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะถูกนำมาใช้ในงานภาพยนตร์มากที่สุด

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ๆ เหตุการณ์อื่น ๆ ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

- การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลางหรือจากมุมมองภายนอก (The Objective Point of View) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องจากมุมมองภายนอกเป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเองการเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

5.1.2 ขนาดภาพ (Size of shot) หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นจะแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั้นอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้อารมณ์และมุมมองที่แตกต่างกันออกไปขณะที่การชมภาพยนตร์ ก็ต้องจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพและมุมมอง ซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เราสามารถเห็นภาพได้หลากหลาย เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220)

5.1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงที่มีแสงที่บอบบางบอกถึงความลึกซึ้งซับซ้อนในภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ตลกเบาสมองมักใช้การจัดแสงที่สว่าง (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งหนังผีไทยส่วนมากจะเป็นการเน้นการใช้แสงในที่มืด หรือแบบมืดสลัว เพื่อเน้นให้เกิดอารมณ์ที่น่ากลัว และจะใช้แสงที่ส่องจากมุมด้านล่างเพื่อเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นว่า ผีคือสิ่งที่แปลกปลอม เป็นอื่น และไร้ซึ่งชีวิตชีวา (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47-58)

5.1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่างๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละข้อต่อ ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไร เช่น ตัดชนกันธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก หรือการกวาดภาพ(wipe) (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220)

5.1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่นการสร้างฉากจำลอง (ของจริงที่ไม่ใช่ cg) การทำฝนตก หิมะตกฟ้าคะนอง ระเบิด น้ำท่วมที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำนักแสดงจริง รวมถึงงานเทคนิคการสร้างหุ่นยนต์ แต่งหน้าสัตว์ประหลาดด้วย เช่น หนังกิ้งก่าแต่ละเรื่องมักจะใส่ Special Effect โดยการตกแต่งใบหน้าของผีให้มีความน่ากลัว สยดสยองมากขึ้น หรือฉากของการถ่ายทำที่มีการออกแบบบริเวณให้ดูสมจริง รวมถึงการใช้เทคนิคด้าน computer graphic เพื่อเข้ามาช่วยทำให้ภาพบางภาพดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

5.2 การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image) เสียงมิใช่จะเป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น เพราะเสียงสามารถใช้เพื่อเน้นให้ภาพนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะจำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองด้วยตาเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นมีหลายประเภท เช่น เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริงรวมถึงเสียงดนตรีที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมเป็นต้น

6. วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) วิธีในการเร้าอารมณ์ของผู้ชมนั้นคือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกปรารถนา หรือสามารถดึงดูดผู้บริโภคมให้เข้าถึงเป้าหมายซึ่งในที่นี้คือทำให้ผู้บริโภคเกิดความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์เหล่านั้นอย่างตั้งใจ และในการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดเป็นอารมณ์ต่าง ๆ กันนั้นมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วนด้วยกันคือส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียงโดยทั้งสองอย่างนี้เมื่อนำมารวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบใหญ่ที่สำคัญที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภคอย่างหนึ่งของหนังไทยและทำหน้าที่ช่วยกันผลักดันการเร้าอารมณ์ของผู้ชมเกิดผลสำเร็จ และวิธีการเร้าอารมณ์ที่แตกต่างกันจะมีการเน้นสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่แตกต่างกันด้วย เช่นการเร้าอารมณ์ให้เกิดความกลัว มีความจำเป็นมากในการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงมาช่วยขับเคลื่อนอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความกลัวแบบสุดขีด ซึ่งอาจต่างจากการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความตลก ที่มีการเน้นสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงน้อย แต่เน้นการปล่อยมุขตลกของตัวละครมากกว่า เป็นต้น

7. อุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values) แก่นมุกของอุดมการณ์ (Ideological Dimension) ในแง่นี้หมายถึง การวิเคราะห์ว่า ตระกูลแต่ละประเภทรุ่นได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้งคือการถ่ายทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคมอย่างไรบ้าง หรือเป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำอุดมการณ์ทางสังคมผ่านตระกูลภาพยนตร์อย่างไร เช่น ตระกูลหนังผีไทย ที่แสดงให้เห็นว่าสุดท้ายแล้วไม่ว่าใครจะทำความผิดอะไรเอาไว้ ผลแห่งการกระทำนั้นจะย้อนกลับมาหาตนเองเสมอ ไม่ว่าจะเป็นผีหรือคนก็ตาม เป็นการแสดงอุดมการณ์ในเรื่องหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาตามหลักของกฎแห่งกรรม และสนับสนุนความเชื่อเรื่องทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่วเป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ นอกจากจะต้องใส่ใจในรายละเอียดของภาพยนตร์ที่จะวิเคราะห์เพื่อให้ได้สูตรของตระกูลภาพยนตร์ที่ศึกษาในที่นี้คือตระกูลหนังผีไทยแล้วนั้น สิ่งสำคัญต่อมา

คือตระกูลหนังผีไทย นั้นได้ถ่ายทอดอุดมการณ์อะไร และติดตั้งกรอบอุดมการณ์บางอย่างแก่สังคมอย่างไร ดังนั้นการศึกษาอุดมการณ์จากภาพยนตร์จึงขาดไม่ได้ที่จะต้องศึกษาต่อเป็นอย่างยิ่งในสื่อภาพยนตร์นี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง“การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” นี้มีงานวิจัยที่เคยมีผู้ทำการศึกษาไว้และเกี่ยวข้องที่จะนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาของผู้วิจัยในหัวข้อนี้ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีและสื่อมวลชน
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีและสื่อมวลชน

งานวิจัยในส่วนแรกนี้ จะเป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีในสื่อภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจในเรื่อง “ผี” และการประกอบสร้างผีที่เป็นที่มาของการทำให้เกิดความน่ากลัวในหนังผีไทยและนั่นจะเป็นเอกลักษณ์ที่มีจุดที่แตกต่างจากหนังสยองขวัญหรือไม่ ดังที่กล่าวมา งานวิจัยของ วิชุดา ปานกลาง (2539) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” โดยวิชุดา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี วัด ในสังคมไทย แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ และเทคนิคการผลิตภาพยนตร์มาใช้ในการวิเคราะห์หาคำตอบ โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” โดยผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา มีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ตระกูลหนังผีไทยในเชิงพล็อตของเรื่อง คือ มีคนตายเป็นผีแต่อยากใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีออกมาอาละวาดหลอกหลอนคน และวิธีการกำจัดผีออกไป โดยองค์ประกอบย่อยของเรื่องได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับและแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี วัด ในสังคมไทยซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดระเบียบทางสังคม โดยมีพื้นฐานมายาคติ (myth) ทางพระพุทธศาสนาในการเข้ามาจัดระเบียบของสังคมนี้จากที่กล่าวมา งานวิจัยของ วิชุดา ปานกลาง ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจถึงความเป็นหนังผีไทยในสมัยก่อนเพิ่มมากขึ้นเพราะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการตาย และโลกหลังความตายอย่างชัดเจนและในรายละเอียดของหนังจะมีการแทรกวัฒนธรรมดั้งเดิมในแบบของไทย เอาไว้ด้วยเช่นการแต่งกาย การทำให้ผีมีลักษณะที่แตกต่างจากมนุษย์ ผีสามารถมีอิทธิฤทธิ์หลอกคนได้ ตลอดจนการปราบผีที่อาศัยอำนาจคนอย่างพระเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ยังทำให้ผู้วิจัยยังเข้าใจในการสร้างหนังผีไทยมากยิ่งขึ้นส่วนงานวิจัยของ ทศพร กรกิจ (2551) ได้ศึกษาการสร้างควมน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลีและไทย โดยการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างความสะพรึงกลัวในหนังผี อเมริกัน, เกาหลี และไทย ซึ่งใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบทของภาพยนตร์ที่เข้าฉายในช่วงปี 2542-2552 จากแผ่นวีดีทัศน์ของหนังผีจำนวน 50 เรื่อง รวมถึงข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ผลิตหนังผีโดยผลการวิจัยพบว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีมี 3 องค์ประกอบหลักคือ

1. ตัวละครผี ตัวละครผีอเมริกันเป็นผีที่เชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ตัวละครผีเกาหลีมักเป็นผีหญิงสาวที่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยที่เป็นผีไทยแบบดั้งเดิมแต่ถูกรื้อถอนความหมายแล้วนำมาตีความใหม่ กับผีที่เอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน

2. รหัส ได้แบ่งออกเป็นรหัสทั่วไปและรหัสทางวัฒนธรรมซึ่งมักเป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับศาสนาความเชื่อ ค่านิยม มุมมองตลอดจนวิถีชีวิต

3. ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงแนวทางในการวิเคราะห์ลักษณะความน่ากลัว ทศพร กรกิจ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์หาลักษณะของหนังผีไทย โดยอาศัยการแบ่งประเภทหนังผีไทยลักษณะของโครงเรื่อง

โดยผลการวิจัยที่พบว่าหนังผีไทยในปัจจุบันนั้นนอกจากจะมีวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติไทยแล้วยังนิยมนำวัฒนธรรมของชาติอื่นมาผสมผสานได้อย่างลงตัวจนทำหนังผีไทยน่ากลัวที่สุดในบรรดาหนังผีไทยอเมริกัน ญี่ปุ่น จึงเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่อาจจะเกี่ยวข้องว่าหนังผีไทยนั้นมีความแตกต่างจากหนังผีของชาวต่างชาติตะวันตกอย่างชัดเจนในงานวิจัยของ พรพรรณราย โสธาทิรัตน์ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง นางนาก: การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอดเยี่ยม โดยกล่าวว่าภาพยนตร์ยอดเยี่ยมอาจไม่ใช่ตัวบทที่มีความหมายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันภายใต้การกำหนดของผู้สร้างดังนั้นจึงไม่ใช่ตัวบทที่มีอำนาจสมบูรณ์ในการกำหนดการรับรู้และตีความของผู้ชม โดยใช้กรอบการวิเคราะห์ของแนววัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ของภาพยนตร์เรื่องนางนาก โดยอาศัยมโนทัศน์เรื่องการปฏิบัติ (practice) ของปีแอร์ บูร์ดิเยอเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจกับกระบวนการซับซ้อนและหลากหลายของการสร้างและการตีความหมายของตัวบทภาพยนตร์ มีการจัดสนทนากับตัวแทนของกลุ่มผู้สร้างและผู้ชมแสดงให้เห็นว่าการให้ความหมายต่อภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” จะแตกต่างไปตามภูมิหลังทางวัฒนธรรม และบทบาททางสังคมของแต่ละบุคคลโดยมีด้านที่สัมพันธ์กันคือ 1) กระบวนการผลิตและบริโภคภาพยนตร์ และ 2) ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าแม่นากพระโขนง โดยผลการวิจัยคือความหมายที่ถูกเสนอในนางนากเป็นความหมายที่ถูกสร้างอยู่บนพื้นฐานของต้นทุนทางเศรษฐกิจและผู้สร้าง สรรค์งานศิลปะ โดยไม่สามารถอธิบายได้ด้วยความสามารถของผู้สร้างในการคาดเดาความต้องการของผู้ชม ส่วนผู้ชมก็มีความคิดเห็นหลากหลายตามระดับความรู้ที่เข้มข้นของภาพยนตร์และเรื่องเล่าแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไม่ได้เป็นพื้นที่แห่งการครอบงำแต่เป็นโลกของการต่อรองระหว่างคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์ (2550) ได้ศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่อาศัยแนวความคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) แนวคิดเรื่องสตรีนิยม แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) และแนวคิดเรื่องการทำร่างกายให้เชื่อ (Docile Body) เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพตัวแทน “ผีผู้หญิง” ในละครโทรทัศน์โดยผลการวิจัยสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ผีอรัก 2. ผีจำยอม 3. ผีแม่ โดยสรุปแล้วจะเห็นได้ว่า การประกอบสร้างภาพ “ผีผู้หญิง” ถูกประกอบสร้างขึ้นจากมุมมองของชาย (male norms) และมีกระบวนการที่ทำให้ “ผีผู้หญิง” อ่อนแอ (docile body) ในขณะเดียวกันก็ถูกสร้างให้เกี่ยวข้องกับเรื่องของความรัก ความงาม พรหมจรรย์ กรรม

ความเป็นแม่ และความเป็นเมือง ซึ่งชุดความหมายต่างๆเหล่านี้ ต่างก็ล้วนกำหนดอยู่ใต้อาณัติ (overdetermination) ของอุดมการณ์ทางเพศเอาไว้เหนือสุดอย่างไรก็ดี ทั้งงานวิจัยของ พรรณราย โอสถา-กริรัตน์ และนิรินทร์ เกตราไชยอนันต์จะสามารถทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจในประเด็นการศึกษาหนังผีเรื่องของการประกอบสร้างผีแบบไทยๆ ในสื่อทั้งภาพยนตร์และโทรทัศน์มากขึ้นแม้จะเป็นประเด็นที่ศึกษาจะแตกต่างกัน โดยงานวิจัยของ พรรณราย โอสถากริรัตน์ จะเป็นการศึกษาเชิงวัฒนธรรมศึกษาโดยการทราบการตีความหมายผีจากคนในหลายชนชั้นในสังคมที่แตกต่างกันและสรุปว่าการมองภาพผีที่แสดงออกมานั้น ภาพยนตร์ไม่ได้เป็นพื้นที่แห่งการครอบงำแต่เป็นโลกของการต่อรองระหว่างคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมมากกว่า และงานของนิรินทร์ เกตราไชยอนันต์ ที่ทำให้ผู้วิจัยได้เข้าใจเพิ่มขึ้นของการประกอบสร้างผีไทยในละครแต่เป็นผีผู้หญิง และจะเป็นแนวทางในการศึกษาประเด็นของการหาอุดมการณ์ที่ปลุกฝังในละครผีไทย ซึ่งผลคือการค้นพบอุดมการณ์ทางเพศเอาไว้สูงสุดในละครผีไทย เช่น การที่ผีผู้หญิงส่วนมากจะถูกปราบโดยมนุษย์ผู้ชายเป็นต้น ดังนั้นแนวคิดเรื่องอุดมการณ์ที่ถูกปลุกฝังในละครผีผ่านโทรทัศน์ จึงสามารถเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยค้นพบอุดมการณ์ที่ถูกปลุกฝังในหนังผีไทยได้ด้วยเช่นกัน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)

ในงานวิจัยส่วนที่สองนี้ผู้วิจัยจะเน้นที่ความเกี่ยวข้องด้านทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์เป็นหลักโดยการศึกษาในสองชิ้นงานแรกเป็นแนวทางสำคัญในการวิเคราะห์ตระกูลหนังไทย โดยงานของจิรบุญย์ ทศนบรรจง (2534) วิเคราะห์หนังวัยรุ่นไทย ถึงความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องอาชญากรรมเล่าเรื่องและเทคนิคของหนังวัยรุ่นมาวิเคราะห์ ส่วน สมชาย ศรีรักษ์ (2547) ศึกษาภาพยนตร์ไทยและแบ่งออกเป็นแต่ละตระกูลเฉพาะหนังไทยทั้งหมด ทั้งสองงานเป็นการใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตระกูลหนังไทยแต่ยังให้คำตอบไม่ได้ว่าการประกอบสร้างความหมายในหนังไทยนั้นอยู่ภายใต้การกำหนดอำนาจโดยใคร แต่ก็นับว่าเป็นงานวิจัยที่บุกเบิกการศึกษาภาพยนตร์โดยการนำทฤษฎีตระกูลมาใช้ นอกจากนี้ยังมีแนวทางในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ในประเด็นอื่น ๆ มาใช้แบบผสมผสานกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ ทั้งหมดนี้เป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ในการหาคำตอบในเรื่องการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยที่เจาะลึกต่อไปดังรายละเอียดต่อไปนี้

งานวิจัยของ จิรบุญย์ ทศนบรรจง (2534) ได้ทำการศึกษาหนังวัยรุ่นของไทยในช่วงปีพ.ศ. 2530-2532 โดยใช้แนวทางการศึกษา aesthetic approach และ exchange approach โดยที่แนวทางแรกจะสนใจในตัวละครการเล่าเรื่อง และเทคนิคของหนังวัยรุ่น และผลที่ได้ก็คือ โครงเรื่องของหนังวัยรุ่นจะแสดงถึงชีวิตของนักเรียน นักศึกษา ซึ่งจะใกล้ชิดตัวกับผู้ชมวัยรุ่น โดยเปิดเรื่องจากพฤติกรรมของตัวละคร และเกิดปัญหาขัดแย้ง แต่จะคลี่คลายในที่สุด ในด้านของเทคนิคพบว่าส่วนสำคัญของภาพยนตร์วัยรุ่นก็คือจะต้องแทรกมุขตลกควบคู่กันไป การตัดต่อตามลำดับเวลาการให้ดนตรีและเพลงประกอบ ส่วนในแนวทางที่สองคือ หนังวัยรุ่นจะนำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่อเพื่อน ความเสียสละ และความเอื้ออาทร ส่วนงานวิจัยของ สมชาย ศรีรักษ์ (2547) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยใน พ.ศ. 2510-2525 โดยมองว่าในยุคดังกล่าวถือเป็นการเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ไทยและบริบทสังคมไทยมากกว่าในช่วงต้นทศวรรษที่ 2500

จึงได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยโดยจำแนกออกเป็น 6 ประเภท คือ ภาพยนตร์แนวชีวิต แนวบู๊ แนวตลก แนว-
 สยองขวัญ แนวเพลง และแนวสะท้อนสังคม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงเนื้อหาของภาพยนตร์แต่ละ
 ประเภทจะมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทั้งในระบบเผด็จการ การต่อสู้ประชาธิปไตย และ
 การเติบโตสู่สังคมทันสมัย ดังเช่น หนังแนวชีวิตจะนำเสนอปัญหาครอบครัว เรื่องเพศ เช่น “น้ำเซาะทราย”
 หนังสะท้อนสังคมจะวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นปัญหาในสังคม โดยเฉพาะในหมู่ชนชั้นล่าง ทั้งคนชนบท
 และคนในเมือง เช่น “เขาค้อกานต์” “ทองพูนโคกโพธิ์ราษฎร์เต็มขั้น” ภาพยนตร์บู๊ก็จะมีลักษณะการต่อสู้กับ
 อิทธิพลในท้องถิ่นเช่น “ซุ่มแพ” รวมถึง การต่อสู้กับผู้ก่อการร้าย เช่น “หนักแผ่นดิน” แม้งานวิจัยทั้งสองชิ้น
 หรือทั้งสองฝ่าย ศิริรักษ์และ จีรบุญย์ ทัศนบรรจง จะเป็นแนวทางสำคัญในการวิเคราะห์ตระกูลหนังไทย แต่
 อย่างไรก็ตามงานทั้งสองชิ้นก็ยังไม่ได้อธิบายให้เห็นถึงแต่ละตระกูลอย่างชัดเจน จึงยังให้คำตอบใน
 ตระกูลหนังไทยยังไม่ได้ แต่ก็นับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป โดยมุ่งเน้น
 ตระกูลหนังไทยที่มีการผลิตซ้ำจากอดีตสู่ปัจจุบันและเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปได้ ต่อมาจึงมีงานวิจัยที่ขยาย
 การศึกษาหนังด้วยเทคนิคและแนวคิดต่าง ๆ ผสมผสานรวมกัน หรือการขยายประเด็นการศึกษาภาพยนตร์
 ไปจากเดิม



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัย “การวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย” เป็นการศึกษาเพื่อหา “ชนบ” และ “ประดิษฐ์กรรม” จากตระกูลหนังสือไทย และการศึกษาหาในเรื่องของอุดมการณ์ที่ถูกติดตั้งผ่านตระกูลหนังสือไทย นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังตรวจสอบด้วยว่าสูตรของตระกูลหนังสือไทยนั้นจะมีบทบาทในการเข้าไปมีบทบาทต่อการกำหนดแนวความคิดในการสร้างหนังสือไทยของผู้กำกับอย่างไรบ้าง และเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมอย่างไรบ้าง หากสูตรของตระกูลหนังสือไทยที่คิดขึ้นมาได้นั้นมีผลต่อการกำหนดแนวความคิดทั้งผู้ผลิตและความคาดหวังของผู้บริโภคจริงแล้วจะมีประโยชน์อย่างไรบ้างต่อความสัมพันธ์ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย, ผู้ผลิตและผู้บริโภค ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research) เพื่อให้ได้มาซึ่งผลการศึกษา โดยวิธีการที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตระกูลหนังสือไทย และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ทั้งการสัมภาษณ์แนวความคิดในการผลิตหนังสือไทยของผู้กำกับที่เคยกำกับหนังสือไทยจนได้รับความนิยมนิยมโดยมีโครงเรื่องที่แตกต่างกันและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างประชาชนที่อาศัยในกรุงเทพฯ ที่เคยชมหนังสือไทยที่ถูกเลือกทั้งหมด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เอื้อประโยชน์ในการวิเคราะห์ ซึ่งทั้งหมดมีขั้นตอนในการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

ในการศึกษาการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จาก “หนังสือไทย” ที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2548-2552 ซึ่งมีจำนวนภาพยนตร์ทั้งหมด 50 เรื่องซึ่งนับว่าเป็นช่วงที่มีความเป็นหนังสือไทยแบบใหม่เกิดขึ้นมากทั้งการผสมผสานกับผีต่างวัฒนธรรมของชนชาติอื่นหรือเรียกว่าหนังสือลูกผสมและการผลิตสร้างหนังสือไทยอยู่อย่างต่อเนื่องแม้จะไม่มากนัก แต่ก็เริ่มประสบความสำเร็จทั้งรายได้และรางวัลที่ได้รับดังข้อมูลที่อยู่ในบทของที่มาและความสำคัญหรือแม้แต่การถูกซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างใหม่ยังต่างประเทศ จะเห็นว่าความเชื่อเรื่องผีที่ปรากฏอย่างหนังสือไทยนั้นยังไม่ได้หมดไปตามยุคสมัย ดังนั้นการให้ความสำคัญกับเรื่องผี นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของผู้วิจัยที่จะเริ่มศึกษาเนื่องจากภาพยนตร์นั้นมีจำนวนมากถึง 50 เรื่องผู้วิจัยจึงได้มีการแบ่งการเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ศึกษาเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยทำการสำรวจหนังสือที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548-2552 รวมเวลาทั้งหมด 5 ปีโดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ของภาพยนตร์ไทย (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2553) พบว่ามีภาพยนตร์ไทยที่เป็นหนังสืออยู่ทั้งหมด 50 เรื่อง จากนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหนังสือทั้งหมดเพื่อพิจารณาแบ่งหนังสือไทยออกเป็นตระกูลโดยผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เกณฑ์ในการแบ่งของ กำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน (2548, น. 58-

83) และผนวกกับเกณฑ์การแบ่งของ ทศพร กรกิจ (2551, น. 6-16) ซึ่งแบ่งลักษณะหนังสือโดยใช้โครงเรื่องของไทยเป็นหลัก โดยการแบ่งของภาพยนตร์ครั้งนี้จะใช้หนังสือไทยในช่วงพ.ศ. 2548-2552 และนำหลักในเรื่องของลักษณะโครงเรื่องในหนังสือแต่ละเรื่องมาแบ่งทำให้เห็นความแตกต่างของหนังสืออย่างชัดเจนและง่ายขึ้น โดยทั้งนี้การแบ่งหนังสือไทยออกเป็น 5 กลุ่มตาม จำนวนหนังสือทั้ง 50 เรื่อง ดังนี้

1. หนังสือธรรมเนียมนิยม จำนวน 16 เรื่อง เป็นโครงเรื่องของหนังสือแบบไทยๆ ที่เป็นชนบผีในกลุ่มนี้มีรูปแบบที่ค่อนข้างจะดูเข้าใจง่ายและถูกอรรถรสของคนไทยได้แก่ นรก, นาค รักแท้ วิญญาณ ความตาย, ศพ, Recycle ผียากกลับมาเกิด, โคลิคเด็กเห็นผี, เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์, ชุมทางรถไฟผี, เจ็บปีศาจ, วิญญาณโลกคนตาย, ผีจ้างหนัง, โลงต่อตาย, ดอกตราผี, มหาลัยสยองขวัญ, บ้านผีสิงและมหาลัยสยองขวัญ

2. หนังสือโรมานซ์ จำนวน 5 เรื่องเป็นโครงเรื่องที่พยายามมุ่งสู่จุดหมายของความรู้สึกที่ดีต่อผีทั้งในฐานะเพื่อนพี่น้องและคนรัก ได้แก่เป็นคู่กับผี, ผีเลี้ยงลูกคน, เด็กหอ, เป็นคู่กับผี และกระสือวาเลน-ไทน์

3. หนังสือสืบสวนสอบสวน จำนวน 5 เรื่องเป็นโครงเรื่องของหนังสือที่เน้นแนวทางการสืบสวนสอบสวนหาสาเหตุและการแก้ไขปัญหา ได้แก่ ผีคนเป็น, ถอดรหัส...วิญญาณ (Soul Code), โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต, 6.66 ตายไม่ได้ตาย, และบอดี้ศพ#19

4. หนังสือโศกนาฏกรรม จำนวน 10 เรื่องเป็นเรื่องที่เน้นความทุกข์ระทมของตัวละครเป็นหลักและมักจบลงด้วยการตายการลาจาก หรือการสูญเสียสิ่งที่รักเป็นต้น ได้แก่ บุญผะเหวด 2, ลาง-หลอก-หลอน, ล่า-ทำ-ผี, เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย, แผลด, สีแพรง, บุญผะเหวด 3.1, บุญผะเหวด 3.2, ห้าแพรง, แพนเก่า และคนเห็นผี 10

5. หนังสือตลก จำนวน 14 เรื่องมีการแทรกความตลกเข้าไปมากกว่าจนทำให้ทั้งเรื่องเมื่อมีฉากผีออกมาทำให้น่ากลัวก็ต้องตบท้ายด้วยการสร้างความตลกอยู่ตลอดได้แก่ วิชาผีฉลุย, โกยเถอะโยม, ผีไม้จิ้มฟัน, หอแต้วแตก, ผีตาวานกับอาจารย์ตาโบ, บ้านผีปอบ, เพื่อนกันเฉพาะวันพระ, หัวหลุดแพมิลี่, หลวงพี่กับผีขนุน, กระสือพิศอบ, ผีตุ้มตุ้ม, ผีตุ้มตุ้ม, หอแต้วแตกแหกกระเจิงและโยมผีพอ

จากนั้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์หนังสือเหล่านี้แต่ละโครงเรื่องอย่างเจาะลึก เพื่อหา “ชนบ” และ “ประติษฐกรรม” จากตระกูลหนังสือเหล่านี้อย่างละเอียดต่อไป
การศึกษาผู้ชม (Audiences)

ในการศึกษาผู้ชมเพื่อนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการสอบถามความคาดหวังต่อหนังผีไทยนั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เริ่มจากการสุ่มตัวอย่างจากประชาชนที่อาศัยในกรุงเทพฯ ที่มาชมหนังผีไทย(ในการหากลุ่มตัวอย่างผู้ชมครั้งนี้เริ่มดำเนินวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ในช่วงที่หนังผีไทยเรื่อง 407 เทียบินผี เข้าฉายวันที่ 22 มีนาคม 2555 ณ โรงภาพยนตร์เอส เอฟ ซีเนม่าซิตี) โดยการสัมภาษณ์เบื้องต้นเกี่ยวกับความชื่นชอบในการชมหนังผีไทย ทั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการกลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบหนังผีไทยจริง เพื่อจะได้กลุ่มตัวอย่างที่เข้าใจในความเป็นหนังผีไทยได้ง่ายขึ้น และที่สำคัญต้องเคยชมหนังผีไทยอย่างน้อยเกิน 30 เรื่องจาก 50 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างหนังผีไทยโดยได้กลุ่มตัวอย่างมาทั้งสิ้นจำนวน 14 คน

ขั้นที่ 2 สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 14 คน โดยอาศัยเทคนิควิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) หลังจากนั้นจะได้ศึกษาต่อว่าโรงภาพยนตร์ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ และอย่างไร

รายชื่อของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 14 คน

- 1) นายนันทวุฒิ ภัทรพลกุล ชื่อเล่นน้อย อายุ 20 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทย คือ ชื่นชอบหนังผีไทยมาก โดยจะดูที่โรงภาพยนตร์รวมทั้งแผ่นซีดี
- 2) นายอนุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม ชื่อเล่นนุ อายุ 23 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทย คือ ชื่นชอบหนังผีไทยมาก และทำงานที่โรงภาพยนตร์เอสเอฟซีเนม่าซิตี
- 3) นางสาวกรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์ ชื่อเล่นตาล อายุ 25 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชื่นชอบหนังผีไทยมาก และทำงานที่โรงภาพยนตร์เอสเอฟ ซีเนม่าซิตี
- 4) นายวิรัชท กลิ่นมะลิ ชื่อเล่นบอย อายุ 28 ปี อาชีพ อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชื่นชอบหนังผีไทยมาก
- 5) นายทง อินทพงศ์ ชื่อเล่นนง อายุ 28 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชื่นชอบหนังผีไทยมาก
- 6) นางสาวสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์ ชื่อเล่นเปิ้ล อายุ 35 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชื่นชอบหนังผีไทยและผีทุกประเภท โดยจะดูที่โรงภาพยนตร์ส่วนใหญ่
- 7) นายแสนหาญ ภักดีบุตร ชื่อเล่นหาญ อายุ 24 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชื่นชอบหนังผีไทยมาก โดยจะดูที่โรงภาพยนตร์รวมทั้งแผ่นซีดี
- 8) นายสุชม หวังพระธรรม ชื่อเล่นบอล อายุ 28 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทย คือ ชื่นชอบหนังผีไทยและผีทุกประเภท โดยจะดูที่โรงภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่
- 9) นายอัครัง จิตตะปะสาทา ชื่อเล่นแอ็ด อายุ 26 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชื่นชอบหนังผีไทยและผีทุกประเภท โดยจะดูที่โรงภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่

- 10) นางสาวสุวิชา สุขประเสริฐ ชื่อเล่นออย อายุ 25 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทย คือ ตระกูลหนังที่ตนชื่นชอบหนังผีไทยและผีทุกประเภท โดยชอบดูจากโรงภาพยนตร์
- 11) นางสาวสุภาพร พันธุ์ธ ชื่อเล่นจ๋า อายุ 19 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทย คือ ตระกูลหนังที่ตนชื่นชอบหนังผีไทย โดยชอบดูจากวีซีดีและโรงภาพยนตร์
- 12) นายอิสรพงษ์ มากอำไพ ชื่อเล่นต้าด อายุ 22 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทย คือ ตระกูลหนังที่ตนชื่นชอบหนังผีไทยและผีทุกประเภท โดยชอบดูจากโรงภาพยนตร์
- 13) นางสาวญาณินท์ คุ่มพร้อม ชื่อเล่นแจน อายุ 28 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชอบหนังผีไทยมาก โดยชอบดูจากวีซีดีควบคู่กับโรงภาพยนตร์
- 14) นางสาวงามศิริขวัญ เพิ่มศรี ชื่อเล่นห้อย อายุ 28 ปี อาชีพนักศึกษา ความสัมพันธ์กับหนังผีไทยคือ ชอบหนังผีไทยและผีทุกประเภทโดยจะดูที่โรงภาพยนตร์

การศึกษาผู้ผลิต (producer)

ในการศึกษาผู้ผลิต ซึ่งในที่นี้คือผู้กำกับ ผู้วิจัยได้อาศัยวิธี การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth Interview) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้กำกับที่ถูกสัมภาษณ์โดยตรงนี้ ให้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้กำกับมาจาก ผลงานการสร้างหนังผีที่มีความหลากหลายของโครงเรื่อง (ผีธรรมชาติ ผีโรمانซ์ ผีสืบสวนสอบสวน ผีไซคนากรรม ผีตลก) และเป็นภาพยนตร์ได้รับความนิยมโดยมีผู้กำกับทั้งหมด 3 คน ซึ่งมีรายละเอียดของผลงานการกำกับดังต่อไปนี้

- 1) นายภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ผู้กำกับหนังผีเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณ
- 2) นายปวิณ วัชรจิตปัญญา ผู้กำกับหนังผีเรื่องบอดี้ศพ 19
- 3) นายก่อเกียรติ ไชยศิริ ผู้กำกับหนังผีเรื่องลองของ และเขียนบทลองของ 2

เพื่อสอบถามเกี่ยวกับแนวความคิดการผลิตหนังผีไทย รวมถึงศึกษาบทสัมภาษณ์ผู้กำกับหนังผีคนอื่น ๆ จากข้อมูลที่มีอยู่แล้ว 4 คน ซึ่งมีรายละเอียดของผลงานการกำกับดังต่อไปนี้

- 1) นายทรงยศ สุขมากอนันต์ ผู้กำกับหนังผีเรื่องเด็กหอ
- 2) นายเอกชัย เอื้อครองธรรม ผู้กำกับหนังผีเรื่องโลงต่อตาย
- 3) นายวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับหนังผีเรื่องเบนจัมกับผี
- 4) นายบรรจง ปิณฑนระกุล ผู้กำกับหนังผีเรื่องแฝด

เพื่อศึกษาบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับการผลิตหนังผีไทย ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดรูปแบบเนื้อหา และการสร้างความหมายในหนังผีไทย เพื่อเป็นการหาคำตอบที่ว่าตระกูลภาพยนตร์นั้นได้เข้าไปกำหนดแนวความคิดในการผลิตของผู้ผลิตหรือไม่

แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาในภาพยนตร์จากวีซีดีและดีวีดี โดยเฉพาะหนังผีไทย เพื่อศึกษาหาสูตรของตระกูลหนังผีไทย โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากหนังผีไทยทั้งหมด 50 เรื่อง ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548-2552 ได้ เพื่อศึกษาว่ามีลักษณะทั้ง “ชนบ” และ “ประดิษฐ์กรรม” อย่างไร นอกจากนี้ตระกูลของหนังผีไทยได้ปลุกฝังอุดมการณ์อะไรลงไปในเรื่องบ้าง

2) แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ในส่วนของผู้ชม การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คนที่อาศัยในเขตกรุงเทพฯ โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ที่ชอบดูหนังผีไทยเพื่อเลือกตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดในแบบสอบถามและเคยชมหนังผีไทยอย่างน้อยเกิน 30 เรื่องจาก 50 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างหนังผีไทย เพื่อถามถึงความคาดหวังที่มีต่อหนังผีไทย

ในส่วนของผู้ผลิต การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) สัมภาษณ์ผู้กำกับหนังผีไทยที่มีความหลากหลายของโครงเรื่อง (ผีธรรมชาตินิยม ผีโรมานซ์ ผีสืบสวน สอบสวน ผีโศกนาฏกรรม ผีตลก) และเป็นภาพยนตร์ได้รับความนิยมทั้งหมด 3 คนคือ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ ภาควุมิ วงศ์ภูมิ และปวิณ ภูริจิตปัญญา เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์หาข้อมูลถึงแนวคิดการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับ

3) แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ได้แก่ ข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 15 เรื่อง และข้อมูลเอกสารอื่น ๆ ได้แก่ บทสัมภาษณ์ผู้กำกับหนังผีคนอื่น ๆ จากข้อมูลที่มีอยู่แล้ว และเนื้อเรื่องย่อภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษา โดยข้อมูลส่วนนี้สามารถเก็บรวบรวมได้จากร้านหนังสือ ห้างสมุด เป็นต้น

จากนั้น เมื่อผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะของตระกูลหนังผีไทยโดยละเอียดตามเกณฑ์การวิเคราะห์ตระกูลแล้ว ผู้วิจัยจะต้องนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์ร่วมกับผลการสัมภาษณ์จากผู้ชม และข้อมูลที่เป็นผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวคิดการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าทั้งสองอย่างที่กล่าวมานั้นได้ถูกกำหนดจากสูตรของตระกูลหนังผีไทยที่ผู้วิจัยศึกษาหรือไม่ อย่างไร และการนำหลักการวิเคราะห์หาอุดมการณ์ ที่ปลุกฝังในหนังผีไทย และนำมาประมวลผลต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ ดีวีดีและวีซีดีของหนังผีไทยทั้ง 50 เรื่อง เครื่องอัดเสียงและแบบสอบถามที่แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ

- 1) ผู้ชม คือ แบบสอบถามทั้งหมด 14 ชุด ซึ่งผู้ช่วยวิจัยทำหน้าที่สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งกรอกแบบสอบถาม ซึ่งในแบบสอบถามประกอบด้วย คำถามปลายเปิด โดยมีคำถามที่เกี่ยวกับความคาดหวังในรูปแบบต่าง ๆ ที่อยากให้มีในหนังสือไทย
- 2) ผู้ผลิต คือ แบบสอบถามทั้งหมด 3 ชุด ซึ่งผู้วิจัยทำหน้าที่สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งกรอกแบบสอบถาม ซึ่งในแบบสอบถามประกอบด้วยคำถามปลายเปิด โดยมีคำถามที่เกี่ยวกับแนวคิด และวิธีการในการสร้างหนังสือไทยในรูปแบบต่าง

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย ซึ่งจะใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ (Genre Analysis) ของ ฟิลลิป เรย์เนอร์และปีเตอร์ วอลล์ (Phillip Rayner and Peter Wall, 2008) ดังภาพดังนี้

ภาพที่ 3.1

แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producer-text triangle of dependency)



ที่มา: *AS media studies : the essential introduction for AQA*, by Phillip Rayner and Peter Wall, 2008, Abingdon: Routledge.

1) เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวบท

ในแง่ของเนื้อหา เกณฑ์ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยเพื่อหา “ชนบ” และ “ประดิษฐกรรม” ในตัวบทของตระกูลหนังสือไทย ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ของ โจบาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Jo Barker, & Peter Wall, 2008, p. 78) ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอนหลัก คือ โครงเรื่อง (ในที่นี้มี 5 แบบคือ หนังสือรวม นิยมนิยม หนังสือโรแมนซ์ หนังสือสืบสวนสอบสวน หนังสือโศกนาฏกรรมและหนังสือตลก) ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/องค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ การใช้อารมณ์ผู้ชม และ

อุดมการณ์ ทั้งนี้การที่จะสร้างความหมายใด ๆ ในภาพยนตร์มักจะต้องถูกถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ข้างต้นเป็นส่วนใหญ่ในแง่ของการหาอุดมการณ์ในภาพยนตร์วิเคราะห์ว่า ตระกูลแต่ละประเภทนั้นได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ่งคือการถ่ายทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคมอย่างไรบ้าง เช่น หนังผีไทย (Thai Ghost film) ผีจะต้องถูกมนุษย์ผู้มีอำนาจเหนือกว่าคอยปราบอยู่เสมอเช่น หมอผี เป็นต้น อาจต้องการถ่ายทอดอำนาจว่ามนุษย์ย่อมมีอำนาจเหนือกว่าผีทุกครั้ง เป็นการถ่ายทอดอุดมการณ์อย่างหนึ่ง เป็นต้น

2) เกณฑ์ในการวิเคราะห์ผู้ชม

การวิเคราะห์ตระกูลจากมุมมองของผู้ชม ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 14 คนที่อาศัยในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นผู้ที่ชื่นชอบและเคยชมหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่องมาก่อน นอกจากนั้นการวิเคราะห์ในมุมมองนี้จะให้ความสนใจกับกระบวนการความหมายของผู้ชม เนื่องจากต้องการทราบผลในเรื่องตระกูลบางประการว่า

- หน้าที่ของตระกูลหนังผีไทย จะมีบทบาทไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมโดยอาศัยรูปแบบ (Form) ได้หรือไม่ และสูตรมีความสัมพันธ์อย่างไรกับผู้ชมบ้าง
- ความคาดหวังในการชมภาพยนตร์ของผู้ชมนี้ อาจถูกกำหนดมาจาก ความรู้/ประสบการณ์ และการตีความหมายที่จะได้รับการชมหนังผีไทยของผู้ชมได้หรือไม่ อย่างไร

3) เกณฑ์ในการวิเคราะห์ผู้ผลิต

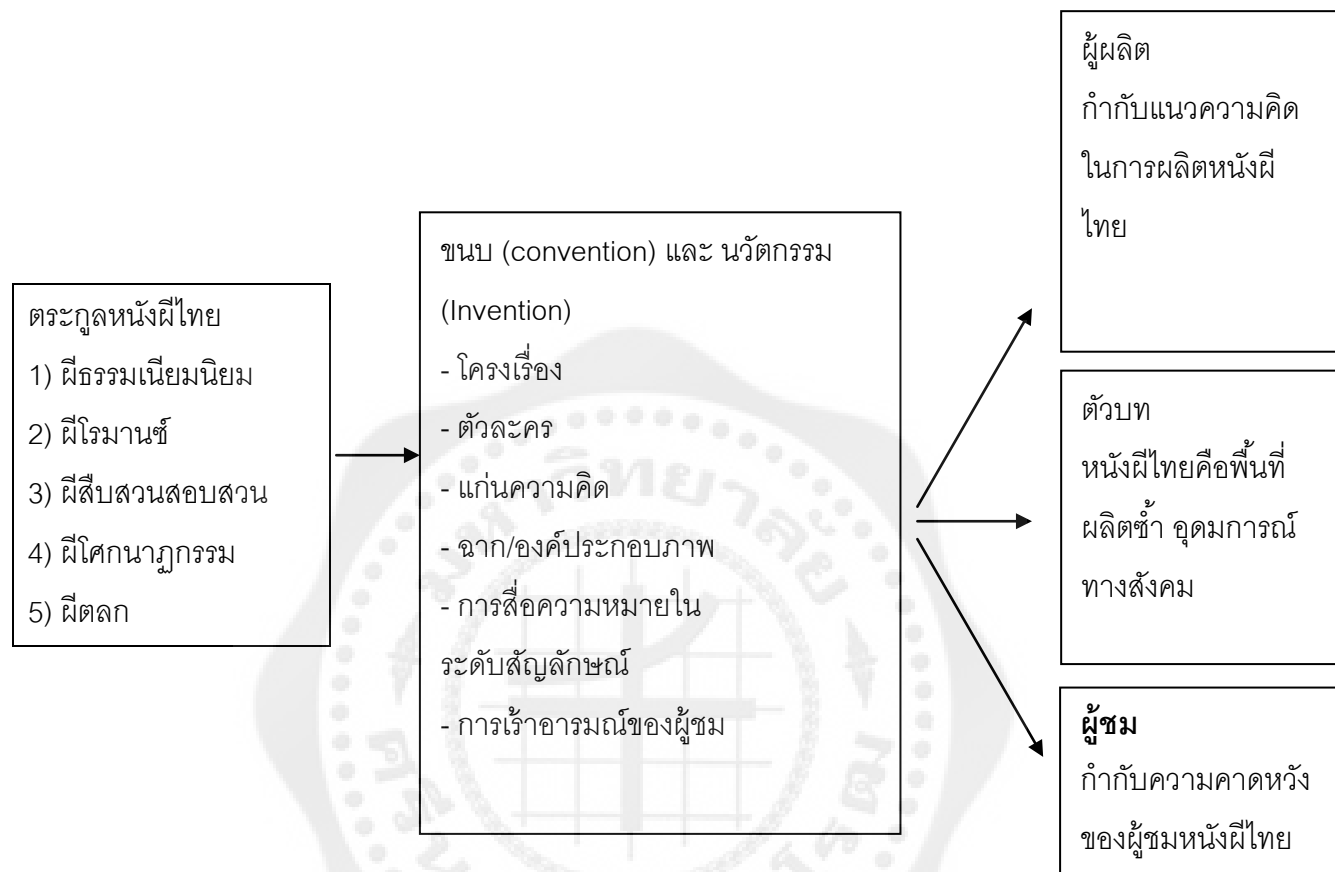
การวิเคราะห์ระบบการผลิตตระกูลภาพยนตร์ แต่ละประเภท ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth Interview) ทั้ง 3 คน คือ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่าตระกูลของแต่ละภาพยนตร์ แต่ละประเภทนั้นมีสูตร มีคุณลักษณะ “ขนบ” (convention) และ “ประดิษฐกรรม” (invention) อยู่ ดังนั้นในการจะวิเคราะห์ผู้ผลิตสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์คือ

- ในระบบการผลิตของผู้ส่งสารแต่ละรายนั้นได้ใช้ประโยชน์จากตระกูล ภาพยนตร์ในการทำนายการรับรู้ของผู้ชม หรือไม่ และสูตรมีความสัมพันธ์อย่างไรกับผู้ผลิตบ้าง
- หน้าที่ของสูตรตระกูลหนังผีไทย จะมีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้ผลิตอย่างไร

ภาพที่ 3.2

แสดงกรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ของการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย

กรอบแนวความคิด (Conceptual Framework)



บทที่ 4

ตระกูลหนังผีไทย: การวิเคราะห์ตัวบท

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ของตระกูลหนังผีไทยทั้งหมด 50 เรื่อง โดยแบ่งเป็นตระกูลย่อยหนังผีไทย 5 แบบตามลักษณะโครงเรื่อง ดังนี้

- 1.หนังผีธรรมเนียมนิยม จำนวน 16 เรื่อง เป็นโครงเรื่องของหนังผีแบบไทยๆ ที่เป็นชนบผีในกลุ่มนี้มีรูปแบบที่ค่อนข้างจะดูเข้าใจง่ายและถูกอรรถรสของคนไทยได้แก่ นรก, นาค รักแท้ วิญญาณ ความตาย, ศพ, Recycleผียากกลับมาเกิด, โคลิคเด็กเห็นผี, เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์, ชุมทางรถไฟผี, เว็ปปีศาจ,วิญญาณโลกคนตาย, ผีจ้างหนัง, โลงต่อตาย, ตอกตราผี, มหาลัยสยองขวัญ, บ้านผีสิงและมหาลัยสยองขวัญ
2. หนังผีโรแมนติก จำนวน 5 เรื่องเป็นโครงเรื่องที่พยายามมุ่งสู่จุดหมายของความรู้สึกที่ดีต่อผีทั้งในฐานะเพื่อนพี่น้องและคนรัก ได้แก่เปนซู้กับผี,ผีเลี้ยงลูกคน, เด็กหอ,เปนซู้กับผี และกระสือวาเลน-ไทน์
3. หนังผีสืบสวนสอบสวน จำนวน 5 เรื่องเป็นโครงเรื่องของหนังผีที่เน้นแนวทางการสืบสวนสอบสวนหาสาเหตุและการแก้ไขปัญหา ได้แก่ ผีคนเป็น, ถอดรหัส...วิญญาณ (Soul Code), โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต, 6.66 ตายไม่ได้ตาย, และบอดี้ศพ#19
4. หนังผีโศกนาฏกรรม จำนวน 10เรื่องเป็นเรื่องที่เน้นความทุกข์ระทมของตัวละครเป็นหลักและมักจบลงด้วยการตายการลาจาก หรือการสูญเสียสิ่งที่รักเป็นต้น ได้แก่ บุปผาราตรี เฟส2,ล้าง-หลอก-หลอน, ล่า-ท้า-ผี, เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย, แผลด, สีแพรง, บุปผาราตรี3.1, บุปผาราตรี3.2, ห้าแพรง, แพนเก่า และคนเห็นผี 10
5. หนังผีตลก จำนวน 14 เรื่องมีการแทรกความตลกเข้าไปมากกว่าจนทำให้ทั้งเรื่องเมื่อมีฉากผีออกมาทำให้น่ากลัวก็ต้องตบท้ายด้วยการสร้างความตลกอยู่ตลอดได้แก่ วาไรตี้ฉลุย, โกยเถอะโยม,ผีไม้จิ้มฟัน,หอแต้วแตก,ผีตาวานกับอาจารย์ตาโบ้,บ้านผีเปิบ,เพื่อนกันเฉพาะวันพระ, หัวหลุดแฟมิลี่, หลวงพี่กับผีขุน, กระสือฟัดبوب,ผีตุ้มตัม, ผีตุ้มตัม, หอแต้วแตกแหกกระเจิงและโยมผีพ่อ

การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ เพื่อหาสูตร (Formula) ที่ประกอบไปด้วย ขนบ(Convention) และ ประดิษฐ์กรรม (Invention) ซึ่งอาจพบในหนังผีทุก ๆ เรื่อง ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ จะช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตและสามารถผลิตได้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมเป็นอย่างมาก โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ตามหลักของ โจบาเกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Jo Barker, & Peter Wall, 2008, p. 78) โดยประกอบด้วย 7 ขั้นตอนในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยซึ่ง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)
2. ตัวละคร (Character typology)
3. แก่นความคิด (Themes)
4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)
5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
6. วิธีการร่ำอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)
7. อุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

โครงสร้างการเล่าเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์ เนื่องจากการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยอาจเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเหตุการณ์ท่ามกลางความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจนถึงบทสรุปของเรื่อง โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) หมายถึง การที่แสดงถึงจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละครแนะนำฉากหรือสถานที่เปิดประเด็นขัดแย้งเพื่อชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้แล้วแต่การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละคน ดังรายละเอียดของขนบหนังผีที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1

แสดงขนบของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ขนบของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
1. เริ่มต้นด้วยตำนานเล่าขาน	เป็นการเชื่อมโยงกับความเชื่อที่คนไทยคุ้นเคยพบมากในหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียม	นาค รักแท้ วิญญาณ ความตาย/ นรก/ โลกต่อตาย
2. เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง	เป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตาม พบมากในหนังสือตระกูลย่อยตลก	โกยเถาะโยม/ ห่อแด้วแตก
3. เริ่มต้นด้วยแนะนำตัวละครหรือสถานที่	เป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง พบมากในหนังสือตระกูลย่อยความรักและมิตรภาพกับหนังสือสืบสวนสอบสวน	แฝด/ ล่าท้าผี/ เด็กหอ/ เปนชู้กับผี

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในตระกูลหนังสือไทย เริ่มจากการเริ่มเรื่อง(Exposition) ผู้วิจัยได้พบลักษณะขนบของการเปิดเรื่อง 3 รูปแบบดังต่อไปนี้

1.1 การเปิดประเด็นเรื่องตำนานเล่าขานและความเชื่อ นั่นคือ การเชื่อมโยงความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคยมาเป็นตัวเปิดเรื่อง เพื่อชวนให้ผู้ชมอยากติดตามต่อ การเปิดประเด็นแบบนี้ เป็นเพราะหากผู้ชมได้ชมในสิ่งที่ตนเองคุ้นเคย หรืออาจเคยได้รับการถ่ายทอดเรื่องราวของหนังสือนี้มาบ้างทั้งทางตรงหรือทางอ้อม จะยิ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงรายละเอียดจุดประสงค์ของหนังสือเรื่องนั้น ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่แสดงถึงตำนานของผีลากใต้ที่มีต้นกำเนิดมาจากเจ้าหญิงเขมรชื่อนางตาวาตรี แล้วค่อยมาลงในร่างของคนไทย แล้วกลายเป็นกระสือที่มีแต่หัวกับลำคอหายสิ่งสกปรก เครื่องในสัตว์กินเวลากลางคืน เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนของการเปิดประเด็น ตำนานเล่าขานและความเชื่อนั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากความเชื่อที่หลากหลายที่มา ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1.1.1 ตำนานเล่าขานเรื่องผีต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องกระสือวาเลนไทน์ ที่ปรากฏภาพผีกระสือมีแต่หัวกับไล่ตามความเชื่อเรื่องผีดั้งเดิมของไทย เป็นต้น
- 1.1.2 ความเชื่อเกี่ยวกับการประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องลองของ 2 ที่มีการแสดงถึงการประกอบพิธีกรรมการลองของ เป็นต้น
- 1.1.3 ความเชื่อทางศาสนา ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโง่งมตายที่มีการประกอบพิธีกรรมการสะเดาะเคราะห์นอกรั้วในโรงศพ เป็นต้น

โดยเมื่อวิเคราะห์จากตระกูลย่อยของหนังสือไทยแล้วพบว่า การเปิดประเด็นรูปแบบนี้มักพบมากที่สุด ในหนังสือธรรมเนียมนิยม อาจเป็นเพราะหนังสือตระกูลย่อยนี้ ต้องการให้ผู้ชมนั้นสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและเร็วขึ้น จึงนำเสนอในสิ่งที่คนไทยคุ้นเคยอยู่แล้ว ในที่นี้คือตำนานที่เล่าขานกันมาตั้งแต่อดีต หรือความเชื่อบางอย่างเกี่ยวกับเรื่องผี โดยการเปิดประเด็นแบบนี้ นอกจากการกล่าวถึงเนื้อหาได้ตรงแล้วจะยังทำให้กลุ่มผู้ชมเข้าใจได้เร็วมากขึ้น

1.2 การเปิดเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา คือ การเริ่มเรื่องโดยค่อย ๆ เคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชม เพื่อชวนให้ผู้ชมนั้นสงสัยและนำไปสู่การติดตามสิ่งที่ถูกเปิดเผยตอนเริ่มเรื่องว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับอะไรกับเนื้อหาภายในเรื่อง เป็นการเริ่มเรื่องที่มักจะไม่นำการปกปิด หรือซ่อนเร้นสิ่งที่ลึกลับไว้เบื้องหลัง โดยจะมีการเปิดเผยจากที่อาจเป็นส่วนสำคัญของหนังสือออกมาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งการแสดงปมปัญหาออกมาตั้งแต่แรกนี้จะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ที่ยิ่งชวนสงสัยว่าจะเกี่ยวข้องกับอะไรกับเนื้อเรื่อง จนนำไปสู่การติดตาม นอกจากนี้ยังมีการเน้นฉากอื่น ๆ แทน เช่น ฉากมุขตลก เพื่อเพิ่มความบันเทิงในการชมหนังสือมากขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกตลก และลดความเครียดในการกลัวผี ยกตัวอย่างเช่น ฉากในหนังสือเรื่อง โกงเถาะโยมที่แสดงภาพการทำแท้งของหญิงสาวคนหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นที่มาของเรื่องราวทั้งหมด ที่ทำให้ผีเด็กออกมาอาละวาดชาวบ้านในหมู่บ้าน และในการดำเนินเรื่องก็จะเน้นการแทรกฉากตลกเพื่อเพิ่มความตลกเป็นระยะ เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนของการเปิดเรื่องจากปมขัดแย้งหรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหานั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากปมปัญหาขัดแย้งที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป เช่นมีทั้ง การฝังศพ, การฆาตกรรม, การทำแท้ง เป็นต้นยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหอแก้วแตก มีฉากการฝังศพแสดงถึงปมปัญหาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งอาจเป็นที่มาของเรื่องราวทั้งหมดเป็นต้น โดยลักษณะของปมปัญหาจะขึ้นอยู่กับเนื้อหา และเรื่องราวของหนังสือแต่ละเรื่องนอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์ตระกูลย่อยของหนังสือไทยจะพบว่า การเปิดประเด็นจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่นำไปสู่ปัญหา มักพบมากที่สุด ในหนังสือตระกูลย่อยตลก นั้น

เพราะว่าหนังสือตลกจะเน้นมุขตลกเป็นสำคัญมากกว่าทำให้ผู้ชมกลัว ดังนั้นการเปิดเผยฉากที่อาจเป็นสาเหตุของเรื่องราวทั้งหมดทำให้ผู้ชมทราบก่อนตั้งแต่ต้นเรื่อง ก็เพื่อลดความตึงเครียดของผู้ชมที่ต้องลุ้นระทึกถึงฉากที่น่ากลัวที่ซ่อนเร้นในหนังสือตลกต่อไป ในทางกลับกันก็ไปเน้นการเพิ่มฉากที่แสดงถึงมุขตลกเข้าไปแทนที่ ทำให้หนังสือที่จริงแล้วต้องมีความน่ากลัวเป็นหลักกลับพบความตลกแทรกอยู่มากกว่าซึ่งนี่ก็เป็นจุดประสงค์หลักของหนังสือตลกอยู่ยลตลก จึงเป็นที่มาที่สำคัญของหนังสือตลกอยู่ยลตลกที่ต้องมีการเริ่มเรื่องรูปแบบนี้

1.3 การเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ หมายถึงคือ การเปิดเรื่องโดยการแนะนำหรือการกล่าวถึงสถานที่, ตัวละครที่อาจเกี่ยวข้องในหนังสือ โดยมีทั้งที่เป็นรูปภาพนิ่งและการเริ่มฉากที่ประกอบไปด้วยบุคคล หรือสถานที่ที่อาจเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในหนังสือ ซึ่งเป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง เพื่อชักจูงจิตใจให้ผู้ชมนั้นอยากติดตามในภาพยนตร์ต่อไป หรือก็คือการปูเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมได้ไต่บันไดอารมณ์ขึ้นไป ซึ่งเป็นหลักของจิตวิทยาในการเล่าเรื่อง ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่อง เปนซู้กับผี ที่มีการแนะนำสถานที่ที่อาจเกี่ยวข้องด้วยรูปภาพนิ่งและแนะนำตัวละครหลักที่เกี่ยวข้องในฉากของหญิงสาวกำลังเดินทางมาตามหาสามีที่บ้านหลังหนึ่ง เป็นลักษณะการแนะนำตัวละครอย่างหนึ่งของผู้กำกับ

ในการวิเคราะห์ตลกหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะขนบของการเปิดเรื่องจากการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่นั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากคำแนะนำตัวละคร ฉากที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติมากรรมที่แตกต่างกันออกไป เช่น การแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่พร้อมกัน แนะนำเฉพาะฉากหรือสถานที่ แนะนำเฉพาะ ตัวละครที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นการปูทางให้ผู้ชมได้ไต่บันไดอารมณ์ตามหนังสือได้อย่างน่าติดตามนี้ โดยจะยังทำให้ส่วนที่ถูกปิดบังซ่อนเร้นในหนังสือมีทั้งความน่าสงสัย และความน่ากลัวเพิ่มมากยิ่งขึ้นนอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์ตลกอยู่ยลของหนังสือไทยจะพบว่า การเปิดประเด็นรูปแบบนี้มักพบมากที่สุด ในหนังสือตลกอยู่ยลความรักและมิตรภาพและหนังสือตลกอยู่ยลสืบสวนสอบสวน นั่นเพราะ หนังสือทั้งสองตลกนี้ส่วนใหญ่จะมีการเปิดประเด็นโดยเน้นการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือ สถานที่ก่อนที่จะเริ่มเรื่อง ไม่มีการเปิดเผยสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่เบื้องหลังของหนังสือเลยทันที ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกตามหนังสือหรือมีการไต่บันไดอารมณ์ของหนังสือขึ้นไปเรื่อย ๆ ทำให้ผู้ชมที่นอกจากจะเกิดความเครียดจากการลุ้นระทึกของเนื้อหาในหนังสือแล้ว ยังเกิดความกลัวในการต้องเจอผีมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งหนังสือตลกอยู่ยลทั้งหนังสือความรักและมิตรภาพและหนังสือสืบสวนสอบสวน ส่วนใหญ่จะเน้นความน่ากลัวถึงสิ่งที่หนังสือซ่อนไว้เพื่อดึงดูดอารมณ์ผู้ชมให้เพิ่มความเครียด และระดับความกลัวตามไปด้วยเป็นส่วนใหญ่

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ ช่วงที่มีการเกี่ยวพันกับเรื่องราว ซึ่งดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร จนทำให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ของหนังสือ เช่น ความกลัว ความอึดอัด

ความเครียด ความสงสัย เป็นต้น ซึ่งช่วงนี้อาจเน้นไปที่ตัวละครหลักที่ต้องเผชิญหน้ากับผีทั้งทางตรงหรือทางอ้อม ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราวต่อไปดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2

แสดงขั้นตอนของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ขั้นตอนของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
1. ผีหลอก 2. การเดินเรื่องด้วยความตลก 3. ความรักและมิตรภาพ	ผีออกมาหลอกทำให้ผู้ชมตกใจและกลัว มีการใส่มุขตลก เพื่อเบรกอารมณ์ผู้ชม มีการพัฒนาระดับความสัมพันธ์ความรักและมิตรภาพของคนกับผีที่แตกต่างกัน	พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง
4. การสืบหาความจริงจากปมปัญหา	มีการพัฒนาสืบปมปัญหาจากเหตุการณ์ที่ตัวละครสงสัยแต่ยังไม่เฉลยทันที พบในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง	ห่อแก้วแตก/ ล่าทำผี/ ผีแดง/
5. วยรุ่น	มีการพัฒนาความคึกคะนองของวยรุ่น ส่วนมากผลที่ได้จะเป็นด้านที่ไม่ดี พบในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง	ล่าทำผี

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในตระกูลหนังสือไทย ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์(Rising Action) คือ ช่วงที่ต้องเกี่ยวพันกับอารมณ์หลักๆ ในหนังสือที่ต้องการสื่อออกมา เช่น ความกลัว ความตลก ความสงสัย ความรัก เป็นต้น หรือ อาจเรียกได้ว่าเป็นช่วงของการเผชิญหน้ากับผีในรูปแบบที่แตกต่างกันจนทำให้เกิดเป็นอารมณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้พบลักษณะขั้นตอนของการพัฒนาเหตุการณ์เป็น 5 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ผีหลอก คือ การที่ผีออกมาหลอกโดยเน้นการทำให้คนตกใจกลัวและรู้สึกกดดันไปตามเนื้อเรื่อง โดยหลอกทั้งตัวละครในเรื่องและคนดูในโรงซึ่งเป็นการแสดงถึงภารกิจอย่างหนึ่งของผีในขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องพบในทุกเรื่อง และแต่ละเรื่องจะมีเกณฑ์ในการถูกผีหลอกไม่เหมือนกัน โดยในช่วงนี้ผีมักไม่มีเหตุผลในการหลอกเพราะผู้ชมจะยังไม่ทราบความต้องการของผีที่แน่ชัดนัก

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่ถูกผีหลอกนั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการถูกผีหลอกที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 2 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 การถูกผีหลอกแบบทำร้ายคน เช่น หลอกแบบต้องการล้างแค้นของผีกับคน ผีกับผี หรือ การตามฆ่าโดยไร้เหตุผลของผีกับคน เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องล่าทำผีที่ผีนายพลเจียงออกมาหลอกทำร้ายคน

2.1.2 การถูกผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคน เช่น หลอกแบบไม่ได้ตั้งใจให้เห็นหลอกแบบมีเงื่อนไขให้ช่วยเหลือ หลอกแบบแกล้งคน หลอกแบบอยากมีเพื่อน เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น ผีไม้จิ้มฟัน

ลักษณะการถูกผีหลอกทั้งสองแบบนี้แตกต่างกันตรงที่เจตนาของผีหากเป็นผีที่ดีก็肯定不会ทำร้ายใคร หรือมีความแค้นก็จะทำร้ายเฉพาะคนร้าย แต่กับคนดีมักหลอกเพราะมีจุดประสงค์บางอย่าง ดังนั้นบางเรื่องผีตนเดียวกันอาจมีทั้งทำร้ายคนและไม่ทำร้าย ข้อค้นพบที่ได้คือขึ้นอยู่กับเจตนาของผีเป็นสำคัญ แต่สิ่งสำคัญกว่านั้น คือ ผู้วิจัยค้นพบได้ว่าหนังที่ได้ชื่อว่าเป็นหนังผีจะพบว่ามีกรถูกผีหลอกทุกเรื่อง แม้จะแตกต่างกันที่รูปแบบก็ตาม

2.2 การเดินเรื่องด้วยความตลก คือ การใส่ความตลก หรือมุขตลกในรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์ผีกับคนหรือคนกับคน ซึ่งการเดินเรื่องด้วยความตลกนี้เป็นรูปแบบหนึ่งที่พบในหนังผีทุกเรื่อง แต่ละเรื่องจะมากหรือน้อย นั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของหนังผีแต่ละตระกูลย่อยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนั้นน่ากลัวถึงระดับไหน อาจเป็นเพราะความตลกจะทำให้ความน่ากลัวที่อยู่ในหนังผีลดลงไปได้ หรือ อีกประเด็น คือ อาจทำให้ผู้ชมเผลออยู่กับความตลกจนลืมระวังในฉากที่น่ากลัวที่กำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหอแตรแตก ที่มีทั้งผีและคนที่เป็นที่รู้จักของผู้ชมทั่วไปว่าเป็นนักแสดงตลก จึงเป็นตัวชูโรงทำให้หนังผีเรื่องนี้เป็นหนังผีตลก แต่ก็ไม่ได้ขาดความน่ากลัวเสียทีเดียวเพราะผีในเรื่องที่ไม่ตลกก็มีอยู่แต่ส่วนใหญ่มักถูกนักแสดงตลกทั้งผีตลกและคนตลกในเรื่องล้อเลียนจนความน่ากลัวนั้นลดน้อยลงไป เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับการเดินเรื่องหนังผีด้วยความตลกนั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการเดินเรื่องด้วยความตลกที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 ตัวตลกแทรก คือ การนำนักแสดงที่เป็นดาราตลกมาแทรกเพื่อเพิ่มความฮาให้กับหนังผี อีกทั้งเป็นตัวละครหลักและตัวละครที่เข้ามาเสริมเป็นบางฉากให้ซับซ้อนมากขึ้นยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องผีหัวขาด ที่มีนักแสดงตลกออกมาในฉากขณะวิ่งหนีผี

2.2.2 ผีตลก คือ ผีเป็นนักแสดงที่เป็นดาราตลกเล่นเพื่อเพิ่มความตลกมากขึ้นสลับในการแต่งตัวให้ดูตลกมากกว่าทำให้เกิดความน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหอแตรแตก ที่มีผีมีการแต่งตัวแปลก ๆ ออกมาหลอกคนแต่ไม่ได้แสดงให้เกิดความน่ากลัวแต่อย่างใด

2.2.3 คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว คือ คนที่เล่นในเรื่องนั้นพยายามแสดงตลกโดยการปล่อยมุขต่าง ๆ ระหว่างคนกับคน หรือปล่อยมุขใส่ผีในขณะที่เผชิญหน้ากับผีอยู่ โดยตัวละครคนนั้นอาจไม่ได้เป็นนักแสดงตลกมืออาชีพ ซึ่งเนื้อหาในเรื่องมักเป็นผีที่มีความน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องบุปผาราตรี 2 ในฉากที่ตำรวจเจอผีในลิฟท์แล้วพยายามที่จะพูดเบี่ยงเบนความกลัวของตนเองด้วยมุขตลกต่าง ๆ นั่นเอง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าในหนังสือไทยนั้นจะพบการเดินเรื่องด้วยความตลกอยู่บ้างไม่มากนักน้อย ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของหนังสือแต่ละเรื่อง แต่ทุกเรื่องจะต้องมีการเบรกอารมณ์ผู้ชมด้วยความตลกเสมอ แต่การเดินเรื่องที่เน้นความตลกนี้จะพบมากที่สุดในเรื่องผีตระกูลย่อยตลก อาจเป็นเพราะว่าจุดประสงค์หลักของหนังสือตลก คือ ต้องการการเดินเรื่องที่เน้นการใส่มุขตลกระหว่างเรื่องทั้งคนทั้งผี หนังสือตระกูลย่อยตลกนี้ จึงมักเป็นหนังสือที่มีระดับความกลัวน้อยกว่าหนังสือตระกูลย่อยอื่น ถึงแม้บางเรื่องผีจะร้ายกาจมากเพียงใด แต่เมื่อถูกดำเนินเรื่องให้ตลกทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าผีที่ดุร้ายก็จะค่อยๆ ลดความน่ากลัวย่อยลงไปทันที

2.3 ความสัมพันธ์ในเรื่องความรักและมิตรภาพ คือ การพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่องของความสัมพันธ์แบบความรักเชิงคู่สวและความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อน ซึ่งหนังสือที่พบจะแสดงถึงการพัฒนาความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ ความสัมพันธ์แบบนี้มักพบในหนังสือทุกเรื่องแต่จะแตกต่างกันที่หนังสือเรื่องนั้นจะเน้นให้เป็นความสัมพันธ์รูปแบบใดและระดับไหน ยกตัวอย่างเช่น ผีในเรื่องเด็กหอที่เด็กชายชาติตรีเริ่มมีความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่ตนไม่เคยรู้ว่าเป็นผีมาก่อนจนกลายเป็นมิตรภาพจนเพื่อนระหว่างคนกับผีที่แน่นแฟ้นมากขึ้น เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะขนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความรักและมิตรภาพนั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการเดินเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติสฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 รักแท้ต้องจากกัน ส่วนมากเป็นลักษณะของผีที่มีความรักกับคนตั้งแต่ยังเป็นคนอยู่จนตายไปก็ยังรักอยู่แต่จุดจบจะอยู่ด้วยกันไม่ได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือ ที่แม้ผีจะมีความรักกับคนมากเพียงใดสุดท้ายผีก็ต้องอยู่ส่วนผี คนก็ต้องอยู่ส่วนคนอยู่ดี

2.3.2 รักคือหลอกหลวง เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ความรักของคนกับผีตั้งแต่ที่ผียังไม่ตายและสุดท้ายเกิดการหลอกหลวงขึ้นเป็นเหตุให้ฝ่ายที่ถูกหลอกนั้นฆ่าตัวตายหรือถูกฆ่าตาย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเปิ่นซู้กับผี ที่ผีผู้หญิงตามหาสามีที่ตนรักแต่มาทราบภายหลังว่าชายที่ตนรักมีภรรยาเก่าอยู่แล้ว เธอจึงกลับไปฆ่าตัวตาย และสามีก็ถูกภรรยาเก่าฆ่าตายไปแล้ว เป็นต้น

2.3.3 มิตรภาพระหว่างเพื่อน คือ มิตรภาพที่ถูกก่อตัวขึ้นมาจากความสัมพันธ์ของคนกับผีแบบเพื่อนและมีความรู้สึกที่ดีต่อกันมากกว่าการจะทำให้อีกฝ่ายต้องกลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่เมื่ออดีตของผีเอกเคยขับรถชนหญิงสาวจนบาดเจ็บเมื่อมีโอกาสได้มาอยู่ที่หอเดียวกัน จึงทำให้ผีเอกมาคอยดูแลเธอจนเป็นความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างคนกับผี เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังสือทุกตระกูลนั้นจะพบการดำเนินเรื่องถึงความสัมพันธ์ทั้งในเรื่องความรักและมิตรภาพแทบทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็นผีหรือคน แต่หนังสือตระกูลย่อยที่แสดงถึงรูปแบบของความรักและมิตรภาพ ที่ชัดเจนมากที่สุดคือ หนังสือตระกูลย่อยความรักและมิตรภาพ และหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียมนิยม ทั้งความรักที่เป็นแบบมิตรภาพฉันเพื่อนและความรักแบบหนุ่มสาว แต่โดยส่วนมากมักจะเป็นการนำเสนอเรื่องราวความรักแบบหนุ่มสาว ที่ถึงแม้ตอนแรกจะมีความสุขแต่ในที่สุดแล้วมักจะไม่สนใจตามความรักที่ปรารถนา หรือ เป็นความรักที่ผิดหวังนั่นเอง ซึ่งส่วนมากความรักหรือความสัมพันธ์แบบมิตรภาพที่เกิดขึ้นจะเกิดระหว่างคนกับผี

2.4 การสืบหาความจริงจากปมปัญหา คือ การหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ โดยอาจมีผลมาจากความสงสัย หรือความอยากรู้สาเหตุที่แท้จริงจากการเปิดประเด็นตอนเริ่มเรื่อง ซึ่งการพัฒนาช่วงนี้จะมีการสืบปมปัญหาที่ค้างคาใจในเหตุการณ์ที่ตัวละครสงสัยแต่จะยังไม่เฉลยในทันที เพราะเป็นแค่ช่วงของการพัฒนาเหตุการณ์เท่านั้น เพื่อเป็นการคลายความสงสัยเหล่านี้ ตัวละครจึงต้องหาคำอธิบายจากสถาบันต่างๆ ในสังคม โดยผู้วิจัยพบว่าการสืบหาความจริงจากปมปัญหาจะพบได้ในทุกตระกูลย่อยของหนังสือไทยแต่ไม่ทุกเรื่อง ซึ่งในหนังสือบางเรื่องหรือบางตระกูลย่อยนั้นอาจมีการเปิดเผยความจริงบางส่วนจากความลับที่ซ่อนเร้นไว้บ้างแล้วตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง แต่สุดท้ายสิ่งที่หนังสือทุกเรื่องมักจะขาดไม่ได้ คือ ความลับสุดยอดที่ลวง หรือปกปิดเอาไว้ ถือเป็นความลับที่อาจเป็นจุดหักมุมของเรื่อง เป็นความลับที่เป็นสาเหตุที่มาทั้งหมดของหนังสือและจะถูกเปิดเผยตอนท้ายเรื่องแทบทุกครั้ง ในช่วงของการสืบปมปัญหาของเรื่องจึงถือว่าเป็นช่วงที่สำคัญมากสำหรับหนังสือทุกเรื่องเพราะจะทำให้ผู้ชมที่รู้สึกกลัวอยู่แล้วจะมีอารมณ์ลุ้นระทึก ตื่นเต้นและตกใจ ร่วมไปกับหนังสือเพิ่มขึ้นด้วย แต่ในการสืบหาความจริงจากปมปัญหานี้ขึ้นอยู่กับวิธีการของแต่ละเรื่องว่าจะให้เป็นไปในรูปแบบใด เพราะบางเรื่องก็อาจไม่ได้แสดงให้เห็นชัดว่ามีการสืบหาความจริงตลอดเวลา แต่อาจดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆ จนถึงจุดสำคัญของหนังสือที่เริ่มมีการคลี่คลายให้เห็นเอง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝด ที่แฝดที่ต้องกลับมาเยี่ยมแม่ที่ป่วยและต้องเจอผีแฝดน้องที่ตามหลอกอยู่ตลอดแผนหนุ่มต้องไปหาจิตแพทย์เพื่อช่วยคลายความจริงหรือช่วยรักษาแต่สุดท้ายวิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถช่วยคลายปัญหาได้แฝดพี่กลับเป็นหนักมากกว่าเดิม

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะขนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการด้านการสืบหาความจริงจากปมปัญหานี้ หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจาก การสืบหาความจริงจากปมปัญหาที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 4 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.4.1 วิทยาศาสตร์ การได้มาซึ่งความรู้ทางวิทยาศาสตร์คือ “เหตุผล” ในขณะที่ผีคือ “ความเชื่อ” (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 46-51) ดังนั้นวิทยาศาสตร์จึงมองว่าเรื่องผีนั้นพิสูจน์ไม่ได้ แต่คนก็พยายามจะใช้วิทยาศาสตร์เพื่อหาคำอธิบายมาคลายความสงสัยที่เกิดขึ้นยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องซัดเตอร์กิดติวิญญาน ที่ตัวละครในเรื่องพยายามสืบหาเหตุผลที่นำมาอธิบายรูปถ่ายว่าทำไมถ่ายติดสิ่งอื่นมาในรูปด้วย โดยต้องการนำเหตุผลทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับหลักในการถ่ายรูปมาอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นต้น

จนบางครั้งก็อธิบายได้บางครั้งวิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถพิสูจน์ได้ และไม่สามารถใช้อำนาจทางวิทยาศาสตร์นี้ปราบผีได้เช่นกันแต่ในทางกลับกันผีนั้นสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับวิทยาศาสตร์ได้อย่างกลมกลืน เช่น ผีสามารถขึ้นลิฟต์ได้ ผีเข้า-ออกจากรูปถ่ายได้ เป็นต้น

2.4.2 ศาสนา หนังสือของไทยนั้นมักมีกล่าวอ้างถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่แล้ว เช่นเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจและช่วยทำให้สบายใจขึ้นเมื่อเกิดความเครียดสูง, สิ่งศักดิ์สิทธิ์จะช่วยคุ้มครองให้พ้นจากผีร้ายทั้งปวง และบางสิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ศาสนาอาจช่วยอธิบายได้ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่ชาวบ้านไปหาหลวงพ่ที่วัดเพื่อให้หลวงพ่หาทางสืบและชี้แนะว่าใครเป็นกระสือที่ออกอาละวาดในหมู่บ้านกันแน่ เป็นต้น โดยส่วนมากอำนาจทางศาสนานี้จะนำมาต่อรองในการปราบผีได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ ด้วย เพราะถ้าผีดี ศาสนาก็จะไม่เข้ามายุ่งเกี่ยวและปล่อยให้ไปไปตามกรรมของผี

2.4.3 ไสยศาสตร์ อาจกล่าวได้ว่าเป็นที่แห่งหนึ่งที่สามารถเป็นที่พึ่งทางใจของคนได้เมื่อเจอผี เพราะสถานที่เหล่านี้มีความเชื่อเรื่องผีเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เช่น การเข้าทรง และเช่นเดียวกันกับอำนาจของศาสนาที่เชื่อว่าสามารถอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นและเข้าไปหยุดการกระทำของผีได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือ ที่หมอผีพยายามเข้ามาปราบผีแต่ก็ไม่สามารถเข้าไปหยุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ เป็นต้น โดยส่วนมากหมอผีมักสนใจเพียงว่าต้องทำหน้าที่ในการอธิบายปรากฏการณ์และหาวิธีการในการปราบผีให้สำเร็จแต่ไม่ได้ดูเหตุผลที่เกิดขึ้นว่าทำไมผีต้องออกมาหลอกคน แต่ก็มีอยู่หลายครั้งที่หมอผีเองก็ไม่สามารถเข้าไปจัดการกับผีหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอำนาจที่ไม่แก่กล้าพอหรือความประมาทของหมอผีนั่นเอง

2.4.4 ตำรวจหรือทหาร คล้ายกับวิทยาศาสตร์นั้นอาจพิสูจน์ได้จากหลักฐานที่มีจากคนหรือผี เพื่อนำไปสู่การตามหาความจริง แต่ส่วนมากผีจะเจอคนร้ายก่อนแทบทุกเรื่องอาจเป็นเพราะสถาบันเหล่านั้นมีอำนาจในการชี้ชะตาชีวิตของสังคมการวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมจริง ๆ อาจทำไม่ได้ ดังนั้นจึงต้องอาศัยอำนาจแห่งผีที่คอยทำหน้าที่ตรวจสอบอีกที (กำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน, 2544, น. 67-68) เพราะสถาบันเองก็อาจทำหน้าที่ล้มเหลวหรือผิดพลาดได้เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่ตำรวจเข้ามาสืบหาคนร้ายที่ปล้นธนาคารแต่สุดท้ายก็โดนผีหลอก และผีก็เป็นตัวการที่ทำให้คนร้ายออกมามอบตัวได้เอง เพราะผีไปอาละวาดคนร้าย เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังสือตระกูลย่อยที่แสดงช่วงพัฒนาเหตุการณ์ของการสืบหาความจริงจากปมปัญหาได้ชัดเจนมากที่สุด คือ หนังสือตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวน โดยเป็นหนังสือตระกูลย่อยรุ่นใหม่ที่มีหนังสือหลายเรื่องที่สามารถสร้างความน่ากลัวในการสืบหาความจริง รวมไปถึงฉากที่ต้องมีการลุ้นระทึกจนถึงวินาทีสุดท้ายได้อย่างลงตัว ผู้วิจัยพบว่าหนังสือไทยทุกเรื่องนั้นแท้จริงแล้วต้องการสื่อสารความน่ากลัวออกมา และสิ่งที่ยิ่งทำให้หนังสือมีความลุ้นระทึกเพิ่มมากยิ่งขึ้นไปอีก คือ ช่วงของการหาความจริงที่ถูกซ่อนเร้นไว้เบื้องหลังของหนังสือ ซึ่งหนังสือตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวนนี้สามารถนำวิธีการในการสืบหาความจริงจากปมปัญหาได้อย่างชัดเจนและน่าติดตามมากกว่าหนังสือตระกูลย่อยอื่น โดยการสืบหาความจริงจากปมปัญหาของเรื่องราวในหนังสือสืบสวนสอบสวนในช่วงแรกมักใช้ความรู้จากวิทยาศาสตร์ก่อน อาจเป็นเพราะ

คนในปัจจุบันนี้มักอ้างถึงวิทยาศาสตร์ว่าเป็นสถาบันที่สามารถพิสูจน์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้ตามเหตุและผลที่เกิดขึ้นจริง หากยังหาคำตอบไม่ได้ก็ค่อยตามมาด้วยการสืบจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ที่คิดว่าจะช่วยคลี่คลายได้ตามลำดับ

2.5 ความคึกคะนองของวัยรุ่น คือ การพัฒนาเหตุการณ์ความคึกคะนองของวัยรุ่นในรูปแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจก่อให้เกิดผลที่ตามมาไม่ตืนัก ทั้งนี้อาจมีที่มาจากปัญหาของวัยรุ่นเองหรือเป็นเหตุจากความคึกคะนองของวัยรุ่นก็ได้ การนำความคึกคะนองของวัยรุ่นมาเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาหนังสือ ผู้วิจัยพบว่ามีอยู่ในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องล่าท้าผี ที่วัยรุ่นเกิดความคึกคะนองเข้าร่วมการแข่งขันรายการที่เกี่ยวกับการอยากทำพิสูจน์ความเชื่อเรื่องผีในสถานกักกันคุกเขมร เป็นเหตุให้ทุกคนต้องตายกันหมดรวมถึงทีมงานด้วยอาจเป็นเพราะการเข้าไปรบกวน ลบหลู่ในสถานที่ของผีก็เป็นได้

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับด้านความคึกคะนองของวัยรุ่นนั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากความคึกคะนองของวัยรุ่นที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติสฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 2 รูปแบบซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.5.1 วัยรุ่นนั้นต้องการที่จะค้นหาตัวตนที่แท้จริง ในที่นี้อาจหมายถึงทั้งตัวตนของผีและของตนเอง ด้วยจึงทำการพิสูจน์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี10 ที่กลุ่มวัยรุ่นที่พยายามหาคำตอบในเรื่องการมองเห็นผี และเพื่อเป็นการพิสูจน์สิ่งที่อยากรู้ประกอบด้วยการอยากลองของวัยรุ่นลึมนึกถึงผลร้ายแรงที่กำลังจะตามมา จึงทำให้เกิดเรื่องเศร้าสลดตามมามากมายสุดซึ่งรวมไปถึงการสูญเสียชีวิตของพวกเขาเอง เป็นต้น

2.5.2 วัยรุ่นนั้นมีปัญหามากมายที่ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยากที่จะเข้าใจ จึงทิ้งปัญหาเหล่านี้ให้พวกเขาเผชิญ เช่น ปัญหาครอบครัวเห็นพ้อมีเมียน้อย, ปัญหาระหว่างเพื่อนยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องลองของ2 ที่วัยรุ่นมีปัญหาระหว่างครูกับลูกศิษย์ จึงเกิดความคึกคะนองในการแก้แค้นครูโดยการเข้าไปทำพิธีลองของโดยทำใส่ครูเป็นเหตุให้คนตาย สุดท้ายกรรมตามสนองย้อนมาทำร้ายคนในครอบครัวตนเองจนเป็นเหตุให้เสียชีวิตกันทั้งหมด เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าความคึกคะนองของวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับหนังสือผีนั้นแม้จะพบในทุกตระกูลย่อยแต่ก็ไม่ได้พบในทุกเรื่อง โดยหนังสือตระกูลย่อยที่ถูพบมากที่สุดคือหนังสือตระกูลย่อยไสกนาฏกรรม นั้นเพราะช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ของหนังสือไสกนาฏกรรมนั้นมักเน้นไปที่อารมณ์แห่งความคึกคะนอง ภาพอันสยดสยอง อันเนื่องมาจากปัญหาที่แตกต่างกัน โดยไม่ว่าต้นตอของเรื่องเป็นมาอย่างไร แต่เรื่องราวมักถูกดำเนินต่อไปจากความคึกคะนองของวัยรุ่น

3. ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) หมายถึง เป็นขั้นที่เนื้อเรื่องได้ดำเนินมาจนถึงความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุด แดกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจได้ว่า

ตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร ทำให้ช่วงนี้ของหนังสือจึงเป็นช่วงที่สำคัญที่อาจทำให้ผู้ชมอยากรู้มากที่สุดช่วงหนึ่งของหนังสือ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าชั้นภาวะวิกฤตินี้มีขอบเพียงอย่างเดียว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การเปิดเผยความจริง คือ ขนบของชั้นภาวะวิกฤติ หรืออาจกล่าวได้ว่าในชั้นภาวะวิกฤติของหนังสือก็คือช่วงของการเปิดเผยความจริงของเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น เพราะเมื่อโลกของผีที่ลึกลับถูกเปิดเผยขึ้นแล้ว เรื่องราวที่ถูกปกปิดเหล่านั้นอาจเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมคาดไม่ถึงขึ้นก็ได้ ซึ่งเหตุการณ์ที่ถูกเปิดเผยและคาดไม่ถึงเหล่านี้จะแตกต่างกันออกไปตามเนื้อหาของหนังสือแต่ละเรื่อง

ตารางที่ 4.3

แสดงขนบของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ขนบของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	ประติษฐกรรม	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
การเปิดเผยความจริง	1) การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี 2) การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี 3) การเปิดเผยความต้องการของผี	การเปิดเผยว่าใครมีสถานะเป็นผี พบในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่อาจพบน้อยมากในหนังสือตระกูลย่อยตลก การเปิดเผยถึงสาเหตุการตายของผีและทำให้ทราบว่าใครเป็นและใครเป็นคนดี การเปิดเผยถึงสิ่งที่ผีต้องการรวมถึงคนเลว และสาเหตุที่ทำให้ด้วย	เด็กหอ/ เปนซู้กับผี/ คนเห็นผี10 พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ในชั้นตอนวิกฤติ (Climax) ที่ได้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าชั้นวิกฤติในหนังสือแต่ละเรื่องนั้นมีขอบเพียงอย่างเดียว นั่นคือ การเปิดเผยความจริง หรือการเปิดเผยเบื้องหลังที่เป็นสาเหตุของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งความจริงที่บอกกล่าวนั้นอาจสร้างความแปลกใจให้กับผู้ชมได้ มีลักษณะของประติษฐกรรม 3 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1.1 การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี คือ การเปิดเผยความจริงถึงตัวตนที่แท้จริงของผีว่าใครมีสถานะเป็นผี หรือใครมีสถานะเป็นคน การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีอาจมีการลงมาตั้งแต่ต้นจึงถือเป็นประติษฐกรรมรูปแบบหนึ่งในการเปิดเผยความจริง ที่นำมาใช้ในหนังสือไทยหลายๆ เรื่อง เพราะนอกจากตัวละครในเรื่องจะตกใจและต้องตัดสินใจทำบางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นหลังจากนี้แล้ว ผู้ชมเองก็พลอยตกใจและลุ้นระทึกไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอเป็นเรื่องหนึ่งที่ซาตริเมื่อรู้ว่าเพื่อนที่ตนคบมานั้นเป็น

ผีถึงกับตกใจ และเกิดการสับสนว่าตนเองต้องกลัวหรือทำยังงต่อไปดี เป็นฉากที่ทำให้คนดูลุ้นระทึกไปด้วยเป็นต้น

ทั้งนี้ ตัวตนที่แท้จริงของผีนั้นอาจมีความสัมพันธ์กับคนคือ เพื่อน พ่อ แม่ พี่น้อง แฟน คนที่รู้จักตนเองหรืออยู่กับตนเองฯ ผู้วิจัยยังพบว่า การเปิดเผยความจริงถึงตัวตนที่แท้จริงของผีนี้มักพบในหนังสือไทยในทุกตระกูลย่อย แต่อาจจะพบน้อยมากในหนังสือตลก เพราะตัวละครผีในหนังสือตลกส่วนมากมักออกมาอาละวาดหรือแสดงอำนาจตั้งแต่ต้นเรื่องเพื่อให้เห็นความวุ่นวายและความเดือดร้อนของชาวบ้านที่เกิดจากการหลอกของผีให้ชัดเจนเพื่อง่ายต่อการแทรกมุขตลก ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโกยเถอะโยมที่ผีเด็กออกมาหลอกอาละวาดสร้างความวุ่นวายให้ชาวบ้าน และหนังสือเรื่องหอแตรแก้วที่มีผีกะเทยออกมาหลอกอาละวาดเช่นกัน

3.1.2 การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี คือ การเปิดเผยถึงสาเหตุการตายของผี หรือการเปิดเผยถึงที่มาที่ไป ที่ทำให้ต้องกลายมาเป็นผี ในที่นี้พบว่า การเปิดเผยสาเหตุการตายของผีนั้นนอกจากจะทำให้ทราบว่าผีตายอย่างไรแล้ว บางเรื่องหากมีคนมาเกี่ยวข้องในสาเหตุการตายของผีก็จะทำให้ทราบว่าใครกันแน่ที่เป็นคนเลว และใครคือคนดี เมื่อความจริงถูกเปิดเผยอาจทำให้ผู้ชมนั้นตกใจ จากการเข้าใจผิดมาตั้งแต่ต้นก็เป็นได้ และเรื่องราวทั้งหมดนี้อาจเป็นจุดเริ่มต้นที่แท้จริงที่ทำให้เกิดเรื่องราวของหนังสือเรื่องนี้ก็ได้ ในหนังสือไทยแทบทุกเรื่องจึงต้องมีการเปิดเผยสาเหตุและรูปแบบการตายของผีโดยมักอยู่ในชั้นวิภวภูติหรือชั้นการเปิดเผยความจริงของหนังสือแทบทุกเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝดที่แฟนหนุ่ม สืบทราบความจริงจากแม่ของแฝดทั้งคู่ว่าคนที่ตายแท้จริงคือแฝดน้องเพราะถูกพี่ฆ่า โดยการบีบคอจนตาย และคนที่คบอยู่ปัจจุบันนั้นเป็นแฝดพี่ เมื่อรู้ว่าฆาตกรที่แท้จริงคือใครและสาเหตุที่ผีมาหลอก นอกจากทำให้ผู้ชมเริ่มกระจำงในความจริงแต่ก็ต้องลุ้นต่อไปว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับคนร้ายตัวจริงและพระเอกด้วย

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ภายใต้อัตลักษณ์ประติสฐกรรมของชั้นภาวะวิภวภูติที่เกี่ยวกับการเปิดเผยสาเหตุการตายของผีนั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจาก การเปิดเผยสาเหตุการตายของผีที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีลักษณะของประติสฐกรรมย่อยที่แตกต่างกันออกไป 4 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- ถูกฆ่าตาย เป็นสาเหตุที่พบมากของหนังสือในปัจจุบันนี้ เช่น การข่มขืนผู้หญิงแล้วฆ่าตาย, การฆ่าคนตายจากอารมณ์ชั่ววูบ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องผีหัวขาด ที่ถูกคนร้ายฆ่าตายโดยการตัดหัวจนขาดออกจากตัว เป็นต้น
- อุบัติเหตุ เป็นการตายที่ไม่ได้ตั้งใจให้เกิด ผีบางตนอาจยังไม่รู้ว่าตนเองตายไปแล้วด้วยซ้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอที่ผีเด็กจมน้ำตาย เพราะแก๊งหลอกเพื่อน สุดท้ายเขาเป็นตะคริวทำให้จมน้ำตายจริงโดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นต้น
- ฆ่าตัวตาย ผีที่ฆ่าตัวตายเองจะมีสาเหตุอันน่าเศร้าใจ อันมาจากปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต เช่น อาจมาจากความอับอายของตนเองทั้งโดนข่มขืนการหักหลังและผิดหวังเรื่องความรัก ปัญหาการดำเนินชีวิต ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี ที่ผีหลินผูกคอตายเพราะต้องการหนีปัญหาชีวิตจากที่ถูกคนทั้งหมู่บ้าน

รุมเกลียดเพียงเพราะเธอมีความสามารถพิเศษมองเห็นผีที่มารับวิญญาณคนตายของแต่ละคนได้
สุดท้ายเกิดไฟไหม้ครั้งใหญ่ในหมู่บ้านไม่มีใครเชื่อเธอเลยทำให้คนตายเกลื่อน และกลับมารุมประณามเธอ
จนทำให้เธอคิดสั้น เป็นต้น

- โดนพิธีกรรมตาย คนที่ทำพิธีกรรมใส่มีทั้งตั้งใจให้อีกคนตายกับไม่ได้ตั้งใจถึงกับให้เสียชีวิตแต่ก็อาศัย
พิธีกรรมทำให้คนตายเหมือนกัน เช่น การทำพิธีสะเดาะเคราะห์ให้นอนในโลงแล้วคนที่รักจะต้องตาย, การทำ
พิธีลงของใส่ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องลงของ 2 ที่วิญญาณเทพสามตาที่อาศัยอยู่ในร่างครุฑนอทำให้
เธอมีวิชาอาคมด้านไสยศาสตร์กลับมาแก้แค้นคนที่ฆ่าลูกของเธอและเป็นกลุ่มคนที่เคยทำพิธีกรรมลงของ
กับเธอมาก่อน ทุกคนในครอบครัวนี้จึงต้องตายทั้งหมด

3.1.3 การเปิดเผยความต้องการของผี คือ การเปิดเผยถึงความต้องการที่แท้จริงของผี อาจเป็นผล
มาจากการตายของผี เพราะอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผีเกิดความต้องการรูปแบบต่าง ๆ โดยรูปแบบของ
ชั้นวิภัติในการเปิดเผยความต้องการที่แท้จริงของผีในหนังสือผีนั้น ผู้กำกับได้นำมาใช้เยอะมากเพราะทั้งผู้ชม
และนักแสดงในเรื่องก็มักเชื่อว่าถ้าทราบเหตุผลที่แท้จริงที่ผีออกมาหลอก จะทำให้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้
แต่บางครั้งแม้จะรู้ความต้องการของผีแล้วก็มักจะไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ทันท่วงที หรืออาจสายเกินกว่าจะ
แก้ด้วยซ้ำ ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องโกยเถาะโยมที่ผีเด็กตายเพราะการทำแท้งของแม่ตนเองตามลำพัง
และหลังจากเกิดเรื่องพ่อเด็กได้ไปบวชเพราะตามหาลูกเมียไม่เจอ จนเมื่อพ่อและแม่บังเอิญมาอยู่ใน
หมู่บ้านเดียวกัน ผีเด็กเลยออกมาอาละวาดเพียงเพื่ออยากให้คนรัก เกิดความเหงาเมื่อตายไปเป็นผีไม่มี
เพื่อนเล่นด้วยจึงออกมาหลอกเพื่อเล่น หยอกล้อกับคน โดยสิ่งที่ผีตั้งใจคือการได้เจอพ่อและแม่ที่กลับมาอยู่
พร้อมหน้ากัน เป็นหนังสือที่อาจไม่ได้ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์กลัวมากเกินไป (หนังสือตระกูลย่อยยดลก) แต่ก็
เป็นชั้นวิภัติที่น่าสยอง หรือการเปิดเผยความจริงที่ทำให้เห็นว่าเรื่องราวทั้งหมดมาจากการทำแท้งเด็กจนตาย
และนี่แหละเป็นสาเหตุที่ทำให้ผีเด็กต้องมาหลอกชาวบ้าน เป็นต้น

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของชั้นภาวะวิภัติที่
เกี่ยวกับการเปิดเผยสาเหตุที่มีผลต่อความต้องการของผีนั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจาก
เปิดเผยสาเหตุที่มีผลต่อความต้องการของผีที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีลักษณะของประติมากรรมย่อยที่
แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- ความต้องการแก้แค้น อาจเพราะถูกฆ่าตาย, ฆ่าตัวตายอาจมาจากความอับอายของตนเองทั้งโดนข่มขืน
การหักหลังและผิดหวังเรื่องความรัก, ผีที่โดนพิธีกรรมตาย เช่น การทำพิธีสะเดาะเคราะห์ให้นอนในโลงแล้ว
คนที่รักจะต้องตาย, การทำพิธีลงของใส่ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชัตเตอร์กดติดวิญญาณ ที่ผีเนตรนภา
กลับมาแก้แค้นทุกคนที่เคยข่มขืนเธอรวมทั้งแฟนที่เธอรักมาก เธอก็มาแทรกแซงชีวิตประจำวันจนกลายเป็น
คนบ้า เป็นต้น ความต้องการของผีในเรื่องของการกลับมาแก้แค้น มักพบมากในหนังสือปัจจุบันนี้

- ความต้องการมีเพื่อน หรือเหงา เศร้า ผีอาจตายแบบไม่ได้ตั้งใจตายและอาจถูกสิ่งลึกลับ ณ ที่ใดที่หนึ่ง เช่น
อาจเกิดอุบัติเหตุ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเรื่องเด็กหอที่ผีเด็กจมน้ำตายเพราะอุบัติเหตุ และต้องไปจมน้ำ
ตายทุกวันในเวลาที่ดินเองเกิดอุบัติเหตุคือตอน 6 โมงเย็น ตัวละครผีเด็กชายที่รอการปลดปล่อยนี้แท้จริง

เกิดความเหงาและอยากมีเพื่อนที่มาเข้าใจตนและช่วยปลดปล่อยให้เขาหลุดพ้นจากชะตากรรมที่เลวร้ายนี้ จนได้มาพบเพื่อนที่เป็นคนและเป็นคนที่มีความต้องการให้คนอื่นเข้าใจเช่นกัน ทั้งสองจึงเกิดความผูกพัน จนเป็นเพื่อนที่เข้าใจซึ่งกันและกัน เป็นต้น ส่วนมากเป็นผีที่ดีเพียงแต่อาจทำให้คนตกใจกลัวบ้างตอนที่เข้ามาหยอกล้อและหลอกหลอนคนไม่ได้มีเจตนาทำร้าย

- ความต้องการปฏิบัติตามภารกิจให้สำเร็จ หากเป็นภารกิจตามฆ่าส่วนมากอาจไม่เคยมีความสัมพันธ์ใด ๆ มาก่อนระหว่างผีกับคนแต่ผีสามารถฆ่าคน ๆ นั้นได้อย่างไม่ลังเล ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องล่าท้าผี ที่ทำหน้าที่ในการฆ่าคนที่เข้ามาพิสูจน์ความเชื่อเรื่องผีในสถานกักกันที่ตนเองสิงสถิตอยู่ อาจเป็นเพราะการเข้าไปรบกวนยังสถานที่ของผี ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้ คนกลุ่มนี้ไม่เคยมีความสัมพันธ์ใด ๆ กับผีมาก่อนก็เลยโดนผีฆ่าตาย หรือทำตามหน้าที่ที่สืบทอดมาและมีผลต่อการดำรงชีวิตของผีตนนั้น ยกตัวอย่างเช่น ตำนาน กระสือที่ผีกระสือมีความต้องการในการปฏิบัติภารกิจ โดยมีการฆ่าคนเพื่อความอยู่รอดและสืบทอด วิญญาณด้วย เป็นต้น หรือทำตามภารกิจความอยากรู้อยากเห็น คล้ายการตามหาความจริงเหมือนหนึ่งผีสืบสวนสอบสวน ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องเป่นขี้กับผี ที่ผีหญิงสาวต้องการการปฏิบัติภารกิจในการตามหาสามีที่จากมา แต่สุดท้ายก็ต้องเสียใจเพราะถูกผิดหวังในความรัก และทราบความจริงว่าตนเองและทุกคนในบ้านได้ตายไปแล้วเหตุเกิดจากโศกนาฏกรรมเรื่องขี้สาวนี่เอง เป็นต้น ถือเป็นความต้องการของผีอย่างหนึ่งในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยยังพบว่าในขั้นตอนของการเปิดเผยความต้องการที่แท้จริงของผีแต่ละรูปแบบนี้ก็เหมือนกับการยึดติดอยู่กับความต้องการของตนเอง หรือการพยายามฝันชะตากรรมของตนเองที่ยังมีบนโลกมนุษย์นี้ ไม่ยอมปล่อยให้ตัวเองเป็นเรื่องของ “วงล้อของกฎแห่งกรรม” ตามความเชื่อของคนในสังคมที่ปล่อยให้ทุกอย่างเป็นไปตามผลของการกระทำ หากใครทำชั่วเอาไว้ก็ย่อมได้รับผลกรรมนั้นตอบแทน และหากใครทำดีก็ย่อมได้รับผลกรรมดีนั้นตอบแทนเช่นกัน ซึ่งผีไม่ยอมปล่อยให้ตัวเองแต่ต้องการที่จะฝันวงล้อของกฎแห่งกรรมโดยอาจไม่ยอมไปไหนหากไม่ได้ทำตามความต้องการ และสาเหตุที่คนต้องการทราบถึงเหตุผลที่แท้จริงของผีก็เพื่อหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น หรืออาจหาทางช่วยเหลือผี แต่จะสามารถคลี่คลายได้จริงหรือไม่ นั่นก็ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยซึ่งอยู่ในขั้นภาวะคลี่คลายต่อไป

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังผีบางเรื่องได้ปรากฏฉากของชั้นวิภัติไว้มากมายด้วยกัน ซึ่งอาจมีทั้งการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของตัวละครผี, การเปิดเผยสาเหตุการตาย พร้อมทั้งการเปิดเผยความต้องการในการปฏิบัติภารกิจของตัวละครผี อาจเรียงลำดับการเปิดเผยอะไรก่อนอะไรหลังขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้กำกับด้วยว่าต้องการให้เนื้อเรื่องนั้นมีชั้นวิภัติเป็นอย่างไรอะไรสำคัญกว่ากัน

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นช่วงของการแก้ไขปัญห หลังจากเนื้อหาของหนังได้ผ่านจุดวิภัติไปแล้ว โดยปัญหาหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้บ้างบางส่วน แต่ก็ถือว่ายังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของหนังผีแต่ละเรื่อง เพราะเนื่องจากในตอนท้ายเรื่องภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็สร้างประเด็นใหม่มาทิ้งท้ายให้ผู้ชมได้คิดต่อก็เป็นได้ ดังนั้นในการสร้างฉากชั้นคลี่คลายในหนังผีส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับการคลี่คลายของเรื่องราวการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทุกอย่างในโลกมนุษย์นั่นเอง ดังรายละเอียดของขนบในหนังผีที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4

แสดงขอบของขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ขอบของขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
1) การปราบผี	เป็นวิธีที่คนต้องการปราบหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ควรอยู่ จากโลกมนุษย์ไป	พบในหนังสือทุกเรื่อง
2) ผีได้ทำตามความต้องการ	เป็นความต้องการที่ทั้งเลวและดีของผีที่ยังติดค้างในโลกมนุษย์	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ผู้วิจัยพบว่าขั้นคลี่คลายของตระกูลหนังสือทั้ง 50 เรื่องนี้มีลักษณะของขอบ 2 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 การปราบผี คือ วิธีที่คนต้องการปราบหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ที่ควรอยู่หรือจากโลกมนุษย์ไป ในที่นี้ผู้วิจัยจะหมายรวมถึงการจากไปแต่โดยดีของผีเองด้วย โดยส่วนมากแล้ววิธีการแก้ปัญหาในหนังสือทำที่สุดมักจะหมายถึงการที่ต้องปราบผีให้นั่นคือการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด ซึ่งก็อาจจะใช้ได้กับหนังสือบางเรื่องที่ผีนั้นร้ายมากจนต้องให้มีคนมาปราบ แต่บางเรื่องอาจไม่ต้องปราบโดยคนแต่ผีก็ยินยอมที่จะจากไปแต่โดยดีเมื่อความต้องการบางอย่างเสร็จสิ้น และการปราบผีนี้มักเจอในหนังสือไทยทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่องเสมอไป ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝดที่แฝดพี่น้องได้หลอกหลอนอย่างคุกคามกับแฝดน้องที่ยังเป็นคนอยู่อาจเป็นเพราะคำสัญญาที่ให้ไว้ว่าจะอยู่ด้วยกันไปตลอดนั้นหมายความว่าเธอต้องการหลอกจนน้องตายตาม เป็นต้น

ในแง่ของประติสัทธิกรรมของผู้สร้างหนังสือไทยนั้น ผู้วิจัยพบว่าการปราบผีมีลักษณะของประติสัทธิกรรมที่แตกต่างกัน 5 รูปแบบ คือ

4.1.1 พระหรือศาสนา เป็นการทำพิธีกรรมจากความเชื่อทางศาสนาที่สามารถปราบเหล่าวิญญาณร้ายโดยใช้อาวุธต่าง ๆ ส่วนมากมักเป็นผีที่โหดร้ายมีนิสัยที่น่ากลัวทำร้ายคนอาวุธที่พระใช้ เช่น พระที่ใช้การถอดจิตเข้าไปสงบศึกของผี พระที่ใช้คาถาอาคมของฤๅษีตาไฟ, ใช้บทสวดทางธรรม ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่พระพระที่ใช้คาถาอาคมของฤๅษีตาไฟ เพื่อปราบร่างและวิญญาณของผีกระสือ โดยผีอาจถูกจองจำไม่ได้ไปเกิด อาจปราบผีไม่ได้เลยทีเดียว แต่ส่วนมากธรรมมักทำให้ผีสำนึกและไปเกิดได้อย่างสงบ

4.1.2 หมอผี เป็นผู้มีความรู้ด้านการปราบผีโดยเฉพาะดังนั้นจึงมีอาวุธในการปราบผีหลายอย่างด้วยกัน ส่วนมากมักเป็นผีที่มีความต้องการที่โหดร้ายสร้างความน่ากลัวหรือฆ่าคนอาวุธที่ใช้ เช่น มีดหมอ คาถา สายสิญจน์ กุมาร หม้อถ่วงน้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุพผารัตน์ 2 ที่ผีบุพผาถูกหมอผีคงใช้มีด

หมอบราบผีบุปผาและใช้หม้อของจำวิญญาณของผีบุปผาด้วยเป็นต้น บางครั้งแม้ผีจะไม่มารบกวนผู้คนแต่ผีอาจจะยังถูกจองจำไม่ได้ไปเกิด แต่ถึงแม้หม้อผีจะมีอาคมแก่กล้าในวิชาмаกเพียงใดก็อาจปราบผีที่มีอิทธิฤทธิ์มาก ๆ ไม่ได้เช่นกัน และมีส่วนน้อยที่สลายไปเพราะฝ่ายหม้อผีจนต้องไปเกิดใหม่

4.1.3 เกรกรรม คือการที่ผีนั้นได้ทำกรรมไว้ก่อนตายตอนที่เป็นผีจึงวนเวียนชาติใช้กรรมนั้นอยู่ ดังนั้นคนจะเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยปลดปล่อยผี เช่น ผีที่ติดอยู่กับการฆ่าตัวตาย ผีที่ติดอยู่กับสัญญาที่ให้ไว้ก่อนตาย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี ที่ผีหญิงสาวฆ่าตัวตายโดยการผูกคอตาย ถือเป็นกรรมอย่างหนึ่งจึงต้องติดอยู่กับการใช้กรรมบนโลกมนุษย์ เพราะการฆ่าตัวตายถือเป็นการทำบาปที่ใหญ่หลวงมากตามความเชื่อของสังคมไทย รอจนมีคนมาช่วยปลดปล่อยวิญญาณ สุดท้ายผีจะสลายและจากไปเอง

4.1.4 คิดได้เอง ส่วนมากจะเป็นผีที่ดีไม่ได้ร้ายอะไรมากบางครั้งมีความต้องการบางอย่างที่อยากได้ก่อนไปเกิดเมื่อภารกิจเสร็จสิ้นแล้วก็จะยอมไปแต่โดยดี เช่น อยากเห็นหน้าพ่อแม่ที่แท้จริง การที่เห็นคนร้ายถูกริบ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโลงต่อตาย ที่ตายจากผลพวงหลังจากที่คนรักทำพิธีกรรมสะเดาะเคราะห์ให้ตัวเอง คนที่อยู่ใกล้ตัวจึงต้องตายแทน ถูกริบโดยการคิดได้เองของผีเมื่อเห็นว่าคนรักนั้นได้กลับไปยอมรับชะตากรรมชีวิตโดยทำพิธีกรรมกลับคืนทุกอย่างให้เหมือนเดิมยกเว้นความตายไม่สามารถเอากลับคืนมาได้ แต่ตัวละครผีก็มักจะสลายไปตามธรรมชาติเอง

4.1.5 ผียังวนเวียนอยู่เดิม อาจเป็นเพราะผีสามารถสืบทอดคงกระพันได้เช่น ผีกระสือ ปอบ ผีโพรง เป็นต้นซึ่งมีข้อสังเกตว่าผีลักษณะนี้ล้วนเป็นผีไทยทั้งสิ้น ยกตัวอย่างเช่นหนังสือหลอนที่ผีปอบแม้จะถูกปราบด้วยไม้เรียวศักดิ์สิทธิ์ของหมอผี แต่ก็ยังถอดวิญญาณไปเข้าร่างคนอื่นต่อไปอยู่ดี ซึ่งผีในรูปแบบสุดท้ายนี้มักถูกกำจัดแต่อาจไม่สำเร็จและจะมีจุดจบด้วยการทิ้งท้ายไว้ให้ผู้ชมสงสัยต่อไป

นอกจากผีไทยในอดีตแล้ว ผีแบบนี้ก็มีในหนังสือปัจจุบันด้วย เพราะบางครั้งหนังสือนั้นก็แค่แสดงให้เห็นว่าผีต้องการอะไรไม่ได้แสดงการปราบหรือกำจัดผีเลยยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องลงของ 2 คนเห็นผี 10 เบนซ์กับผี ที่สุดท้ายในหนังสือที่ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีการกล่าวการกำจัดผี โดยยังคงปล่อยให้เป็นปริศนาต่อไปว่าผียังอยู่ในโลกนี้หรือไม่ อย่างไร เป็นต้น

4.2 ผีได้ทำตามความต้องการ คือ การแสดงถึงความต้องการทั้งในทางที่เลวและดีของผี หรือเรียกว่าเป็นการปฏิบัติการที่สำคัญของผีให้เสร็จสิ้นไปนั้นอาจมีผลมาจากการเปิดเผยความจริงในชั้นวิฤติถึงความต้องการที่แท้จริงของผี ในชั้นคลี่คลายนี้ผีจึงต้องทำภารกิจนั้นให้สำเร็จ เช่นการที่ผีบางตนแม้ไม่ได้มีความแค้นหรือจุดประสงค์ใด ๆ มาก่อนเพียงแต่คนอาจเข้าไปในสถานที่ที่ผีสิงสถิตอยู่เท่านั้นผีก็เลยอยากฆ่า จึงถือเป็นการกิจหนึ่งหรือความต้องการรูปแบบหนึ่งของผีเช่นกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัยมักพบว่าการที่ผีได้แสดงและทำตามความต้องการของตนเองในชั้นการคลี่คลาย จะพบในหนังสือไทยทุกตระกูล อาจเป็นเพราะการที่ผีออกมาหลอกหรือทำภารกิจอย่างใดอย่างหนึ่งนั้นจะมีจุดประสงค์ แต่คนมักรู้เหตุผลในชั้นที่เป็นจุดวิฤติแล้ว แต่ก็พยายามแก้ปัญหาในชั้นคลี่คลายเพื่อให้รอดพ้นจากการถูกผีหลอก แต่จะหนีพ้นหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือภารกิจหลักของผีด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องล่าท้าผีที่เมื่อครบวันตายของผีนายพลเจียง คนที่เข้าร่วมเล่นเกมรวมถึงกองถ่ายที่เข้าไปถ่ายทำในสถานกักกันแห่งนี้

ตายหมด โดยฝีมือการฆ่าของผีนายพลเจียงโดยไม่มีใครรอดแม้แต่คนเดียวเป็นต้น เห็นได้ว่าความต้องการหรือภารกิจนายพลเจียงนั่นคือการออกมาฆ่าคนในวันที่ตนเองตาย นั่นก็ถือว่าเป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง และจุดจบอาจมีคนรอดหรือไม่ก็ได้

ในแง่ของประติษฐกรรมของผู้สร้างหนังผีไทยนั้น ผู้วิจัยพบลักษณะนวัตกรรมของชั้นคลี่คลาย 3 รูปแบบ คือ

4.2.1 ผีได้แก้แค้น เมื่อทราบความจริงว่าใครคือผู้ร้ายแล้ว และหากมีส่วนต่อการกระทำที่ทำร้ายผีก่อนตาย การแก้ปัญหาก็คือการแก้แค้น เพื่อเอาชีวิตคนร้าย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องผีหัวขาด ที่ผีกลับมาล้างแค้นเพื่อเอาชีวิตคนชั่วที่ทำร้ายตนเองโดยการตัดคอตนเองจนตาย เป็นต้น และมีหลายครั้งที่ ผีมักถูกคนดีห้ามไม่ให้ทำบาปแต่ปล่อยให้มันเป็นหน้าที่ทางสถาบันทางสังคมของคน ดังคำกล่าวที่ว่า “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร” ซึ่งสุดท้ายแล้วคนเลวก็ต้องถูกลงโทษ แต่โดยส่วนมากแล้วคนเลวจะถูกลงโทษโดยฝีมือการหลอกหลอนของผีก่อนที่สถาบันทางสังคมอย่างตำรวจจะเข้าไปพบผู้ร้ายที่กำลังกลัวและผวาหรือบางรายอาจเสียชีวิตไปแล้วเพราะอิทธิฤทธิ์ของผี และหากผีไม่ติดค้างใด ๆ กับโลกมนุษย์ แล้ว อาจหมายถึงผีได้แก้แค้นแล้วนั้นก็จะมักไปเกิดใหม่ แต่หากไม่ไปก็อาจเป็นเพราะยังมีเหตุผลอื่นที่ยังต้องอยู่

4.2.2 ผีได้พบเพื่อน หรือได้คลายเหงา คลายความเศร้า โดยเมื่อเกิดความสัมพันธ์อันดีงามที่ก่อตัวขึ้นระหว่างผีและคน ทั้งมิตรภาพ และความรัก ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอ ทั้งผีและคนก็จะพบกับความสุข หรือผีที่สิงสู่ ณ ที่ใดที่หนึ่งก็จะคลายความเศร้า และความเหงาได้เมื่อพบเพื่อนหรือคนที่เข้าไปในที่ที่ตนสิงอยู่ โดยผีมักออกมาหลอกหลอนอย่างเต็มที่ก่อนที่จะหลบหนีออกมาได้ สุดท้ายมักจะไม่มีใครกวมนมนุษย์อีก หรืออาจได้ไปเกิดใหม่ทันที หลังจากจบเหตุการณ์ทุกอย่างแล้ว บางครั้งคนเองก็มักกลับไปอุทิศส่วนกุศลให้ผีด้วย

4.2.3 ผีได้ปฏิบัติตามภารกิจที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ หรือการตั้งใจทำในสิ่งที่สงสัยจนสำเร็จ โดยอาจเป็นผีที่มีภารกิจในการฆ่าคน ก็จะฆ่าคนจนหมดถือว่าการเสร็จสิ้นภารกิจยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องล่าท้าผี หรือผีที่ทำตามหน้าที่ที่สืบทอดมาและมีผลต่อการดำรงชีวิตของผีนั่นนั้น มักจะมีการคลี่คลายที่ไม่แสดงให้เห็นถึงจุดจบของผีอย่างชัดเจน แต่จะมีการถ่ายทอดวิญญานผีร้ายต่อไปให้กับร่างอื่นและฆ่าคนเพื่อความอยู่รอดของตน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหลอนที่ผีปอบออกมาหากินของสดบางครั้งอาจฆ่าคนเพื่อกินตับ ไต ไข่ พุง และคอยอาศัยร่างคนอยู่ในตอนกลางวันเพื่อความอยู่รอดของตนเอง จึงถือว่าเป็นภารกิจอย่างหนึ่งเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีภารกิจของผีโดยการตามหาความจริงที่ตนสงสัยเกี่ยวกับสามี และสุดท้ายอาจพบความจริงที่น่าเศร้า เพราะจริงแล้วสิ่งที่ตนตามหา คือ ความเจ็บปวดในอดีตที่มีอาชญากรรมยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเป่นขูกับผี ที่สุดท้ายแล้วทุกคนได้ตายไปแล้วจากเหตุการณ์เรื่องขู่สาว เป็นต้น แต่สุดท้ายผีที่ปฏิบัติตามภารกิจนี้มักจะยังคงอยู่ โดยในเรื่องนี้จะไม่กล่าวว่ามีผีจะไปที่ใดหลังจากปฏิบัติตามภารกิจเสร็จ

5. ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) หรือ ชั้นบทสรุปความเป็นไปของผี และเป็นขั้นตอนที่เป็นการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีบทสรุปได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องของหนังผีเรื่องนั้น ๆ เช่น

จบลงอย่างมีความสุข สูญเสีย หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบของเรื่องนับว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และมีส่วนร่วมกับเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี ดังรายละเอียดของขนบชั้นยุดีเรื่องราว ที่มีลักษณะชนบเพียงรูปแบบเดียวในหนังสือ อันได้แก่

5.1 การจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ ซึ่งเป็นข้อสรุปที่สำคัญของขั้นตอนการยุดีเรื่องราวทั้งหมดในตระกูลหนังสือไทยว่า สถานที่ที่ใช้ในการคลี่คลายความลับของผีและเป็นสถานที่ที่เป็นบทสรุปของผีด้วยนั้นจะต้องเกิดขึ้นบนโลกมนุษย์เท่านั้น อาจเป็นเพราะภาพยนตร์ก็คือสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์งานขึ้นมาและสิ่งที่มนุษย์ทราบได้แน่ชัดคือ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั้งกับคนและผีนั้นต้องมีการคลี่คลายจบแล้วผีก็ต้องกลับไปอยู่ส่วนผี และคนก็จะดำเนินชีวิตอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป และอีกเหตุผลคือหนังสือพยายามดึงเรื่องราว และจินตนาการแห่งความเชื่อเรื่องผี พร้อมผู้ชมกลับมาสู่ความเป็นจริงบนโลกมนุษย์แห่งนี้ พร้อมทั้งเน้นให้เห็นความแตกต่างของผีและคนว่าแตกต่างกัน และสุดท้ายก็ไม่สามารถอยู่ร่วมในภพเดียวกันได้กันได้เป็นปกติ จึงทำให้บทสรุปในชั้นยุดีเรื่องราวของตระกูลหนังสือจะอยู่บนโลกมนุษย์เท่านั้น นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดประติสักรกรรมของชั้นยุดีเรื่องราวในหนังสือ ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5

แสดงชนบของชั้นการยุดีเรื่องราว (Ending) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ชนบของชั้นการยุดีเรื่องราว (Ending)	ประติสักรกรรม	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
การจบปัญหาบนโลกมนุษย์	1) มีความสุข	การที่หนังสือมีบทสรุปที่มีความสุข ไม่มีการสูญเสีย มักพบในหนังสือตลก หนังสือความรักและมิตรภาพ	เด็กหอ/ ผีหัวขาด/ โกลีเออะโยม
	2) สูญเสีย	การที่บทสรุปของคนนั้นมักต้องตายจาก หรือสูญเสียความเป็นชีวิตส่วนตัวไปเพราะผีเข้ามาแทรกแซงมักพบในหนังสือตระกูลยอยโคกนาฏกรรม	คนเห็นผี 10/ ล่าท้าผี
	3) ทิ้งท้าย	การจบแบบมีเงื่อนงำไม่อธิบายไว้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ชมเกิดความสงสัยต่อไป พบในหนังสือทุกตระกูลยอยแต่ไม่ทุกเรื่อง	ผีจ้างหนัง/โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของขั้นตอนการยุติเรื่องราว หรือ บทสรุปที่เป็นไปของหนังสือทั้ง 50 เรื่อง โดยมีลักษณะชนบ คือ การจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์และนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบลักษณะของ ประดิษฐ์กรรม การจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ หรือเป็นขั้นยุติเรื่องราวทั้งหมด 3 รูปแบบดัง รายละเอียดต่อไปนี้

5.1.1 มีความสุข คือ การที่หนังสือที่มีความสุข ไม่มีการสูญเสีย และไม่มีเรื่องให้ต้องทิ้งท้ายใด ๆ ทั้งสิ้น แม้บางครั้งคนจะถูกผีหลอกในเรื่องมากมายเพียงใด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโกยเถาะโยม เพราะถึงแม้ผีเด็กจะเป็นผีที่มาจากการทำแท้งเหตุเพราะพ่อหรือหลวงพ่อบริเวณนี้มีปัญหาครอบครัวจนแม่เด็กต้องหนีไปทำแท้ง เวลาผ่านไปทำให้ต้องเป็นผีเด็กเร่ร่อนอย่างที่ไม่เห็นออกมหลอกชาวบ้านเพราะสิ่งที่ต้องการอย่างเดียวโดยได้เห็นหน้าพ่อและแม่ และการยอมรับจากเพื่อนในหมู่บ้านเท่านั้น เมื่อได้สิ่งที่ต้องการก็จากไปเกิดแต่โดยดีไม่มีใครเป็นอะไรเป็นต้น

บทสรุปของหนังสือที่มีความสุขนี้มีลักษณะเฉพาะ นั่นคือ ไม่มีใครตายและผีได้ไปเกิดใหม่ บทสรุปของหนังสือแบบมีความสุขจะพบในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่องแต่ตระกูลย่อยที่พบมากที่สุด คือ หนังสือตระกูลย่อยตลกและหนังสือความรักและมิตรภาพ นั่นเป็นเพราะหนังสือที่มีบทสรุปที่มีความสุขเช่นนี้อาจไม่ได้เกิดขึ้นจริงหรือไม่เคยเกิดขึ้นเลยในโลกแห่งความเป็นจริง นั่นคือ หนังสือเหล่านี้ได้ทำหน้าที่ซ่อมแซมสิ่งที่แก้ไขไม่ได้แล้วในความเป็นจริงบนโลกมนุษย์ เพราะหากในความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นผีหรือคนก็ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขอะไรได้จึงได้แต่ไปเกิดใหม่และซัดใช้กรรม แต่หนังสือที่จบแบบมีความสุขนี้จะช่วยเติมเต็มและนำพาให้ผีพบในสิ่งที่ขาดหายไป ดังนั้นหนังสือจึงอาจเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยทำให้สิ่งที่เป็นไปได้ของผีให้เป็นไปได้ ช่วยแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาดในอดีตของมนุษย์ ด้วยจินตนาการของนักสร้างหนังสือนั่นเอง

5.1.2 สูญเสีย คือ การที่จุดจบของคนนั้นมักต้องตายจากไป หรือสูญเสียความเป็นชีวิตส่วนตัวไป เพราะผีเข้ามาแทรกแซง แม้จะเป็นการตายจากเพราะผีแก้แค้นสำเร็จก็ตาม (ผีมีความสุข) ก็ถือว่าสูญเสียเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชัตเตอร์กดติดวิญญาณ ที่สุดท้ายแล้วผีได้ล้างแค้นคนที่ข่มขืนตนสำเร็จ และทำให้ชีวิตของธรรมต้องสูญเสียแฟน ความเป็นส่วนตัวตลอดไปเพราะผีเนตรนภาจะอยู่กับเขาตลอดไป เป็นต้น

ในแง่ของประติสัมพันธ์ของผู้สร้างหนังสือไทยนั้น ผู้วิจัยพบลักษณะประติสัมพันธ์ย่อยของการสูญเสียซึ่งแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

- ผีได้แก้แค้น แม้ผีจะสุขสมหวังในการแก้แค้นแต่ผลสุดท้ายการแก้แค้นของผีนั้นมีทั้งฆ่าคนและทำลายชีวิต โดยการแทรกแซงชีวิตปกติของคนจนเกิดความไม่ปกติขึ้นมา ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝด ที่ผีแฝดที่กลับมาฆ่าแฝดน้องที่เคยสัญญาว่าจะอยู่ด้วยกันตลอดไปและเป็นคนฆ่าเธอก่อน จนตายตามกันไป เป็นต้น
- ผีได้ฆ่าทุกคน ผีที่ฆ่าคนในหนังสือบางครั้งก็เป็นการฆ่าโดยที่ไม่ได้โกรธแค้นใด ๆ กับคนที่ตนเองฆ่าเลย หรืออาจไม่รู้จกกันมาก่อนด้วยซ้ำ แต่ก็สามารถฆ่ากันได้ถือว่าการฆ่าที่โหดร้ายและไร้เหตุผลมากที่สุด จึงเป็นความสูญเสียที่ร้ายแรงมาก ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องล่าท้าผี โดยผีนายพลเจียงกลับมาฆ่าทุกคนที่

เข้าไปบุกรุกในสถานที่ที่ตนสิงสถิตอยู่ ในวันครบรอบวันเกิดของตนเอง จนไม่มีใครรอดชีวิตเลยแม้แต่คนเดียว เป็นต้น

- พบการตาย การที่มีคนตายก็อาจไม่ใช่เป็นผีมือผีเสมอไปแต่อาจเป็นผีมือคนด้วยกันทั้งตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโลงต่อตาย ที่มีคนตายจากการทำพิธีสะเดาะเคราะห์จนสุดท้ายก็ต้องปล่อยเรื่องทุกอย่างให้อยู่ในวงล้อแห่งกรรม หนังสือเรื่อง คนเห็นผี 10 ที่หลังจากทำพิธีกรรมมองเห็นผีทั้ง 8 วิธ แล้วเพื่อนก็ตายหมดเพราะคำสาปหมอมผี และหนังสือเรื่องลงของ 2 ที่หลังจากได้เข้าไปพัวพันกับการลงของที่ทำร้ายผู้อื่นแล้วสุดท้ายทุกอย่างก็จะย้อนมาเข้าตัวทำให้คนในครอบครัวต้องตายตามด้วย เป็นต้น จุดจบของหนังสือแบบสูญเสียนั้นพบในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่องแล้วแต่ผู้กำกับ และจุดจบแบบนี้ส่วนมากจะพบในหนังสือตระกูลย่อยโคกนาฏกรรม

5.1.3 ทิ้งท้าย คือ การจบแบบมีเงื่อนงำ ไม่ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ชมเกิดความสงสัยต่อไป ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่แม่ผีจะดูเหมือนถูกปราบไปแล้วแต่สุดท้ายก็ยังส่งต่อวิญญาณตนไว้ให้ผู้สืบทอดยังรุ่นต่อไป ในฉากที่เด็กผู้หญิงเอาสร้อยผีมาสวมใส่โดยที่ไม่รู้แล้วก็กลายเป็นผีกระสือในที่สุด เป็นต้น

ผู้วิจัยพบว่าหนังสือที่มีบทสรุปแบบมีเงื่อนงำหรือทิ้งท้ายนั้นมีลักษณะของประติษฐกรรมย่อยอย่างน้อย 2 รูปแบบ คือ

- การที่ผีสืบทอดไปยังคนรุ่นต่อไป ส่วนมากเป็นผีที่เป็นความเชื่อดั้งเดิมของไทย แม้กำจัดแล้วก็ไม่ไปไหน เช่น ปอบ กระสือ กระหัง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอน ที่ผีโพงสามารถมีอยู่ได้เพราะมีคนนำวานที่มีวิญญาณผีโพงไปปลูก ผีก็จะสืบทอดวิญญาณได้ต่อไป โดยหน้าตาผีโพงจะคล้ายกับคนเลี้ยงคนนั้น เป็นต้น เหตุผลสำคัญของการอยู่คงกระพันของผี คือความเชื่อเรื่องผีเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันและติดแน่นทนทานกับสังคมไทยอย่างไม่เลือนหายไป แม้ว่าสังคม ไทยจะก้าวเข้าสู่ความทันสมัยเพียงใดก็ตาม แต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงฝังติดในจิตสำนึกของเราอยู่ดีจนมีคำกล่าวว่า “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ยิ่งไปกว่านั้นความเชื่อเรื่องผีที่สืบทอดและคงกระพันเริ่มขยายขอบเขตในทศวรรษที่ 2540 เพราะบางครั้งเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ไม่อาจตอบปัญหาต่าง ๆ ของสังคมได้ทั้งหมดจึงต้องหันหลังกลับมาสู่ความเชื่อต่าง ๆ เช่น ความเชื่อเรื่องผี (กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 70)

- การที่ผียังอยู่ไม่ได้ไปไหน จะมีลักษณะคล้ายกับแบบแรก แต่ต่างกันที่ไม่ได้กล่าวถึงวิธีการกำจัดผีเลย แค่กล่าวว่ายังมีอยู่จริง ณ สถานที่นั้นไม่ว่าผีจะมีภารกิจ หรือสิ่งที่ต้องการทำบนโลกมนุษย์แบบไหนก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเปนนู้กับผี ที่ผีแค่ต้องการตามหาสามีเธอเท่านั้น โดยไม่ได้กล่าวว่าสุดท้ายก็ไม่ได้มีการกำจัดไปเป็นการทิ้งท้ายให้ผู้ชมคิดตามว่าแล้วผีนั้นจะเป็นอย่างไรต่อไป เป็นต้น

ผู้วิจัยพบการจบแบบทิ้งท้ายนี้ในหนังสือทุกตระกูลแต่ไม่ทุกเรื่อง โดยผู้วิจัยได้ตั้งคำถามกับสาเหตุการยังวนเวียนอยู่ของผีบนโลกมนุษย์ได้ว่าสาเหตุที่ทำให้หนังสือเหล่านี้ยังมีการปล่อยผีให้อยู่บนโลกมนุษย์นั้นอาจมาจาก 2 เหตุผลหลัก คือ เป็นความตั้งใจของผู้กำกับว่าตั้งใจให้ผีอยู่ต่อไป โดยไม่ได้กล่าววิธีกำจัดผีตามเนื้อหาของหนังสือแต่ละเรื่อง และอีกเหตุผลมาจากข้อมูลทางการตลาด เพราะอาจมีการสร้างผลงานที่

ต่อจากหนังสือเรื่องเดิมนี้โดยให้มีภาคต่อไปอีกสังเกตจากกระแสตอบรับจากผู้ชมในภาคแรก ยกตัวอย่าง เช่น ลองของ2 ที่สร้างต่อจากภาพยนตร์เรื่องลองของภาคแรกซึ่งทำรายได้ 32 ล้านบาท หรือบุปผาราตรี2 ที่สร้างต่อจากบุปผาราตรีภาคแรกซึ่งทำรายได้ 40 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเราปี 2548-2552,2553) เป็นต้น เมื่อภาพยนตร์ที่ภาคแรกทำรายได้ดี ผู้สร้างก็อาจผลิตภาคต่อไปโดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในบางส่วนแต่ยังคงตัวละครผิอยู่ แต่ทั้งนี้การทิ้งท้ายในหนังสือทั้งสองแบบนี้สรุปแล้ว คือผิยังไม่ได้ไปไหนยังอยู่ในโลกมนุษย์นี้ แม้ผิจะอยู่ใกล้ชิดกับคนที่โดนโลกมนุษย์ แต่ตัวละครผิก็จะมี ความแตกต่างกับคน

ตัวละคร (Character typology)

ตัวละคร หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่านอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย ในการวิเคราะห์ตัวละครหนังสือไทย ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกันเรื่องมากที่สุดคือ “ผิ” และ “คน” โดยมีรายละเอียดของตัวละครทั้ง 2 แบบดังนี้

1. ตัวละครผิ (Ghost Character) หากลองพิจารณาตัวผิในหนังสือไทยนั้นจะพบว่าหนังสือไทยได้นำเสนอมิติของตัวละครผิในประเด็นที่ค่อนข้างหลากหลาย โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของตัวละครผิที่แตกต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ และประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผิ เช่นกัน นั่นคือ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจ และลักษณะการกำจัดผิ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผิ คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ อายุ เศรษฐกิจ สังคม ศาสนา และอีกหลายประการที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็นคือ “ตัวละครผิ” ในหนังสือแต่ละเรื่องก็จะมีผิที่มีความแตกต่างด้านประชากรศาสตร์อยู่แล้ว แต่ความหลากหลายนั้นมีเกณฑ์ที่ตัวละครผิแต่ละตัวจะขาดไม่ได้เลย และผู้วิจัยพบลักษณะชนบทางประชากรศาสตร์ที่มีความจำเริญและสำคัญมากที่ต้องระบุและพบในทุกเรื่องของหนังสือ ซึ่งแสดงรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6

แสดงชนบของตัวละครผี (Ghost Character) ของลักษณะทางประชากรศาสตร์และการสื่อสารความหมาย
ในหนังสือไทย

ชนบของตัวละครผี (Ghost Character) ลักษณะทาง ประชากรศาสตร์	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
1) เพศ	การสื่อสารความหมายเรื่องคุณลักษณะทางเพศของผี มักมีความหมายอื่นแอบแฝงด้วย เช่น การแสดงถึงอำนาจ ฐานะทางสังคม เป็นต้น	พบในหนังสือทุกเรื่อง
2) อายุ	ความหมายเรื่องอายุของผี มักแสดงทัศนคติให้เห็นว่าผีนั้นมีทุกวัย เพราะความตายเกิดขึ้นได้ทุกวัย และเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวตลอดเวลา	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางซึ่งได้จากวิเคราะห์หนังสือทั้ง 50 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยพบรูปแบบชนบของลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีได้ 2 รูปแบบ ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1.1 เพศ การให้ความหมายเรื่องเพศของผี มักมีความหมายอื่นแอบแฝงอยู่ด้วย เช่น การแสดงถึงอำนาจของผี ฐานะทางสังคมของผี เป็นต้น ขึ้นอยู่กับการให้ผีนั้นเป็นเพศไหน ซึ่งผีที่พบในหนังสือไทย ตัวอย่างทั้ง 15 เรื่องของผู้วิจัยนี้ส่วนมากพบว่าหนังสือไทยในปัจจุบัน มักมีการรวมทั้งผีเพศชายและผีเพศหญิง หรืออาจรวมถึงผีที่เป็นเพศที่สามอยู่ในเรื่องเดียวกัน แต่ขึ้นอยู่กับว่าจะให้ผีเพศใดเป็นตัวเอกของเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเป่นขู้กับผีและบุปผาราตรี 2 ที่มีนักแสดงนำเป็นผีเพศหญิง และ หนังสือเรื่องหลอน ที่มีนักแสดงนำเป็นผีเพศชาย

โดยในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยทางด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ในเรื่องเพศนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งลักษณะของประติสฐกรรมเรื่องเพศของตัวละครผี 3 รูปแบบ คือ

- เพศหญิง เป็นเพศของผีที่พบมากที่สุดหนังสือไทย จากจำนวนที่เป็นส่วนมากของตัวละครผีผู้หญิงนี้ทำให้มีแนวคิด 2 ประการ คือ ตัวละครผีผู้หญิงมักถูกมองว่าในขณะที่ผู้หญิงมีชีวิตอยู่มาก่อนแ่เมื่อตายไปแล้วจะมีความอาฆาตและอำนาจที่น่ากลัวมากและสามารถทำทุกอย่างที่ตนต้องการตามอำนาจที่มีอยู่จำกัด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องซัดเตอร์กตติวิญญานและบุปผาราตรี 2 เป็นผีผู้หญิงที่ก่อนตายโดนทำร้ายเพราะความแ่ เมื่อตายไปผีผู้หญิงจึงมีความอาฆาตแค้นมาก นอกจากนี้จะเห็นได้จากความเชื่อเรื่องผีที่มีมาตั้งแต่อดีตนั้นเมื่อนำมาสร้างเป็นหนังสือไทยที่เป็นตำนานเล่าขานหรือหนังสือตระกูลยอธรรมนิยม

นิยมก็มักมีแต่ตัวละครที่เป็นผีผู้หญิงเป็นตัวละครเอก โดยเน้นความน่ากลัวและการมีพลังกำลังที่แม้เป็นชายชาติตรีในเรื่องก็อาจสู้กำลังตัวละครผีผู้หญิงไม่ได้ และตัวละครผีผู้หญิงนั้นจะทำตามที่ต้องการทุกอย่างไม่ว่าจะไปทำให้ใครเดือดร้อนหรือไม่ก็ตาม แต่ก็เป็นอำนาจที่ยังจำกัดอยู่บ้างในบางครั้งยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนได้กล่าวถึงผีปอบว่าชอบกินตับ ไต ไข่ พุงของเหยื่อที่เป็นคนและสัตว์ออกมาหากินได้ในช่วงกลางคืนเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งหากเทียบกับการปรากฏภาพผีผู้ชายในหนังสือที่เป็นความเชื่อเรื่องผีดั้งเดิมถูกกล่าวถึงบ้างแต่น้อยกว่าผีผู้หญิง และที่สำคัญพลังกำลังที่มีก็ไม่ได้โหดร้ายและดูน่ากลัวมากไปกว่าตัวละครผีผู้หญิงเลย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนที่กล่าวถึงผีโพงที่ออกหากินสิ่งสกปรกเวลากลางคืนและหากมีคนไปจ้องตาและเห็นหน้าก็จะกลับมาแก้แค้นโดยการโยนไม้หีบขี้มาหลังคาบ้าน สุดท้ายหากคนนั้นหาเจ้าของผีโพงนี้ได้ก่อนตะวันตกดินก็จะไม่ตาย แต่ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายคนก่อน หรือไม่มีพฤติกรรมที่โหดร้ายฆ่าคนเพื่อความอยู่รอดและตั้งใจ เป็นต้น

ประการสุดท้ายหนังสือที่มีผีเป็นผู้หญิงแม้หนังสือจะนำเสนออำนาจพลังกำลังความน่ากลัว ความโหดร้ายในบางแง่มุมของตัวละครผีเพศหญิงมากเพียงใด แต่ในทางหนึ่งหนังสือไทย ก็ยังอ้าวมิตติของผู้หญิงในฐานะด้อยกว่าชาย โดยถูกใช้เป็นเหยื่อในการถูกจ้องมองด้วยแรงปรารถนาของเพศชาย เช่น จากผีโป่เปลือย เช็กซี (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 61) ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนที่มีการแต่งกายของผีนางตานีที่ค่อนข้างโป้ ที่เมื่ออยู่ในร่างมนุษย์แล้วมีการใส่เสื้อผ้าที่ปิดไม่มิดชิดค่อนข้างโป้ ทำให้มองแล้วเหมือนสิ่งชั่วร้ายทางเพศให้กับเพศชาย เป็นต้น

- เพศชาย ผู้วิจัยพบว่าผีเพศชายนั้นถูกนำมาสร้างเป็นผีตัวเอกของหนังสือไทยเป็นจำนวนรองลงมาโดยพบว่าผีผู้ชายไม่ว่าจะเป็นวัยไหนก็จะได้โหดร้ายและตั้งใจทำร้ายใครก่อนโดยที่ไม่มีเหตุผล เพราะส่วนมากที่ยังอยู่บนโลกมนุษย์นั้นก็เพราะต้องการแก้แค้นคนเลว บางครั้งถือเป็นการกระทำที่ช่วยคนดีในสังคมด้วย เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจก็จะไปเกิดแต่โดยดี ซึ่งไม่ต้องหาวิธีการกำจัด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องผีหัวขาดที่ผีเดียวชายหนุ่มที่มีจิตใจดีช่วยพระหาคนร้ายขโมยตัดเศียรพระ แต่กลับถูกคนร้ายลอบตัดศีรษะจนตาย เมื่อได้แก้แค้นคนร้ายก็ไปเกิดใหม่ โดยไม่ได้ทำร้ายคนใดๆ เลย และหนังสือเรื่องโกยเถาะโยมที่ผีเด็กถูกทำแท้งตายออกมาหลอกคนบ้างแต่ก็ไม่ได้ทำร้ายใคร สุดท้ายเมื่อเจอหน้าพ่อแม่แล้วก็ไปเกิดใหม่เป็นต้น

นอกจากนี้ มีส่วนน้อยมากที่ผู้ผลิตสร้างให้ตัวละครผีเพศชายดูน่ากลัว ร้ายกาจ ฆ่าคนไม่เลือกหน้า ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องล่าท้าผี โดยผีนายพลเจียงที่ฆ่าทุกคนในวันที่ครบรอบวันเกิดของตนเอง หรืออาจมาจากสาเหตุที่คนเข้าไปในสถานที่ที่ตนเองอยู่ก็ได้ แต่นี่ก็เป็นเพียงตัวอย่างเดียวในการวิเคราะห์หนังสือไทยทั้ง 15 เรื่อง ที่ผู้วิจัยอาจตั้งข้อสังเกตอย่างหนึ่งได้ว่า หนังสือเรื่องนี้ก็น่าจะเป็นหนังสือที่มีส่วนของการผสมผสานวัฒนธรรมจากหนังสือต่างประเทศนั่นคือประเทศกัมพูชา ตัวละครผีผู้ชายจึงมีลักษณะที่น่ากลัวแตกต่างออกไปจากหนังสือไทยส่วนใหญ่

- ผีเพศที่สาม หนังสือที่แสดงถึงตัวละครผีเพศที่สาม (กะเทยหรือเกย์) จากการแบ่งแยกเพศในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ อาจดูจากกรอบทางสังคมที่ตั้งไว้ว่าถ้าเป็นหญิงจะรักชาย หรือชายจะรักหญิง เพียงเท่านี้ไม่ได้เพราะปัจจุบันนี้ก็มีปรากฏผีที่เป็นเพศที่สาม หรือผีเกย์ที่เป็นผีชายรักชายรวมอยู่ด้วย

ถึงไม่ได้เป็นตัวเอกแต่ก็มีให้เห็น ยกตัวอย่างเช่นหนังผีเรื่องหอแต้วแตก ที่มีผีกะเทยล้นล้มหัวฟาดกับโศกสวามิภักดิ์ในเรื่อง ถึงตอนแรกจะหลอกคนแต่สุดท้ายก็เพื่อเป็นการเพิ่มมุขตลกเท่านั้น ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายใคร มีแต่จะช่วยคนดี และสุดท้ายก็จากไปเอง เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าหนังผีตระกูลย่อยที่มักเพิ่มตัวละครผีเพศที่สามนี้เข้าไป คือ หนังผีตระกูลย่อยตลกเพราะตัวละครผีเพศที่สามนี้จะเป็นตัวช่วยในการเพิ่มมุขตลกของหนังผีตระกูลย่อยนี้เป็นอย่างดี

1.1.2 อายุ เป็นการสื่อให้เห็นว่าในหนังผีนั้นหากจะกล่าวว่าผีมีอายุในช่วงใดก็จะพบว่าช่วงอายุของผีนั้นมีความหลากหลายอยู่มาก จากงานวิจัยการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ มีหนังผีไทยที่เป็นตัวอย่างในงานวิจัยอยู่ทั้งหมด 50 เรื่อง พบว่าตัวละครผีที่พบนั้นมีทุกช่วงอายุยกตัวอย่างเช่น ผีวัยเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ และผีวัยชราในหนังผีเรื่องเด็กหอ หลอนและแป้นซู้กับผี

ในแง่ประติสฐกรรมของผู้สร้างหนังผีไทยนั้น ผู้วิจัยพบว่าลักษณะ

ประติสฐกรรมของช่วงอายุนั้นมี 4 รูปแบบ คือ

- ผีวัยเด็ก ซึ่งความหมายของวัยเด็ก คือ บุคคลอายุเกินเจ็ดปี แต่ยังไม่เกินสิบสี่ปีบริบูรณ์ ซึ่งตัวละครผีวัยเด็กมีตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงเด็กโต (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 1,062) ดังนั้นผีเด็กจึงมีบุคลิกที่คล้ายเด็กที่เป็นคนทั่วไป แต่ลักษณะความเป็นอื่นของผีจะทำให้คนรู้ว่าเป็นผีไม่ใช่คน ถึงจะเป็นตัวละครผีวัยเด็กแต่ก็มีความน่ากลัวเฉพาะตัวไม่แพ้วัยใด ผีวัยเด็กส่วนใหญ่ต้องการความรักและการเอาใจใส่จากคน บางครั้งหลอกเพราะต้องการผูกมิตรมากกว่าไปทำร้ายคน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องโกยเถาะโยมที่มีตัวละครผีเด็กเล็ก ต้องการความอบอุ่นจากพ่อและแม่ที่ทอดทิ้งตนเอง จึงออกมาหลอกชาวบ้านเพราะอยากมีเพื่อนด้วย และหนังผีเรื่องเด็กหอ ที่ตัวละครผีเด็กค่อนข้างเป็นเด็กโตกำลังจะย่างเข้าสู่ความเป็นวัยรุ่นแต่ก็ยังมีบุคลิกหลายอย่างที่ยังเป็นเด็กอยู่ เช่น ยังอยากวิ่งเล่นอยู่กับเพื่อนๆ อยากทำบางอย่างในสิ่งที่ผู้ใหญ่ห้ามปราม ต้องการความรักและความเข้าใจจากเพื่อนที่เป็นคนไม่ได้ตั้งใจหลอกหรือทำร้ายใคร เป็นต้น

- ผีวัยรุ่น ผู้วิจัยพบจำนวนผีในช่วงวัยรุ่นมากที่สุด ซึ่งความหมายของวัยรุ่น คือ วัยที่อายุย่างเข้าสู่วัยรุ่นสาว หรือวัยที่อยู่ในช่วงคาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็ก กับผู้ใหญ่เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงของระบบต่างๆทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจริยธรรม ซึ่งจะมีการเจริญเติบโตทางร่างกายสูงสุด โดยทั่วไป เด็กจะเข้าสู่วัยรุ่น เมื่ออายุประมาณ 11-13 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 1,062) ดังนั้นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครผีวัยรุ่นก็จะยังเหมือนกับวัยรุ่นที่เป็นคนทั่วไปทั้งความคิด ร่างกาย หรือจิตใจ แต่ผีวัยรุ่นนั้นก็ยังมีความต้องการที่แตกต่างกันมากตามวัยตน ทั้งนี้อาจมาจากความแปรปรวนของฮอร์โมนที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ด้วยโดยประเภทแรก คือ ผีวัยรุ่นที่ยังแฝงไปด้วยความรู้สึกผิดกับสิ่งที่ตนเองเคยทำผิดไว้ครั้งเมื่อยังเป็นคนเช่นกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า “สำนึกได้ก็เมื่อสายไปแล้ว” ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องลองของ 2 ที่มีผีวัยรุ่นเป็นคนเล่าเรื่องราว ตั้งแต่ครั้งยังเป็นคนทำตัวคึกคะนองพัวพันกับการลองของเพียงชั่ววูบ จนเป็นเหตุให้ครอบครัวและตนเองต้องตายหมด เป็นต้น และประเภทที่สอง คือ ใครมีส่วนมาทำให้ตนเองต้องตาย ก็จะมาตามแก้แค้นอย่างไม่คิดถึงผลที่ตนจะได้รับต่อไปแม้จะตายไปแล้วก็ตาม หรือเรียกว่า “แค้นนี้ต้องชำระ” จะยุติความแค้นได้ก็ต่อเมื่อคนเหล่านั้นตาย

ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องผีหั่วชาติที่ถูกฆ่าตายจึงตามมาแก้แค้นคนร้ายที่ฆ่าตน จนไม่เหลือแม้แต่คนเดียว แล้วก็จากไปเอง เป็นต้น สาเหตุที่พบว่ามีการสร้างตัวละครผีวัยรุ่นมามากนั้น อาจเป็นเพราะทัศนะจากผู้ใหญ่ ส่วนมากมองว่าวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการศึกษาค้นคว้าใช้ชีวิตประมาทกว่าช่วงวัยอื่น ๆ จึงทำให้ตายเยอะ และอีกเหตุผลหนึ่ง คือสาเหตุทางการตลาดเพราะผู้สร้างหนังมองว่าหนังสือไทยนั้นมีกลุ่มเป้าหมายค่อนข้างเป็นวัยรุ่นชมเป็นส่วนใหญ่ จึงผลิตตัวละครผีวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่

- ผีวัยผู้ใหญ่ ซึ่งความหมายของผีผู้ใหญ่ คือ วัยที่มีอายุพ้นวัยหนุ่มสาวแต่ยังไม่แก่ อายุประมาณ 30-50 ปี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 740) ดังนั้นบุคลิกของตัวละครผีผู้ใหญ่จะมีความสุขุม เป็นผีที่มีความคิดไตร่ตรองมากกว่าผีวัยอื่น ซึ่งการกระทำเหล่านี้อาจมาจากปัญหาเรื่องความรักครอบครัว เรื่องงาน เป็นต้น และถึงแม้ตัวละครผีผู้ใหญ่จะมีวุฒิภาวะมากกว่าวัยอื่นเพียงใด ถึงอย่างไรก็ต้องแสดงความน่ากลัว และความเป็นอื่นที่แตกต่างไปจากคนปกติเหมือนเดิมอยู่ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเป่นซู้กับผี โดยผิคุณนายรัญจวนที่มีบุคลิกที่สุขุม แต่ก็ฆ่าคนตายได้เพราะอารมณ์หึงหวงชายหนุ่มเรื่องความรัก และหนังสือเรื่องโลงต่อตาย คู่หมั้นที่ต้องตายไปเป็นผีเพราะการทำพิธีสะเดาะเคราะห์ให้ตนเอง เป็นต้น

- ผีชรา ซึ่งความหมายของผีชรา คือ วัยที่ต่อจากวัยกลางคน อายุเกิน 60 ปี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 1,062) ตัวละครผีชรามักเป็นผีดั้งเดิมของผีจากตำนานที่เล่าขานกันมาในอดีตใช้อิทธิฤทธิ์เพื่อความอยู่รอดของตนเองแต่ในขอบเขตอันจำกัด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่มีต้นกำเนิดมาจากตัวละครผีหญิงชราภาพมากแต่ก็ทรงไปด้วยอิทธิฤทธิ์ของผีกระสือสามารถถอดหัวและใส่เพื่อไปหาของสดกินตอนกลางคืนและกลับมาเข้าร่างมีชีวิตอยู่รอดเหมือนคนปกติทั่วไป และหนังสือเรื่องหลอน ที่ปรากฏภาพต้นกำเนิดผีปอบที่ชราภาพมากเช่นกันแต่ก็คอยสังหารมนุษย์มีชีวิตอย่างคนปกติธรรมดา แต่ออกหากินของสดเวลากลางคืนเช่นเดียวกับผีโพง

โดยสรุปแล้ว ความหลากหลายของช่วงอายุตามที่ถูกวิจยวิเคราะห์อาจกล่าวได้ว่า ไม่ว่าจะเป็นคนวัยไหน ลักษณะแบบใดก็ต้องตายด้วยกันทั้งนั้นขึ้นอยู่กับว่าใครจะตายก่อนกัน เป็นการตอกย้ำในสังคมไทยว่า “การตายนั้นไม่ได้เป็นสิ่งไกลตัว เลย” สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกวัย

1.2 ลักษณะทางกายภาพของผี คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณ์ ภายนอกที่คนมองเห็นแล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจนรวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเรื่องลักษณะทางกายภาพของผีที่สื่อออกมาในหนังสือแต่ละเรื่องนั้น ขึ้นอยู่กับจินตนาการ และประสบการณ์ของผู้กำกับที่แต่ละคนด้วยโดยผู้วิจัยพบรูปแบบชนบของลักษณะทางกายภาพของผี ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7

แสดงขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ของลักษณะทางกายภาพและการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ลักษณะทางกายภาพ	การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
1) การแสดงถึงความเป็นอื่น	เป็นการปรากฏกายโดยมีความแตกต่างจากคนโดยสิ้นเชิงไม่ว่าจะอยู่ในรูปร่างใด	พบในหนังผีทุกเรื่อง
2) การแบ่งประเภทผี	คือ การแบ่งประเภทผีที่ปรากฏ อาจผสมผสานจากชาติอื่นเพื่อเพิ่มความน่ากลัวมากขึ้น	พบในหนังผีทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางซึ่งได้จากวิเคราะห์หนังผีทั้ง 50 เรื่อง ผู้วิจัยพบรูปแบบขอบของลักษณะทางกายภาพของหนังผี ได้ 2 รูปแบบ ที่สำคัญ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.2.1 การแสดงตนถึงความเป็นอื่น คือ การสื่อความหมายในหนังผีที่ทำให้คนรู้ว่าสิ่งที่เราเห็นว่าแม้ในการรับรู้ของมนุษย์ทั่วไปจะเชื่อว่าผีอาจมีบางอย่างคล้ายกับคน แต่ที่แน่ๆ ผีไม่ใช่คน บางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้จริง แต่ผีก็ยังมีลักษณะของ “ความเป็นอื่น” (Otherness) โลกแห่งผีมิใช่ภพแดนเดียวกับมนุษย์ (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47) แม้การแสดงความเป็นอื่นของตัวละครผีในหนังผีไทยนั้นจะมีรูปร่างที่หลากหลาย ใช้คนจริง ๆ แสดงแทนตัวผีในจินตนาการ แต่สุดท้ายผีก็ยอมแสดงความเป็นอื่นออกมาในท้ายที่สุด สิ่งนี้เองที่ทำให้ผีน่ากลัวโดยผู้วิจัยพบลักษณะของประติษฐกรรมการแสดงตนถึงความเป็นอื่นของผี 3 แบบคือ

- แสดงเป็นคนปกติธรรมดา แม้จะปรากฏร่างในรูปแบบเช่นเดียวกับคนธรรมดา แต่การแสดงออกนั้นมีความแตกต่างจากคนโดยชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอ ผีเด็กชายที่ปรากฏในรูปร่างคนธรรมดาแต่ในฉากที่ต้องถ่ายรูปร่วมกับเพื่อนกลับไม่พบว่ามันมีตนเองอยู่ในรูปร่างนั้นด้วย เป็นต้น
- แสดงรูปร่างน่ากลัว (รวมถึงตอนที่เปิดเผยความจริงว่าเป็นผีด้วย) ขั้นตอนการปรากฏตัวนี้มักชัดเจนจากรูปร่างภายนอกที่แตกต่างจากมนุษย์อยู่แล้ว จึงสามารถแสดง ออกถึงความเป็นอื่นได้ง่ายโดย ตัวละครผีใน

หนังสือทั่วไปที่มีการแต่งหน้าแบบสยดสยองน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณที่แสดงภาพน่าเกลียดน่ากลัวของตัวละครผีหญิงสาวที่ตามมาล้างแค้นคนร้าย เป็นต้น

- วิญญาณหรือกลุ่มหมอกควัน เป็นการปรากฏกายของผีในบางช่วงที่ต้องการออกมาในแบบที่ไม่ชัดมาก ซึ่งไม่เหมือนกับ 2 แบบที่กล่าวมา อาจไม่ชัดเจนในรูปแบบคนที่จับต้องได้ แต่ก็ทำให้น่ากลัวได้เช่นกัน เพราะเป็นการใช้เทคนิคทางการแสดงเข้าช่วยทำให้ภาพดูจาง ๆ ภาพคล้ายวิญญาณ โดยเป็นความสามารถอย่างหนึ่งที่มีเฉพาะผีเท่านั้นที่ทำได้ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี ที่ผีสาวฆ่าตัวตาย เพราะสามารถมองเห็นผีได้เมื่อครั้งเป็นคนจึงเกิดข้อเท็จจริงที่ไม่มีใครเชื่อในเรื่องคนเห็นผี เมื่อตายไปจึงมาปรากฏร่างผีเป็นวิญญาณที่ซ่อนในตัวนางเอกนำเสนอสตาสที่มองเห็นผีได้มาใช้ จึงทำให้เธอมองเห็นผีได้เช่นเดียวกับอดีตของเจ้าของเลนส์ตา เช่น เห็นผีที่อยู่ตามท้องถนนทั่วไป เป็นต้น

1.2.2 การแบ่งประเภทของผี คือ การสร้างความเป็นรูปลักษณะของผีเพื่อเพิ่มความน่ากลัวมากขึ้นจากเดิมที่ผีไทยมักมาจากตำนานเล่าขานตามความเชื่อสมัยเก่า แต่เนื่องจากกาลเวลาที่เปลี่ยน แปลงไปในสังคมไทย ส่งผลให้บริบททางสังคมรวมถึงวิถีชีวิตเปลี่ยนไปด้วย ทำให้ผู้ผลิตหนังสือไทยนั้นคิดหาหนทางในการสร้างจินตนาการของผีให้ออกมาในรูปแบบที่น่ากลัวมากขึ้น ซึ่งให้คงความเชื่อแบบโบราณเอาไว้บางส่วน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้นส่งผลให้ผีไทยที่ผ่านมามีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะเพื่อสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปมากกว่าเดิมโดยผู้วิจัยพบลักษณะประติสฐกรรมของการแบ่งประเภทผี 2 ประเภทคือ

- ผีไทยที่ผ่านการรื้อถอนความหมายและตีความใหม่ ผีไทยในสมัยอดีตที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปมีจำนวนมากมาย เช่น กระสือ กระหัง กุมารทอง นางตานี นางนาก ปอบ สัมภเวสี ฯลฯ โดยปัจจุบันนี้ได้มีการนำผีเก่าของไทยเหล่านี้มาปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นโดยการตีความใหม่ เพื่อให้มีความน่ากลัวและสมจริงมากขึ้น (ทศพร กรกิจ, 2551, น. 10) ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องกระสือวาเลนไทน์ที่ผีกระสือที่มีแสงและลอยได้เพียงอย่างเดียวเหมือนแต่ก่อนแล้วเพราะปัจจุบันมีการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ทำให้มีอิทธิฤทธิ์อำนาจมากกว่าผีกระสือแบบเมื่อก่อนมากนัก เป็นต้น แม้รูปร่างภายนอกจะเปลี่ยนแปลงไปตามความทันสมัยของยุคแต่ก็ยังคงกลิ่นอายของความเป็นผีไทยอยู่

- ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น จากการวิเคราะห์หนังสือไทยทั้ง 50 เรื่องผู้วิจัยพบว่าตัวละครผีจำนวนมากไม่น้อยในหนังสือไทยที่ได้รับการผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือไทยที่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่นจากหนังสือเรื่องผีดู เช่น รูปร่างซีด ขาวโพลน มือเท้ามักหักงอได้ แต่เคลื่อนไหวลำบาก นั่นคือ หนังสือเรื่องแฝด โดยผีใส่ชุดสีขาว ผิวขาวซีด ผมหงอกยาว ตาขาวโพลน มักมีเสียงของตัวผีเองมาก่อน ปรากฏร่าง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบว่าตัวละครผีที่สร้างขึ้นมาจากหนังสือไทยแต่ละเรื่องนั้นเป็นเพียงภาพตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากความเชื่อแบบดั้งเดิมมาสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น สังเกตได้จากลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีในปัจจุบันส่วนมากนั้นมักเป็นตัวละครผีที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่นทำให้ตัวละครผีไทยนั้นมีความร่วมสมัยมากขึ้นสังเกตจากรูปร่างของผีที่ภายนอกมีลักษณะทันสมัยขึ้น

และมีจำนวนมากกว่าตัวละครที่มีลักษณะตามความเชื่อแบบดั้งเดิมของไทย นั่นเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่เริ่มเข้ามาทำลายระบบสังคมแบบดั้งเดิม โดยจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยในครั้งนี้ จึงเป็นที่มาของการตั้งคำถามถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยสมัยใหม่ ว่าถ้าสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมากเพียงใดความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงเกาะติดกับสังคมก็ยังคงมีอยู่เหมือนเดิม เพียงแต่ความเชื่อเรื่องผีนั่นก็ยังคงต้องมีการปรับตัวตามสังคมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วยนอกจากนี้ ยังมีประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ผี นอกจากในประเด็นของลักษณะทางประชากร ศาสตร์ของผี และลักษณะทางกายภาพของผี ที่เป็นประเด็นที่สำคัญกับตัวละครผีโดยตรงแล้วยังมีประเด็นอื่น ๆ อีกที่สำคัญรองลงมา โดยจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีจากตัวอย่างหนังผีทั้ง 50 เรื่อง ครึ่งนี้ผู้วิจัยพบรูปแบบชนบของประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผีเพิ่มเติมซึ่งมีรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8

แสดงชนบของตัวละครผี (Ghost Character) ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ
ตัวละครผี และการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ชนบของตัวละครผี (Ghost Character)	การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
ภูมิลำเนา/สาเหตุการตาย	แสดงถึงสาเหตุการตายของผี ซึ่งอดีตของผีจะมีผลต่อลักษณะทางจิตใจของผีหลังตายด้วย	พบในหนังผีทุกเรื่อง
ลักษณะทางจิตใจของผี	เจตนาที่ผีแสดงออกต่อคนมีทั้งดีและร้าย ขึ้นอยู่กับสาเหตุการตายของผีในหนังผีเรื่องนั้น	พบในหนังผีทุกเรื่อง
ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี	ผีซึ่งมีความเป็นอื่นต่างจากคนจึงต้องหาทางกำจัด โดยมีหลายวิธีและจะเป็นการสะท้อนให้เห็นความคิดของคนต่อผี	พบในหนังผีทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางซึ่งได้จากวิเคราะห์หนังผีทั้ง 50 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยพบรูปแบบชนบในประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผีที่สำคัญ 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.3 ภูมิลำเนา/สาเหตุการตายของผี เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั่นมีอดีตก่อนตายอย่างไร และนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ โดยคนจะทราบถึงเหตุผลที่แท้จริงของผีในทุก ๆ การกระทำของผี และที่สำคัญหนังผีไทยส่วนมากมักสร้างผีที่ดีมีความน่าสงสาร ซึ่งผีไทยที่มีความน่ากลัวนั้น

ยังสามารถแสดงความน่าสงสารขึ้นมาได้อีก อาจเป็นเพราะปมหลังของผีในหนังผีไทยที่ไม่ได้ตั้งใจเลวร้ายมาตั้งแต่ต้น ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้คนเกิดความเห็นใจและมีตัวละครที่เป็นคนดีที่คอยช่วยเหลือผีอยู่ในหนังผีนั้นด้วยนอกจากนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะประติมากรรมของสาเหตุการตายของผี 4 รูปแบบ คือ

1.3.1 ถูกฆ่าตาย จะพบมากในหนังผีปัจจุบันนี้และสาเหตุที่ฆ่ากันส่วนมากจะเป็นปัญหาที่พบบ่อยในสังคม คือ การข่มขืน ความอิจฉาริษยาแม้แต่พี่น้องก็ฆ่ากันได้ เป็นต้น ผีที่ตายลักษณะนี้มักจะต้องมีการตามไปแก้แค้นหรือแทรกแซงชีวิตประจำวันของผู้ร้ายจนไม่มีความเป็นส่วนตัว และที่สำคัญผีที่ร้ายกาจนี้มักมีคนดีคอยช่วยเหลืออยู่ด้วย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องแฝด ที่ผีแฝดน้องถูกแฝดพี่ฆ่าตายเพราะความอิจฉาริษยา ที่มีคนรักมากกว่าตนทั้งที่ตัวติดกัน สุดท้ายวิชายหนุ่มที่หลงรักแฝดน้องตั้งแต่ต้น ก็เป็นคนคลี่คลายปัญหาโดยมีผีแฝดน้องคอยช่วยเหลือเป็นต้น ตัวละครผีที่ถูกฆ่าตายนี้มักไปผุดไปเกิดไม่ได้ติดอยู่กับวงวนของการแก้แค้น เมื่อใดที่ได้แก้แค้นตามที่ตนเองต้องการแล้วก็จะจากไปเองแต่ก็เกิดการสูญเสียเพราะคนร้ายก็ต้องตายตาม

1.3.2 อุบัติเหตุ เป็นการเกิดอุบัติเหตุที่ไม่ได้คาดฝันมาก่อนส่วนมากเกิดจากความประมาท ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอ ที่ผีเด็กจมน้ำตาย เพราะตอนแรกแกล้งจมน้ำเพื่อเรียกร้องความสนใจสักพักเกิดตะคริวจึงจมน้ำตายจริง เป็นต้น ผีที่ตายเพราะอุบัติเหตุนี้ หนังผีไทยส่วนใหญ่พบว่าผีที่ตายลักษณะนี้จะต้องการมีเพื่อน หากต้องการเอาคนไปอยู่ด้วยก็จะเป็นผีที่ร้ายกาจแต่มีน้อยมากในหนังผีไทย แต่หากต้องการแค่มีเพื่อนที่เป็นคนเฉยๆ ก็จะมาหยอกล้อเล่นกับคนคล้ายกับว่าตนเองเป็นคนจึงไม่ค่อยสร้างความเดือดร้อนใดๆ ให้คน และหนังผีไทยส่วนใหญ่แสดงให้เห็นว่าผีที่เกิดจากอุบัติเหตุนี้ก็จะรอการไปเกิดเมื่อครบอายุขัยที่ตนต้องตาย

1.3.3 ฆ่าตัวตาย เป็นการตัดสินใจหนีปัญหาต่าง ๆ ด้วยการจบชีวิตตนเองปัญหาในสังคมที่พบบ่อยและถูกนำมาสร้างในหนังผีส่วนมาก คือ ปัญหาด้านความรัก ทั้งการหักหลัง หลอกหลวงและผิดหวังเรื่องความรัก โดยผีมักมีความร้ายกาจหากฆ่าตัวตายเพราะสาเหตุมาจากถูกคนอื่นกระทำก่อนตาย แต่ถ้าฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหาชีวิตด้านอื่นที่เกิดจากความผิดพลาดของตนเอง ทั้งปัญหาชีวิต เรื่องงาน ความเป็นอยู่ก็มักเป็นผีที่ดีไม่ทำร้ายคนเพราะการตายไม่ได้มาจากการถูกกระทำจากคนอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องคนเห็นผี ที่กล่าวถึงผีหญิงสาวหลินที่ตัดสินใจผูกคอตาย ยอมแพ้ต่อชะตาชีวิตที่รู้ว่าตนเองมีสัมผัสพิเศษมองเห็นผี และคนที่ใกล้จะตายได้ จึงถูกชาวบ้านรุมรังเกียจและไม่คบหาสมาคมด้วย ยังกล่าวหาว่าเธอเป็นความชวยของหมู่บ้านอีกด้วย เป็นต้น โดยหนังผีไทยส่วนใหญ่บทสรุปของผีที่ฆ่าตัวตายคือรอเวลาให้ถึงอายุขัยที่ต้องตายจริง หรือรอให้มีคนมาช่วยปลดปล่อย

1.3.4 โดนพิธีกรรมตาย คล้ายกับการถูกฆ่าตายแต่เป็นการกระทำผ่านพิธีกรรมความเชื่อบางอย่าง และแตกต่างกันกับการฆ่าคนอื่นตายตรงที่เจตนาเพราะส่วนใหญ่การทำพิธีกรรมนั้นไม่ได้เน้นให้คนอื่นตาย ขึ้นอยู่กับเจตนา มีทั้งตั้งใจทำให้เรื่องราวดีขึ้นแต่มีผลข้างเคียงทำให้คนอื่นตาย และเจตนาทรมานหรือต้องการให้คนอื่นตายด้วยพิธีกรรมบางอย่างแต่สุดท้ายการทำพิธีกรรมต่าง ๆ นั้นก็ทำให้คนตายเหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องโลงต่อตาย มีการทำพิธีสะเดาะเคราะห์นอนในโลงเพื่อสะเดาะเคราะห์ให้ตนเอง

หรือคนที่รักพันภัยอันตราย แต่แล้วคนที่อยู่ใกล้ตัวนั้นจะต้องตายแทน แม้ไม่ได้เป็นความต้องการของคนที่ทำพิธีก็ตาม โดยสุดท้ายแม้เป็นการฆ่าแบบไม่ได้เจตนา แต่ผีที่ตายจากสาเหตุนี้ก็จะคอยตามมารังควาญ แทรกแซงชีวิตที่เป็นปกติของคนไปตลอดจนกว่าจะหาทางแก้ไขได้ บทสรุปของผีที่ถูกการทำพิธีกรรมใส่จนตายนี้ส่วนมาก หากไม่ได้เจตนาฆ่า อาจแก้ไขได้โดยการทำพิธีกรรมใหม่เพื่อชดเชยสิ่งที่ทำผิด และคนก็ต้องชดใช้เวรกรรมต่อไปอาจเป็นชาตินี้หรือชาติหน้า แต่ไม่ได้ตายเพราะถูกผีฆ่าแน่นอน สุดท้ายตัวละครผีก็จะจากไปอย่างสงบ และหากเจตนาฆ่า ตัวละครผีที่มีความแค้นต่อคนก็จะกลับมาเพื่อแก้แค้นคนจนตายตามผีไป และผีก็จากไป

ในการวิเคราะห์ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผีนี้ ทำให้ผู้วิจัยพบว่าสาเหตุการตายที่เกิดขึ้นกับตัวละครผีก่อนตาย หรืออาจเรียกว่าเหตุการณ์ในอดีตนั้น มนุษย์จะเป็นผู้ที่มีการต่อสู้อำนาจทุก ๆ อย่างระหว่างคนกับผีและล่วงรู้การกระทำก่อนตายของผีได้โดยเฉพาะมนุษย์ที่มีส่วนในสาเหตุการตายของผีในอดีต และในช่วงเวลาปัจจุบัน มนุษย์จะเริ่มถูกตัวละครผีเข้ามาต่อสู้อำนาจและอิทธิฤทธิ์แห่งผีด้วย โดยมนุษย์ก็อาจจะแก้ไขและยังปัญหาจากตัวละครผีได้บ้างในบางครั้งเพราะตัวละครผีนั้นก็มีอำนาจบางอย่างที่ถูกจำกัด แต่หากเป็นตัวละครผีที่มีเจตนาที่ร้ายกาจมาก หากต้องการมาล้างแค้น ฆ่ามนุษย์ โดยเฉพาะ อำนาจของมนุษย์เองก็อาจเข้ามาแก้ไขไม่ทัน ดังนั้นในช่วงเวลาปัจจุบันนี้ถือว่ามนุษย์ยังมีอำนาจในการรู้เรื่องราวและพร้อมจะแก้ไข หากวิธีต่อกลอนกับอำนาจแห่งผีได้แบบตัวต่อตัว แต่ในช่วงเวลาหลังจากนี้ นั่นคือ อนาคตที่เป็นไป มนุษย์เองก็จะไม่สามารถรับรู้เรื่องราวใด ๆ ได้เลยไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่ยังอยู่ในหนังผีหลังจากนี้ หรือช่วงเวลาหลังจากที่ผีจากไป รวมถึงหลังจากที่มนุษย์ตายไปแล้ว สังเกตได้จากเรื่องราวในหนังผีแต่ละเรื่องที่สุดท้ายจะจบเรื่องราวทุกอย่างบนโลกมนุษย์ ดังนั้นจึงถือว่าอำนาจของมนุษย์นั้นจะสิ้นสุดแค่บนโลกมนุษย์

1.4 ลักษณะทางจิตใจของผี เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของผี ที่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องว่าผีต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย อาจกล่าวได้ว่าตัวละครผีนั้นจะต้องมีเจตนาของการกระทำเสมอ และการที่มีการผลิตผีดีร้ายมาจนถึงปัจจุบันนั้นทำให้เห็นว่าอำนาจของผีนั้นยังวนเวียนอยู่ในสังคมไทยหากทำไม่ดีต่อผีหรือคนก็ย่อมสร้างปัญหาให้กับสังคมได้ แม้ว่าสังคมสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันนี้จะมีการลงโทษด้วยกฎหมายแต่ก็ดูเหมือนว่าการจัดการตามโครงสร้างทางสังคมดังกล่าวนี้จะไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าใดนัก ดังนั้นโครงสร้างทางอุดมการณ์ของความเชื่อเรื่องผีนั้นจะเข้ามาเป็นคำตอบหนึ่งที่จะมาควบคุมให้คน “ทำดีละเว้นความชั่ว” นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีรูปแบบชนบดด้านลักษณะทางจิตใจของผี 2 แบบ คือ

1.4.1 ผีดี มักเป็นผีที่ช่วยเหลือคน เป็นเพื่อนคน หรือเป็นคนรัก โดยส่วนใหญ่ผีที่แสดงความเป็นมิตรนี้มักเป็นผีที่ต้องการเพื่อน หรืออาจเหงา ถึงจะออกมาสร้างความรำคาญต่อคนบ้างโดยการหลอกด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่ก็ไม่ได้มีเจตนาฆ่าร้ายคนให้ถึงตายหรือสูญเสีย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องโกยเถาะโยม ที่ผีเด็กออกมาหลอกชาวบ้าน ก็เพื่อต้องการเห็นหน้าทั้งพ่อและแม่ที่แท้จริงพร้อมกัน เพราะตนเองขาดความอบอุ่นตั้งแต่ถูกทำแท้ง เป็นต้น

1.4.2 ฆราวาส มักเป็นผีที่มีเจตนาในการมาทำร้ายคน โดยอาจมีความสัมพันธ์กับคนในทางที่ไม่ดี ก่อนตาย เมื่อตายไปจึงกลับมาแก้แค้น หรือฆ่าคนทั้งแบบที่มีสาเหตุและไม่มีสาเหตุ สุดท้ายก็มักมีเจตนา มาเพื่อฆ่าคน ทำให้คนสูญเสีย หรือการเข้าไปแทรกแซงในชีวิตประจำวันของคน เป็นการทำตามความต้องการหรือปฏิบัติตามภารกิจให้เสร็จสิ้น แต่ในทางที่เป็นผลร้ายต่อคน

ในการวิเคราะห์ถึงลักษณะทางจิตใจของผีนั้น ผู้วิจัยพบว่าความมีเจตนาที่ดีหรือร้ายของตัวละครผี นั้น เป็นผลพวงมาจากการกระทำในอดีต นั่นคือ ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ทำให้มีเจตนาของ ผีที่แตกต่างกัน แต่ถึงจะมีความแตกต่างกันทั้งในทางดีหรือทางร้าย สิ่งสำคัญที่ค้นพบคือ ตัวละครผีทุกตัว ต้องมีเจตนา ซึ่งมักเกี่ยวข้องและเป็นเจตนาที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์โดยตรงทั้งในทางที่ดีและร้าย

1.5 ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจาก คน ดังนั้น คนมักคิดว่าผีไม่ควรค่าที่จะอยู่ร่วมกับคน หรืออีกนัยหนึ่งคือควรหาทางกำจัดให้ผีออกไป ซึ่งแม้ผี จะมีอำนาจเหนือคนเพียงใดสุดท้ายก็ต้องอยู่ภายใต้อำนาจอันจำกัดและภายใต้อำนาจของบางอย่าง อยู่ดี คนจึงพยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อมากำจัดและทำการปลดปล่อยผีนี้ไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่ กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วยโดยผู้วิจัยค้นพบลักษณะของประติษฐกรรมในการ แบ่งลักษณะการกำจัดผี 5 รูปแบบคือ

1.5.1 อาวุธจากพระหรือศาสนา เป็นการสะท้อนถึงความเชื่อทางศาสนาที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะ อธรรม” และมีการทำพิธีกรรมจากความเชื่อทางศาสนาที่สามารถปราบเหล่าวิญญาณร้ายโดยใช้อาวุธต่าง ๆ ซึ่งเป็นอาวุธที่พระใช้

1.5.2 อาวุธจากหมอผี เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าความคิดของคนในสมัยก่อนนั้นยังมีความเชื่อใน เรื่องภูตผี ปีศาจ จนมาถึงปัจจุบันในหนังสือไทยความเชื่อด้านไสยศาสตร์ก็ยังคงอยู่ โดยหมอผีเป็นผู้มีวิชา ด้านการปราบผีโดยเฉพาะ ดังนั้นจึงมีอาวุธในการปราบผีหลายอย่างด้วยกัน อาวุธที่ใช้ เช่น มีดหมอ คาถา สายสิญจน์ กุมาร หม้อถ่วงน้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่หมอผีใช้อาวุธมีดหมอมากำจัดผี บุปผา และหนังสือเรื่องหลอน ที่หมอผีใช้ไม้ที่ร้ายคาถาอาคมแล้วตีร่างหญิงชราเพื่อไล่ผีปอบที่สิงสถิตอยู่ เป็นต้น

1.5.3 เวรกรรม เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องของกฎแห่งกรรมโดยการที่ผีนั้นได้ทำเวร กรรมไว้ก่อนตายตอนที่เป็นผีจึงวนเวียนชดใช้กรรมนั้นอยู่ ดังนั้นคนจะเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยปลดปล่อยผี ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอ ที่ผีเด็กตายเพราะเกิดอุบัติเหตุจมน้ำตายต้องกระโดดน้ำตายซ้ำในเวลา เดิมของทุกวัน ถือเป็นเวรกรรมอย่างหนึ่งอาจเพราะอุบัติเหตุที่เกิดมาจากการแก่งแย่งเพื่อนก่อนว่าตนจมน้ำ เมื่อจมน้ำจริงจึงไม่มีใครช่วย รอคนมาปลดปล่อยวิญญาณ หรือไม่ก็ต้องรอให้ครบอายุไขของตนเองจึงไป เกิดใหม่ได้ เป็นต้น

1.5.4 คิดได้เอง เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อผีนั้นได้ปฏิบัติตามภารกิจนั้น ๆ แล้ว ก็จะจากโลก มนุษย์เพื่อไปผุดไปเกิดเอง ซึ่งส่วนมากจะเป็นผีที่ดีไม่ได้ร้ายอะไรมาบางครั้งมีความต้องการบางอย่างที่ อยากรู้ได้ก่อนไปเกิดเมื่อภารกิจเสร็จสิ้นแล้วก็จะยอมไปแต่โดยดียกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโกยเถาะโยม ที่ผี

เด็กอยากเห็นหน้าพ่อแม่ที่แท้จริง แล้วก็จากไปเองและหนังสือเรื่องหอแต้วแตก การที่ผีหญิงสาวได้เห็นคนร้ายถูกราบ แล้วก็จากไปเอง เป็นต้น

1.5.5 ผียงวนเวียนอยู่ที่เดิม เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผีนั้นสามารถสืบทอดคงกระพัน อยู่ร่วมกับมนุษย์ได้ แต่ในลักษณะที่มีความเป็นอื่นออกไปจากคน และหากเป็นผีไทยสมัยก่อนมักจะเบียดเบียนมนุษย์ต่อไปอีกหลายชั่วอายุคนด้วย หรือเรียกอีกอย่างว่าสืบทอดคงกระพันเพราะความอยู่รอดต่อเรื่อย ๆ และที่สำคัญผีในรูปแบบสุดท้ายนี้มักถูกกำจัดแต่อาจไม่สำเร็จยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือ ที่กระสือสามารถสืบทอดวิญญานผู้ร่างอื่นโดยผีทั้งหมดนี้มีการดำเนินชีวิตแบบคงกระพันสืบเชื้อสายไปเรื่อย ๆ และเบียดเบียนคนทั้งการฆ่าเพื่อกินคนและสิ่งสู่เพื่อความอยู่รอดต่อไปเรื่อย ๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังพบลักษณะของผีที่ยงวนเวียนอยู่ที่เดิมในหนังสือไทยหลายเรื่องด้วยกันปัจจุบัน ที่บางครั้งหนังสือนั้นก็แค่แสดงให้เห็นว่าผีต้องการอะไรไม่ได้แสดงการปราบหรือกำจัดผีเลย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอรืกตติวิญญาน นุปผาราตรี 2 และลงของ 2 ที่สุดท้ายหนังสือก็ไม่ได้แสดงวิธีเข้าไปปราบและกำจัดผี แต่กลับปล่อยให้ผียังอยู่ที่เดิม อจรรอการจากไปด้วยอายุไขของตนเอง เป็นต้น ดังนั้นการที่ผีที่ยงวนเวียนอยู่ที่เดิมจึงเป็นการกำจัดผีที่ทำให้คนเกิดความสงสัยในเรื่องการดำเนินชีวิตของผีบนโลกมนุษย์ต่อไป

2. ตัวละครมนุษย์ (Human Character) ในส่วนของคนที่เกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับผีในหนังสือนั้นก็ถูกนำเสนอออกมาในประเด็นที่แตกต่างเช่นกัน นอกเหนือจากลักษณะทางประชากร ศาสตร์แล้ว มักเน้นในประเด็นอื่นๆ ที่สำคัญของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับผีในหนังสือด้วย เช่น คนดีที่ช่วยเหลือผี, คู่ตรงข้ามหรือศัตรูผี ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจของผี เป็นต้น ดังรายละเอียดลักษณะชนบทของตัวละครมนุษย์ ที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9

แสดงชนบทของตัวละครมนุษย์ (Human Character) และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ชนบทของ ตัวละครมนุษย์ (Human Character)	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
คนดี	คนที่คอยช่วยเหลือผี หรือไม่สร้างความเดือดร้อนให้ใครทั้งคนและผี	พบในหนังสือทุกเรื่อง
คู่ตรงข้าม/ศัตรูผี	เป็นกลุ่มคนที่ต้องการปราบผีเพราะอำนาจ/เป็นกลุ่มคนที่เป็นศัตรูผีจึงต้องกำจัดก่อนผีกำจัดตน	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากตารางข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์ (Human Character) จากหนังสือทั้ง 50 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือได้ลักษณะชนบที่มีรูปแบบแตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 คนดี เป็นการพิจารณาจากเจตนาของคนที่มีต่อผีเป็นหลัก โดยมักเป็นคนที่ไม่ได้มีเจตนาร้ายกับผีทั้งก่อนหรือหลังจากที่เกิดความสัมพันธ์กับผีแล้วก็ตาม นั่นหมายความว่าไม่ว่าจะเป็นเช่นไรสุดท้ายคนก็ต้องมีความสัมพันธ์กับผีไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ซึ่งแม้เป็นคนดีแต่หากไปมีความสัมพันธ์เชิงลบกับผีก็อาจถูกฆ่าได้เช่นกัน หากกล่าวถึงผี มนุษย์ทุกคนย่อมรู้ว่าผีมีความน่ากลัวอยู่แล้วและลักษณะทางกายภาพของผียิ่งเป็นการตอกย้ำความน่ากลัวของผีเข้าไปอีก โดยการแสดงความเป็นอื่นของผี (otherness) ซึ่งเป็นการแสดงลักษณะภายนอกที่ไม่เหมือนคนและดูแตกต่างไปจากคนซ้ำยังชอบแสดงอำนาจ อิทธิฤทธิ์ของผีหลอกคนให้ตกใจ แทรกแซงความเป็นส่วนตัวของคน แต่อย่างไรก็ตาม ก็มักมีคนที่เห็นใจผีแบบนี้เสมอ เพราะสาเหตุความร้ายกาจนั้นคนอาจมองว่าก่อนตายผีอาจเป็นผู้ถูกกระทำโดยคนชั่วมาก่อน จึงได้แสดงอำนาจในด้านลบแบบนี้และที่สำคัญผีไทยนั้นมักถูกมองว่าน่าสงสารอยู่แล้ว ซึ่งคนดีในหนังสือเหล่านี้มักช่วยเหลือผีในสิ่งที่ผีไม่สามารถทำได้เองจึงมาขอความช่วยเหลือ ทั้งนี้ก็เนื่องจากผีมีข้อจำกัด เช่น ไม่สามารถสื่อสารกับคนทั่วไปได้ ไม่สามารถออกมาตอนกลางวันได้ (แต่ผีปัจจุบันนี้สามารถออกมาได้ทั้งกลางวันและกลางคืน) หรือผีไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ เป็นต้น เมื่อผีได้รับการช่วยเหลือจากคน ผีก็มักตอบแทนโดยการช่วยคุ้มครองคนดีนั้นด้วยเป็นบางครั้ง จึงทำให้ได้รับคำที่ว่า “คนดีผีคุ้ม” แต่ผีก็ไม่ได้คุ้มครองคนดีทุกคน โดยจะขึ้นอยู่กับรูปแบบความสัมพันธ์กับผีอีกทีโดยจากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของประติษฐกรรมของการเป็นคนดีมีอยู่ 2 แบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.1 คนดีที่คอยช่วยเหลือผี หมายถึง คนที่ส่วนมากมีความสัมพันธ์ในทางที่ดีกับตัวละครผีแต่จะมีส่วนน้อยที่มีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีคล้ายกับว่าอาจมีส่วนในการตายของผีแต่ตนเองไม่ได้ตั้งใจ และบังเอิญเข้ามาอยู่ในเหตุการณ์ ในสถานการณ์ที่หลีกเลี่ยงความสัมพันธ์จากตัวละครผีไม่ได้ ตอนแรกจะรู้สึกกลัวในตัวละครผี อยากหนีไปให้พ้น แต่ต่อมาเมื่อเริ่มเข้าใจเหตุการณ์ของตัวละครผีแล้วก็จะพยายามช่วยเหลือในทุกสิ่งอย่างที่ผีไม่สามารถคลี่คลายด้วยตนเองได้ หรือช่วยทำการปลดปล่อยให้ผีไปผุดไปเกิด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือที่เรื่อง โลงต่อตาย ที่มีคนที่มีความสัมพันธ์เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องทำให้ผีตายแต่ตนเองไม่ได้ตั้งใจ จึงพยายามทำทุกอย่างเพื่อช่วยปลดปล่อยผีให้ไปเกิด และหนังสือเรื่องเด็กหอ โดยคนดีที่ช่วยเป็นเพื่อนที่อยู่โรงเรียนเดียวกัน มาช่วยปลดปล่อยวิญญาณของผีให้ไปเกิดใหม่ เป็นต้น โดยตัวละครผีเองก็ได้เข้าไปคุ้มครองป้องกันภัยคนดีที่คอยช่วยเหลือนี้จากคนร้ายด้วย

2.1.2 คนดีที่ตกเป็นเหยื่อ คือ คนที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์กับตัวละครผีนั้นมาก่อนแต่ตกเป็นเหยื่อผีเพราะการพยายามเข้าไปมีความสัมพันธ์กับผีในทางลบเอง เช่น อาจเข้าไปในสถานที่ที่เป็นเขตหวงห้ามของผี คล้ายบุกรุกสถานที่ของตัวละครผี การเข้าไปลองดี คล้ายเข้าไปรบกวนความเป็นส่วนตัวของผี คนดีเหล่านี้จึงต้องเจอคือไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่ และส่วนมากคนดีเหล่านี้จะเป็นคนที่ไม่ได้คิดร้ายกับผีมาก่อน เพียงแต่อาจอยากพิสูจน์ความจริงในเรื่องความเชื่อเรื่องผีก็เท่านั้น แต่การกระทำต่าง ๆ มักเป็นการกระทำ

แบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และเมื่อเข้าไปมีความสัมพันธ์กับผีในด้านลบแล้ว ถึงแม้ตั้งใจก็ตามผีนั้นก็ต้องทำหน้าที่ในการปฏิบัติตามภารกิจตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีเหตุมาจากความสัมพันธ์ในด้านลบของคนไข้เข้าไปรบกวนในสถานที่ของผี สุดท้ายตัวละครผีจะทำให้คนดีนั้นสูญเสียความเป็นส่วนตัวไปหรือไม่ก็อาจต้องสูญเสียถึงชีวิตยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องลำทำผี ที่มีคนเข้าไปถ่ายทำรายการในสถานกักกันของตัวละครผีนายพลเจียง คล้ายกับเข้าไปลองดี หรือลบหลู่จนเป็นที่มาของการถูกล่าทั้งหมดทุกคน และหนึ่งผีเรื่องคนเห็นผี 10 ที่คนได้ทำพิธีเพื่อสื่อสารกับผี มองเห็นผีได้ คล้ายเป็นการไปรบกวนผีอย่างหนึ่งแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์แต่ไม่ได้มีจิตคิดร้ายใด ๆ กับผีเลย ก็ต้องมีสาเหตุให้มีอันเป็นไปทุกคนจากการทำพิธีกรรมนี้ เป็นต้น

2.2 คู่ตรงข้าม/ศัตรูผี เป็นการพิจารณาจากความต้องการของคน นั่นคือต้องการขับไล่ หรือกำจัดผีให้ไปอยู่ในส่วนของผีเป็นหลัก โดยคู่ตรงข้ามอาจไม่เคยมีความสัมพันธ์กับผีมาก่อน ส่วนศัตรูของผีนั้นมักมีความสัมพันธ์กับผีในแง่ลบมาก่อนแล้ว ซึ่งคู่ตรงข้ามนั้นอาจมีทั้งคนที่จิตใจชั่วร้ายตั้งใจกำจัดผีอยู่บ้าง แต่ส่วนใหญ่มักเป็นคนที่ไม่ได้มีจิตใจร้ายกาจมาก่อน ส่วนศัตรูผีส่วนใหญ่มักเป็นคนเลวที่ร้ายกาจอยู่แล้ว เป็นผู้ร้ายที่เจตนาฆ่าผี ซึ่งมีผีร้ายคอยช่วยเหลือแต่สุดท้ายก็มักถูกลบได้ในที่สุดตรงกับคำที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” หรือ “ความดีย่อมชนะความชั่ว” แต่ทั้งคู่ตรงข้ามและศัตรูกับผีมีความต้องการที่เหมือนกันคือต้องการหาวิธีการเพื่อกำจัดผีให้ไปจากโลกมนุษย์ หรือจัดการให้ผีก็อยู่ส่วนผีคนก็อยู่ส่วนคน โดยเป็นความเชื่อของคนที่ว่าผีและคนนั้นไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ และไม่ว่าจะเป็นคู่ตรงข้ามหรือศัตรูผีนั้นเมื่อมีความคิดคนละด้านกับผีแล้ว สุดท้ายก็จะมีความสัมพันธ์ในด้านลบกับผีด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะคู่ตรงข้ามกับผีได้แก่ พระ หมอผี วิทยาศาสตร์ สถาบันต่าง ๆ ในสังคม โดยจะมีวิธีการที่กำจัดผีที่ต่างกันในการวิเคราะห์ตระกูลหนึ่งผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะของประติษฐกรรมของคู่ตรงข้าม/ศัตรูผี เป็น 4 แบบ คือ

2.2.1 หมอผี เป็นบุคคลที่เป็นคู่ตรงข้ามกับผีมาช้านานตั้งแต่อดีต จะเห็นได้จากหนังสือผีในอดีตที่ต้องมีหมอผีมาปราบ แม้ความเชื่อนี้จะผ่านมานานแล้วแต่ยังคงมีให้เห็นในหนังสือปัจจุบันนี้ แม้จะไม่มากเท่าเมื่อก่อนก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น หมอผีในหนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 และลำทำผี เป็นต้น

2.2.2 พระหรือศาสนา แม้จะเป็นสถาบันเริ่มเข้ามาปลุกฝังอยู่ในสังคมไทยหลังความเชื่อเรื่องผี แต่พุทธศาสนาก็นำมาส่งผลให้ความเชื่อเรื่องผีถูกกดลงในฐานต่ำสุด กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ วัฏฏาณที่อยู่ต่ำที่สุด และต้องพ่ายแพ้แก่พระ (ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2527, น. 33-35) แต่บางครั้งผีก็ดื้อและไม่ยอมไปแต่โดยดี ดังนั้นหนังสือในปัจจุบันส่วนใหญ่ จึงมักไม่ค่อยเห็นการปราบผีโดยพระมากนัก แต่พระจะมีส่วนในการเข้ามาเตือนสติ ให้ศีลให้พรทั้งคนและผี จนอาจมีผลให้ผีกลับตัวกลับใจและพ่ายต่อธรรมไปเอง

2.2.3 คนจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม อาจไม่ถึงกับเป็นศัตรูหรือคู่ตรงข้าม แต่ก็ยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ผียกยวิพากษ์วิจารณ์ หรือหลอกหลอน ซึ่งสถาบันต่าง ๆ มักเป็นสถาบันที่ไม่ค่อยถูกวิพากษ์วิจารณ์แต่กลับถูกหนังสือนำมาล้อเลียน เช่น ตำรวจ ทหาร หมอ ยกตัวอย่างเช่นการทำหน้าที่ของตำรวจในหนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่ผีนั้นหลอกแม้กระทั่งตำรวจและสุดท้ายเจอคนร้ายก่อนตำรวจและช่วยตำรวจจับคนร้ายด้วย ส่วน

ในเรื่องเดียวกันขณะที่หมอมที่มีหน้าที่รักษาคนไข้กลับทำตัวคล้ายใจตัวเองโดยหวังสิ่งตอบแทนเป็นร่างกายของผู้หญิงที่เป็นคนไข้ เป็นต้น

2.2.4 คนเลวหรือศัตรูผี แม้ผีจะถูกทำให้กลายเป็นอื่นและถูกมองว่าแตกต่างจากคน แต่หนังผีส่วนใหญ่ก็มักแสดงให้เห็นว่าในหนังผีนั้นมีทั้งคนและผีที่ชั่วร้ายกว่าผีตัวเอกซะอีกกลุ่มคนเลวพวกนี้จะทำหน้าที่คอยรังควาญบรรดา “ผีตัวเอก” ตั้งแต่ก่อนเป็นผี ยกตัวอย่างเช่นหนังผีเรื่องหอแต้วแตก ที่ผีหญิงสาวถูกคนเลวข่มขืนแล้วฆ่า แม้จะใช้ผีที่มีอำนาจร้ายกาจมาสู้กับผีตัวเอก แต่สุดท้ายก็ถูกผีหญิงสาวตามฆ่าอยู่ดี เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดีคู่อาฆาตที่เป็นคนเลวหรือเมื่อเป็นผีก็เป็นผีที่เลวด้วยนั้นมักจะถูกผีตัวเอกกำจัดได้ในที่สุด เพื่อตอกย้ำ อุดมคติที่ว่า “ความดีต้องชนะความชั่ว” และ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” โดยคนเลวที่กล่าวมานี้มีตั้งแต่คนใกล้ชิดตัวเพื่อน แฟน ญาติพี่น้อง และกลุ่มคนที่มีอิทธิพล เป็นต้น

แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้ชมสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร คำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น นอกจากนี้ แก่นความคิดคือที่มาของ การมองเหตุการณ์และเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องซึ่งมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ซึ่งในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการสร้างหนังผีไทยแต่ละเรื่องนั้นจะมีการสื่อความหมายและอธิบายถึงความเชื่อเรื่องผีโดยผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยมีสิ่งสำคัญคือเพื่อให้ผู้ชมมีความเข้าใจถึงแก่นความคิดของความเชื่อเรื่องผีในแต่ละเรื่องที่สร้างจากวิธีการที่มีอยู่หลากหลายนั้น แต่สิ่งที่เป็นที่มาของแก่นความคิดในทุกเรื่องของหนังผีไทยนั้นมาจากมุมมองความเชื่อเรื่องผีที่ผ่านสายตาผู้เล่าอย่างคนในสังคมเป็นหลัก หรือเรียกว่า “มุมมองจากสายตาตามนุษย์” ซึ่งเป็นมุมมองที่อธิบายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมของคน โดยหนังผีไทยเปรียบเสมือนเครื่องมือในการตอกย้ำว่า ไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปเพียงใดก็ตาม ความเชื่อเรื่องผีก็จะยังคงอยู่กับสังคมไทยไปตลอด แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามสังคมคือ ตัวละครผีในเรื่องมากกว่า(ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนของตัวละครผี บทที่ 2) เพราะจากความเชื่อตามธรรมเนียมนิยมเดิมสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น ทำให้ตัวละครผีเองก็ย่อมมีพัฒนาการที่มีความร่วมสมัยตามสังคมเช่นกันดังนั้นจุดยืนของหนังผีไทยที่สร้างขึ้นโดยมุมมองของคนในสังคม หรือก็คือ แก่นเรื่องที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องของผู้สร้างต้องการที่จะบอกเรื่องราวทั้งหมดแก่คนดู ประเด็นสำคัญในหัวข้อนี้แท้จริงแล้วก็คือ หนังผีที่สร้างนั้นถูกสร้างมาจากมุมมองของคนในสังคม หรือสายตาของคนในสังคมเป็นหลัก โดยมีการนำเสนอความเชื่อเรื่องผีผ่านการสร้างของผู้กำกับนั่นเอง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. มุมมองจากสายตามนุษย์ (human's point of view) เป็นมุมมองที่จินตนาการความเชื่อเรื่องผี มาจากความคิดของคนในสังคม ซึ่งเป็นสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงจากสังคมธรรมเนียมนิยมสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น ส่งผลต่อตัวละครผีที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามสังคมที่ร่วมสมัยไปด้วย โดยเฉพาะการสื่อความหมายออกมาในลักษณะตัวละครผี (Ghost Character) ที่สังเกตได้ชัดเจนว่ามีความร่วมสมัยมากขึ้น แม้จะมีเนื้อเรื่องที่คงความเชื่อดั้งเดิมของตัวละครผีไทยบางเรื่อง ในขณะที่ หนังสือไทยส่วนใหญ่สื่อความหมายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี โดยจะต้องมีลักษณะชนบของแก่นความคิดที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ผ่านมุมมองหรือสายตาของคนในสังคมเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยก็ยังพบลักษณะชนบของแก่นความคิดหรือชนบที่มาจากมุมมองของกลุ่มคนที่เชื่อ และกลัวผี โดยแสดงรายละเอียดในตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10

แสดงชนบของแก่นความคิด (Theme) และการสื่อสารความหมาย

ในหนังสือไทย ชนบของแก่นความคิด (Theme)	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
มุมมองจากสายตา มนุษย์ ลักษณะประติษฐกรรม คือ	มองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นมุมมองที่จินตนาการผี มาจากความคิดของ คนในสังคม ซึ่งเป็นสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง จากสังคมธรรมเนียมนิยมสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น คนมีความเชื่อว่าผีมีอยู่จริง จึงสร้างหนังสือที่มีความ เชื่อเรื่องผีขึ้นมา	พบในหนังสือทุกเรื่อง
1) ผีมีอยู่จริง		
2) ผีมีความน่ากลัว	ความน่ากลัวของผีจะขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละ คนด้วยมีทั้งคนที่กลัวผีและคนที่ไม่กลัวผี	พบในหนังสือทุกเรื่อง
3) ผีมีความเป็นอื่น (otherness)	การสื่อความหมายของผี ว่าแม้ในการรับรู้ของคน ทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คน	พบในหนังสือทุกเรื่อง
4) ผีมีอำนาจและ อิทธิฤทธิ์แต่เป็น อำนาจอันจำกัด	คนเชื่อว่าผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ก็จริงแต่เป็น อำนาจอันจำกัดและคนก็จะสามารถหาวิธีต่อกร กับอำนาจผีได้ แม้ไม่ทุกครั้งเสมอไป	พบในหนังสือทุกเรื่อง
5) คนมีอำนาจในการ จัด	เป็นอำนาจที่คนสามารถทำได้หากกล้าดูตัวละคร ผีที่สร้างจากจินตนาการของคนในสังคมผ่านหนังสือ	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของแก่นความคิดหรือชนบมุมมองจากสายตาของมนุษย์ จากหนังสือทั้ง 50 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือไทยจนได้ลักษณะประติษฐกรรมที่สำคัญ 5 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ฝีมืออยู่จริง คือคนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มคนที่เชื่อ ศรัทธา และกลัวผี นั้นจะต้องมีความเชื่อที่เป็นจุดร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งที่เขาไม่ได้ซึ่งมีผลต่อการสร้างหนังสือไทยนั้นคือความเชื่อที่ว่า “ฝีมืออยู่จริง” หลักฐานก็คือ ผลงานภาพยนตร์หนังสือที่ถูกรังขึ้นมาจากจินตนาการความเชื่อเรื่องผีที่อาจเคยพบด้วยตนเองของคนในสังคมและประสบการณ์ที่เป็นความเชื่อของคนในสังคมที่เล่าสู่กันมา แต่รูปแบบเนื้อหาของหนังสือแต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกัน โดยอาจถูกปรับแต่งให้เปลี่ยนไปตามยุคสมัยในสังคมนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอน ที่มีกลุ่มนักศึกษานำความเชื่อเรื่องผีที่กล่าวขานกันมานานมาเล่าสู่กันฟัง และมีการปรากฏภาพผีจากเรื่องเล่าในตำนานเหล่านั้นทั้ง ผีปอบ ผีนางตานี และผีโพง เป็นต้นแสดงให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องผีที่ว่าฝีมืออยู่จริงนั้นมีมาตั้งแต่อดีต และไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเท่าใดคนในสังคมก็ยังเกาะติดกับความเชื่อเรื่องผีอยู่ดี

1.2 ฝีมือความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมมนุษย์ที่เชื่อ ศรัทธา และกลัวผี นั้นจะมีความเชื่อว่าฝีมืออยู่จริงแล้ว สิ่งที่ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผีซึ่งจะขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย แต่ถึงจะเป็นมุมมองที่มาจากคนกลุ่มใดในสังคมก็จะยอมรับว่า อย่างไรผีก็คือผี และยอมรับมีความน่ากลัวอยู่ดีนอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าลักษณะประติษฐกรรมย่อยในมุมมองจากสายตามนุษย์ที่จะถ่ายทอดว่าฝีมือความน่ากลัวมากเพียงใดมาจาก 2 รูปแบบ ได้แก่

1.2.1 ความคิดของคนที่ถูกกลัว คนที่มองหนังสือโดยมีความเชื่อเรื่องผีที่ฝังลึกในจิตสำนึกของเรา ซึ่งแม้จะเป็นคนสมัยใหม่ แต่หากความเชื่อเรื่องผีนั้นยังคงอยู่ในสังคมไทยรวมถึงประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องผีที่แต่ละบุคคลได้รับมาก็ยังเพิ่มความกลัวผีต่อบุคคลนั้นได้อย่างง่ายดาย ภาพแห่งจินตนาการตัวละครผีของบุคคลกลุ่มนี้จึงมีลักษณะ “ผีมีอำนาจ” อยู่ในฐานะที่น่าเกรงกลัวและคอยหลอกหลอนผู้คน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหอแตรแตก โกงเถาะโยม ผีหัวขาด ซึ่งตัวละครเมื่อเจอสิ่งๆ ที่คิดว่าเป็นผีก็มักไม่หันกลับไปดู แต่จะใช้วิธีการหนีให้พ้นอย่างเดียวแบบบางครั้งผีเองก็ยังไม่ทันตั้งตัว โดยส่วนมากจะพบในหนังสือตระกูลย่อยตลกและหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียมนิยม นั้นเป็นเพราะหนังสือทั้งสองตระกูลย่อยนี้มักนำเสนอความน่ากลัวของผีที่อยู่ในสถานที่ของความเชื่อแบบดั้งเดิมหรือเป็นกลุ่มสังคมที่อาจเป็นต้นกำเนิดในการผลิตความเชื่อเรื่องผี จึงไม่แปลกที่จะพบเรื่องราวในความเชื่อเรื่องผีแบบดั้งเดิมในสังคมชนบทมากกว่าสังคมเมืองเพราะสังคมชนบทมีความเชื่อเรื่องผีที่เล่าต่อกันมาตั้งแต่อดีตแม้อาจจะถูกมองว่าเป็นความเชื่อที่ล้าหลัง แต่ก็มีความก่อนที่ผีจะก้าวเข้ามาสู่สังคมเมืองเสียอีก ด้วยกาลเวลาที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป แต่ความเชื่อเรื่องผีในสังคมชนบทก็ยังคงอยู่ และคงความน่ากลัวแบบดั้งเดิมไว้มากกว่า ผีที่ก้าวเข้ามาสู่สังคมเมืองที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาด้วย เช่น พฤติกรรมการออกมาอาละวาดในเวลาที่แตกต่างกัน โดยผีสังคมชนบทมักออกมาอาละวาดตอนกลางคืน แต่ผีสังคมเมืองมักออกมาอาละวาดตอนกลางวัน

1.2.2 คนที่ไม่กลัวผีหรือไม่เชื่อเรื่องผีแต่กลับมาเจอผี เป็นแง่มุมซึ่งพบมากในหนังสือไทยปัจจุบันนี้ และคนกลุ่มนี้มักมีวิธีคิดต่อผีที่ว่า “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ตอนต้นเรื่องหนึ่งจะนำเสนอตัวละครที่เป็นคนรุ่นใหม่ทันสมัยทำงานในสังคมเมือง มีความก้าวหน้าทางหน้าที่การงานและปฏิเสธ ความเชื่อเรื่องผี แต่เมื่อวันเวลาผ่านไปตัวละครก็กลับซึมซับรับความเชื่อเรื่องผีทีละน้อย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิต วิญญาณ ในฉากต้น ๆ บางครั้งก็ไม่กล่าวถึงเรื่องผีและมักนำเสนอว่าเรื่องผีนั้นไร้สาระเป็นเรื่องงมงาย พยายามอ้างอิงจากหลักฐานทางวิทยาศาสตร์เพราะวิทยาศาสตร์ถูกมองว่ามีเหตุผลแต่เรื่องผีนั้นไม่มี เหตุผล จนบางครั้งก็มีการแต่งกายชุดผีมาหลอกคนอื่น แต่เมื่อเวลาผ่านไปมีเหตุการณ์บางอย่างที่ต้องทำ ให้ตัวละครมาเจอกับผีด้วยตนเองถึงจะเชื่อว่าผีมีจริงและน่ากลัวมาก และท้ายที่สุด ถึงผีจะมีระดับความน่ากลัวที่ไม่ว่าจะมาจากความคิดเห็นของคนในสังคมกลุ่มใดก็ตาม แต่ถึงอย่างไรผีนั้นก็ทำให้ผู้ชมสามารถได้ รับรู้ถึงความน่ากลัวของผี แม้จะมีเพียงบางครั้งที่ผีอาจออกมาหลอกโดยไม่ได้ทำร้ายคนแต่ก็สร้างความน่ากลัวและไม่น่าเข้าใกล้อยู่ดี

1.3 ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีถึงความหมายของ ตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คน และที่สำคัญในความ เป็นผีก็ย่อมมีบางสิ่งบางอย่างที่ทำให้คนในสังคมทุกคนรู้ได้ว่าอย่างไรก็ตามผีก็คือผี นอกจากนี้ในบางมิติ ของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ก็จริง แต่ผีก็ยังมีลักษณะของ “ความเป็นอื่น” (Otherness) โลกแห่ง ผีมีใช้ภพแดนเดียวกับมนุษย์ (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47) แม้การแสดงความเป็นอื่นของตัวละครผีใน หนังสือไทยนั้นจะมีรูปร่างที่หลากหลาย ใช้คนจริง ๆ แสดงแทนตัวผีในจินตนาการ แต่สุดท้ายผีก็ย่อมแสดง ความเป็นอื่นออกมาในท้ายที่สุดสิ่งนี้เองที่ทำให้ผีน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเปิ่นซู้กับผี แม้จะแสดง ลักษณะที่เป็นคนทั่วไปแต่สุดท้ายก็มีการเผยร่างที่แท้จริงออกมาที่มีลักษณะเป็นอื่นแตกต่างจากมนุษย์อยู่ดี เป็นต้น

1.4 ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถ แสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของ ผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม ซึ่งเป็นระบบ ความคิดของมนุษย์ในสังคมที่เชื่อเรื่องผลแห่งการกระทำ โดยอำนาจของผีอันจำกัดนี้ มีทั้งการทำบางอย่าง ตามที่มนุษย์ทำไม่ได้ ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องหลอนที่นางตานีออกไปนอกสถานที่ที่ตนเองถูกจองจำไม่ได้ ออกไปอาละวาดตอนกลางวันไม่ได้ (เฉพาะหนังสือบางเรื่อง) และการไม่สามารถต่อกรกับอำนาจมนุษย์บาง คนได้ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่บุปผาพ่ายแพ้มีดอาคมหมอผี เป็นต้น แต่ถึงอย่างไร ผี ก็ยังน่ากลัวไม่คู่ควรกับการอยู่ร่วมกับคนในสังคมอยู่ดี ดังนั้นมนุษย์จึงต้องกำจัดผีให้พ้นจากโลกมนุษย์ไป ถึงแม้บางครั้งคนในสังคมอาจมีความเชื่อว่าการกำจัดผีนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ก็ต้องพยายามหาวิธีในการ กำจัดผีออกไปให้ได้ เพื่อความสงบสุขในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมโลกมนุษย์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าลักษณะประติษฐกรรมย่อยที่ทำให้ผีมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผี มีอยู่ 2 รูปแบบได้แก่

1.4.1 ฝึพยายามฝ่าฝืนกฎแห่งกรรม ซึ่งกฎแห่งกรรม คือ กฎธรรมชาติที่มนุษย์ยึดถือปฏิบัติมาช้านานโดยเป็นกฎที่ว่าด้วยหลักแห่งการกระทำและผลแห่งการกระทำ ซึ่งหากมีการกระทำก็จะทำให้ผลแห่งการกระทำที่เกิดขึ้นนั้นย่อมมีเหตุที่สมผลกัน เช่น ทำดีย่อมได้รับผลดี ทำชั่วย่อมได้รับผลชั่ว เป็นต้น ซึ่งเมื่อฝึพยายามฝ่าฝืนระบบความเชื่อของคนในสังคมเรื่องกฎแห่งกรรม ฝึก็จะมีอำนาจที่มากกว่าคน อันได้แก่การแก้แค้นและความอาฆาตพยาบาทยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องผีหิวขาด ที่ฝึถูกผู้อื่นฆ่าแต่สุดท้ายเมื่อตายไปฝึก็ตามไปฆ่าคนที่มาฆ่าตนเองอยู่ดี หรืออาจมีภารกิจที่ติดค้างและต้องการสะสาง และที่พบมากสุดในหนังสือไทยคือ การที่ฝึยังติดอยู่กับความรู้สึก รัก โลภ โกรธ หลง ที่ครั้งหนึ่งเคยได้รับมาเมื่อตอนที่ตนเองเป็นคน และไม่พยายามเข้าใจที่จะปล่อยวางให้เป็นไปตามกฎแห่งกรรม

อย่างไรก็ตาม อำนาจของฝึที่มาจากการฝ่าฝืนในเรื่องของกฎแห่งกรรมนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์ให้ดีก็จะพบว่าการสะท้อนให้เห็นถึงการทำความดีความชั่วได้ชัดเจนเพื่อเป็นสิ่งเตือนสติกับคนในสังคมว่าไม่ควรทำอย่างฝึเพราะไม่ควรพยายามไปฝ่าฝืนชะตากรรมควรปล่อยให้เป็นไปตามวงล้อของกฎแห่งกรรม โดยคำสอนที่พบบ่อยในหนังสือเพื่อเป็นการเตือนสติคน ได้แก่ระบบความเชื่อในเรื่อง “การทำดีแล้วได้ดี ทำชั่วแล้วได้ชั่ว” หรือ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” หรือ “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร”

1.4.2 ฝึสามารถอยู่ยงคงกระพัน เป็นความเชื่อของคนในสังคมอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ฝึมีอำนาจในการอยู่ร่วมกับคนบนโลกมนุษย์นี้ โดยที่มนุษย์ไม่ต้องการให้อยู่แต่อาจไม่สามารถกำจัดได้ ได้แก่อยู่แบบต่างคนต่างอยู่ ฝึอยู่ส่วนฝึคนอยู่ส่วนคน ส่วนมากมักเป็นฝึตามความเชื่อแบบธรรมเนียมดั้งเดิมของคนในสังคมไทยที่เชื่อว่า ฝึเหล่านี้มีวิญญาณร้ายที่ไม่สามารถหลุดพ้นไปจากบ่วงของกฎแห่งกรรมได้ทั้งที่ยากไปเกิดก็ไปไม่ได้ เพราะชอบดำรงชีวิตด้วยการอาศัยร่างกายมนุษย์อยู่ และใช้ร่างกายมนุษย์เป็นอาหารเรื่อยไป จึงทำให้มีผลแห่งการทำชั่วมากมายเกินกว่าจะไปเกิดใหม่ได้ 1.5 คนมีอำนาจในการจ้องมองฝึผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ฝึในหนังสือทำให้คนธรรมดาสามัญที่ดูหนังสือนั้นมีอำนาจที่เหนือกว่าฝึ นั่นคือ การได้จ้องมองฝึจากที่ไม่เคยเห็นในชีวิตจริง หรือเรียกว่า “อำนาจจ้องมองฝึ” แม้จะเป็นอำนาจที่ค่อนข้างจำกัดเพราะบางคนเข้าโรงหนังเจอฉากที่ฝึปรากฏก็ปิดตาเนื่องมาจากความน่ากลัวของฝึ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าลักษณะอำนาจในการจ้องมองฝึในหนังสือมีผลโดยตรงต่อความน่ากลัวของฝึที่โผล่ออกมาไม่เหมือนกัน จึงส่งผลต่ออำนาจในการจ้องมองฝึในหนังสือของคนแต่ละคนให้มีความแตกต่างกันระหว่างคนกลัวและไม่กลัวฝึ เพราะถ้าหากเป็นมุมมองของคนกลัวฝึ ก็จะเห็นฝึจะโผล่ออกมาตามทางที่คนกลัวฝึคาดไว้อยู่ก่อนแล้ว จึงมีอำนาจในการจ้องมองน้อยกว่าเพราะคอยระวังว่าฝึจะโผล่มาอยู่ตลอด แต่สำหรับคนที่ไม่กลัวฝึ ฝึมักจะโผล่ออกมาในสถานที่และเป็นอะไรที่แตกต่างจากที่คิดไว้ บางครั้งจะน่าหวาดกลัวมากกว่ามุมมองของคนกลัวฝึด้วยซ้ำ แต่จะมีอำนาจในการจ้องมองฝึสูงเพราะไม่ทันได้ตั้งตัว บทสรุปสุดท้ายในเรื่องของแก่นความคิดของหนังสือไทยที่พยายามสร้างหนังสือออกมาให้ผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่อง ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรวงระบบความเชื่อเรื่องฝึทั้งความเชื่อที่ว่าฝึมีอยู่จริง ฝึมีความน่ากลัว ฝึมีความเป็นอื่น (Otherness) ฝึมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์แต่เป็นอำนาจอันจำกัด นั้นผ่านสายตาหรือมุมมองคนในสังคมไทยเอง ซึ่งท้ายที่สุดไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปเพียงใด

ก็จะยังมีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องผีเกาะติดไปกับสังคมไทยไปอีกนาน โดยผีก็จะมีการปรับตัวตามสังคมที่ถูกปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นแก่นความคิดที่สำคัญ ที่มนุษย์ในแต่ละสังคมอยากสื่อสารผ่านภาพยนตร์ นั่นคือ คนทุกคนไม่มีใครอยากอยู่ร่วมกับผี หรือ “ผีไม่คู่ควรในการอยู่ร่วมกับคน” มนุษย์จึงหาวิธีการต่าง ๆ จุดประสงค์ก็เพื่อกำจัดหรือปราบอำนาจที่ผีมีอยู่ให้สิ้นไปและผีจะได้จากโลกมนุษย์ไปในที่สุด

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)

ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ทุกประเภทเพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างในเรื่องของผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งอธิบายสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกความเป็นจริง ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยได้เลือกวิเคราะห์ฉากที่สำคัญกับหนังผี ซึ่งฉากเหล่านี้จะสะท้อนความคิดที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอำนาจของผีบนโลกมนุษย์นี้เป็นส่วนใหญ่ รวมถึงเป็นการแสดงออกถึงความเชื่อในเรื่องผีของคนในสังคมด้วย โดยแบ่งออกเป็นสองประเภทคือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับเวลาและฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ ซึ่งมีรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11

แสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/ mise en scene)

และการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของฉาก (Setting)	การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
เวลา (Time)	ฉากที่สื่อถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผีมีทั้งเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืนและเวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน	พบในหนังผีทุกเรื่อง
สถานที่ (Place)	ฉากที่สื่อถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผี โดยเฉพาะประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ที่มีทั้งสถานที่ที่เป็นชนบทและเมืองการดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ	พบในหนังผีทุกเรื่อง

จากข้อมูลตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของฉาก (Setting) จากตัวอย่างหนังสือทั้ง 50 เรื่อง โดยมีรูปแบบที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เวลา (Time) คือ การสื่อความหมายของฉาก ถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผี โดยจากการวิเคราะห์หนังสือทั้ง 50 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยได้พบลักษณะของประติสฐกรรมของฉากที่เกี่ยวกับเวลาได้ 2 รูปแบบ คือ

1.1 เวลาในแบบกลางวันและกลางคืน โดยสำนักทั่วไปคนไทยมักเชื่อว่าผีนั้นออกมาปรากฏกายได้เฉพาะตอนเวลากลางคืนแต่ปัจจุบันหนังสือไทยส่วนใหญ่มักสื่อออกมาให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาตอนกลางวันได้เช่นกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ตัวอย่างหนังสือไทยทั้ง 50 เรื่อง ผู้วิจัยพบสัดส่วนของผีที่ออกมาอาละวาดเวลากลางวันต่อสัดส่วนของผีที่มีออกมาอาละวาดตอนกลางคืน เป็นจำนวนมาก โดยการที่ผีสามารถออกมาอาละวาดตอนกลางวันได้นั้นอาจเป็นผลพวงมาจากความอาฆาตของผีที่รุนแรงมากขึ้น และอีกเหตุผลหนึ่งคือการใช้เวลาของคนนั้นผิดปกติไปคือคนปกติอาจทำงานได้ทั้งกลางวันและกลางคืน จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีออกมามีอำนาจได้ในตอนกลางวัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอที่ผีเด็กสามารถออกมาวิ่งเล่นกับคนได้อย่างปกติธรรมดาเหมือนเด็กทั่ว ๆ ไปในเวลากลางวันส่วนกลางคืนก็อยู่ในห้องน้ำ เพราะเพื่อนมานอนเตียงของตนทำให้ไม่มีเตียงสิ่งสูง และหนังสือเรื่องหอแถวแตกโดยผีแพนเค้กที่ออกมาจากรับส่วนบุญจากเจ้าของหอหลังจากตักบาตรอุทิศส่วนกุศลให้ และกลางคืนก็ออกมาหยอกล้อคนเล่นเป็นผี เช่นเดิม เป็นต้น และผีในหนังสือบางเรื่องที่มีความอาฆาตรุนแรงก็สามารถออกมาแค้นคนในเวลากลางวันได้ ยกตัวอย่างเช่น ผีเนตรนภาในหนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิวิญญูณ์ ที่ออกมาอาละวาดหลอกหลอน และแทรกแซงชีวิตประจำวันของคนในเวลากลางวัน เป็นต้น

ในปัจจุบันมีหนังสืออยู่ส่วนน้อยมากที่ผีไม่สามารถออกมาแสดงอำนาจได้ในเวลากลางวัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือและหนังสือเรื่องหลอน ที่มีผีออกมาแสดงอิทธิฤทธิ์ในตอนกลางคืน อาจเพราะไม่อยากให้คนอื่นเห็นตอนที่ทำการกิจอยู่ หากมีคนเห็นอาจถูกขับไล่หรือถูกกำจัด ส่วนกลางวันก็อาศัยอยู่ในร่างคนต่อไป เป็นต้น

1.2 เวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน เป็นเทคนิคที่อาจทำให้เกิดการนำเสนอในมิติที่หลากหลายมากขึ้น อาจทำให้ทราบต้นสายปลายเหตุที่เชื่อมระหว่างอดีตจนถึงปัจจุบัน และคนในปัจจุบันนี้มองว่าที่มาที่ไปของปัจจุบันอาจเป็นผลพวงที่มาจากประวัติศาสตร์ และบางครั้งก็เป็นการชี้ว่าอดีตที่ผ่านมานั้นมีได้เป็นสิ่งที่หอมหวานที่ควรระลึกถึงในแง่ความสุข แต่เป็นอดีตที่เต็มไปด้วยความทุกข์ทรมานและความเจ็บปวด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเบนซู้กับผี ที่เมื่อนวลจันทร์ย้อนนึกไปในอดีตที่ตนเคยผ่านมาในฉากที่สามี่จากมากรุงเทพมหานครนั้นช่างทรมานใจนัก รวมถึงฉากที่คุณนายบุญจนบอกว่าสามี่ของเธอตายไปแล้วด้วยน้ำมือของคุณนายเอง ทำให้เธอเสียใจจนนึกย้อนไปถึงอดีตว่าแท้จริงแล้วเธอเองก็ตายไปแล้วเพราะผูกคอตายได้ต้นก้ามปู สาเหตุผิดหวังในความรักนั่นเอง

นอกจากนี้ การที่หนังสือมีฉากอดีตสลับกับปัจจุบันอย่างที่ยกตัวอย่างมานั้นอาจหมายรวมถึงบรรยากาศที่ถูกจัดสร้างให้เหมือนกับเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ในช่วงสมัยอดีตด้วย เช่น บ้าน เมืองสภาพ

ถนนหนทางที่ยังล้าสมัย เป็นต้น ซึ่งสถานที่เก่า ๆ แบบนี้ย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ด้วยตนเองอยู่แล้ว และเมื่อในหนังเพิ่มบรรยากาศในเวลากลางคืนเข้าไปอีกก็ยิ่งก่อให้เกิดความวังเวงมากขึ้นเท่าตัวและทำให้ผู้ชมหวระลึกถึงความลึกลับและประวัติศาสตร์อันยาวนานของฉากนั้น ๆ แม้ไม่เห็นผีผู้ชมก็อาจตกใจกลัวได้ ด้วยฉากที่เกี่ยวข้องกับเวลาตามที่กล่าวมา ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องแฝด ที่มีสภาพบ้านและบรรยากาศรอบบ้าน รวมถึงข้าวของเครื่องใช้ที่เป็นของที่คล้ายกับว่ามีอายุมายาวนานแล้ว เป็นต้น

2. สถานที่ (Place) คือ การสื่อความหมายถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผีโดยเฉพาะ ประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะประติมากรรมของฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในหนังผี 4 รูปแบบ คือ

2.1 ฉากที่มีสภาพแวดล้อมทั้งชนบทและเมือง โดยส่วนใหญ่ที่ผ่านมาผีมักจะอยู่ในพื้นที่ชนบทเป็นรูปแบบแรกในการนำเสนอความเชื่อเรื่องผีในหนังผีไทย การที่มีการนำเสนอผีที่มีต้นกำเนิดมาจากพื้นที่ชนบทนั้นแสดงให้เห็นว่าเป็นเรื่องล้าสมัยไม่เกี่ยวกับเมืองที่มีความศิวิไลซ์แต่ต่อมาในทางกลับกัน ในการนำเสนอเรื่องของผีก็เริ่มมีจุดกำเนิดในพื้นที่เมือง ดังนั้นการก้าวเข้าสู่ในเมืองของผีก็เท่ากับเป็นเครื่องมือยืนยันว่า ทุกพื้นที่ที่มีความเชื่อเรื่องผีสิงสถิตอยู่ ยิ่งไปกว่านั้นยังอาจมองได้ว่าเมืองที่มีความทันสมัย มีความเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ทว่าความเชื่อเรื่องผีก็สามารถดำรงอยู่ได้ไม่สูญหายไปไหนแต่สามารถทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรูปแบบที่สองของหนังผีไทยในปัจจุบันนี้ ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมากกว่าแบบแรกคือหนังผีไทยในปัจจุบันมักจะมีการผสมผสานระหว่างพื้นที่ในชนบทและในเมืองควบคู่กันไป นั่นคือเมื่อกล่าวถึงต้นกำเนิดของผีจะโยงไปชนบท แต่เมื่อผีออกมาอาละวาดกลับมาหลอกหลอนอยู่ในเมือง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณ ที่มีการผสมผสานระหว่าง 2 พื้นที่และจะเน้นว่าต้นกำเนิดผีอยู่ในชนบทหรือเมืองที่เจริญน้อยกว่า สถานที่ที่ผีออกมาหลอกตอนแรก เป็นต้น โดยสรุปแล้วรากเหง้าแห่งความเชื่อเรื่องผี มักถูกมองว่าต้องมาจากสถานที่ที่เจริญน้อยกว่า หรือชนบทอยู่ดี แต่อย่างไรก็ตามการก้าวเข้าสู่ในเมืองของผีนี้อาจตีความได้สองแบบคือ ผีเองมีความทันสมัยที่คู่ควรก้าวเข้ามาสู่เมืองและอีกประการคือสังคมที่ทันสมัยอยู่มีความเลวร้ายและน่ากลัว หนทางเดียวที่สามารถแก้ไขหรือกำจัดได้คือมีใช้กฎหมายแต่เป็นศีลธรรม นั่นเพราะบางครั้งผีสามารถปราบคนร้ายได้ก่อนตำรวจ และที่สำคัญคนร้ายในเรื่องก็มักมีอิทธิพลในสังคมที่ยากเกินกว่ากฎหมายจะเข้าไปปราบได้ทันทั่วทั้งที่ แต่หากเป็นผีแล้วก็ไม่ว่าคนร้ายจะมียศถาบรรดาศักดิ์แบบใด ผีก็ไม่ละเว้น

2.2 ฉากการดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นฉากที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดในหนังผีไทย เพราะเป็นฉากที่อยู่ในแบบแผน และชีวิตประจำวันของตัวละครในแต่ละวัน ซึ่งฉากการดำเนินชีวิตประจำวัน ที่ถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของผีกับคนในประเด็นการใช้อำนาจของผีและทำให้น่ากลัวมากที่สุดคือ บ้าน หรือที่พักของตัวละคร ประกอบไปด้วย ห้องนอน ห้องแต่งตัวที่มีตู้เสื้อผ้ามีกระจก ห้องน้ำ ห้องนั่งเล่น ลานหน้าบ้าน ระเบียงบ้านฯ หากเป็นหอพัก มักมีระเบียงห้อง ทางหนีไฟ ทางเดินหน้าห้อง (ที่เป็นทางยาว) หรือแม้แต่บนเตียงนอน เป็นต้น สาเหตุที่ถูกนำมาใช้ในการสะท้อนอำนาจของผีมากที่สุดเพราะ เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวมากที่สุด และหากผีเข้ามาแทรกแซงได้นั้นหมายความว่าความเป็น

ส่วนตัวในชีวิตจะหมดลงทันที เพราะแม้แต่สถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุด ใจได้มากที่สุดก็ยังไม่เว้นมา หลอก แล้วที่อื่นก็คงไม่ต้องพูดถึงอันดับต่อมาคือ โรงพยาบาล ประกอบด้วย ห้องพัก ห้องน้ำ ห้องผ่าตัด เป็นต้น เพราะโรงพยาบาลคือสถานที่ที่พักผ่อนและเป็นความหวังสุดท้ายที่จะช่วยรักษาให้คนมีชีวิตอยู่ต่อไป จึงมีคนไข้เจ็บป่วยมารักษาอยู่แล้วและไม่แปลกที่จะเป็นที่น่ากลัวมาก เพราะที่นี่ต้องมีทั้งคนที่ใกล้ตาย และคนที่ตายแล้วอยู่ปนกันเต็มไปหมด อันดับต่อมาคือ สถานที่ที่เป็นสิ่งประหลาด ประกอบด้วย ลิฟต์ บน รถไฟฟ้า เป็นต้น เพราะสถานที่เหล่านี้มักมีความหมายแฝงแสดงถึงที่คับแคบ สถานที่ปิดตาย และอาจหลีกเลี่ยงอำนาจแห่งผีไม่ได้ อันดับต่อมาคือ วัด ประกอบด้วย เมรุ ป่าช้า ลานวัด ไม่เว้นแม้แต่ในโบสถ์ เป็นต้น แม้วัดจะเป็นสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์อันเป็นที่พึ่งพาทางจิตใจให้กับคนที่มีผู้ทรงศีลอยู่ก็ตาม แต่วัดก็เป็นสถานที่สำหรับฝังร่างคนตาย รวมถึงสวดส่งวิญญาณให้คนตาย ใช้เป็นสถานที่จัดงานศพ จึงเป็นสถานที่วังเวงและน่ากลัว ดังนั้นผีเองก็ออกอาละวาดได้ไม่แพ้สถานที่อื่นเช่นกัน อันดับต่อมาคือถนนหนทาง หรือที่เปลี่ยน โดยมักประกอบด้วยช่วงเวลาที่เป็นกลางคืน นั่นเพราะเป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัยต่ำ อาจเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย สร้างความวิตกกังวลให้กับ ตัวละครและผู้ชมได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับตัวละครหรือไม่ อันดับต่อมาคือ สถานที่ทางธรรมชาติ ประกอบด้วย แม่น้ำ ลำคลอง ป่าเขา เป็นต้นหากเป็นแม่น้ำ สิ่งที่น่ากลัวก็คือคนไม่ใช่สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำหากมีอุบัติเหตุอะไรเกิดขึ้นในน้ำก็อาจจะไม่สามารถหนีได้ทัน ส่วนป่าหรือภูเขาเป็นสถานที่ที่มืดทึบปกคลุมไปด้วยป่าเขา หากผีแสดงอำนาจและหลอก อาจหนีไม่พ้น และหาทางออกไม่เจอ ธรรมชาตินั้นในเวลากลางวันบางสถานที่ก็ให้ความสวยงามและคุณค่าคู่ควรแก่ความทรงจำ รวมถึงในเวลากลางคืนบางสถานที่ เช่น ทะเล เมื่อมองฟ้าตอนกลางคืนก็สวยงามอีกแบบ แต่นั่นก็เป็นส่วนน้อยเพราะเวลากลางคืนคนมักคิดว่าเป็นเวลาแห่งอำนาจของผี และยังเป็นเวลากลางคืนท่ามกลางธรรมชาติด้วยแล้ว ผีอาจโผล่มาและหนีไม่ทันก็ได้ อันดับต่อมา ฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่แห่งการศึกษา โรงเรียน และ มหาวิทยาลัย ประกอบด้วย สนามกีฬาโรงเรียน ห้องพักครู ห้องเรียน เป็นต้น แม้เป็นสถานที่แห่งการศึกษา แต่ก็หนีไม่พ้นความเชื่อเรื่องผีซึ่งคนเรามักถูกปลูกฝังมานานตั้งแต่ครั้งเมื่อยังเป็นเด็ก ดังนั้นเด็กมักมีความกลัวเรื่องผีอยู่แล้ว บวกกับเรื่องเล่าของเพื่อนแต่ละคนที่บางครั้งก็เป็นเรื่องเกินจริง บรรยายภาคที่วังเวงบางห้องซึ่งไม่มีคนอยู่ยิ่งทำให้บรรยากาศน่ากลัวมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีร้านอาหาร สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ อย่างโรงภาพยนตร์ สวนสาธารณะ ก็เป็นสถานที่ที่ผีออกมาแสดงอำนาจได้น่ากลัวเช่นกัน ซึ่งฉากในชีวิตประจำวันเหล่านี้ จะน่ากลัวขึ้นอีกมากเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับมาด้วยเพราะหากผีในหนังออกมาหลอกในสถานที่ที่ตรงหรือใกล้ตัวกับชีวิตประจำวันของผู้ชมคนนั้น ก็ย่อมเกิดความรู้สึกกลัวกว่าผู้ชมคนอื่น ๆ ได้เหมือนกัน

2.3 ฉากในจินตนาการ เป็นฉากที่ไม่มีอยู่จริงในโลก มักเป็นฉากที่เกิดจากจินตนาการ หรือการรับรู้ที่บิดเบือนของตัวละคร อาจมีลักษณะที่แตกต่างจากความจริงโดยสิ้นเชิงหรืออาจมีส่วนคล้ายคลึงกับความเป็นจริงได้บ้าง เช่นในฉากแห่งความฝัน อาจทำให้เกิดภาพหลอนระหว่างความจริงกับจินตนาการได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่มีฉากการต่อสู้ของหมอผีคิงกับผีบุปผา และผีบุปผาก็ดึงหมอผีคิงเข้าไปอยู่ในโลกของจินตนาการที่มีเลือดที่ออกมาจากร่างกายผีจนท่วมห้องสี่เหลี่ยม จนทำให้หมอผีจมน้ำ

สุดท้ายหนีรอดด้วยคาถาที่ตนพอจำได้ และหนังสือเรื่องงูโลงต่อตาย เป็นฉากที่พระเอกไปนอนในโลงศพแล้ว น้ำสีแดงคล้ายเลือดท่วมตัวในการทำพิธีนอนในโลงสะเดาะเคราะห์ เป็นต้น ทั้งหมดนี้เป็นเพราะการแสดง อิทธิฤทธิ์ของผีที่เปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้กลายเป็นสถานที่ที่น่ากลัวในแบบที่ผิดคิด

2.4 ฉากของภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงระบบความเชื่อของคนใน สังคมไทยที่มีเกี่ยวกับเรื่องผี ทั้งความเชื่อที่นำศาสนา ไสยศาสตร์ ภูตผีสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือแม้แต่วิทยาศาสตร์ เพื่อมาพิสูจน์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องผี โดยในหนังสือไทยบางครั้งนอกจากจะเป็นความเชื่อตามแบบของไทย แล้ว ก็ยังพบว่ามีการประกอบพิธีกรรมทางความเชื่อของประเทศเพื่อนบ้านอย่างจีน เขมร ผ่านหนังสือไทยออกมาด้วย(หนังสือไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมอื่น) ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี ที่มีฉากที่อาหม่าไปทำพิธีแบบจีนให้รอดพ้นภัยต่าง ๆ ในวัดจีน หนังสือเรื่องงูโลงต่อตายที่พระเอกเข้าไปทำพิธีนอนใน โลงศพสะเดาะเคราะห์เพื่อช่วยให้แฟนสาวหายป่วย และหนังสือเรื่องล่าท้าผี ที่มีการประกอบพิธีกรรมในการ บวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ช่วยคุ้มครองผู้เล่นในสถานกักกันที่ประเทศเขมรแห่งนี้ เป็นต้น ฉากของภาพ สัญลักษณ์แห่งความเชื่อนี้ยังเป็นเครื่องยืนยันว่าสังคมไทยในปัจจุบันนี้ถึงแม้จะเป็นเมืองที่มีความทันสมัย เข้ามารวมถึงเทคโนโลยีจะก้าวล้ำมามากมายเพียงใด แต่คนก็ยังมีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผีอยู่ดี เพียงแต่ จะปรากฏภาพแห่งความเชื่อในรูปแบบใดเท่านั้น

กล่าวโดยสรุปผีในหนังสือปัจจุบันนี้มีอำนาจที่จำกัดบ้างบางอย่าง เช่นอาจออกมาจากที่ที่ตนสิ่งสู ไม่ได้ (น้อยเรื่อง) หรือพ่ายแพ้กับเวลาตอนกลางวัน และเดิมผีมักอยู่ในสถานที่ที่เกี่ยวกับคนตาย เช่น ป่าช้า บ้าน วนเวียนในสุสานแต่หนังสือยุคใหม่ผีนั้นจะสามารถออกอาละวาดได้ทุกที่ ถึงแม้ว่าสังคม ไทยจะ เปลี่ยนแปลงไป โดยกาลเวลาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ทำให้ความเป็นสังคมเมืองที่ทันสมัยเข้ามาแทนที่ความ เป็นชนบทที่มีความล้าหลัง และทำให้สังคมก้าวสู่ความร่วมสมัยแต่ขณะเดียวกันความเชื่อเกี่ยวกับอดีตและ วิญญาณก็ยังอยู่ควบคู่กันไปกับสังคมด้วย โดยตัวละครผีเองก็จะต้องมีการปรับตัวไปตามสังคมที่ เปลี่ยนแปลงไป จนส่งผลให้ผีในช่วงที่มีความทันสมัยนั้นจะเป็นผีที่มีอำนาจมากกว่าผีในอดีตที่ผ่านมาคือ ผี เหล่านี้สามารถเดินทางไปไหนก็ได้โดยไม่สนใจอำนาจอื่นที่เคยควบคุม แม้แต่ในวัด จนสุดท้ายหนังสือส่วนใหญ่อาจแสดงให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาหลอกหลอนทุกคนและแสดงอำนาจได้ทุกสถานที่และอาจจะ ทุกเวลาด้วยซ้ำ เป็นต้น

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แล้ว กลวิธีแห่งสุนทรียะที่จะแปลงความคิด/ความเชื่อเรื่อง ผีให้กลายเป็นสัญลักษณ์และภาพตัวแทนนั้น ขึ้นอยู่กับความหลากหลายทางเทคนิคภาพยนตร์ สัญลักษณ์ที่ ปรากฏในภาพยนตร์ ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือการใช้เทคนิคด้านภาพ และเทคนิคด้านเสียง(สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 52) ด้วยเทคนิค ต่างๆ เหล่านี้จึงยังส่งผลให้หนังสือไทยในปัจจุบันมีความสมจริงและความน่ากลัวเพิ่มมากขึ้น ซึ่งมี รายละเอียดของเทคนิคต่างๆ ในรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ทางด้านภาพ การสื่อสารความหมายด้วยสัญลักษณ์ทางภาพนั้นจะเป็นการทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) นอกจากนี้การกำหนดภาพในการถ่ายทำหนังผีไทยนั้น ยังมีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องเพื่อโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดู และเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ โดยสัญลักษณ์ทางภาพที่ค้นพบจากหนังผีไทยส่วนใหญ่ มีรายละเอียดในตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12

แสดงขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
ของสัญลักษณ์ทางด้านภาพ และการสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย

ขอบของการสื่อสาร ในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
สัญลักษณ์ทาง ด้านภาพ	ภาพจะสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ ในหนังเพื่อเชื่อมต่อกับความรู้สึกและจินตนาการถึงการสร้างและรับรู้ความหมายในหนังผีต่อผู้ชม	
1) มุมกล้อง	การใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องและเพิ่มนำความสนใจในภาพยนตร์มากขึ้น	พบในหนังผีทุกเรื่อง
2) ขนาดภาพ	การใช้กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทำให้เห็นภาพได้หลากหลาย	พบในหนังผีทุกเรื่อง
3) การจัดแสง	การจัดแสงเป็นส่วนที่ช่วยในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพด้วยแสง ซึ่งแสงและเงาสามารถให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน	พบในหนังผีทุกเรื่อง
4) การใช้เทคนิค ตัดต่อ	การตัดต่อภาพยนตร์คือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งด้วยวิธีที่แตกต่างกัน	พบในหนังผีทุกเรื่อง
5) การใช้เทคนิค พิเศษ	การใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่น การสร้างฉากจำลอง (ของจริงที่ไม่ใช่ cg) การทำฝนตก หิมะตก เป็นต้น	พบในหนังผีทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของลักษณะทางด้านภาพ จากหนังสือทั้ง 50 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือได้ลักษณะขนบที่สำคัญ 5 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) ซึ่งในภาพยนตร์บันทึกโดยทั่ว ๆ ไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรก็ยิ่งดึงดูดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ในหนังสือนั้นมักเน้นอารมณ์ที่น่ากลัวเพื่อทำให้ตกใจ ดังนั้นมุมกล้องจะเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน(รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งในหนังสือไทยนั้นผู้วิจัยพบว่ามีการใช้มุมกล้องที่สำคัญที่พบมากที่สุดหนังสือไทยประกอบด้วย 3 ประเภทด้วยกัน คือ

1.1.1 มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือมุมเฝ้ามองหรือเฝ้ามองตัวละคร ในหนังสือและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนังสือ ซึ่งเป็นมุมเดียวกันกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยภาพที่ถ่ายจะผ่านสายตาของตากล้อง หรือบางทีเป็นการถ่ายโดยนักแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera) ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนที่เป็นฉากที่ตัวละครหลักกำลังทำกิจวัตรของตนเองทั้งนั่งกินเหล้า และปอบแอบกินไก่สด โดยภาพดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตัวเองกำลังแอบดูพฤติกรรมของผีและคนอยู่อย่างเงียบ ๆ ให้ความรู้สึกลุ้นระทึกและกลัวว่าผีจะหันกลับมาแสดงภาพตัวอย่างมุมกล้อง (Camera angle) ที่เป็นมุมเฝ้ามอง(Objective Camera Angle) ในหนังสือเรื่อง “หลอน”

1.1.2 มุมแทนสายตา (Subjective camera Angle) เป็นมุมมองส่วนตัวหรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น นักแสดงมองมาที่กล้องแล้วพูดกับกล้องซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับคนดู ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องโลงต่อตายที่มีนักข่าวรายงานพิธีกรรมการนอนในโลงสละเคราะห์เพื่อเป็นการสื่อสารกับผู้ชมก่อนที่จะเริ่มพิธีกรรม เป็นต้น ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาต่อสายตา (eye to eye relationship) โดยมุมแทนสายตาแบ่งออกเป็น

- แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดู ให้เป็นส่วนหนึ่งของฉากนั้น เช่น ผู้ชมถูกพาเข้าไปชมยังสถานที่ที่เป็นสถานที่อยู่ของผี หรือสถานที่ที่เป็นที่มาของเรื่องเล่า ความเชื่อเรื่องผี เช่น กล้องอาจถูกทิ้งมาจากที่สูง หรือเป็นการแทนผู้ชมตกมาจากที่สูงยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณที่ตัวละครเอก กำลังจะตกตกลงมาจากที่สูง ทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวกับว่าตนเองกำลังจะตกลงมาจากที่สูงด้วยตนเอง
- แทนสายตานักแสดง เป็นการเปลี่ยนจากสายตาคนดูโดยการเฝ้ามองมาเป็นแทนสายตานักแสดงในหนังสือแทน ซึ่งผู้ชมก็ยังเห็นภาพร่วมกับนักแสดงอยู่ดียกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนที่แสดงภาพจากสายตาคนดูที่คล้ายแอบดูหญิงสาวอยู่ แต่ก็เปลี่ยนมาเป็นสายตาของนักแสดงชายหนุ่มที่แท้จริงแล้วกำลัง

แอบดูหญิงสาวเอง ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดนี้ผู้ชมจะสามารถรับรู้ได้ที่กำลังเกิดอะไรขึ้นทั้งภาพที่แอบดูและภาพขณะที่ตัวละครแอบดู เป็นต้น

1.1.3 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ซึ่งหมายถึง การใช้มุมมองเพื่อนำมาเป็นมุมมองเหตุการณ์ ทำความเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เล่าเรื่องเล่า(ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) นอกจากนี้รักสกันด์ วัฒนสินอุดม (2545, น. 220) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่ามุมมองแบบ Point of View นั้นมีลักษณะที่เป็นมุมมองระหว่างมุมมอง(Objective) และมุมมองสายตา (Subjective) เพราะส่วนใหญ่ขนาดภาพที่ใช้มักเป็นภาพระยะใกล้ และระยะใกล้ปานกลางเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพการแสดงออกทางสีหน้าอย่างชัดเจน และใช้สำหรับกรณีที่ต้องการให้คนเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ด้วย โดยผู้วิจัยได้นำหลักการจาก หลุยส์ จิอันเน็ตติ (Louise Giannetti, อ้างใน ธนิต ธนะกุลมาส, 2547, น. 51) ที่เกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์ในการแบ่งมุมมอง POV ซึ่งมุมมอง POV ที่พบมากที่สุดคือนักเขียนไทยประกอบด้วย 3 ประเภทด้วยกัน คือ

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง โดยสามารถสร้างความน่ากลัวในหนังสือให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากการเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ให้กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนังสือ จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ก็คือ การทำให้ผู้ชม คิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกับตัวละครในหนังสือหรือการทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ถูกกระทำนั่นเอง (ทศพร กรกิจ, 2550, น. 13-14) ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องเด็กหอที่ในฉากผู้ชมจะรู้สึกว่าได้เอื้อมมือไปเปิดประตูเอง เป็นต้น มุมมองของกล้องเพื่อการเล่าเรื่องด้วยวิธี การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง แม้จะเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในหนังสือสร้างความน่ากลัวได้มากก็ตาม แต่ก็อาจจะน้อยกว่าการเล่าเรื่องในประเภทถัดไป

- การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถเคลื่อนย้ายเหตุการณ์สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลาสามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่อนาคต และสามารถสำรวจความคิดความฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะถูกนำมาใช้ในงานภาพยนตร์ทั่วไปมากที่สุด ในหนังสือก็เช่นกันเพราะเมื่อนำมาใช้กับหนังสือไทย ผู้ชมนั้นจะทำหน้าที่เป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใด ๆ ได้ นั่นเพราะมุมมองแบบนี้ปิดกั้นการมีส่วนร่วม ซึ่งผู้ชมอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่ไร้ทางสู้ (Helpless Character) ที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่กำลังจมนม (Trapped Situation) โดยที่ผู้ชมไม่สามารถช่วยอะไรได้เลย (ทศพรกรกิจ, 2550, น. 14) ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอ และหนังสือเรื่องล่าท้าผีที่ผู้ชมจะสามารถเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นโดยการเห็นผิมาเย็นใกล้ ๆ กับตัวละครแต่ตัวละครไม่ทราบ ทั้งนี้แม้ผู้ชมจะเห็นผีแต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้นอกจากรู้สึกกลัวและลุ้นให้ตัวละครปลอดภัยไม่ถูกผีหลอกจึงทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความกลัวและลุ้นระทึกไปกับหนังสือได้เป็นอย่างดี เป็นต้น

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ๆ เหตุการณ์อื่น ๆ ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-up Observation audience) เช่น ฉากที่กล้องจับภาพตัวละครมีและคนที่เผชิญหน้ากันอย่างใกล้ชิด ก็จะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและอยู่ในสถานการณ์จริง ๆ หรือก็คือการโยกสายตาดตัวละครมาเป็นสายของผู้ชมและเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ยกตัวอย่างหนังผีเรื่องแฝด และซัดเตอร์กิดติดวิญญาณ ที่มีฉากที่ตัวละครหลักกำลังเผชิญหน้ากับผีอย่างใกล้ชิด ให้ผู้ชมได้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดอยู่ภายนอกจอภาพยนตร์อย่างบุคคลที่สาม เป็นต้น

1.2 ขนาดภาพ (Size of shot) หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นจะแตกต่างกันมากมาย ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั้นอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ กล้องจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพและมุมมอง ซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเราสามารถเห็นภาพได้หลากหลาย เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งการกำหนดขนาดภาพในแต่ละช็อตของหนังผีไทยนั้นก็ไม่ใช่เรื่องง่าย โดยภาพต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ แต่อย่างไรก็ตาม ความหมายของภาพระยะใกล้และระยะไกลของผู้กำกับคนหนึ่ง อาจมีความแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง นอกจากนี้การใช้ภาพต้องมีความสัมพันธ์และเชื่อมต่อกันได้เป็นอย่างดี และขนาดภาพในแต่ละช็อต ที่มักนำมาใช้ในการแสดงถึงอำนาจแห่งผีหรือเป็นการเน้นให้เกิดความน่ากลัวในหนังผีไทยจากภาพที่ปรากฏเด่น ๆ มี 2 รูปแบบคือ

1.2.1 ภาพระยะใกล้ (Close up/CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะ หรือ บริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดที่ชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แหวดตาเป็นช็อตหนึ่งที่เจียบมากกว่าให้มีบทสนทนาโดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด สายตาเป็นส่วนสำคัญของขนาดภาพนี้ จึงใช้ภาพนี้บอกทิศทางการเคลื่อนไหวที่มักจัดองค์ประกอบภาพให้อยู่ด้านใดด้านหนึ่งของเฟรมเพื่อให้เกิดจังหวะในการเปลี่ยนช็อต (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องคนเห็นผี ที่อาหม่ากำลังอยู่ในลิฟต์แต่เธารู้สึกว่ามีผีอยู่ด้านหลังกำลังจะมาหาเธอ เธอจึงแสดงความหวาดกลัวอย่างสุด ๆ เป็นต้น ภาพระยะใกล้หรือ CU นั้นเป็นภาพที่เน้นฉากที่ต้องเพิ่มความน่ากลัวของผีและความหวาดกลัวของคน โดยจะนำมาใช้ต่อเนื่องกับภาพที่เป็นระยะใกล้มาก หรือ ECUเพื่อเป็นการสื่อความหมายที่เน้นรายละเอียดมากขึ้น

1.2.2 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up/ ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่จนจอตลอดเห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งโดยมากภาพที่ต้องใช้เทคนิคด้าน ECU จะเป็นภาพที่เน้นใบหน้าอันน่ากลัวของผีและภาพใบหน้าของตัวละครที่กำลังหวาดกลัวทั้งนี้เพราะความหมายที่ได้จากการ ECUนั้นเป็นการเน้นสภาวะอารมณ์และการเพิ่มความใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับตัวละครในหนังผีให้มากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องแปดขลุ่ยกับผี ที่มีสายตาคอยแอบดูการ

อาบนํ้าของนวลจันทร์ที่ฝานํ้า ตลอดเวลา ทำให้ตัวละครรู้สึกถูกจับจ้องตลอดเวลาเป็นต้น การใช้เทคนิคแบบนี้มักพบในหนังผีมากที่สุดเพราะการใช้ระยะภาพทั้ง CU และ ECU ในหนังผีนั้นมักต้องการสื่อความหมายถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้นของแต่ละตัวละครถ้าเป็นตัวละครที่เป็นคน ซึ่งอาจจะกำลังถูกผีหลอกก็มักเป็นการสื่อถึงความหวาดกลัวของตัวละครซึ่งมี การตกใจที่แตกต่างกันไปแล้วแต่บุคลิกของแต่ละคน แต่สุดท้ายตัวละครที่เป็นคนก็ย่อมมีอาการหวาดผวาทกคนเมื่อเจอกับผี รวมถึงตัวละครผีด้วย ว่าต้องการสื่อออกมาในรูปแบบใด แต่ส่วนมากหากเป็นผีจะมีความน่ากลัว สยดสยอง หรือมีความโกรธเกรี้ยวอยู่บนใบหน้า ซึ่งยิ่งเป็นการเพิ่มอำนาจแห่งผีให้ดูน่ากลัวมากขึ้นไปอีก

1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง แสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงที่มีแสงทึบในฉากบ่งบอกถึงความลึกลับซับซ้อนในภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ตลกเบาสมองมักใช้การจัดแสงที่สว่าง(รักสามเส้า วิวัฒมนสินอุดม, 2545, น. 214-220) และสำหรับงานจัดแสงในภาพยนตร์เราสามารถใชแหล่งแสงจากที่ใดก็ได้ในการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็น แสงจากไฟบ้าน แสงนีออน แสงเทียน ไฟถนนแสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ ซึ่งในหนังผีก็เช่นกัน แต่ส่วนมากจะเป็นการเน้นการใช้แสงในที่มืดหรือแบบมืดสลัว เพื่อเน้นให้เกิดอารมณ์ที่น่ากลัว และจะใช้แสงจากมุมด้านล่างเพื่อเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นว่า ผีคือสิ่งที่แปลกปลอม เป็นอื่น และไร้ซึ่งชีวิตชีวา (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47-58)นอกจากนี้บางครั้งการถ่ายหนังผีแม้เป็นการถ่ายตอนกลางวันแต่ก็มีการปรับให้ใช้ภาพที่มีมุมมืดเพื่อให้เหมาะสมกับการสื่อความหมายในภาพที่ปรากฏในหนังผี เช่น หนังผีเรื่องโลงต่อตายแม้เป็นตอนกลางวันแต่ในแต่ละฉากที่จะมีผีออกมานั้นมักเป็นฉากที่เน้นแสงไฟที่มืดสลัว เป็นต้นท้ายที่สุดแล้วไม่ว่าจะมีการถ่ายทำออกมาอย่างไรแต่เทคนิคการจัดแสงนั้นทำเพื่อให้ได้ภาพที่มีอารมณ์และคุณค่าทางศิลปะที่เน้นความน่ากลัว ความหวาดกลัว ตามที่บทต้องการลงบนแผ่นฟิล์มของหนังผีไทยนั่นเอง

1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละข้อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไรเช่น ตัดชนกันธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อนจางเข้า/จางออก หรือการกวาดภาพ(wipe) (รักสามเส้า วิวัฒมนสินอุดม, 2545, น. 214-220) ในหนังผีส่วนใหญ่นิยมตัด Shot หนึ่งในแต่ละ Shot สลับไปมาอย่างทันทีและรวดเร็วเพื่อเพิ่มความตกใจในฉากที่ผีออกมาหลอกแบบผู้ชมนั้นไม่ทันได้ตั้งตัวยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องบุปผาราตรี 2 โดยการจับภาพไปยังคนที่เข้าไปในห้องบุปผา ก่อนที่จะตัดไปยังภาพของผีบุปผาที่โผล่ออกมาแบบทันทีทันใด ซึ่งภาพลักษณะดังกล่าวสื่อให้เห็นถึงเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นตกใจ

1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่นการสร้างฉากจำลอง (ของจริงที่ไม่ใช่ computer graphic) การทำฝนตก หิมะตก ฟ้าคะนอง ระเบิด น้ำท่วม ที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำนักแสดงจริง รวมถึงงานเทคนิคการสร้างหุ่นยนต์

แต่งหน้าสัตว์ประหลาดด้วย เช่น หนึ่งผีแต่ละเรื่องมักจะใส่ Special Effect ด้วยการตกแต่งใบหน้าของผีให้มีความน่ากลัว สยดสยองมากขึ้น รวมถึงฉากของการถ่ายทำที่มีการออกแบบบริเวณให้ดูสมจริง ยกตัวอย่างในหนึ่งผีเรื่องชุดเตอร์กิดิวดิวิญญานที่มีการเซ็ทหน้าผีให้ดูมีความน่ากลัวและ การกำหนดให้ฝนตกในฉากที่พระเอกต้องลื่นตกมาจากตึก เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่านอกจากจะมีการใช้ effects จากการแสดงของนักแสดง ๆ จริงแล้วยังมีการนำ เทคนิคพิเศษต่าง ๆ นี้มาใช้ในช่วงนอกเหนือจากฉากที่ถ่ายทำจริงด้วย ซึ่งหนึ่งผีก็มักนำเทคนิครูปแบบนี้มาใช้บ่อยขึ้น เพื่อเพิ่มอำนาจแห่งผี นั่นคือในปัจจุบันนี้ก็เริ่มมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้นมา โดยเฉพาะการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (computer graphic) หรือเรียกการสร้างภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์ว่าการสร้างแบบ Visual Effects ว่าตามศัพท์คือ เทคนิคพิเศษที่เกี่ยวกับการมองเห็น หมายถึง เทคนิคพิเศษที่ทำบนคอมพิวเตอร์ หลังจากถ่ายทำภาพยนตร์ในฉากเสร็จแล้วก็นำภาพยนตร์เหล่านั้นมาใส่ effects ต่าง ๆ เช่น การ key greenscreen การคอมโพส การใส่ภาพ cg ประกอบ เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น effects ที่ได้จากหนึ่งผีเรื่องบุปผาราตรี2 ที่สร้างให้ผีมีขนาดใหญ่ขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ รวมถึงหนึ่งผีเรื่องโกยเถาะโยม ที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคทำให้ผีเด็กตัวโตขึ้นมาแสดงถึงอำนาจแห่งผีที่มีเหนือกว่าคนอยู่มากนัก เป็นต้น เทคนิคพิเศษทั้งหมดที่กล่าวมานี้ จะปรากฏในหนึ่งผีปัจจุบันมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะเทคนิคพิเศษเหล่านี้ทำหน้าที่ในการเพิ่มความสมจริงสมจังให้กับหนึ่งผีมากขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแปลงกายสถานที่ที่ผีจะไป การฆ่าคน เป็นต้น ซึ่งนอกจากดูสมจริงแล้วยังดูน่ากลัวมากขึ้น จนกระทั่งกลายเป็นธรรมเนียมว่าหนึ่งผียุคใหม่จำเป็นต้องใช้เทคนิคพิเศษ หรือเป็นการทำให้คนดูคิดว่าได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในหนึ่งผีจริง ๆ โดยต้องพบกับความตกใจ ความสยดสยองที่เพิ่มมากขึ้นจากเดิมไม่แพ้นักแสดงที่ถูกผีหลอกอยู่ในหนังแม้แต่หน่อย

2. สัญลักษณ์ทางด้านเสียง เสียงมิใช่จะเป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น เพราะเสียงใช้สื่อสารความหมายเพื่อบ่งชี้ให้ภาพและบรรยากาศในหนึ่งผีนี้นั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะจำได้ไม่นาน แต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองด้วยตา เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นมีหลายประเภท เช่น เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริงรวมถึงเสียงดนตรีที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม และเสียงเองก็เป็นองค์ประกอบที่ทำงานควบคู่ไปกับภาพด้วย โดยพบว่าความสัมพันธ์ของภาพและเสียงในหนึ่งผีปัจจุบันนี้มีทั้งรูปแบบที่สัมพันธ์กันและไม่สัมพันธ์กัน กล่าวคือ ภาพและเสียงอาจปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่ก็ได้แต่ทั้งนี้ระดับความดังของเสียงมักมีความดังมากกว่าความเป็นจริง และบางครั้งเสียงอาจจะดังโพล่งขึ้นมาทันทีเพื่อสร้างความตกใจก็ได้ และการใช้เสียงในหนึ่งผียุคปัจจุบันนี้เริ่มมีการเน้นทางด้านเทคนิคเสียงมากขึ้นอาจต่างจากเดิมที่ผีไทยโบราณมักทำเสียงสปีดช้า (เสียงยาน) ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.13

แสดงขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
ของสัญลักษณ์ทางด้านเสียง และการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ขอบของการสื่อสาร ในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	ประติษฐกรรม	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างในหนังสือไทย
สัญลักษณ์ ทางด้านเสียง	1) เสียงจากเครื่องดนตรี 2) ความเงียบ 3) เสียงจากผี 4) เสียงจากร่างกายมนุษย์ 5) เสียงสังเคราะห์ 6) เสียงจากสัตว์ 7) เสียงเพลง/บทสวด	เสียงจะเป็นการเน้นให้ภาพนั้นมี ความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้ จะจำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิด จินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิด จากการมองด้วยตาเพียงอย่างเดียว	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะประติษฐกรรมการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของลักษณะทางด้านเสียงจากหนังสือทั้ง 50 เรื่องโดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือค้นพบลักษณะประติษฐกรรมที่สำคัญ 8 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 เสียงจากเครื่องดนตรี คือเสียงดนตรีทุกชนิดทั้งที่เป็นดนตรีของไทยและของต่างประเทศ ส่วนมากจะเพิ่มความดังขึ้นเรื่อย ๆ จากความหวาดกลัวจนถึงจุดที่ทำให้ตกใจก็จะเป็นเสียงดนตรีที่ดังมาก เช่น เสียงกลอง เสียงเป็โน เสียงระนาด เสียงไวโอลิน เป็นต้นยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแผด ที่มีการบรรเลงเป็โนช่วงที่อยู่ในบ้าน เป็นต้น

2.2 เสียงเงียบ คือ การเงียบเสียงในหนังสือแม้คนจะมีการเคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่งก็ตามในฉากที่กำลังลุ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นในฉากนี้ ก่อนที่จะมีเสียงดังตามขึ้นมาพร้อมผี หรือมีแต่เสียงดังขึ้นมาแต่ไม่มีอะไร เพื่อให้ผู้ชมลุ้นระทึกและตกใจ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องซัดเตอร์ ที่พระเอกพยายามฟังดูไปยังรูปถ่ายในความเงียบนั้นก่อนจะมีเสียงที่ดังพร้อมหน้าผีหันกลับมา เป็นต้น

2.3 เสียงผี มักเป็นเสียงประกอบแบบโหยหวนที่คล้ายกับเสียงผีไทยสมัยก่อนและเสียงหัวเราะของผี เสียงกระซิบกระซาบของผี และเสียงกรีดร้องเพราะความเจ็บปวดและโกรธแค้น เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น

หนังสือเรื่องบุพผารัตน์ 2 ที่ฝีมือการวาดร้องด้วยความโหยหวนหลังจากที่เธอไม่ไหวที่จะเป็นเหตุการณ์อะไรเป็นต้น เสียงจะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวมากขึ้นถ้ามีภาพของผีในรูปแบบที่แสดงความเป็นอื่นปรากฏออกมาอย่างชัดเจนนั่นคือ สยดสยอง และน่ากลัว

2.4 เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ ส่วนมากเป็นการผสมผสานเสียงจากต่างประเทศยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิดิวิญญานที่มีการผสมผสานกับผีโคโรจากประเทศญี่ปุ่นเช่นหนังสือเรื่องผีดู ที่เน้นเสียงการเคลื่อนไหวของร่างกาย และมีเสียงดังคล้ายกระดูกหัก เสียงเลือดพุ่งจากหนังสือไทยเรื่อง บุพผารัตน์ 2 รวมถึงเสียงกรีดร้อง เป็นต้น

2.5 เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ เป็นเสียงที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าร้องเสียงฟ้าผ่า เสียงลมพัดหวีดหวิว และเสียงบานประตูเอ็ดอ้าด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุพผารัตน์ 2 ในฉากที่หมอผีคงและลูกศิษย์เข้าไปในห้อง 609 ประตูก็ค่อย ๆ เลื่อนปิดเองอัตโนมัติ เป็นต้น

2.6 เสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงที่คล้ายเสียงชุดโลหะ และเสียงไฟฟ้าซัด เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี 10 ที่ปรากฏเสียงเดาะลูกบาสเกตบอลตรงทางเดินแต่ไม่ปรากฏคนเล่น เป็นเสียงสังเคราะห์ที่เกิดจากวัตถุ เป็นต้น

2.7 เสียงเพลงหรือเสียงบทสวด เช่น เสียงสวดมนต์ เสียงท่องคาถา และเสียงเพลงกล่อมเด็ก

2.8 เสียงที่เกิดจากสัตว์ เช่น เสียงสุนัขเห่าหอน เสียงแมวร้อง เสียงนกแสกร้องเสียงตุ๊กแก เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่นหนังสือเรื่องล่าท้าผี ที่ในขณะที่ทำพิธีมีนกแสกร้องก่อนเข้าไปในสถานกักกัน และหนังสือเรื่องเด็กหอ ที่มีเสียงสุนัขเห่าหอน ในขณะที่ตัวละครเอกออกไปเข้าห้องน้ำตอนกลางคืน เป็นต้น

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียงต่างล้วนมีความสำคัญในการสื่อความหมายในภาพยนตร์ทั้งสิ้น เพราะทั้งเสียงและภาพจะไปช่วยเน้นให้เนื้อเรื่องของหนังสือนั้นมีการเน้นถึงสิ่งสำคัญของหนังสือที่อยากจะสื่อออกไปได้ หรือทั้งภาพและเสียงจะทำให้แต่ละฉากของหนังสือนั้นมีการสื่อสารมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าข้อสรุปในส่วนของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ที่มีต่อหนังสือ คือสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงนี้เป็นกลไกในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ ในที่นี้คือหนังสือไทย และเป็นส่วนที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำมาใช้ในการไปกระตุ้นความอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยระดับอารมณ์ที่ผู้ชมจะถูกเราให้เกิดเมื่อชมหนังสือนั้นจะมีรายละเอียดอยู่ในหัวข้อถัดไป

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมนั้น คือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกปรารถนาหรือสามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้าถึงเป้าหมาย ซึ่งในที่นี้คือทำให้ผู้ชมให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์เหล่านั้นอย่างตั้งใจ และในการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดเป็นอารมณ์ต่าง ๆ กันนั้นมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วนด้วยกันคือส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียงโดยทั้งสองอย่างนี้เมื่อนำมารวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบใหญ่ที่สำคัญที่มีผลต่อการรับสารของผู้ชมอย่างหนึ่ง

ของหนังสือไทยและทำหน้าที่ช่วยกันผลักดันการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดผลสำเร็จ และวิธีของการรื้ออารมณ์ที่แตกต่างกันนั้นจะมีการเน้นสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่แตกต่างกันด้วย เช่นการรื้ออารมณ์ให้เกิดความกลัว มีความจำเป็นมากในการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงมาช่วยขับเคลื่อนอารมณ์นั้นให้ผู้ชมเกิดความกลัวแบบสุดขีด ซึ่งอาจต่างจากการรื้ออารมณ์ผู้ชมให้เกิดความตลก ที่มีการเน้นสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงน้อย แต่เน้นการปล่อยมุขตลกของตัวละครมากกว่า เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้พบลักษณะชนบของวิธีการรื้ออารมณ์ของผู้ชม ดังรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14

แสดงชนบของวิธีการรื้ออารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) และ
การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ชนบของวิธีการรื้อ อารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
1) อารมณ์กลัว	ผู้ชมจะรับรู้ถึงเนื้อหาในหนังสือที่มีทั้งความกลัว ผีและการเพิ่มภาพที่รื้ออารมณ์สยดสยองด้วย	พบในหนังสือทุกเรื่อง
2) อารมณ์ตลกขบขัน	การใส่มุขตลกเพื่อรื้ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตลก ไปกับความตลกที่แทรกมาในหนังสือด้วย	พบในหนังสือทุกเรื่อง
3) อารมณ์แบบ ลึกลับ/ ตื่นเต้น	เป็นการรื้ออารมณ์ในช่วงที่ตัวละครในหนังสือมี การสืบหาปัญหาจนเกิดอารมณ์ลึกลับ ตื่นเต้น	พบในหนังสือทุกเรื่อง
4) อารมณ์สงสาร/ น่าเห็นใจ	การสร้างสถานการณ์เพื่อรื้อให้ผู้ชมรู้สึกถึง อารมณ์สงสารตามตัวละครในหนังสือหรืออาจทำ ให้ผู้ชมเกิดความเศร้าสะเทือนใจตามไปด้วย	พบในหนังสือทุกเรื่อง
5) อารมณ์ความรัก/ มิตรภาพ	การรื้ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ทั้งความรัก สัมพันธ์เชิงชู้สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของวิธีการรื้ออารมณ์ของผู้ชม(Audience appeal) จากหนังสือทั้ง 50 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือจนได้ลักษณะชนบที่สำคัญ 5 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. อารมณ์กลัว เป็นการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว โดยเป็นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีช่วยขับเคลื่อนให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากขึ้นจากการชมหนังสือ อาจกล่าวได้ว่าการรื้ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกกลัวนี้เป็นอารมณ์ที่ขาดไม่ได้ในหนังสือทุกเรื่องหรือทุกตระกูลของย่อยของ

หนังผีไทยเลยก็ได้ เพราะเมื่อผู้ชมตัดสินใจที่จะเข้ามาดูหนังผีแล้วก็เป็นที่รู้กันว่าต้องการเข้าไปพบกับความน่ากลัวที่คาดเดาไว้หรือคาดไม่ถึงในหนังผีแน่นอนนั่นเป็นเพราะคนทุกคนจะเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ผีมีความเป็นอื่นที่ไม่ใช่คนโดยผีมีความแตกต่างไปจากคน ผีมีอำนาจอิทธิฤทธิ์ที่คนทำไม่ได้และอำนาจบางอย่างก็สร้างความน่ากลัวต่อคนมาก โดยเมื่อนำมาสร้างเป็นตัวละครผีในหนังผีก็จะพบว่าคนอาจมีความกลัวผีจากความเชื่อที่มีอยู่เดิมแล้วร่วมกับการเร้าอารมณ์ผู้ชมจากความเชื่อเรื่องผีในหนังเพิ่มขึ้น จึงทำให้ผลของการเร้าอารมณ์ของผู้ชมจากการชมหนังผีไทยให้เกิดความกลัวขึ้นได้ไม่ยาก โดยระดับความกลัวส่วนมากในหนังผีแต่ละเรื่องนั้นจะไม่เหมือนกัน และในเรื่องเดียวกันความกลัวในแต่ละฉากก็มีระดับที่ไม่เท่ากันอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์หนังผีไทยทั้ง 15 เรื่องและพบว่ามีระดับของการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์กลัวเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1.1 ความน่ากลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและสยองขวัญ เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมที่ทำให้เกิดระดับความน่ากลัวที่น้อยที่สุด โดยมักเป็นฉากการแสดงสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงในหนังผีที่เกี่ยวกับระบบความเชื่อเรื่องผี เช่น การปรากฏร่างพร้อมเสียงของผีแต่ยังไม่แสดงอิทธิฤทธิ์มากนักแค่ให้รู้ว่ามีผีอยู่จริง หรือการทำพิธีกรรมต่าง ๆ ของหมอผี โดยมีการท่องคาถาต่าง ๆ หรือการกล่าวถึงประวัติของสถานที่ที่น่ากลัว และการกล่าวถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงของคนตายยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องล่าท้าผีที่กล่าวถึงสถานที่ที่เคยมีการประหารชีวิตของเชลยและมีคนตายเป็นจำนวนมาก เป็นต้น และนอกจากนี้ยังมีการเร้าอารมณ์ความน่ากลัวที่มาจากฉากที่แสดงถึงสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่น่ารังเกียจ น่าสยดสยองจากตัวละครมนุษย์และตัวละครผีเช่น บาดแผลที่เหวอะหะ เลือดตามตัวละคร น้ำเหลืองที่ไหลเยิ้ม ภาพน่าสยดสยองที่ได้จากสัตว์เช่น ภาพหนอนที่ไต่กันย้วยเยี้ย ภาพแมลงสาบที่ไต่ตามตัวคน หนูสกปรกที่แทะกินของเน่าเสีย โดยสัตว์ที่น่ารังเกียจเหล่านี้จะปรากฏพร้อมเสียงที่แทะกินและเสียงที่เป็นกิจวัตรของมันด้วยยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องลองของ 2 ในฉากที่หนอนแทะกินบาดแผลตามร่างกายของหมอผี เป็นต้น ส่วนมากการเร้าอารมณ์เพื่อให้เกิดความกลัวที่รู้สึกตื่นเต้น เกิดความน่าสะพรึงกลัว หรือเกิดความสยองขวัญนี้จะเป็ฉากที่ผียังไม่ได้ใช้อำนาจและอิทธิฤทธิ์มากมายนัก และมักเป็นฉากต้น ๆ ของหนังผี ซึ่งอาจยังไม่ทราบด้วยซ้ำว่าใครคือผีที่แท้จริง

1.2 ความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับปานกลาง ซึ่งในช่วงนี้มักเป็นช่วงที่เริ่มเห็นผีแสดงอิทธิฤทธิ์มากขึ้น ถึงแม้จะถูกผีหลอกมากขึ้นแต่ในช่วงนี้จะเป็นฉากที่ผู้ชมเริ่มคาดเดาได้ว่าผีจะโผล่มาจากทางไหน หรือมีการระวังป้องกันตนเองไม่ให้เผชิญหน้ากับผีแบบตรง ๆ ได้ทันทั่วทั้ง ซึ่งบางครั้งอาจมีทั้งผีโผล่มาหรือไม่โผล่มาก็เป็นไปได้นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการเร้าอารมณ์ความกลัวที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเครียดและอึดอัดได้เป็นอย่างดี นั้นต้องมาจากสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่ทำให้ดูน่ากลัวด้วย โดยฉากที่ทำให้คนรู้สึกถึงความเครียดและอึดอัดได้มากนั้นคือ ภาพและเสียงที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย หรือ สถานการณ์ที่กำลังจมนุ่ม (trapped situation) โดยมากภาพที่เป็นภาวะอันตรายมากที่สุดมักเป็นพื้นที่ที่แคบหรือพื้นที่ที่ไร้ทางหนีพร้อมกับเสียงที่เจ็บบ และส่วนใหญ่หากเป็นอำนาจแห่งผีนั่นมักจะสร้างความน่ากลัวได้มากกว่าอันตรายจากคนเพราะคนมักคิดว่าการหนีผีนั่น

อาจเป็นสิ่งที่ยากกว่าการหนีคนด้วยตัวเอง แต่ไม่ว่าคนจะถูกปองร้ายแบบไหนหรือจากใครสุดท้ายผู้ชมก็ต้องการลี้หนีให้ตัวละครนั้นหนีให้ทัน และไม่โดนทำร้ายภายใต้สภาวะกดดันนั้นอยู่ดีจึงทำให้ผู้ชมนั้นอาจมีอารมณ์ที่รู้สึกเครียดตามตัวละครที่แสดงอยู่ในหนังด้วย ตัวอย่างฉากที่อาจเป็นภาวะอันตราย เช่น ลิฟต์ บน ที่นอน ทางที่มีด เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องแฝด ที่ตัวละครคนเข้าไปในลิฟต์ และมองเห็นเงาสะท้อนจากกระจกในลิฟต์ว่ามีผีกอดคออยู่ทั้งที่ตนเองยืนอยู่คนเดียว โดยมีการ close-up ไปที่หน้าตัวละครว่ามีความเครียดมาก นอกจากนี้ยังเป็นฉากที่มีเสียงเงียบพร้อมเสียงลิฟต์ ซึ่งยิ่งเป็นการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมมีความรู้สึกเครียดและตื่นเต้นเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น และส่วนมากฉากในการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวที่เครียดและตื่นเต้นนี้มักจะมีสัญลักษณ์ทางเสียงมาช่วยปูอารมณ์ให้เริ่มกลัวก่อนแทบทุกเรื่อง ทั้งเสียงเงียบ เสียงผีกรีดร้องด้วยความทุกข์ทรมาน เสียงสัตว์ร้อง เป็นต้น ในการเร้าอารมณ์อารมณ์ผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับปานกลางนี้ ถือว่าดีอาจยังแสดงอำนาจที่ไม่น่ากลัวมาก เป็นความกลัวปนกับลุ้นการออกมาของผี จึงทำให้ผู้ชมเกิดความเครียดและตื่นเต้นนักแสดง ซึ่งการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับนี้ผู้ชมอาจจะยังคาดเดาทิศทางของการออกมาของผีได้ จึงทำให้ความกลัวนั้นไม่ถึงกับตกใจสุดขีดมากนัก

1.3 ความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับที่มากที่สุดของหนังผีเลยก็ว่าได้ โดยเป็นการเร้าอารมณ์จากฉากที่มีการเน้นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงขณะที่ถูกผีหลอกในช่วงที่ผู้ชมไม่ทันได้ตั้งตัว หรือในฉากที่อาจจะวังตัวแล้วแต่โดนลงด้วยสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่บ่งบอกว่าผีจะออกมาในฉากก่อนหน้า เมื่อคิดว่าไม่มีผีโผล่มาผู้ชมก็มักเผลอไม่ได้ระวังอีก สุดท้ายเลยต้องผะและตกใจเพราะเจอผีหลอกแบบเต็ม ๆ อาจเรียกได้ว่าเป็นการถูกผีหลอกซ้ำซ้อนต่อจากระดับความกลัวแบบเครียดและตื่นเต้น โดยเดาทิศทางผีไม่ได้เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องซัดเตอร์กิดิตวิญญาณในฉากที่ธรรม์นอนอยู่บนเตียงแล้วเห็นภาพผีเนตรนาคาลานเข้ามาหาเมื่อเขาละสายตาไปเรียกเจนนีก็หายไปแล้วก็หาผีไม่เจออีกทั้งได้เตียงและบนเตียง เมื่อเริ่มรู้สึกเผลอว่าไม่มีผีในบรรยากาศที่กำลังเงียบอีกครั้ง แล้วก็หันหน้าไปหาแฟน แต่ต้องเจอกับหน้าผีเนตรนาคาแบบเต็ม ๆ ที่มาพร้อมเสียงดนตรีที่ทำให้ตกใจ เป็นการล่วงหน้าก่อนที่ผีจะโผล่มาแบบไม่ทันได้ตั้งตัว เป็นต้น โดยลักษณะการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกผะและตกใจนี้ต้องอาศัยสัญลักษณ์ทั้งทางภาพของผีที่น่ากลัวและเสียงที่เงียบแล้วมาดังตอนผีโผล่ออกมา ซึ่งเป็นการเพิ่มความตกใจจนรู้สึกถึงอารมณ์กลัวได้เพิ่มขึ้นอีกมาก แม้ฉากที่มีการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความกลัวแบบตกใจและผะจะมีอยู่น้อยฉากในหนังผีไทยทุกเรื่อง แต่หากผู้ชมได้รับชมฉากแบบนี้แล้วแม้จะเป็นเพียงฉากเดียว ก็อาจยังทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกผวาไปตลอดทั้งเรื่องของการชมหนังผีไทยช่วงหลังจากนี้ก็ได้

2. อารมณ์ตลกขบขัน เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมโดย การใส่ความตลก หรือมุขตลกในรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์กับคนหรือคนกับคน ซึ่งการเร้าอารมณ์ของผู้ชมด้วยความตลกนี้เป็นรูปแบบหนึ่งของการเร้าอารมณ์ที่พบในหนังผีทุกเรื่อง แต่ละเรื่องจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของหนังผีแต่ละตระกูลย่อยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนี้น่ากลัวถึงระดับไหน เพราะความตลกจะเป็นการ

เบรกอารมณ์ผู้ชม ทำให้ความน่ากลัวที่อยู่ในหนังลดลงไปได้ ผู้วิจัยพบว่าการแทรกความตลกเข้าไปในหนังเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมนั้นมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของหนังแต่ละตระกูลย่อยด้วย โดยลักษณะของการแทรกความตลกเพื่อเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมมีความตลกขบขันนั้น อาจมาจากเกณฑ์ที่ผู้วิจัยพบ ลักษณะการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมให้เกิดความตลกจากลักษณะตัวละครคนและตัวละครผี โดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ตัวตลกแทรก คือการนำนักแสดงที่เป็นดาราตลกมาแทรกเพื่อเพิ่มความฮาให้กับหนัง ทั้งเป็นตัวละครหลักและตัวละครที่เข้ามาเป็นบางฉาก 2) ผีตลกแทรก คือ ผีเป็นนักแสดงที่เป็นดาราตลกเล่นเพื่อเพิ่มความตลกแก่นักแสดงในการแต่งแต้มให้ตลกมากกว่าน่ากลัว 3) คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว คือ คนที่เล่นในเรื่องนั้นพยายามแสดงตลกโดยการปล่อยมุขต่าง ๆ ระหว่างคนกับคน หรือปล่อยมุขใส่ผี ซึ่งเนื้อหาในเรื่องมักเป็นผีที่น่ากลัว และไม่ตลก การแทรกความตลกนี้แม้จะพบในหนังผีทุกเรื่องหรือหนังผีทุกตระกูลย่อยก็ตาม แต่ตระกูลย่อยที่พบมากที่สุดคือ หนังผีตระกูลย่อยตลก และในการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความตลกของมุขตลกของหนังผีแต่ละเรื่องนั้น อาจมีการใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่น้อยกว่าการเร้าอารมณ์ประเภทอื่น ๆ ยกตัวอย่างเช่น การสร้างความตลกของหนังผีเรื่องหอแต้วแตก ที่มีทั้งนักแสดงตลก มาสร้างความตลกให้กับเนื้อเรื่องและการแสดงของผีที่มีความน่ากลัว แต่คนก็พยายามตลกใส่ผีที่น่ากลัวนั้น เป็นต้น

3. อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความลึกลับปนความตื่นเต้น ในช่วงที่ตัวละครในหนังผีมีการสืบหา หรือการหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ โดยอาจมีผลมาจากความสงสัย หรือความอยากรู้สาเหตุที่แท้จริง หรือจะเป็นการเร้าอารมณ์ให้ผู้รู้สึกตื่นเต้นไปกับการพยายามหาคำตอบของตัวละครในเหตุการณ์ที่ตนเองต้องการสืบและกำลังสงสัยอยู่พอดีโดยการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้ผู้รู้สึกถึงความลึกลับตื่นเต้นนี้ จะมีการใช้ทั้งสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่เอื้อต่อการปูอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากติดตามความลับนั้นไปพร้อมกับตัวละคร เช่นการใช้ภาพที่มีเทคนิคแสงที่ค่อนข้างมืดสลัว มุมกล้องที่ทำให้ลุ้นระทึก ระยะที่จากไกลแล้วค่อย ๆ ใกล้สิ่งที่ตามหา หรือการ Close-up ภาพที่ตัวละครหรือสถานที่ที่ค้นหาความจริงอยู่ เป็นต้นรวมถึงการใช้เสียง โดยมีทั้งเสียงดนตรีที่เบาแล้วค่อย ๆ ดังขึ้น เสียงที่เงียบ เป็นต้นโดยผู้วิจัยพบว่าการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความรู้สึกลึกลับและตื่นเต้นด้วยการสืบหาความจริงจากปมปัญหาจะพบได้ในแทบทุกเรื่องของหนังผีไทย ซึ่งในหนังผีบางเรื่องหรือบางตระกูลย่อยนั้นอาจมีการเปิดเผยความจริงบางส่วนจากความลับที่ซ่อนเร้นไว้บ้างแล้ว ตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง แต่สุดท้ายสิ่งที่หนังผีทุกเรื่องมักจะขาดไม่ได้ คือ ความลับสุดยอดที่ลวง หรือปกปิดเอาไว้ ถือเป็นความลับที่อาจเป็นจุดหักมุมของเรื่อง เป็นความลับที่เป็นสาเหตุที่มาทั้งหมดของหนังผีและจะถูกเปิดเผยตอนท้ายเรื่องแทบทุกครั้ง ในช่วงของการสืบปมปัญหาของเรื่องจึงถือว่าเป็นช่วงที่สำคัญมากสำหรับหนังผีทุกเรื่องเพราะจะทำให้ผู้ชมที่รู้สึกกลัวอยู่แล้วจะมีทั้งอารมณ์ตื่นเต้นจากความลึกลับที่ถูกปิดบังอยู่ ร่วมไปกับหนังผีด้วย แต่ในการสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้นขึ้นอยู่กับวิธีการของแต่ละเรื่องว่าจะให้เป็นไปในรูปแบบใด เพราะบางเรื่องก็อาจไม่ได้แสดงให้เห็นชัดว่ามีการสืบหาความจริงตลอดเวลา แต่อาจดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ จนถึงจุดสำคัญของหนังผีที่เริ่มมีการคลี่คลายให้เห็นเอง ยกตัวอย่างเช่น หนัง

ผีเรื่องเป่นขู้กับผี ที่นวนจันทร์พยายามตามหาสามีเธอ ในบ้านของของคุณนายบุญจวนด้วยการสืบหาความจริงเรื่องสามีและเหตุการณ์ที่แปลกประหลาดของบ้านหลังนี้ด้วยตัวเอง โดยมีทั้งฉากที่ดูลึกลับพร้อมด้วยเสียงที่เจิบในขณะที่ยี่สิบ เป็นการสร้างอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความลึกลับ/ตื่นเต้น ตามไปด้วย เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังผีตระกูลย่อยที่แสดงการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดอารมณ์ที่ลึกลับตื่นเต้นจากการสืบหาความจริงจากปมปัญหาได้ชัดเจนมากที่สุด คือ หนังผีตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวน โดยเป็นหนังผีตระกูลย่อยรุ่นใหม่ที่มีหนังผีหลายเรื่องที่สามารถสร้างความน่ากลัวในการสืบหาความจริง รวมไปถึงฉากที่ต้องมีการลุ้นระทึกจนถึงวินาทีสุดท้ายได้อย่างลงตัว

4. อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ เป็นการสร้างสถานการณ์เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจตัวละครในหนังผี โดยมีการเน้นการสื่อถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานทั้งจากตัวละครคนและตัวละครผีที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ คือ ความทุกข์ทรมานของผีที่มาจากกระกระทำของมนุษย์ หรือ ภาพและเสียงที่แสดงถึงสาเหตุของความทุกข์ทรมานของตัวละครมนุษย์ในขณะที่ถูกผีหรือคนร้ายทำร้าย นอกจากมีการรื้ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกน่าสงสารและเห็นใจทั้งตัวละครผีและคนในหนังผีแล้วยังปนความรู้สึกเศร้าและสะเทือนใจกับเหตุการณ์ที่ตัวละครนั้น ๆ ที่ถูกกระทำด้วย โดยผู้วิจัยพบว่าลักษณะการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความน่าสงสารและน่าเห็นใจในตัวละครนี้แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามลักษณะจิตใจของตัวละครนั้นคือ

4.1 ตัวละครผี ที่เป็นผีที่ดี ในแบบที่ ขณะเป็นผีอยู่ก็ไม่ได้ทำร้ายใครและเมื่อครั้งเป็นคนที่เป็นคนดีที่ถูกกระทำมากกว่า ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องคนเห็นผี ที่ผีหลินเมื่อครั้งเป็นเด็กโดนชาวบ้านรุมรังเกียจหาว่าเป็นตัวช่วยประจำหมู่บ้านทั้งที่เธอพยายามเตือนทุกคนให้รู้จักระวังภัยด้วยความหวังดี จนต้องตัดสินใจฆ่าตัวตายเมื่อเป็นผีก็ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายใครเพียงแต่ยังฝันถึงแห่งกรรมเพราะอยากขอโทษแม่ที่เธอทิ้งแม่ไปเท่านั้น เป็นต้น จึงเป็นการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสงสารและเห็นใจ พร้อมทั้งสุดท้ายอาจทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์เศร้าสะเทือนใจตามไปด้วยและอีกแบบหนึ่ง ที่ขณะที่เป็นผีอยู่เช่นกันแต่มีความโหดร้ายได้ฆ่าคนเหตุเพราะคนเหล่านั้นเคยทำร้ายตัวละครผีมาก่อน ซึ่งรูปแบบนี้อาจไม่ช่วยรื้ออารมณ์ทำให้ผู้ชมรู้สึกน่าสงสารผีมากนัก เพราะผีนั้นฆ่าคนตาย แต่เมื่อรู้สาเหตุว่าผีถูกกระทำก่อนตายอย่างไรอาจรื้ออารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกน่าเห็นใจและสะเทือนใจกับเหตุการณ์ที่ผีเคยเจอมาก่อน แต่ก็ยังรับไม่ได้กับเหตุการณ์ที่ต้องสูญเสียคนอยู่ดี

4.2 ตัวละครมนุษย์ ที่เป็นคนดี ซึ่งหากไม่ได้มีเจตนาที่ทำร้ายใครหรือตั้งใจไปรบกวนตัวละครผี แต่กลับมีฉากถูกทำร้ายบางครั้งอาจถึงกับเสียชีวิต เป็นการรื้ออารมณ์ผู้ชมให้เกิดความน่าสงสารและเห็นใจในความเป็นมนุษย์ด้วยกันได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องล่าท้าผีที่คนได้เข้าไปในสถานที่ของผีแล้วถูกฆ่าตายทั้งหมด คนเหล่านั้นไม่ได้มีเจตนาที่ร้ายต่อผีเลย เพียงแต่เข้าไปอยู่ผิดที่ผิดเวลาเท่านั้น จึงต้องโดนผีฆ่าตาย เป็นต้น การรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสงสารและน่าเห็นใจนี้เกิดกับทั้งผีและคน แต่สุดท้ายเมื่อผีต้องโดนปราบหรือจากโลกมนุษย์ไปคนมักเข้าใจในเหตุผลและพร้อมจะยอมรับในข้อตกครั้งนี้ เพราะคนเชื่อว่าผีก็ควรไปอยู่ส่วนผีและคนก็ควรมาอยู่ส่วนคน แต่ตรงกันข้ามกับตัวละครคนที่ไม่ว่าจะถูกทำ

ร้ายด้วยรูปแบบใดเสียชีวิตหรือไม่หากเป็นคนดีผู้ชมก็จะเกิดอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจพร้อมทั้งเศร้าสะเทือนใจไปด้วย

5. อารมณ์ความรักและมิตรภาพ เป็นการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ความสัมพันธ์เชิงคู่สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ ความสัมพันธ์แบบนี้มักพบในหนังผีทุกเรื่องแต่จะแตกต่างกันที่หนังผีเรื่องนั้นจะเน้นให้เป็นความสัมพันธ์รูปแบบใดและระดับไหน ยกตัวอย่างเช่น ผีในเรื่องเด็กหอที่เด็กชายชาติตรีเริ่มมีความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่ตนไม่เคยรู้ว่าเป็นผีมาก่อนจนกลายเป็นมิตรภาพจนเพื่อนระหว่างคนกับผีที่แน่นแฟ้นมากขึ้น มีทั้งการเล่าอารมณ์ของผู้ชมที่มีแต่เรื่องของความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างผีกับคน ที่มาเข้าใจกันได้จนกลายมาเป็นเพื่อนที่ช่วยเหลือกันโดยฉากที่เป็นสัญลักษณ์ทางภาพและของเรื่องนี้ในช่วงที่ผีและคนอยู่พร้อมกัน จะเป็นภาพที่หยอกล้อกันระหว่างเพื่อนมีแต่ความสนุกสนานไม่ค่อยมีบรรยากาศที่ทำให้ทุกคนและผีวิ่งเล่นอยู่ในสถานที่ที่น่ากลัวนัก ยกเว้นแต่ฉากที่เป็นการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีที่อยู่ในเวลากลางคืน อาจทำให้รู้สึกกลัว แต่ส่วนใหญ่ที่เป็นฉากเล่าอารมณ์ให้เกิดความสัมพันธ์อันดีงามระหว่างคนและผีจะเป็นฉากที่ไม่อันตรายและเป็นเวลากลางวัน ซึ่งยิ่งเป็นการทำให้ผู้ชมรู้สึกดีและมีอารมณ์คล้อยตามไปกับความสัมพันธ์ของทั้งสองคนนี้ได้ง่าย เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีฉากในการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความสัมพันธ์เรื่องคู่สาว ส่วนมากเป็นความรักระหว่างคนกับผีที่สุดท้ายแล้วต้องแยกจากกัน เพราะความเชื่อของมนุษย์ในสังคมที่ว่าคนกับผีไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ และสุดท้ายผีก็ต้องถูกจำกัด หรือไม่ก็ผีต้องไปอยู่ส่วนผีและคนก็อยู่ส่วนคน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องตำนานกระสือ ที่ถึงแม้ผีจะมีความรักกับคนมากเพียงใดสุดท้ายผีก็ต้องอยู่ส่วนผี คนก็ต้องอยู่ส่วนคน และผีก็ต้องโดนปราบอยู่ดี มีการเล่าอารมณ์ผู้ชมเรื่องของความรักที่ก่อตัวขึ้นระหว่างคนกับผี ซึ่งอาจทำให้คนรู้สึกถึงความรักที่ทั้งสองมีให้กัน เป็นต้น บทสรุปสุดท้ายของการมีความสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนหรือความสัมพันธ์แบบคนรัก ผู้ชมมักจะคาดเดาได้ว่าสุดท้ายต้องไม่สมหวัง โดยการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงความรักที่มาจากความสัมพันธ์อันดีของคนและผีต้องใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจในสถานที่ที่มีความรักก่อตัวขึ้นนั้นหรือสถานที่พลอดรัก สถานที่ที่ตัวละครคนเคยช่วยผีไว้ และไม่ว่าตัวละครผีหรือคนตกอยู่ในอันตรายใครที่เป็นผีหรือคนนั้นจะออกมาช่วยไว้ได้เสมอ โดยมักเป็นสถานที่ทางธรรมชาติหรือสถานที่ที่ดูสวยงามเหมาะแก่คู่รักที่พลอดรักกัน และเป็นเวลากลางวันบางเรื่องอาจมีเสียงดนตรีที่ไพเราะบรรเลงไปด้วย ซึ่งจะยิ่งช่วยทำให้ผู้ชมที่ดูหนังผีเล่าอารมณ์จนเกิดความรู้สึกที่ดีเรื่องความรักของผีได้ง่ายขึ้น ด้วยเหตุนี้บางครั้งผู้ชมก็อาจมีอารมณ์ที่รู้สึกสงสารและเห็นใจผีและคนตามมา

อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ นอกจากจะต้องใส่ใจในรายละเอียดของภาพยนตร์ที่จะวิเคราะห์เพื่อให้ได้สูตรของตระกูลภาพยนตร์ที่ศึกษาในที่นี้คือตระกูลหนังผีไทยแล้วนั้น สิ่งสำคัญต่อมาคือตระกูลหนังผีไทยนั้นได้ถ่ายทอดอุดมการณ์อะไร และติดตั้งอุดมการณ์บางอย่างแก่สังคมอย่างไร ดังนั้นการศึกษาอุดมการณ์จากภาพยนตร์จึงขาดไม่ได้ที่จะต้องศึกษาต่อเป็นอย่างยิ่งในสื่อภาพยนตร์นี้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอในหัวข้อถัดไป

อุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)

อุดมการณ์ (Ideology) ในแง่นี้หมายถึง การวิเคราะห์ว่า ตระกูลภาพยนตร์แต่ละประเภทนั้นได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้งคือการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์บางอย่างของสังคมโดยหนังสือไทยนั้นคือพื้นที่ในการผลิตซ้ำ และสืบทอดอุดมการณ์แก่สังคมไทยหรือไม่อย่างไร จากหลักการดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยนำมาขยายความเพื่อค้นหาอุดมการณ์ที่แฝงอยู่เบื้องหลังของหนังสือไทย และทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบอุดมการณ์ที่แอบแฝงมากับการสร้างหนังสือไทย และเพื่อให้เข้าใจถึงอุดมการณ์ทางสังคมที่ได้รับการผลิตและสืบทอดผ่านตระกูลหนังสือไทย ผู้วิจัยจึงได้นำอุดมการณ์ที่ค้นพบนี้มาทำความเข้าใจเพิ่มเติมโดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของอุดมการณ์อยู่ 2 รูปแบบด้วยกัน คืออุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ทางเลือก ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. อุดมการณ์หลัก คือ อุดมการณ์หลักที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับระบบความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมไทย โดยทำหน้าที่เสมือนกรอบแนวคิดที่ถูกติดตั้งอยู่ในหนังสือไทย ซึ่งในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยจากภาพยนตร์ทั้ง 15 เรื่องนี้ ทำให้ผู้วิจัยพบลักษณะชนบของอุดมการณ์ที่เป็นอุดมการณ์หลักที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีของไทย โดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการแฝงอุดมการณ์เหล่านี้ เพื่อสื่อออกมา ซึ่งชนบของอุดมการณ์หลักๆ ที่พบในหนังสือทุกเรื่อง มีในรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15

แสดงชนบอุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)

โดยเป็นอุดมการณ์หลักและการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ชนบอุดมการณ์และ ค่านิยม (Ideology and Values)	การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
อุดมการณ์หลัก 1) ความเชื่อเรื่องผี - ผีมีความน่ากลัว - ความเป็นอื่นของผี - ผีมีความสัมพันธ์กับคน - ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด 2) ความทันสมัยสังคมเมือง 3) อำนาจของมนุษย์ 4) กฎแห่งกรรม	เป็นอุดมการณ์ที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดหนังสือไทย มีความเชื่อในรูปแบบที่แตกต่าง ๆ ความน่ากลัวของผีมีลักษณะแตกต่างกันตามมุมมองของแต่ละคนที่มีความเชื่อเรื่องผีอยู่ในจิตสำนึก แม้ผีจะพยายามทำลักษณะให้คล้ายคนเพียงใดแต่ผีก็คือผี ย่อมมีสิ่งที่แตกต่างจากคนอยู่ดี การกระทำทุกอย่างของผีล้วนมีเจตนาทั้งดีและร้าย โดยมาจากความสัมพันธ์ระหว่างผีกับคน การที่ผีแสดงอิทธิฤทธิ์แบบที่คนทำไม่ได้แต่อยู่ในกรอบอำนาจที่จำกัดในเงื่อนไขของกฎแห่งกรรม รวมถึงแม้ผีจะอยู่ยงคงกระพันแต่ก็จะมีอำนาจที่อยู่เฉพาะบริเวณที่ตนเองมีสิทธิ์เท่านั้น ผีมักมีต้นกำเนิดหรือหากเป็นผีในเมืองก็มักถูกปราบจากที่ที่เจริญน้อยกว่าหรือชนบท คนมีอำนาจบางอย่างที่ไม่เหมือนผีแต่สุดท้ายอำนาจคนมักเอาชนะผีได้ และทำที่สุดอำนาจทุกอย่างจะจบลงบนโลกของคน ทั้งมนุษย์และผีไม่มีใครสามารถที่จะหลุดพ้นไปจากบ่วงกรรมที่ตนเองทำไว้ได้ ดังนั้นผลแห่งการกระทำนี้ก็จะติดตามไปทุกหนแห่งไม่ว่าดีหรือเลว	พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางทำให้ผู้วิจัยพบลักษณะของชนบที่อยู่ในอุดมการณ์หลักทั้งหมด 4 ชนบด้วยกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ความเชื่อเรื่องผี อุดมการณ์ที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งในหนังสือไทย คือ ความเชื่อเรื่องผี เพราะจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยทั้ง 15 เรื่อง ผ่านทางเกณฑ์การวิเคราะห์ตระกูล ทั้ง 7 ขั้นตอน คือ โครงสร้างการเล่า ตัวละคร แก่นความคิด หรือวิถีคิดของผีหรือคน ภารกิจต่าง ๆ อยู่บนจุดยืนของอะไร ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ และวิธีการดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค จะเห็นได้ว่าการปลูกฝังความเชื่อเรื่องผีไว้ได้อย่างกลมกลืนกับหนังสือไทย โดยเมื่อพิจารณาโดยรวมจะพบว่าแม้ความเชื่อเรื่องผีจะเป็นเรื่องที่ถูกมองว่างมง่าย ไร้สาระ พิสูจน์ไม่ได้ แต่หนังสือกลับทำหน้าที่ในการธำรงรักษาความเชื่อเรื่องผีให้ยั่งยืนต่อไป ซึ่งมีการใช้การแสดงในภาพยนตร์รวมถึงเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ทางภาพยนตร์มาสร้างจินตนาการของผีไทยให้กลายเป็นความเป็นจริงมากที่สุดขึ้นมาเป็นหนึ่งในสังคมไทย และการที่ผู้ชมได้เห็นผีจริง ๆ ในภาพยนตร์นั้นก็เพื่อเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าแท้จริงแล้วความเชื่อเรื่องผี นั้นมีอยู่ และผีก็อาจมีอยู่จริงเพียงแต่จะเห็น รู้สึก สัมผัสหรือพิสูจน์ได้หรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้างหนังสือไทยแต่ละเรื่องว่าจะออกมาในรูปแบบใดด้วย ดังนั้นความเชื่อเรื่องผี จึงเป็นที่มาของคำว่า “ไม่เชื่อแต่ก็อย่าลบหลู่” เพราะนอกจากหนังสือไทยแสดงให้เห็นตัวตนของผีแล้วยังแสดงให้เห็นว่าผีมีความสามารถที่แตกต่างจากคนมากเพียงใดด้วยรวมถึงมีความน่ากลัวมากเพียงใด โดยอุดมการณ์ความเชื่อเรื่องผีได้ให้คำอธิบายหลัก ๆ เอาไว้ดังนี้

1.1.1 ผีมีความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมนั้นจะมีความเชื่อว่าผีมีอยู่จริงแล้ว สิ่งก็ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผี ซึ่งจะมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย แต่ถึงจะเป็นมุมมองที่มาจากคนกลุ่มใดในสังคมก็จะยอมรับว่า อย่างไรผีก็คือผี และย่อมมีความน่ากลัวอยู่ดี โดยลักษณะหนังสือผีที่ถูกสร้างผ่านมุมมองของคนในสังคม หากจะดูว่าผีในเรื่องมีความน่ากลัวมากเพียงใดมาจาก 2 รูปแบบ ได้แก่

- ความคิดของคนที่ถูกผี คนที่มองหนังสือโดยมีความเชื่อเรื่องผีที่ฝังลึกในจิตสำนึกของคนเรา ซึ่งแม้จะเป็นคนสมัยใหม่ แต่หากความเชื่อเรื่องผีนั่นยังคงอยู่ในสังคมไทยรวมถึงประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องผีที่แต่ละบุคคลได้รับมาก็ยิ่งเพิ่มความกลัวต่อบุคคลนั้นได้อย่างง่ายดาย ภาพแห่งจินตนาการตัวละครผีของบุคคลกลุ่มนี้จึงมีลักษณะ “ผีมีอำนาจ” อยู่ในฐานะที่น่าเกรงกลัวและคอยหลอกหลอนผู้คน โดยส่วนมากจะพบในหนังสือตระกูลย่อยตลกและหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียมนิยม นั่นเป็นเพราะหนังสือทั้งสองตระกูลย่อยนี้มักนำเสนอความน่ากลัวของผีที่อยู่ในสถานที่ของความเชื่อแบบดั้งเดิมหรือเป็นกลุ่มสังคมที่อาจเป็นต้นกำเนิดในการผลิตความเชื่อเรื่องผี จึงไม่แปลกที่จะพบเรื่องราวในความเชื่อเรื่องผีแบบดั้งเดิมมากในสังคมชนบทมากกว่าสังคมเมือง เพราะสังคมชนบทมีความเชื่อเรื่องผีที่เล่าต่อกันมาตั้งแต่อดีตแม้อาจจะถูกมองว่าเป็นความเชื่อที่ล้าหลัง แต่ก็มีมาก่อนที่ผีจะก้าวเข้ามาสู่สังคมเมืองเสียอีก ด้วยกาลเวลาที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป แต่ความเชื่อเรื่องผีในสังคมชนบทก็ยังคงอยู่ และคงความน่ากลัวแบบดั้งเดิมไว้อย่างมากกว่า ผีที่ก้าวเข้ามาสู่สังคมเมืองที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาด้วย

- คนที่ไม่กลัวผีหรือไม่เชื่อเรื่องผีแต่กลับมาเจอผี เป็นแง่มุมของมุมมองคนรูปแบบหนึ่งที่มองผีในหนังสือซึ่งพบมากในหนังสือไทยปัจจุบันนี้ และคนกลุ่มนี้มักมีวิถีคิดต่อ ผีที่ว่า “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ตอนต้นเรื่องหนังสือ

จะนำเสนอตัวละครที่เป็นคนรุ่นใหม่ทันสมัยทำงานในสังคมเมือง มีความก้าวหน้าทางหน้าที่การงานและปฏิเสศ ความเชื่อเรื่องผี แต่เมื่อวันเวลาผ่านไปตัวละครก็กลับซึมซับรับความเชื่อเรื่องผีทีละน้อย และท้ายที่สุด ถึงผีจะมีระดับความน่ากลัวที่ไม่ว่าจะมาจากความคิดเห็นของคนในสังคมกลุ่มใดก็ตาม แต่ถึงอย่างไรนั้นก็ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความน่ากลัวของผี แม้จะมีเพียงบางครั้งที่ผีอาจออกมาหลอก โดยไม่ได้ทำร้ายคนแต่ก็สร้างความน่ากลัวและไม่น่าเข้าใกล้อยู่ดี

1.1.2 ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ถึงความหมายของตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คน และที่สำคัญในความเป็นผีก็ย่อมมีบางสิ่งบางอย่างที่ทำให้คนในสังคมทุกคนรู้ได้ว่าอย่างไรก็ตามผีก็คือผี นอกจากนี้ในบางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ก็จริง แต่ผีก็ยังมีลักษณะของ “ความเป็นอื่น” โลกแห่งผีมิใช่ภาพแดนเดียวกับมนุษย์ (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47) แม้การแสดงความเป็นอื่นของตัวละครผีในหนังผีไทยนั้นจะมีรูปร่างที่หลากหลาย ใช้คนจริง ๆ แสดงแทนตัวผีในจินตนาการ แต่สุดท้ายผีก็ย่อมแสดงความเป็นอื่นออกมาในท้ายที่สุด สิ่งนี้เองที่ทำให้ผีน่ากลัว และลักษณะของการแสดงตนถึงความเป็นอื่นของผี 3 แบบคือ

- แสดงเป็นคนปกติธรรมดา แม้จะปรากฏร่างในรูปแบบเช่นเดียว กับคนธรรมดา แต่ผีก็มีการแสดงออกที่แตกต่างจากคนโดยชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอและหนังผีเรื่องเพนซ์กับผี แม้จะแสดงลักษณะที่เป็นคนทั่วไปแต่สุดท้ายก็มีการเผยร่างที่แท้จริงออกมาที่มีลักษณะเป็นอื่นแตกต่างจากมนุษย์อยู่ดี เป็นต้น
- แสดงรูปร่างน่ากลัว (รวมถึงตอนที่เปิดเผยความจริงว่าเป็นผีด้วย) ขั้นตอนการปรากฏตัวนี้มักชัดเจนจากรูปร่างภายนอกที่แตกต่างจากมนุษย์อยู่แล้ว จึงสามารถแสดง ออกถึงความเป็นอื่นได้ง่ายโดย ตัวละครผีในหนังผีทั่วไปที่มีการแต่งหน้าแบบสยดสยองน่ากลัว เป็นต้น
- วิญญาณหรือกลุ่มหมอกควัน เป็นการปรากฏกายของผีในบางช่วงที่ต้องการออกมาในแบบที่ไม่ชัดมาก ซึ่งไม่เหมือนกับ 2 แบบที่กล่าวมา อาจไม่ชัดเจนในรูปแบบคนที่จับต้องได้ แต่ก็ทำให้น่ากลัวได้เช่นกัน เพราะเป็นการใช้เทคนิคทางการแสดงเข้าช่วยทำให้ภาพดูจาง ๆ ภาพคล้ายวิญญาณ โดยเป็นความสามารถอย่างหนึ่งที่มีเฉพาะผีเท่านั้นที่ทำได้

1.1.3 ผีมีความสัมพันธ์กับคน หากกล่าวถึงอุดมการณ์ในเรื่องของความสัมพันธ์ของผีกับคนในที่นี้ ผู้วิจัยพบว่าผีสามารถมีความรู้สึกที่สัมพันธ์กับคนในสังคมได้ ผีในความหมายของหนังผีนั้น ก็คือคนที่ตายไปแล้ว ดังนั้น ผีจะมีความสัมพันธ์ในแบบที่คนกับคนเป็นได้แทบทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความรักและมิตรภาพ ความคึกคะนองแบบวัยรุ่น การต้องการรู้ความจริงจากคนเพราะอาจตายไปโดยที่ไม่รู้ความจริง บางอย่างก่อนตาย, ความรู้สึกผูกพันที่ยังไปไหนไม่ได้ติดอยู่กับห่วงของกาลเวลาเพราะต้องสิ่งสถิต ณ ที่แห่งนั้นเป็นเวลานาน จึงต้องการที่จะมีเพื่อนแบบคน และต้องการชวนไปอยู่ด้วย และแม้แต่ความตลกขบขันของผีที่มีต่อคนหรือต่อผีด้วยกันเอง จะเห็นว่าผีมีความสัมพันธ์ที่คล้ายกับคนเช่นกัน แต่ผีแต่ละเรื่องก็จะมี การแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่คล้ายกับคนนี้แตกต่างกัน โดยอาจกล่าวได้ว่าตัวละครผีนั้นจะต้องมี

เจตนาของการกระทำเสมอ และการที่มีการผลิตผีร้ายมาจนถึงปัจจุบันนั้นทำให้เห็นว่าอำนาจของผีนั้นยังวนเวียนอยู่ในสังคมไทยหากทำไม่ดีต่อผีหรือคนก็ย่อมสร้างปัญหาให้กับสังคมได้ แม้ว่าสังคมสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันนี้จะมีการลงโทษด้วยกฎหมายแต่ก็ดูเหมือนว่าการจัดการตามโครงสร้างทางสังคมดังกล่าวนั้นอาจไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าใดนัก ดังนั้นโครงสร้างทางอุดมการณ์ของความเชื่อเรื่องผีนั้นจะเข้ามาเป็นคำตอบหนึ่งที่จะมาควบคุมให้คน “ทำดีละเว้นความชั่ว” โดยลักษณะทางจิตใจของผี 2 แบบ คือ

- ผีดี มักเป็นผีที่ชอบช่วยเหลือคน เป็นเพื่อนคน หรือเป็นคนรัก โดยส่วนใหญ่ผีที่แสดงความเป็นมิตรนี้มักเป็นผีที่ต้องการเพื่อน หรืออาจเหงา ถึงจะออกมาสร้างความรำคาญต่อคนบ้างโดยการหลอกด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่ก็ได้มีเจตนามาทำร้ายคนให้ถึงตายหรือสูญเสีย

- ผีร้าย มักเป็นผีที่มีเจตนาในการมาทำร้ายคน โดยอาจมีความสัมพันธ์กับคนในทางที่ไม่ดีก่อนตาย เมื่อตายไปจึงกลับมาแก้แค้น หรือฆ่าคนทั้งแบบที่มีสาเหตุและไม่มีสาเหตุ สุดท้ายก็มักมีเจตนามาเพื่อฆ่าคนทำให้คนสูญเสีย หรือการเข้าไปแทรกแซงในชีวิตประจำวันของคน เป็นการทำตามความต้องการหรือปฏิบัติตามภารกิจให้เสร็จสิ้นแต่ในทางที่เป็นผลร้ายต่อคนในการวิเคราะห์ถึงลักษณะทางจิตใจของผีนั้น ผู้วิจัยพบว่าความมีเจตนาที่ดี หรือร้ายของตัวละครผีนั้น เป็นผลพวงมาจากการกระทำในอดีต นั่นคือ ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ทำให้มีเจตนาของผีที่แตกต่างกัน แต่สิ่งสำคัญที่ค้นพบคือ ตัวละครผีทุกตัวต้องมีเจตนา ซึ่งมักเกี่ยวข้องและเป็นเจตนาที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์โดยตรงทั้งในทางที่ดีและร้าย

1.1.4 ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม ซึ่งเป็นระบบการคิดของมนุษย์ในสังคมที่เชื่อเรื่องผลแห่งการกระทำ แต่ถึงจะมีอำนาจอันจำกัดเพียงใด ผีก็ยังน่ากลัวไม่คู่ควรกับการอยู่ร่วมกับคนในสังคมอยู่ดีดังนั้นมนุษย์จึงต้องกำจัดผีให้พ้นจากโลกมนุษย์ไปโดยอำนาจและอิทธิฤทธิ์ของผีนั้นอาจถูกต่อกรด้วยอำนาจของคน ถึงแม้บางครั้งคนในสังคมอาจมีความเชื่อว่าการกำจัดผีนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายและอาจไม่สำเร็จทุกครั้ง แต่ก็ต้องพยายามหาวิธีในการกำจัดผีออกไปให้ได้ เพื่อความสงบสุขในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมโลกมนุษย์ และส่วนใหญ่ท้ายที่สุดแล้วผีก็มักแพ้อำนาจของมนุษย์อยู่ดีนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าลักษณะที่ทำให้ผีมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีมีอยู่ 2 รูปแบบได้แก่

- ผีพยายามฝ่าฝืนกฎแห่งกรรม ซึ่งกฎแห่งกรรม คือ กฎธรรมชาติที่มนุษย์ยึดถือปฏิบัติมาช้านานโดยเป็นกฎที่ว่าด้วยหลักแห่งการกระทำและผลแห่งการกระทำ ซึ่งหากมีการกระทำก็จะทำให้ผลแห่งการกระทำที่เกิดขึ้นนั้นย่อมสมเหตุสมผลกัน เช่น ทำดีย่อมได้รับผลดี ทำชั่วย่อมได้รับผลชั่ว เป็นต้น เมื่อผีพยายามฝ่าฝืนระบบความเชื่อของคนในสังคมเรื่องกฎแห่งกรรม ผีก็จะมีอำนาจที่มากกว่าคน อันได้แก่ การแก้แค้นและความอาฆาตพยาบาท และที่พบมากสุดในหนังผีไทยคือ การที่ผียังติดอยู่กับความรู้สึก รัก โกรธ หลง ที่ครั้งหนึ่งเคยได้รับมาเมื่อตอนที่ตนเองเป็นคน และไม่พยายามเข้าใจที่จะปล่อยวางให้เป็นไปตามกฎแห่ง

กรรม อย่างไรก็ตามอำนาจของผีที่มาจากการฝ่าฝืนในเรื่องของกฎแห่งกรรมนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์ให้ดีก็จะพบว่าการสะท้อนให้เห็นถึงการทำความดีความชั่วได้ชัดเจนเพื่อเป็นสิ่งเตือนสติกับคนในสังคมว่าไม่ควรทำอย่างผีเพราะไม่ควรพยายามไปฝ่าฝืนชะตากรรมควรปล่อยให้เป็นไปตามวงล้อของกฎแห่งกรรม โดยคำสอนที่พบบ่อยในหนังสือเพื่อเป็นการเตือนสติคน ได้แก่ ระบบความเชื่อในเรื่อง “การทำดีแล้วได้ดี ทำชั่วแล้วได้ชั่ว” หรือ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” หรือ “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร”

- ผีสามารถอยู่คงกระพัน เป็นความเชื่อของคนในสังคมอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ผีมีอำนาจในการอยู่ร่วมกับคนบนโลกมนุษย์นี้ โดยที่มนุษย์ไม่ต้องการให้อยู่แต่อาจไม่สามารถกำจัดได้ ได้แต่อยู่แบบต่างคนต่างอยู่ ผีอยู่ส่วนผีคนอยู่ส่วนคน ส่วนมากมักเป็นผีตามความเชื่อแบบธรรมเนียมดั้งเดิมของคนในสังคมไทยที่เชื่อว่า ผีเหล่านี้มีวิญญาณร้ายที่ไม่สามารถหลุดพ้นไปจากบ่วงของกฎแห่งกรรมได้ทั้งที่อยากไปเกิดก็ไปไม่ได้ เพราะชอบดำรงชีวิตด้วยการอาศัยร่างกายมนุษย์อยู่ และใช้ร่างกายมนุษย์เป็นอาหารเรื่อยไป จึงทำให้มีผลแห่งการทำชั่วมากมายเกินกว่าจะไปเกิดใหม่สรุปคือผีในหนังสือปัจจุบันนี้แม้มีอำนาจที่จำกัดบ้างบางอย่าง เช่นอาจออกจากที่ที่ตนสิงสู่ไม่ได้ (น้อยเรื่อง) หรือพ่ายแพ้กับเวลาตอนกลางวัน และเดิมผีมักอยู่ในสถานที่ที่เกี่ยวกับคนตายเช่นป่าช้า บ้าน วนเวียนในสุสานแต่หนังสือผียุคใหม่ผีนั้นจะสามารถออกอาละวาดได้ทุกที่ ถึงแม้ว่าสังคมไทยจะเปลี่ยนแปลงไป โดยกาลเวลาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ทำให้ความเป็นสังคมเมืองที่ทันสมัยเข้ามาแทนที่ความเป็นชนบทที่มีความล้าหลัง และทำให้สังคมก้าวสู่ความร่วมสมัยแต่ขณะเดียวกันความเชื่อเกี่ยวกับอดีตและวิญญาณก็ยังอยู่ควบคู่กันไปกับสังคมด้วย โดยตัวละครผีเองก็ต้องมีการปรับตัวไปตามสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จนส่งผลให้ผีในช่วงที่มีความทันสมัยนั้นจะเป็นผีที่มีอำนาจมากกว่าผีในอดีตที่ผ่านมาคือ ผีเหล่านี้สามารถเดินทางไปไหนก็ได้โดยไม่สนใจอำนาจอื่นที่เคยควบคุม แม้แต่ในวัด จนสุดท้ายหนังสือส่วนใหญ่อาจแสดงให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาหลอกหลอนทุกคนและแสดงอำนาจได้ทุกสถานที่และอาจจะทุกเวลาด้วยซ้ำ เป็นต้น

1.2 ความทันสมัย/สังคมเมือง หนังสือไทยในปัจจุบันส่วนมากเมื่อกล่าวถึงฉากของต้นกำเนิดของผี มักจะมีการย้อนกลับไป ในที่ที่ชนบทหรือพื้นที่ที่เจริญน้อยกว่าสถานที่กำลังเกิดเรื่องอยู่ แต่ถึงแม้มีการย้อนไปให้เห็นว่าผีนั้นแท้จริงมักมีต้นกำเนิดมาจากชนบทหรือพื้นที่ที่เจริญน้อยกว่าและต้องการจะกลับไปแก้ไข้ปัญหา ก็ไม่ได้หมายความว่ากลับไปแก้ไขอะไรได้เสมอไปเพราะความเป็นจริงสิ่งที่ทำให้ผีในปัจจุบันออกมาอาละวาดมากจนน่ากลัวนั้น ก็อาจมาจากความชั่วร้ายของคนในเมืองก็เป็นได้ อาจเพราะความผิดหวังต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการมาอยู่ในเมืองจนต้องเจอเรื่องเลวร้ายกลับไปในต่างจังหวัด เมื่อเป็นผีก็กลับมาหลอกหลอนคนในเมืองที่ชั่วร้ายเหล่านั้นอีกที รวมถึงผีที่อาจมีต้นกำเนิดในเมืองจริง ๆ ก็ต้องมีการย้อนไปเกี่ยวพันกับต่างจังหวัด

อยู่ดี เพราะกรณีที่ต้องการปราบผี ก็มักพบว่าหมอผีดัง ๆ มักอาศัยอยู่ในพื้นที่ที่เจริญน้อยกว่าหรือชนบทเช่นเดียวกับต้นกำเนิดของผีส่วนใหญ่เช่นกัน แสดงให้เห็นว่าต่างจังหวัดนั้นยังคงดำรงรักษาวิถีทางไสยศาสตร์นี้อยู่มากกว่าในเมืองที่ค่อนข้างเชื่อหลักฐานที่พิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์มากกว่า โดยจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือผีไทยในครั้งนี้ จึงเป็นที่มาของการตั้งคำถามถึงการเปลี่ยนแปลง

ของสังคมไทยสมัยใหม่ ว่าถ้าสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมากเพียงใดความเชื่อเรื่องผีก็ยิ่งเกาะติดกับสังคมก็ยังคงมีอยู่เหมือนเดิม เพียงแต่ความเชื่อเรื่องผีนั่นก็ยังคงต้องมีการปรับตัวตามสังคมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วยโดยผู้วิจัยได้นำหลักการวิเคราะห์ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวละครผีออกมาแสดงรายละเอียดโดยรวมของผีในหนังสือผีไทยว่า มีอุดมการณ์ที่แอบแฝงอยู่ 2 แบบ คือ

1.2.1 ผีไทยที่รื้อถอนความหมายและตีความใหม่ (Deconstructed and Reinterpreted Ghost) ผีไทยในสมัยอดีตที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปมีจำนวนมากมาย เช่น กระสือกระหัง กุมารทอง นางตานี นางนาก ปอบ สัมภเวสี เป็นต้น โดยปัจจุบันนี้ได้มีการนำผีเก่าของไทยเหล่านี้มาปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นโดยการตีความใหม่ เพื่อให้มีความน่ากลัวและสมจริงมากขึ้น(ทศพร กรกิจ, 2551, น. 10) และจุดเด่นที่ผีไทยมีในทุกยุคทุกสมัยคือผีไทยมักเป็นผีที่น่าสงสาร มีชีวิตที่รันทดนัก ผู้ชมจึงเกิดความสงสารเพิ่มขึ้นซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ผีต่างประเทศไม่มี

1.2.2 ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น (Intercultural Ghosts) จากการวิเคราะห์หนังสือผีไทยทั้ง 15 เรื่องผู้วิจัยพบว่าตัวละครผีจำนวนไม่น้อยในหนังสือผีไทยที่ได้รับการผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือผีไทยที่ได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่นจากหนังสือเรื่องผีดู เช่น รูปร่างซีด ขาวโพลน มือเท้ามัมมี่ หักงอได้ แต่เคลื่อนไหวลำบาก นั่นคือ หนังสือเรื่องแฝดและซัดเตอร์กิดิตติวิญญาณ โดยผีใส่ชุดสีขาว ผิวน้ำซีด ผมหงอกยาว ตาขาวโพลน มักมีเสียงของผีมาก่อนปรากฏร่างนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าตัวละครผีที่สร้างขึ้นในหนังสือผีไทยแต่ละเรื่องนั้นเป็นเพียงภาพตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากความเชื่อแบบดั้งเดิมมาสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น สังเกตได้จากลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีในปัจจุบันส่วนมากนั้นมักเป็นตัวละครผีที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่นทำให้ตัวละครผีไทยนั้นมีความร่วมสมัยมากขึ้น และมีจำนวนมากกว่าตัวละครผีที่มีลักษณะตามความเชื่อแบบดั้งเดิมของไทย นั่นเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่เริ่มเข้ามาทำลายระบบสังคมแบบดั้งเดิม

1.3 อำนาจของมนุษย์ อาจมาจากมนุษย์เป็นผู้สรรค์สร้างภาพยนตร์ขึ้นมา จึงสร้างให้มีการจบสิ้นปัญหาทุกอย่างของผีนบนโลกมนุษย์ อาจเรียกว่าเหตุการณ์ในอดีตนั้น มนุษย์จะเป็นผู้ที่มีอำนาจในการล่วงรู้การกระทำก่อนตายของผีได้โดยเฉพาะมนุษย์ที่มีส่วนในสาเหตุการตายของผีในอดีต และในช่วงเวลาปัจจุบัน มนุษย์จะเริ่มถูกตัวละครผีเข้ามาต่อรองอำนาจและอิทธิฤทธิ์แห่งผีด้วย โดยมนุษย์ก็อาจจะแก้ไขและยังยั้งปัญหาจากตัวละครผีได้บ้างในบางครั้งเพราะตัวละครผีนั่นก็มีอำนาจบางอย่างที่ถูกจำกัด แต่หากเป็นตัวละครผีที่มีเจตนาที่ร้ายกาจมากหากต้องการมาล้างแค้น ชำ่มนุษย์โดยเฉพาะ อำนาจของมนุษย์เองก็อาจเข้ามาแก้ไขไม่ทัน ดังนั้นในช่วงเวลาปัจจุบันนี้ถือว่ามนุษย์ยังมีอำนาจในการรู้เรื่องราวและพร้อมจะแก้ไข หากวิธีต่อกรกับอำนาจแห่งผีได้ อาจไม่ชนะทุกครั้งเสมอไปแต่จุดจบของผีนั่นสุดท้ายมักจบลงบนโลกมนุษย์ หรืออาจตายอีกครั้งด้วยฝีมือมนุษย์ก็เป็นไปได้ แต่ใน ช่วงเวลาหลังจากนี้ นั่นคือ อนาคตที่เป็นไปมนุษย์เองก็จะไม่สามารถรู้เรื่องราวใด ๆ ได้เลยแม้จะมีอำนาจที่มากกว่าผีมาก่อน สุดท้ายไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่ยังอยู่ในหนังสือผีหลังจากนี้ หรือช่วงเวลาหลังจากที่ผีจากไป รวมถึงหลังจากที่มนุษย์ตายไปแล้ว

2.1 การวิพากษ์สถาบันต่าง ๆ อุดมการณ์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในหนังสือไทยคือหนังสือที่ทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันที่สำคัญต่าง ๆ ในสังคมไทยไว้ และดูเหมือนว่าสถาบันที่ไม่ค่อยได้รับการถูกวิพากษ์วิจารณ์เหล่านี้ เช่น แพทย์ ตำรวจ ศาสนา เป็นต้น เมื่อมี “ผี” มาเป็นส่วนหนึ่งในสถาบัน ผีจึงกล้าที่จะเข้ามาทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์ในส่วนที่คนอื่นไม่กล้าวิพากษ์วิจารณ์ โดยสถาบันที่พบการวิพากษ์วิจารณ์มากที่สุดคือ

2.1.1 สถาบันทางศาสนา เพราะศาสนาเป็นสถาบันหนึ่งที่เป็นหลัก และเป็นเหมือนศูนย์รวมจิตใจที่สำคัญของคนที่มีทุกข์ ต้องพึ่งพาอาศัยและการเยียวยาทางจิตใจของคนในสังคม และคนก็เชื่อกับศาสนา มาปราบหรือกำจัดผีให้พ้นจากชีวิตตนด้วยในหนังสือไทยบางครั้ง แต่หนังสือไทยในปัจจุบันนี้อาจไม่ได้เป็นอย่างนั้นเสมอไปเพราะพระในปัจจุบันที่บวชเพื่อเข้ามาอยู่ในศาสนาที่คนในสังคมนับถือ ก็อาจทำตัวไม่เหมาะสมกับการได้รับเกียรติเหล่านี้ เช่นปัจจุบันนี้อาจมีพระบางรูปเริ่มเอนเอียงไปทางไสยศาสตร์มากกว่าความเชื่อทางศาสนาเป็นหลักหรือการมีข่าวเกี่ยวกับพระที่มีการดื่มสุรา มีการหลงในอบายมุข ต่าง ๆ ไม่มีจิตใจที่ใสสะอาดดังเช่นเมื่อก่อน จนทำให้แม้แต่ผีก็หมดความศรัทธาและไม่ได้มีความเกรงกลัวอีกต่อไป หนังสือจึงทำหน้าที่ในการเปิดประเด็นเพื่อเรียกร้องแทนพุทธศาสนิกชนทั้งหลายให้ตระหนักว่า ขณะนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงทางศาสนาเกิดขึ้น ควรช่วยกันแก้ไขปัญหาโดยเร็ว

2.1.2 สถาบันทางวิทยาศาสตร์ ในหนังสือส่วนใหญ่คือ การแพทย์ เป็นสถาบันที่เป็นที่พึ่งพาสุดท้ายทางร่างกายและจิตใจบ้างบางครั้ง ในกรณีหมอมจิตแพทย์ จึงเป็นที่ไว้วางใจของคนไข้ และมีความเกี่ยวพันกับชีวิตคนมากที่สุดในปัจจุบัน แต่สภาพสังคมในปัจจุบันสถาบันหมอมเริ่มถูกตั้งคำถามจากสังคมไทยมากมาย เช่น การที่หมอมรักษาคนจนตาย หรือการทวงถามเรื่องจรรยาบรรณของหมอม จากการกระทำต่าง ๆ ของคนที่เชื่อว่าเป็นผู้รักษาผู้อื่นว่ามีมากน้อยเพียงใด หนังสือไทยจึงทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์ โดยนำเสนอตัวละครเหล่านี้ว่าเป็นศัตรูต่อผีมาก่อน และนอกจากนี้บางครั้งสถาบันเหล่านี้ก็ไม่สามารถพิสูจน์ความจริงที่ปรากฏการณ์ ในหนังสือได้ว่าแท้จริงแล้วคืออะไร สุดท้ายหมอมเองก็อาจช่วยเหลืออะไรคนไข้ไม่ได้ เพราะไม่พยายามเข้าใจในเรื่องของผี เป็นต้น

2.1.3 สถาบันทหารและสถาบันตำรวจ ส่วนมากจะพบสถาบันตำรวจปรากฏเป็นสถาบันการปกครองที่พบมากในหนังสือไทยในปัจจุบัน ที่ทำหน้าที่ในการปกป้องคุ้มครองพลเมืองและเขตแดนของประเทศ แต่สุดท้ายสถาบันตำรวจนั้นก็มักพบหรือเจอสาเหตุที่แท้จริงของเรื่องราวในหนังสือ หรืออาจกล่าวได้ว่าพบคนร้ายได้ช้ากว่าผี และที่สำคัญเมื่อพบคนร้ายแล้วอาจไม่สามารถใช้กฎหมายเอาผิดกับคนร้ายได้ เพราะอำนาจของคนร้ายนั้นมีเหนือกว่าที่กฎหมายจะเอาผิดได้ ส่วนมากเป็นอำนาจเรื่องเงินที่ไม่่ว่าใครที่ทำความเลวนั้นชอบอยู่แล้วไม่เว้นแม้แต่ตำรวจบางคนในหนังสือ หนังสือจึงทำหน้าที่สะท้อนให้เห็นว่าการปราบผู้รายนั้นบางครั้ง แม้จะเป็นผู้พิทักษ์สันติราษฎร์มาปราบเองก็อาจจับผู้ร้ายไปลงโทษไม่ได้ ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาหลายอย่าง เมื่อเทียบกับผีแล้วส่วนมากผู้จัดการก็ไม่ได้เลย โดยหนังสือได้นำเสนอให้เห็นว่าการปราบผู้ร้ายไม่ต้องมีพิธีอะไรมากคนร้ายก็ตายทันควันแถมยังหนีไปไหนไม่ได้และไม่ต้องเสียเวลาไปตามจับเพราะผีสามารถไปหลอกหลอนเองได้ทุกที่ ซึ่งคนในสังคมส่วนใหญ่ก็นึกอยากให้คนร้ายลงเอยและเป็น

อย่างนั้นแทบทุกคนแต่ก็ทำอะไรไม่ได้ ได้แต่ภาวนาและคอยฟังพาดำรวจ นอกจากนี้ผู้สุดท้ายสถาบันตำรวจที่ถูกมองว่าเข้มแข็งเป็นที่พึ่งของประชาชนก็มักถูกนำเสนอว่าเป็นพวกชอบกลัวผี วังหนี่ผีแทบทุกฉาก เป็นภาพการล้อเลียนที่ตลก มากกว่าการแสดงความน่าเกรงขาม ที่มีทั้งความซื่อซลาดและความกลัวผีของตำรวจแต่ละคน โดยหนังผีนั้นได้ทำหน้าที่ในการแสดงให้เห็นว่าลักษณะการทำงาน รวมถึงขั้นตอนการลงโทษผู้ร้ายและความน่าเชื่อถือของสถาบันตำรวจในปัจจุบันนี้กำลังเป็นแบบใด และประชาชนกำลังจะได้รับการปฏิบัติจากตำรวจแบบถูกต้อง และแบบยุติธรรมอยู่หรือไม่ ถึงเวลาแล้วหรือยังที่คนธรรมดาจะออกมาแสดงสิทธิของตัวเองต่อผู้ร้าย แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย

2.2 เพศสภาพ ผีที่พบในหนังผีส่วนมากมักพบผีผู้หญิงมากกว่าผีผู้ชายอุดมการณ์ที่แอบแฝงอยู่ในส่วนนี้คือ ผู้หญิงมักถูกมองว่าเป็นเพศที่ในช่วงก่อนตายจะค่อนข้างอ่อนแอ ถูกทำร้ายง่าย หรือหากจะถูกฆ่าไม่ว่าจะด้วยรูปแบบใดจะง่ายกว่าผู้ชาย และด้วยความที่เป็นผู้หญิงก็มักถูกจ้างทำร้ายโดยเฉพาะเรื่องเพศ เช่น การโชว์ภาพของเนื้อหนังมังสาของผู้หญิงในหนังผีก่อนตาย ทำให้เป็นสาเหตุการเกิดเรื่องร้ายแรงตามมาอาจถูกข่มขืนตาย เป็นต้น และเหตุผลที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดภาพผีผู้หญิงมากกว่าผีผู้ชายคือ มุมมองทางสังคมไทยต่อผู้ชายและผู้หญิงนั้นต่างกัน โดยผีผู้หญิงแม้ก่อนตายจะอ่อนแอมากเพียงใดแต่พอตายไปแล้วจะมีแรงอาฆาตและความโกรธแค้นที่เพิ่มมามากกว่าผู้ชาย จึงสามารถตามฆ่าคนหลอกหลอนคน ได้มากกว่าผีผู้ชาย นั่นอาจเป็นเพราะประเทศไทยเรานั้นมีการนับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนใหญ่และมีการยกย่องและมองว่าผู้ชายนั้นมักเป็นผู้ทรงศีลที่นำเคารพและนำเลื่อมใสของคนในสังคมอยู่แล้วเห็นได้จาก การที่พระทำแต่ความดี เป็นผู้ละกิเลสทางโลก และเป็นที่พึ่งทางใจให้กับคนในสังคม สุดท้ายบางครั้งยามที่ผีออกมาอาละวาดพระยังเป็นตัวแทนทางศาสนาที่เข้ามาเจรจา หรือปราบผีให้ไปจากคนในสังคมไทย ดังนั้นการที่ปรากฏภาพของผู้หญิงมากกว่าผีผู้ชายในหนังผีไทยนั้นก็ไม่ใช่แปลกอะไร เพราะเมื่อเธอโกรธจะทำอะไรที่ร้ายแรงได้ทุกอย่างโดยไม่คิด ต่างกับผู้ชายที่ถูกยกย่องในสังคมมากกว่า มักมองว่าผู้ชายต้องเป็นคนดีแม้ตายไปก็มักเป็นผีที่ดีจากที่ได้วิเคราะห้ตระกูลหนังผีไทยมาทั้งหมดนี้ ก็เพื่อที่จะดึงเอาความเป็นเอกลักษณ์ของตระกูลหนังผีไทยขึ้นมาและนำมาแยกประเภทอย่างมีระเบียบแบบแผนเดียวกันอันจะทำให้เกิดเป็น “ขนบ” (convention) และ “ประดิษฐกรรม” (invention) ของตระกูลหนังผีไทยออกมา รวมถึงการค้นพบอุดมการณ์ (Ideology) ที่แอบแฝงมากับหนังผีไทย ซึ่งหนังผีไทยนั้นได้ทำหน้าที่ในการผลิตซ้ำอุดมการณ์บางอย่างให้กับสังคมไทยเสมือนการมอบกรอบที่มองไม่เห็นให้แก่คนไทย

บทที่ 5

ตระกูลหนังผีไทย: การศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทย ที่มีต่อแนวความคิดของผู้ผลิต

ในการศึกษา “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตระกูลหนังผีไทย ก็จะเริ่มการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้กำกับหนังผีไทยทั้ง 3 คนและการใช้ข้อมูลบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้วของผู้กำกับหนังผีไทยทั้งหมด 4 คน ซึ่งเคยกำกับหนังผีไทยที่มีอยู่ในตัวอย่างที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ 50 เรื่อง เพื่อหาคำตอบว่า สูตรของตระกูลหนังผีไทยนั้นเข้าไปมีบทบาทต่อการกำหนดแนวความคิดในการสร้างหนังผีไทยของผู้กำกับอย่างไรจากการที่ผู้วิจัยได้หากกลุ่มตัวอย่างในส่วนของผู้ผลิตเพื่อมาศึกษาบทสัมภาษณ์ถึงแนวคิดในการสร้างหนังผีไทย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้กำกับหนังผีไทย ในที่นี้มีทั้งข้อมูลปฐมภูมิจากบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์ด้วยตนเองจากผู้กำกับ 3 คน ซึ่งมีผลงานการกำกับหนังผีดังนี้คือ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ กำกับหนังผีเรื่องชุดเตอร์กิดิตตวิญญาน บิ๊วน ภูริจิตปัญญา กำกับหนังผีเรื่องบอดี้สัพ 19 และก้องเกียรติ ไข่มศิริ กำกับหนังผีเรื่องลงของและเขียนบทลงของ 2 และข้อมูลทุติยภูมิหรือข้อมูลบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้ว ของผู้กำกับหนังผี 4 คน โดยทั้งทรงยศ สุขมากอนันต์ กำกับหนังผีเรื่องเด็กหอ เอกชัย เอื้อครองธรรม กำกับหนังผีเรื่องโลงต่อตาย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยงกำกับหนังผีเรื่องเพนซ์กับผีและบรรจง ปิสัญธนะกุล กำกับหนังผีเรื่องแฝด เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบนี้ได้มีบทบาทต่อผู้ผลิต หรือใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้ผลิตหรือไม่โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของการเริ่มเรื่องเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการเริ่มเรื่องราวของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.1

แสดงบทบาทของขนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผี ไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การเริ่มเรื่อง	1) เริ่มต้นด้วยตำนาน เล่าขาน 2) เริ่มต้นด้วยปม ขัดแย้ง 3) เริ่มต้นด้วยแนะนำ ตัวละคร หรือสถานที่	การกล่าวถึงตำนานความ เชื่อเรื่องผีแบบไทยเดิม เริ่มต้นด้วยเหตุการณ์สำคัญ บางอย่างแล้วทำให้คนดูรู้สึก อยากติดตามต่อ ค่อย ๆ เป็นการนำพาคนดูไป พบกับความน่ากลัวทั้งหมด ของเรื่อง	เป็นไปตามชนบที่ค้น พบ แต่ในปัจจุบันผู้ กำกับมักมีการเริ่มต้น ปมขัดแย้งและค่อยพา อารมณ์ผู้ ชมเข้าสู่ เนื้อหา แต่จะเริ่มแบบ ใดก็ขึ้นอยู่กับโครงเรื่อง หนังผีตระกูลย่อย

จากตารางที่ 5.1 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ในหนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเปิดประเด็นเรื่องตำนานเล่าขานและความเชื่อ คือ การเชื่อมโยงความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคย ซึ่งปรากฏอยู่ในกระบวนการผลิตของผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนดัง ตัวอย่างการสัมภาษณ์ผู้กำกับที่ให้เหตุผลของการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานไว้

คือพี่ไม่คิดอะไรกับการเริ่มเรื่องแบบนี้ละ สำหรับพี่คือชนบของหนังผีไทยความน่ากลัว ความสยองขวัญ หรืออะไรก็แล้วแต่สิ่งเหล่านี้ มันคือ Culture มันจะเปิดหน้าเปิดหลังหรือตรงไหนมันอยู่ที่วิธีการแต่ทางที่ดีมันควรซึมอยู่ในเนื้อทั้งหมด เพราะนี่เป็นตำนานความเชื่อเรา วัฒนธรรมเรา เพราะฉะนั้นการเปิดเรื่องด้วยตำนานหรือเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งของตัวละคร เพราะฉะนั้นการเปิดแบบนี้มันอาจจะดีในแง่ว่าสร้างความคุ้นเคยในแง่ของ mass ต้องวงเล็บว่าในแง่คนไทยนะเพราะมันเป็น culture ไทยฝรั่งเค้าก็อาจจะไม่ get (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ ทำให้ทราบว่าผู้กำกับอย่างก้องเกียรติ โหมศิรินั้นมีแนวคิดว่าการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานนี้ก็เป็นเพียงวิธีการหนึ่งที่จะใช้มาเป็นแนวทางการเริ่มเรื่อง แต่สิ่งสำคัญของตำนานเหล่านี้มีมากไปกว่านั้นคือ ตำนานคือวัฒนธรรมที่ปลูกฝังมาในสังคมไทย หากมีการเริ่มเรื่องแบบนี้จะทำให้คนไทยคุ้นเคยและเข้าใจง่าย อย่างไรก็ตามจากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับหนึ่งผิที่ผ่านมาก็ทำให้ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับในปัจจุบันนี้จะมีแนวคิดในการผลิตหนังให้มีการเริ่มต้นแบบเกริ่นด้วยเรื่องของตำนานเล่าขานโดยตรงน้อยมาก อาจมีตำนานมาเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องบ้างแต่ไม่ได้เริ่มด้วยตำนานโดยทันที ยกตัวอย่างหนังผีเรื่องตำนานกระสือ ที่มีการเกริ่นเรื่องด้วยตำนานของกระสือสาวที่เข้าสิงร่างคน ทั้งนี้สาเหตุที่ไม่ค่อยพบการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานในหนังผียุคปัจจุบันนี้อาจมีผลมาจากยุคสมัยของการสร้างหนังผีไทย ซึ่งเป็นช่วงที่ไม่นิยมหยิบยกตำนานขึ้นมาเปิดเรื่องแต่มีการซึมซับตำนานเล่าขานไว้ในเนื้อหาบ้าง และผู้กำกับส่วนใหญ่เป็นผู้กำกับรุ่นใหม่ที่นิยมผลิตหนังร่วมสมัยที่ลึกลับสับสนสอบสวนมากกว่า แต่ในอนาคตก็อาจนำมาสร้างได้อีก ด้วยเหตุนี้การที่หนังผีไทยที่เคยสร้าง หรือหนังผีไทยที่อาจสร้างโดยมีการเริ่มเรื่องแบบนี้ จึงถือว่าอยู่ภายใต้ชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน

2. การเปิดเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา คือเป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตามด้วยเหตุการณ์ที่เป็นปมปริศนาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในกระบวนการผลิตของผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ผู้กำกับที่ให้เหตุผลของการเริ่มเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง คือ

เท่าที่ผมทำมาผมจะเลือกจุดเริ่มต้นเรื่องให้มัน standing คนดูก่อนครับ เหมือนต่อคนดูด้วยอะไรก่อนแล้วให้เค้าติดตามเรื่องไปจนจบครับ หรือก็คือการ Hook คนดูซักปั้งหนึ่งก่อนให้คนดูเค้าสนใจว่า เฮ้ย! อะไรแล้วเค้าจะรู้สึกอยากติดตามซึ่งการนำคนดูเข้าสู่เนื้อหาหนังผมเริ่มตั้งแต่ที่คนดูซื้อป๊อปคอร์น มานั่งแล้วเห็นภาพถ่ายวิญญาณในช่วงเริ่มต้น ทำให้คนดูซึมซับได้ตั้งแต่ต้นเรื่องว่ากำลังเข้าสู่หนังผีแล้วนะ แล้วผมก็ต่อหยัดแฉะด้วยฉากที่พระเอกกับนางเอกขับรถชนผู้หญิงทำให้คนดูรู้สึกตื่นขึ้นมาทีหนึ่งว่าเกิดอะไรขึ้น แล้วมันจะทำให้คนดูรู้สึกสะดุ้งเหมือนกระตุกคนดูให้ติดตามหนังของผมว่าเฮ้ยจะเกิดอะไรขึ้นหลังจากนี้(ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

แต่ว่าในขณะที่ตอนพี่ทำสี่แพร่งเรื่องของพี่เปิดขึ้นมา โดยเด็กคนหนึ่งถูกทรมาณจนตายแล้วเด็กคนนี้ก็กลับมาทวงแค้นคืนซึ่งเงื่อนไขของหนังคนดูจะรับรู้ทันทีว่า...อ้อ เด็กคนนี้ถูกกระทำแล้วพวกที่เป็นฝ่ายกระทำเนี่ยเดี๋ยวต้องเจอดีแน่ แล้วคนดูก็จะเฝ้ารอว่าจะโดนยังไถ่เงื่อนไขต่างกัน และในขณะที่พอมาถึง 5 แพร่งป๊อบเนี่ยพี่เปิดที่ภาพของเหตุการณ์การปาหินแล้วเกิดอุบัติเหตุแล้วก็เห็นเด็กคนนี้ไปบวชเป็นพระแล้วก็เริ่มเห็นเด็กคนนี้ทำความชั่วขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งคนดูจะเริ่มรู้สึก

เดี๋ยวมันจะช่วยละ ทำอย่างนี้เดี๋ยวยช่วยแน (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ ของผู้กำกับ 2 คน ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิและปวีณ ภูริจิตปัญญาทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังผี ช่วงการกำหนดวิธีในการเริ่มเรื่องแบบการสร้างปมปัญหา หรือเหตุการณ์ที่สำคัญขึ้นมาก่อน เพื่อทำการสะกดให้คนดูรู้สึกอยากติดตามตั้งแต่ต้นเรื่องแล้วค่อยดำเนินเรื่องราวในหนังผีต่อไป ซึ่งการเริ่มเรื่องแบบนี้อยู่ในชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบ

3. การเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ คือ การค่อย ๆ เป็นการนำพาคนดูไปพบกับความน่ากลัวทั้งหมดของเรื่อง ตามบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

“การเริ่มเรื่องจริงแล้วก็มีหลายแบบบางทีก็ชอบการค่อย ๆ เล่า
คาแรคเตอร์ไปเรื่อย ๆ ค่อย ๆ เกริ่นเรื่องเพื่อได้เปิดตานอารมณ์ไปเรื่อย ๆ จนจบ”
(ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จะเริ่มเรื่องแบบไหนที่ว่ามันก็แล้วแต่ครับ เพราะว่าอย่างหนึ่งในบอดี้สท19
พี่ก็ไม่ได้เล่าเลยทำให้เกิดเหตุสะเทือนใจอะไรนะครับ คือพี่ก็เล่าให้คนดูแทนตัวละคร
ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นกับเค้า เค้าโดนอะไร กับการเล่าชีวิตคนอื่นไปเรื่อย ๆ จน
สุดท้ายก็ไปเฉลยบังเดียว่า เอ้า! สิ่งที่เรารู้มาทั้งหมดทั้งเรื่องนี้นั้นไม่ใช่สิ่งที่เป็น
การรับรู้ที่ถูกต้อง (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คน ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญาทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการเริ่มเรื่องในหนังผีที่มีรูปแบบที่ค่อย ๆ ปูอารมณ์ผู้ชมให้ค่อย ๆ เล่าคาแรคเตอร์ไปเรื่อย ๆ ค่อย ๆ เพื่อนำคนดูให้ได้เปิดตานอารมณ์ไปจนจบเรื่องราวของหนังผีและสุดท้ายอาจมีการเฉลยเพื่อทำให้คนดูรู้สึกประหลาดใจ ตกใจ ซึ่งการเริ่มเรื่องแบบนี้อยู่ในชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ในที่นี้คือผู้กำกับ ในหัวข้อของการเริ่มเรื่องในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับนั้นมีวิธีการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยที่มีความหลากหลายโดยสูตรขนบของการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับ โดยส่วนใหญ่ผู้กำกับในปัจจุบันนิยมสร้างการเริ่มเรื่องในรูปแบบของ การแนะนำตัวละคร เพื่อเป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่เหตุการณ์ที่เป็นจุดสำคัญของเรื่อง ซึ่งมีทั้งหนังผีตระกูลย่อยสืบสวน สอบสวนแฝด หนังผีตระกูลย่อยโคกนาฏกรรม สยองขวัญ อาทิ คนเห็นผี 10 และการเริ่มเรื่องด้วยปมขัดแย้งซึ่งพบในตระกูลย่อยหนังผีโคกนาฏกรรมสยองขวัญ เช่น ล่าท้าผี และหนังผีแนวสืบสวนสอบสวน เช่น ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ และสุดท้ายการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขาน พบว่าผู้กำกับให้ความสำคัญกับการเริ่มต้นหนังผีแบบนี้ในแง่ของวัฒนธรรมความเชื่อ เพราะเป็นสิ่งที่คนไทยคุ้นเคยฉะนั้นจะเอามาไว้ตอนเริ่มเรื่องหรือตอนไหนคนไทยจะชอบทั้งหมด ทั้งนี้สาเหตุที่การเริ่มต้นแบบตำนานเล่าขาน มักไม่นิยมนำมาเริ่มต้นหนังผีในยุคปัจจุบันอาจเพราะยังไม่ใช่ยุคของการเริ่มต้นแบบตำนานที่เป็นไทยแท้ดั้งเดิม และขึ้นอยู่กับเนื้อหาของหนังผีแต่ละเรื่องด้วยว่าต้องการเริ่มต้นแบบใด ดังนั้นการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยแต่ละชนบท นั้นอาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของตระกูลย่อยในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ แต่ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้

กำกับมากกว่าจะทำให้มีการเริ่มเรื่องแบบไหน แต่ถึงจะมีการเริ่มเรื่องแบบใดนั้น รูปแบบการเริ่มเรื่องก็ยังอยู่ภายใต้สูตรขนบการเริ่มเรื่องทั้ง 3 แบบที่ผู้วิจัยค้นพบนั่นเอง

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขนบของการพัฒนาเหตุการณ์เหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนของพัฒนาเหตุการณ์ของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2

แสดงบทบาทของขนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การพัฒนาเหตุการณ์	1) ผีหลอก 2) การดิ้นเรื่องด้วยความตลก 3) ความรักและมิตรภาพ 4) การสืบหาความจริงจากปมปัญหา 5) วิทยุรุ่น	ความน่ากลัวในหนังผีที่สร้างมีทั้งผีหลอกและฉากที่ไม่รู้ว่าผีหลอกหรือไม่แล้วหลอนเอง มีทั้งความตลกจากบทและดาราตลกแสดงแต่ละเรื่องจะมีระดับความตลกต่างกันหรือไม่มีเลย มีขึ้นเพื่อโยงความสัมพันธ์ตัวละครและเพิ่มความเป็นดราม่า มีอยู่ในหนังผีทุกเรื่องแต่หนังผีแต่ละเรื่องจะมีระดับความลึกลับที่ต่างกันทำให้การคลี่คลายปัญหาต่างกันด้วย เป็นความคึกคะนองที่หลายสาเหตุแต่ปกติปัญหาชอบมาจากการลงดีของวิทยุรุ่น	1. เป็นไปตามขนบที่ค้นพบ 2. ขนบที่พบแตกต่างไปจากที่ผู้วิจัยค้นพบคือเดินเรื่องแบบดราม่า และหนังผีทุกเรื่องต้องมี คือการถูกผีหลอกและการสืบหาความจริง 3. สำหรับขนบความตลกกับความลึกลับอาจมีระดับที่แตกต่างกันได้ขึ้นอยู่กับลักษณะหนังผีตระกูลย่อยแต่ความกลัวขึ้นอยู่กับประสบการณ์ผู้ชม

จากตารางที่ 5.2 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังของผู้กำกับจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในหนังผี

ไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างของผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผีหลอก คือ การสร้างอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผี นั่นคือฉากที่มาจากการถูกผีหลอกเป็นหลัก จากที่ผู้วิจัยพบมีทั้งฉากที่ผีหลอกแบบทำร้ายคน และผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคนซึ่งอาจออกมาให้เห็นชัดเจนหรือมาทำให้รู้สึกว่ามีอยู่แต่มองไม่เห็นก็เป็นไปได้ โดยมีตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

คือความกลัวของคนเรานี้แตกต่างกันนะฮะ คือบางคนกลัวเมื่อเห็นผีเป็นตัว ๆ แต่บางคนกลัวเมื่อไม่เห็นผีเลยซักตัว แต่พอเห็นผีบู๊ไม่กลัว นี่ก็ออกใหม่ฮะซึ่งความกลัวของแต่ละคนมันมีขอบเขตการกลัวจะแตกต่างกัน ซึ่งบางคนอาจไปดูรูปศพมาแล้วรู้สึกกลัวภาพพวกนั้นมากพอเห็นอะไรละ ๆ ก็กลัว แต่บางคนเห็นอะไรละ ๆ ไม่กลัวแต่พอเห็นอะไรบู๊ไปมากก็กลัวละ บางที่ได้ยินแต่เสียงด้วยซ้ำคือคนเรามีจินตนาการที่ทำให้แต่ละคนมีความคิดที่ต่างกัน แต่มันจะมีอารมณ์ร่วมบางอย่างที่ทำให้เราใส่เข้าไปในหนังผีได้ว่า ถ้าคุณสงสัยเรื่องอะไรบางเรื่องเราจะเข้าใจเหมือนกันว่ามันคืออะไร เช่นในหนังมีเสียงหน้าห้องก็อกแก็กตัวละครจะลุกไปดูแต่คนดูจะรู้นั่นคือผีจะลุกไปทำไม มันเหมือนเป็นสัญญาณที่รู้กันกับคนดูหรือกับดักที่ผู้กำกับเค้าวางไว้ และขึ้นอยู่กับอารมณ์ร่วมของหนังผีเรื่องนั้นด้วย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

มันเป็นการเทียบเคียงความรู้สึก คือจุดเริ่มต้นมันคือ คนเรากลัวอะไร ผีมันคืออะไรมันต้องตีความจากนี้ก่อน ผีคือความกลัว ความไม่รู้พื้นที่ที่เราไม่เห็นมันความไม่เคลียร์ สมมุติเราขีดเส้นของการมองเห็นในระนาบที่มองเห็นได้ปลายตาเราเห็นอย่างนี้ พื้นที่ที่เรากลัวคือ เห็นคนมายืนอยู่ปลายตา เป็นพื้นที่ที่เราควบคุมไม่ได้นี่ก็ออกปะ อันนั้นจะเป็นบ่อเกิดของความกลัว เพราะฉะนั้นถ้านำมาตีความเรื่องผีคือความกลัว ความไม่รู้ ความกลัวของผีแต่ละคนมันอาจจะต่างกัน เพราะประสบการณ์ของแต่ละคนมันต่างกัน (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ในเกิดอารมณ์แห่งความกลัวได้จากการถูกผีหลอกในรูปแบบที่ต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของคนดูแต่ละคน ไม่สามารถแยกเป็นระดับของความน่ากลัวได้อย่างชัดเจนซึ่งมีทั้งความกลัวผีที่ผีออกมาหลอกแบบชัดเจน อาจอยู่ในประติสฐกรรมย่อยผีหลอกแบบทำร้ายและหลอกแบบไม่ทำร้ายคน กับความกลัวผีที่มองไม่เห็นผีเลย มักอยู่ในประติสฐกรรมย่อยผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคนถึงความกลัวจะต่างกันเพราะประสบการณ์ แต่คนดูทุกคนก็จะมีอารมณ์ร่วมไปกับหนังผีได้จากการทำให้

เข้าใจตรงกันว่าฉากไหนที่น่ากลัว และฉากไหนที่ผีจะออกมา ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องปะทะกับ
อารมณ์ที่กลัวจากการถูกผีหลอกแบบนี้อยู่ในชนที่ผู้วิจัยค้นพบ

2. การเดินเรื่องด้วยความตลก คือ การเพิ่มอารมณ์แห่งความตลกเข้าไปในเนื้อหาหนังผีไทย ซึ่ง
ผู้วิจัยพบว่ามีหลายรูปแบบที่ผู้กำกับภาพยนตร์เลือกใช้ โดยการมีดาราตลกแทรก การเน้นผีให้ตลก และคน
พยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัวโดยมีตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

จริงแล้วคนดูหนังผีต่อให้หนังผีน่ากลัวแค่ไหนแต่คนดูในโรงก็จะหัวเราะ
เพราะว่าเค้ากลัวจนต้องหัวเราะ แต่ถ้าประเด็นของหนังที่ตั้งใจใส่ความตลกเข้าไป
อย่างหนังของโด่งเรื่อง 4 แพร่ง และ 5 แพร่งเค้าจะมีการล้อเลียนและเสียดสีอยู่
ตลอดแล้วแต่บริบทของหนังว่าจะใช้หรือไม่ใช้ความตลกมากน้อยแค่ไหนเพราะ
ถ้าเลือกไปทางตลกแล้วเนี่ยความจริงจัง ความซีเรียสก็จะได้ไม่ได้แต่ความน่ากลัวยัง
ได้อยู่ คือถ้าเป็นหนังผีแบบสืบสวนสอบสวนเนี่ยพี่ว่าไม่ควรใส่ตลกมาก เพราะจะ
กลายเป็นหนังที่เอาตลกมาเพราะหนังผีสืบสวนสอบสวนต้องการความสมจริงสูง
และต้องการหลักฐานหรืออะไรที่ convince คนดูให้ได้ว่านี่แหละคือเรื่องที่เกิดขึ้น
จริง ๆ แต่ถ้าเป็นหนังที่ผีเพื่อนผีฮามาหลอกจะตลกไปสักก็ยังได้อยู่ไม่เป็นไร ส่วน
การเอาดาราตลกมาแสดงมันเป็นทางหนังผีเรื่องนั้นมากกว่าเพราะถ้ามันตลกไป
หนังก็จะเปลี่ยนหน้าทันที ถ้าซีเรียสก็ซีเรียสไปเลย หรือถ้าเป็นผีตลกใจก็ไป
เป้ง ๆ เลยทีเดียวมันก็จะแตกต่างกัน (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม
2554)

มันไม่จำเป็นต้องมีทุกเรื่องนะ แล้วแต่ผู้กำกับว่าผู้กำกับอยากให้มีหรือเปล่า ถ้า
มันมีแล้วดูดีเป็นความต้องการของคนทำก็ดีครับ แต่ถ้าถามว่าจำเป็นมั้ยไม่จำเป็น
มีก็ได้ ไม่มีก็ได้แล้วแต่บทของผู้กำกับที่จะทำ คือวิธีการแทรกความตลกเข้าไปมัน
ไม่ได้มีอย่างไหนโง่กว่าอย่างไหน คือผู้กำกับที่เค้าใช้นักแสดงตลกเล่นเค้าจะไม่มี
Script ที่ชัดเจน แต่เค้าจะปล่อยให้นักแสดงตลกเค้าจะเล่นไปเองและต้องการ skill
ของนักแสดงตลกเข้ามาช่วยทำให้น่าสนใจ แต่หนังผีอย่างคนกองใน 5 แพร่งและ
คนกลางใน 4 แพร่ง พวกนี้จะมีการเขียน script โดยชัดเจน อาจไม่ต้องอาศัย skill
ของนักแสดงที่ชัดเจนอย่างฉากนี้เรื่องเป็นประมาณนี้ลองทำกันดูดีว่าจะเป็นไ
ขึ้นอยู่กับการเขียนบทของผู้กำกับมากกว่า ซึ่งผมว่าก็ยากทั้งสองแบบ(ภาคภูมิ วงศ์
ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คนทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญาและภาคภูมิ วงศ์ภูมิทำให้ทราบว่า
แนวคิดในการผลิตหนังผีในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ทำให้เกิดการดำเนินเรื่องด้วยความตลกจากการนำ
นักแสดงตลกเดินเรื่องเอง การเน้นให้ผีตลก และมีแนวความคิดที่คล้ายกับประติษฐกรรมย่อยของชนบการ

เดินเรื่องด้วยความตลก คือ คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว โดยผู้กำกับได้อธิบายเพิ่มเติมเรื่องการความตลกที่ได้จากนักแสดงที่ไม่ได้เป็นตลกนั้นมาจาก Script หรือบทที่ผู้กำกับนำเสนอด้วย อาจมาจากการล้อเลียน เสียดสีสถานการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการใช้บทตลกเหล่านี้ลงไปของผู้กำกับแต่ละคนว่าจะสามารถทำให้ผู้ชมตลกได้หรือไม่ ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องปะทะกับอารมณ์ที่ตลกจากการถูกผีหลอกนี้ยังอยู่ในชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบ สิ่งค้นพบที่แปลกใหม่คือระดับความตลกในหนังผีขึ้นอยู่กับหนังผีแต่ละตระกูลย่อยด้วย เช่น หนังผีสืบสวนสอบสวนต้องการความจริงจังอาจไม่ควรมีการแทรกความตลกมากเพราะจะทำให้คนดูไม่เชื่อถือแต่ถ้าเป็นหนังผีตลกก็สามารถตลกได้เต็มที่ แต่ความตลกไม่จำเป็นต้องมีในหนังผีทุกเรื่องเช่นกัน

3. ความรักและมิตรภาพ คือ การทำให้เกิดอารมณ์แบบความรักเชิงชั่วสาวและอารมณ์แบบความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพระหว่างเพื่อน ซึ่งผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ด้านความรักมีอยู่หลายรูปแบบที่ผู้ผลิตเลือกมาใช้ ได้แก่ รักแท้ต้องจากกัน รักคือหลอกหลวง และมิตรภาพระหว่างเพื่อนโดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ดังนี้

จริง ๆ แล้วความรักของคนกับผีนี้มีแบบเดียวเลยนะ คือมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่ไม่ยอมละ นึกออกมะ และส่วนใหญ่ฝ่ายนั้นจะเป็นผี เราจะไม่ค่อยเห็นคนไปรักผีเท่าไรหรือหรือถ้ามีก็คงเคยเป็นคู่กันมาก่อนแล้วตายแล้วจากกันไป แต่ส่วนใหญ่จะเป็นแบบฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่ยังผูกยึดติดอยู่เพราะทางพุทธมันบอกเลยว่าเราอยู่กับคนละโลกไม่สามารถมาอยู่ด้วยกันได้ คือเนี่ยเป็นแพทเทิร์นปกติของการทำหนังนะ โرمิโอะจูเลียตก็เหมือนกันนี่คือเงื่อนไขของหนังรัก เพราะหนังรักคือไม่ว่าจะเอาอะไรมาใส่หนังรักเงื่อนไขหนังรักคือ มันต้องมีอุปสรรคอะไรซักอย่างหนึ่งกีดขวางทำให้คนไม่ได้อยู่ด้วยกัน และก็ถ้าคนที่รักจะอยู่กับผีไปจนตายตามผีไปก็ได้นะแต่มันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสองคนนั้นต้องฝ่าฟันมารูปแบบไหนเพื่อให้มาอยู่ด้วยกันให้ได้ จริง ๆ แล้วความรักเป็นประเด็นที่ sensitive และ popular นอกจากนี้ยังมีความเป็นดราม่าสูง อย่างในบอดี ศพ19 ที่พี่ใส่ท่อนเพลงว่า ฉันคิดถึงเธอทุกที่ที่อยู่คนเดียว คือเป็นความรักที่ผิดหวังและออกจะดราม่าตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

แต่หนึ่งอย่างที่มีมันเป็นสากลคือความรัก การผิดหวังในความรักเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเราเอามาผสมลงไปของคำว่าผีได้ มันก็แปลได้ว่า พี่คิดว่าคนนอกหักนี้มันเหมือนการตายแล้วไม่รู้ตัว คนนอกหักนี้ตื่นเข้ามาก็เหมือนเดิม สมมุติว่านอกหักวันนี้คืนนี้มา เพื่อนมาปละบโยนกันสุดๆ เข้าใจทุกอย่างละ เข้ามาก็เหมือนเดิม เป็นวัฏจักรของกรรม ความกลัว เราก็เลือกโมเดลนี้มาเล่าเป็นหนังเรื่องเป็นชู้กับผี ต้องบอกว่า Variation ของเรื่องเป็นชู้กับผีนี้มันมาจากงานเขียนภาพของครูเหม เวชกร ซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะของความสัมพันธ์ของคนในเรื่องผี

และเรื่องวิญญาณ ความผูกพันระหว่างคนเป็นกับคนตาย เพราะฉะนั้นกลิ่นอาย
พวกนี้ก็เลยถูกนำมาใช้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริทำให้ทราบว่า
แนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ให้เกิดอารมณ์แห่งความรัก/ มิตรภาพ คือ มีความรักที่เป็น
การละไม่ได้จากห่วงแห่งรัก ส่วนมากมักเป็นผีมากกว่าคนที่ยังตัดขาดไม่ได้ อาจมาจากการยึดติดอยู่กับสิ่งที่
รัก หรือตรงกับประติสฐกรรมรักคือการหลอกลวง แต่ในภายใต้อุดมการณ์หลักแบบพุทธเชื่อว่าคนกับผีไม่
สามารถอยู่ร่วมโลกเดียวกันได้ หรือตรงกับประติสฐกรรมรักที่ต้องจากกันของผีที่มีความรักกับคนและไม่สามารถ
อยู่ด้วยกันได้ ดังนั้นหนังผีรักจึงมักเป็นเรื่องราวที่ต้องมีอุปสรรคเกี่ยวกับความรักเป็นตัวเชื่อม และ
ความสัมพันธ์แบบความรักเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมสูง ทั้งนี้เพราะทัศนะของผู้ผลิตเห็นว่าความรักคือ
พื้นฐานของโลกมนุษย์และอารมณ์ที่มีความเป็นดราม่าสูง ซึ่งแนวความคิดเหล่านี้อยู่ภายใต้ชนบที่ผู้วิจัย
ค้นพบเช่นกันนอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าผู้กำกับมีแนวคิดบางส่วนที่แตกต่างจากชนบที่ผู้วิจัยค้นพบในช่วง
การพัฒนาเหตุการณ์นั้นกล่าวคือ การดำเนินเรื่องแบบดราม่าในหนังผี ซึ่งตัวอย่างบทสัมภาษณ์ที่
สนับสนุนแนวคิดนี้คือ

ส่วนใหญ่แล้วผมว่าหนังผีมันจะมีปมดราม่าบางอย่าง ที่ผมอยากจะเล่า
ด้วย ดูแบบให้กลัวอย่างเดียวไม่ได้เราต้องการสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นในหนัง
ด้วยเพราะว่า theme หลักของหนังผีทุกเรื่องเลยมันก็พูดถึงเรื่องกรรมคือมันเป็น
เรื่องที่ทำอะไรแล้วได้อย่างนั้นนะฮะ และเรื่องผีมันเป็นเรื่องที่สามารถสะท้อนสิ่ง
เหล่านี้ได้ง่าย เห็นผลทันตา และมันมีประเด็นของปมดราม่าบางอย่างขึ้นมาอย่าง
ที่ผมทำเรื่องแผลผมอยากจะเล่าเรื่องชีวิตของคนที่ตัวติดกันว่ามันเป็นยังไงถ้าคน
หนึ่งตายจากคนหนึ่งอีก ถ้าคนหนึ่งตายจากคนหนึ่งอีกคนหนึ่งจะเป็นยังไง ก็เลย
คิดเอามารวมกับหนังผี นี่ฮะ ผมว่าคนทำหนังผีเค้าก็จะมีประเด็นที่อยากจะพูดแล้ว
ค่อยเอาความสยองขวัญเติมเข้าไป (ภาควิทยา วัณศภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม
2554)

ถ้าเป็นดราม่าก็คงอาจจะนำมาสร้างได้นะ มันก็คือต่างโมเดล ต่างวิธีการ
คือ บางทีมันอยู่ที่ Target ว่าคนเราอยากเสพมหรสพรัก ๆ ใคร ๆ มากกว่าเรื่องของ
ชีวิต พี่อาจจะมั่วทฤษฎีนี้เอาเองก็ได้เนะ ยิ่งในประเทศที่มีปัญหามาก ๆ บ้านเมือง
ไม่เนิ่งคนค้าก็อยากจะเสพอะไรที่มันบันเทิงเป็นความรัก ตลก อะไรก็ว่ากันไป เสพ
อะไรที่มัน ositive นะ พุดง่าย ๆ คือพี่ว่าความรักขายง่าย คนดูสัมผัสง่ายกว่าชีวิต
(ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อความจากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งก้องเกียรติ ไข่มศิริ และภาควิทยา
วัณศภูมิ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ โดยคุณภาควิทยา วัณศภูมิ นั้นมี
แนวคิดว่าการดำเนินเรื่องราวแบบดราม่า หรือหนังชีวิตจะช่วยสะท้อนเรื่องราวบางอย่างส่วนใหญ่ในเรื่อง

ของกรรมได้เป็นอย่างดี รวมถึงปวีณ ภูริจิตปัญญา ที่มองว่าหนังที่มีเนื้อเรื่องของความรักอยู่แล้ว ก็คือหนังที่มีความเป็นดราม่าด้วย ส่วนก้องเกียรติ ไข่มศิริ ที่แม้จะเห็นด้วยกับการสร้างหนังผีแนวคิดดราม่านี้ แต่ก็มองว่าการดำเนินเรื่องราวด้วยความรักนั้นจะทำให้ผู้ชมมีความต้องการที่อยากจะดูมากกว่าหนังแนวชีวิต แสดงว่าหนังผีทุกเรื่องนั้นแท้จริงแล้วก็อาจมีปมดราม่าบางอย่างซ่อนอยู่ แต่จะถูกนำเสนอออกมาแล้วเน้นเรื่องราวแบบใดก็ขึ้นอยู่กับแนวคิดหลัก (Concept) ของหนังผีเรื่องนั้นด้วย

4. การสืบหาความจริงจากปมปัญหา คือ อารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกสงสัยในความลึกซึ้งของหนังผี ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามียุทธวิธีการในการคลี่คลายความสงสัยเหล่านี้จาก วิทยาศาสตร์, ศาสนา, โสยศาสตร์และ ตำรวจหรือทหาร โดยที่ผู้ผลิตอาจเลือกนำมาใช้ในภาพยนตร์ ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

พวกพี่จะเรียกหนังพวกนี้ว่าผี Hint คือ ผีมาคอยเฉลยว่ามีอะไรบ้าง แต่ผีพวกนี้ก็จะมียุทธวิธีประหลาดอย่างหนึ่งที่ต้องทำให้ยากเข้าใจเพื่อจะบอกความจริง บางอย่างคือผีมันทำอะไรก็ได้ เดี๋ยวไปอยากให้ท้องฟ้ามีเมฆปรากฏเป็นตัวเลขก็ได้ ถ้าคิดในมุมนักสืบกันนะถ้าเป็นหนังสืบสวนสอบสวนจริง ๆ มันต้องเป็นเรื่องของหลักฐานล้วน ๆ ดูจริงจัง ถ้าพระเอกถูกผู้ร้ายยิงสุดท้ายพระเอกเจอผู้ร้ายเราต้องการหลักฐานที่มาอธิบายว่าเจอได้ไงวะแต่พอเป็นหนังผีบูบเราก็ไม่ต้องการเหตุผลทันที เราจะคิดว่าอ้อ ก็มันเป็นหนังผีก็เลยตามเจอผู้ร้ายได้ ถึงจะพยายามอธิบายว่าผีมันตามเจอผู้ร้ายได้ไงถ้าเอาเหตุผลนี้ไปบอกตำรวจเค้าก็ไม่เชื่อนะ เพราะไม่มีหลักฐาน เพราะผีมันอยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์ที่เราจะต้องรู้ ซึ่งนี่เป็นข้อได้เปรียบของหนังผีแนวสืบสวนสอบสวน ถ้าให้ตอบคำถามข้อนี้ได้คือผีมันทำอะไรที่ไร้กฎเกณฑ์ได้ทั้ง หด ถ้ามันทำแล้วสนุกทำออกมาแล้วตื่นเต้น ชั่วแรมหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่คนพยายามหาอธิบายก็มีส่วนช่วยหาความจริง แต่สุดท้ายก็เป็นผีอยู่ดีที่มาเฉลย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

สิ่งที่ชัตเตอร์เลือกใช้เป็นแค่หนึ่งวิธีการ แต่หนังทุกเรื่องไม่ต้องเป็นหนังผีหรอกมักจะซ่อนศัพท์บางอย่าง หรือ Message บางอย่างทีตัวละครไม่จำเป็นต้องพูดตรง ๆ ไม่จำเป็นต้องเข้าไปสืบสวนก็ได้ ถ้า Message เมื่อจบแล้วทำให้คนดูรู้เรื่องนี่ก็ออกปะ มันเป็นวิธีการหนึ่งที่จะเลือกมันอยู่ที่ concept นั้น ๆ ของหนังว่าต้องการเลือกวิธีการแบบไหนมันไปได้มากกว่ากัน ซึ่งถ้าธรรมชาติมันจะต้องเป็นหนังสืบสวนสอบสวนมันก็ต้องเป็นสืบสวนสอบสวน คือมันขึ้นอยู่กับคนทำว่าเค้าจะเลือกทำชื่อ ๆ หรือมีลูกล่อลูกชนในการทำด้วย (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังผีในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดอารมณ์แห่งความลึกซึ้งการสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้นมาจากการตั้งความลึกซึ้งหรือข้อสงสัยให้เกิดขึ้นในเนื้อหาหนังผีซึ่งพบในหนังผีทุกเรื่องตั้งแต่แรก

อยู่แล้ว ถ้าเป็นหนังสือสืบสวนสอบสวน จะเกิดเหตุการณ์อะไรก็ได้ไม่มีเหตุผลที่อ้างอิงได้ เพราะแม้แต่ตำรวจก็ไม่เชื่อถือในเหตุผลที่เหนือธรรมชาติเหล่านั้นหรือบาง ครั้งหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์เหล่านี้ได้และสุดท้ายก็ต้องออกมาบอกความจริงอยู่ดี หรือไม่ก็เป็นหลักฐานทางไสยศาสตร์ เพราะการกระทำของผีมันอยู่เหนือกฎ เกณฑ์ที่คนเราตั้งไว้ ซึ่งแนวคิดที่ได้จากผู้กำกับสองคนนี้ทำให้ทราบว่ายังอยู่ภายใต้ชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบอยู่นั่นเอง ซึ่งระดับความลึกลึกจะต่างกันไม่เหมือนกันทุกเรื่องบางเรื่องอาจไม่ต้องการลึกลึกมาก หรือต้องการลึกลึกมาก โดยวิธีการในการหลีกเลี่ยงเพื่อไปหาคำตอบในแต่ละปัญหานี้มันก็จะแตกต่างกันด้วย

5. วิทยุ นั่น คือ การนำวิทยุมาเพิ่มอารมณ์แห่งความคึกคะนอง ในรูปแบบที่แตกต่างซึ่งอาจเกิดผลที่ตามมา ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสาเหตุที่ทำให้วิทยุเกิดความคึกคะนอง คือ วิทยุ นั้นต้องการที่จะค้นหาตัวตนที่แท้จริง และวิทยุ นั้นมีปัญหามากมายที่ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยากที่จะเข้าใจซึ่งผู้กำกับได้นำลักษณะเด่นของวิทยุ ดังกล่าวมานำมาผลิตภาพยนตร์ เพื่อให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจ ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

คือ คนเรามันชอบฟังเรื่องผีอะครับ คือมันเป็น nature ที่คนเราพยายามไปหาและก็ต้องคุยเรื่องผีกันอะตกตึกอยู่ด้วยกันครบที่ไรชอบคุยเรื่องผี อยู่หอพักก็ต้องเล่าเรื่องผี หรือไปที่แปลก ๆ ถ้าเพื่อนพูดอะไรผิดที่ผิดทางเราก็จะเริ่มรู้สึกกลัวขึ้นมาไม่ก็ต้องตบปากตัวเองมันอยู่ใน nature ของคนไทยอยู่แล้วพอเราทำเรื่องพวกนี้ คนก็จะเข้าใจว่าอ้อไอ้กลุ่มวิทยุพวกนี้ไปลบหลู่สิ่งเหล่านั้นนะ แล้วจะเกิดอะไรตามมามันเป็นสิ่งที่ไม่ต้องอยู่ในหนังเราก็เจอครับ แล้วพอหยิบประเด็นนี้มาทำเป็นหนังมันก็เลยง่ายขึ้น แต่ประเด็นที่เขยมากแล้วเพราะทุกวันนี้การลบหลู่มันน้อยลง คือแต่ก่อนยังมีแพชั่นที่ฮึดไปบ้านผีตอด้ง ๆ ซึ่งถ้าเป็นยุคนี้มันอาจจะสนุกแต่ในปัจจุบันเรื่องผีมันหายไปจากสังคมมากแล้วจนไม่มีใครไปสนใจเรื่องผีมากแล้วอะ แต่หนังผียังขายได้ แต่การที่คนคนหนึ่งจะมีเรื่องผีมาเล่า มันไม่ค่อยมีแล้วมีแต่เรื่องผีเดิม ๆ ที่เค้าเล่ากันมา คือที่พูดมามันคือความคึกคะนองของวิทยุแล้วนะ นั่นคือการอยากลองทำอย่างโน้น อยากลองดี คือการลองดีมันง่ายมากกับการเชื่อมเรื่องราวในหนังผีของเราคือ ทำไงก็ได้ให้คนที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยมาผูกเรื่องเข้าด้วยกันนั่นก็คือการลองดีของวิทยุไม่ต้องไปผูกเรื่องมากมาย (ปวีณ ภูริจิต-ปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

“ก็ลองของไป concept ชัดเจน วิทยุไหนที่ยังมีการลองดี ลองของ ก็ต้องเป็นวิทยุอยู่แล้ว ก็มันซ้ำ ก็อาจจะเป็นวิทยุที่ไม่ค่อยชัดเจนสุด คือ มันเป็นวิทยุที่แบบเสี่ยงที่จะดำหรือขาวก็ได้จะลองในสิ่งที่ไม่รู้ทำให้เตลิด มันดำเนินเรื่องได้ง่าย” (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และคุณก้องเกียรติ โขมศิริทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ในเกิดอารมณ์แห่งความคึกคะนองของวัยรุ่นนั้นมีทั้งเรื่อง การที่วัยรุ่นเป็นเด็กยุคใหม่ที่มีความทันสมัยไม่เชื่อเรื่องผี จึงต้องการพิสูจน์ตัวเอง หรือการไปลองดีกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติอย่างเรื่องผี จนเกิดเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ตามมาเพราะการลองดีของวัยรุ่นแม้เป็นประเด็นที่ล้าหลังมากแล้วแต่ก็ยังถูกหยิบยกให้มาอยู่ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์อยู่ เพราะการดึงคนที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยมารู้อะไรเรื่องเข้าด้วยกันนั้นก็คือ การลองดีของวัยรุ่นไม่ต้องไปรู้อะไรเรื่องมากมายก็เข้าใจได้ ซึ่งทั้งนี้แนวคิดของผู้กำกับที่นำวัยรุ่นมาเกี่ยวข้องในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ ยังอยู่ภายใต้ขอบที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกันข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต หรือในที่นี้คือผู้กำกับ ในหัวข้อของการพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) อารมณ์ที่เกิดจากการถูกผีหลอก ระดับความกลัวขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของคนดูเองไม่สามารถวัดระดับได้ ถึงประสบการณ์จะแตกต่างกัน แต่คนดูทุกคนจะมีอารมณ์ร่วม ในหนังผีได้เหมือนกัน และความกลัวแบ่งออกเป็นผีออกมาหลอกชัดเจนและการหลอกแบบไม่เห็นผี

2) ความตลก ระดับความตลกขึ้นอยู่กับโครงเรื่องหนังผีตระกูลย่อย หนังผีแต่ละเรื่องจะมีการใส่ความตลกไม่เท่ากัน เพราะความตลกอาจทำให้ความสมจริงของหนังเปลี่ยนไป แต่ไม่พบในหนังผีทุกเรื่อง และหากนำนักแสดงตลกมาแสดงไม่ว่าแทรกตัวตลก หรือผีตลก บทภาพยนตร์จะไม่ชัดเจนแต่เน้น ทักะะนักแสดงเอง ส่วนหากนำคนที่พยายามทำให้ตนเองตลกมาแสดงต้องใส่บทภาพยนตร์จากผู้กำกับที่ชัดเจน เพื่อเพิ่มความตลกเข้าไปมักเป็นการล้อเลียนและเสียดสีสังคม นอกจากนี้ลักษณะความตลกยังเป็นวัฒนธรรมของมโหรีสพไทยและความตลกยังเป็นการท้าทายอำนาจของผีด้วย

3) ความรักและมิตรภาพ ส่วนใหญ่มาจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ยอมละ ส่วนใหญ่คือผีมีทั้งรักแท้คือการหลอกหลงและรักแท้ต้องลาจาก อารมณ์ความรักมักนิยมมาสร้างความสัมพันธ์ในหนังผีเพราะมีความเป็นดราม่าอยู่สูง มาจากผีและคนมักมีอุปสรรคที่เกิดจากความรักที่อยู่ด้วยกันไม่ได้

4) การสืบปมปัญหา ระดับความลึกกลับขึ้นอยู่กับโครงเรื่องหนังผีตระกูลย่อย หนังผีแต่ละเรื่องจะมีการใส่ความลึกกลับ สืบสวนไม่เท่ากัน และพบในหนังผีทุกเรื่อง ส่วนวิธีการในการสืบหาความจริงช่วงแรกมักใช้วิทยาศาสตร์ ดำรวจ แต่สุดท้ายมักจบด้วยหลักฐานทางไสยศาสตร์เพราะเป็นหลักฐานที่ผีทำให้เกิดอยากทำอะไรก็ได้ เพราะผีอยู่เหนือกฎเกณฑ์ของมนุษย์

5) ความคึกคะนองของวัยรุ่น ส่วนมากที่ผ่านมามักเกิดจากการพิสูจน์ตนเอง จนทำให้ลองดีในสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ เพราะวัยรุ่นคือคนสมัยใหม่ที่ไม่ค่อยเชื่อเรื่องผี โตมากับวิทยาศาสตร์ดังนั้นจึงต้องการหลักฐานมาอ้างอิงแต่ถ้าไม่เชื่อก็จะเข้าไปลองดีเอง แต่การนำวัยรุ่นมาเชื่อมเรื่องในหนังผีนั้น เป็นรูปแบบที่ใช้มานานมากแล้วทั้งนี้ อารมณ์ที่พบยังอยู่ภายใต้สูตรขนบการพัฒนาเหตุการณ์ทั้ง 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว ลึกกลับ อารมณ์ตลก อารมณ์ความรักและมิตรภาพ และอารมณ์ที่มาจากวัยรุ่น ที่ผู้วิจัยค้นพบแล้ว และนอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่ายังมีแนวคิดในการพัฒนาเหตุการณ์อีกรูปแบบหนึ่งที่ได้จากวิธีการสร้างหนังผีของ

ผู้กำกับช่วงพัฒนาเหตุการณ์นั้นคือ การดำเนินเรื่องด้วยความดราม่า หรือ หนึ่งผีที่มีการดำเนินเรื่องแบบ หนึ่งชีวิต อาจไม่เป็นที่นิยมเท่าหนึ่งผีแบบความสัมพันธ์ด้านความรักโดยตรง แต่หนึ่งผีทุกเรื่องจะมีปมดราม่าซ่อนอยู่ ขึ้นอยู่กับผู้กำกับว่าต้องการนำเสนอออกมาในรูปแบบใด

ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนึ่งผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของการสร้างขั้น ภาวะวิกฤติเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนด วิธีการสร้างหนึ่งผีไทยในส่วนจุดวิกฤติของหนึ่งผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่อย่างไร จึงได้ศึกษาบท สัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3

แสดงบทบาทของขอบขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนึ่งผีไทย

มิติของ Genre	ขอบ	แนวทางในการผลิตหนึ่งผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ขั้นภาวะวิกฤติ	การเปิดเผยความจริง	การเปิดเผยเรื่องราวที่ซ่อนเอาไว้ บางอย่างที่คุณดูเค้าคาด การณ์ไว้ไม่ถึงขึ้นอยู่กับตำแหน่ง จำนวน ครั้ง เรื่องราวที่เปิดเผยในการหักมุมที่จะทำให้ น่าสนใจ	เป็นไปตามขอบที่ค้น พบแล้วคือ จุดวิกฤติคือ จุดที่เปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่ แต่สิ่งที่แตกต่างจากข้อค้นพบคือ หนึ่งผีบางเรื่องอาจไม่มีจุดวิกฤติก็ได้

จากตารางที่ 5.3 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนึ่งผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนึ่งผี จากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ในหนึ่งผีไทยซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการ สัมภาษณ์ของผู้กำกับบางคน เพื่อมาสนับสนุนว่าขอบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิต หนึ่งผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ก็มันจะมีหนึ่งผี 2 ประเภทแหละ ถ้าหนึ่งผีประเภทแรกก็คือเราเล่าเรื่องง่าย ๆ ตรง ๆ ไปเลยไม่ต้องหักมุมอะไรเลย สมมติอย่างพวกหนึ่งผีสมัยก่อนนางนากเค้า ก็ไม่มีหักมุมนะ แต่หนึ่งผีสมัยใหม่เนี่ยมีการหักมุมเพื่อให้คนดูเค้ารู้สึกว่ามันมีเนื้อ เรื่องที่ถูกซ่อนเอาไว้ บางอย่างมันเป็นทริคที่คนทำหนังเค้าวางเอาไว้หลอกคนดู ตั้งแต่ต้น อย่างบอดี้นี่ก็หลอกคนดูแล้วเห็นมะ ไม้เป็นตุเป็นตะแล้วก็เล่าข้ามแทนที่ จะเล่าไปเรื่อย ๆ เป็นความเลวของคนทำหนัง แล้วก็ไปเฉลยว่าที่คิดมา โห!!! เหมือนโดนต่ออยอารมณ์ในโรงหนัง เหมือนหักมุมอย่าง The Sixth Sense อย่างนี้ มันเป็นเทรนในการทำหนังมากกว่า หนึ่งผีบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องหักมุมทุกเรื่อง

หรือก และการหักมุมหลายรอบหรือครั้งเดียวมันขึ้นอยู่กับว่าถ้าทำแล้วWork ก็โอเค ส่วนเรื่องจะมีการหักมุมลักษณะไหนพี่ว่ามันเป็นเรื่องของทางบทมากกว่าว่าต้องการหลอกคนดูไปทางไหนมันเป็นเรื่องของทางเลือกมากกว่าเพราะมันก็คือการเฉลยสิ่งที่ผู้ชมไม่รู้และอาจถูกหลอกมาตั้งแต่ต้นบางเรื่องอาจมีการเฉลยด้วยการย้อนภาพ flashback ไปเจอเหตุการณ์ในอดีต หรือบางเรื่องอาจมาเจอศพ หรือบางเรื่องอาจมาเจอแค่ไดอารี่เล่มหนึ่ง (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จุดวิกฤติที่พบมาอาจมีตั้งแต่เปิดเรื่องเลยก็ได้ สามารถคิดได้หมดไม่มีสูตรตายตัวถ้านิยมทำมีหลายแบบ เช่น เปิดมาด้วยหักมุมครั้งที่ 1 และมีหักมุมครั้งที่ 2 ทำให้คนดูตอนแรกเขาแล้วตอนนี้หักมุมแล้ว แต่จริง ๆ ยิ่งกว่านี้ การหักมุมมันมีศาสตร์ของมันต้องทำให้คนดูรับรู้ข้อมูลทั้งหมดก่อน แล้วจึงหักมุมตอนจบทำให้รู้สึกว่าเขาเก่ง ทำให้คนดูไม่รู้ว่าเป็นจริง ๆ เรื่องราวเป็นอย่างไร คนดูเดาเรื่องไม่ได้ (ไม่เป็นที่ไปตามที่คนดูคิดไว้ตอนแรก) หนึ่งหักมุมที่ดี ก็อย่าง The Sixth Sense ที่ทำให้คนดูเค้าเห็นหมดทุกอย่างแล้วสุดท้าย ก็มีการหักมุมตอนจบครั้งเดียวแต่เรื่องอื่นอย่างThe Other ก็มีครั้งที่ 2 ครั้งที่ 3 ทำให้คนดูเขาไปเขามา แต่ก็อยู่บนพื้นฐานที่ทำให้คนดูรู้เรื่องทุกอย่างอยู่ก่อนแล้ว การหักมุมคือการทำสิ่งที่คนคาดไม่ถึง (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คนทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังขึ้นจุดวิกฤติหรือจุดหักมุม คือ การสร้างจุดหักมุมนั้นมาจากการเฉลยความจริงบางอย่างที่ซ่อนอยู่ ซึ่งก่อนหน้านั้นอาจหลอกคนดูให้เขาดูด้วยเรื่องราวบางอย่างมาก่อน แล้วมาเฉลยความจริงที่น่าตกใจตอนท้าย ส่วนจะมีวิธีการเล่าเรื่องราวให้มีการเปิดเผยความจริงแบบใด หรือเรื่องอะไรที่จะนำมาเปิดเผย นั่นคือ การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี การเปิดเผยความต้องการของผี ก็ขึ้นอยู่กับวิธีการเลือกของผู้กำกับแต่ละคน ซึ่งการเปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่ในจุดวิกฤติเหล่านี้ก็ยังอยู่ในขอบที่ผู้วิจัยได้ค้นพบเช่นกัน แต่ความคิดที่เพิ่มเติมที่เป็นองค์ประกอบที่ทำให้สูตรของชั้นวิกฤติมีความสมบูรณ์มากขึ้น จากการวิเคราะห์แนวความคิดของผู้กำกับ คือ จำนวนของการใส่จุดหักมุม เพราะบางเรื่องอาจมีจุดหักมุมมากกว่า 1 จุดขึ้นอยู่กับบทที่เลือก และที่สำคัญหนังบางเรื่องอาจไม่ต้องมีจุดวิกฤติก็ได้ เช่น หนังผีเรื่องนางนากสมัยก่อนที่ดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ แล้วสุดท้ายผีก็ถูกปราบ อาจเป็นเพราะหนังผีเหล่านี้ คนดูนั้นสามารถเดาเนื้อเรื่องได้หรือเป็นหนังผีไทยแบบเก่าแต่นำมาทำใหม่ตามยุคสมัยโดยการใส่หรือไม่ใส่จุดหักมุมถ้าทำให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาแล้วจะเลือกแบบใดก็ได้ และตำแหน่งของการวางจุดหักมุม สามารถวางได้ทั้งต้นเรื่อง กลางเรื่อง และตอนท้ายเรื่อง ขึ้นอยู่กับลักษณะของบทหรือการต้องการสื่อความหมายในหนังผีให้ผู้ชมเช่นกัน

ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของชั้นภาวะคลี่คลายเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการคลี่คลายเรื่องราวของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.4
แสดงบทบาทของชนบชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ชั้นภาวะคลี่คลาย	1) การปราบผี 2) ผีได้ทำตามความต้องการ	เป็นแนวคิดหนึ่งในการคลี่คลายปมที่มีผลมาจากเรื่องการทำดีได้ชั่วชั่วได้ชั่ว ผีได้ทำในสิ่งที่ตนอยากทำอาฆาма แก่แค้นหรือมาบอกสิ่งที่ถูกต้องหรืออยากจากไปจากวังวนที่ติดอยู่	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และสิ่งที่แตกต่างออกไปคือ คนเองก็ได้ทำตามสิ่งที่ตนต้องการเหมือนกันในช่วงคลี่คลายปมจะเป็นวิธีไหนขึ้นอยู่กับจุดหักมุมที่เปิดเผยมาก่อนหน้าหรือขึ้นอยู่กับแก่นของหนังผีเรื่องนั้น

จากตารางที่ 5.4 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ในหนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

คือ วิถีคลี่คลายมันคงสืบเนื่องมาจากโคลแมกซ์นะฮะ ว่าโคลแมกซ์นั้นเกิดอะไรขึ้น จุดต่อมา คือ จะต้องคลี่คลายออกมาเป็นยังไงมากกว่าคือเราคงไม่สามารถหยิบจุดโคลแมกซ์นี้กับวิถีในการคลี่คลายนี้มาต่อกันได้ เพราะเรื่องทั้งเรื่องมันควรจะเป็นเรื่องของมันมากกว่า เราไม่สามารถที่จะเอาวิถีของหนังเรื่องนี้มาคลี่คลายหนังเรื่องนี้ อย่างที่บอกถ้าหนังเรื่องนี้มันมีโคลแมกซ์ที่สำคัญมากวิถีในการคลี่คลายยังต้องสำคัญไม่แพ้โคลแมกซ์เลย โคลแมกซ์มีการหักมุมทำให้คนดู

หาว่าเกิดอะไรขึ้นจุดคลี่คลายต้องทำให้คนดูเข้าใจว่าอ้อ ๆ ๆ เป็นอย่างนี้คิดมาได้ไง แต่ถ้าหักมุมปั๊บแล้วไม่มีการคลี่คลายคนดูเค้าก็จะรู้สึกเหวอะอะไร น้ำหนักของหนังมันจะไม่มีทันทีนะครับ หรือถ้าไม่มีการหักมุมนะแต่นางเอกเอามิดมาฟันผีคอขาด แล้วผีตาย แล้วตอนจบเราอาจจะอยากเห็นนางเอกเดินออกจากป่าอย่างมีความสุข พระอาทิตย์ขึ้น หรืออีกแบบพอตัดหัวผีเสร็จก็เจอผีอีก 10 ตัวยืนอยู่ข้างหน้าแล้วหนังก็จบขึ้นอยู่กับการให้ตัวละครไปเจอกับการคลี่คลายรูปแบบไหนมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ก็ถูกต้องนะว่าหนังบางเรื่องพอจะจบแล้วก็ต้องเคลียร์ แต่หนังบางเรื่องก็มันก็ไม่เคลียร์ในบางปมนะ มันอยู่ที่ว่าเราเลือกจะทำอะไร คือแบบจะเคลียร์หมดทุกปมก็ได้มาทำให้คนสบายใจดีกว่ามัย หรือเคลียร์บางปมแล้วเก็บบางปมเพื่อทิ้งความสงสัยว่าเฮ้ย! ทำไมมันต้องจบแบบนี้ ก็ได้มันไม่มีกฎตายตัว (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญาและก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังช่วงการคลี่คลายปม นี่คือการสร้างหนทางในการแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลมาจากจุดวิกฤติ เพราะถ้าจุดวิกฤติยิ่งทำให้ดีมากเกินไปจนคนดูก็ย่อมมีความคาดหวังอยากเห็นจุดคลี่คลายนั้น มีวิธีการที่สำคัญไม่ด้อยไปกว่ากัน ทั้งนี้ความหมายในการคลี่คลายปมนั้นก็อยู่ภายใต้คำจำกัดความที่ผู้วิจัยได้ค้นพบเช่นกัน และแม้หนังผีบางเรื่องจะมีจุดหักมุมหรือ ไม่ก็ตามเรื่องราวในหนังผีก็ย่อมต้องดำเนินต่อไปโดยจะมีทั้งคลี่คลายทุกอย่างที่เดียวเลยหรือจะค่อย ๆ คลี่คลายไปเรื่อย ๆ แล้วปกปิดบางส่วนเอาไว้ตอนจบอีกครั้งก็ได้ ส่วนวิธีการนั้นก็ขึ้นอยู่กับลักษณะของเรื่องราวหลัก ๆ ของหนังผีอีกที โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่กล่าวถึงวิธีการในการคลี่คลายปัญหาคือ

1. การปราบผี คือ วิธีที่คนต้องการปราบผีหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ที่ควรอยู่หรือจากโลกมนุษย์ไป ในที่นี้ผู้วิจัยจะหมายรวมถึงการจากไปแต่โดยดีของผีเองด้วย โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่เกี่ยวข้องแนวคิดช่วงคลี่คลายเรื่องราวโดยการปราบผี คือ

การปราบผีโดยพระหรือหมอผีมันเป็นการคลี่คลายแบบ supernatural อะ เช่นเหมือนหมอผีจะรู้ว่าปราบได้ทำไมไม่ออกมาตั้งแต่ต้นเรื่องวะ คือมันก็เป็นวิธีการที่ natural มาก ๆ บางทีเค้าไม่เกี่ยวกับเรื่องเลยแต่ออกมาปราบนี่ออกมามะ มันใช้พลังที่เหนือกว่าสิ่งที่หนังกำหนดไว้มาจัดการ ซึ่งคนดูก็อาจจะเขาก็ได้ถ้าหนังมันถูกปูมาดีนะ หรือผีทำให้คนกลัวแทบตายสุดท้ายมีหมอผีคนหนึ่งอารมณ์ powerful มาปราบผีได้เราก็คงรู้สึกเฮาเล่นกันอย่างนี้เลยหรือ และการปราบผีนี้ก็ขึ้นอยู่กับtheme ของหนังมากกว่าเพราะการปราบผีแสดงว่าผีต้องร้ายใจ หรือผีเป็นสิ่งที่คนไม่ต้องการ แต่อย่างผีในเด็กหออย่างนี้ ไม่ได้มีการบอกในเรื่องว่าใครต้องการเค้าหรือใครไม่ต้องการเค้าเพียงแต่ว่า เค้าชยที่มากตกอยู่ในวังวนนั้นแล้วก็

มีคนมาช่วยเค้าให้หลุดจากวังวนนั้นเท่านั้นเอง แต่ว่าหนึ่งบางเรื่องก็อาจเกิดปมดราม่าขึ้น ๆ เลยก็ได้ อย่างอยู่กับคนแล้วรักกับคนเลย กลายเป็นโศกนาฏกรรมทางด้านความรัก พี่ว่ามันแล้วแต่ theme ของหนังเรื่องนั้นมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ก็เป็นเรื่องธรรมดาคนที่ต้องโดนปราบเพราะผีในเรื่องจริง ๆ แล้วคืออะไร ผี คืออุปสรรค พอมีอุปสรรคในชีวิตเข้ามาโป้งในมหรสพของคนไทย ตอนจบตัวละครก็ต้องฟันฝ่าชีวิตเพื่อมาปราบผีตัวนั้น จะปราบด้วยตัวเองหรือปราบด้วยพระหมอมผีมา ก็ว่ากันไปแล้วก็จะจบนี่คือสูตรหนังผีทั่วไปของไทย และคนไทยก็อยากเสพอะไรที่ง่าย กรรมดีชนะกรรมเลว ทำดียอมได้ดีทำชั่วยอมได้ชั่ว เพราะฉะนั้นเค้าก็ต้องอยากเห็นอะไรที่ทำให้ผีต้องโดนปราบ และถ้าหนังเรื่องไหนทะเล้งทำผีที่ไม่โดนปราบมันก็ได้แปลว่าไม่ได้ชนะ อย่างชัตเตอร์สุดท้ายคนมันเลวกว่าผีคนดูจึงพร้อมอภัยให้ผีได้แล้วก็ไม่โกรธที่ผีทำแบบนั้นเพราะผีก็เป็นคนดีมาก่อน (ก้องเกียรติ โขมศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญาและก้องเกียรติ โขมศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังช่วงการคลี่คลายปม โดยการปราบผี คือ วิธีการที่ถูกนำมาใช้ในการคลี่คลายปมปัญหาของหนังผีที่ใช้มานานมากแล้ว ทั้งหมอมผี หรือพระมาปราบก็ดี แต่สาเหตุที่ยังนำมาใช้จนกระทั่งในปัจจุบัน นั้นอาจเป็นเพราะคนไทยเรานั้นเชื่อเรื่องการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่วกรรมดีชนะกรรมเลว ผีร้ายที่คุกคามคนก็ต้องโดนปราบ หรือมีการปราบผีบางประเภทที่ผีก็อาจไม่ได้ตั้งใจร้ายกับคน แต่มีอุปสรรคความรักระหว่างผีกับคนเท่านั้น สุดท้ายผีก็ถูกปราบเพราะหนังต้องการนำเสนอว่าผีก็ยังเป็นสิ่งที่คนไม่ต้องการอยู่ดี นอกจากนี้ยังมีการคลี่คลายปัญหาตัวละครผีโดยมีคนที่พยายามช่วยเหลือผีให้หลุดพ้นจากบ่วงกรรม ที่ต้องมาล้างแค้นคนเลวไม่ได้ไปเกิดและสุดท้ายเมื่อผีแก้แค้นคนเลวสำเร็จคนดูก็ให้อภัยผีเพราะผีก็เป็นคนดีมาก่อนและที่ทำไมมีเหตุผลเพียงเพื่อแก้แค้นหรือเป็นการแก้ปัญหานี้ก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการคลี่คลายปัญหาของผี ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นวิธีการหนึ่ง ที่อยู่ภายใต้ลักษณะขนบของการคลี่คลายปัญหาโดยการปราบผีที่ผู้วิจัยได้ค้นพบ

2. ผีได้ทำตามความต้องการ คือ การแสดงถึงความต้องการทั้งในทางที่เลวและดีของผี หรือเรียกว่าเป็นการปฏิบัติภารกิจที่สำคัญของผีให้เสร็จสิ้นไปนั้นอาจมีผลมาจากการเปิดเผยความจริงในชั้นวิภัติถึงความต้องการที่แท้จริงของผี โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดช่วงคลี่คลายเรื่องราวโดยการที่ผีได้ทำตามความต้องการ คือ

ผมว่าสุดท้ายตอนคลี่คลายนี้ทั้งผีหรือคนหรือตัวแสดงในเรื่องนี้ได้ทำตามความต้องการ ได้ปลดปล่อยได้คลายปมว่าเกิดอะไรขึ้นไปแล้ว โดยต้องมีการอธิบายได้ว่าคนที่คลายปมออกมารู้สึกอย่างไรเพราะเราเอาใจช่วยมาตลอดเรื่อง พอจบปุ๊บถ้าจบเลยเนี่ยเราจะรู้สึกเฮ้อ บอกหน่อยต่อว่าหลังจากนี้จะเกิดอะไร

ขึ้นกับชีวิตบ้าง คือถ้ามีบอคนิดหนึ่งก็ คนดูจะรู้สึกพอใจละส่วนผีก็แล้วแต่ว่าจะโดนฆ่าหรือไม่ก็ได้ อาจมีพลังหลงเหลืออยู่คอยไล่ฆ่าคนต่อไปจนแบบ Dark ๆ อย่างที่บอกล่ะไม่มีกฎตายตัวเราจะทำให้มันเกิดอะไรขึ้นก็ได้ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

คนดูจะมองเรื่องคลีคลายของหนังผีเป็นแบบ cliché ไปแล้ว คือเปิดเรื่องมาแล้วเจอเรื่องลึกลับ ไม่รู้ว่าคืออะไรตัวละครก็เลวร้ายลงไปเรื่อย ๆ จนหนีออกจากเหตุการณ์ไปไม่ได้ เช่น จริง ๆ แล้วเราต้องเจอกับผีอยู่ รู้ว่าคนนี้ตายมาแล้ว 4 ปี สุดท้ายก็ต้องมาแก้ไขโดยการเผาซะ เพื่อจะผ่านมันไปให้ได้ คิดว่ารอดแล้ว แต่จริง ๆ ยังไม่รอด ผียังตามมา หรือสุดท้ายผีได้ทำตามความต้องการกลับมาแก้แค้น ซึ่งเป็นสูตรที่เห็นในหนังผีทั่วไป ดังนั้นในปัจจุบัน คนทำหนังก็เลยจะทำหนังผีแบบไม่ให้หักมุม ไปซะเลย โดยใช้หนังประกอบกันแล้วเล่าให้มันน่ากลัวสุดขีดตอนจบก็ไม่ต้องการให้มันถึงจุดที่พีคสุด ๆ หรือหักมุมสุด ๆ คือทำให้คนดูสนุกตลอดทั้งเรื่อง รู้สึกถึงจุดกลัวสุดขีด เหมือนขึ้นรถไฟเหาะแล้วตกลงมา โดยไม่มีหักมุมเลย ซึ่งปัจจุบันเหมือนต้องมีการก่อสร้างจุดหักมุมใหม่ (ภาควิภาณ วังศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญาและภาควิภาณ วังศ์ภูมิทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังช่วงการคลีคลายปม โดยการที่ผีได้ทำตามความต้องการ คือ ในช่วงการคลีคลายปัญหานี้ทั้งผีหรือคนหรือตัวแสดงในเรื่องนี้ได้ทำตามความต้องการ ได้ปลดปล่อยได้คลายปมว่าเกิดอะไรขึ้นไปแล้ว โดยต้องมีการอธิบายได้ว่าคนที่คลายปมออกมารู้สึกอย่างไรต่อไปด้วย เช่น สุดท้ายผีได้ทำตามความต้องการกลับมาแก้แค้น เป็นต้น ทั้งหมดนี้เป็นลักษณะขนบในการคลีคลายปัญหาโดยการที่ผีได้ทำตามความต้องการ และอยู่ภายใต้ขนบที่ผู้วิจัยค้นพบแต่ที่แตกต่างออกไปคือตัวละครตนเองในหนังผีก็ได้ทำตามความต้องการ หรือได้เข้ามาคลายปมด้วย เพื่ออธิบายเรื่องราวต่อมาในตอนจบเช่นเดียวกันกับผีแต่ความต้องการของคนนั้นก็จะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับเนื้อหาในหนังผีด้วยว่าต้องการให้ตัวละครคนใดได้ปลดปล่อยในรูปแบบใดข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร หรือในที่นี้คือผู้กำกับ ในหัวข้อการคลีคลายปัญหาในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีแนวคิดการคลีคลายปัญหาในหนังผีไทยโดยการสร้างหนทางในการแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับเนื้อหาจากจุดวิกฤติด้วย แต่หากหนังผีบางเรื่องจะไม่มีจุดวิกฤติ การคลีคลายปมก็ต้องมีเพื่อมาอธิบายเรื่องราวที่ต่อเนื่องไปจนก่อนถึงจุดจบที่แท้จริงของเรื่องอยู่ดี โดยวิธีการในการคลีคลายปมมีทั้งการปราบผี และการที่ผีเองได้ทำตามความต้องการ โดยสูตรขนบของการคลีคลายปัญหาในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับทั้งสองรูปแบบที่กล่าวมา แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปจากความคิดหลักนี้คือการคลีคลายปัญหานี้ ก็เป็นการที่ตัวละครตนเองก็ได้ทำตามความต้องการ และได้เข้ามาปลดปล่อยความจริงและเรื่องราวบางอย่างด้วยเช่นกัน โดยความจริงที่ถูกคลีคลายนี้อาจไม่ถูกเปิดเผยทั้งหมดหรือเปิดเผยทั้งหมดขึ้นอยู่กับวิธีการในการนำเสนอที่จะมีผลต่อไปยังจุดจบอีกที

ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของชั้นการยุติเรื่องราวเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการยุติเรื่องราวของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.5

แสดงบทบาทของชนบชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับ ภาพยนตร์	สรุป
ชั้นการยุติ เรื่องราว	การจบปัญหา บนโลกมนุษย์	หนังผีคือเรื่องราวของผีและคนที่เข้ามา เกี่ยวข้องกันบนโลกมนุษย์ดังนั้นก็ต้องจบที่ โลกของคนเช่นกัน และมีวิธีการจบ ทั้งจบ แบบมีความสุข สุกงูเสีย ทั้งทำ	เป็นไปตามชนบที่ ค้นพบ ส่วนวิธีการที่จะ นำมาใช้เป็นจุดจบของ หนังผีแต่ละเรื่องขึ้นอยู่กับ การเลือกของผู้กำกับ ว่าการจบแบบไหน มีทั้ง มีความสุข สุกงูเสีย ทั้ง ทำ

จากตารางที่ 5.5 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ในหนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การที่หนังผีจบอยู่บนโลกมนุษย์เพียงอย่างเดียวเพราะว่าหนังไม่ได้เล่า

เรื่องผีรับหนังเล่าเรื่องคนแล้วมีผีมาเกี่ยว คือหนังทุกเรื่องถ้าเปิดมาเลยมีผีนั่งอยู่ แล้วผีนั่งคุยกับผีย่างเดียวถ้าหนังที่เริ่มต้นแบบนั้นมันก็ต้องกลับมาจบที่โลกของผี มันจะไม่จบที่โลกคน แต่หนังผีที่เปิดมาแล้วเป็นคนแล้วมีผีมาหลอกยังงี้ก็ต้องจบที่โลกคนเพราะเราเล่าเรื่องของคนบนโลกคนอยู่ไงครับ คือถ้าเล่าเรื่องคนอยู่สุดท้าย

ไปจบที่โลกผีคนดูจะงงตันที่ว่าอ้าว! แล้วคนยังงงต่ออะ คือมันเป็นเรื่องของทางบทมากกว่าอะ คือเราเริ่มยังงงเราก็ต้องจบอย่างนั้นและการที่จะสร้างภาพนรก หรือโลกผีคือไม่มีใครมานั่งบอกว่าผีเค้าจะอยู่ยังงงหรือครับ เพราะว่าพี่ว่าพอเราพูดถึงเรื่องนรกปุ๊บเนี่ยมันจะกลายเป็นเรื่องการทำเวรทำกรรมมากกว่ามันไม่ใช่ที่ผีอยู่อะ ถ้าเป็นผีก็จะจากไปแบบขึ้นฟ้าภาพค่อย ๆ จางออกคือมันเป็นอารมณ์น้ำเน่าแบบนั้นเราก็จะรู้ว่าเค้าขึ้นสวรรค์ละ แต่ถ้ากลิ้งตัดไปที่ผีแล้วเห็นผีนั่งอยู่มีความสุขพี่ว่ามันคงตลกน่าดูนะ เพราะเราอยู่บนโลกเราก็ต้องเอาเรื่องที่เรามีความเข้าใจจากความคิดของเราไว้ก่อนสิ่งที่ไม่รู้แน่นอน แต่ไม่ใช่ว่าถ้ามีแล้วผินะครับ แต่พี่ว่ามันขึ้นอยู่กับความเข้าใจมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

คือ การเล่าเรื่องผีเหมือนเล่าเรื่องกรรมให้ฟังจนจบหนึ่งเรื่องว่าเออเนี่ยสุดท้ายมันต้องจบประมาณนี้ เหมือนกับว่านิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า แต่ไม่เคยมีหนังที่บอกว่านิทานเรื่องนี้ยังไม่จบเพราะว่าจริง ๆ แล้วชะตากรรมของแม่นาคจะเป็นยังงั้นในชาติต่อไปหรืออะไรอย่างนี้เข้าใจมะ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในชั้นการยุติเรื่อง คือ แนวความคิดที่สร้างจุดจบของหนังผีที่อยู่บนโลกมนุษย์ เพราะมองว่าหนังผีเป็นการเล่าเรื่องของคนเพียงแต่มีผีเข้ามาแทรกดังนั้นจุดจบก็ต้องอยู่บนโลกมนุษย์ แต่หากจะมีการทำหนังผีที่จบในโลกของผีก็ได้แต่คนที่สร้างก็ต้องมีความเข้าใจเรื่องราวในโลกของผีก่อนเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะชนบในชั้นยุติเรื่องราว ที่อยู่ภายใต้ชนบที่ผู้วิจัยค้นพบ โดยนอกจากนี้ยังพบแนวความคิดของผู้กำกับที่มีต่อวิธีการในการสร้างจุดจบในหนังผีไทย ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับต่อไปนี้

พี่ว่าจริงแล้วพบถึงตอนจบมันอยู่ที่ว่าเราจะให้จบแบบไหน จบแบบประทับใจหรือเปล่า ผีที่นั่นอยู่ข้าง ๆ คนนี่มันต้องผ่านเรื่องราวมาแล้วถูกปะแล้ว แก๊วกันมาแล้วเนี่ย แต่ถ้ามันแก๊วปั๊บมันไม่ได้อะ สุดท้ายผีกับคนมองหน้ากันก็ไม่เป็นไรก็อยู่กันต่อไปอย่างนี้แหละคือเราอาจจะได้ความรู้สึกว่าเออแบบเค้าพยายามกันแล้วจริง ๆ ที่จะให้ผีไป แต่มันอยู่ที่ว่าเรารู้สึกประทับใจในบททั้งเรื่องรึป่าวในสิ่งที่เค้าผ่านกันมา หรือว่าอย่างหนึ่งพวกเดอะริงอย่างนี้คือจบปั๊บเรารู้ว่าผีก็ยังคงอยู่แต่ใครจะเป็นเหยื่อรายต่อไปเท่านั้นเองแบบนี้ก็ได้ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จุดจบของหนังผีถ้าจบแบบดีก็คือการคิดในแง่ดี แบบเลวร้ายก็คือการแก๊วอะไรไม่ได้ หรือแก๊วแล้วแต่ไม่ทัน ส่วนจบแบบทั้งทำย อาจถึงสาเหตุที่ว่า

อาจจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป นอกจากนี่ยังมีการจบแบบไม่รู้เรื่องก็มีนะ คือหนังไม่ได้บอกอะไรเลยไม่ได้สรุปอะไรด้วยซ้ำ ให้ไปคิดเอาเองดูแล้วอาจงง ๆ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ยังงี้ก็ได้พี่ว่าจะจบแบบไหนก็ได้เนะ และถ้าเป็นแบบที่พี่เค้าไม่ยอมไปไหนก็ได้ อย่างถ้าคนทั้งโลกตายหมดก็ต้องเป็นผียูดี มันแล้วแต่ใจ เหมือนใครไปทำอะไรกับใครไว้สุดท้ายเค้าก็มาตามล้างตามล่าสุดท้ายเค้าก็มาเอาหมอฟีมาปราบก็ปราบไม่ได้ สุดท้ายมาพระมาปราบผี พระปราบได้และก็ปลดปล่อยวิญญาณด้วยการคุยกันว่าผีตัวนี้ตระหนักรู้แล้วยอมแล้วเข้าใจกันแล้วชาวบ้านก็เข้าใจกันแล้วว่าเราอย่าไปติดใจเค้า อโหสิกรรมให้กันจบสูตรคนไทยเป็นอย่างนี้ ผีก็จะไม่มาละแต่วันดีคืนดีรุ่นลูกหรือ Generation อาจไปล้าเส้นวิญญาณตนเดิมก็ พร้อมจะกลับมา พระองค์เดิมอาจจะปราบผีได้หรือไม่มันก็อยู่ที่เราสร้างเรื่องใจ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในชั้นการยุติเรื่องราว โดยเป็นการที่ใช้ในการจบเรื่องราวที่แตกต่างกันนั่นคือ มีแนวคิดที่มีการจบแบบประทับใจมีความสุขเป็นการคิดในแง่บวกอาจมีทั้งผีจะไปหรือไม่ไปไหนก็ได้ ขึ้นอยู่กับอุปสรรคในเรื่องที่ผ่านมาด้วยกันกับคนด้วย จุดจบแบบสูญเสียก็คือการแก้ไขอะไรไม่ได้ หรือแก้แล้วแต่ไม่ทัน ก็อาจมีการสูญเสียในเรื่องของชีวิตหรือความเป็นส่วนตัวของคน ส่วนจบแบบทั้งทำยคือการทิ้งสาเหตุไว้ว่าอาจจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป หรือจบแบบไม่รู้เรื่อง คือหนังไม่สรุปอะไรเลยให้ผู้ชมไปคิดเอง ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะชนบในการยุติเรื่องราวของหนังผีไทย ซึ่งทั้งชนบและประติสฐกรรมย่อยที่ต่างต่างนั้นยังอยู่ภายใต้ชนบที่ผู้วิจัยค้นพบข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของชั้นยุติเรื่องราวในหนังผีไทยผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีของจบจบในหนังผีไทยนั้น มาจากแนวความคิดที่สร้างจุดจบบนโลกของมนุษย์ เพราะการสร้างหนังผีคือหนังของคนแต่ผีถูกนำเข้ามาแทรกไม่ใช่หนังของผี หรือแม้จะเป็นหนังที่มีผีแสดงแต่จุดเริ่มต้นคือมาจากคนแสดงและอยู่บนโลกของคน ดังนั้นจุดจบก็ต้องยังอยู่บนโลกของคนเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่าแนวคิดที่จะหาวิธีการมาสร้างจุดจบในหนังผีไทยนั้นมีทั้งการจบแบบมีความสุข จบแบบสูญเสีย และจบแบบทั้งทำย โดยแนวความคิดที่วิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับนี้ อยู่ภายใต้สูตรที่ผู้วิจัยค้นพบ ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าสูตรชนบของการชั้นยุติเรื่องราวในหนังผีไทยนั้น ได้มีบทบาทและเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับหนังผีไทย

ตัวละคร (Character typology)

ตัวละครผี (Ghost Character) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของตัวละครผีที่ต่างต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจของผี และลักษณะอาวุธในการกำจัดผี ที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ ได้มีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในการสร้างตัวละครผีของหนังผีที่ผู้กำกับแต่

ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการผลิตตัวละครผี เพื่อหาคำตอบดังกล่าว

1.ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ อายุ และ อื่นหลายประการที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็นผีคือ “ตัวละครผี” ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.6

แสดงบทบาทของชนบทตัวละครผี (Ghost Character)

จากลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบท	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1) เพศ 2) อายุ	ผีเพศหญิง อ่อนแอมักถูกระทำให้ตายไปแรงอาฆาตมากทำให้น่ากลัวมาด้วยส่วนผีเพศชายไม่ค่อยพบมากเพราะการแสดงอำนาจมีเหตุผลกว่าผีเพศหญิงผีเพศที่สามหรือผีกะเทยตลก นำมาสร้างได้ทุกอายุ ขึ้นอยู่กับการสื่อความหมายแต่ละวัย ผีเด็กจะน่าสงสารซุกซน ผีวัยรุ่นยังไม่ถึงที่ตาย ผีผู้ใหญ่ไป จนผีแก่มีประสบการณ์พลังมาก	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ เรื่องเพศหนังผีจะพบ เพศหญิงมากกว่าเพศ อื่นเพราะแสดงถึงความ น่ากลัวได้มากกว่า เรื่องวัย ผีทุกวัยน่ากลัว ได้หมดขึ้นอยู่กับการ และการสื่อความหมาย ที่แตกต่างกันแต่ละวัย

จากตารางที่ 5.6 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ได้แสดงให้เห็นว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั้งเรื่องเพศ และอายุ มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างตัวละครผีในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เพศ คือ การให้ความหมายเรื่องเพศของตัวละครมี มักมีความหมายอื่นแอบแฝงอยู่ด้วย โดยผู้วิจัยพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์เรื่องเพศ ที่เลือกมาเป็นตัวละครในหนังสือประกอบ ด้วย ฝีเพศหญิง ฝีเพศชาย ฝีเพศที่สาม โดยตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศที่จะนำมาใช้ในการสร้างตัวละครมีดังนี้

เพศ หรือความสัมพันธ์แบบหญิงชาย เรื่องกรรมหรือสิ่งที่เคยทำกันไว้ อย่างชัตเตอร์ก็มีฝีเพศหญิง เพราะเป็นเพศที่ถูกกระทำ เป็นเพศที่อ่อนแอ ไม่มีทางและเมื่อมาอยู่ในโลกของฝี ผู้หญิงเหมือนได้พลังพิเศษที่จะมาเอาคืนแล้ว ที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นตัวเองมีอำนาจมากกว่า จึงมีการเอาคืนกับเพศชายที่เคยมากดขี่ตนเองให้ดูน่ากลัว จากที่สังเกตมักจะไม่ค่อยมีฝีผู้ชายนะ เพราะไม่ค่อยมาแก้แค้นรีเปลา อันนี้ไม่แน่ใจ ถ้าเอาหนังสือมารวมกันทั้งโลกจะเห็นว่าส่วนใหญ่ในหนังสือจะเป็นฝีหญิงมากกว่านะ ส่วนฝีเพศอื่นอย่างฝีเพศที่สามก็เคยดูอยู่เรื่องหนึ่งที่น่ากลัวแต่เรื่องนั้นไม่น่ากลัวเท่าไรนัก สามารถมาทำในหนังสือได้เหมือนกันนะพี่ว่ามันไม่ดูตลกนะพี่ว่ามันดูน่ากลัวนะ พี่ว่ามันเป็นเพศที่มีปมเยอะมันก็เป็นไปได้ที่มันจะมาทำแล้วน่ากลัวก็เป็นไปได้ (ภาควงศ์ภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

มันอยู่ที่จะทำมากกว่าถ้าจะเอาฝีกะเทยมาทำจะทำให้ที่น่ากลัวก็ได้จะทำให้ตลกก็ได้หมด เพียงแต่เราต้องเข้าใจในรายละเอียดว่าเพศที่สามหรือกะเทยแทนค่าอะไรในส่วนใหญ่ เพราะว่าส่วนใหญ่คนมักจะมองกะเทยแล้วก็ตลก เพราะมันข้อควรระวังของการเอาฝีกะเทยมาแสดงก็คือระวังจะตลก พอตลกก็ดูความน่ากลัวอาจจะหายไป หรือก็ไม่แน่ถ้าผู้กำกับเก่งพอมันอาจมีทั้งความตลกและความน่ากลัวก็ได้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

พูดถึงเพศที่ว่าถ้าเป็นคนก่อนนะเพศหญิงถ้ามีคนมากระทำ จะมีคนเอาใจช่วยมากกว่าเพศอื่น เพราะผู้หญิงป้องกันตนเองไม่ได้อ่อนแอ และถ้าตายไปเป็นฝีแน่นนอนอยู่แล้วที่แรงอาฆาตก็จะมากและเสี่ยงกริตร้องจนน่ากลัว ถ้าเป็นผู้ชายก็คงไม่น่ากลัว เพราะผู้ชายน่าจะออกทางล่า ๆ มากกว่า ถ้าเป็นฝีกะเทยมากกริตร้องมันก็จะตลกมั้ง เป็นฝีกะเทยมันดูตลกไป คิดว่าถ้าเป็นฝีกะเทยมันคงไม่มาหลอกคนมันคงจะไปแอบดูผู้ชายแก้ผ้าอาบน้ำมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาควงศ์ภูมิ วงศ์ภูมิ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครมี เริ่มจากเรื่องเพศ โดยถ้าเป็นฝีผู้หญิงพบว่าเป็นฝีที่มีความน่ากลัวกว่าเพศอื่น เพราะตอนเป็นคนมักเป็นเพศที่อ่อนแอและโดนเพศชายกระทำผู้ชมจะเอาใจช่วย เมื่อตายไปเป็นฝีแรงอาฆาตอำนาจแห่งฝีจะมาก อีกทั้งยังมีเสียงกริตร้องที่ทำให้รู้สึกน่ากลัวมากด้วย ฝีเพศชายไม่ค่อยพบมากในหนังสือไทย อาจเป็นเพราะอำนาจที่เกิดจากแรงอาฆาต

น้อยกว่าเพศหญิง และการแสดงอำนาจแห่งผีก็ไม่น่ากลัวและมักมีเหตุผลมากกว่าเพศหญิง ส่วนผีเพศที่สามอย่างผีกะเทยผู้กำกับส่วนใหญ่คิดเหมือนกันว่าเป็นผีที่แทนลักษณะของความตลก หากต้องการเน้นความน่ากลัวก็ต้องใช้ปมทางด้านจิตใจของเพศนี้เข้ามาช่วย แต่ก็ยังคงติดภาพตลกอยู่อาจทำให้หนังผีไม่น่ากลัวเท่าที่ควร ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะขนบทางประวัติศาสตร์เรื่องเพศ ของตัวละครผี และอยู่ภายใต้ขนบที่ผู้วิจัยค้นพบ

2. อายุ เป็นการสื่อให้เห็นว่าในหนังผีนั้นหากจะกล่าวว่าผีมีอายุในช่วงใดก็จะพบว่าช่วงอายุของผีนั่นมีความหลากหลายมาก ซึ่งประกอบด้วย ผีเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ ผีวัยชรา โดยตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องวัย ที่จะนำมาใช้สร้างตัวละครผี คือ

ไม่เชิงชอบผีวัยเด็ก แต่เพราะเราผ่านช่วงเวลานั้นมาแล้วเราเข้าใจเราว่าเราารู้สึกอย่างไร ถ้าจะให้ทำหนังเกี่ยวกับคนแก่ เราก็คงจะทำได้ไม่ดี เพราะมันยังไม่ถึงและถ้าเป็นวัยทำงานที่เป็นอยู่ตอนนี้ ก็ยังไม่ชัด เพราะคนเรามักจะมองอะไรไม่ชัดเจนนในสิ่งที่กำลังเป็นอยู่ แต่ช่วงเด็กคือผ่านมาแล้ว เราเข้าใจมันอย่างชัดเจน แต่วัยรุ่นก็อยากทำนะ ผมก็เคยเป็นวัยรุ่นมาเหมือนกัน (ทองยศ สุขมากอนันต์, ออนไลน์, 2548)

ในหนังผีวัยเด็ก เด็กมักจะเห็นผีได้ในขณะที่ผู้ใหญ่จะต้องเห็นผีไม่ได้ และไม่เชื่อเด็ก ผู้ใหญ่อาจจะเห็นแว็บ ๆ และถ้านำวัยแก่นี้มาเป็นผีคิดว่าน่าจะมีแตกต่างกับวัยเด็กอย่างชัดเจนเพราะวัยเด็ก หรือผีเด็กมักเป็นผีที่น่าสงสารกว่าวัยอื่น น่ากลัวมากกว่าวัยแก่เพราะตายตั้งแต่ยังเด็กทำให้ชน หรืออยากรู้อะไรเรื่องราวมากขึ้นก็เลยออกมาหลอก ในขณะที่ผีคนแก่ดูมีพลัง เพราะแก่แล้วพลังจากประสบการณ์ชีวิตคงแก่ล้ำขึ้น ส่วนผีวัยรุ่นขึ้นอยู่กับการตายมาอย่างไรมากกว่า เพราะยังไม่ใช่ว่าตายของเค้าจริง ๆ มันยังไม่ใช่อายุขัย เช่น ผีคนแก่ก็อาจแก่ตาย ผีวัยรุ่นก็คงโดนทำร้ายตาย รอคอยตาย อันนี้ก็น่ากลัวได้อีก แต่ถ้าเป็นผีที่ฆ่าผีข้างกลดีกันตายเราคงไม่กลัวผีพวกนี้เราคงจะสมน้ำหน้ามันมากกว่า จริง ๆ ผีวัยรุ่นไม่น่ากลัวเพราะมันคือวัยเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมาย มันดูไม่น่ากลัว เราเลือกทำผีเด็กกับผีคนแก่ก็น่ากลัวกว่าเยอะ มันดูมีอะไรมากกว่า อย่างผีคนแก่คือถ้าแก่ไปเลยมันจะดูน่ากลัวเราจะเห็นรูปงานศพทุกครั้งที่เป็นรูปคนแก่ ๆ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับจากข้อมูลที่มีอยู่แล้วโดยทองยศ สุขมากอนันต์ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครผี เรื่องอายุ โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดที่ว่าผีทุกวัยจะมีความแตกต่างด้านคาแรคเตอร์ คือ มีความน่ากลัวหมดแต่ขึ้นอยู่กับการวัยไหนจะแสดงความน่ากลัวออกมาแบบใดตามลักษณะของเรื่องราวในหนังผีมากกว่า โดยผีวัยเด็กจะเป็นผีที่น่าสงสารซุกซน อยากรู้อยากเห็น เพราะเค้ายังเด็ก และผู้

กำกับนำมาสร้างเพราะเป็นวัยที่ทุกคนเคยผ่านประสบการณ์ตอนวัยเด็กกันมาแล้วเลยเข้าใจถึงความเป็นเด็กและง่ายถ้าจะหยิบมาสร้างหนังผีวัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่ถึงอายุขัยของตัวเองอาจตายแบบไม่รู้ตัว ไม่ถึงที่ตาย เป็นผีที่วัยเดียวกับกลุ่มเป้าหมายดังนั้นความน่ากลัวอาจไม่ค่อยมากเท่าวัยอื่น ผีวัยผู้ใหญ่จนถึงวัยแก่เป็นวัยที่แก่กล้าด้วยประสบการณ์ และทั่วไปจะเห็นว่าคนแก่มักตายด้วยอายุขัย ดังนั้นความลึกลับที่ลึกลับมายุ่อมมีมากกว่าวัยอื่น ซึ่งแนวคิดทั้งหมดเกี่ยวกับวัยของตัวละครผีนี้ อยู่ภายใต้ขอบที่ผู้วิจัยค้นพบข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ในหัวข้อของตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางประชากร ศาสตร์ในหนังผีไทย วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีสร้างตัวละครผี ซึ่งมีลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั้งเรื่องเพศและอายุในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้างตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์ในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้ ผู้กำกับส่วนใหญ่ต้องการให้มีผีผู้หญิงมากกว่า เพราะผีผู้หญิงก่อนตายจะมีความอ่อนแอ ถูกกระทำ ทำให้ผู้ชมเอาใจช่วยมากกว่าวัยอื่น และเมื่อตายไปจะมีความอาฆาตแค้นมากกว่าวัยอื่นด้วย โดยการแสดงกิริยาที่กรีดร้อง และมีลักษณะดูร้ายในตัวเอง และยังถ้าได้มีการแต่งหน้าก็ยิ่งเพิ่มความน่ากลัวได้อีก ผีผู้ชายไม่ค่อยพบในหนังผีไทย อาจเป็นเพราะมีความโหดร้ายไม่เท่าผีเพศหญิงและไม่มีแรงอาฆาตเท่าผีเพศหญิงก็ได้ สุดท้ายผีกะเทยมักถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความตลกแม้จะมีความน่ากลัวในบางมุมเพราะเพศที่สามเป็นเพศที่มีปมบางอย่างในตัวเค้าเองแต่ถ้าจะสร้างผีกะเทยให้น่ากลัวก็ต้องระวังความตลกจะไปลดความน่ากลัวในหนังผีด้วย ส่วนในเรื่องวัยของผีพบว่าผู้กำกับมีแนวคิดที่ทุกวัยสามารถสร้างความน่ากลัวได้หมด แต่ว่าขึ้นอยู่กับว่าจะนำวัยไหนมาแสดงมากกว่า เพราะแต่ละวัยมีการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน โดยผีวัยเด็ก จะมีความน่าสงสาร ชุกช่น และอยากรู้ อยากเห็นจึงทำให้น่ากลัว เป็นวัยที่ทุกคนผ่านมาแล้วจึงง่ายต่อการกลับไปเข้าใจวัยเด็กอีก วัยรุ่นเป็นผีที่ส่วนมากตายเพราะไม่ตั้งใจตาย หรือยังไม่ถึงเวลา ความน่ากลัวอาจน้อยลงเพราะเป็นวัยเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายนั่นคือวัยรุ่นด้วยกัน แต่ถ้าเป็นสาเหตุการตายที่น่ากลัวก็อาจทำให้ผีวัยรุ่นมีความน่ากลัวขึ้นมาได้อีกสุดท้ายผีผู้ใหญ่ไปจนถึงผีแก่ เป็นผีที่มากประสบการณ์มีพลังและความลึกลับมากกว่าวัยอื่นจุดนี้จึงนำมาสร้างความน่ากลัวได้ โดยแนว ความคิดที่วิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับนี้ อยู่ภายใต้สูตรที่ผู้วิจัยค้นพบ ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าสูตรของการสร้างตัวละครผีในหนังผีไทย ในด้านขนบทางประชากรศาสตร์ทั้งเรื่องเพศและอายุนั้น ได้มีบทบาทและเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับหนังผีไทย

2. ลักษณะทางกายภาพของผี คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณ์ ภายนอกที่คนมองเห็นแล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจน รวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าขนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.7

แสดงบทบาทของชนบัตัวละครผี (Ghost Character)

จากลักษณะทางกายภาพผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังไทยของ ผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะทาง กายภาพของผี	1) การแสดงถึง ความเป็นอื่น 2) การแบ่ง ประเภทผี	หนังผีไทยที่ผ่านมาลักษณะ ภายนอกดูน่ากลัว ถ้ารูปร่างเป็น คนธรรมดา ก็จะพูดซ้ำๆ แต่ ในปัจจุบันนำความไม่รู้ของคน มาทำให้รู้สึกจับจุกไม่ถูกว่าเป็น ผีมีทั้งผีไทยแต่ดั้งเดิมที่ถูก ปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นแต่ ยังคงกลิ่นอายแบบไทย ๆ และผี ไทยที่ถูกผสมผสานผี ต่างประเทศ ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับ ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดย ในการแสดงความเป็นอื่นนั้น มีแนวคิดที่เพิ่มเติมคือทำให้ ผู้ชมไม่สามารถจับจุกผีได้ว่า คืออะไรกันแน่ มีเพียงความ สงสัยความไม่รู้แล้วทำให้ ผู้ชมกลัวมากขึ้นการแบ่ง ประเภทผีนั้นตรงตามสูตร รวมถึงสาเหตุที่มาจากการ เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ด้วย

จากตารางที่ 5.7 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะทางกายภาพ ทั้งเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่น และการแบ่งประเภทของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่านเพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ที่ทำให้ทราบว่าผีไม่ใช่คนแม้มีบาง ส่วนที่คล้ายก็ตาม ประกอบด้วย การเป็นคนปกติ แสดงรูปร่างน่ากลัว และวิญญาณกลุ่มหมอกควัน โดยตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความเป็นอื่นของผี ที่จะนำมาใช้สร้างตัวละครผีคือ

โดยพื้นฐานที่ผ่านมานะหนังผีไทยชอบที่จะสร้างตัวละครแบบชาวบ้านทั่วไป

คือ เห็นแล้วต้องกลัวอะ เช่นหน้าและมาเลย แต่พี่ว่าในปัจจุบันนี้เนื่องจากคนดูเริ่มมีการรับรู้ว่ามีผีต้องมีใบหน้าที่น่ากลัว ซึ่งทำให้คนดูเริ่มชินชา เพราะเห็นบ่อยมากไม่ค่อยเกิดความกลัวเท่าไร ดังนั้นถ้าทำหนังผีในลักษณะที่คนดูไม่สามารถจะดูออกว่า ผีแบบไหน จับจุกไม่ถูก จะยิ่งสร้างความน่ากลัวให้คนดูมากยิ่งขึ้น เช่น กลัวในความมืด กลัวร่องรอยของผีที่ไม่รู้ว่าใช่หรือไม่ และไม่สามารถอธิบายได้ว่า

เป็นผีหรืออะไรกันแน่ พี่ว่าการสร้างหนังผีไทยในปัจจุบันนี้เรื่องการสร้างความเป็นอื่นมีความสำคัญมากเลยนะเพราะมันเป็นโจทย์ใหญ่ของผู้กำกับทุกคนในเรื่องของการสร้างควมน่ากลัวของผีต่อ ๆ ไปอีก (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ทำได้เยอะ ยิ่งเป็นหนังผีแบบญี่ปุ่นเป็นหนังผีที่ Create มากคือมันจะมีวิธีคิดหน้าตาหรือท่าทางการเดินหรือแบบการโผล่ได้หลากหลายมาก บุคลิกการเดินท่าทางการเดินแบบเหมือนคนเข้าอนตลอดเวลา เดินสะดุด ล้ม ร่วง กลิ้งหรือคลานมา เหมือนจออนเราไม่เคยเห็นหนังผีที่ต้องลำบากขนาดนี้ แต่ถ้าทำแล้วทำให้รู้สึกกลัวได้อีกก็คุ้มนะ อย่างหนังผีไทยถ้าจะทำให้เห็นว่าเหมือน อะไรทำนองนี้ผีจริง ๆ ผีที่เราเห็นเป็นคนปกติธรรมดา ถ้าตามบริบทของหนังก็อาจจะทำให้พูดซ้ำบ้าง เงา ไม่มีใครพูดด้วย เดินผ่านกระจกแล้วไม่เห็นถ่ายรูปรูปติดวิญญาณมากกว่า (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวิณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางกายภาพของตัวละครผี เรื่องลักษณะความเป็นอื่นของผี โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการสร้างความเป็นอื่นนั้นมีหลายแบบ โดยหนังผีไทยที่ผ่านมามีสูตรที่ตายตัวว่าผีมักต้องหน้าและมีความน่ากลัวจากภายนอกที่ชัดเจน มีบุคลิกท่าทางการเดิน การโผล่แบบประหลาด จังหวะในการเข้ามา ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าถูกคุกคาม หรือถ้าจะโผล่มาแบบคนปกติทั่วไปก็จะมีลักษณะพิเศษที่ค่อนข้างพูดซ้ำ เงาไม่มีใครพูดด้วย เดินผ่านกระจกแล้วไม่เห็นตัวเอง ถ่ายรูปรูปติดวิญญาณ ซึ่งผู้ชมเริ่มไม่กลัว ซึ่งแนวคิดทั้งหมดเกี่ยวกับลักษณะความเป็นอื่นของตัวละครผีนี้ อยู่ภายใต้ขอบของลักษณะทางกายภาพของผีที่ผู้วิจัยค้นพบ แต่สิ่งที่เป็นแนวความคิดแปลกใหม่คือ ผู้กำกับเห็นว่าการแสดงความเป็นอื่นของผีแบบชัดเจนไม่ว่าจะเป็นคนปกติธรรมดาแต่มีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด หรือหน้าตาละ หรือการแสดงว่าเป็นวิญญาณทั้งหมดนี้คือความเป็นอื่นที่เห็นจากภายนอกก็ทำให้ทราบทันทีว่านี่คือผี แต่ในปัจจุบันผู้คนเริ่มเกิดความเคยชินและไม่กลัวผีที่เห็นชัดเจนนี้ซักเท่าไรนัก แต่หากแสดงความเป็นอื่นของผีที่มาจากความไม่รู้ของคน ความไม่แน่ใจ ไม่ชัดเจน หรือการที่ผู้ชมเริ่มจับจุดไม่ได้ว่าใครคือผี หรือความมืดมนนั้นมันคืออะไรกันแน่ ลักษณะความเป็นอื่นที่มาจากความไม่รู้แบบชัดเจนนี้จะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวในหนังผีได้มากกว่าหนังผีไทยในอดีต ซึ่งทั้งหมดนี้ก็ขึ้นอยู่กับบทในหนังผีด้วยว่าต้องการให้ผีมีลักษณะความเป็นอื่นที่ชัดเจนหรือไม่อย่างไรบ้าง

2. การแบ่งประเภทผี ที่มีทั้งผีไทยดั้งเดิมที่ถูกรื้อถอนและตีความหมายใหม่ หรือผีไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมจากชาติอื่น โดยตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องการแบ่งประเภทผี ที่จะนำมาใช้สร้างตัวละครผีคือ

มันอยู่ที่ความร่วมมือสมัย ณ ตอนนั้นว่าเป็นอย่างไร อย่างที่ผมพยายามทำผีให้รู้สึกแตกต่างออกไปแต่มันก็ดูไม่น่ากลัวมันกลายเป็นดูตลกไปอย่างบอดี้ศพ 19

พยายามทำให้เหมือนการ์ตูนเล่มละบาท หนังสือไทยตาโปน ๆ หน้าและ ๆ แต่คนดูว่าตลกไม่เห็นน่ากลัวเลย แต่พอพี่ทำ make up ผมปิดหน้าทำตัวขาว ๆ เหมือนผีญี่ปุ่น คนกลัวเยอะกว่า ขึ้นอยู่กับความนิยม ณ ช่วงนั้น ๆ ด้วยนะที่ต้องการให้ผีเป็นแบบไหน อย่างผีฝรั่งก็ต้องใส่ contact lens ให้ตาเป็นสีดำจะได้ดูน่ากลัว ซึ่งหนังสือไทยที่เป็นแบบไทยแต่ดั้งเดิมถ้าเอามาใส่ในหนังสือยุคใหม่จะกลายเป็นความตลกทันที มันจะกลายเป็นผีน่าสยองขวัญ เป็นหนังสือที่ออกแนวย้อนยุคมากกว่าร่วมสมัยทันที วิธีการพูดการคิดของผีแบบนั้นก็จะไม่เหมือนคนปกติธรรมดาในปัจจุบัน ถ้าเราเจอผีพวกนี้หลอกนอกจากไม่กลัวแล้วอาจไม่เข้าใจได้ ยกเว้นเราสร้างหนังสือไทยแบบโบราณในยุคที่ทันสมัยอาจมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นอันนี้ก็เป็นการทำหนังสือที่ร่วมสมัยขึ้นมาอีกขั้นหนึ่งเหมือนกัน (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ที่ว่าการผสมผสานผีต่างประเทศหรือผีไทยแต่ดั้งเดิมนั้นเป็นเรื่องของเทคนิค คือยุคหนึ่งผีไทยก็ชอบคลานกัน ตัวหัก ๆ บิด ๆ งอ ๆ ผมปรก ๆ ปิดหน้า เป็นเหมือนผีจูออนกันหมด มันเป็นเรื่องของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เพราะหนังสือก็เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ซึ่งศิลปะเหมือนกันทุกประเทศ แหมก็อย่างเพลงทำไมเพลงปี 1990 กับเพลงปี 1960 ถึงต่างกันละ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางกายภาพของตัวละครผี เรื่องการแบ่งประเภทของผี โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิด ว่าหากเป็นผีที่มีความดั้งเดิมก็ควรเป็นเรื่องราวแบบผีสมัยก่อนแม้มีการถูกปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยบ้างก็ยังคงมีกลิ่นอายของความเป็นผีไทยแต่ดั้งเดิมอยู่ ส่วนอีกประเภทคือหนังสือไทยแต่มีการถูกผสมผสานจากผีต่างวัฒนธรรม อย่างผีญี่ปุ่นที่ผีมีความขาวซีด ผมปกปิดหน้าตา เคลื่อนไหวลำบาก หรือหนังสือฝรั่งที่ผีต้องใส่ Contact lens สีดำเพิ่มความน่ากลัว การนิยมนิยามสร้างผีให้มีลักษณะแบบที่กล่าวมานี้ก็ได้มีการนำมาประยุกต์ใช้ในหนังสือไทยในปัจจุบันนี้เพื่อเพิ่มความน่ากลัวให้มากขึ้นด้วย ดังนั้นการที่จะเลือกประเภทผีแบบใดมาแสดงนั้นขึ้นอยู่กับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปมากกว่า เพราะหากต้องการให้ผีมีความน่ากลัวและเป็นที่ยอมรับในยุคสมัยนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นผีไทยแต่ดั้งเดิมหรือผีไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมก็ต้องทำตัวละครผีให้มีความร่วมสมัยมากขึ้นไปด้วย ซึ่งการผลิตหนังก็เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ขึ้นอยู่กับยุคสมัย ตัวละครผีจึงเป็นเหมือนเครื่องหมายที่แสดงให้เห็นว่ายุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปก็จะส่งผลให้ตัวละครผีต้องเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยไปด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ลักษณะของแนวคิดในการแบ่งประเภทของตัวละครผีในหนังสือไทย นั้นตรงกับสูตรที่ผู้วิจัยค้นพบ รวมทั้งเหตุผลในการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะของตัวละครผีที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยด้วยเช่นกันข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของตัวละครผีซึ่งเป็นลักษณะทางกายภาพ ในหนังสือไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีสร้างตัวละครผี คือ

1) การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี โดยชนบของลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับที่นำไปสร้างตัวละครผีไทยในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่น มีทั้งการแสดงภาพภายนอกที่ชัดเจน ผีที่ดูน่ากลัวละ ผีที่เหมือนคนธรรมดาแต่มีการพูดซ้ำ ไม่มีเงา ถ่ายรูปติดวิญญาณ และผีที่เป็นกลุ่มวิญญาณ และแนวคิดของผู้กำกับที่นอกเหนือ ไปจากข้อค้นพบของผู้วิจัยคือ หากมีการแสดงความเป็นอื่นของผีที่มาจากความไม่รู้ของคน ความไม่แน่ใจ ไม่ชัดเจน หรือการที่ผู้ชมเริ่มจับจุดไม่ได้ว่าใครคือผี หรือความมืดนั้นมันคืออะไรกันแน่ลักษณะความเป็นอื่นที่มาจากความไม่รู้แบบชัดเจนนี้จะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวให้หนังผีไทยมากขึ้น แต่การจะเลือกลักษณะความเป็นอื่นแบบใดมาสร้างตัวละครผีนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาของหนังผีเรื่องนั้น ๆ ด้วยว่าต้องการความเป็นอื่นรูปแบบใด

2) ประเภทของผี ที่มีทั้งผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูกนำมาสร้างใหม่แต่ยังคงกลิ่นอายความเป็นผีไทยอยู่กับผีไทยที่ถูกผสมผสานผีต่างวัฒนธรรม โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ตรงกันว่าประเภทของผีนั้นขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนไปของยุคสมัยด้วย เพราะสมัยหนึ่งผู้ชมก็กลัวผีที่มีปกปิดหน้าตา คลานมา เหมือนผีจากวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น แต่อีกสมัยหนึ่งชอบผีที่ใส่ Contact lens สีดำดูคล้ายปีศาจเหมือนผีแวมไพร์จากประเทศแถบยุโรป เป็นต้น เพราะเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป ความเชื่อเรื่องผีที่ยังคงอยู่ก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคมสมัยใหม่หรือร่วมสมัยด้วยสังเกตได้จากประเภทของผีในหนังผีไทย

3. ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั้นมีอดีตก่อนตายอย่างไรและนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ ซึ่งประกอบด้วย ถูกฆ่าตาย อุบัติเหตุฆ่าตัวตาย และโดนพิธีกรรมตาย เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.8

แสดงบทบาทของชนบัตว์ละครผี (Ghost Character) จากลักษณะภูมิลักษณ์/
สาเหตุการตายผี ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทย ของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ภูมิลักษณ์/ สาเหตุการ ตายของผี	ภูมิลักษณ์/สาเหตุ การตายที่มี ประติสฐกรรมย่อย 1. ถูกฆ่าตาย 2. อุบัติเหตุ 3. ฆ่าตัวตาย 4. โดนพิธีกรรมตาย	แนวคิดในการคิดหาสาเหตุ การตายของตัวละครผีมีหลาย วิธีที่แตกต่างที่อาจมาจากเรื่อง ใกล้ตัว ข่าวสารในปัจจุบันหรือ อดีต เรื่องที่จินตนาการขึ้นมา ทั้งโดนฆ่าตาย อุบัติเหตุ การ ฆ่าตัวตายเอง และตายเพราะ อายุขัย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบแต่ สิ่งที่ได้เพิ่มเติมและแตกต่าง จากข้อค้นพบเดิม คือ สาเหตุการตายโดยอายุขัย ส่วนการโดนพิธีกรรมตาย นั้นอยู่ในการโดนฆ่าตาย ด้วย สาเหตุการตาย ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับบทของ หนังผีที่จะเลือกทำ

จากตารางที่ 5.8 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผี
จากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะภูมิลักษณ์/สาเหตุการตายของ
ผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่านเพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท
เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การตายของผีเยอะเยอะเลยอะ พี่ว่ามันไม่ใช่สาระสำคัญแล้วแต่เรื่อง
แล้วแต่script ที่จะทำมาว่าเป็นแบบไหน คิดให้ผีไปตายนอกโลกยังได้เลย คือ ถ้า
ถามว่าการตายมันคิดได้ใหม่อีกมั้ยมันคิดได้ตลอด หรือเรื่องใกล้ตัวในปัจจุบัน หรือ
เรื่องที่เคยเกิดขึ้นในอดีตก็ได้ สิ่งที่เราจินตนาการขึ้นเองก็ได้มันแล้วแต่เรื่อง
(ภาคภูมิวงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

เยอะเยอะ แต่ละเรื่องมีไม่ซ้ำกัน เหมือนเรานึกวิธีการฆ่าคนตายขึ้นมา เรา
นึกได้ก็แบบฝึกก็เกิดขึ้นได้จากวิธีพวกนั้นได้เท่านั้น เพราะผีคือวิญญาณที่หลุดออก
จากร่างคนเมื่อตายไปแล้ว คือผีไม่สามารถแบ่งออกมาได้หมดจริง ๆ ว่ามันมีก็
แบบมันมีสารพัดวิธีการถ้าสมมติให้เรามาตอนนี้ก็มี อุบัติเหตุ อายุขัย ฆ่าตัวตาย
โดนฆ่าตาย ก็วน ๆ อยู่เท่านี้ ถ้าโดนพิธีกรรมให้ตายอันนี้ก็น่าจะอยู่ในกรณีที่มีคน
เข้ามาทำให้ตาย คือ เราไม่ต้องบอกว่าทำให้ตายเพราะอะไรคนอาจไม่ตั้งใจทำให้

ตายหรือตั้งใจก็ได้ ใจ คือ เป็นเหตุจากบุคคลที่ 3 ทำให้เกิดการตายอยู่ดี ส่วนบุคคลที่ 1 ทำให้เกิดการตายก็มาจากฆ่าตัวตายเอง หรืออายุขัย (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวิณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่า มีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องภูมิล้าง/สาเหตุการตายของตัวละครผี โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดที่ว่าสาเหตุการตายของตัวละครผีนั้นมีหลายวิธีที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับบทของหนังว่าต้องการแบบใด หรือบางครั้งการคิดสาเหตุการตายของตัวละครผีของผู้กำกับก็มาจากเรื่องใกล้ตัว เรื่องที่เป็นข่าวสารในปัจจุบันหรือในอดีต หรือเรื่องที่จินตนาการขึ้นมาก็ได้ ส่วนสาเหตุการตายที่พบก็มีการตายจากอุบัติเหตุ โดนฆ่าตาย ฆ่าตัวตาย และการโดนพิธีกรรมตายนั่นผู้กำกับมีแนวคิดที่ควรอยู่ในเรื่องของการโดนฆ่าตายเพราะเป็นความตั้งใจของบุคคลที่ 3 ที่ทำให้คนหนึ่งตายจะตั้งใจหรือไม่ก็ทำให้คนตายเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของภูมิล้าง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบด้วย แสดงว่าขอบของภูมิล้าง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการหาสาเหตุการตายของผีให้กับตัวละครผี แต่สิ่งที่แตกต่างจากสูตรคือ การตายโดยอายุขัยของแต่ละคน เพราะมนุษย์ทุกคนเมื่อถึงกำหนด หรือเวลาตายก็ต้องตายกันทุกคน

4. ลักษณะทางจิตใจของผี เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของผี ที่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องราวผี ต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผีและตอบคำถามว่าขอบของลักษณะทางจิตใจของผีที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.9

แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character)

จากลักษณะทางจิตใจที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะทางจิตใจของผี	ผีดี ผีร้าย	แนวคิดการทำผีดีจะเกี่ยวกับการทำกรรมดีของคนที่เคยทำร่วมกับผีมา ผีที่ร้ายมีสองรูปแบบคือ 1. ร้ายแบบมีเหตุผลคนให้อภัยผีได้ 2. ร้ายแบบไม่มีเหตุผล ส่วนมาก ลักษณะทางจิต ใจของผีจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการกรรมด้วย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบและข้อค้นพบเพิ่มเติม มาสนับสนุนเรื่อง ลักษณะทางจิตใจของผีมีทั้งดีและร้ายว่าจะไม่มีการกลับ ไปกลับมาของตัวละครคือร้ายก็ร้ายไปเลย ดีก็ดีไปเลย

จากตารางที่ 5.9 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังสือไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังสือจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะทางจิตใจของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทยของผู้กำกับจริงดังนี้

พี่ว่าผีมันจะดีหรือร้ายขึ้นอยู่กับปมดราม่าในเรื่องที่เราปูไว้มากกว่า โดยส่วนใหญ่อย่างที่ผมบอกมักเป็นปมดราม่ามันเกิดจากความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น คนที่ถูกกดขี่ข่มเหง ความไม่เสมอภาค ความขัดแย้งต่าง ๆ มันเกิดจากตรงนี้อะยะ ผีมันคือการมาทวงถามในสิ่งที่ไม่ถูกต้องเหมือนถ้ากลายเป็นผีจะมาเอาคืนนะอะอันนี้ทั่ว ๆ ไปนะ แต่มันก็จะมีผีที่อยู่ ๆ ไม่มีเหตุผลในการที่มาหลอกเป็นปีศาจมาหลอกให้กลัวอย่างเราเป็นเจ้าที่ตรงนี้เรามาหลอกคุณเพราะเราเป็นเจ้าที่ แล้วคุณเข้ามาเขตเราคุณก็เลยต้องโดนรับกรรมไป เป็นความชวยเรื่องคำสาป อย่างนี้ก็มีแต่พวกแนว ๆ อย่างเข้าไปเจอคำสาปมันจะไม่ค่อยตื่นตาตื่นใจเท่ากับเรื่องของกรรมเรื่องของการต้องชดใช้ความยุติธรรมและมันถูกทวงคืนตอนที่มันเป็นเรื่องของผีมันมีประเด็นที่อยากจะพูดผ่านหนังสือ เพราะฉะนั้นพี่ว่าที่ผีมันจะดีเลว น่าจะมาจากเรื่องราวที่ถูกทอดทิ้ง ความยุติธรรมที่ถูกฆ่ามากกว่า (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ส่วนใหญ่ในหนังสือผีจะไม่ค่อยเห็นผีที่ turn side เท่าไหร่ดีก็ดี เลวก็เลวสุดชั่วเลยเพราะถ้าผี Turn site มันเหมือนกับว่าจะไม่ใช่หนังสือผีนะ แต่จะเป็นหนังดราม่าทันที เพราะแสดงว่าผีเริ่มมีความนึกคิดที่เปลี่ยนไป อยู่ดีๆ มันจะเปลี่ยนทำไม พอเปลี่ยนปั๊บเราจะรู้สึกให้อภัยผีทันที ความน่ากลัวที่สร้างมาทั้งหมดก็พังทะลายทันที หนังสือยังงี้ก็ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง เพราะถ้ามา turn side มันจะไม่ใช่นักเขียนที่ขายความน่ากลัว (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

เวลาที่เจอเล่าเรื่องผี ผีแค้นมากหรือไม่มากมันขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนมากกว่า สมมติ ตัวละครผู้ร้ายในเรื่องอย่างชัตเตอร์ เรื่องเปิดมาที่แรกว่าพระเอกโดนผีคุกคาม เชื่อว่าคนดูต้องมองว่าผีต้องเลวแน่นอน พอดูไปเรื่อย ๆ เรื่องมาเฉลยที่ว่าเป็นจริงแล้วผีเป็นคนดี แต่คนเลวก็คือพระเอก แล้วสุดท้ายคนก็มองว่าผีแค่มาทวงคืนความยุติธรรมไม่ได้เลวร้ายมาตั้งแต่ต้นซักหน่อย คือถ้าคุณไม่ได้ไปทำอะไรคนอื่นเค้าก่อนแล้วเค้ามาคุกคามคุณ เค้าก็เป็นผู้ร้าย แต่ถ้าเค้ามาคุกคามคุณ แล้วเรื่องก็เฉลยว่าคุณไปทำเค้าก่อนมันก็แปลได้ว่าจริง ๆ แล้วคุณนั่นแหละเป็นผู้ร้าย (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวิณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังสือเรื่องลักษณะทางจิตใจของตัวละครผีโดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการ

ที่ผีจะมีลักษณะเป็นผีดีหรือผีที่ร้ายนั้น มักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของกรรมตามหลักพระพุทธศาสนา เพราะสุดท้ายตัวละครผีก็จะมาทวงถามในสิ่งที่ไม่ถูกต้องหรือที่ตนเองเคยถูกกระทำคืน ซึ่งผู้ชมมักจะให้อภัยกับผีที่ถูกคนคุกคามมาก่อนได้ ทั้งที่ก่อนการเปิดเรื่องหน้านี้ในเรื่องผีก็คุกคามคนจนไม่สามารถใช้ชีวิตเป็นปกติสุขได้ นี่เป็นลักษณะของผีที่ร้ายแบบมีสาเหตุ และผีที่ร้ายอีกแบบ คือ ผีที่อยู่ ๆ ไม่มีเหตุผลหรือสาเหตุในการที่มาหลอก อาจเพียงเพราะการล้ำเส้นของคนเข้าไป ณ สถานที่ต่าง ๆ ที่ผีอยู่เท่านั้น และก็อาจยังอยู่ในเรื่องของเวรกรรมที่เคยทำร่วมกันมาซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของลักษณะทางจิตใจของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบด้วยแสดงว่าขอบของลักษณะทางจิตใจของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างลักษณะทางจิตใจของตัวละครผี ข้อค้นพบที่ได้อีกอย่างคือ ผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่า ลักษณะจิตใจของตัวละครผีมักจะไม่มี การกลับไปกลับมาของลักษณะบุคลิกของตัวละครผี นั่นคือ จะร้ายก็ร้ายไปเลย หรือถ้าจะดีก็ดีไปเลย เพราะถ้าผีที่ร้ายแล้วกลับมาดี หรือผีที่ดีแล้วกลับมาร้ายจะมีผลต่อความน่ากลัวที่ลดน้อยลงในหนังผีนั้นทันที

5. ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจากคน ดังนั้น คนจึงพยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อมากำจัดผีออกไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วย ลักษณะอาวูธในการกำจัดผีของผีประกอบด้วย อาวูธจากพระหรือศาสนา อาวูธจากหมอผี เวรกรรม การคิดได้เองของผี และผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าขอบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.10

แสดงบทบาทของขอบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะอาวูธ
ในการกำจัดผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขอบ	แนวทางในการผลิต หนังผีไทยของ ผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะอาวูธ ในการกำจัดผี	ลักษณะอาวูธในการจัด ผี ประดิษฐ์กรรมย่อย 1. จากพระ 2. หมอผี 3. เวรกรรม 4. คิดได้เอง 5. ผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม	การใช้อาวูธเพื่อมาปราบผีที่ยัง ไม่ได้ทำ ภารกิจตามที่ตนเอง ต้องการคน จึงต้องมาปราบโดยหมอผี พระ คนช่วยให้หลุดพ้นแต่ผีจะจาก ไปเลยหรือไม่ขึ้นอยู่กับบท	เป็นไปตามขอบที่ค้นพบและ สาเหตุที่ต้องใช้อาวูธมาปราบผี เพราะผียังทำตามความต้องการ ไม่สำเร็จคนจึงต้องมาจัดการแต่ จะจากไปหรือไม่ขึ้นอยู่กับบท และหลักการตลาด

จากตารางที่ 5.10 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับจริงโดยมีรายละเอียดคือ

ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของผีว่ามันสมหวังในสิ่งที่มันอยากได้หรือเปล่า เนี่ยคือสิ่งสำคัญ แต่ถ้าไม่สมหวังก็มักโดนปราบ คนก็สามารถเอาชนะผีได้สำเร็จก็เท่านั้นเอง เช่น ไปทำลายที่มาของผี หมอผีมาปราบ หรือพระมาปราบ ส่วนผีมันจะไปรีเปล่านั้นก็อีกเรื่อง ส่วนการที่ผีจะจากไปหรือไม่ขึ้นอยู่กับบริบทของคนที่ว่าจะเป็นผีหรือคนที่ต้องจากไปกันแน่ เพราะอย่างผีได้ทำตามภารกิจเสร็จแล้วอาจไม่จากไปก็ได้ ซึ่งถ้าทำหนังให้มีภาค 2 ต่อก็มักจะให้อยู่ต่อไปนะและถ้ามีภาค 2 ได้แล้วรายได้ดีก็อาจมีภาค 3 ต่อ มันเป็นลูกเล่นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของธุรกิจ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ถ้าเป็นลักษณะของ Thai Culture ก็มีเยอะแยะอย่างปราบให้หลาบจำ หรือว่าต่างคนต่างอยู่ก็มีหลายวิธีไง จะใส่หม้อถ่วงน้ำอันนี้ก็คือปราบได้ไง การใส่หม้อถ่วงน้ำมันก็เป็นวิธีแบบหนึ่งของไทยโบราณว่าไม่ได้แปลว่าผีเค้าตายใจ คือ ผีเค้ายังอยู่ในหม้อมันก็อาจจะมีภาคต่อไปอย่างคนหาปลาไปเก็บหม้อกลับมาแล้วเจอผี(ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะอาวูธในการกำจัดผีโดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการที่จะใช้อาวูธแบบใดมาปราบผีนั้นขึ้นอยู่กับบททางภาพยนตร์ โดยแนวคิดของผู้กำกับมองว่าการที่ผีต้องถูกปราบหรือไม่ขึ้นอยู่กับผีได้ทำตามความต้องการของตนเองได้สมหวังแล้วหรือยัง เพราะถ้าผี หลุดพ้นจากห่วงหรือเวรกรรม อาจะจากไปเองหรืออยู่ต่อก็ได้ แต่ถ้าเรื่องไหนมีการนำเสนอว่าผียังทำตามที่ต้องการไม่สำเร็จผีมักถูกปราบด้วยอำนาจของคนที่สามารถต่อกรกับผีได้ เช่นอาวูธจากพระ คือ คำสอนและหลักธรรม ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของลักษณะอาวูธในการกำจัดผีที่ผู้วิจัยค้นพบด้วย แสดงว่าชนบทของลักษณะอาวูธในการกำจัดผีที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างลักษณะอาวูธในการกำจัดผีของผู้กำกับหนังผีไทยเช่นกัน

ตัวละครมนุษย์ (Human Character) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของตัวละครคน โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของตัวละครมนุษย์ที่แตกต่างกัน คือ คนดีและคู่ตรงข้าม/ศัตรูผีว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสร้างตัวละครมนุษย์ของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่

อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการผลิตตัวละครมนุษย์ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.11

แสดงบทบาทของชนบจากลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character)
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ตัวละครมนุษย์	คนดี คู่ตรงข้าม ศัตรูผี	แนวคิดจากลักษณะรูปแบบของคนดีที่คอยช่วยเหลือผี คนที่เป็นคู่ตรงข้ามผีที่คอยช่วยแก้ไขปัญหาของผี คนที่ต้องได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ไม่ดีมา	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบและมีเพิ่มเติมในเรื่องคนดีที่ตกเป็นเหยื่อว่าไม่ค่อยนิยมสร้างเพราะจะไม่ค่อยได้รับความนิยมจากคนดู

จากตารางที่ 5.11 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องการสร้างลักษณะตัวละครมนุษย์หนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จริงแล้วขึ้นอยู่กับ plot เรื่องว่าเราอยากให้เป็นอย่างไรด้วยนะ เช่น บ้านผีสิงแล้วมีเด็กเที่ยวไปลองดีมัน ไม่เคยมีความผูกพันกันมาก่อนอยู่แล้ว แต่ถ้าผีแพนเก่า คือแพนเก่าที่ตายไปยังไงก็ต้องมีความผูกพันกับตัวละครอยู่แล้ว มีผลต่อความเป็นดราม่าของเรื่องราวในหนังผีเท่านั้นเอง น้ำหนักความเป็นดราม่าของเรื่องมันไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องความน่ากลัว ถ้ามีการผูกพันมาก ๆ มันจะทำให้หนังผีมีความเข้มข้นในความเป็นดราม่ามากขึ้น เท่านั้นเอง ไม่ได้เกี่ยวกับความน่ากลัว ไม่ว่าจะเป็นคนดี คนเลว คู่ตรงข้ามกับผีคือทั้งหมดเลย ส่วนในเรื่องของจุดจบของตัวละครคนเหล่านี้ ถ้ามีการเปรียบเทียบเกิดขึ้นนะ แต่การที่คนเลวเลวมาทั้งเรื่องและผีให้อภัยก็ต้องมีจุดอะไรบางอย่างที่ทำให้คนดูเชื่อได้ว่า มันหลอกมาทั้งเรื่องเพราะคนไม่เคยสำนึกผิดจนสุดท้ายคนสำนึกผิดแล้วผีก็รู้สึกว่ามีคนไปอยู่ส่วนผีได้แล้ว

ไม่ควรไปทำให้เค้าตายอีก อันนี้น่าจะเรียกความประทับใจมากกว่าแบบแรก
(ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

มันขึ้นอยู่กับเรื่อง มันมีได้หลายรูปแบบของคนที่เขาเข้ามาเป็นคนสนิท หรือคนที่ผีต้องไปแก้แค้น อะไรก็แล้วแต่ คนที่ผีบอกว่าคนนี้ต้องชดใช้กรรมขึ้นอยู่กับ content ของแต่ละเรื่อง นั้น มันขึ้นอยู่กับ detail ของบทแม้บางเรื่องแม้จะมีความซ้ำอยู่บ้างแต่ไม่มีคำตอบตายตัว ในจุดจบของคนในลักษณะที่คนดีตายและคนเลวรอดมีคนทำมาแล้ว แต่ในแง่ของ studio ที่ทำไม่นิยมทำให้ตัวละครหลักถูกทำร้าย คนดูจะรู้สึกทำไมพระเอกต้องตายมันก็ได้แต่ต้องมีนางเอกหรือใครสักคนรอดที่ทำให้คนดูทั่วไปเข้าใจ คือถ้าทำไมถูกใจคนดู หรือไม่ใช่ว่าแบบอย่างที่คุณดูรู้สึก แต่เราสร้างหนังให้เหมือนกับว่ามี การให้ความหวังคนดูนิดนึงมากกว่าเราจะมองโลกมีดมนอย่างเดียวไม่ได้ไม่ว่าจะเป็นหนังแนวไหนก็ต้องมีความหวังนิดนึงในตลาดที่กว้าง ๆ (ภาควิชา วนศาสตร์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ถ้าตามสูตรโดยส่วนใหญ่ที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายมักเป็นโมเดลจำลองที่มีทั้งคนดี คนเลว ผู้แก้ไขให้ปัญหานั้น ๆ ในเรื่องต่าง ๆ หมดไป แต่หนังไม่หยุดแค่นั้นมันไปได้สุดถึงขนาดคนทั้งเมืองไม่มีใครที่จริงจังก็ได้ หรือไม่ดีเลยก็ได้ หน้าเนื้อใจเสือกันทุกคนก็ได้ และแน่นอนว่าสุดท้ายคนดูเค้าก็ต้องอยากให้คนดีรอด คนเลวก็ต้องได้รับกรรม คือเมื่อดูหนังแล้วเดินออกจากโรงหนังคนดูก็ต้องอยากรู้สึกว่าการดูหนังได้ดีทำช่วยยอมได้รับผลกระทบที่ตนเองก่อไว้ แต่ถ้าทั้งหมดที่พูดมานี้มีลักษณะตรงกันข้ามมันจะส่งผลต่อคนดูอีกแบบหนึ่งก็ได้นั่นคือ บางทีคนดูเดินออกมาจากโรงหนังแล้วรู้สึกว่า โลกนี้มันโสมมสุด ๆ ต้องทำอะไรสักอย่างแล้ว (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา ภาควิชา วนศาสตร์ และก้องเกียรติ ไข่มศิริทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการสร้างตัวละครมนุษย์ในหนังผีนั้นมีหลายรูปแบบ แต่ที่เป็นสูตรตายตัวก็คือ มีทั้งคนดี คนเลว แล้วยังมีการสร้างคนเลวที่มีลักษณะคล้ายเคยเป็นคนดีแต่สุดท้ายก็กลายเป็นคนที่เลวมาก เพราะคนเลวอาจมีหลายระดับคือเลวอยู่แล้วตั้งแต่ต้นจนจบ หรือเพิ่งจะมาเลวตอนที่หนังผีใกล้จบเมื่อความจริงกระจ่างก็ได้ และคนที่เป็นคู่ตรงข้ามผี ที่มาคอยแก้ไขสถานการณ์ที่เลวร้ายให้ดีขึ้น เช่น พระ หรือหมอผี เป็นต้น และลักษณะความสัมพันธ์กับผีน้นก็มีตั้งแต่ไม่รู้จักรันเลย จนมาถึงคนที่ใกล้ชิดสนิทกับผีดี มันขึ้นอยู่กับบทของหนังด้วยว่าต้องการเลือกให้ตัวละครมนุษย์เป็นแบบใด แต่ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นคนที่มีลักษณะแบบใดหรือมีความสัมพันธ์แบบใดกับผี ก็ไม่ได้มีผลต่อการสร้างความน่ากลัวที่เพิ่มขึ้นในหนังผีเลย แต่เพิ่มได้ในเรื่องของความเป็นดราม่าในหนังผีนั่น เพราะถ้ายังมีความผูกพันมากก็จะมีความเป็นดราม่าเพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้ตรงกับสูตรในลักษณะของคนที่ผู้วิจัยค้นพบ และแนวคิดของผู้กำกับที่เพิ่มเติมต่อไปอีกในเรื่องของลักษณะ

ตัวละครมนุษย์ในหนังผีไทย คือ การสร้างหนังผีนั้นอาจสร้างให้หนังผีมีจุดจบที่เลวร้ายได้อย่างให้คนดีตายสุดท้ายเหลือแต่คนเลวแต่ไม่นิยมทำกันเพราะคนทำหนังผีก็ย่อมต้องคิดถึงผู้ชมเป็นส่วนใหญ่ด้วยว่า หากสร้างให้คนร้ายไม่ได้รับการลงโทษยังพอจะเข้าใจได้ว่าผีอาจจะกลับใจไม่ฆ่าคนร้ายเพราะเค้ากลับใจเป็นคนดีในท้ายที่สุด แต่หากคนดีที่คอยช่วย เหลือผีแต่กลับตกเป็นเหยื่อ คนดูจะรู้สึกว่าการสร้างหนังผีนี้ช่างหดหู่ และไม่ต้องการให้หนังผีจบแบบนั้นเพราะขัดแย้งกับความเชื่อทางพระพุทธศาสนาว่า คนดีมีคุ้ม หรือทำได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ดังนั้นหากคนดีต้องตายก็ควรทิ้งท้ายให้มีใครในเรื่องที่เป็นคนดีอีกตัวละครหนึ่งรอดอยู่เพื่อให้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมต่อไป ทั้งนี้แนวความคิดทั้งหมดนี้ ก็ยังอยู่ภายใต้ขอบของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน และแสดงว่าขอบของการสร้างลักษณะตัวละครมนุษย์ที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างลักษณะตัวละครมนุษย์ของผู้กำกับหนังผีไทย

แก่นความคิด (Theme)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของแก่นความคิด (Theme) โดยผู้วิจัยพบว่ามีขอบของแก่นความคิดเพียงอย่างเดียว นั่นคือ แก่นความคิดหลักที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ที่เป็นมุมมองที่จินตนาการความเชื่อเรื่องผีมาจากความคิดของมนุษย์ เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสร้างแก่นความคิดของเรื่องของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการสร้างแก่นความคิดหลักของหนังผี เพื่อหาคำตอบดังกล่าว ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.12

แสดงบทบาทของขอบแก่นความคิด (Theme) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขอบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
แก่นความคิด	มุมมองจากสายตามนุษย์มีลักษณะประติสฐกรมย่อย 1) ผีมีอยู่จริง 2) ผีมีความน่ากลัว 3) ผีมีความเป็นอื่น 4) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจอันจำกัด 5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	มาจากมุมมองของคนในสังคมไทยที่นำความเชื่อเรื่องผีมาสะท้อนเรื่องของเวรกรรมออกมาในหนังผีไทย โดยเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ผีมีความน่ากลัว ผีมีอำนาจ และคนมีอำนาจจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	เป็นไปตามขอบที่ค้น พบ และแรงบันดาลใจที่ทำหนังผีส่วนมากมาจากเรื่องใกล้ตัว ข่าวสารปัจจุบัน เรื่องในอดีต แต่มีแก่นของเรื่องเหมือนกัน คือ มุมมองความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคม ไทย

จากตารางที่ 5.12 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังสือไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังสือจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างแก่นความคิดหลัก โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่านเพื่อมาสนับสนุนว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

คนไทยโตมากับเรื่องผี พี่เคยให้สัมภาษณ์กับเทศกาลหนังสือผีที่เมืองนอก

เค้าถามว่าทำไมคนไทยถึงทำหนังสือผีได้ดี และเล่าหนังสือได้น่ากลัว เพราะจริง ๆ พี่ว่าเราเกิดมากับเรื่องผีตั้งแต่เด็ก ตอนเด็ก ๆ เพื่อนข้างบ้านก็จะมาเล่าเรื่องผีมันอยู่ในชีวิตของคนไทย มันเป็นเรื่องความเชื่อของคนในสังคม พอมีเรื่องความเชื่อป๊อปพอเราหยิบเรื่องความเชื่อพวกนี้มาทำไม่ว่าจะเป็นผีสาวงามไม่ว่าทุกอย่างอะ มันก็ง่าย เช่น ขับรถไปต่างจังหวัดก็ต้องเล่าเรื่องผี เข้าค่าย forward mail รายการวิทยุ ก็มี การเล่าเรื่องผี เพราะเราคือชาวพุทธ เชื่อบาปบุญคุณโทษ เวรกรรม ซึ่งฝรั่งเค้าไม่เชื่อเรื่องนี้เพราะถ้าเค้าทำผิดพลาดก็ยังมีโอกาสแก้ตัว ล้างบาปได้ แค่นี้ความเชื่อมันก็ต่างกันแล้ว ความเชื่อเรื่องผีของคนไทยมันอยู่ในสายเลือดพี่ว่านะ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ที่มาของการสร้างหนังสือไทยส่วนใหญ่คือหนังสือที่ทำออกมาจากแรงบันดาลใจก่อนการทำ โดยจากการได้รับข่าวสาร หรือเรื่องราวในชีวิตประจำวัน หรือในอดีตอะไรซักอย่างที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี แต่นั่นเป็นข้อมูลดิบที่จะนำมาคิดสานต่อเรื่องราวได้เหมือนกัน และถ้าพูดถึง Theme หลักของหนังสือผีทุกเรื่องเลย นี่ก็เห็นจะพูดเรื่องกรรม คือมันทำอะไรแล้วได้อย่างนั้นแล้วเรื่องผีมันสามารถสะท้อนเรื่องกรรมได้ง่ายเห็นผลทันตา และเกิดในปัจจุบันนั้น (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังสือในเรื่องลักษณะชนบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดที่ว่าแก่นความคิดของเรื่องในหนังสือไทย นั้นมาจากความเชื่อที่ติดตัวมาของคนในสังคมไทยตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน คนไทยมักถูกปลูกฝังความเชื่อเรื่องผีให้อยู่ในสายเลือดมานานมากแล้ว อาจเป็นเพราะประเทศไทยเรานับถือศาสนาพุทธด้วย และเรื่องผี ๆ สาง ๆ ก็คือ การสะท้อนคำสอนทางศาสนาในเรื่องของกรรมว่าถ้าไปทำอะไรใครไว้บาปนั้นก็ย่อมคืนสนองตัวเราเอง หรือการทำชั่วได้ชั่วทำดียอมได้ดี หรือธรรมะย่อมชนะอธรรม ความเชื่อของคนสังคมเหล่านี้เมื่อนำมาเป็นแก่นของหนังสือก็จะกลายมาเป็นสาระสำคัญที่ถูกฝังอยู่ในหนังสือทุกเรื่อง โดยการสร้างหนังสือของผู้กำกับนั้นนอกจากจะนำความเชื่อของคนในสังคมไทยเกี่ยวกับเรื่องผีมาเป็นแก่นนำหลัก แต่สิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจแรกของคนทำหนังสือนั้นก็คือแรงบันดาลใจ โดยส่วนมากมักหยิบยกเรื่องราว ทั้งเรื่องที่มาจากประสบการณ์ส่วนตัว เรื่องใกล้ตัว หรือเรื่องที่เป็นข่าวสารในชีวิตประจำวัน มานำเสนอเพื่อสื่อสารประเด็นบางอย่างของเรื่องราวเหล่านี้ แต่แก่นสำคัญหลัก ๆ นั้นมักเป็นความเชื่อเรื่องผีที่

สะท้อนคำสอนทางพระพุทธศาสนาในเรื่องของ “กรรม” ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ โดยผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนของแก่นของเรื่อง ที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง โดยมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่หลากหลาย คือ ความเชื่อว่ามีผีอยู่จริง ความเชื่อว่ามีผีน่ากลัว ความเชื่อว่ามีผีมีความเป็นอื่น ความเชื่อว่ามีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด และคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผีมีอยู่จริง คือ คนในสังคมทุกคนนั้นจะต้องมีความเชื่อที่เป็นจุดร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้ ซึ่งมีผลต่อการสร้างหนังผีไทยนั้นคือ ความเชื่อที่ว่า “ผีมีอยู่จริง” เพื่อหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัย จึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดว่ามีผีอยู่จริงโดยมีรายละเอียดดังนี้

โดยส่วนตัวที่เชื่อเรื่องผีนะ ก็อาจเคยเห็นบ้างแต่ไม่แน่ใจ เพราะการสร้างหนังผีเราต้องเชื่อเรื่องผีก่อนถึงจะสร้างหนังผีได้ ถ้าไม่เชื่อเรื่องผีที่ว่ามันก็อาจทำไม่ได้นะอย่างน้อยต้องเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษก่อน เพราะผีจะเป็นตัวสะท้อนผลกรรมทั้งหลายพวกนี้ และพี่ก็เชื่อเรื่องวิญญาณที่มีอยู่ แต่เชื่อในลักษณะวิทยาศาสตร์เพราะรู้สึกว่ามันเคลื่อนไหวได้ทุกวันนี่คืออะไร ถ้าเราตายไปมันต้องมีพลังงานอะไรที่หลงเหลืออยู่รึเปล่าซึ่งพลัง งานเหล่านี้จะเป็นสิ่งอธิบายได้ว่าการที่เราเคลื่อนไหวอยู่ทุกวันนี้ได้ยังไง (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

พี่ว่าอาจมีผู้กำกับบางคนที่ไม่เชื่อเรื่องผีแต่ทำหนังผีออกมาให้เห็นในมุมที่เค้ารู้สึกเหมือนว่าทำหนังผีแฟนตาซี ไม่ได้แปลว่าเค้าเชื่อโลกแฟนตาซีจะมีอยู่จริงแล้วผีไม่มีอยู่จริงนะ แต่เค้าสนุกที่ได้คิดมากกว่า โดยส่วนตัวพี่ก็มีความเชื่อเรื่องผีมาก่อนแต่ก็ไม่ทั้งหมดนะเป็นบางอย่าง (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองของจากสายตามนุษย์เรื่องผีมีอยู่จริง โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่ามีผีอยู่จริง เพราะถ้าไม่มีความเชื่อในเรื่องผีมาก่อนก็อาจไม่สามารถอธิบายความเป็นตัวละครผีในหนังผีได้ อาจเคยมีประสบการณ์ที่เคยเจอมาก่อนแต่ทั้งนี้ก็ไม่ได้มีความเชื่ออย่าง 100% เพราะเรื่องผีเป็นเรื่องที่พิสูจน์ไม่ได้ และผู้กำกับที่ไม่มีความเชื่อเรื่องผีแล้วมาทำหนังผีนั้นมักทำหนังผีออกแนวแฟนตาซี เพราะเค้าสนุกที่ได้ทำแต่ไม่สามารถอธิบายเรื่องผีได้ชัดเจนเท่ากับผู้กำกับที่มีความเชื่อเรื่องผีอยู่ก่อนแล้ว ทั้งนี้การผลิตหนังผีและสร้างตัวละครผีขึ้นมานั้นก็ขึ้นอยู่กับสภาพยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีขอบที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องของฝีมืออยู่จริง จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขอบที่เชื่อว่าฝีมืออยู่จริงนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าฝีมืออยู่จริงของผู้กำกับ

2. ฝีมือมีความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมนั้นจะมีความเชื่อว่าฝีมืออยู่จริงแล้ว สิ่งก็ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผี ซึ่งจะมากขึ้นเรื่อยๆ ขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย เพื่อหาคำตอบว่าขอบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดที่ว่าฝีมือมีความน่ากลัวโดยมีรายละเอียดดังนี้

คนดูหนังผีส่วนมากมักกลัวผี แต่ชอบท้าทายตัวเอง โรคจิตชอบดูกลัวผีแต่ก็ยังไปดู จึงตอบได้ว่าทำไมคนถึงดู เพราะคนพวกนี้ อาจจะไม่เคยเจอผี แล้วไม่รู้ว่ามีผีเป็นยังไง แต่ถูกสอนมาอย่างที่เราเรียนพวก Logic ที่บอกว่า มนุษย์กลัวความมืด ซึ่งคนตาบอดไม่กลัวความมืดเพราะเค้าอยู่กับมันมาทั้งชีวิต พี่ว่าที่เรากลัว เพราะเป็นเรื่องที่เราถูกสอนมาเท่านั้นเอง มันไม่ใช่ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่จะรับรู้ได้ แต่ความกลัวนี่เป็นเรื่องที่เราคิดไปเองล้วนๆ อย่างความมืดทำให้เรากลัว เพราะเรามองไม่เห็น พอมองไม่เห็นการตัดสินใจจะต่ำ แล้วที่เหลือก็เป็นการสร้างโน้มน้าวขึ้นมาบ้างละ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

คือ เราไม่ได้เขียนหนังแบบคนกลัวผี เราไม่ได้เขียนหนังแบบกระป๋อง กพล ทองพลับที่ทำหนังผี เพราะเป็นคนกลัวผี ก็เลยเข้าใจว่าคนกลัวผีเค้าเจออะไรมาบ้าง และเป็นคนที่กลัวผีดังนั้นก็เลยเอาความกลัวของตัวเองออกมาขาย ซึ่งต่างกับพี่นะเพราะพี่ทำหนังแบบไม่ได้กลัวผี เพียงแต่ตั้งคำถามกับมันว่า ทฤษฎีพี่ก็คือพื้นที่ Space คนกลัวที่ว่าง คนกลัวความโดดเดี่ยว ความมืด ความไม่เคลียร์ สังเกตได้เลยว่าในหนังผีถ้ามีฉากที่เป็นพื้นที่ว่างในเฟรมนั้นแสดงว่าจะต้องมีอะไรเกิดขึ้นละ พี่อาจจะออกมาได้ คนดูเค้าจะรู้สึกได้ พี่ว่า (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขอบแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์เรื่องฝีมือมีความน่ากลัว โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดที่ว่าความน่ากลัวของผีนั้นขึ้นอยู่กับความเชื่อส่วนบุคคล เพราะผู้กำกับก็มีทั้งเป็นคนกลัวผี และเป็นคนที่ไม่กลัวผี และสิ่งที่สื่อออกมาขึ้นอยู่กับการที่ผู้กำกับแต่ละคนต้องการให้เห็นอะไรในหนัง อย่างคนกลัวผีก็อาจทำหนังผีให้เห็นความน่ากลัวที่ตนเองกลัวแล้วมานำเสนอ ว่าผีสามารถทำอย่างนั้นอย่างนี้ได้และคอยมาหลอกหลอนให้ตนเองกลัว และถ้าไม่ได้เป็นคนกลัวผีมากก็อาจนำเสนอในแง่ของการตั้งคำถาม และสงสัยในเรื่องผีที่ยังไม่สามารถอธิบายได้ หรือตั้งคำถามกับสิ่งที่คนกลัว หรือการอ้างหลัก

เหตุผลทางวิทยาศาสตร์บ้าง ซึ่งส่วนมากเป็นช่วงแรก ๆ ของการนำเสนอเรื่องราวในหนังสือ เช่น ความมืดในที่มืด ความไม่เคลียร์ที่เกิดขึ้น คืออะไรทำไมคนถึงกลัว เป็นต้น แต่ทั้งนี้ ผู้กำกับทุกคนจะมีแนวคิดที่ว่าผีนั้นจะสร้างความน่ากลัวในหนังสือได้จริง อาจเป็นเพราะความน่ากลัวของหนังสือในความคิดของแต่ละคนนั้นมาจากการถูกสั่งสมความเชื่อที่เล่าต่อกันมา ประสบการณ์ที่อาจเจอมาด้วยตนเองจึงทำให้มีความเชื่อว่าผีนั้นมีความน่ากลัวจริง ๆ และแม้บางคนอาจไม่กลัวผี แต่สุดท้ายเมื่อได้พบหรือประสบกับเรื่องผีด้วยตนเองก็อาจทำให้เป็นคนกลัวผีไปได้เลยก็ได้ ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตาตามมนุษย์ในเรื่องของผีมีความน่ากลัว จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าผีมีความน่ากลัวนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังสือไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าผีมีความน่ากลัวของผู้กำกับ

3.ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีถึงความหมายของตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คนเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดที่ว่าผีมีความเป็นอื่นโดยมีรายละเอียดดังนี้

โดยพื้นฐานที่ผ่านมานะหนังสือไทยชอบที่จะสร้างตัวละครแบบชาวบ้านทั่วไป คือ เห็นแล้วต้องกลัวอะ เช่น หน้าและมาเลย แต่พี่ว่าในปัจจุบันนี้เนื่องจากคนดูเริ่มมีการรับรู้ว่ามีผีต้องมีใบหน้าที่ละ ดูน่ากลัว ซึ่งทำให้คนดูเริ่มชินชา เพราะเห็นบ่อยมากไม่ค่อยเกิดความกลัวเท่าไร ดังนั้นถ้าทำหนังสือในลักษณะที่คนดูไม่สามารถจะดูออกว่า ผีแบบไหน จับจุดไม่ถูก จะยิ่งสร้างความน่ากลัวให้คนดูมากยิ่งขึ้น เช่น กลัวในความมืด กลัวร่องรอยของผีที่ไม่รู้ว่าใช่หรือไม่ และไม่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นผีหรืออะไรกันแน่ พี่ว่าการสร้างหนังสือไทยในปัจจุบันนี้เรื่องการสร้างความเป็นอื่นมีความสำคัญมากเลยนะเพราะมันเป็นโจทย์ใหญ่ของผู้กำกับทุกคนในเรื่องของการสร้างความน่ากลัวของผีต่อ ๆ ไปอีก (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

พี่เป็นคนวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ แต่พี่โตมากับความเชื่อเรื่องผีหลาย ๆ เรื่องพี่ก็อาจจะสนุกแบบคนทั่วไปแต่การถอดรหัสของพี่เป็นบางอย่างพี่แค่รู้สึกว่าผีปอบคืออะไรทำไมต้องทำท่าทางจะกินไส้ตลอดเวลา ผีกระสือคืออะไรทำไมต้องมีแสงไฟบูบวบแล้วเที่ยวไปกินของสกปรก ทำไมคนไทยถึงต้องมีผีแบบนี้ ผีแม่นาคมีรูปร่างยังไงทำไมต้องว่าด้วยเรื่องความรักมันเป็นความสงสัย เพราะเป็นลักษณะผีที่เคยเห็นมาแต่ในหนังสือแหละหรือไม่มีคนเล่ากันมาแต่ก็ไม่เคยเจอจริง ๆ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าผีมีแนวคิดในการผลิตหนังสือเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตาตามมนุษย์เรื่องผีมีความเป็นอื่น โดยผู้

กำกับทุกคนมีแนวคิดว่ ลักษณะความเป็นอื่นของผีนั่นคือการที่ทำให้ทราบว่าผีไม่ใช่คน แม้จะมีบางครั้งที่มีลักษณะคล้ายคนแต่อย่างไรก็ตามผีก็ไม่ใช่คน เช่น รูปร่างของผีกระสือที่มีไฟวูบวาบ หรือผีปอบที่ร่างกายคล้ายคนแต่ก็จะต้องแต่จะกินได้ตลอดเวลา และนอกจากนี้ยังมีลักษณะของผีที่หน้าละ ซึ่งทั้งหมดนี้คือการแสดงลักษณะความเป็นอื่นของผีที่ค่อนข้างชัดเจนมาก แต่ก็ยังมีการแสดงลักษณะความเป็นอื่นของผีที่มีความไม่ชัดเจน อย่างที่มีลักษณะคล้ายคนและมีการใช้ชีวิตประจำวันเป็นคนเลยก็ว่าได้แต่สุดท้ายเมื่อรู้ว่าตนเองตายไปแล้วก็จะมีรูปร่างที่ละเมิดเพี้ยนไปจากคนธรรมดา หรือมีสภาพเป็นผีที่ชัดเจน ซึ่งแนวความคิด

ทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องของผีมีความเป็นอื่นจากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนที่เชื่อว่าผีมีความเป็นอื่นนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าผีมีความเป็นอื่นของผู้กำกับ

4. ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั่นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม เพื่อหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดว่ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัดโดยมีรายละเอียดดังนี้

เรื่องของอำนาจของผีก็เหมือนเชื่อว่าผีมีอยู่จริงนั่นแหละแต่ผีก็ไม่ใช่เต็มร้อยนะก็ยังมีส่วนที่สงสัยอยู่เหมือนกันว่าทำไมผีมันทำอย่างที่เราทำไม่ได้วะ แล้วมันมีอยู่จริงรึเปล่า คิดอยู่เหมือนกันก็ไม่ได้เชื่อเต็ม 100 นะประมาณกลาง ๆ อย่างชัตเตอร์ก็มีผีเพศหญิง เพราะเป็นเพศที่ถูกกระทำ เป็นเพศที่อ่อนแอ ไม่มีทางสู้และเมื่อมาอยู่ในโลกของผี ผู้หญิงเหมือนได้พลังพิเศษที่จะมาเอาคืนแล้ว ที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นตัวเองมีอำนาจมากกว่า จึงมีการเอาคืนกับเพศชายที่เคยมากดขี่ตนเอง ทำให้ดูน่ากลัว (ภาควิชา วนศาสตร์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

การใช้อำนาจคนมาปราบผีโดยพระหรือหมอผีมันก็เป็นวิธีการที่ Natural มาก ๆ บางทีเค้าไม่เกี่ยวกับเรื่องเลยแต่ออกมาปราบนี่ออกมอะ มันใช้พลังที่เหนือกว่าสิ่งที่หนังกำหนดไว้มาจัดการ ซึ่งคนดูก็อาจจะเขาก็ได้ถ้าหนังมันถูกปฐมาดีนะ หรือผีทำให้คนกลัวแทบตายสุดท้ายมีหมอผีคนหนึ่งอารมณ์ powerful มาปราบผีได้เราก็คงรู้สึกเข้าเล่นกันอย่างนี้เลยหรือและการปราบผีนี่ก็ขึ้นอยู่กับ theme ของหนังมากกว่าเพราะการปราบผีแสดงว่าผีต้องร้ายใจ หรือผีเป็นสิ่งที่คนไม่ต้องการ แต่อย่างผีในเด็กหออย่างนี้ ไม่ได้มีการบอกในเรื่องว่าใครต้องการเค้าหรือใครไม่ต้องการเค้าเพียงแต่ว่า เค้าช่วยที่มากตกอยู่ในวังวนนั้นแล้วก็มีคนมาช่วย

เค้าให้หลุดจากวงวนนั้นเท่านั้นเอง แต่ว่าหนังบางเรื่องก็อาจเกิดปมดราม่าซึ่งๆ
 เลยกก็ได้อย่างอยู่กับคนแล้วรักกับคนเลย กลายเป็นโคกนาฏกรรมทางด้านความรัก
 พี่ว่ามันแล้วแต่ theme ของหนังเรื่องนั้นมากกว่า (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์
 ,26 มกราคม 2554)

ผีในเรื่องจริง ๆ แล้วคืออะไร ผีคืออุปสรรค เรามีอุปสรรคในชีวิตเข้ามาโปง
 ในมหรสพของคนไทย ตอนจบตัวละครก็ต้องฟันฝ่าชีวิตเพื่อมาปราบผีตัวนั้น จะ
 ปราบด้วยตัวเองหรือปราบด้วยพระ หมอผีมา ก็ว่ากันไปแล้วก็จบนี่คือสูตรหนังผี
 ทั่วไปของไทย และคนไทยก็อยากเสพอะไรที่ง่าย กรรมดีชนะกรรมเลว ทำดียอมได้
 ดีทำชั่วยอมได้ชั่ว เพราะฉะนั้นเค้าก็ต้องอยากเห็นอะไรที่ทำให้ผีต้องโดนปราบ
 และถ้าหนังเรื่องไหนทะเล้งทำผีที่ไม่โดนปราบมันก็ไม่ได้แปลว่าไม่ได้ชนะ อย่างชุด
 เตอร์สุดท้ายคนมันเลวกว่าผีคนดูจึงพร้อมอภัยให้ผีได้แล้วก็ไม่โกรธที่ผีทำแบบนั้น
 เพราะผีก็เป็นคนดีมาก่อน หรือถ้าเป็นลักษณะของ Thai Culture ก็มีเยอะเยอะ
 อย่างปราบให้หลบจำหรือว่าต่างคนต่างอยู่ก็มีหลายวิธีไง จะใส่หม้อถ่วงน้ำอันนี้
 ก็คือปราบได้ไงการใส่หม้อถ่วงน้ำนั้นก็ใช่วิธีแบบหนึ่งของไทยโบราณว่าไม่ได้
 แปลว่าผีเค้าตายไ้ คือ ผีเค้ายังอยู่ในหม้อมันก็อาจจะมาต่อไปอย่างคนหาปลา
 ไปเก็บหม้อกลับมาแล้วเจอผีอีกอะไรก็ว่าไป (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28
 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวิณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้
 ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตาตามนุษย์เรื่องผีมี
 ความเป็นอื่น โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่ามีอำนาจ มีทั้งความโหดร้าย พลังวิเศษที่ได้รับหลังจากที่ตายไป
 แล้วทั้งที่ตอนเป็นคนยังไม่เก่งกล้าขนาดนี้ อาจเป็นเพราะแรงอาฆาตแค้น หรือการที่ผีพยายามฝ่ากฎแห่ง
 กรรมเพื่อกลับมาแก้แค้น แต่ไม่ว่าอำนาจที่ได้มานั้นมากมายเพียงใด ผู้กำกับก็เชื่อว่าสุดท้ายก็ต้องจบลง
 ด้วยอำนาจบางอย่างที่เหนือกว่านั้นคืออำนาจจากคนมีทั้งหมอผี หรือพระ หรืออะไรก็ตามที่เอาชนะอำนาจ
 ของผีได้เพราะผีคือสิ่งที่มนุษย์ไม่ต้องการอยู่แล้ว ทั้งนี้ไม่ว่าผีจะถูกกำจัดอำนาจหรือคนเลวในเรื่องถูกกำจัด
 ก็เป็นสิ่งที่ตรงตามคำสอนทางพระพุทธศาสนา นั่นคือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนยอมรับ
 และต้องการให้เป็นอย่างนี้ แต่ก็มีผีที่ไม่จากไปในทันทีเพราะอาจยังติดอยู่กับบ่วงของกรรมที่ยังใช้ไม่หมดใน
 โลกของมนุษย์นี้ การพยายามฝ่ากฎแห่งกรรมที่ยังทำตามความต้องการของตนเองไม่สำเร็จ หรือผีที่มี
 ลักษณะคงกระพันและไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ตามความเชื่อของคนไทยถึงจะถูกปราบก็อาจแค่ไปจองจำ
 แต่สุดท้ายก็ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์เหมือนเดิม ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของแก่น
 ความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตาตามนุษย์ในเรื่องของผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจที่จำกัด
 จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจที่จำกัดนี้ได้เข้าไปมีบทบาททวน
 ความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าผีมีอำนาจแต่เป็น

อำนาจที่จำกัดของผู้กำกับ คนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ผีในหนังผีทำให้คนธรรมดาสามัญที่ดูหนังผีนั้นมีอำนาจที่เหนือกว่าผี นั่น คือ การได้จ้างมองผีจากที่ไม่เคยเห็นในชีวิตจริง หรือเรียกว่า “อำนาจจ้างมองผี” เพื่อหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดที่ว่าอำนาจในการจ้างมองผีโดยมีรายละเอียดดังนี้

การมาดูหนังผีจะทำให้จินตนาการของคนที่ไม่เคยดูหนังผีได้เห็นผีที่ชัดเจนขึ้น และจริง ๆ แล้วคนดูที่มาดูหนังผีคงไม่ต้องการอะไรนอกจากการเข้าไปเสพความสนุก ตกใจ กรี๊ดกร๊าด คงจะประมาณนี้ คนจึงเลือกที่จะดูหนังผี (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

สำหรับผม หนังผีเป็น Entertainment อย่างหนึ่งนะ ความกลัวมันก็เป็นเรื่องของความสนุกที่ทำให้เรากลัวแล้วก็ไม่ได้เกิดอะไรขึ้นแล้วเราก็อธิบายปอดภัยในโรงหนังเราเห็นฆาตกรที่ไล่ฆ่า แล้วกลัว รู้สึกเหมือนตัวละครที่วิ่งอยู่ในหนังผี แต่เราไม่เห็นเป็นอะไร เรากับหนังเรื่องนี้ไง ซึ่งความกลัวก็เป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งที่คนดูอยากเสพแล้วเสพอีก แต่บางทีเราก็ได้สาระกับหนังบ้างทั้งที่เป็นความบันเทิงแบบ Popcorn ก็คือนอกจากความกลัวที่เราจะเก็บเอาไปรู้สึกเท่าที่ทำได้แล้วยังมีเรื่องของความกลัวในการทำผิดอย่างใครดูชุดเตอร์ก็จะได้ไม่ยกนอกใจแฟน แค่นี้มันก็ได้สาระแล้วนะ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์เรื่องคนที่มีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านภาพยนตร์ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการที่ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์ผีที่พวกเขาสร้างในโรงภาพยนตร์นั้น คือ การมาเสพความสนุก ความกลัวที่ได้จากหนังผี และแฝงไปด้วยสาระ ซึ่งสิ่งสำคัญคือความกลัวและความสนุกเหล่านี้เมื่อมาอยู่ในโรงภาพยนตร์แล้วจะทำให้ผู้ชมเข้าใจสื่อกับปอดภัยจากสิ่งที่กลัวนั้น ๆ และสุดท้ายมันก็เกิดขึ้นแค่ในหนังเท่านั้น และผู้ชมที่มาชมหนังผี จึงถือว่าเป็นผู้ที่มีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านภาพยนตร์หลังจากมีการเสพหนังผีแล้ว สิ่งที่คุณจะนำกลับไปจากโรงภาพยนตร์คือความกลัว รวมถึงความสนุกที่เกิดขึ้นจากการดูหนังผีเท่านั้น แต่ทั้งนี้ผีที่มาอาละวาดในเรื่องก็ไม่ได้มาวุ่นวายในชีวิตจริงของพวกเขาซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ขอบเขตของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตาคนในเรื่องของคนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าคนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าคนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้กำกับข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ในหัวข้อของแก่นความคิดในหนังผีไทย ผู้วิจัย

พบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างแก่นความคิดในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้าง
 ขนบของแก่นความคิดในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียด
 ต่อไปนี้

ผู้กำกับส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในการสร้างหนังผีที่เริ่มมาจากแรงบันดาลใจที่เกิดจากสิ่งใกล้ตัว
 ชาวสารในปัจจุบัน หรือสิ่งที่เป็นประสบการณ์ของตนเองมาก่อน แต่ไม่ว่าจะมีที่มาอย่างไรหนังผีที่สร้างทุก
 เรื่องจะมี แก่นความคิดหลักอยู่เพียงอย่างเดียว นั่นคือ เป็นมุมมองความเชื่อจากสายตามนุษย์ ซึ่งผู้วิจัย
 พบว่าลักษณะประติมากรรมย่อยที่เกี่ยวข้องกับขนบจากมุมมองจากสายตามนุษย์นั้น และมีบทบาทเข้าไป
 กำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ผีมีอยู่จริง มุมมองที่มาจากสายตามนุษย์ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เชื่อเรื่องผีว่าผีมีอยู่จริงโดย
 ส่วนมากสาเหตุความเชื่อนี้จะมาจากเหตุการณ์ที่พบในปัจจุบัน เช่น ความเชื่อด้านไสยศาสตร์ที่ฆ่าคนตาย
 เพราะนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางมนต์ดำ ความเชื่อเรื่องการสะเดาะเคราะห์หรือสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของคนตาย
 อย่างโลงศพ หรือการใช้วิทยาศาสตร์มาสนับสนุนคำอธิบายของปรากฏการณ์ความเชื่อนั้น เช่น ภาพถ่าย
 ตีตวิญญานที่มีการนำเครื่องวัดระดับพลังงานมาวัดพลังงานในรูปแบบของวิญญานของผี และเชื่อว่าผี
 หรือวิญญานคือรูปแบบหนึ่งของพลังงานที่วัดค่าได้ เป็นต้น ซึ่งการไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์นั้นได้
 ทำให้เหตุการณ์เหล่านี้สนับสนุนว่าผีมีอยู่จริง

2) ผีมีความน่ากลัว ความเชื่อว่าผีมีความน่ากลัว ซึ่งความกลัวที่ถูกนำเสนอในเรื่องผีขึ้นอยู่กั
 ประสบการณ์ของผู้กำกับแต่ละคนด้วย ถ้าเป็นคนที่ไม่กลัวผีมากก็อาจมีเรื่องของกรนำวิทยาศาสตร์หรือ
 ความสงสัยในสิ่งที่เกิดขึ้นมานำเสนอมากกว่าคนที่กลัวผีอย่างไม่สงสัย ก็จะนำประสบการณ์ที่กลัว
 ผีมานำเสนอให้ผู้ชมรับรู้เช่นตน และความกลัวนี้ยังเป็นผลพวงมาจากการเชื่อเรื่องความเป็นอื่นของผีด้วย

3) ผีมีความเป็นอื่น นั่นคือ ผู้กำกับมีแนวคิดว่ามีลักษณะของความเป็นอื่น โดยเชื่อว่าผีไม่ใช่คน
 แม้จะแสดงรูปร่างคล้ายคนแต่ผีก็คือผีและผีมีความน่ากลัวและมีความเป็นอื่นที่แตกต่างจากคนทั้งที่แสดง
 ออกมาให้เห็นชัดเจนว่าเป็นผี หรือแม้กระทั่งการแสดงออกแบบไม่ชัดเจนแต่สุดท้ายเมื่อรู้ว่าเป็นผีก็
 แสดงภาพเป็นผีที่ชัดเจนเช่นกัน ซึ่งบางเรื่องที่ถูกนำเสนอผู้กำกับจะพยายามพาผู้ชมเข้าไปสู่โลกแห่งผีตาม
 จินตนาการของผู้กำกับแต่ละคน

4) ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด ความเชื่อว่าผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัดที่ไม่ว่าผีจะร้าย
 มาอย่างไรแต่สุดท้ายก็ต้องถูกกำจัดด้วยกันทั้งนั้น เพราะคนในสังคมไทยส่วนมากนับถือศาสนาพุทธและ
 เชื่อเรื่องเวรกรรม เพราะถ้าหากใครทำอะไรกับใครไว้หนังผีจะทำหน้าที่ในการสะท้อนผลกรรมเหล่านี้

5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ สุดท้ายการสร้างหนังผีนั้นทำให้ผู้กำกับมีแนวคิดว
 ผู้ชมที่มาชมหนังผีคือ ผู้ที่มีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งสำคัญที่ผู้ชมมาชมภาพยนตร์ คือ
 ต้องการเจอกับความกลัวและความสนุกซึ่งอารมณ์เหล่านี้ เมื่อมาอยู่ในโรงภาพยนตร์แล้วจะทำให้ผู้ชมเค้
 รู้สึกปลอดภัยจากสิ่งที่กลัวนั้นๆ และสุดท้ายมันก็เกิดขึ้นแค่ในหนังเท่านั้น จึงถือว่าผู้ชมเค้สามารถมี
 อำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ได้อย่างปลอดภัยเพราะสิ่งที่ได้กลับไปจากการเสพหนังผีจริงๆ แล้ว

คือความกลัวกับความสนุกที่ได้มาเสพเท่านั้นส่วนฝีมือในภาพยนตร์ก็ไม่สามารถหลุดออกมาจากจอสู่วิถีจริงได้ ซึ่งตรงตามสูตรชนบทของแก่นความคิดในการสร้างหนังผีไทย ที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/mise en scene) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ มี 2 แบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืน, เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน และสถานที่ (Place) ซึ่งประกอบด้วยสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสร้างฉากของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการสร้างแก่นความคิดหลักของหนังผี เพื่อหาคำตอบดังกล่าว ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.13

แสดงบทบาทของชนบทจากฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/ mise en Scene)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบท	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับ ภาพยนตร์	สรุป
ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ	เวลา (Time) สถานที่ (Place)	เวลาที่เป็นกลางวัน-กลางคืนช่วยในเรื่องของอารมณ์ในหนังผี แต่สร้างความน่ากลัวได้ทั้งสองเวลาส่วนเวลาที่เป็นอดีตปัจจุบัน-สลับ-อดีตอนาคตช่วยเรื่องการทำให้อ่านใจเรื่องราวมากขึ้น ทุกสถานที่ที่สามารถนำมาสร้างในหนังผีได้หมดขึ้นอยู่กับเรื่องที่จะเล่าและประสบการณ์ผู้ชม	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเวลากลางวันกลางคืนที่ช่วยเพิ่มอารมณ์ความกลัวซึ่งได้ทั้งสองเวลา และเวลาที่เป็นการสลับอดีตปัจจุบันในการทำให้อ่านใจเรื่องราวมากขึ้นและสถานที่ที่จะนำฉากแบบใดมาสร้างก็ได้ ทุกอย่างขึ้นอยู่กับเรื่องที่เล่าด้วยว่าจะทำให้มีความน่ากลัวเพิ่มขึ้นได้หรือไม่

จากตารางที่ 5.13 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรระกฎหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ โดยมีชนบมาจากมุมมองของคนในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เวลา (Time) คือ การสื่อความหมายของฉาก ถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผี โดยผู้วิจัยพบลักษณะฉากที่เกี่ยวกับเวลาประกอบกัน 2 รูปแบบ คือ 1) เวลาในแบบกลางวันและกลางคืน คนไทยมักเชื่อว่าผีนั้นออกมาปรากฏกายได้เฉพาะตอนเวลากลางคืนแต่ปัจจุบันหนังผีไทยส่วนใหญ่มักสื่อออกมาให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาตอนกลางวันได้เช่นกัน และ 2) เวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน เป็นเทคนิคที่อาจทำให้เกิดการนำเสนอในมิติที่หลากหลายมากขึ้น อาจทำให้ทราบต้นสายปลายเหตุที่เชื่อมระหว่างอดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการสร้างฉาก ที่เกี่ยวกับเวลาโดยรายละเอียดดังนี้

พูดถึงภาพในอดีตกับปัจจุบันก่อน คือการเล่าเรื่องโดยใช้ flash back ที่คนดูไม่เคยรับรู้มาก่อน เป็นการให้ข้อมูลคนดูเพิ่มเติม หมายถึงเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนั้นในอดีตน่าจะมีปมแบบนี้มาก่อนจึงมีผลต่อปัจจุบัน เป็นการกลับไปเล่าให้คนดูในปัจจุบันฟังว่าเกิดอะไรขึ้น ทำให้ปัจจุบันมัน Complete ซึ่งอาจเป็นข้อมูลบางอย่างที่เราอยากให้คนดูรู้แต่ไม่ใช่การรับรู้อย่างละเอียดละออ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้มักเล่าด้วย flash back แต่ว่าเวลาที่เป็นกลางวันกับกลางคืนก็เหมือนการผ่านเวลาที่เป็นปกติธรรมดากลางวัน-กลางคืนไปเรื่อย ๆ ตัวละครดำเนินชีวิตไปตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องคือฟิมองว่าหนังผีไทยไม่จำเป็นต้องเล่าแค่ตอนกลางคืน เพราะกลางวันผีก็ออกมาหลอกและมีวิธีการเล่าให้ดูน่ากลัวได้ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

พูดถึงเวลาที่เป็นกลางวันกับกลางคืนก่อน พี่ว่ามันเป็นเวลาที่ต่างกันชัดเจนเพราะผีชอบมาในความมืดก็จริง แต่ก็ไม่ได้แปลว่าผีไม่ชอบมาตอนกลางวัน เพราะสุดท้ายถ้าหนังผีที่แสงเคลียร์ ๆ ก็อาจทำให้ความกลัวเกิดขึ้นได้ อาจน้อยหรือมากกว่าแสงที่มืด ๆ ก็ได้มันอยู่ที่วิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับ ส่วนช่วงเวลาที่เป็อดีตสลับปัจจุบัน อย่างในหนังเปนู้กับผี ที่มีการย้อนภาพกลับไปยังอดีต ฟิมองว่ามันมีผลต่อการให้ Message กับคนดูว่าจริง ๆ แล้วเกิดอะไรขึ้นกันแน่ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ที่มีองค์ประกอบเรื่องเวลา โดยผู้กำกับ

มีแนวคิดที่ว่า ในส่วนของเวลาที่เป็นกลางวัน-กลางคืน ผู้กำกับส่วนใหญ่อาจนำความคิดเรื่อง ความมืดก็คือ ความไม่รู้นำมาใช้สร้างอารมณ์ให้เกิดความกลัว ซึ่งก็คือ เวลากลางคืนน่าจะสร้างอารมณ์ความน่ากลัวได้ง่ายกว่า แต่ในปัจจุบันทั้งสองเวลาไม่ว่าจะเป็นกลางวันหรือกลางคืนก็สามารถออกมาหลอกได้หมด มันขึ้นอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับแต่ละคนว่าจะทำให้น่ากลัวได้ถึงระดับไหนและสามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากน้อยเพียงใด และเวลาที่เป็นเวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน ผู้กำกับทุกคนมองว่าการใช้เวลาลักษณะนี้เพื่อสื่อความหมายในหนังดีคือ เป็นการให้ข้อมูลคนดูเพิ่มเติม กับผู้ชมแต่ก็อาจไม่ได้หมดทั้งเรื่อง แต่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึง ข้อความของหนังเรื่องนั้นได้จากการปะติดปะต่อเรื่องราวในหนังก่อนหน้าด้วย หรือช่วยทำให้สิ่งที่หนังซ่อนเร้นอยู่กระจางขึ้นมาบ้างเพื่อจะก้าวสู่ข้อความต่อไปในหนังว่าที่มาที่ไปนั้นเป็นมาอย่างไร ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ที่มีองค์ประกอบเรื่องเวลา จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขอบที่เชื่อว่าฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ที่มีองค์ประกอบเรื่องเวลา ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างฉาก ที่เกี่ยวข้องกับเวลาของผู้กำกับ

2. สถานที่ (Place) คือ การสื่อความหมายถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผีโดยเฉพาะ ประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะประติสฐกรรมของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ในหนังผี 4 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เพื่อหาคำตอบว่าขอบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการสร้างฉาก ที่เกี่ยวกับสถานที่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ฉากที่เป็นสถานที่ที่ชอบมากในหนังผีเลย และคิดว่าน่าจะนำมาสร้างความน่ากลัวได้มากเลยก็เดี๋ยวก็คือ ฉากที่เกี่ยวกับความมืด เพราะความมืดเป็นสัญลักษณ์ ญาณที่ทำให้คนเรากลัวจะเป็นที่ไหนก็ได้ เพราะมนุษย์กลัวความมืด ความไม่รู้” (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

มันไม่ตายตัวนะ พี่จะเปลี่ยนฉากไปเรื่อย ๆ ไม่เคย fix ว่าผีต้องเป็นแบบนี้ ต้องเจอบรรยากาศแบบนี้ โดยส่วนตัวชอบอะไรพื้นที่ที่มีความขัดแย้งจัด ๆ เช่น พื้นที่ที่รู้สึกว่ามันน่ากลัว มันแหละจะทำให้รู้สึกน่ากลัวได้มาก มันเหมือนเป็นความท้าทายของพี่ เช่น Central World ไม่น่ามีผีเพราะคนเดินกันเยอะแยะ ไม่ต้องหลบแสงหรืออะไร แต่เวลาเดินอยู่ถ้ามีคนมากระซิบข้างหูว่า ช่วยด้วย ช่วยด้วย ช่วยด้วย เท่านั้นแหละมันก็น่ากลัวขึ้นมาได้ ความน่ากลัวมันอยู่ที่ว่าใครถูกคุกคาม (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จริง ๆ แล้วเราถ่ายทำกันที่โรงเรียน ทำให้เราต้องรอช่วงเด็กปิดเทอมกันถึงจะถ่ายกันได้เลย คือบอกได้เลยว่าเป็นหนังผี แต่ของผมมันแตกต่างเพราะเป็นหนังผีที่เน้นบรรยากาศ ให้คนดูกลัวจากเนื้อเรื่อง เช่น เราเห็นภาพ ๆ หนึ่ง ตอนแรกอาจ

รู้สึกเฉย ๆ แต่พอเรารู้เรื่องราวของมัน เราอาจจะสนุก ก็เป็นความกลัวจากเรื่องที่ไม่ใช่มีผีโผล่มาหลอก หรือมีชาวด์แรง ๆ ให้คนดูตกใจ (ทองยศ สุขมากอนันต์, ออนไลน์, 2548)

เบนชูกับผี เป็นภาพยนตร์ที่ย้อนไปในอดีตประมาณ 70 ปี รูปแบบที่ใช้ในหนังเรื่องนี้จะอยู่ในระหว่างปี พ.ศ. 2470-2480 ซึ่งยุคนั้นเมืองไทยจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มคนสังคมชั้นสูง พวกนี้จะได้รับอิทธิพลทางยุโรปเป็นอย่างมาก ลักษณะของบ้าน เครื่องใช้ในบ้าน การแต่งกายจะได้รับอิทธิพลทางยุโรปเป็น ศิลปะในยุคที่เรียกว่า อาร์ท นูโว (Art Nouveau) มาจากทางฝรั่งเศส และอีกด้านหนึ่งเมืองไทยก็ยังเป็นอะไรที่ไทยมาก ๆ คนต่างจังหวัดก็จะพายเรือ อยู่บ้านได้ทุนสูง จุดตะเกียง นอนมุ้ง ทำนา..ฉะนั้นแนวทางด้านศิลปะในการนำเสนอของเรื่องนี้ จะมี 2 รูปแบบที่มาเจอกัน หรือ ว่าเป็นการปะทะกันระหว่างชนบทกับเมือง (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, ออนไลน์, 2547)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ รวมถึงบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้วโดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง และทองยศ สุขมากอนันต์ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพที่มีองค์ประกอบเรื่องสถานที่โดยผู้กำกับมีความคิดว่าสถานที่ที่นำมาสร้างในหนังผีแล้วเพิ่มความน่ากลัว หรือเพื่อดึงผู้ชมเข้ามาสู่อารมณ์ในหนังผี สถานที่ทุกที่มีความน่ากลัวหมดขึ้นอยู่กับการจะทำให้เกิดความน่ากลัวได้แค่ไหนบรรยากาศจะเป็นใจมากหรือเล่าหรือเรื่องเล่าจะทำให้หน้าขนลุกได้ระดับใด นอกจากสถานที่มันก็มีองค์ประกอบอื่น ๆ อีกที่จะเล่าเรื่องของที่นั่นให้ดูน่ากลัว ถ้าเป็นฉากที่มีสภาพแวดล้อมทั้งชนบทในเมือง อย่างเรื่องเบนชูกับผีที่มีทั้งสถานที่ที่เป็นของชนชั้นสูงกับชนชั้นล่างในยุค 70 ปีที่แล้ว หรือเรียกง่าย ๆ ว่าเป็นการปะทะกันระหว่างชนบทกับเมืองก็สามารถสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวได้เช่นกัน ต่อมาคือฉากที่เป็นลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวัน อย่างสถานที่ที่มีคนพลุกพล่าน อย่าง

ห้างสรรพสินค้า หรือห้องที่หนึ่งอยู่คนเดียว ในห้องนอน จะยิ่งทำให้ความน่ากลัวนั้นเพิ่มมากขึ้นเพราะคนมักกลัวความไม่รู้ คือถ้ารู้ว่าที่ไหนมีผีแล้วมันไม่ค่อยกลัว แต่ก็ไม่เสมอไปเพราะถ้าเป็นต่อมาจากภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เป็นฉากที่เกี่ยวข้องกับความความเชื่อของคนตาย บางคนก็สามารถสร้างให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัวได้ง่าย เพราะแต่ละสถานที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ การเคยรับรู้เรื่องราวของสถานที่เหล่านั้นที่เล่าในหนังผีด้วยของผู้ชมด้วย เพราะหากคนดูเคยพบกับสถานที่ที่น่ากลัวนี้มาก่อน อย่างบางคนอาจกลัวสถานที่ที่เป็นที่เกี่ยวกับเรื่องลี้ลับที่มีคนตายก็คือแค่บรรยากาศก็ทำให้หลอนได้แล้วก็ได้ สรุปแล้วคือทุกสถานที่ที่น่ากลัวหมดขึ้นอยู่กับการเล่าเรื่องในหนังผีมากกว่า มันแล้วแต่การหยิบยกว่าจำนำเรื่องไหนมาเล่าโดยผู้กำกับมากกว่า ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพที่มีองค์ประกอบเรื่องสถานที่ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพที่มีองค์ประกอบเรื่องสถานที่ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างฉากที่

เกี่ยวข้องกับสถานที่ของผู้กำกับ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของฉากในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างฉาก ซึ่งประกอบด้วย 2 แบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืน เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน และสถานที่ (Place) ซึ่งประกอบด้วย สถานที่ที่เป็นชนบท และเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้างชนบทของฉากในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้ผู้กำกับส่วนใหญ่มีแนวความคิดในการกำหนดฉากในการถ่ายทำในส่วนของเวลานั้น ได้ทั้งกลางวันและกลางคืนอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องมากกว่าว่าจะทำให้ผู้ชมนั้นมีอารมณ์ร่วมในหนังผีมากนักน้อยเพียงใด เพราะผีในปัจจุบันสามารถออกมาหลอกได้ในเวลาที่เป็นกลางวันแล้ว และมีการใช้เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน เพื่อเป็นการค่อย ๆ บรรยายเรื่องราวให้ชวนชวนลูกและเข้าใจเนื้อหาของหนังผีได้มากขึ้น สุดท้ายในเรื่องของสถานที่ถ่ายทำที่เลือกมาของผู้กำกับแต่ละท่าน มีทั้งการเลือกตามลักษณะของฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตประจำวันที่ไม่เกี่ยวกับคนตาย ที่ที่มีคนพลุกพล่าน ฉากที่เป็นสถานที่ของความเป็นชนบทและความเป็นเมือง เพื่อให้เห็นความแตกต่างและที่มาของความเชื่อเรื่องผีมักมาจากชนบท เพราะส่วนมากเป็นสถานที่ที่ตรงกับที่ตั้งใจเช็ดไว้แล้วมีทั้งบรรยากาศที่มีความขลังของสถานที่ที่เป็นความเชื่อแต่โบราณ และบางเรื่องจะมีการถ่ายทำทั้งช่วงที่เป็นฉากในเมืองและชนบท และฉากที่เป็นสถานที่ภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เกี่ยวกับคนตาย มีศพอย่างวัด เมรุเผาศพ โรงพยาบาล แม้คนจะรู้ว่าที่นี่มีผีได้แน่นอนแต่ก็ยังกลัวสภาพบรรยากาศที่รู้แล้วอยู่ดี ส่วนบางสถานที่ที่เข้าไปถ่ายทำจริง ๆ ไม่ได้เพราะไม่ได้รับอนุญาตก็ต้องมีการเซ็ทฉากขึ้นให้สมจริงมากที่สุด หรืออาจมีการใช้ฉากในจินตนาการเข้าช่วยด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ฉากเหล่านี้จะยิ่งช่วยทำให้นามาน่าผู้ชมไปสู่โลกแห่งผีในหนังได้เร็วขึ้น

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน คือ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการผลิตการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว

สัญลักษณ์ทางด้านภาพ คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางภาพนั้นจะเป็นการทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการอารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร

(ฉลองรัตน์ ทิพย์พินาน, 2539, น. 19) ซึ่งในส่วนขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังสือมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสง การใช้เทคนิคตัดต่อ และ การใช้เทคนิคพิเศษ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อตอบคำถามว่าขอบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.14

แสดงบทบาทของขอบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขอบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านภาพ 1) มุมกล้อง 2) ขนาดภาพ 3) การจัดแสง 4) ใช้เทคนิคตัดต่อ 5) ใช้เทคนิคพิเศษ	มักใช้ทั้งมุมกล้องแทนสายตาคนดู และมุมกล้องในการเล่าเรื่อง ขนาดภาพที่ใช้บ่อยเพื่อสร้างความน่ากลัว คือขนาดภาพที่มีระยะใกล้ การจัดแสงมีดลใจความน่ากลัวได้ง่ายกว่าแสงสีอื่นแต่สีที่เคลียร์ ปัจจุบันก็ทำให้กลัวได้ มักใช้การไล่ระดับอารมณ์ด้วยภาพ การตัดต่อแล้วสุดท้ายอาจตัดมาเจอผีหรือไม่ก็ได้อย่างรวดเร็ว มีทั้งการแต่งเมคอัพ (make up) และ effects ที่คนทำให้หนังผีมีความสมจริงมากขึ้น แต่บางครั้งอาจไม่น่ากลัว ซึ่งการใช้ computer graphic อาจจะมาช่วยแก้ปัญหาได้	เป็นไปตามขอบที่ค้นพบโดยผู้กำกับได้มีกร ใช้มุมกล้องเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย เพื่อเน้นอารมณ์ความน่ากลัวทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากขึ้นและนอกจากนั้น ยังมีการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ในการตัดต่อภาพเข้ามาช่วยอีกด้วย

จากตารางที่ 5.14 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้าง

สัญลักษณ์ทางด้านภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. มุมกล้อง (Camera Angles) คือ การใช้มุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้มีความหลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง, เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ทั้งนี้มุมกล้องที่สำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำหนังผีคือ มุมกล้องที่เห็นระดับสายตา มีทั้งมุมกล้องที่แทนสายตาคนดูกับมุมที่แทนสายตานิยมแสดง และเพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นมีความสมบูรณ์ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้อง การจะสื่อความหมายในหนังผีไทย ทั้งนี้ยังจะต้องเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เข้ามาใช้เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการสื่อความหมายที่เน้นอารมณ์ความน่ากลัวในหนังผีไทยด้วย เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช่มุมกล้องโดยมีรายละเอียดดังนี้

หนังผีเป็นหนังที่ต้องใช้ความเป็นภาพยนตร์สูง ใช้การสื่อสารด้วยภาพ เยอะกว่าหนังอื่น ๆ อย่างหนังรักบางที่ยังไม่ใช้ภาพเหมือนหนังผี หนังผีต้องสร้างอารมณ์ด้วยภาพ ถ้าหนังรักจะถ่ายข้ามไหล่กันไปข้ามไหล่กันมา ตัวละครใช้ dialogue ในการช่วยพูดทำให้คนดูรู้สึกซึ่ง หนังผีเป็นหนังที่สืบเกิดจากการใช้มุมกล้องมุมสูงมุมต่ำ มุมแทนสายตาคนดูรู้สึกว่ามันเปลี่ยนไปจากมุมมองนั้นทำให้คนดูกลัวขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยภาพ โดยไม่ต้องเห็นผี ไม่ต้องเห็นตัวละครพูดอะไร ไม่เห็นตัวละครเดินด้วยซ้ำ แต่เรากลัวเพราะภาพมันเปลี่ยนไป ทำให้เราเกิดอารมณ์ร่วมแบบว่าหนังผีต้องใช้ศาสตร์ทางภาพยนตร์ในทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเยอะ หนังผีหนึ่งชิ้นจะมีจำนวนข้อที่ทำให้คนดูกลัวเยอะกว่าหนังแนวอื่นอาจจะพอ ๆ กับหนังแอคชั่นเลยมันไม่ใช่แค่การบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่มันก็ให้เกิดอารมณ์อย่างขนาดภาพเดียวกันแต่เปลี่ยนว่าเป็นสายตาของตัวละครมองทำให้อารมณ์ของคนดูเปลี่ยนไปแล้วรู้สึกเหมือนเราเป็นตัวละคร และรู้สึกถูกสวมความเป็นตัวละครตอนนั้น กำลังเดินไปเปิดประตูถ่ายไปที่มือที่เท้าเดิน มันไม่ได้บันทึกภาพว่าเค้ากำลังเดินอยู่แต่มันพยายามกระตุ้นอารมณ์คนดูว่ามันน่ากลัว มันกำลังจะเกิดอะไรขึ้นเป็นการสื่อสารด้วยขนาดภาพองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างมุมกล้องสำคัญหมดไม่มีว่ามุมกล้องแทนสายตาสำคัญว่ามุมกล้องมุมสูงมันบอกไม่ได้จนกว่าจะเห็น Scene นั้นและเราจะรู้ว่าควรใช้ภาพแบบไหน หนังผี คือ การใช้ภาพจำนวนมากที่ทำให้เรารู้สึกกลัวมากกว่าและรู้สึกไปตามหนังสื่อสารด้วยภาพเยอะมาก ภาพที่สำคัญอีกอันคือภาพแทนสายตา คือเป็นหมัดเด็ดของหนังผี พอเป็นภาพแทนสายตาคนดูจะถูกคนทำหนังบังคับให้ไปเป็นตัวละครทั้ง ๆ ที่เราไม่อยากจะ

บังคับเราให้ไปเป็นคนดูหนังผีจะกลัว มันเป็นการใช้ภาพที่ดึงดูดคนดูให้เข้าไปใกล้ความน่ากลัวมากขึ้น ๆ โดยที่คนดูไม่อยากจะไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ก็ต้องมีทั้งการใช้มุมกล้องแทนสายตา ประกอบกับมุมกล้องแบบ Point of view ถ้าสังเกตในหนังผีส่วนใหญ่จะต้องมีกล้องแทนสายตาตัวละครเพื่อให้รู้ว่าตัวละครเห็นอะไร แล้วทันใดที่ไม่เห็นปั๊บ แล้วหันมาก็เห็นผีนั่งรออยู่แล้วอะไรแบบนี้จะเป็นมุมกล้องที่คนดูไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นเพราะมันแทนสายตาคนดู อย่างเช่นภาพครั้งแรกคนเดินหาของ เห็นหน้าตัวละครหาของพอภาพครั้งที่สองเป็นภาพแทนสายตาที่เปิดลิ้นชักมองเห็นผีนอนอยู่ตรงเท้าก็จะตกใจเป็นมุมกล้องแทนสายตาที่สำคัญ เป็นมุมกล้องที่หนังผีจำเป็นต้องมีและช่วยให้คนดูมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากขึ้น พี่ไม่ได้ชอบมุมกล้องแบบนี้เพราะมันรู้สึกว่ามันไม่ได้เล่าเรื่องในทางไหนมากเท่าไรแต่ว่ามันจำเป็นจริง ๆ มุมกล้องอย่างอื่นในหนังผีก็มีการใช้ทั้งหมดในการเล่าเรื่อง ให้ประกอบกันแต่มุมกล้องแบบที่แทนสายตา และก็ POV เวลาเจอผีแล้วมันทำให้น่ากลัวมากที่สุด (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิและปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของมุมกล้อง โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่ามุมกล้องสำคัญหมด ไม่มีว่ามุมกล้องแบบใดสำคัญกว่าหรือน้อยกว่าแบบใด บอกไม่ได้จนกว่าจะเห็น scene นั้นแล้วก็จะรู้ว่าควรใช้ภาพแบบไหนจากมุมแบบใด แต่มุมกล้องที่ใช้เพื่อการเล่าเรื่องที่มักจะ ใช้ประกอบกันในหนังผีที่พบบ่อย คือมุมกล้องแบบที่แทนสายตา และก็มีมุมกล้องที่ใช้ลักษณะของมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นมุมกล้องที่หนังผีจำเป็นต้องมีและช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากขึ้น ซึ่งเวลาเจอผีแล้วมันทำให้น่ากลัวมากที่สุด โดยมุมแทนสายตาคนดูจะยิ่งทำให้รู้สึกว่ามันเปลี่ยนไปจากมุมมองนั้นทำให้คนดูกลัวขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยภาพ โดยไม่ต้องเห็นผี ไม่ต้องเห็นตัวละครพูดอะไรไม่เห็นตัวละครเดินด้วยซ้ำ แต่ทำให้คนดูกลัวกลัวเพราะภาพมันเปลี่ยนไป ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของมุมกล้องจากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของมุมกล้องได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

2. ขนาดภาพ (Size of shot) คือ การที่กล้องจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพและมุมมอง ซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เราสามารถเห็นภาพได้หลากหลาย ซึ่งระยะภาพที่ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอารมณ์กลัวในหนังผีไทยมากคือ ภาพระยะใกล้ (Close up/ CU) และภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up/ ECU หรือ XCU) เป็นต้น โดยภาพต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ และเพื่อหาคำตอบว่าขนบที่

ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้ขนาดภาพโดยมีรายละเอียดดังนี้

คือว่ามันก็ไม่เสมอไปแต่ว่าโดยทั่ว ๆ ไปภาพระยะใกล้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับหนังผีและสำคัญมากเพราะว่ามันต้องการกระตุ้นอารมณ์คนดูจากไกลเข้าไปหาใกล้จากกว้างเข้าไปหาแคบ ค่อนข้างเป็นการดึงอารมณ์คนดูให้เข้ามาสู่สิ่งที่กำลังนำเสนอ เช่น ภาพแคบที่ตาตัวละครกำลังกลัว เหงือกกำลังตก มือกำลังจับประตูกำลังจะเปิด เท้ากำลังจะเดินเป็นต้น ดังนั้นภาพใกล้มันเป็นภาพที่สำคัญมากสำหรับหนังผี (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

น่าจะเป็นภาพระยะใกล้ที่ชอบเอาไว้ในหนังผีบ่อย ก็เพราะหนังผีมันเร้าอารมณ์ภาพต้องไปจับอารมณ์ที่รู้สึกกลัวนั้นออกมา เพื่อส่งผลกระทบต่อคนดูอยู่ที่วิธีใช้แบบใดแบบหนึ่งมากไปมันจะไม่ตอบโจทย์ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

คือ การทำหนังจะมองว่าง่ายก็ง่าย จะมองว่ายากก็ยากนะ ขึ้นอยู่กับเป้าหมายสำหรับผมสองคน ไม่เคยมองว่าง่ายอยู่แล้ว จะถ่ายช็อตหนึ่งคิดแล้วคิดอีกว่าจะถ่ายกันอย่างไร จะใช้วิธีให้คนดูได้อารมณ์มากที่สุด จะใช้ภาพใกล้หรือภาพไกล สำคัญหมด (บรรจง ปิณฑะกุล, 2550)

เป็นภาพที่สนองอารมณ์ทั้งหมดเลยเพื่อให้เห็นว่าตัวละครกำลังรู้สึกอะไรอยู่ ถามว่าถ้าภาพระยะใกล้สำคัญกว่าภาพอื่นตรงไหน ก็อย่างทำให้คนดูกดดัน เป็นการสร้างความกดดันให้คนดูง่าย ๆ เลยลองถ่ายภาพกว้าง ๆ เรารู้สึกปลอดภัยไปโรงโล่งแต่ถ้าถ่ายแค่นี้มันเหมือนอยากรู้ว่าเห็นอะไรเป็นการสร้างความกดดันจากภาพหรือเน้นเฉพาะ (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ และปวิณภูริจิตปัญญารวมถึงบทสัมภาษณ์ผู้กำกับจากข้อมูลที่มีอยู่แล้วโดยบรรจง ปิณฑะกุล ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของขนาดภาพ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสื่อสารด้วยขนาดภาพนั้นโดยทั่วไป ขนาดภาพเป็นสิ่งสำคัญสำหรับหนังผีทุกระยะ โดยขนาดภาพที่มาจากการเลื่อนกล้องให้มีระยะภาพทั้งจากไกลเข้าไปหาใกล้ จากกว้างเข้าไปหาแคบเหล่านี้เป็นการดึงอารมณ์คนดูให้เข้ามาสู่สิ่งที่กำลังนำเสนอ หรือการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม ทำให้ผู้ชมถูกขับให้เกิดเป็นอารมณ์ต่าง ๆ ออกมา ทั้งนี้ระยะภาพที่เป็นที่นิยมมาใช้ในหนังผีไทยเสมอคือ ขนาดภาพที่มีระยะภาพใกล้ (Close-up) เพราะระยะภาพใกล้นี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกถูกกดดัน และเป็นการสร้างความกดดันให้ผู้ชมได้ง่าย ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของขนาดภาพจากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของขนาดภาพได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

3. เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง แสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้เทคนิคการจัดแสง โดยมีรายละเอียดดังนี้

การใช้แสงให้สลัวไม่จำเป็นครับ คือหนังผีสว่างมากก็ได้ก็น่ากลัวได้ เยอะแยะไปมันเป็นรูปแบบการทำหนังผีที่ว่าต้องมีคือมีดคือมีดปู้บก็กลัวง่ายขึ้น แต่ว่าถ้าคุณเก่งกว่านั้นคุณต้องสามารถทำหนังผีตอนกลางวันสว่างเห็นพระอาทิตย์ก็น่ากลัวได้เหมือนกัน (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ถ้าหนังผีก็ต้องสลัวบ้างเพราะผีคงไม่ออกมาในที่เคลียร์ ๆ เท่าไรถ้าจะให้ดูน่ากลัวไฟ จะต้องดับในบ้านต้องใช้ไฟฉายแทน เป็นสูตรหนึ่งของหนังผี (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

เป็นความเข้าใจที่ง่าย และสัญชาตญาณที่ง่ายที่สุดของมนุษย์ อย่างการไม่เคลียร์แต่ก็ไม่ได้เป็นกฎตายตัวว่าไม่เคลียร์เท่านั้นถึงจะสร้างความน่ากลัวได้ แต่ถามว่าถ้าเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ คนก็จะชอบวิธีนี้ (แสงสลัว) สื่อสารง่ายคนดูเข้าใจง่าย ถ้าเลือกให้แสงเคลียร์ อาจจะยากในการเล่าเรื่อง แต่ไม่ใช่ว่าเป็นไปไม่ได้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวิณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสงโดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่า ในเรื่องของการจัดแสงในหนังผีไทยนั้น มักจะใช้แสงที่มีดสลัว หรือการจัดแสงของตองกลางวันให้เป็นแสงเหมือนตอนกลางคืน มากกว่าแสงที่มีสภาพเคลียร์เห็นรายละเอียดชัดเจน เพราะเทคนิคการจัดแสงให้สลัวจะเป็นการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย หรือทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวได้ง่ายมากกว่า และแม้ว่าแสงมีดจะนิยมนำมาใช้ในหนังผีไทยมากกว่าแสงที่เคลียร์มองเห็นชัดเจน แต่อย่างไรก็ตามในปัจจุบันก็ยังมีผู้กำกับที่นำแสงที่เคลียร์ชัดเจนมาทำให้หนังผีมีความน่ากลัวขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการจัดแสงให้ดูลึกลับมีมิติมากขึ้น โดยอาจใช้แสงสีอื่น ๆ เช่น สีม่วง สีบานเย็น สีเหลือง ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับเทคนิคของผู้กำกับแต่ละคนว่าต้องการใช้แสงแบบไหน เพื่อสื่อสารอะไรออกมาด้วย โดยแสงสีพวกนี้สามารถบอกเอกลักษณ์ของหนังผีได้ชัดขึ้น และทำให้ดูลึกลับ มีมิติมีความน่ากลัวมากขึ้นซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสง จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสง ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

4. การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่า ต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือ จะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับ ภาพอะไร และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้ กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้เทคนิคการตัด ต่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

วิธีการเก่า ๆ อย่างโผล่มาจ๊ะเอ๋ มันหมดแล้วไม่มีหนังเรื่องไหนที่จะทำโผล่ ออกมาน้อยมาก มันดูทำมาหมดแทบจะทุกวิธีแล้ว เพราะจังหวะแรกอาจจะไม่ใช่ผี เลยเพราะเดี๋ยวนี้จังหวะที่สองก็เดาได้มันจะรู้อยู่แล้วว่าจังหวะแรก เพราะคนจะ ฉลาดขึ้นเรื่อย ๆ พอเห็นตัวละครหันไปก็ไม่มี แต่พอหันไปอีกที่คนดูก็เจอ มันจะ work ก็ต่อเมื่อในเรื่องที่เราทำขึ้นใหม่ภาพที่เราจะถ่าย จังหวะเราดีพอ มันขึ้นอยู่กับจังหวะ ความคิดเห็นส่วนตัวผม ถ้าผมทำให้คนดูตกใจได้ด้วยวิธีนี้ผมก็ไม่อาจ สามารถทำอีกก็ได้นะตอนถ่ายรู้สึกเลยด้วยซ้ำว่ามันไม่ตกมันเป็นเรื่องที่แปลกมาก ใช้เวลาเพียงเสี้ยววินาทีที่จะว่าช็อตนี้ตกใจและอีกช็อตหนึ่งไม่ตกใจเพราะหันหน้า เข้าไปนิดเดียวมันเป็นศาสตร์ในการทำเหมือนกันตอนที่เรามองดูในมอนิเตอร์เรา ต้องรู้ทันทีเลยว่าหันอย่างไรตกใจ มันอยู่ที่กล้องที่เคลื่อนที่ไป ตัวละครที่ขยับ ถูกต้องหมดมันถึงตกใจมันไม่ตายตัว (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์ 26 มกราคม 2554)

ก็ต้องทำให้คนดูเห็นก่อนว่าในฉากนี้เกิดอะไรขึ้นเช่น ถ่ายมาช้าเดินเข้าไป ในห้องหนึ่งแล้วเห็นว่าในห้องมีตุ๊กตา เปียโน เราเห็นว่าห้องมีเท่านี้หลังจากนั้นก็ ต้อง ใช้ภาพแทนสายตามาช้าที่จะทำให้เห็นว่ามาช้าเดินหาอะไรอยู่ พอหา ๆ ปู๊บกก็เจอผี เลยถ้าเจอผีเลยอาจจะเร็วเกินไปเราอาจตัดภาพกลับมาที่มาช้าเห็นข้าง ๆ ตัวเดิน หาของอีกแล้วตัดมาที่แทนสายตามาช้าอีกคนดูจะเริ่มรู้สึกว่ามีอะไรมันนี่เป็น การตัดต่อไล่ลำดับไปแต่สุดท้ายอาจไม่เจออะไรเลยก็ได้ แต่ว่าการตัดต่อมัน ต่างกันสมมติถ้าเราถ่ายมาช้าเดิน ๆ ปู๊บกแล้วภาพกลับมาช้าเดินส่องไฟ เราจะไม่ รู้สึกกลัวเพราะเราเห็นทั้งหมดว่ามาช้าทำอะไรอยู่ แต่ถ้ามาช้าภาพกว้างเดินปู๊บก แทนสายตามาช้าปู๊บกมาเห็นเปียโนจะรู้สึกว่ามีอะไรอยู่ซ้ายมือหรือเปล่าพอไม่เห็น ซ้ายเราไปตัดภาพมาช้าส่องเหมือนเดิมหน้าหนึ่งไม่มีอะไรก็รู้สึกเกือบจะเห็นในสิ่งที่ ไม่คาดคิดเป็นการไล่ระดับอารมณ์ด้วยการตัดต่อคือการเลือกอารมณ์ Control อารมณ์คนดู (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิด ในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของเทคนิคการตัด

ต่อ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการตัดต่อนั้นมีการนำหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อนำมาใช้อยู่แล้ว โดยเทคนิคการตัดต่อนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันได้ เช่น อยากให้ผ่อนคลายก็อาจจะกว้างแล้ว หนึ่ง ๆ หรือการตัดด้วยรูปทรง เชื่อม ขึ้นด้วยทรง เป็นต้นซึ่งการนำเทคนิคการตัดต่อนำมาใช้ในการสร้างหนัง ฉะนั้นต้องทำให้คนดูเห็นก่อนว่าในฉากนี้เกิดอะไรขึ้น แล้วค่อย ๆ มีการไล่ระดับอารมณ์ด้วยการตัดต่อคือการ Control อารมณ์คนดู จากนั้นอาจไม่เจออะไรเลยก็ได้ หรือจะเห็นในสิ่งที่ไม่คาดคิดอย่างรวดเร็ว เป็นต้น นอกจากนี้ เทคนิคการตัดต่อยังขึ้นอยู่กับกล้องที่เคลื่อนที่ไป และตัวละครที่ขยับถูกต้องหมดถึงจะทำให้ภาพที่ตัดต่อออกมาตกใจ ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทาง ภาพในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการสื่อความหมายในระดับ สัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

5. การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบน คอมพิวเตอร์ หรือการใช้ effects จากการแสดงของนักแสดง ๆ จริง และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ กราฟฟิค (computer graphic) และเพื่อหาคำตอบว่าขนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการ ผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึง การใช้เทคนิคพิเศษ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขึ้นอยู่กับผู้กำกับขึ้นอยู่กับตัวเรื่อง ขึ้นอยู่กับปัญหาที่เกิดขึ้นในกองถ่าย บางที่ไม่ต้องใช้ CG ในการทำให้คนดูกลัวมากขึ้นแต่ว่า CG อาจจะมาช่วยในแง่ของการแก้ปัญหาในกองถ่าย บางครั้งการ make up ไม่สามารถทำได้บางที่ถ่าย เสร็จแล้วเห็นว่าตอน make up น่ารักแต่ถ่ายออกมาไม่น่ารัก ถ้าเป็นเมื่อก่อน จะแก้ไม่ได้แต่เดี๋ยวนี้คอมพิวเตอร์จะแก้ปัญหามาให้เราได้ อยากให้ตาลง หายไปข้าง ปาก จิกปากแหงนทำได้หมดรู้จักเอา CG มาใช้ให้ถูกต้องมาแก้ปัญหาหรือว่ามาทำให้ รู้สึกน่ารักกลัวมากขึ้นในแบบที่ถูกกาลเทศะ ไม่ใช่ว่าสักแต่ว่ามาทำให้มันละเทะ จนเกินไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

การใช้ CG มันไม่ได้จำเป็นขึ้นอยู่กับเรื่องที่เรารู้ว่าเรื่องที่เราเล่า จะต้องใช้ CG เข้ามาช่วยในการเล่าเรื่องหรือไม่จริง ๆ แล้วไม่จำเป็น แต่ถ้าอย่าง เด็กหอจากที่ตกไปในน้ำแล้วน้ำมันไม่มีเลยก็ต้องถ่ายใช้ CG ช่วยให้ภาพดูสวยดู แบบมี miracle บางอย่างเกิดขึ้น มันไม่ใช่การแก้ปัญหา มันคือวิธีการเล่าเรื่อง มากกว่า(ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิด ในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของเทคนิคพิเศษ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสร้างหนังผีจะต้องมีทั้งการแต่งเป็นเมคอัพ (make up) แล้วก็ effect ที่เป็นพวก อาร์ตเพื่อช่วยทำให้หนังผีมีความสมจริงมากขึ้น โดยบางครั้งการ make up อย่างเดียวไม่สามารถทำได้

เพราะบางครั้งเมื่อถ่ายเสร็จแล้วจะเห็นว่าตอน make up น่ารักแล้วแต่ถ่ายออกมาไม่น่ารัก ซึ่งการใช้ computer graphic อาจจะมาช่วยแก้ปัญหาในกองถ่ายได้ โดยการใช้ CG มันไม่ได้จำเป็นขึ้นอยู่กับเรื่องราวในหนังที่ต้องการเล่ามากกว่า และขึ้นอยู่กับว่าจะนำ CG มาใช้ในกระบวนการไหนอย่างถ้าคนเล่นไม่ได้ เช่น ฝึที่แต่งหน้าและยังไม่เพียงพอแล้วช่างแต่งหน้าทำไม่ได้ เป็นต้น ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขอบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังไทย ซึ่งประกอบด้วยมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสง การใช้เทคนิคตัดต่อ และการใช้เทคนิคพิเศษในหนังไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้างขนบของสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับ ดังต่อไปนี้

1) การใช้มุมกล้อง มีการใช้มุมกล้องทุกรูปแบบแต่ที่เน้นและใช้บ่อยมากคือการใช้มุมกล้องแทนสายตารวมทั้งการใช้มุมกล้องมาเล่าเรื่อง หรือมุมมองการเล่าเรื่องร่วมด้วยช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากขึ้น ซึ่งมุมกล้องที่มีความน่ารักมากคือการใช้มุมกล้องแทนสายตาคนดู

2) การใช้ขนาดภาพ ในหนังฝึมีการใช้ขนาดภาพทุกระยะขึ้นอยู่กับฉากของข้อต่อแต่ละข้อต่อว่าต้องการภาพระยะใด เพื่อนำมาเล่าอารมณ์ผู้ชมหนังฝึ แต่ระยะภาพที่ทำให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ที่น่ากลัวนั้นคือระยะภาพใกล้ (close up)

3) การใช้เทคนิคการจัดแสง การจัดแสงที่สามารถเล่าอารมณ์ผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัวได้ง่ายในหนังฝึคือ แสงที่มีดสลัวหรือแสงที่ไม่เคลียร์ แต่แสงอื่น ๆ ในปัจจุบันถูกนำมาสร้างให้มีความน่ารักได้เช่นกัน ที่ทั้งแสงสีที่เคลียร์เห็นรายละเอียดชัดเจน และแสงสีอื่น ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ทั้งหมด ขึ้นอยู่กับผู้กำกับแต่ละคนจะเลือกใช้

4) การใช้เทคนิคการตัดต่อ มีการนำหลักเกณฑ์ตามทฤษฎีของการตัดต่อมาใช้ทั้งเชื่อมภาพ ภาพในลักษณะต่าง ๆ ทำให้มีความรู้สึกที่แตกต่างกัน เป็นต้น ทั้งนี้การตัดต่อภาพในหนังฝึนั้นผู้กำกับมีแนวคิดสำคัญคือการไล่ระดับอารมณ์ของภาพขึ้นไปเรื่อย ๆ ว่าตัวละครกำลังทำอะไร เกิดอะไรขึ้น แล้วค่อย ๆ แสดงภาพที่มีการตัดต่อไปภาพ ๆ หนึ่ง โดยเทคนิคการตัดต่อที่ถูกนำมาใช้บ่อยคือหลังจากมีการไล่ระดับอารมณ์ภาพแล้ว ก็อาจแสดงภาพอื่นที่ให้เห็นว่ามีฝึหรือไม้ก็ตามอย่างรวดเร็วจนทำให้ผู้ชมตกใจ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับจังหวะของภาพ การเคลื่อนไหวของนักแสดงและองค์ประกอบอื่นๆ ด้วยที่ทำให้ภาพนั้นน่ารักขึ้นมา

5) การใช้เทคนิคพิเศษ การใช้เทคนิคพิเศษที่มาจากคนในกองถ่ายเอง ทั้ง make up หรือการใส่ effect เองนั้นสามารถทำได้ แต่บางครั้งการใช้เทคนิคเหล่านี้ไม่สามารถตอบโจทย์ผู้กำกับที่ต้องการภาพที่น่า

กลัวเพิ่มขึ้นได้ จึงต้องนำ Computer Graphic มาใช้ในหนังสือปัจจุบันมากขึ้นเพื่อให้เกิดความสมจริงมากขึ้นหรือมาแก้ปัญหาบางอย่างในกองถ่าย ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับเรื่องเล่านั้น ๆ ด้วยว่าต้องการภาพ CG ถึงระดับไหน

สัญลักษณ์ทางด้านเสียงคือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงนั้น เสียงถูกนำมาใช้สื่อสารความหมายเพื่อเน้นให้ภาพและบรรยากาศในหนังนั้นมีความสำคัญมากขึ้นซึ่งในส่วนของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากฝี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาแนวคิดในการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านเสียงและตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.15

แสดงบทบาทของชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียงที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบท	แนวทางในการผลิตหนังไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านเสียง และ ประติมากรรม คือ เสียงจากดนตรี ความเงียบ เสียงจากฝี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงสัตว์ และ เสียงเพลง/บทสวด	มีการใช้เสียงที่มีความแตกต่างกันอยู่กับการเลือกสรรของผู้กำกับ และอาจรวมไปถึงความชอบส่วนบุคคล โดยที่ยกมาคือเสียงเพลง เสียงเงียบ เสียงผิวร้องไหยหวน เสียงจากธรรมชาติจากสัตว์ เสียงสังเคราะห์ เป็นต้น	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ โดยเสียงที่เกิดขึ้น จาก แนวความคิดของผู้กำกับทั้งหมดนี้ก็เพื่อนำมาเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความน่ากลัวขึ้น

จากตารางที่ 5.15 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จริง ๆ เสียงเพลงก็น่ากลัว พอใช้เพลงเยอะ ๆ คนก็จะกลับมาเจียบพอ
เจียบบางทีก็น่ากลัว บางทีเราคิดว่าเสียงเจียบแต่ก็ไม่เจียบเป็นเสียงคล้ายแบบ
เสียงเบท แบบฮึม ๆ ๆ ๆ โดยที่เราไม่รู้ตัว อยู่ในโรงหนังเวลาเราเจียบปั๊มน้ำมันไม่ได้
เจียบสนิทเค้าจะใส่เสียงขับเข้าไปด้วย เหมือนมีเสียงดังอยู่ในหูตัวเองจริง ๆ ถ้าเรา
จะไม่ใส่ก็ได้แต่ส่วนใหญ่จะใส่กันเพื่อให้บรรยากาศ เหมือนเสียงเบทเสียงขับเบา ๆ
เพื่อปูพื้นไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ในหนังสือที่ไม่แน่ใจว่าเสียงอะไรจะทำให้คนดูกลัวมากนะ แต่ที่ใช้บ่อย ๆ
แล้ว โดนต้องเสียงนี้เลย อย่างหนังสือเรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน เสียงเปรี๊ตร้อง
โหยหวนมันน่ากลัวมากมันเสียดแทงหูเวลาฟัง และทำให้เรารู้สึกได้เลยว่าเป็นเสียง
ผีเปรี๊ต (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

เสียงในหนังสือที่ชอบก็จะเป็นเรื่องของเสียงบรรยากาศที่วังเวง และคิดว่า
เป็นเสียงที่สำคัญที่สุดในหนังสือเสียงดังโครมครามไม่สำคัญเท่าเสียงบรรยากาศ
เพราะมันทำให้เรารู้สึกจริงว่ามันมีอะไรผิดปกติ เจียบ เสียงลม เสียงป่า เสียง
ธรรมชาติ แล้วไม่ต้องไปปรุงแต่งอะไรมาก ถ้าไปปรุงแต่งเยอะจะยิ่งไม่จริงต้องใช้
เสียงจริง ๆ ที่สามารถสะกดอารมณ์คนดูได้มากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา,
สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้
ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ในเรื่อง
ของเทคนิคพิเศษ โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่แตกต่างกันว่าการใช้ลักษณะเสียงเพื่อมาเร้าอารมณ์ผู้ชมนั้นมี
ความหลากหลายขึ้นอยู่กับเทคนิคของแต่ละคน โดยมีทั้งเสียงที่เจียบแต่ก็มีเสียงเพลงบรรเลงด้วย เสียงร้อง
โหยหวนของผีเปรี๊ต เสียงวังเวงจากบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ มีเสียงสัตว์ร้องในป่าทั่วไป เป็นต้น ซึ่ง
แนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง จากที่ผู้วิจัยค้นพบ
แล้วนั้น แสดงว่าขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดใน
การผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อ
ของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้าง
สัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีไทย ซึ่งประกอบด้วยมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเจียบ เสียง
จากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวดในหนังผีไทยที่มีความ
หลากหลาย โดยสูตรขนบการสร้างขนบของสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไป
กำหนดแนวความคิดของผู้กำกับในการสร้างเสียงเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมในหนังผีได้ทุกเสียงขึ้นอยู่กับผู้กำกับ
ว่าต้องการเสียงแบบใด และความชอบส่วนบุคคลของผู้กำกับว่าเสียงแบบใดทำให้น่ากลัวได้มากกว่ากัน
ทั้งนี้สัญลักษณ์ทางเสียงจึงมีความหลากหลายที่จะนำมาใช้ประกอบกันอาจใช้เสียงที่มาจากหลายชนิด
รวมกันก็ได้

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (audience appeal) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม มี 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว อารมณ์ตลกขบขัน อารมณ์แบบลึกลับ/ ตื่นเต้น อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ อารมณ์ความรัก/ มิตรภาพ เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสร้างฉากของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการสร้างแก่นความคิดหลักของหนังผีเพื่อหาคำตอบดังกล่าว ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.16

แสดงบทบาทของชนบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม	1) อารมณ์กลัว	สร้างจากความกลัวที่สยองขวัญ ความกลัวที่ถูกบีบคั้น ซึ่งใช้บ่อยที่สุดคือความกลัวที่ตกใจสุด ๆ ซึ่งขึ้น อยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมด้วย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ แต่ลักษณะชนบที่แตกต่างออกไป คือลักษณะ
	2) อารมณ์ตลกขบขัน	ความตลกมาจากทั้งนักแสดงตลกและนักแสดงธรรมดาที่ตลกเพราะบท ทั้งนี้ ความตลกจะขึ้นอยู่กัลักษณะของโครงเรื่องตระกูลย่อยหนังผีไทยด้วย	อารมณ์ที่ถูกเร้าจากความเศร้าสะเทือนใจ ความเป็นดราม่า อารมณ์ทางเพศ
	3) อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น	ความลึกลับมีอยู่ในหนังผีทุกเรื่อง แต่ระดับความลึกลับขึ้นอยู่กัลักษณะโครงเรื่องของตระกูลย่อยในหนังผีไทย	อารมณ์ แอคชั่น
	4) อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ	ส่วนมากเป็นความเห็นใจทั้งนักแสดงและผีที่เคยประสบเคราะห์กรรมมาก่อน แต่ทั้งนี้ก็มักตั้งอยู่บนผลของการกระทำที่ตนเคยทำไว้	
	5) อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ	เป็นเรื่องที่นำเสนอได้ง่ายผู้ชมชอบเพราะความรักเป็นเรื่องที่เป็นพื้นฐานของโลก	

จากตารางที่ 5.16 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. อารมณ์กลัว เป็นการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว โดยเป็นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีช่วยขับเคลื่อนให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากขึ้นซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งระดับความน่ากลัวออกเป็น 3 ระดับ คือ 1) ความน่ากลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและสยองขวัญ 2) ความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด และ 3) ความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความกลัว โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตามหลักแล้วการทำหนังผีอยากให้คนดูได้กลัวสุดขีด กลัวจนแบบว่า...มันเหมือนการที่ผู้กำกับบางคนอาจจะไม่ได้อยากให้คนดูถึงขั้นตกใจแต่อยากให้คนดูรู้สึกได้ว่ากลัวรู้สึกไม่ปลอดภัยหวี ๆ น่ากลัวจนไม่อยากจะดูต่อแล้ว แต่ไม่ต้องทำให้ตกใจแบบตึงตังก็ได้ ที่ผมทำมาก็มีความรู้สึกสนุกที่ได้ทำให้คนดูตกใจสะดุ้งบ้างทั้งเสียงและภาพที่มันมีจังหวะพอดีกัน โดยหนังผีนั้นก็คือการควบคุมอารมณ์คนดูให้รู้สึกไปตามที่เราต้องการ คนดูเหมือนของเล่นของผู้กำกับ ที่ต้องทำให้กลัวทำให้ตกใจ ในระหว่างการเล่าเรื่องราวได้ และจงเขาไปตามเนื้อเรื่องของเราให้ได้โดยใช้วิธีการต่าง ๆ ทั้งการกำกับภาพ เสียง ซาวด์เอฟเฟ็ค ทุกอย่างสำคัญหมด (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ถ้าทำหนังผีแล้ว คนดูเข้าไปดูแล้วได้สะดุ้งตกใจถือว่าคุ้มแล้วหนังผีที่อยากให้คนดูได้เข้าไปดูคือ การตกใจ การกลัว อันตึงเครียด และอันตึงต่อไป น่าจะเป็นข้อความที่เราจะสื่อสารมากกว่า แต่ทั้งนี้ดีกรีความกลัว ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนว่ากลัวแล้วนะ แล้วที่สำคัญคือตอนดูมัน Concentrate กับหนังไปมากน้อยแค่ไหนคือแค่แอบปิดตานิดหนึ่งก็พลาดไปแล้วอาจคิดเรื่องอื่นอยู่แล้วตามไม่ทัน เรื่องมันก็จะพลาดไปว่าจะให้เกิดอะไรขึ้น ซึ่งการสร้างความน่ากลัวในหนังผีจริงแล้วมันเป็นเรื่องของ Reaction ของตัวละคร นอกจากการที่ผีออกมาแล้วยังมีการที่ตัวละครอยู่กับตัวเอง และการอยู่กับคนรอบข้าง ตัวละครทำปฏิกิริยาที่แปลกๆ ออกไปคือไม่ใช่สิ่งที่เราทำอยู่ทุกวัน มันก็ทำให้คนดูรู้สึกว้าว! อ้าว! มีลางร้ายในหนังหรืออะไร มันเป็นการบีบเพื่อนำไปสู่ Climax เช่น คนทั่วไปเดินมาเพื่อนทักไปทำอะไรมาวันนี้หน้าดูหมอง ๆ มันต้องมีอะไรผิดปกติละ (ปวีณ ภูวจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ท่ามกลางกระแสหนึ่งฝืน หนึ่งสยของขวัญที่เต็มไปด้วยหมด ผมกลับรู้สึกว่ามัน
มากด้วยปริมาณ แต่รูปแบบของมันซ้ำ ๆ เลยอยากทำหนึ่งสยของขวัญนี้แหละ แต่
ทำ ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปบ้าง เน้นการบีบคั้นอารมณ์ในแบบที่ไม่กระซก
โง่งน้าง ไม่เน้นจ้วงหะระดั่ง หรืออาการตกใจ แต่มันจะเป็นอาการสยของที่ค่อย ๆ
บีบอารมณ์คุณ เปิดเผยชัดเจน แต่หนักขึ้นเรื่อย ๆ และสุดท้ายมันจะนำพาไปถึงจุด
ที่ป่วยสุดของความน่ากลัว มันเป็นอีกรูปแบบที่เราคิดว่ามันน่าสนใจครับ (เอกชัย
เอื้อครองธรรม, 2551)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวิณ ภูริจิตปัญญา และบทสัมภาษณ์ของผู้
กำกับที่มีอยู่แล้วอย่างเอกชัย เอื้อครองธรรมทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความกลัว โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่แตกต่างกันออกไปในเรื่องของการสร้าง
ความน่ากลัว โดยมีทั้ง 3 รูปแบบ แบบแรก คือ การเน้นและการบีบคั้นอารมณ์ที่มีลักษณะความสยของใน
รูปแบบต่าง ๆ หรือในแบบที่ไม่กระซก โง่งน้างไม่เน้นจ้วงหะระดั่ง หรืออาการตกใจ แต่มันจะเป็นอาการ
สยของที่ค่อย ๆ บีบอารมณ์คุณ เปิดเผยชัดเจน แต่หนักขึ้นเรื่อย ๆ และสุดท้ายมันจะนำพาไปถึงจุดที่ป่วยสุด
ของความน่ากลัว เป็นรูปแบบที่นำมาใช้เร้าอารมณ์ความน่ากลัวไม่บ่อยมากนัก ส่วนมากมักเป็นภาพที่
สยของขวัญในรูปแบบต่าง ๆ รูปแบบต่อมาคือการทำให้ผู้ชมกลัวจากความรู้สึกไม่ปลอดภัยหวี ๆ น่ากลัว
จนไม่อยากดูต่อแล้ว น่าจะเป็นข้อความที่สื่อสารมากกว่า Reaction ของตัวละคร นอกจากการที่ผีออกมา
หลอกยังมีการที่ตัวละครอยู่กับตัวเอง และการอยู่กับคนรอบข้าง ตัวละครทำปฏิกิริยาที่แปลก ๆ ออกไปคือ
ไม่ใช่สิ่งที่เราทำอยู่ทุกวัน แต่ไม่ต้องทำให้ตกใจแบบตึงตังก็ได้ โดยการมองภาพ ๆ หนึ่ง ตอนแรกอาจรู้สึกเฉย
ๆ แต่พอเรารู้เรื่องราวของมัน เราอาจจะขมลูก คือเป็นความกลัวจากเรื่องที่ไม่ใช่มีผีโผล่มาหลอก หรือมี
ชาวด์แรง ๆ ให้คนดูตกใจ เป็นการบีบคั้นอารมณ์ความกลัวออกมาจากเรื่องราวที่ผู้ชมไม่เคยรู้มาก่อนทำให้
ชวนชวนลูกได้ และแบบต่อมาเป็นรูปแบบการสร้างความน่ากลัวที่นำมาใช้บ่อยในหนังผีไทย คือ การทำให้
คนดูตกใจระดั่งบ้างทั้งเสียงและภาพที่มันมีจ้วงหะระดั่งกัน คือการทำให้ผู้ชมได้พบกับ การตกใจ การกลัว
หรือการตั้งใจให้ผู้ชมกลัวสุด ๆ ไปเลย โดยตัวละครก็จะไปเจออะไรที่รวดเร็ว ทุกครั้งที่ผีออกมาก็กระตุก
อารมณ์ของผู้ชมได้ตลอด ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิด
ความกลัว จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัว ได้เข้า
ไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ นอกจากนี้ ระดับ
ความกลัวนั้นอาจแบ่งออกมาเป็นระดับไม่ได้ชัดเจน เพราะว่าความกลัวของแต่ละคนขึ้นอยู่กับ
ประสบการณ์ของบุคคลแต่ละคนด้วยว่าจะกลัวแบบไหนมากกว่ากัน

2. อารมณ์ตลกขบขัน เป็นการเร้าอารมณ์ผู้ชมโดย การใส่ความตลก หรือมุขตลกในรูปแบบที่
แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์กับคนหรือคนกับคนโดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ตัวตลกแทรก 2) ผีตลก
แทรก และ 3) คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว และเพื่อหาคำตอบว่าขนบที่ค้นพบนั้นมี
บทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบท

สัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความตก โดยมีรายละเอียดดังนี้

อารมณ์ที่กระตุ้นให้เกิดในผู้บริโภคมีหลายระดับ คิดว่าที่ผ่านมาถ้าเป็นมุขตลกเราจะขำมุขไหนก็ได้ ซึ่งมุขตลกปล่อยมาแล้วตลกเลยอาจจะวัดเป็นระดับได้ แต่ไม่ได้หมายความว่ามุขเดียวกันนี้จะทำให้คนร้อยคนตลกซ้ำเหมือนกัน และวิธีการสร้างความตลก จริง ๆ อยู่ที่เรื่องตัวนักแสดงถ้าเราไม่ได้มาทำหนังตลกจ๋าเลยคงไม่มีผลไปลดความน่ากลัวนาคนั้นอยู่ที่ตัวบท Script ว่าบทของเรื่องนั้นต้องการความน่าเชื่อถือขนาดไหน สมมติถ้าเรื่องราวเกิดขึ้นในกองถ่ายหนังตลก ยิ่งก็ต้องเป็นดาราตลกเล่น แต่ถ้าเป็นอาคมขวนขึ้นเล่น ก็ต้องดูบริบทว่าเรื่องยังไปขึ้นอยู่กับคาร์แคเตอร์และเป็นวิธีการหนึ่งที่จะเสริมสร้างความตลกจากตัวนักแสดงตลกเอง (ปวิณ ภริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

มันคือจุดอ่อน เหมือนแบบ...เคยตั้งคำถามมั้ยว่าทำไมบ้านผีสิงจึงเป็น ที่
 อบอุ่นของสวนสนุกทั่วโลกเพราะว่าเมื่อเข้าไปหาความกลัวประมาณหนึ่งความ
 สนุกคือการได้กรี๊ดหัวเราะ แล้วตลกที่เพื่อนได้กรี๊ด มันเหมือนการระบายความรู้สึก
 บางอย่าง มันก็เหมือนการที่หนังงใจให้ซีเรียสเลย ไม่ล้อเล่น ความหนักของหนัง
 มันก็จะเกิด มันก็มีหนังหลายเรื่อง หนังผีไทยคนไทยจะเสพงานต่างจากฝรั่ง คน
 ไทยเสพงานเป็นมหรสพ คือครบรส เพราะมีพื้นฐานมาจากการดูโกลี เหมือนมีตัว
 พระตัวนาง โจ๊ก พระเอกต้องหล่อ นางเอกต้องสวย ต้องมีตัวตลก มีผู้ร้าย ตัวตลก
 ขาดไม่ได้ เพราะเป็นเรื่องของคนไทยที่ชอบอะไรแบบนี่คือ อย่าให้เครียดมาก
 เกินไปเค้าไม่ชอบ คนไทยชอบให้มีตัวตลกมากกว่าให้คนธรรมดามาเล่นตามบท
 อาจจะไม่ต้องตลกเท่าก็ได้ และตลกไทยกับตลกฝรั่งก็ต่างกัน (กองเกียรติ ไข่มศิริ,
 สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปิณ ภุจิจิตปัญญา และก้องเกียรติ ชิมศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการร้านอาหารของผู้ชมให้เกิดความตลก โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสร้างความตลกให้เกิดขึ้นนั้นมีได้ทั้งจากตัวนักแสดงที่เป็นตลก และจากคนธรรมดามาเล่นให้เป็นตลกตามบทที่ผู้กำกับเขียนให้ แต่การนำนักแสดงตลกเองมาเล่นนั้นอาจจะทำให้ความตลกมีมากกว่าความตลกจากบทก็ได้ ซึ่งการใส่การร้านอาหารด้วยความตลกเข้าไป ต้องอยู่ที่เรื่องราวของหนังดีด้วยความน่าเชื่อถือขนาดไหน เพราะถ้านำตัวนักแสดงตลกมาแสดง และอาจไม่ได้ใส่บทให้เป็นหนังตลกไปเลย ก็คงไม่มีผลไปลดความน่ากลัวของหนังผีมากนัก ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงตลกมาเล่น หรือคนธรรมดามาเล่นตลกก็ขึ้นอยู่กับการวางตัวของนักแสดงด้วยว่าจะให้เล่นเป็นบทอะไร ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับ Script ว่าบทของเรื่องนั้นต้องการให้เป็นหนังผีแนวไหนด้วย แสดงว่าลักษณะของตระกูลย่อยหนังผีไทยนั้นมีผลต่อการใส่ความตลกเข้าไปในหนังผี ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการใช้วิธีการร้านอาหารของผู้ชม

ให้เกิดความตลก จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความตลก ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้กำกับ

3. อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความลึกลับปนความตื่นเต้นในช่วงที่ตัวละครในหนังผีมีการสืบหา หรือการหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกลับตื่นเต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ถ้าเป็นหนังผีอย่างแรกเลยก็คืออารมณ์สงสัย อารมณ์ที่คลุมเครือก่อน คือไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น คือพอคนดูเกิดความไม่รู้ และถ้าเกิดเราเล่นกับความไม่รู้ของคนดูโดยลากอารมณ์คนดูไปทางซ้ายที่ขวาที่ ๆ คือมันดีกว่าเปิดเรื่องทุกอย่างให้คนดูรู้แล้วค่อยเล่ามาว่าเกิดอะไรขึ้น เช่น หนังที่ชื่อบ้านผีสิงคนดูมัน Expect ไปแล้วว่าบ้านมันต้องมีผีแน่นอน แต่พอหนังชื่อแฝด คนดูก็จะงงว่า อ้าว! แฝดอะไรวะ นี่ก็ออกมามีมันต้องมีแฝดคนหนึ่งตายแน่นอน แต่ไม่รู้จะเกิดอะไรขึ้นต่อเพราะมันไม่ได้มีความน่ากลัวในคำว่าแฝด อย่างโปรแกรมหน้าวิญญาณอาฆาต คนดูต้องคิดว่ามันต้องต้องมีคนตายที่อาฆาตแค้นอยู่แน่ ๆ มันเป็นการสร้างความคาดหวังของคนดูตั้งแต่แรกมันก็จะเดาเรื่องออกจะถ้าได้ดูตอนเริ่มเรื่องที่ไปชมหนังผีเดียวจะต้องมีผีมาหลอกคนทำแผ่นผีแน่นอน คือหนังผีมันเป็นการเล่นกับความคาดหวังของคนดู (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ผมว่าหนังผีมีอารมณ์อยากรู้อยู่ มันอาจจะไม่ใช่อารมณ์อยากรู้แบบว่าเป็นใครบางที่มันแค่ผีจะอยู่หลังประตูเปล่า มันจะมาก็มีหรืออะไรแค่นี้ คือหนังผีเป็นเรื่องของความไม่รู้แล้วอยากรู้ว่ามันมีผีเปล่าอารมณ์แล้วแต่ดีก็รู้ว่าจะให้คนดูสงสัยแค่ไหนอยากให้รู้ก็มากแค่ไหน อาจจะไม่นอกให้เค้ารู้อะไรเลยก็ได้คือให้เค้ากลัวไปเรื่อย ๆ ก็ได้ หรือให้ดูจนจบแล้วจะบอกหรือไม่บอกเลยก็ได้ ให้คนดูคิดไปเองว่ามันคืออะไร สงสัยไปเอง ทำให้คลุมเครือว่าอาจจะใช่หรือไม่ใช่ก็ได้ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกลับตื่นเต้น โดยผู้กำกับมีแนวคิด ว่า ในหนังผีนั้นอารมณ์ที่พบทุกเรื่องนอกจากความกลัวแล้วก็คืออารมณ์ที่ชวนสงสัย อารมณ์ที่คลุมเครือก่อน คือหนังผีเป็นเรื่องของความไม่รู้แล้วอยากรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น เมื่อผู้ชมเกิดความไม่รู้ และถ้านำความไม่รู้ของผู้ชมมาเล่น โดยดึงอารมณ์ผู้ชมไปทางซ้ายที่ขวาที่ ๆ ก็จะเป็นการดีกว่าเปิดเรื่องทุกอย่างให้ผู้ชมรู้ก่อนแล้วค่อยเล่ามาว่าเกิดอะไรขึ้น โดยอาจจะไม่นอกให้รู้อะไรเลยก็ได้คือให้กลัวไปเรื่อย ๆ ก็ได้ หรือให้ดูจนจบแล้วจะบอกหรือไม่บอกเลยก็ได้ ให้ผู้ชมคิดไปเองว่ามันคืออะไร สงสัยไปเอง ทำให้คลุมเครือว่า

อาจจะใช้หรือไม่ใช้ก็ได้ ซึ่งระดับดีกรีที่จะให้ ผู้ชมนั้นมีความสงสัยแค่ไหน หรืออยากให้ผู้ชมรู้อีกมากแค่ไหน นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของตัวละครย่อยของหนังผีไทยด้วยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนั้นมีความสงสัยมากถึงระดับใดเพราะแม้ทุกเรื่องจะมีความสงสัยหมด แต่ระดับความสงสัย ความลึกกลับที่เกิดขึ้นก็จะไม่เท่ากัน ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขบวนการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกกลับ ตื่นเต้น จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขบวนการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกกลับตื่นเต้น ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์

4. อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ เป็นการสร้างสถานการณ์เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจตัวละครในหนังผี โดยมีการเน้นการสื่อถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมาน ทั้งจากตัวละครคนและตัวละครผีที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามลักษณะจิตใจของตัวละคร 1) ตัวละครผี ที่เป็นผีที่ดี และ 2) ตัวละครคนที่เป็นคนดี และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความสงสาร/น่าเห็นใจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ถือว่าเป็นอารมณ์หนึ่งที่ทำได้เหมือนกัน การเห็นใจตัวละคร แต่ก็ต้องเข้าใจว่าคุณทำกรรมมาก่อน อย่างหลาวชะโอน กรรมมันสงสารกันไม่ได้ ว่ายังเด็กอยู่ทำกรรมแล้วลดโทษให้มันก็ไม่ได้ทำกรรมก็ต้องได้รับผลกระทบเป็นไปตามเรื่อง” (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับ ขบวนการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความน่าสงสาร เห็นใจ โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่าถือเป็นอารมณ์หนึ่งที่น่ามาสร้างหนังผีไทยได้เช่นกัน แต่ต้องเข้าใจว่าถ้าเป็นตัวละครผีแม้จะเคยน่าเห็นใจมาก่อน แล้วมาทำกรรมชั่วตอนตาย หรือคนดีที่เคยหลงผิดมาก่อนแต่ก็มีการทำกรรมชั่วไว้ก่อนแล้ว เมื่อสงสารเห็นใจแล้วก็ต้องกลับไปได้รับผลกระทบที่ตนเองก่อไว้ตามเรื่องราวในหนังผีไทยอยู่ดี ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขบวนการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความน่าสงสาร เห็นใจ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขบวนการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความน่าสงสาร เห็นใจ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้กำกับ

5. อารมณ์ความรักและมิตรภาพ เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ความสัมพันธ์เชิงคู่สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

แต่หนึ่งอย่างที่มีนัยเป็นสากลคือความรัก การผิดหวังในความรักเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเราเอามาผสมลงไปของคำว่าผีได้ มันก็แปลได้ว่า ผีคิดว่าคนนอกหักนี้มันเหมือนการตายแล้วไม่รู้ตัว คนนอกหักนี้ตื่นเข้ามาก็เหมือนเดิม

สมมติว่าออกหักวันนี้คืนนี้มา เพื่อนมาปดบโยนกันสุดๆ เข้าใจทุกอย่างละ เข้ามาก็เหมือนเดิม เป็นวัฏจักรของกรรม ความกลัว เราก็เลือกโมเดลนี้มาแล้วเป็นหนังสือเรื่องเปิ่นๆกับผี ต้องบอกว่า Variation ของเรื่องเปิ่นๆกับผีนี้มันมาจากการเขียนภาพของครูเหม เวชกร ซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะของความสัมพันธ์ของคนในเรื่องผี และเรื่องวิญญาณ ความผูกพันระหว่างคนเป็นกับคนตาย เพราะฉะนั้นกลิ่นอายพวกนี้ก็เลยถูกนำมาใช้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าคุณลักษณะของการเล่าอารมณ์ด้านความรักนั้นไม่ว่าจะเป็นความรักแบบหนุ่มสาวหรือความรักแบบเพื่อนหรือมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้น สามารถนำมาสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้ง่ายทั้งจากลักษณะของฉากในการเล่าเรื่องเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก เพราะเรื่องของความรักเป็นเรื่องที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ทั่วไป ความรักรวมทั้งการผิดหวังในความรักเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเราเอามาผสมลงไปของคำว่าผีได้นอกจากนี้การที่เพิ่มฉากที่มีการเล่าอารมณ์ได้นำเสนอความรักเข้าไปก็เพื่อเน้นในเรื่องของความรักและคุณค่าของการมีชีวิตอยู่เพื่อคนที่เรารักได้อีกด้วย ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้กำกับนอกจากนี้ ยังมีการเล่าอารมณ์ที่นอกเหนือไปจากขนบที่ผู้วิจัยค้นพบ โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับมาแสดงเป็นบางส่วนตามลักษณะอารมณ์ที่ถูกเร้าดังรายละเอียดต่อไปนี้

- เศร้า/สะเทือนใจ เป็นอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะรู้สึกเศร้ากับโศกนาฏกรรมหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องและรู้สึกสะเทือนใจไปกับเรื่องเล่าเหล่านั้น โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอแนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยความเศร้าสะเทือนใจ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

อย่างหลาวชะโอน ต้องเข้าใจว่าไม่ผิดที่หนังออกมาเป็นดรามาดิค อยู่ในหนังทุกประเภท หนังรัก หนังตลกก็มีดราม่าได้ หนังผีก็มีดราม่าได้ หลาวชะโอนความดราม่าจะสูงเพราะว่ามันเป็นการว่าด้วยเรื่องของกรรม มีเรื่องพ่อแม่ ซึ่งมันอาจทำให้เกิดความสะเทือนใจได้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

เรื่องลึกลับในหนังผีต้องมีอยู่แล้วที่เหมาว่าเรื่องการกลัวการสะดุ้งเป็นเรื่องลึกลับหมดแต่ว่านอกเหนือจากนั้นอย่างที่ทำบอดี้ศพ 19 พยายามทำให้คนดูรู้สึกสะเทือนใจกับโศกนาฏกรรมจากเรื่องราวที่เกิดขึ้น นอกจากความสะดุ้งแล้ว” (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับก้องเกียรติ ไข่มศิริและปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากขนบที่ผู้วิจัยคิดนั้นคือ

การเล่าอารมณ์ทำให้เกิดความเศร้า สะเทือนใจ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการดำเนินเรื่องให้มีอารมณ์ที่เศร้า สะเทือนใจ นั้นมักมาจากเรื่องของกรรมที่ทำให้เราทำกับพ่อแม่ของตนเองจนทำให้เป็นเรื่องราว โศกนาฏกรรมที่เศร้าสะเทือนใจก็ได้ หรือจากเรื่องราวของความไม่ลงเอยด้วยดี นอกจากความกลัว ความ ตกใจในหนังสือที่มีทุกเรื่องอยู่แล้วยังทำให้ผู้ชมรู้สึกเศร้าไปกับเรื่องราวนั้นได้อีกด้วย

- อารมณ์ดราม่า เป็นอารมณ์ที่แสดงความเป็นดราม่า ที่อาจพบในหนังสือทุกเรื่องซึ่งแล้วแต่ว่าแต่ละ เรื่องนั้นจะซ่อนความเป็นดราม่ามาจากอารมณ์ใดเป็นหลัก เช่น ดราม่าจากความรัก ดราม่าจากเรื่องของ กฎแห่งกรรมในการดำเนินชีวิต เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอ แนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยความดราม่า ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

“แล้วแต่นะ อย่างของพี่ไต้งที่นำหน้าเรื่องด้วยความตลกมาก่อนเพราะเป็นคนละแนวกับหนังที่พี่ทำ จะออกมาดราม่าหนัก ๆ พี่ทำให้คนดูรู้สึกเครียดกดดัน และรู้สึกสะเทือนใจไปกับฉากสุดท้ายที่มันเกิดขึ้น สรุปลก็คือความกลัว ความลึกซึ้ง สะดุ้งตกใจมีอยู่ในหนังสืออยู่แล้ว” (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับ ขนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากขนบที่ผู้วิจัยคิดนั้นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิด ความดราม่า โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสร้างความเป็นดราม่าในหนังสือไทยนั้นมีทุกเรื่องอยู่แล้วแต่ขึ้นอยู่กับว่า จะเป็นความดราม่าที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ใดเป็นหลักมากกว่า เพราะอารมณ์ที่เป็นดราม่านี้ส่วนมาก เป็นลักษณะอารมณ์ที่ค่อนข้างอ่อนไหวง่าย หากเป็นความดราม่าหนักๆ อาจทำให้คนดูรู้สึกเครียดกดดัน กับเรื่องราวที่เกิดขึ้น ต่อมาจะเกิดความน่ากลัวหรือความตกใจ ตามมาในรูปแบบของหนังไทยก็ได้ และ ส่วนมากความเป็นดราม่าจะมาจากการผูกโยงเรื่องราวของตัวละครที่แสดงเป็นหลัก อารมณ์ทางเพศ เป็น อารมณ์ที่ถูกเล่ามาจากเรื่องเพศเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม เช่น ฉีนุ่นน้อยห่มน้อย การร่วมรักกับ พี่และคน เป็นต้น ซึ่งจะมีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ ได้เสนอแนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยการแทรกอารมณ์ทางเพศ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เมื่อไหร่ที่ความสยองขวัญกับ เซ็กส์มาพร้อมกัน ไปถอดรหัสได้เลยว่าหนัง ฆาตกรรมก็มีเรื่องเซ็กส์เข้ามาเกี่ยวข้องสมมติว่า มีหนังในแง่ positive กับ negative พอเข้มเมื่อไหร่มาด้านนี้ก็จัดรวมอยู่หมด เซ็กส์ ความรุนแรง ความน่ากลัวมักจะอยู่ ร่วมกันเมื่อคนเรากลัวมาก ๆ เซ็กส์จะเป็นการปลดปล่อยแบบหนึ่ง (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554)

ในเรื่องของชัตเตอร์ พี่อยากให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นว่าไม่ได้เกี่ยวกับการ สื่ออารมณ์ทางเพศแต่ผมคิดว่าการเอาอารมณ์ทางเพศมาเกี่ยวข้องนี้ก็ได้บางที ผมก็อาจทำหนังที่มีรูปเซ็กกันโจ่งครึมทั้งเรื่องก็ได้ มันทำได้เพราะไม่เห็นว่าจะน่า เกลียดตรงไหนแต่แค่ต้องดูกาลเทศะ (ภาณุภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

ถ้าเกิดบทมันมีการต้องแทรกอารมณ์ทางเพศก็ต้องทำ อย่างเช่นบอดีส์คัพ 19 ก็เป็นเรื่องของเซ็กซ์เป็นเรื่องของคนที่มีเซ็กซ์กันจากในหนัง ก็จะมีฉากคลอเคลียรั่วเนียนจนถึงขั้นตอนผ่าศพก็ผ่าผ่าศพและมีฉากที่หมอล้อล่ขำอารมณ์กับผู้หญิงคนนี้อยู่ มันเป็นการแสดงอารมณ์ของคนที่ยึดติดกับเปลือกนอก มันเป็นเรื่องของจิตวิทยาหลาย ๆ อย่าง สมมติถ้ามันมาเพื่อเสริมเรื่องหรือเล่าเรื่องก็เป็นเรื่องธรรมดาไปแน่นอนว่าถ้าผีมานั่งน้อยหม่นน้อยมาหลอกก็คงยอมแต่คนจะลืมหืมความกลัวผีไปเพราะคิดถึงเรื่องเซ็กซ์มากกว่ามันจะทำให้ message เปลี่ยนไปทำหนังผีที่ต้องเลือกถ้าผีมันใหญ่เกินไปก็ไม่ได้ มันจะ ผิดเพี้ยนทันทีคนจะไปดูมมแทนแต่ถ้าสวดยเกินไปก็ทำให้ message เพี้ยนทันที (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ก้องเกียรติ ไข่มุนี ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากชนบทที่ผู้วิจัยคิดนั่นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิดอารมณ์ทางเพศ โดยผู้กำกับมีความคิดว่าหากมีการสร้างหนังผีเมื่อใด ความสยองขวัญกับ เซ็กซ์นั้นมักจะมาพร้อมกันเพราะเรื่องของเซ็กซ์ ความรุนแรง ความน่ากลัวมักจะอยู่ร่วมกันเมื่อคนเรารู้สึกเกิดความกลัวมาก ๆ เซ็กซ์จะเป็นการปลดปล่อยแบบหนึ่ง แต่แค่ว่าการแสดงออกเรื่องเพศนี้ต้องดูกาลเทศะของเรื่องราวในหนังผีด้วย ซึ่งหากผีมานั่งน้อยหม่นน้อยมาหลอกผู้ชมก็คงยอมแต่ผู้ชมจะลืมหืมความกลัวผีไปเพราะคิดถึงเรื่องเซ็กซ์มากกว่า มันจะทำให้ message เปลี่ยนไป

- อารมณ์แอคชั่น เป็นอารมณ์ที่ออกแนวแอคชั่นล้วน ๆ ส่วนมากเป็นฉากที่ต้องมาต่อสู้กับผีหรือการต่อสู้ระหว่างคนกับคนก่อนที่เรื่องราวทุกอย่างจะกลายมาเป็นโศกนาฏกรรม ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอแนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยการแทรกอารมณ์แอคชั่น ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ความเป็นแอคชั่นขึ้นอยู่กับ plot เรื่องของหนังผีในข้อความที่จะนำเสนอ คือคนดูที่จะดูหนังผี 1 ก็คือต้องการความกลัวแน่นอนอย่าง 4 แพร่งก็ทำอยากให้คนดูรู้สึกว่าการทำหนังแอคชั่นได้แต่ทำมาอาจจะ work แค่อัดแอคชั่นแต่คนอื่นไม่ชอบ CG ไม่เนียนที่เป็นตัวผี CG ที่เดินมาบนตึกจริง ๆ แล้วหนัง Adapt มาจากการ์ตูนคืออยากทำหนังให้มีอารมณ์แบบการ์ตูนชนิดหนึ่งแบบ แอนิเมชันอย่างผีที่เดินเข้ามาหาสายป่านก็จะเป็นผีแบบการ์ตูนคอมมิคส์ที่อยากให้เป็นแบบนั้น แต่ไปไม่ถึงคนดู คนดูไม่เข้าใจ เพราะมาดูหนังไม่ได้มาดูการ์ตูน และสไตล์การเล่าเรื่องก็อีรุงตุงนัง การตัดต่อเร็วดูแล้วเหนื่อยอาจจะแค่เด็กแว้นที่ชอบหนังแอคชั่น ประมาณนั้น แต่ถ้าเป็นตอนหลาวชะโอนารู้สึกว่าพีการมากเกี่ยวกับข่าวเรื่องปาหินจึงเอามาทำบจนจอนี้ให้ได้ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ปวิณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากชนบทที่ผู้วิจัยคิดนั้นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิดอารมณ์แอคชั่นโดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการแทรกอารมณ์ความแอคชั่นนั้นขึ้นอยู่กับเรื่องราว หรือโครงเรื่องของหนังผีเรื่องนั้นมากกว่าว่าผู้กำกับต้องการสื่อสารออกมาในรูปแบบใด แต่ถ้าจะลึกถึงความเป็นแอคชั่นเข้าไปก็ไม่ผิด และส่วนมากความเป็นแอคชั่นนี้จะมีการตัดต่อภาพที่รวดเร็วและเป็นสไลด์ที่ต้องการความสมจริงมากจึงต้องใช้เทคนิคพิเศษ Computer graphic มาช่วยด้วยบางครั้งข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหนังผีไทย ซึ่งประกอบด้วยมี 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว อารมณ์ตลกขบขัน อารมณ์แบบลึกลับ/ ตื่นเต้น อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ อารมณ์ความรัก/มิตรภาพในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรชนบทของการสร้างชนบทของสัญลักษณ์ทางการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) อารมณ์ความกลัว ผู้กำกับส่วนใหญ่มีการกำหนดวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยมีทั้ง 3 รูปแบบแรก คือ การเน้นและการบีบคั้นอารมณ์ที่มีลักษณะความสยองในรูปแบบต่างๆ ต่อมาคือเป็นการบีบคั้นอารมณ์ความกลัวออกมาจากเรื่องราวที่ผู้ชมไม่เคยรู้มาก่อนทำให้ชวนขนลุกได้ และแบบต่อมาเป็นรูปแบบการสร้างความน่ากลัวที่นำมาใช้บ่อยในหนังผีไทย คือ การทำให้คนดูตกใจสะดุ้งบ้างทั้งเสียงและภาพที่มันมีจังหวะพอดีกัน คือการทำให้ผู้ชมได้พบกับ การตกใจ การกลัว หรือการตั้งใจให้ผู้ชมกลัวสุด ๆ ไปเลย โดยตัวละครก็จะไปเจออะไรที่รวดเร็ว ทุกครั้งที่ผีออกมาก็กระตุกอารมณ์ผู้ชมได้ตลอด ซึ่งความกลัวเหล่านี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมด้วยว่าจะกลัวแบบไหนมากกว่ากัน ไม่สามารถแบ่งเป็นระดับความกลัวได้ แต่พบทุกเรื่องในหนังผีไทย

2) อารมณ์ตลกขบขัน มีการเล่าอารมณ์ความตลกทั้งจากตัวนักแสดงที่เป็นตลก และจากคนธรรมดาเข้ามาเล่นให้เป็นตลกตามบทที่ผู้กำกับเขียนให้ แต่การนำนักแสดงตลกเองมาเล่นนั้นอาจจะทำให้ความตลกมีมากกว่าความตลกจากบทก็ได้ ซึ่งการใส่การเล่าอารมณ์ด้วยความตลกเข้าไปต้องขึ้น อยู่กับลักษณะของตระกูลย่อยหนังผีไทยนั้นด้วยว่าเรื่องราวนั้นต้องการความน่าเชื่อถือ

3) อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น ในหนังผีนั้นถือเป็นอารมณ์ที่พบทุกเรื่อง คืออารมณ์ที่ชวนสงสัย อารมณ์ที่คลุมเครือก่อน ซึ่งหนังผีเป็นเรื่องของความไม่รู้แล้วอยากรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น เมื่อผู้ชมเกิดความไม่รู้และถ้าความไม่รู้ของผู้ชมมาเล่น โดยฉากอารมณ์ผู้ชมไปทางซ้ายที่ขวาที่ ๆ ก็จะเป็นการดีกว่าเปิดเรื่องทุกอย่างให้ผู้ชมรู้ก่อนแล้วค่อยไล่มาว่าเกิดอะไรขึ้น ซึ่งระดับความสงสัยนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของตระกูลย่อยของหนังผีไทยด้วยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนั้นมีความสงสัยมากถึงระดับใด เพราะแม้ความลึกลับ ชวนสงสัยจะพบในหนังผีทุกเรื่อง แต่ก็ใช่ว่าจะมีความลึกลับสงสัยเท่ากัน

4) อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ ถือเป็นอารมณ์หนึ่งที่นำมาสร้างหนังผีไทยได้เช่นกัน แต่ต้องเข้าใจว่าถ้าเป็นตัวละครผีแม้จะเคยน่าเห็นใจมาก่อนแล้วมาทำกรรมชั่วตอนตาย หรือคนดีที่เคยหลงผิดมาก่อนแต่ก็

มีการทำกรรมชั่วไว้ก่อนแล้ว เมื่อสงสารเห็นใจแล้วก็ต้องกลับไปได้รับผลกระทบที่ตนเองก่อไว้ตามเรื่องราวในหนังสือไทยอยู่ดี

5) อารมณ์ความรักและมิตรภาพ ลักษณะของการเล่าอารมณ์ด้านความรักนั้นไม่ว่าจะเป็นความรักแบบหนุ่มสาวหรือความรักแบบเพื่อนหรือมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้น สามารถนำมาสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้ง่ายทั้งจากลักษณะของฉากในการเล่าเรื่อง เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก เพราะเรื่องของความรักเป็นเรื่องที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ทั่วไป นอกจากนี้ยังเน้นในเรื่องของความรักและคุณค่าของการมีชีวิตอยู่เพื่อคนที่เรารักได้อีกด้วยนอกจากชนบที่ผู้วิจัยค้นพบแล้ว ยังพบว่าผู้กำกับยังมีแนวคิดในการเล่าอารมณ์ผู้บริโภคด้วยอารมณ์อื่น ๆ ที่แตกต่างออกไปจากเดิมอีก ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- เศร้า/สะเทือนใจ การดำเนินเรื่องให้มีอารมณ์ที่เศร้าสะเทือนใจ นั้นมักมาจากเรื่องของกรรมที่ทำไว้ จนเป็นผลทำให้เป็นเรื่องราวโศกนาฏกรรมที่เศร้าสะเทือนใจก็ได้ หรือจากเรื่องราวของความไม่ลงรอยด้วยดี ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเศร้าสะเทือนไปกับเรื่องราวนั้นได้อีกด้วย

- อารมณ์ดราม่า โดยอารมณ์ดราม่าในหนังสือไทยนั้นมีทุกเรื่องอยู่แล้วแต่ขึ้นอยู่กับว่าจะเป็นความดราม่าที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ใดเป็นหลักมากกว่า เพราะเป็นอารมณ์ที่ค่อนข้างอ่อนไหวง่าย หากเป็นความดราม่าหนัก ๆ อาจทำให้คนดูรู้สึกเครียดกดดันกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นต่อมาจะเกิดความน่ากลัวหรือความตกใจตามมาในรูปแบบของหนังสือไทยก็ได้ และส่วนมากความเป็นดราม่าจะมาจากการผูกโยงเรื่องราวของตัวละครที่แสดงเป็นหลัก

- อารมณ์ทางเพศ ความสยองขวัญกับ เซ็กส์นั้นมักจะมาพร้อมกัน เพราะเรื่องของเซ็กส์ ความรุนแรง ความน่ากลัวมักจะอยู่ร่วมกันเมื่อคนเรารู้สึกเกิดความกลัวมาก ๆ เซ็กส์จะเป็นการปลดปล่อยแบบหนึ่ง แต่แค่การแสดงออกเรื่องเพศนี้ต้องดูกาลเทศะของเรื่องราวในหนังสือด้วย ซึ่งหากมีมานุ่่นน้อยหม่นน้อยมาหลอกผู้ชมก็คงยอมแต่ผู้ชมจะลืมความกลัวไปเพราะคิดถึงเรื่องเซ็กส์มากกว่า มันจะทำให้ Massage เปลี่ยนไป

- อารมณ์แอคชั่น การแทรกอารมณ์ความแอคชั่นนั้นขึ้นอยู่กับโครงเรื่องตระกูลย่อยของหนังสือไทยเรื่องนั้น ๆ มากกว่าว่าผู้กำกับต้องการสื่อสารออกมาในรูปแบบใด แต่ถ้าจะรู้สึกความเป็นแอคชั่นเข้าไปก็ไม่ผิดและส่วนมากความเป็นแอคชั่นนี้จะมีการตัดต่อภาพที่รวดเร็วและเป็นสไตล์ที่ต้องการความสมจริงมากจึงต้องใช้เทคนิคพิเศษ Computer graphic มาช่วยด้วยบางครั้ง

บทที่ 6

ตระกูลหนังผีไทย: การศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทย ที่มีต่อความคาดหวังของผู้ชม

ในการศึกษา “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตระกูลหนังผีไทย ก็จะเริ่มการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ชมหนังผีไทย จำนวน 14 คนซึ่งเป็นประชาชนที่อาศัยในกรุงเทพฯ โดยผู้ชมต้องเคยชมหนังผีไทยอย่างน้อยเกิน 30 เรื่องจาก 50 เรื่องที่ผู้วิจัยนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างมาก่อน เพื่อหาคำตอบว่า สูตรของตระกูลหนังผีไทยนั้นจะมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมอย่างไรบ้างจากการที่ผู้วิจัยได้หากกลุ่มตัวอย่างในส่วนของผู้ส่งสารเพื่อมาศึกษาบทสัมภาษณ์ถึงแนวคิดในการสร้างหนังผีไทย ในส่วนของผู้ชมเพื่อมาศึกษาบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อหนังผีไทยนี้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ชมหนังผีไทย เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ชม ที่เป็นผู้ที่ชื่นชอบหนังผีไทย และเคยชมหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่อง ที่ผู้วิจัยนำมาเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างซึ่งผู้ชมกลุ่มนี้ต้องอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 14 คน ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อหาคำตอบว่า “ชนบ” และ “ประติษฐกรรม” ที่ผู้วิจัยค้นพบนี้ได้มีบทบาทต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหรือไม่ อย่างไรโดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้ชมดังต่อไปนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของการเริ่มเรื่องเหล่านี้จะเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสามารถสรุปรายละเอียดต่าง ๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1

แสดงบทบาทของชนบทการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบท	ความคาดหวังผู้ชมหนังไทย	สรุป
การเริ่มเรื่อง	1) เริ่มต้นด้วยตำนานเล่าขาน 2) เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง 3) เริ่มต้นด้วยแนะนำตัวละคร หรือสถานที่	ตำนานแบบไทย ๆ เป็นเรื่องที่คนไทยรู้อยู่แล้ว หรือเป็นการฉายภาพซ้ำหนังในอดีต มีการเปิดเผยเหตุการณ์ที่น่าสงสัยและตื่นเต้นตั้งแต่ต้นปมเรื่องก่อนถึงปมที่ซ่อนไว้หรือแสดงความสัมพันธ์ของคนมาก่อนที่จะคลี่คลายปม	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบและผู้ชมมักชอบการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละครหรือสถานที่ และการเริ่มเรื่องที่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กัปลักษณะของตระกูลย่อยหนังไทยด้วย

จากตารางที่ 6.1 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ในหนังไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชม บางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม จริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเปิดประเด็นเรื่องตำนานเล่าขานและความเชื่อ คือ การเชื่อมโยงความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคยรวมทั้งตำนานเล่าขานและความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งชนบทนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ต่อไปนี้

ดำเนินเรื่องจากตำนานที่มีอยู่แล้ว เป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าแม่นาคเป็นอย่างไร กระสือเป็นอย่างไร ปอบเป็นอย่างไร โดยหนังผีสร้างขึ้นเพื่อไปย้ำตำนานอีกทีหนึ่ง เป็นการฉายภาพซ้ำ แล้วก็ขึ้นอยู่กับแนวผีด้วยปะ ถ้าเป็นสืบสวนสอบสวนทำไมผู้หญิงถึงตามพยายามไปสืบหาความจริงของเนื้อเรื่อง (วิรัช ทร กุลินะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าถ้ามองจากภายนอกเมื่อรู้ว่าเป็นหนังผี ซึ่งสังเกตจากชื่อหนัง ก็กับการโปรโมทด้วยภาพของผีก็สามารถสื่อถึงความน่ากลัวได้ก่อนมีการเกริ่นในหนังผีซะอีก แต่ถ้าจะให้บอกว่าการเริ่มเรื่องแบบไหนที่อยากเห็นมาก ก็อาจเป็นการเกริ่นถึงเรื่องราวที่เป็นตำนานเล่าขานเรื่องผีแบบไทย ๆ หรือไม่ก็การเกริ่นถึงเรื่องราวของความสัมพันธ์ระหว่างคนด้วยกันไปเรื่อย ๆ เช่น ความรัก แต่ยังไม่ได้พูดถึงผีทำให้

เราเผละไม่ได้ทันระวัง ทั้งสองแบบที่พูดนี้ ทำให้รู้สึกกลัวและเข้าใจเนื้อหาได้
รวดเร็วเหมือนกัน” (แสนหาญ ภักดีบุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ทั้ง 2 ท่าน ในช่วงต้นนี้ ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังสือไทยมีการ
เริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานและความเชื่อ โดยให้ความหมายว่า การเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานนี้ เป็น
รูปแบบที่คนไทยคุ้นเคย ซึ่งเป็นเรื่องที่เคยเล่าสู่กันฟังกันมานานแล้วหรือเป็นลักษณะหนังสือในอดีตที่นำมา
ทำใหม่ในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป และการกระทำในลักษณะนี้ก็เพื่อเป็นการต่อยอดตำนานเหล่านั้นอีก
ครั้ง ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาหนังสือไทยได้รวดเร็วขึ้น ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่
ภายใต้ขอบการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานและความเชื่อที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการเริ่มเรื่องแบบ
ตำนานเล่าขานและความเชื่อนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ที่ชอบชมหนังสือไทย

2. การเปิดเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา คือเป็นการเคลื่อนไหว
อารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตามด้วยเหตุการณ์ที่เป็นปมปริศนาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งขอบนี้ได้เข้าไปกำหนด
ความคาดหวังของผู้ชม หลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมต่อไปนี้

อยากให้มีปมแบบน่าตื่นเต้น ออกแนวสงสัย แล้วค่อยไปหักมุมตอนท้าย
น่าจะตื่นเต้น (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้มีการปูเรื่องราวด้วยความลึกลับ ตื่นเต้นและน่าสงสัยในการ
กระทำของผีมาก่อนทำให้เกิดความน่าสงสัยว่าจะเป็นอย่างไรต่อไป แล้วค่อย ๆ มี
การสืบเรื่องราวออกมาว่าผีต้องการอะไรกันแน่ ทำให้อยากติดตามมากขึ้น (สาย
สุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

เราชอบหนังสือที่มีการปูเนื้อเรื่อง อาจย้อนอดีตที่เกิดปัญหาไม่กี่เห็นภาพที่
กำลังเกิดปัญหามาบ้าง แล้วค่อย ๆ เกี่ยวพันกับตัวละครไปเรื่อย ๆ ชวนให้รู้สึก
ติดตาม ไม่ใช่ไม่บอกอะไรเลยมาถึงผีหลอกอย่างเดียว อย่างนี้นั่นก็ไม่
ติดตาม” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างข้างต้นนี้ ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังสือไทยมี
การเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหาโดยให้ความหมายว่า การเริ่มเรื่อง
แบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหานี้ ทำให้รู้สึกมีเรื่องราวลึกลับตื่นเต้นตั้งแต่ต้นเรื่อง
ชวนให้สงสัยในการกระทำของทั้งคนและผี แล้วค่อย ๆ คลายความเป็นจริง จากการสืบสวนมากขึ้นเรื่อย ๆ
ทำให้หนังสือที่น่าติดตามและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และทำให้รู้ที่มาที่ไปของหนังสือเพิ่มขึ้นด้วย ซึ่ง
ความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่
ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหานี้
ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ที่ชอบชมหนังสือไทย

3. การเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ คือ การเปิดเรื่องโดยการแนะนำหรือ
การกล่าวถึงสถานที่ ตัวละครที่อาจเกี่ยวข้องกับหนังสือ หรือสถานที่ที่อาจจะมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวใน

หนังสือ ซึ่งเป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง หรือการปูเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมได้ไต่บันไดอารมณ์ขึ้นไป เพื่อชักจูงจิตใจให้ผู้ชมนั้นอยากติดตามในภาพยนตร์ต่อไป ซึ่งชนบนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หลายคน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนตัวเองชอบการเริ่มต้นแบบปูเนื้อเรื่องถึงความสัมพันธ์ของตัวละครมาพอให้ทราบบ้างเป็นแนวทางให้เราได้คิดถึงเรื่องราวต่อ ๆ มาของหนัง เพราะโดยส่วนตัวคิดว่าวิธีนี้จะทำให้เรารู้สึกค่อนข้างประหลาดใจ ถ้าตอนท้ายของหนังผีผลลัพธ์ออกมาไม่เป็นแบบที่เราคิดหรือเนื้อหาหักมุมกว่าที่คิดไว้ (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

เป็นการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป ไม่มีอะไรให้น่าสงสัย จนกระทั่งมีเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีความผิดปกติเกิดขึ้นกับตัวละคร คือ ย่อมมาเฉลยความเป็นมาของผีตั้งแต่เริ่มต้น ให้มันถูกเฉลยกลางเรื่องหรือท้ายเรื่องก็ได้ (อัครัง จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าหนังผีก็เหมือนหนังผีเริ่มเรื่องยังไงเราก็เข้าใจได้ว่ามันคือหนังผี แต่สิ่งที่สำคัญของการเริ่มเรื่องที่จะสามารถทำให้เข้าใจได้ง่ายคือ การแนะนำตัวละครที่เด่น ๆ เท่านั้น เพื่อให้รู้และเข้าใจว่าเราจะต้องติดตามคนนี้ในการดำเนินเรื่อง รวมทั้งการแนะนำพอร์ตรื่องคร่าว ๆ เพื่อให้เกิดความสงสัยเล็กน้อยก็น่าจะดีในการที่จะทำให้เข้าใจง่ายขึ้น (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ทั้ง 3 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา โดยให้ความหมายว่าการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่นี้ ปูเนื้อเรื่องถึงความสัมพันธ์ของตัวละครหรือการปูอารมณ์ให้ไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง ทำให้รู้สึกสงสัยและน่าติดตามมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความผิดปกติเกิดขึ้นกับตัวละคร โดยการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ไปเรื่อย ๆ นี่เป็นการเริ่มเรื่องที่จะสามารถทำให้เข้าใจได้ง่ายจากการแนะนำตัวละครที่เด่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องโดยตรง เพื่อให้รู้และเข้าใจว่าเราจะต้องติดตามคนนี้ในการดำเนินเรื่องรวมทั้งการแนะนำเรื่องราวคร่าว ๆ เพื่อให้เกิดความสงสัยเพียงเล็กน้อยจะทำให้เข้าใจได้ดีและง่ายขึ้น ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ชนบการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อการเริ่มเรื่องของหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชม ที่ตรงกับสูตรชนบของการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบทั้ง 3 แบบ คือ เริ่มต้นด้วยตำนานเล่าขาน เป็นการนำตำนานที่คนไทยคุ้นเคยกันดีมาฉายภาพซ้ำอีกครั้งตามยุคสมัย เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง เป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตาม และเริ่มต้นด้วย

การแนะนำตัวละคร หรือสถานที่ เป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง โดยผู้ชม ส่วนใหญ่ คาดหวังว่าต้องเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครหรือสถานที่ และมีการปูอารมณ์ไปสู่จุดสำคัญของเรื่องก่อน แล้วค่อย ๆ คลี่คลายสืบหาความจริงในภายหลัง รองลงมาคือ ความคาดหวังที่ต้องการให้เนื้อเรื่องมีการ สร้างปมขัดแย้งตั้งแต่ต้นเรื่องหรือฉากปมในอดีต เพื่อเป็นการเข้าถึงเนื้อหาของหนังได้เร็วยิ่งขึ้น และ สุดท้ายคือการเริ่มเรื่องแบบมีตำนานเล่าขาน ที่น้อยสุดอาจเป็นเพราะตำนานบางอย่างผู้รับสารมักจะได้รับ ฟังมาก่อนหน้านี้แล้วจึงสามารถเดาเหตุการณ์นอกเกือบทั้งเรื่องจึงรู้สึกว่าการเริ่มแบบนี้มีความน่าเบื่อ มากกว่า แต่ผู้รับสารส่วนน้อยที่ยังชื่นชอบอยู่ กล่าวว่าเป็นเพราะตำนานความเชื่อของไทยแต่ดั้งเดิมนั้นจะมี ความน่ากลัว โดยฟังก็ครั้งก็รู้สึกขนลุกอยู่ดีแม้จะเดาทิศทางได้ก็ตาม นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของ ตระกูลย่อยหนังผีไทย ทำให้ความคาดหวังในการเริ่มเรื่องของหนังผีไทยแตกต่างกันออกไป โดยผู้ชม ได้ กล่าวเหมือนกันว่า การเริ่มเรื่องนั้นขึ้นอยู่กับหนังผีแต่ละเรื่องด้วยอย่างถ้าต้องการให้ปิดบังความลับที่ซ่อน อยู่มากอย่างสืบสวนสอบสวนก็ไม่ต้องเปิดเผยเรื่องราวเยอะตั้งแต่แรก แต่ถ้าเป็นหนังผีตลกเปิดเผยตั้งแต่ แรกก็ดีจะได้ไม่ต้องมาห่วงกับความสงสัยมากรู้สึกตลกไปกับหนังผีดีกว่า เป็นต้น

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัย ต้องการพิสูจน์ว่าขอบของการพัฒนาเหตุการณ์เหล่านี้จะเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความ คาดหวังของผู้ชม แต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบในเรื่องดังกล่าว และ สามารถสรุปออกมาได้ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2

แสดงบทบาทของขนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
การพัฒนาเหตุการณ์	1) ผีหลอก 2) การเดินเรื่องด้วยความตลก 3) ความรักและมิตรภาพ 4) การสืบหาความจริงจากปมปัญหา 5) วยรุ่น	คือสาเหตุที่ทำให้เกิดความน่ากลัวซึ่งจะต้องมีในหนังผีทุกเรื่อง แทรกความตลกเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผี ซึ่งระดับความตลกจะขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของหนังผีตระกูลย่อยนั้น ๆ เรื่องของความรักทั้งรักแบบชั่วสาวหรือรักแบบมิตรภาพฉันเพื่อนจะทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาของหนังผีได้ง่าย การทำให้เกิดเหตุการณ์ชวนสงสัยจะทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นอยากติดตาม เป็นวัยแห่งความคึกคะนอง ลองดีชอบทำตามเพื่อน มักแก้ไขปัญหาไม่ทันและตายอย่างสยดสยอง	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และผู้ชม มักคาดหวังให้มีการพัฒนาเหตุการณ์ให้เกิดความน่ากลัวและการสืบหาความจริงจากปมปัญหาเพราะรู้สึกตื่นเต้นและลุ้นระทึก

จากตารางที่ 6.2 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อนำมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทจะที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ ดังนี้

1. ผีหลอก คือ การสร้างอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผี ซึ่งก็คือคือฉากที่มาจากถูกผีหลอกเป็นหลัก โดยที่ผู้วิจัยพบว่ามีทั้งฉากที่ผีหลอกแบบทำร้ายคน และผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคนซึ่งอาจออกมาให้เห็นชัดเจนหรือจะทำให้รู้สึกว่ามีอยู่แต่มองไม่เห็นก็เป็นไปได้ ซึ่งชนบนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างหลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมต่อไปนี้

ผมว่าผมอยากเห็นการพัฒนาเหตุการณ์ที่มีอารมณ์ของความน่ากลัวเป็นหลักนะแล้วจากนั้นก็ค่อย ๆ คลายปม โดยการพิสูจน์หาความจริง เช่น ในหนังผีที่

เกี่ยวกับตำนานที่เล่ากันมา เมื่อสงสัยว่าเป็นจริงหรือไม่ แล้วก็ต้องมีคนเข้าไป พิสูจน์เพื่อคลายปม ทำให้รู้สึกที่เราต้องติดตามต่อไป มันทำให้เราเข้าใจเรื่องราว ที่หนังสือต้องการสื่อออกมาได้ง่ายขึ้น (แสนหาญ ภักดีบุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าถ้าเราไปดูหนังสือเรื่องหนึ่ง ก็จะเริ่มมีฉากที่น่ากลัวมาก่อนตั้งแต่ต้น เรื่องอยู่แล้วดังนั้น ช่วงที่หลังจากการเกริ่นนำนั้นก็น่าจะเป็นการสานต่อฉากที่มีความน่ากลัวให้ต่อเนื่องต่อไปโดยอาจมีทั้งน่ากลัวน้อยแล้วพอเรื่องราวเริ่มกระจ่างจากการพิสูจน์ก็ค่อยน่ากลัวมากขึ้นมากกว่า แล้วก็ถ้ามีการใส่อารมณ์อื่น ๆ เพิ่ม เข้าไปก็ขึ้นอยู่กับโครงเรื่องแต่ละเรื่องด้วยว่าต้องการอารมณ์แบบไหนเข้ามาช่วย ด้วย(นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้มีการหลอกของผีที่น่ากลัวมาก่อนอันดับแรกเพื่อให้เรารู้สึก กลัวมาก ๆ และทำให้อยากรู้อย่างสาเหตุที่ผีออกมาหลอก นั้นเพราะอะไร และมี ความต้องการอย่างไร (สายสุนันท์ วงศ์วิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

แบบน่ากลัวสุด ๆ ไปเลยทุกข้อ เพราะบางที่เราคิดว่าสุดท้ายมันน่าจะเป็นลักษณะแนวนี้ ว่ามันคือ หนังสือก็ต้องน่ากลัวเป็นหลัก” (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ชมในข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังสือไทยมีการพัฒนา เหตุการณ์แบบถูกผีหลอก ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดอารมณ์แห่งความน่ากลัว โดยให้ความหมายว่า การพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องการให้มีในหนังสือไทยทุกเรื่องนั้น คือ อารมณ์ความน่ากลัว ซึ่งความน่ากลัวนี้มาจากการถูกผีหลอกนั่นเอง และนอกจากจะทำให้เกิดความน่ากลัวที่แตกต่างกันแล้ว ยังจะทำให้ผู้รับสารได้รับรู้ ว่าสาเหตุที่ผีออกมาหลอกนั้นเพราะอะไร และผีมีความต้องการอย่างไร ทั้งนี้ผู้ชมยังต้องการให้ความน่ากลัวในหนังสือค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงมีความน่ากลัวที่สุด โดยในช่วงที่เรื่องราวเริ่มกระจ่าง หรือช่วงที่ความจริงที่ซ่อนอยู่ในหนังสือถูกค้นพบ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบ การพัฒนาเหตุการณ์แบบถูกผีหลอก ที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการถูก ผีหลอกนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังสือไทย

2. การเดินเรื่องด้วยความตลก คือ ลักษณะของการเพิ่มอารมณ์แห่งความตลกเข้าไปในเนื้อหาหนังสือ ไทย ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีหลายรูปแบบที่อาจเป็นไปได้ ซึ่งประกอบไปด้วยการมีดาราตลกแทรก การเน้นผีให้ ตลก และคนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่มีความน่ากลัวซึ่งขอบนี้ได้เข้าไปกำหนดความ คาดหวังของผู้ชมกลุ่มตัวอย่างหลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมดังต่อไปนี้

อย่างหนังสือเรื่องหอแต้วแตงนี่ก็ต้องมีอารมณ์ตลกเข้ามาช่วยด้วย เพราะ มันคือหนังสือตลกก็ไม่แปลกที่ผมอยากเห็นมันตลก ถึงจะเป็นหนังสือที่น่ากลัวแต่ก็ ขาดไม่ได้กับอารมณ์ตลก (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ก็อยากให้นางมีทั้งอารมณ์ตลก + ตกใจ + น่ากลัว เพราะถ้ามีแต่ตกใจ และน่ากลัวทั้งเรื่องก็จะเกร็งเกินไป ต้องมีอารมณ์ผ่อนคลายลงบ้าง (สุริยา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2554)

มันขึ้นอยู่กับว่าเรารับรู้ว่าเป็นหนังที่ดูเป็นหนังผีแนวไหนโดยถ้ารู้ว่าเป็นหนัง ผีตลกเราก็ต้องคาดหวังให้หนังมีความตลกปนมาเยอะ ๆ อยู่แล้ว ซึ่งจริง ๆ ถ้าเป็น หนังที่ทั่วไปก็ไม่ได้คาดหวังให้มันตลกแค่อยากเข้าไปรับรู้เรื่องราวที่น่ากลัวเฉย ๆ (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 3 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทย มีการ พัฒนาเหตุการณ์แบบตลก โดยให้ความหมายว่า การที่อยากให้นางมีอารมณ์ตลกไปด้วย หรือต้องการ ให้มีการสอดแทรกความตลกนี้ ก็เพื่อต้องการให้หนังผีที่มีความน่ากลัวและต้องมีความอึดอัดมาตลอดทั้ง เรื่องนี้มีอารมณ์ผ่อนคลายบ้าง โดยความคาดหวังที่จะเห็นถึงความมากน้อยของอารมณ์ตลกนั้นก็ขึ้นอยู่กับ โครงเรื่องของลักษณะตัวละครย่อยของหนังผีเรื่องนั้น ๆ อีกที นั่นคือถ้าผู้ชมมีการรับรู้มาก่อนว่าเป็นหนัง ผีตลก ก็ไม่แปลกที่จะมีความคาดหวังว่าอยากเห็นหนังผีเรื่องนั้นมีอารมณ์ตลกมากกว่าแค่การเข้าไปรับรู้ถึง เรื่องราวที่น่ากลัวเพียงเท่านั้น ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการ เดินเรื่องด้วยความตลก ที่ผู้วิจัยค้นพบ ทั้งนี้แสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยความ ตลกนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทยอยู่เช่นกัน

3. ความรักและมิตรภาพ คือ การทำให้เกิดอารมณ์แบบความรักเชิงชั่วสาวและอารมณ์แบบ ความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อน ซึ่งผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ด้านความรักมีอยู่หลายรูปแบบ ได้แก่ รักแท้ต้องจากกัน รักคือหลอกหลวง และมิตรภาพระหว่างเพื่อนโดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังนี้

ชอบหนังผีที่แบบว่าทำให้เห็นว่าผีกับคนอาจรักกันมาก่อนแล้วมาตายจาก มันรู้สึกว่าจะเข้าใจง่ายขึ้นเรื่องของความรักเนี่ยแล้วก็เริ่มมีเรื่องผีมาหลอกให้น่ากลัว มากขึ้น (สุภาพร พันธุ์ธ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้มันสื่ออารมณ์แบบตัวละครคนกับผีมีความสัมพันธ์กันไปเรื่อง ๆ อย่างเด็กหออย่างนี้ที่มีมิตรภาพระหว่างเพื่อนเกิดขึ้น มันซึ่งดีอะแล้วก็ค่อยมีความ น่ากลัวขึ้นไปเรื่อย ๆ (ทง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทย มีการ พัฒนาเหตุการณ์แบบความรักและมิตรภาพนั้น โดยให้ความหมายว่า ความคาดหวังที่อยากเห็นการพัฒนา เรื่องของความรักทั้งเรื่องรักแท้ต้องจากกัน หรือรักที่หลอกหลวง รวมถึงการสานสัมพันธ์ความรักแบบ มิตรภาพ ที่ไม่ว่าจะเป็นรักแบบใดผีและคนก็ต้องจากกัน และทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ นั้นทำให้ผู้ชมเข้าใจ เนื้อเรื่องได้ง่ายและรู้สึกเข้าใจความรู้สึกของตัวละครได้ง่ายเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเรื่องของความรัก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด แต่ก็จะเป็นเรื่องที่คนทั่วไปรู้สึกรับรู้ได้ง่าย ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้

ชนบทการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องแบบความรักและมิตรภาพที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าชนบทการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องแบบความรักและมิตรภาพนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

4. การสืบหาความจริงจากปมปัญหา คือ อารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกสงสัยในความลึกซึ้งของหนังผี ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีการในการคลี่คลายความสงสัยเหล่านี้จากวิทยาศาสตร์ศาสนา ไสยศาสตร์และตำราจหรือทหาร โดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังนี้

นี่ค่อนข้างจะให้เหตุการณ์ที่ตัวละครเอกสงสัยคอยสืบสวนเรื่องราว พอเรื่องราวเริ่มเข้มข้นพร้อมกับผีที่หลอกมากยิ่งขึ้น ซึ่งผีก็มีส่วนพัวพันกับตัวละครอื่น ๆ ตามมา” (นันท์วุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าเหตุการณ์ในหนังผีที่จะมีความน่าสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมกับหนังจะต้องเป็นเหตุการณ์ที่ชวนสงสัยว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นบ่อย ๆ และก็ผีโผล่ออกมา ซึ่งจะทำให้เราสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมที่ดีได้ (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

เราอยากให้มีการสืบสวนหาสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับผีมาเรื่อย ๆ ว่าสาเหตุอะไรคือสาเหตุที่แท้จริงที่ทำให้ผีออกมาหลอกหลอนได้ขนาดนี้ อาจมาจากสาเหตุของความรักของผีกับคนตั้งแต่ผียังไม่ตาย หรือโกรธแค้นเรื่องอื่นกันมาก่อน จนเป็นสาเหตุที่ผีตาย คือเนื้อเรื่องแบบนี้มันลุ้นดี ทำให้ทั้งกลัวและรู้สึกตื่นเต้นด้วย (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้น ที่จะมีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการพัฒนาเหตุการณ์แบบการสืบหาความจริงจากปมปัญหานี้ โดยให้ความหมายว่า การสร้างเหตุการณ์ในหนังให้มีเรื่องของการสืบสวนสอบสวนชวนสงสัยด้วยวิธีการต่าง ๆ นั้นจะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและรู้สึกอยากติดตามและรู้สึกตื่นเต้นลุ้นไปกับเนื้อหาในหนังผีได้เป็นอย่างดีด้วยซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ชนบทการพัฒนาเหตุการณ์แบบการสืบหาความจริงจากปมปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทการพัฒนาเหตุการณ์แบบการสืบหาความจริงจากปมปัญหานี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

5. วยุ่น คือ การนำวยุ่นมาเพิ่มอารมณ์แห่งความคึกคะนอง ในรูปแบบที่แตกต่างซึ่งอาจเกิดผลที่ตามมา ในหนังผีนั่นทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสาเหตุที่ทำให้วยุ่นเกิดความคึกคะนอง คือ วยุ่นนั้นต้องการที่จะค้นหาตัวตนที่แท้จริง และวยุ่นนั้นมีปัญหามากมายที่ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยากที่จะเข้าใจ โดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังนี้

อย่างการเอาวยุ่นมาแสดงนอกจากจะเห็นนักแสดงหน้าใหม่แล้ว พวกวยุ่นมันชอบลองดีจนทำให้เกิดปัญหา แล้วก็พอทำอะไรไม่ได้ หรือแก้ไขไม่ทันผล

ของการกระทำก็จะตามมาทำให้น่ากลัวและรู้สึกลึ้นไปกับฉากที่ถูกผีมาทวงสิทธิ์
จากวัยรุ่นพวกนี้ด้วย (อัครัง จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

วัยรุ่นมันเป็นสัญลักษณ์แห่งความคึกคะนองนะ เพราะว่าพอนำวัยรุ่นมา
เดินเรื่องในหนังผีที่ใครก็เห็นจะพบแต่ปัญหาที่ตามมาจากความคึกคะนอง เป็นวัยที่
ชอบสร้างปัญหา บางทีแม้อยากเป็นคนดีแต่พอเจอเพื่อนที่เลวเข้าหน่อยบวกกับ
ปัญหาชีวิตก็ไปตามเพื่อนจนไปสร้างสถานการณ์ให้มันเลวร้าย (สุชุม หวังพระ
ธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการพัฒนา
เหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยวัยรุ่นนั้น โดยให้ความหมายว่า วัยรุ่นนั้นเป็นวัยแห่งความคึกคะนองอยู่แล้ว
โดยเหตุการณ์ส่วนมากที่มีปัญหานั้นมาจากการกระทำ ที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่นรวมทั้งการอยากลองดี
การทำตามเพื่อนตามนิสัยของวัยรุ่น และส่วนมากแล้ววัยรุ่นมักทำอะไรก็ได้ไม่ทันการและมักจะถูกผีหลอก
จนตาย โดยจะมีภาพการตายที่น่าสยดสยองทำให้เกิดความน่ากลัว ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้
ขนบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยวัยรุ่นที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบการพัฒนาเหตุการณ์
แบบการเดินเรื่องด้วยวัยรุ่นนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย
ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อการพัฒนาเหตุการณ์ของหนังผี
ไทยนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทยที่
ผู้วิจัยค้นพบทั้ง 5 แบบนี้ ซึ่งได้แก่ ผีหลอก การเดินเรื่องด้วยความตลก ความรักและมิตรภาพ การสืบหา
ความจริงจากปมปัญหา และวัยรุ่น โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ต้องมีอารมณ์ของ
ความน่ากลัวที่ผุดออกมาหลอก และการสืบสวนสอบสวนที่ชวนสงสัยเนื้อเรื่อง มากที่สุด เพราะต้องการให้มี
ความรู้สึกที่ตื่นเต้นคอยลุ้นเรื่องราวความจริง และลุ้นว่าผีจะออกมาหลอกเมื่อไหร่ ส่วนการพัฒนา
เหตุการณ์อารมณ์ของความรักและมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้น จะทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่าย และผู้ชม
ยังคาดหวังให้มีการพัฒนาอารมณ์ตลกบ้างในหนังผีเพื่อลดความกลัวที่ทำให้ตนเองรู้สึกอึดอัดและเครียด
นอกจากนี้ผู้ชมยังได้กล่าวว่าระดับอารมณ์ตลกในหนังผีนั้นไม่ควรเท่ากัน เพราะขึ้นอยู่กับลักษณะตระกูล
ย่อยหนังผีไทย โดยถ้าเป็นหนังผีไทยตลกก็ควรมีการเน้นความตลกมาก แต่ถ้าเป็นหนังผีที่เน้นสืบสวน
สอบสวนที่คล้ายเป็นเรื่องที่จริงจังก็ไม่ควรมีความตลกมากหรือไม่ควรมีเลย ไม่อย่างนั้นจะกลายเป็นหนังผี
ตลกมากกว่าหนังผีที่น่ากลัวไปในที่สุด

ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขนบของชั้นภาวะวิกฤติ
เหล่านี้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย
จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปได้ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.3

แสดงบทบาทของชนชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังสือไทย	สรุป
ชั้นภาวะ วิกฤติ	การเปิดเผย ความจริง	ผู้ชมมีความคาดหวังให้มีจุดวิกฤติ หรือ จุดหักมุมที่มีการเปิดเผยความจริงที่ไม่ ซ้ำ หรือมีหลายครั้งได้ในหนังสือเรื่อง เดียวกันทั้งแบบเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ของผี เปิดเผยสาเหตุการตายของผี เปิดเผยความต้องการของผี	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบแต่ ผู้ชมไม่ต้องการเห็นลักษณะ การเปิดเผยความจริงที่ซ้ำ เพราะจะเดาทิศ ทางได้และ ทำ ใ ให้ ไม่น่า ก ล้วส่วน ลักษณะการเปิดเผยความจริง ที่ชื่นชอบคือการเปิดเผยตัวตน ที่แท้จริงของผี สาเหตุการตาย ของผี และความต้องการของผี

จากตารางที่ 6.3 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังสือไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ในหนังสือไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ช่วงวิกฤติก็คือช่วงการเปิดเผยความจริงท้ายเรื่อง ชอบการปูเรื่องให้น่าติดตามสงสัยไปตลอดทั้งเรื่อง การเปิดเผยความจริงขอให้ เป็นความคิดที่ผู้ชมคาดไม่ถึง มีวิธีการเปิดเผยผีในแบบต่าง ๆ เปิดเผยเรื่องราวความจริงในแบบที่ผู้ชมคิดไม่ถึงผมว่ามันเป็นการขายไอดีเดียวของผู้สร้างเลยนะ การหักมุมของหนังทำให้ผู้ชมเดินออกมาจากโรงแล้วพูดว่าคิดได้ไงวะ (อภรณ์ จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ควรมีการหักมุมพอประมาณ ไม่ควรเยอะนะ ที่ชอบสุดๆ คือการมารู้ทีหลังว่าใครเป็นผีนะ อย่างเรื่อง 5 แพร่งที่มีการเปิดเผยว่าใครเป็นผีใครเป็นคน (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ส่วนมากในหนังสือปัจจุบันนี้ จุดหักมุมมันเริ่มเดิม ๆ ผู้สร้างเค้าก็เลยพัฒนามาเรื่อย ๆ ผมว่า เพราะว่าคนดูเค้าเริ่มไม่กลัวกันแล้ว จนหนังสือบางเรื่องก็มีจุดหักมุมหลายข้อต่อเพื่อเพิ่มความน่ากลัวเข้าไป ส่วนชั้นวิกฤติที่น่ากลัวมากสำหรับผมก็

มีสองอย่าง คือ อย่างหนึ่งมีเรื่องลงของ 2 ที่ภาพที่มีลักษณะสะอิดสะเอียนจากการทรمانร่างกายคนก็เป็นจุดที่ทำให้กลัว” (นุภาพรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีชั้นภาวะวิกฤติ โดยให้ความหมายว่า ช่วงวิกฤติก็คือช่วงการเปิดเผยความจริงที่อยู่ท้ายเรื่องโดยผู้ชมคาดหวังให้ลักษณะของการเปิดเผยความจริงนั้นเป็นเรื่องที่คาดไม่ถึง หรือเรียกได้ว่าเป็นการหักมุมโดยมีลักษณะที่แตกต่างกันทางความคิดผู้กำกับแต่ละคน เพราะในปัจจุบันผู้ชมคิดว่าจุดหักมุมนั้นเริ่มมีความซ้ำและสามารถเดาทิศทางได้ จึงเริ่มไม่ค่อยกลัวกัน ดังนั้นผู้ชมจึงคาดหวังเปิดเผยความจริงในชั้นวิกฤตินี้ ควรทำให้หนังผีเรื่องนั้นมีความตื่นเต้นพร้อมกับตกใจในความจริงที่ถูกเปิดเผยออกมาที่แตกต่างและแปลกใหม่ไปจากเดิมด้วย แต่สุดท้ายก็ต้องการความจริงที่ทำให้เรื่องราวนั้นสามารถนำไปสู่จุดที่คลี่คลายเพื่อผ่อนคลายความอึดอัดที่มีมาทั้งเรื่อง และจุดหักมุมที่ผู้ชมต้องการนั้นไม่ควรมีมากเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องในหนังผีด้วย นอกจากนี้ผู้ชมบางท่านยังได้แสดงถึงลักษณะการเปิดเผยความจริงที่ตนเองคาดหวังที่เคยพบมาและเกิดความชื่นชอบโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี คือ การเปิดเผยความจริงถึงตัวตนที่แท้จริงของผีว่าใครมีสถานะเป็นผี หรือใครมีสถานะเป็นคน การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีอาจมีการลงมาตั้งแต่ต้น

ชั้นวิกฤติที่น่ากลัวมากสำหรับผมก็มีสองอย่างคือ อย่างหนึ่งมีเรื่องลงของ 2 ที่ภาพที่มีลักษณะสะอิดสะเอียนจากการทรمانร่างกายคนก็เป็นจุดที่ทำให้ผมกลัวนะ และที่น่ากลัวที่สุดที่ชอบเลยก็ คือ อย่างเรื่องเป็นขูกับผีคือการเปิดเผยว่าใครคือผีใครคือคน ตอนจบมันทำให้เราหลงไปเลยว่าที่เราเข้าใจมาทั้งหมดนั้นผิดมาตลอด (นุภาพรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2554)

ผมชอบการเปิดเผยความจริงในลักษณะที่บ่งบอกถึงความเข้าใจผิดของคนดู คือคนดูเดาผิดว่าคนนี้ไม่ใช่ผี แต่ว่าท้ายที่สุดคือ ผี มันน่ากลัวดี (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

2) การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี คือ การเปิดเผยถึงสาเหตุการตายของผี หรือการเปิดเผยถึงที่มาที่ไป ที่ทำให้ต้องกลายมาเป็นผี ในที่นี้พบว่า การเปิดเผยสาเหตุการตายของผีนั้นนอกจากจะทำให้ทราบว่าผีตายอย่างไรแล้ว บางเรื่องหากมีคนมาเกี่ยวข้องในสาเหตุการตายของผีก็จะทำให้ทราบว่าใครกันแน่ที่เป็นคนเลว และใครคือคนดี

“ชอบที่บอกเกี่ยวกับสาเหตุการตายของผีแล้วก็บอกว่าสุดท้ายใครเป็นคนเลวกันแน่ และสุดท้ายที่บอกว่าใครเป็นผีนั้นโดนหลอกปาว” (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

3) การเปิดเผยความต้องการของผี คือ การเปิดเผยถึงความต้องการที่แท้จริงของผีอาจเป็นผลมาจากการตายของผี เพราะอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผีเกิดความต้องการในรูปแบบต่าง ๆ

เมื่อมีการเปิดเผยว่าผีต้องการอะไร และกำลังจะทำอะไรอยู่นั้น ผีจะทำให้เราเริ่มรู้สึกอึดอัดและมีอารมณ์ร่วมกับตัวละครที่กับคนที่ต้องมาเกี่ยวข้องกัน เหมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ด้วย (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ขอบแบบหนังผีเรื่องชัตเตอร์นะ ที่มาบอกตอนท้ายว่ามีผีมาชื่ออยู่บนคอพระเอก ก็คือเป็นความต้องการของผีที่แท้จริงที่อยากอยู่กับพระเอก (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบของชั้นวิกฤติที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบของชั้นวิกฤตินี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทยเช่นกัน

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อชั้นภาวะวิกฤติของหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้รับสารที่ตรงกับสูตรขอบของชั้นภาวะวิกฤติในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งมีอยู่แบบเดียว นั่นคือ การเปิดเผยความจริง หรือจุดหักมุมที่มีลักษณะการเปิดเผยที่มาที่ไปของเรื่องราวทั้งหมดทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น จากนั้นจะเริ่มผ่อนคลายและเข้าใจถึงเรื่องราวที่เป็นความจริงที่ปรากฏขึ้น ซึ่งสิ่งที่ผู้รับสารคาดหวังมากคือไม่ต้องการให้หนังผีไทยสร้างจุดวิกฤติหรือการเปิดเผยความจริงที่มีลักษณะซ้ำเดิม เพราะจะทำให้ผู้รับสารคาดเดาทิศทางได้และทำให้ไม่เกิดความกลัว แต่ทั้งนี้ลักษณะของการเปิดเผยความจริงที่ผู้ชมคาดหวังและชื่นชอบและอยากให้มีในหนังผีไทยนั้นมีอยู่ 3 แบบ นั่นคือ การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี, การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี และการเปิดเผยความต้องการของผี โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าชั้นภาวะวิกฤติจะต้องมีการเปิดเผยความจริงของเรื่องราวที่เป็นสาเหตุทั้งหมดในหนังผีที่ความจริงบางเรื่องอาจถูกกลวงมาตั้งแต่ต้น โดยผู้ชมส่วนใหญ่ต้องการให้มีจุดวิกฤติหรือจุดหักมุมที่มากกว่า 1 จุด แต่ก็ไม่ควรมากเกินไปซึ่งจะขึ้นอยู่กับรายละเอียดของหนังผีไทยแต่ละเรื่อง

ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของภาวะคลี่คลายเหล่านี้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปมา ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.4

แสดงบทบาทของชนบั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังไทย	สรุป
ชั้นภาวะคลี่คลาย	1) การปราบผี 2) ผีได้ทำตามความต้องการ	ผู้ชมคาดหวังให้ผีจากไปเองหรืออยู่ต่อไปได้ แต่ไม่ต้องการให้มีการทำพิธีปราบผีโดยพระหรือหมอผีเพราะเป็นเรื่องล้าสมัย นอกจากนี้ผีตนนั้นจะดุร้ายผีที่มาหลอกส่วนใหญ่ก็มีเหตุผลเป็นของตนเองและเมื่อผีได้ทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการก็มักจะจากไปเองหรือไม่ก็อยู่ต่อบนโลกมนุษย์แต่ก็ไม่รบกวนมนุษย์อีก	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบแต่ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังให้ผีจากไปเอง โดยผีมักมีเหตุผลในการมาหลอกคนและ มักน่าสงสารเพราะถูกคนรังแกก่อน แต่ถ้าผีได้ทำตามความต้องการแล้วจะจากไปหรืออยู่บนโลกก็ได้

จากตารางที่ 6.4 ข้างต้น ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ในหนังไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การปราบผี คือ วิธีที่คนต้องการปราบผีหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ที่ควรอยู่หรือจากโลกมนุษย์ไป ในที่นี้ผู้วิจัยจะหมายรวมถึงการจากไปแต่โดยดีของผีเองด้วย โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นภาวะคลี่คลาย โดยการที่ผีถูกปราบ คือ

ก็คือควรมีการคลี่คลายโดยสุดท้ายผีควรจากไปเอง การจากไปอาจมาจากการที่ผีถูกปราบด้วยแต่ก็น้อยมาก เพราะว่าหนังผีสมัยนี้ผมไม่ค่อยเห็นหมอผีมาปราบผีเหมือนหนังผีสมัยก่อนแล้ว แต่ส่วนมากพอผีมีความสัมพันธ์กับคน เช่นความรักรวมถึงความตลก สุดท้ายผีก็จะจากไปเอง หรือจะอยู่ต่อบนโลกก็ได้แต่ “ซึ่งถ้าคนไม่ไปรบกวนผีก็ไม่มาอาละวาดหรอก ไม่เห็นต้องไปปราบ” (แสนหาญ ภัคดีบุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้ผีโดนปราบ ผีต้องไปเกิดแต่คนไม่ควรตายไม่ว่าจะเป็นคนเลวหรือคนดีก็อยากให้อยู่ครบ มีแต่ผีนั้นแหละที่ต้องจากไปอยู่ที่อื่นที่ไม่ใช่บนโลกของมนุษย์ อาจโดนปราบหรือจากไปเองก็ได้แต่ผีต้องไป ไม่ใช่มาฆ่าคน เพราะเรื่อง

ของคนก็ควรปล่อยให้คนจัดการเองดีกว่า (อิสพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีชั้นภาวะ คลีคลาย โดยวิธีการปราบผี และให้ความหมายว่า ในการคลีคลายปัญหาระหว่างคนกับผีนั้นสุดท้ายผีควรจะจากไปจะจากไปเองแต่โดยดี หรืออาจอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไปได้ แต่ก็ไม่ควรยุ่งเกี่ยวกับคนอื่น ซึ่งทั้งการจากไปหรือการอยู่ต่อไปแต่ไม่มายุ่งกับคนอื่นอาจมาจากการคิดได้เองจากการสะสางเรื่องราวจนเสร็จสิ้น เกร็ดเกร็ดที่ผีได้เคยทำไว้ในชาตินี้สิ้นสุดลง หรือการอยู่ยงคงกระพันของผีบางประเภทแต่หากผีไม่ยอมจากไปแต่โดยดีก็ควรยังมีการปราบผีอยู่เพราะผีกับคนก็ไม่ควรอยู่ร่วมกันบนโลกมนุษย์อยู่แล้ว แต่การปราบผีนั้นมักไม่ค่อยพบในหนังผีไทยในปัจจุบันมากนัก ทั้งหมดผี หรือพระ มาปราบเพราะถือว่าเป็นวิธีการที่นำมาใช้ตั้งแต่อดีตแล้ว ดังนั้นผู้ชมส่วนใหญ่จึงมีความคาดหวังที่คล้ายกันว่าผีควรคิดได้เองว่าจะจากไปเองหรืออยู่ต่อไปแต่ก็ต้องไม่มารบกวนมนุษย์อีก ซึ่งหากไม่ทำร้ายคนดีก็ไม่ต้องปราบ แต่สุดท้ายก็ไม่ควรอยู่ร่วมกับคนบนโลกมนุษย์นี้ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบของชั้นภาวะคลีคลาย โดยการปราบผีที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าขอบของชั้นภาวะคลีคลาย โดยการปราบผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

2. ผีได้ทำตามความต้องการ คือ การแสดงถึงความต้องการทั้งในทางที่เลวและดีของผี หรือเรียกว่า เป็นการปฏิบัติการกิจที่สำคัญของผีให้เสร็จสิ้นไปนั้น อาจจะมีผลมาจากการเปิดเผยความจริงในชั้นวิกฤติถึงความต้องการที่แท้จริงของผี ซึ่งตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นภาวะคลีคลาย โดยการที่ผีได้ทำตามความต้องการ ดังเช่น

ผีที่มาหลอกแสดงว่าผีมีปัญหาที่อยากให้ช่วยเหลือ เพราะผีส่วนมากมักชอบถูกกระทำ โดยคนเลวมาก่อน จะมีส่วนน้อยบ้างในหนังผีที่มีผีมาตามฆ่าคนแบบไม่มีเหตุผลหรือเป็นเหตุผลที่ไม่สมควรฆ่าคนหรือเรียกว่าผีไม่น่าสงสาร เช่น ถ้าทำผีย่างนี้จำว่ามันน้อยมาก และเดี๋ยวนี้ผีไม่จำเป็นต้องโดนปราบเสมอไป เพราะเชื่อว่าหากตัวละครหลักเข้าไปช่วยคลีคลายปัญหาเพื่อให้ผีผ่านพ้นไป ไม่ต้องมาติดกับห่วงนี้อีกผีก็จะไม่มาหลอกเองแหละหรือไม่ก็ต้องโดนปราบต่างคนต่างอยู่เพราะผีพวกนี้ก็คงไม่มารุ่นวายกับคนก่อนหรอก ถ้าคนไม่ไปยุ่งกับผีก่อน (สุภาพร พันธุ์ธ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ในการมาหลอกของผีต้องมีสาเหตุว่าเกิดจากอะไร อยากให้มีการช่วยเหลือจากคนที่อาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องก็ได้ คือได้ช่วยให้ผีได้หลุดพ้นจากห่วงกรรมที่ติดตัวอยู่สุดท้ายถ้าผีได้ทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการแล้วทุกอย่างก็คงจบลงด้วยดี (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมอยากให้คุณกับผีร่วมมือกับในการแก้ปัญหา ซึ่งถ้าผีต้องการทำร้ายคน
ชั่ว ผมก็อยากให้คุณเป็นผู้ที่ช่วยผีในการสะสางมากกว่าที่จะให้ผีเป็นผู้ที่คลี่คลาย
ปัญหาด้วยการเอาชีวิตคนชั่ว (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีชั้น
ภาวะคลี่คลาย โดยผีได้ทำตามความต้องการของตนเอง และให้ความหมายว่า การที่มีผีที่มากคอยหลอก
หลอนคนนั้น โดยส่วนมากผีต้องมีเหตุผลเป็นของตนเองอย่างแน่นอน มีส่วนน้อยมากที่ผีจะมาตามฆ่าคน
อย่างไม่มีเหตุผล ส่วนสาเหตุที่พบมักมาจากการที่ผีถูกคนเลวทำร้ายมาก่อนแล้วผีก็ตามมาแก้แค้น หรือผี
ต้องการให้คนมาช่วยเหลือให้ผีหลุดพ้นจากบ่วงกรรมนั้น ซึ่งเมื่อผีได้แก้แค้น ได้ปฏิบัติตามภารกิจ หรือได้ทำ
ตามในสิ่งที่ตนเองต้องการแล้ว ทั้งนี้คนอาจร่วมมือแก้ปัญหาเกี่ยวกับผีด้วย จึงทำให้เรื่องราวมักจะคลี่คลายไป
ในทิศทางที่ดีคนเลวถูกกำจัด และผีก็ถูกปลดปล่อยอาจจากไปเลยหรืออยู่ต่อไปบนโลกมนุษย์และไม่มา
รบกวนมนุษย์อีก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย โดยผีได้ทำตามความ
ต้องการที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย โดยผีได้ทำตามความต้องการนี้ได้เข้าไปมี
บทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อชั้นภาวะคลี่คลายของ
หนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขอบของชั้นภาวะคลี่คลายในหนังผีไทยที่
ผู้วิจัยค้นพบทั้ง 2 แบบดังนี้ การปราบผี และการที่ผีได้ทำตามความต้องการ โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่า
ชั้นภาวะคลี่คลายต้องการให้คนดีเข้าไปช่วยเหลือตัวละครผีให้หลุดพ้นจากความทุกข์ทรมาน เพราะผีไทย
มักจะเป็นผีที่รันทดและน่าสงสาร ซึ่งเมื่อผีได้ทำตามความต้องการแล้ว ทั้งการแก้แค้น การหาเพื่อน หรือ
การปฏิบัติตามภารกิจ โดยท้ายที่สุดให้ผีจากไปเองอย่างสงบสุข ไม่ต้องมีการปราบเพราะจะดูโหดร้ายกับผี
เหล่านี้มากเกินไป ส่วนคนชั่วก็ปล่อยให้ไปไปตามกฎแห่งกรรมอาจมาจากผีมือคนหรือผีจัดการก็ได้ และ
ยังมีข้อเสนอแนะให้ผีไม่ต้องมาฆ่าใครอีก แต่ให้คนบนโลกจัดการ นอกจากนี้มีผู้ชมส่วนน้อยที่ยังต้องการให้
ผีถูก ปราบด้วยวิธีทางศาสนาโดยพระ และไสยศาสตร์ โดยให้เหตุผลว่าผีไม่สมควรอยู่บนโลกและมีความ
น่ากลัวต้องถูกปราบไป หรือไม่ถ้าอยู่บนโลกก็ต่างคนต่างอยู่ผีก็อยู่ส่วนผีในที่ของผีโดยที่ไม่ต้องมาโผล่ให้
เห็น

ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของ
ชั้นการยุติเรื่องราวเหล่านี้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน
หรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปมาดังรายละเอียดใน
ตารางดังนี้

ตารางที่ 6.5

แสดงบทบาทของชนบชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ชั้นการยุติ เรื่องราว	การจบปัญหา บนโลกมนุษย์	จุดจบของผีและคนหรือการ เคลียร์ปัญหาทุกอย่างควรจบ บนโลกมนุษย์เพราะสุดท้าย แล้วคนก็ต้องดำเนินชีวิต ต่อไปบนโลกมนุษย์ไม่ว่าจะมีผี หรือไม่ก็ต้องปรับตัวอยู่ต่อไป ให้ได้ ส่วนที่ไม่ควรจบในโลก ของผีเพราะเป็นเรื่องที่ไกลตัว ไม่เคยมีใครไปสัมผัสจริง	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยผู้ชมคาดหวังให้หนัง ผีจบเรื่องราวทุกอย่าง บนโลกมนุษย์มีทั้งมี ความสุขสูญเสีย และทิ้ง ท้าย แต่ผู้รับสาร ส่วนมากคาดหวังให้หนัง ผีจบแบบมีความสุข

จากตารางที่ 6.5 ข้างต้นนี้แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมว่าหนังผีที่ผมดูที่ผ่านมาสุดท้ายจุดจบของผีก็จะสลายแล้วก็จากไปทุกที และคนดีก็รอด เหตุการณ์ทั้งหมดก็จะอยู่บนโลกมนุษย์นั่นแหละ ไม่อย่างนั้นจะเห็นคนมีความสุขกันได้อย่างไร หนังผีถึงจะมีผีมาเกี่ยวข้องแต่ผมว่าสุดท้ายมันก็เป็นหนังที่คนสร้างก็ย่อมต้องอยากเห็นความเป็นไปของคนบนโลกมากกว่าจุดจบของผีหลังจากที่ตายไปแล้วอีกรอบมั้ง แบบว่าสรุปคือคนต้องรอดอยู่ต่อไปยังโลกคน ผมว่านะ หรือพูดง่าย ๆ คือ คนต้องอยู่แล้วก็ผีต้องไป หรือถ้าไม่ไปก็ต้องวนเวียนอยู่บนโลกคนให้งงและเดาต่อไปว่าผีจะทำอะไรคนอีกหรือเปล่า คือผมอยากเห็นความเป็นไปของคนมากกว่าอยากรู้ความเป็นไปของผีในโลกของผีนะ (แสนหาญ ภัคดีบุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าผีก็ควรจะอยู่ในส่วนของผี คนก็อยู่ในโลกของคน อาจมีการกล่าวถึงโยงถึงกันบ้าง อาจไม่ต้องแฮปปี้เอนด์ก็ได้ แต่คนก็ต้องเข้าใจว่าผีต้องการอะไร และผีต้องเข้าใจโลกของคน ต่างคนต่างอยู่อย่างสงบ คือไม่ว่าจะอาฆาตแค้นกัน

มาแค่ไหนแต่สุดท้าย ต้องยอมอภัยต่อกัน ถ้าผีจะยังอยู่บนโลกของคนต่อไปก็ไม่
ควรมายุ่งเกี่ยวกับอีกหลังจากคลี่คลายปัญหาแล้ว ส่วนเรื่องราวของผีผมว่ามันเป็น
เรื่องที่เรายังไม่เคยสัมผัสมาก่อนมันไกลตัวไปคงไม่มีใครอยากให้ทุกอย่างไป
เคลียร์ในโลกของคนตายมั้งไม่งั้นก็แปลว่าทุกคนก็ตายหมดอะดิ (จักรงค์ จิตตะปะ-
สาทา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีชั้นยุดิ
เรื่องราว หรือการจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ โดยให้ความหมายว่า ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นเรื่องราว
ตอนสรุปของมนุษย์ว่าจะเป็นอย่างไรต่อไปมากกว่าเรื่องราวของผีที่จากโลกมนุษย์ไปแล้ว เพราะเมื่อผีได้
จากโลกมนุษย์ไปแล้วก็อาจไปเกิดใหม่ หรือชดใช้กรรมต่อไปแต่เป็นเรื่องที่คุณคิดว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัว
เกินไป ไม่เคยเห็นภาพของโลกของผีมาก่อน แต่สิ่งที่ใกล้ตัวและน่ารับรู้ว่าในตอนจบ คือ เรื่องราวของการ
ดำเนินชีวิต หรือความอยู่รอดของมนุษย์ในหนังผีบนโลกมนุษย์ ว่าสุดท้ายแล้วคนดีจะเป็นอย่างไร คนเลว
จะถูกลงโทษอย่างไรต่อไป ดังนั้นสุดท้ายเมื่อคลี่คลายปัญหาแล้วทั้งผีและคนก็ไม่ควรมายุ่งเกี่ยวกับอีก โดย
ไม่ว่าผีจะจากไปหรือไม่ สุดท้ายคนก็ต้องรู้จักปรับตัวให้อยู่รอดบนโลกมนุษย์ที่เป็นที่มาที่ไปของเรื่องราว
ทั้งหมดให้ได้ โดยแม้หนังผีบางเรื่องจะมีผีมาอยู่ร่วมด้วยก็ตาม ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบ
ของชั้นยุดิเรื่องราวที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบของชั้นยุดิเรื่องนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความ
คาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย นอกจากนี้ยังพบลักษณะความคาดหวังในการยุติปัญหาต่าง ๆ บน
โลกมนุษย์ที่มีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามความต้องการของผู้ชมแต่ละคน โดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์
ต่อไปนี้

1. มีความสุข คือ การที่หนังผีมีที่ที่มีความสุข ไม่มีการสูญเสีย และไม่มีเรื่องให้ต้องทิ้งท้ายใดๆ ทั้งสิ้น
แม้บางครั้งคนจะถูกผีหลอกในเรื่องมากมายเพียงใด โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความ
คาดหวังในช่วงชั้นยุดิเรื่องราว ที่คาดหวังให้หนังผีจบแบบมีความสุข คือ

ผมชอบให้ผีไปเกิดมากกว่าจบแบบมีความสุขดีคนก็ไม่ตายด้วย แต่ที่ชอบ
อีกอย่างก็คือ หนังผีมีลักษณะการทิ้งท้ายไว้ให้คนคิดต่อไปเองว่าสรุปผีจะอยู่
ตรงไหนอยู่ยังไง ผมว่าทำให้รู้สึกเหมือนจะมีภาคสองต่อยังไงไม่รู้ เดาเอานะ และก็
พอหนังจบก็ทำให้คนก็ผวากันต่อไปด้วย (นุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์,
22 มีนาคม 2555)

ขอบตอนจบแบบแฮปปี้เอนด์ดิ้งนะ คือคนชั่วก็ต้องได้รับกรรมสนอง คน
ดีอย่างพระเอกนางเอกก็ได้รับสิ่งดีงามตอบแทนและอยู่ต่อไปบนโลกนี้ ส่วน
ธรรมชาติของผีเค้าก็อยู่ร่วมกับคนไม่ได้อยู่แล้ว พอเสร็จสิ้นปัญหาก็ควรจากไป
อย่างสงบนะ (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าควรจะยุติในแบบที่ไม่มีใครสูญเสียทั้งผีและคน ผีก็ไปอยู่ในที่ผีควรอยู่หรือไปเกิดชะ ส่วนคนใครผิดก็ว่ากันไปตามผิด คืออยากให้ยุติเรื่องด้วยดี (สุชุมหวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

2. สูญเสีย คือ การที่จุดจบของคนนั้นมักต้องตายจากไป หรือสูญเสียความเป็นชีวิตส่วนตัวไป เพราะผีเข้ามาแทรกแซง แม้จะเป็นการตายจากเพราะผีแก้แค้นสำเร็จก็ตาม (ผีมีความสุข) ก็ถือว่าสูญเสียเช่นกัน โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นยุติเรื่องราว ที่คาดหวังให้หนังจบแบบสูญเสีย คือ

อยากให้จบแบบผีตนนั้นไม่ยอมจบง่าย ๆ เพราะสิ่งที่เค้าโดนกระทำ อาจจะไม่สามารถลบล้างด้วยคำขอโทษหรือการสำนึกผิดได้ก็ได้ และอยากจะทำให้ผีลงโทษคนที่ทำลายเค้าให้สาสมและควรทิ้งความหนักใจไว้บนจอหนังแบบหลอน ๆ ให้ติดตามคนดูไปเลย” (กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้ผีโดนปราบ เพราะว่าผียังโง่ก็ต้องไปเกิด คนเลวอาจจะเจ็บบ้าง แต่ยังโง่ก็เป็นคน พอเห็นว่าผีมาทำร้ายคนที่มีชีวิตอย่างเรา ๆ ก็ดูหนุ่ก็เลยคิดว่าอยากให้จบแบบมีความสุขคนก็ไม่ตายผีก็ไปเกิด โดยถ้าคนสำนึกในความชั่วที่ตนเองทำและพยายามให้อภัยแล้วไปเกิดก็จะยิ่งดี แต่ถ้าผีไม่ยอมไปดี ๆ ยังอยากทำร้ายคนก็ต้องโดนปราบ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

3) ทิ้งท้าย คือ การจบแบบมีเงื่อนงำ ไม่ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสัยต่อไป โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นยุติเรื่องราว ที่คาดหวังให้หนังจบแบบทิ้งท้าย คือ

นี่ขออยากให้ผีเค้าสำนึกได้เองว่าเค้าเป็นผีนะ จะติดค้างอะไรในโลกก็ตามยังโง่ก็ไม่ควรมาฆ่าคนส่งเดช แต่ถ้าเป็นคนที่เคยทำร้ายผีมาก่อนก็อนุโลมนะ แต่ผีก็ต้องไปอยู่ ส่วนผีอยู่ดีจะอยู่บนโลกต่อหรือภพอื่นก็ได้ แต่อย่ามารบกวนให้คนกลัวอีกและก็ชอบหนังผีแบบที่ไม่บอกตอนจบว่าผีต้องถูกปราบรีเปล่า เป็นการทิ้งเอาไว้เป็นปริศนาว่าผีจะอยู่แบบไหนต่อไปบนโลกของคน พอดูจนจบก็จะหลอนได้อีกหลังหนังจบ (นันท์วุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ก็ให้จบแบบรู้ที่มาที่ไป มีเหตุผล และมีอะไรให้คนดูได้คิด อย่าง 5 แพร่ง ตอนเปรตเค้าก็ไม่ได้สรุปตรง ๆ ว่า การฆ่าพ่อ คำว่าแม่ ทำให้ตายไปเป็นเปรต แต่จากฉากที่ทำให้คนดูรู้สึกตัวเอกมีเสียงพูดกลายเป็นเสียงกรีดร้อง และพื้นดินที่เคยอยู่ใกล้กับสายตาก็ห่างไปเรื่อย ๆ ก็ทำให้เข้าใจได้โดยไม่ต้องเห็นภาพ (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้นที่มีความคาดหวังในชั้นยุติเรื่องราวที่แตกต่างกันโดยมีทั้งคาดหวังให้จบแบบมีความสุข จบแบบสูญเสีย และจบแบบทิ้งท้าย ซึ่งผู้ชมส่วนมากคาดหวังให้หนังผีมีจุด

จบแบบมีความสุขมากที่สุด แต่ไม่ว่าจะคาดหวังให้หนังผีมีจุดจบแบบใดนั้นผู้ชมยังมีความต้องการให้หนังผีมีการจบปัญหาทุกอย่างอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป ซึ่งทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ลักษณะชนบของชั้นยุคเรื่องราวที่ผู้วิจัยได้ค้นพบมาแล้วเช่นกันข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อชั้นยุคเรื่องราวของหนังผีไทยนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบของชั้นยุคเรื่องราวในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบแบบเดียวกัน นั่นคือ ปัญหาทุกอย่างจบลงบนโลกมนุษย์ และมีลักษณะประตูลูกกรรมที่แตกต่างออกไป 3 แบบดังนี้ มีความสุข สูญเสีย และทิ้งท้าย โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าชั้นยุคเรื่องราวต้องการให้ทั้งผีและคนมีความสุข หรือจบแบบมีความสุข คนเลวถูกลงโทษ ผีจากไปอย่างสงบ คนดีก็ได้รับผลดีตอบแทน รองลงมาคือการจบแบบทิ้งท้ายขึ้นอยู่กับการกระทำของผีจะจากไปหรือไม่ จะอยู่ทำให้คนเดือดร้อนต่อไปหรือไม่ คนดูต้องเดาเอาเอง หรือคนอาจจะปราบไม่ได้ผีที่ร้ายก็ต้องอยู่ต่อก็ได้ จบแบบสูญเสียคือความคาดหวังที่น้อยที่สุดของผู้ชมทั้งที่คนดีถูกตกเป็นเหยื่อผี และคนเลวที่ถูกผีฆ่า อาจเป็นเพราะคนดูเห็นผีหลอกก็เครียดมากพอแล้วจึงไม่อยากเห็นมีการต้องตายเกิดขึ้นอีก และผู้รับสารเหล่านี้ต้องการให้มีการสูญเสียเพราะหนังผีส่วนใหญ่จะจบแบบมีความสุขรู้สึกซ้ำซากจำเจ

ตัวละคร (Character typology)

ตัวละครผี (Ghost Character) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของตัวละครผี ที่ผู้วิจัยพบว่ามีลักษณะชนบของตัวละครผีที่ต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจของผี และลักษณะอาวุธในการกำจัดผีเหล่านี้ อาจจะเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ อายุ และอีกหลายประการที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็นผี “ตัวละครผี” ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้ชมเพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไรผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.6

แสดงบทบาทของชนบัตัวละครผี (Ghost Character)

จากลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1) เพศ 2) อายุ	ผู้ชมคาดหวังว่าตัวละครผีผู้หญิงจะมีความน่ากลัวมากที่สุด ผีผู้ชายมีความโหดร้ายแต่ไม่น่ากลัวมาก ส่วนผีเพศที่สามเป็นผีที่มีความตลกผู้ชมคาดหวังว่าผีเด็กนั้นน่ากลัวแบบซุกซนผีวัยรุ่นน่ากลัวเพราะมักตายแบบโดนทำร้ายจึงมีความแค้นมาก ผีผู้ใหญ่ น่ากลัวเพราะขริ่มและผ่านปัญหาชีวิตมามาก ผีคนชราอุปลักษณะภายนอกสร้างความน่ากลัวได้อีกเช่นกัน	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ ผู้รับสารส่วน มากคาดหวังอยากให้หนังผีมีผีผู้หญิงมากที่สุดเพราะสร้างความน่ากลัวได้มากกว่าเพศอื่น ส่วนวัยผู้รับสารคาดหวังว่าผีวัยรุ่นนั้นต้องเป็นวัยที่มีความน่ากลัวมากกว่าวัยรุ่น เพราะมักถูกฆ่าตาย ความแค้นมาก

จากตารางที่ 6.6 ข้างต้นนี้ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของลักษณะตัวละครผี โดยเริ่มจากลักษณะทางประชากรศาสตร์ ทั้งเรื่องเพศ และอายุ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เพศ คือ การให้ความหมายเรื่องเพศของตัวละครผี ที่มักมีความหมายอื่นแอบแฝงอยู่ด้วย โดยผู้วิจัยพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์เรื่องเพศ ที่นำมาแสดงเป็นตัวละครผีในหนังผีประกอบด้วย ผีเพศหญิง ผีเพศชาย ผีเพศที่สาม โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องเพศของตัวละครผี คือ

ถ้าพูดถึงผีก็ให้คะแนนผีผู้หญิงนะน่ากลัวดี ส่วนผีกะเทยดูแล้วตลกไม่ค่อย

น่ากลัว (สุภาพร พันธุ์ธ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผีผู้หญิงจะน่ากลัว ผีผู้ชายจะแปลก ๆ ผีผู้หญิงเวลาโหยหวน หรือกรีดขี้
ไม่มีในการกระทำของผีผู้ชาย (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผีผู้หญิงจะดูน่ากลัวกว่าผีเพศอื่น ๆ อาจเพราะเพศหญิงจะมีอารมณ์
ความรู้สึกที่แปรปรวนง่าย บางครั้งก็อ่อนไหว บางครั้งก็โกรธง่าย เมื่อตายไปเป็นผี

โดยที่ถูกระทำให้ตายอย่างมีเงื่อนไขจะยังมีความต้องการแก้แค้นและน่ากลัว
มากนั่นเอง (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผีผู้หญิงดูหลอนดีกว่าผีผู้ชายนะ แล้วผีผู้หญิงส่วนมากในตัวผีเองก็จะมี
แบบหลากหลายอารมณ์ตามประสาผู้หญิง แต่ผีผู้ชายถ้ามีก็จะออกแบบโหด ตาม
ฆ่าอย่างเดียวซะมากกว่า (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ชมทั้ง 4 ท่านข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ใน
ลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของหนังผีไทย โดยให้ความหมายว่าถ้าเป็นผีผู้หญิงนั้นพบว่าเป็นผีที่
มีความน่ากลัวมากกว่าเพศอื่น โดยบุคลิกแล้วเป็นเพศที่มีอารมณ์แปรปรวนง่าย บางครั้งก็มีอารมณ์
อ่อนไหว มักเป็นเพศที่ถูกระทำให้ตายอย่างมีเงื่อนไขจะยังมีความต้องการแก้แค้นและมีความน่ากลัว
มากกว่าเพศอื่น ส่วนผีเพศชายถ้ามีก็จะออกแบบโหดตามฆ่าอย่างเดียว และผีผู้ชายไม่มีลักษณะการหลอน
หลอนที่ต้องกรีดร้องอย่างผีเพศหญิงจึงไม่น่ากลัวมาก และผีเพศที่สามผู้รับสารคาดหวังว่าจะได้อารมณ์ที่
ตลกและสนุกสนานจากการชมผีเพศที่สามมากกว่าที่จะคาดหวังให้เกิดความน่ากลัว อาจเป็นเพราะการ
แต่งตัว การแสดงอิริยาบถที่ผีเพศที่สามมักได้รับให้เล่นเป็นผีที่มีความตลก ผู้รับสารจึงติดภาพที่เมื่อเห็นผีที่
สามแล้วจะคาดหวังให้หนังผีเรื่องนั้นมีความตลกสนุกสนานขึ้นมา ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้
ลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททาง
ประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของตัวละครผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม
ที่ชอบชมหนังผีไทย

2. อายุ เป็นการสื่อให้เห็นว่าในหนังผีนั้นหากจะกล่าวว่าผีมีอายุในช่วงใดก็จะพบว่าช่วงอายุของผี
นั้น ๆ มีความหลากหลายอยู่มาก ซึ่งในที่นี้ประกอบไปด้วย ผีเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ ผีวัยชรา โดยตัวอย่างบท
สัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องอายุของตัวละครผี คือ

อยากเห็นผีวัยรุ่นกับผีวัยกลางคนเพราะเห็นผีวัยพวกนี้บ่อยนะในหนังผี
และปัญหาส่วนมากมักมาจากผีที่มีช่วงวัยแบบนี้ เช่น ผีที่ถูกข่มขืนแล้วตายก็อยู่
ในช่วงวัยเจริญพันธุ์อย่างวัยรุ่น ตายไปแล้วก็เฮี้ยนสุด ๆ ก็เลยคิดว่ามันน่าจะเป็น
ช่วงอายุที่ผีมีความน่ากลัวมากกว่าวัยอื่นแน่นอน (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์,
22 มีนาคม 2555)

ผีคนแก่ให้ความรู้สึกน่ากลัวกว่าวัยอื่นอะ เพราะว่าหน้าเขานิ่งและด้วย
ความที่หน้าย่นด้วยเลยดูน่ากลัวกว่าวัยอื่น (วิรัชยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์,
22 มีนาคม 2555)

ชอบผีเด็ก เพราะรู้สึกหลอนเวลาเห็นผีเด็กวิ่งไปมาแล้วมีเสียงหัวเราะ ซึ่ง
ยิ่งฟังก็ยิ่งทำให้รู้สึกกลัวเข้าไปอีก แล้วถ้าเป็นเด็กที่ดื้ออีก โหดน่ากลัวมากมาย (สุภา
พร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

วัยคนทำงานทั่วไปนี่แหละ ฝีมือใหญ่ไ้ เพราะวัยนี้รู้สึกผิด ชอบ ชั่ว ดี ได้ดี พอสมควรแล้ว ถ้าวัยเด็กก็น่ากลัวไม่มากพออีก ส่วนถ้าแก่ไปก็ดูเดิมๆ” (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ชอบฝีมือแบบโกล้ ๆ วัยกลาง เพราะคิดว่าเป็นช่วงอายุที่คนในวัยเหล่านี้ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาที่หลากหลาย อาจเป็นที่มาของความ สัมพันธ์อัน น่ากลัวในหนังสือ และชอบฝีมือคนที่ดูภายนอกก็น่ากลัว และยังดูลึกซึ้งอีกทำให้ รู้สึกกลัวมากขึ้น (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมทั้งหมดข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องอายุของตัวละครผีไทยโดยความคาดหวังในตัวตัวละครผีแต่ละวัยของผู้ชมแต่ละคนนั้น จะคาดหวังว่าผีแต่ละวัยจะมีความน่ากลัวที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับคาร์แรคเตอร์ที่ได้รับ ซึ่งแต่ละวัยก็จะแสดงออกไม่เหมือนกันทำให้ความน่ากลัวก็แตกต่างกันนั่นคือ ผู้รับสารคาดหวังว่าถ้าผีวัยเด็กนั้น ก็เป็นวัยที่ทำให้รู้สึกกลัวได้จากความซุกซน และความดีร้ายของเด็ก ๆ เช่น หากเห็นผีเด็กวิ่งไป มาแล้วมีเสียงหัวเราะทำให้รู้สึกกลัวและหลอนได้ ผีวัยรุ่นเป็นวัยที่ตายโดยอาจยังไม่ถึงอายุไขของตนเอง อาจตายโดยการถูกรูท ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์เหล่านี้ทำให้ผีวัยรุ่นมีการกลับมาแก้แค้นนับว่าเป็นผีที่มีความน่ากลัวเช่นกัน ผีผู้ใหญ่เป็นผีที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาที่หลากหลาย ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับคนอื่นอีกมากมาย ซึ่งนั่นอาจเป็นที่มาของความสัมพันธอันน่ากลัวในหนังสือ สุดท้ายผีวัยชราที่ดูภายนอกนั้นก็มีความน่ากลัวอยู่แล้ว และคาร์แรคเตอร์ที่ดูลึกซึ้งทำให้รู้สึกกลัวมากขึ้น ทั้งนี้นอกจากความคาดหวังทางด้าน คาร์แรคเตอร์ของตัวละครผีแต่ละวัยแล้วผู้รับสารยังมีความชื่นชอบผีแต่ละวัยที่แตกต่างกันออกไปอาจเป็น เพราะประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคนในการรับรู้ถึงเรื่องผีแต่ละวัยที่แตกต่างกันจึงทำให้ความกลัวผีแต่ละวัยแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์ เรื่องอายุของตัวละครผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์เรื่องอายุของตัวละครผีนี้ได้เข้าไป มีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังสือไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อของลักษณะของตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทาง ประชากรศาสตร์นี้ ผู้วิจัยพบว่าผู้รับสารนั้นมีความคาดหวังต่อลักษณะทางประชากรศาสตร์ตัวละครผี ซึ่งมีทั้งเรื่องเพศและอายุของตัวละครผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรชนบทของตัวละครผีไทยนี้ ได้มีบทบาท เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผีดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) เพศ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทในลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของตัวละครผี ที่ผู้วิจัยค้นพบโดยลักษณะประติสฐกรรมที่แตกต่างกัน 3 แบบที่ประกอบด้วย เพศ ชาย เพศหญิง และเพศที่สาม ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่า ต้องการเห็นผีเพศหญิงมากที่สุด เพราะคิดว่าเป็น ความน่ากลัวมากกว่าเพศอื่น ทั้งมีการแต่งหน้าที่ค่อนข้างน่ากลัว เสียงกรีดร้องที่โหยหวน และความอาฆาต แค้นที่โหดร้าย และมีความรู้สึกเย็นอยู่ด้วยส่วนผีเพศชายมีความโหดร้ายแต่ก็ไม่น่ากลัวเท่าผีเพศหญิง และผีเพศที่สามทำให้รู้สึกติดภาพความตลกมากกว่าความน่ากลัว

2) อายุ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของตัวละครผีในลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องวัยในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบลักษณะของประติสฐกรรมที่แตกต่างกัน 4 แบบดังนี้ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่า ต้องการเห็นผีวัยรุ่นมากที่สุด เพราะเป็นวัยที่ต้องตัดสินใจในปัญหามากมาย และที่สำคัญเป็นวัยเดียวกันกับผู้รับสารส่วนใหญ่จะทำให้สื่อความเป็นผีให้วัยเดียวกันรู้เรื่องได้ดีกว่าวัยอื่นรวมถึงการสื่อถึงความน่ากลัวก็มากกว่าวัยอื่นด้วย ต่อมาคือวัยผู้ใหญ่ เพราะวัยนี้รู้สึกผิดชอบชั่วดีได้ดีพอสมควรแล้วน่าจะมีเรื่องให้ทำทาบกับการตัดสินใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ดีกว่าวัยอื่นจึงทำให้มีความขรึมและน่ากลัวมาก และต่อมาคือผีวัยแก่ เพราะคนแก่ธรรมดาที่มีความน่ากลัวอยู่แล้วก็น่ามาสร้างเป็นผีที่มีความน่ากลัวที่เดาไม่ถูกเข้าไปใหญ่ สุดท้ายคือผีวัยเด็ก เพราะเด็กมีความซุกซนและทำให้รู้สึกหลอนเวลาเห็นผีเด็กวิ่งไปมาแล้วมีเสียงหัวเราะที่จะทำให้รู้สึกกลัวได้เช่นกัน

2. ลักษณะทางกายภาพของผี คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณ์ ภายนอกที่คนมองเห็นแล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจน รวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะทางกายภาพของผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.7

แสดงรายละเอียดบทบาทของตัวละครผี (Ghost Character)

จากลักษณะทางกายภาพที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะทางกายภาพของผี	1) การแสดงถึงความเป็นอื่น	ผู้ชมคาดหวังให้ตัวละครผีมีการแสดงความเป็นอื่น ทั้งแบบเป็นผีชัดเจน วิญญาณ และที่น่ากลัวและชอบมากคือรูปลักษณ์ที่เหมือนคน เพราะอาจถูกหลงให้หลอนได้	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ ส่วนการแสดงลักษณะความเป็นอื่นของตัวละครผีที่ผู้รับสารชอบมากคือ การแสดงรูปลักษณ์ที่มี
	2) การแบ่งประเภทผี	ผู้ชมคาดหวังว่าผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูกรื้อถอนความหมายใหม่มีความน่า ก ลั ว ม า ก ก ว่า ผี ไ ท ย ที่ ถูก ผสมผสานผีต่างประเทศ	ลักษณะคล้ายคนธรรมดา ส่วนประเภทผีที่ผู้รับสารชอบคือผีไทยที่ถูกรื้อถอนความหมายใหม่

จากตารางที่ 6.7 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของลักษณะตัวละครผี โดยเริ่มจากลักษณะทางกายภาพ ทั้งเรื่องการแสดง

ถึงความเป็นอื่น และการแบ่งประเภทของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ที่ทำให้ทราบว่าผีไม่ใช่คนแม้มีบาง ส่วนที่คล้ายก็ตาม ประกอบด้วย การเป็นคนปกติ แสดงรูปร่างน่ากลัว และวิญญาณกลุ่มหมอกควัน โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของตัวละครผีมีดังนี้

ผีที่ผมเห็นส่วนมากก็มีทั้งโผล่มาเห็นเป็นคนดี ๆ นี่เองแต่สุดท้ายถูกหลอกว่าเป็นผีบางเรื่องก็ไม่แสดงออกให้เห็นชัดว่าผีหรือคน แต่บางเรื่องถึงเป็นคน แต่ก็พูดซ้ำ พูดวน ๆ ไม่มีเงาในกระจก อะไรประมาณนี้ กับอีกแบบก็ชอบแบบว่าโผล่มาเป็นผีน่ากลัวน่าเกลียดเลยก็น่ากลัวแบบตกใจอีกแบบ แบบแรกมันตกใจแบบหลอน (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

พูดถึงความเป็นอื่นของผีหรือ ก็อย่างที่ทำให้รู้สึกไม่ใช่คนใช่ปะ ก็ที่เคยเจอในหนังที่ทำให้เห็นว่าเหมือนคนนั้นอยู่ แต่มือเย็นเจี๊ยบ ทำตาลอย ๆ กินของสด ๆ คาว ๆ เหมือนผีปอบ ไม่ก็เห็นชัดเลยว่าหน้าตาน่ากลัวเหมือนศพ มีกลิ่นเน่าลอยมาแต่มันก็ปกติของผีนะที่ต้องออกมาแบบนี้ บางอารมณ์ตอนนั่งดูก็รู้สึกเฉย ๆ บ้าง แต่บางเรื่องที่ทำให้ที่น่ากลัวก็น่ากลัวได้อีก (ทงอินทพงศ์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อย่างที่มาแบบเป็นวิญญาณนะน่ากลัว คือไม่ค่อยชัดเจนแต่แว็บไปมาในหนังผี แล้วก็ที่เวลาคนเดินไปในที่มืด ๆ แล้วเริ่มเจี๊ยบ มีควัน หรือหมอกจาง ๆ แสดงว่าต้องมีผีละ มันทำให้คนรู้สึกได้อะ ว่าไม่ใช่คนอย่างเวลาพูดจากี่ซ้ำ ๆ สายตาแปลก ๆ แต่ชอบแบบมาเหมือนคนมากกว่ามาเป็นผีเลยนะมันน่ากลัวเกินไป (กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพของผี ในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับการแสดงความเป็นอื่นของผีนั้นมีหลายรูปแบบแบบแรกที่พบมากในหนังผีไทยทั่วไปก็คือ การโผล่มาในรูปแบบลักษณะที่เป็นผีชัดเจนเลย เน่าเฟะ มีกลิ่นเหม็น หน้าตาน่ากลัวเป็นต้น ซึ่งรูปแบบนี้ผู้รับสารกล่าวว่าไม่ว่าจะเป็นยุคไหน ๆ ก็ยังทำให้รู้สึกตกใจและกลัวได้อยู่ แต่บางครั้งหนังผีบางเรื่องแม้จะเน้นรูปร่างที่เป็นผีชัดเจนแต่บรรยากาศไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คาดหวังไว้ ก็อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกน่ากลัวน้อยลงและเบื่อกับรูปแบบเดิม ๆ ของผีก็ได้ รูปแบบต่อมาที่ทำให้รู้สึกถึงความเป็นอื่นของผีนั่นคือ การปรากฏตัวในรูปร่างของมนุษย์ ซึ่งผู้รับสารกล่าวว่าพบมากในหนังผีไทยในปัจจุบัน บางครั้งเป็นการลวงของผู้สร้างเพราะไม่อยากให้ผู้ชมทราบว่าใครกันแน่ที่เป็นผี แต่ก็จะมีจุดสำคัญบางประการที่ทำให้ผู้รับสารทราบว่ามันไม่ใช่คนถึงจะเหมือนคนมาก

เพียงใดก็ตาม เช่น การที่ไม่ปรากฏเงาในกระจก การกระทำบางอย่างที่ทำให้หน้าสงสัย เช่น การกลัวแดด การโผล่มาเฉพาะตอนกลางคืน เป็นต้น แต่หากหนังสือบางเรื่องที่ไม่มีการเปิดเผยจุดที่ทำให้รู้สึกว่ามีที่รูปร่างเหมือนคนมีความเป็นอื่นที่แตกต่างจากคนเลย จนสุดท้ายผู้ชมก็มาทราบตอนสุดท้ายเหมือนตัวละครในเรื่อง นี่จะเป็นการลวงที่นอกจากจะทำให้หน้ากลัวมากแล้ว จะทำให้ผู้ชมรู้สึกหลอนไปเลย รูปแบบนี้จึงเป็นรูปแบบที่ผู้ชมคาดหวังว่าจะสามารถสร้างความน่ากลัวให้กับตนเองได้มาก แบบสุดท้ายคือการที่มาแบบเป็นวิญญาณ คือไม่ค่อยชัดเจนแต่แว็บไปมาในหนังสือหรือ เวลาตัวละครคนเดินไปในที่มืด ๆ แล้วเริ่มเงิบ มีควัน หรือหมอกจาง ๆ แล้วผีรูปแบบวิญญาณก็จะโผล่มาคล้ายกับแบบแรกแต่ไม่ชัดเจนเท่า ซึ่งความเป็นอื่นแบบวิญญาณนี้สามารถสร้างความน่ากลัวที่ทำให้ตกใจได้เช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะขนบทางกายภาพ ในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะขนบทางกายภาพ ในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผีได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบหนังสือผีไทย

2.2 การแบ่งประเภทผี ที่มีทั้งผีไทยดั้งเดิมที่ถูกรื้อถอนและตีความหมายใหม่ หรือผีไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมจากชาติอื่น โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องการแบ่งประเภทของตัวละครผีมีดังนี้

ผมชอบผีที่มีความเป็นไทยดั้งเดิมมากกว่าเพราะว่าความเชื่อแบบไทย ๆ ที่เราฟังมาทำให้เราถูกปลูกฝังความน่ากลัวของผีไทยแท้อยู่แล้ว บวกกับการตกแต่งหน้าผีหรือลักษณะผีให้เห็นออกมาแบบชัดเจนอีกทำให้หลอนได้อีกผมว่านะ ส่วนผีที่ผมยาว ตัวซีด สีขาวเหมือนผีต่างประเทศไม่ทำให้น่ากลัวเท่าไร ผมรู้สึกธรรมดา (นุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

นึกว่าผีไทยน่ากลัวมากกว่าผีแบบอื่น ๆ แน่นนอน เพราะเรามีความเคยชินจากการฟังตำนานและความเชื่อเรื่องผีแบบไทยแท้ดั้งเดิมอยู่แล้ว พอมาเห็นผีในหนังสือก็เลยมีความรู้สึกกลัวได้มากขึ้นไปอีก คือมันต้องดูบรรยากาศด้วยว่ามีความวังเวงขนาดไหน แต่ยังไงผีไทยก็น่ากลัวกว่าผีฝรั่งอย่างผีดูดเลือดอยู่ดี (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าผมอยากเห็นตัวละครผีไทยที่มีลักษณะเหมือนตัวละครผีต่างประเทศเช่น ผีในเรื่องจูออนของญี่ปุ่นนั้นแหละน่ากลัว น่ากลัวกว่าผีไทยแบบดั้งเดิมที่ออกมาช้า หรือมาหลอกชะอีก เพราะว่าผมว่าดูหลอนแบบแปลก ๆ ดี ก็แล้วแต่คนนะว่าจะกลัวแบบไหน แต่ผมกลัวแบบนี้ (แสนหาญ ภัคดีบุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพของผี ในเรื่องการแบ่งประเภทผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับการแบ่งประเภทของตัวละครผีไทยในปัจจุบันนี้มี 2 รูปแบบด้วยกันคือ รูปแบบของผีไทยแท้ดั้งเดิม ทั้งที่เป็นผีไทย

แต่โบราณและผีไทยที่ถูกนำมาปรับปรุงใหม่แต่ยังคงกลิ่นอายความเป็นผีไทยแท้ดั้งเดิมอยู่ โดยผู้ชมมีความคาดหวังว่าผีไทยนี้จะสร้างความน่ากลัวได้มากกว่าผีประเภทอื่น นั่นอาจเป็นเพราะประสบการณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับการรับรู้เรื่องผีแบบไทย ๆ และความเชื่อแบบไทยแท้ดั้งเดิมนี้ได้ถูกปลูกฝังความน่ากลัวของผีไทยมาแต่เดิมอยู่แล้วบวกกับบรรยากาศแบบไทย ๆ เช่น การบรรเลงดนตรีไทยเวลากลางคืน เป็นต้น จึงทำให้เวลาชมหนังผีไทยผู้ชมส่วนใหญ่จะรู้สึกชอบความน่ากลัวในแบบไทยแท้ดั้งเดิมของผีไทยมากที่สุด ส่วนอีกรูปแบบคือ ผีไทยที่ถูกผสมผสานผีต่างประเทศ เช่น การแต่งกายให้ชาวโพลน ผมยาว ใส่คอนแทคเลนส์ คล้ายผีจากประเทศญี่ปุ่นในหนังผีเรื่องจูออน ผิดู การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของผีไทยในบางเรื่องนั้นอาจเป็นเพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปและกระแสมานิยมในเรื่องรูปลักษณ์ของผีคน ช่วงเวลานั้น ๆ เช่น หนังผีไทยเรื่องชุดเตอร์กิดิตวิญญูณ ก็สร้างผีเนตรนภาที่ผมยาว ชาวโพลน สวมชุดสีขาว ซี่คอพระเอก ซึ่งจะสามารถสร้างความน่ากลัว และได้รับความนิยมนจากคนไทยในช่วงเวลาหนึ่งได้เช่นกัน ดังนั้นผู้ชมคาดหวังและต้องการที่จะเห็นผีที่มีความน่ากลัวทั้ง 2 แบบในหนังผีไทย แต่ผู้ชมส่วนใหญ่ก็มีความชื่นชอบความน่ากลัวแบบผีไทยแท้ดั้งเดิมมากที่สุด ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางกายภาพ ในเรื่องการแบ่งประเภทผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางกายภาพ ในเรื่องการแบ่งประเภทผี นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อของลักษณะตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางกายภาพ ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมนั้นมีความคาดหวังต่อลักษณะทางกายภาพของตัวละครผี ซึ่งมีทั้ง เรื่องการแสดงถึงความ เป็นอื่นของผี และประเภทผีในตัวละครผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรชนบทของตัวละครผีไทยนี้ ได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพ เรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ซึ่งผู้วิจัยค้นพบลักษณะของ ประดิษฐกรรมได้ 3 แบบดังนี้ การแสดงภาพผีภายนอกที่ชัดเจน และน่ากลัว เป็นรูปลักษณะที่เมื่อดูก็รู้ได้ทันทีว่านี่คือผีที่มีความแตกต่างจากคนทั่วไป ต่อมาคือผีที่มีรูปลักษณะเหมือนคนธรรมดา อาจพูดซ้ำ ไม่มีเงา ถ่ายรูปไม่ได้ หรืออาจมีความเป็นอื่นที่ไม่แสดงออกชัดเจนทำให้คล้ายเป็นการลวงจากผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งวิธีนี้ผู้รับสารจะมีความคาดหวังว่าจะมีความน่ากลัวมากที่สุด และพบผีลักษณะนี้ในหนังผีไทยในปัจจุบันบ่อยขึ้น และแบบสุดท้ายคือแบบหมอกควัน หรือวิญญูณ จะให้ความรู้สึกคล้ายกับแบบแรกคือเมื่อดูก็จะรู้ถึงความเป็นอื่นของผีที่ต่างจากคนธรรมดาได้ทันทีเช่นกัน

2) การแบ่งประเภทผี ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพ เรื่องการแบ่งประเภทผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบลักษณะของประดิษฐกรรมได้ 2 แบบดังนี้ ผีไทยที่รื้อถอนความหมายและตีความใหม่ และผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นผีแบบไทยแท้มากกว่าแม้จะไม่เหมือนผีไทยเมื่อก่อนนัก เพราะเปลี่ยนไปตามยุคสมัยแต่ก็ยังคงความเป็นผีไทยที่น่ากลัวที่มาจากเรื่องเล่าตำนานความเชื่อของไทย ซึ่งน่ากลัวมากกว่าผีชาติอื่น มีผู้ชมส่วนน้อยที่ต้องการเห็นผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมของชาติอื่น และให้

เหตุผลว่า คือต้องดูเนื้อเรื่องว่าหนังสือเรื่องนั้นมีโครงเรื่องที่มีความเป็นต่างชาติอยู่ด้วยหรือไม่ เพราะถ้าใส่ผีไทยลงไปคงไม่เหมาะ คงต้องใส่ผีที่ผสมผสานวัฒนธรรมจากผีต่างชาติด้วย มีการประยุกต์มากขึ้นตามสังคมที่เปลี่ยนไป

3. ภูมิลัทธิ/สาเหตุการตายของผี เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั้นมีอดีตก่อนตายอย่างไรและนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ นั่นคือ ถูกฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย และโดนพิธีกรรมตาย เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะภูมิลัทธิ/สาเหตุการตายของผี และตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.8

แสดงรายละเอียดบทบาทชนบทตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะ

ภูมิลัทธิ/สาเหตุการตายที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบท	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ภูมิลัทธิ/ สาเหตุการ ตายของผี	ภูมิลัทธิ/สาเหตุการ ตายที่มีประติมากรรม กรรมย่อยคือ ถูก ฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย และ โดนพิธีกรรมตาย	ผู้ชมคาดหวังให้มีสาเหตุการ ตายจากการฆาตกรรม อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย โดน พิธีกรรมโดยลักษณะการ ตายควรมาจากเรื่องใกล้ตัว ไม่ควรแปลกเกิน	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ โดยผู้ชม คาดหวังให้ผีมีสาเหตุการตายจาก การถูกฆาตกรรมมากที่สุดเพราะจะ ได้มีความแค้นและเพิ่มความน่ากลัว ของผีได้มากขึ้น และสาเหตุการตาย ส่วนใหญ่ควรเป็นเรื่องใกล้ตัวมาก ที่สุดเพราะจะได้ดูสมจริงและน่ากลัว เพราะเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นกับ ใครก็ได้

จากตารางที่ 6.8 ข้างต้นนี้ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะภูมิลัทธิ/สาเหตุการตายของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

อยากให้ผีตายแบบว่าโดนฆาตกรรมแบบไหนก็ได้ตายดีกว่าน่าจะน่ากลัว

ดี แต่ ถ้าเป็นผีแบบตายโหงหรือโดนอุบัติเหตุตายต้องดูโครงเรื่องด้วยว่ามาโยง

ความสัมพันธ์กับคนอื่นด้วย มียัยถ้าใช้ก็น่ากลัวเพราะเค้าอาจไม่รู้ตัวว่าตายไปแล้ว
อย่างนี้ (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากเห็นมากที่สุดก็พวกผีที่ตายเอง หรือตายโหงแบบว่าอาจเกิด
อุบัติเหตุแล้วตายก็ได้ สุดท้ายยังมีห่วงอยู่ ผีตายท้องกลมแบบนี้ น่ากลัวมาก ถ้าผี
ตายที่โรงพยาบาลแบบป่วยใช้ตายก็ยังไม่ค่อยน่ากลัวเท่าไร (แสนหาญ ภัคตินุตร
, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2554)

ผมว่าถ้าตายด้วยวิธีแปลก ๆ มันก็คงดูตลกเกินไป ผมว่าเป็นการตายแบบ
ปกติทั่วไป ผมว่าน่ากลัวนะ มันเป็นเรื่องที่เราเห็นได้ตามข่าวโทรทัศน์หนังสือพิมพ์ มี
ความใกล้ชิด คือ มันเป็นสากล เกิดขึ้นกับใครก็ได้ ถ้าอยากตายแบบแปลก ๆ ก็
อย่าให้แปลกจนโอเวอร์เกินไป มันกลายเป็นผีแบบตลกแล้วถ้าเป็นแบบนั้น(อัครงค์
จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นนี้ แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่อง
ลักษณะภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับสาเหตุการตายนี้ ผู้ชมส่วนใหญ่
คาดหวังอยากให้ผีมีสาเหตุการตายที่มาจากความผิดกรรม ในรูปแบบใดก็ได้ยิ่งโหดเหี้ยมมากเพียงใดยิ่งดี
เพราะจะทำให้ผีที่ตายจากการถูกฆ่านี้มีความแค้นที่สร้างความน่ากลัวได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ต่อมาคือการตาย
แบบไม่รู้ตัว หรือตายโหง เมื่อผีที่ตายไปแล้วมักกลับมาหาคนที่ตนเองมีความสัมพันธ์ด้วยแต่เค้าอาจไม่รู้ตัว
ว่าเค้าตายไปแล้ว ความไม่รู้ตัวนี้ทำให้ผีมีลักษณะที่คล้ายกับคนจนอาจลวงผู้ชมให้คิดว่าเป็นคนแท้จริงคือผี
จึงสร้างความน่ากลัวแบบหลอนก็ได้ ทั้งนี้ไม่ว่าผีจะมีการตายแบบใดก็มักมาจากพื้นฐานลักษณะการตาย
แบบปกติทั่วไป ซึ่งเป็นสิ่งที่เห็นได้ตามข่าวโทรทัศน์หนังสือพิมพ์ จะเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นกับใครก็ได้ จะ
ยิ่งเพิ่มความน่ากลัวให้กับผู้ชมได้มากขึ้น เพราะถ้าทำให้ผีมาตายแบบแปลกเกินไป คาดไม่ถึงว่าจะเกิด
เหตุการณ์แบบนี้ได้ หรือน่าเหลือเชื่อเกินเหตุจะทำให้ไม่สมจริงเกินไป ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้
ลักษณะขนบภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะขนบภูมิหลัง/สาเหตุการตาย
ของผี นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่อง
ของสาเหตุการตายของผีในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของตัว
ละครผี ในสาเหตุการตายของผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยพบลักษณะประติสฐกรรมของสาเหตุการตายของผี 4
รูปแบบ ดังนี้ ถูกฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย โดนพิธีกรรมตายโดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็น
สาเหตุการตายของผีแบบโดนฆ่าตายมากที่สุด เช่น ฆ่าข่มขืน ฆ่าชิงทรัพย์ โดยให้เหตุผลว่าถ้าผีโดนฆ่าตาย
จะยังมีความแค้น และความแค้นนั้นส่งผลให้ผีมีความน่ากลัว เย็น มากกว่าเดิม รองลงมาคือสาเหตุการ
ตายที่เกิดจากอุบัติเหตุ แบบที่ไม่รู้ว่าตัวเองตายจะยิ่งดี หรือเรียกว่าตายโหง เช่น ผีตายท้องกลม ไฟครอก
ตาย เกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ตาย ซึ่งส่วนมากพบว่าจะจะเป็นสาเหตุการตายที่มาจากข่าวสารบ้านเมือง หรือ
เหตุการณ์ในปัจจุบัน303นี้ ซึ่งยังเป็นเรื่องใกล้ตัวมากเท่าไรจะยังมีความน่ากลัวมากเท่านั้น นอกจากนี้ยังมี

การนำเสนอให้มีการตายแบบผิดธรรมชาติเพื่อเป็นการเพิ่มสีสันให้คนดู เช่น ผีเด็กที่เอามาทำลูกกรอกตาย เป็นต้น 4. **ลักษณะทางจิตใจของผี** เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของผี ที่ขึ้นอยู่กับโครงร่างของเรื่องราวผี ต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะทางจิตใจของผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชม ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.9

แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจ
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะทาง จิตใจของผี	ผีดี ผีร้าย	เป็นผีที่มีจิตใจที่ดี เป็นเพื่อนที่ดีของคน คอยช่วยเหลือกัน เป็นผีที่มีจิตใจที่เต็มไปด้วยความ อาฆาตแค้น แต่มักจะฆ่าแต่คนเลว	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และ ลักษณะทางจิตใจของผีที่ผู้รับ สาร คาดหวังอยากให้ผีคือผีที่มี ความ ชั่วร้าย แต่ไม่ฆ่าคนดี

จากตารางที่ 6.9 ข้างต้นนี้ ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะทางจิตใจของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ ดังนี้

ชอบผีแบบเรื่องเด็กหอที่เป็นผีออกแนวมาเป็นเพื่อนดี ๆ หน่อย ไม่ชอบ
แบบแหกอกควักไส้ มันชั่วซากจนทำให้ไม่น่ากลัว (วิรัช ท. กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22
มีนาคม 2555)

ผมอยากเห็นผีที่มีความอาฆาตแค้น ซึ่งจิตใจชั่วร้ายนะ เพราะว่าผีที่
ออกมาหลอกเพราะมีสาเหตุบางอย่าง โดยสาเหตุที่ออกมาหลอกได้น่ากลัวมาก
ที่สุดก็คือการออกมาแก้แค้น (นุภาพกร รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม
2555)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องขณะทางจิตใจของผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับลักษณะทางจิตใจของผีนี้ทั้งต้องการให้ผีมีจิตใจที่ดีเป็นเพื่อนที่ดีของคน คอยช่วยเหลือกันโดยเฉพาะคนดีก็ควรได้รับการคุ้มครอง แต่ท้ายที่สุดหากมีคนชั่วร้ายมา ผู้ชมก็คาดหวังให้ผีคอยกำจัดคนเลว แต่การฆ่าคนนั้นจะจัดอยู่ในผีที่มีจิตใจที่ชั่วร้ายด้วย เพราะสุดท้ายแล้วไม่ว่าจะเคยเป็นคนที่ดีมาก่อนเพียงใดแต่เมื่อตายไปเป็นผีและยังมีความแค้นก็จะกลายเป็นผีที่มีความชั่วร้ายในสายตาของคนอยู่ดี ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะขนบทางจิตใจของผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะขนบทางจิตใจของผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมข้างต้นนี้ ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องของลักษณะทางจิตใจของผีในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของตัวละครผี ในลักษณะทางจิตใจของผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยพบ 2 รูปแบบดังนี้ ผีที่มีจิตใจดี และผีที่มีจิตใจชั่วร้าย โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นผีที่มีจิตใจชั่วร้ายมากกว่าผีที่ดี เหตุผลคือความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้ผีมีความน่ากลัวและน่าติดตามมากกว่า โดยมีข้อแม้ว่าผีที่ชั่วร้ายนั้นต้องชั่วร้ายกับคนเลวเท่านั้นไม่ควรมาฆ่าคนดีหรือหลอกหลอนคนดีที่คอยช่วยเหลือผู้อื่นจนเกินเหตุ หรือถ้าต้องการความช่วยเหลือก็ไม่ควรมาขอความช่วยเหลือในสภาพที่ร้ายนัก และอีกแบบคือชั่วร้ายแบบฆ่าทุกคนไม่เลือก แต่ผู้ชมส่วนน้อยเท่านั้นที่ต้องการให้ผีเป็นแบบนี้ เพราะมันดูแล้วหดหู่มากเกินไป นอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนหนึ่งที่ต้องการเห็นผีที่มีลักษณะเป็นผีที่ดีตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ ให้ความน่ากลัวนั้นมาจากบรรยากาศในหนังผีที่ทำให้คนดูคิดไปเองดีกว่า แต่ผีที่จะมาเป็นคนรักหรือเป็นเพื่อน แล้วมีความสัมพันธ์ที่ดีงามกับคนไม่ควรมาหลอกหรือทำร้ายใคร

5. ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจากคน ดังนั้น คนจึงพยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อมากำจัดผีออกไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วย ลักษณะอาวุธในการกำจัดผีของผี ประกอบด้วย อาวุธจากพระหรือศาสนา อาวุธจากหมอผี เวรกรรม การคิดได้เองของผี และผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะอาวุธในการกำจัดผี และตอบคำถามว่าขนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังนี้

ตารางที่ 6.10

แสดงรายละเอียดบทบาทของตัวละครผี (Ghost Character) จาก
ลักษณะอาวูในการกำจัดผีที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะ อาวูในการ กำจัดผี	ลักษณะอาวูในการกำจัดผี ที่มีลักษณะประตีสุกรม ย่อยคือ การปราบโดยอาวู จากพระ หมอผี เวรกรรม คิดได้เอง และผียังวนเวียน อยู่ที่เดิม	ผู้ชมคาดหวังให้ผีจากไปเอง หรือสามารถวนเวียนอยู่ก็ได้ ถ้าไม่ยอมไปแบบดี ๆ ก็ควร ถูกปราบโดยอำนาจทาง พระพุทธ ศาสนา มากกว่า หมอผี	เป็นไปตามชนบที่ ค้นพบโดยผู้ชมส่วน ใหญ่ คาดหวังว่า ต้องการเห็นผีที่คิดได้ เองแล้วจากไป

จากตารางที่ 6.10 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะอาวูในการกำจัดผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ ดังนี้

การปราบผีโดยพระที่ใช้บทสวดหรือมาเตือนสติผี ดูแล้วน่าเชื่อถือ แต่ไม่ใช่พระที่พอเจอผีแล้ววิ่งหนีเหมือน หนังผีตลกที่ผ่าน ๆ มานะนั่นก็ทำให้ไม่น่ากลัว ผมว่าปราบผีโดยพระนี่แหละคนไทยน่าจะเชื่อและศรัทธามากกว่า เพราะเราก็นับถือศาสนาพุทธอยู่แล้ว และก็พระเป็นเหมือนที่พึ่งทางใจของคนทั่วไปด้วย พอผีมาหลอกคนก็ควรให้พระปราบเหมาะสมดีและทั้งน่าเชื่อถือกว่าหมอผีและน่ากลัวด้วย (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากเห็นผีจากไปเองมากกว่า นึกว่าผีไทยส่วนมากก็น่าสงสารมีชีวิตก็หดหู่มากอยู่แล้ว ก็น่าจะจากไปเองถ้าเสร็จธุระบนโลกแล้วนะ แต่ก็อีกนะแหละผีบางตนอาจยังไม่ถึงคราวตายพอตายไปก็ติดอยู่กับอายุไขที่เหลืออยู่มั่ง ก็อนุโลมให้อยู่บนโลกต่อไปได้ แต่ว่ามีข้อแม้ห้ามมาโผล่ให้คนเห็นนะ ผีก็อยู่ส่วนผีไปแต่ไม่ต้องมาทักทายกัน แบบนี้ก็พอได้อยู่ดีกว่าโดนปราบมันดูเป็นการทรมานผีไปปาว (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ไม่ค่อยเห็นผีถูกปราบแล้วนะเดี๋ยวนี ก็เห็นแต่ผีจากไปเองมากกว่า เพราะส่วนมากพอผีได้แก้แค้นก็จะจากไปเอง หรือไม่ก็คนเลวพอกแล้วผีมากก็เอาหมอผีที่

ดูโหดร้ายมาทำพิธีกรรมปราบผีแต่ดูแล้วไม่ควรนะ เพราะคนเหล่านี้เคยทำอะไรกับ
ผีไว้ก่อนแล้วมาแก้ไขแบบนี้ไม่ถูกต้อง ควรปล่อยผีไปตามทางของตัวเองอาจได้แก้
แค้น หรือทำให้คนเลวได้สำนึกผิด เค้าจะได้ไม่ติดค้างกับใครอีก จะได้ไม่ต้องมา
พัวพันกับคนบนโลกอีกและจากไปเองอย่างสงบ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์,
22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่อง
ลักษณะอาชญากรรมในการกำจัดผี โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีควรจากโลกมนุษย์นี้ไปเองเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจของตนเอง
แล้ว แต่การที่ผียังไม่ยอมจากไปอาจเป็นเพราะยังต้องอยู่ชดใช้กรรมบนโลกมนุษย์ต่อไป แต่ถ้าร้ายกาจจน
ไม่ยอมจากไปแบบดี ๆ ก็ต้องพึ่งอาชญากรรมปราบ โดยผู้ชมส่วนใหญ่ต้องการ การให้ผีถูกปราบด้วยอาชญากรรมทาง
ศาสนา คือไปอย่างมีสติ รู้ผิดรู้ชั่วก่อนที่จะจากไปไม่ใช่ถูกปราบอย่างโหดร้ายด้วยอำนาจพอมดมของผี ทั้งนี้
การที่ผีถูกเตือนสติแล้วก็มักเข้าใจและจากไปอย่างสงบเช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้
ลักษณะชนบททางอาชญากรรมในการกำจัดผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางอาชญากรรมในการกำจัดผีนี้ได้เข้าไป
มีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องของ
ลักษณะอาชญากรรมในการปราบผีในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของ
ตัวละครผี ในลักษณะอาชญากรรมในการปราบผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยพบ 5 รูปแบบดังนี้ อาชญากรรมจากพระหรือศาสนา
อาชญากรรมจากหมอผี เวรกรรม คิดได้เอง และผียังวนเวียนอยู่เดิม โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นผีที่
คิดได้เองแล้วจากไป เพราะพบบ่อยมาในหนังผีปัจจุบันนี้ไม่ค่อยเห็นผีถูกปราบ และอาจเห็นว่าภารกิจที่ติด
ค้างอยู่ได้เสร็จสิ้นลงแล้ว และได้ทำตามความต้องการของตนเองเสร็จสิ้นแล้วก็ให้จากไปเองอย่างสงบดีกว่า
โดนปราบ รวมทั้งผีที่คนต้องเข้าไปช่วยปลดปล่อยให้หลุดพ้นจากเวรกรรมด้วยเมื่อคนมาช่วยปลดปล่อย
แล้วก็ให้จากไปเองนอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนน้อยที่ต้องการเห็นผีถูกปราบ โดยผีมือของหมอผี และอำนาจ
ของพระ และให้เห็นว่าผีมีความทรมานแค่ไหนก่อนจะว่างสลายไปด้วย

ตัวละครมนุษย์ (Human Character) ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัย
ต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของตัวละครมนุษย์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่แตกต่างกัน
คือ คนดีและคู่ตรงข้าม/ศัตรูผีว่าเป็นตัวแปรที่มีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่
อย่างไรด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.11

แสดงรายละเอียดบทบาทของลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character)
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังของผู้ชมหนัง ไทย	สรุป
ตัวละคร มนุษย์	คนดี คู่ตรงข้าม/ศัตรู	ผู้ชมคาดหวังให้มีคนดีที่คอย ช่วยเหลือ และปลอดภัยจาก อันตรายทั้งปวง ผู้ชมคาดหวังให้มีการนำเสนอ คนเลวที่คอยกำจัดผีและสุดท้าย ก็ถูกรวมตามทัน	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบผู้ชม ส่วนใหญ่ต้องการให้มีลักษณะ คนที่ดีมากกว่าคนเลว และไม่ ต้องการให้คนดีตาย แต่คนเลว ต้องถูกลงโทษตามกรรมที่ทำมา

จากตารางที่ 6.11 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องลักษณะตัวละครมนุษย์ในหนังไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เอาตัวละครที่เป็นคนดีมากกว่าน่าจะดีกว่า ไม่ว่าจะเอามาช่วยผีหรือคน เพราะถึงแม้จะเป็นหนังผี แต่เรื่องความดีน่าจะสอดแทรกให้คนได้คิดด้วย ส่วนที่คนเลวส่วนมากชอบกำจัดผีนั้น คิดว่าหนังต้องการสร้างเรื่องให้ดำเนินต่อไปมากว่าและอยากให้คนดียังคงอยู่และดำเนินชีวิตมนุษย์ต่อไป ส่วนผีก็จากไปด้วยดี (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมคิดว่าตัวละครที่เป็นคนดีมักจะเข้าข้างผีนะ เพราะผีไทยชอบนำสงสารและขอให้คนมาช่วยเหลือ เพราะงั้นคนดีจึงสมควรได้รับการคุ้มครองจากผีด้วย เช่นกันส่วนทั้งคู่ตรงข้าม/ศัตรูผีนี้นะ ก็เหมือนศัตรูผีทั้งคู่แหละ แต่ต่างกันตรงที่คู่ตรงข้ามกับผีน่าจะทำตามหน้าที่มากกว่า ก็เค้าต้องมีหน้าที่ปราบผี คู่ตรงข้ามจึงไม่น่ามีจุดจบที่จะต้องตายแต่ศัตรูผีนี้นะผมว่าน่าจะเป็นคนเลวซะมากกว่านะ จุดจบจึงสมควรตายและพอคนเลวที่เคยฆ่าผีตายไป ผีก็จากไปเองไม่ต้องปราบด้วยซ้ำ (สนหาญภักดีบุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อลักษณะตัวละครมนุษย์ในหนังไทยโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้ทั้งคนดี และคนเลวเพื่ออรรถรสในการชม โดยคาดหวังให้

คนดีคอยมาช่วยเหลือ และสุดท้ายก็จะมีคนครองจากอันตรายทั้งปวงมากกว่าคนดีนั้นจะถูกตกเป็นเหยื่อของผีไปด้วย เพราะการสอดแทรกเรื่องของความดีในหนังผีจะเป็นการตอกย้ำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ส่วนคนเลวในที่นี้ก็มีทั้งคนเลวที่เป็นศัตรูผีกับคนเลวที่เป็นคู่ตรงข้ามผี ทั้งสองแบบเหมือนกันตรงที่ต่างฝ่ายก็ตั้งใจมากำจัดผี แต่ต่างกันที่เจตนาเพราะส่วนมากคนเลวที่เป็นศัตรูผีจะเคยมีความสัมพันธ์ที่เลวร้ายกับผีมาก่อนแต่คู่ตรงข้ามนั้น ส่วนมากจะมีขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่ในการปราบผีของตนเองเท่านั้นเอง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์ในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์คนในหนังผีไทยนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครมนุษย์ โดยผู้ชมมีความคาดหวังต่อลักษณะตัวละครมนุษย์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) คนดี ผู้รับสารส่วนใหญ่ต้องการให้มีตัวละครที่เป็นคนดีมีมากที่สุด หรือคนดีและคนเลวปะปนกันไปบ้างขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องหนังผีเรื่องนั้น ๆ โดยลักษณะของการเป็นคนดีนี้มีอยู่ 2 แบบ คือ คนดีที่คอยช่วยเหลือ และคนดีที่ตกเป็นเหยื่อโดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นตัวละครคนดีที่คอยช่วยเหลือผีมากกว่า และมีจุดจบที่รอดตายด้วยรวมไปถึงคนรอบข้างคนดีที่ไม่เกี่ยวข้องด้วย และความสัมพันธ์ที่อยากให้คนดีเหล่านี้มีกับผีคือแบบของความรัก หรือเพื่อนที่คอยเป็นห่วงกัน หรืออาจเป็นความสัมพันธ์ของคนที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยก็ได้จะได้รู้สึกอยากติดตามเนื้อเรื่องมากขึ้นว่าคนดีนี้ทำไมต้องมาเกี่ยวข้องกับผี และควรเป็นคนดีที่ผีคอยคุ้มครองเกื้อกูลกันและกันด้วย นอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนน้อยที่ต้องการเห็นคนดีถูกฆ่าตาย เพราะคิดว่าขึ้นอยู่กับความต้องการของผีถ้าผีต้องการให้ไปอยู่ด้วยก็ต้องตายอยู่ดี และถ้ามีคนดีตายเนื้อเรื่องจะได้น่าชมมากขึ้น

2) คู่ตรงข้าม/ศัตรูผี ผู้ชมส่วนน้อยที่มีความคาดหวังที่จะเห็นคนเลวมากกว่าซึ่งมีผู้ชมเพียง 1 คนที่ตอบเช่นนี้ เพราะอยากให้ผีมีศัตรูผี ทั้งคนปราบผีและคนเลว มากกว่าคนดี เพราะเวลาดูแล้วจะได้สมน้ำสมเนื้อกับผีที่ดูร้ายหนอย่น่าติดตาม ลักษณะของการเป็นคู่ตรงข้าม/ศัตรูผีอยู่ 4 แบบ ดังนี้ หมอผี พระ คนจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม และคนเลวหรือศัตรูผี ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นตัวละครคนเลวสมควรตาย ไม่ว่าจะเป็นศัตรูผีหรือคนปราบผี จากสถาบันไหน หรือหมอผีก็ตามถ้าเลวก็สมควรตายโดยการฆาตกรรมให้ตาย เป็นคนไม่ปกติสุข เป็นคนบ้าหรือโดนกฎหมายลงโทษ หรือถูกผีฆ่าตาย แต่ถ้าเป็นคนปราบผีที่ไม่ได้เป็นคนเลวก็ควรอยู่ต่อไปไม่สมควรตายยกเว้นเกิดจากความประมาทในการทำพิธีกรรมแล้วผีมาฆ่า ส่วนพระไม่ควรมีจุดจบแบบใดทั้งนั้นเพราะเป็นสถาบันที่เราชาวพุทธนับถือและเป็นที่พักพิงจิตใจของคนทั่วไป

แก่นความคิด (Themes)

แก่นความคิด (Themes)ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของแก่นความคิด (Themes) ที่ผู้วิจัยพบว่ามีชนบของแก่นความคิดเพียงอย่างเดียว นั่นคือ แก่นความคิดหลักที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ที่เป็นมุมมองที่จินตนาการความเชื่อเรื่องผีมาจากความคิดของคนในสังคมไทย เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปได้ดังรายละเอียดใน ตารางดังนี้

ตารางที่ 6.12

แสดงรายละเอียดบทบาทชนบแก่นความคิด (Themes)

ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชม หนังผีไทย	สรุป
แก่น ความคิด	มุมมองจากสายตา มนุษย์มี ลักษณะประติมากรรม 1) ผีมีอยู่จริง 2) ผีมีความน่ากลัว 3) ผีมีความเป็นอื่น 4) ผีมีอำนาจและ อิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจอันจำกัด 5) คนมีอำนาจในการ จัด มองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	ผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีมักจะ นำเสนอในเรื่องของผลของการ กระทำ หรือเรื่องกฎแห่งกรรม สอนให้คนทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ผ่านหนังผี ซึ่งความเชื่อเรื่องผีนี้มี พื้นฐานมาจากมุมมองของคนใน สังคมไทย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบโดย ผู้ชมส่วนใหญ่นักต้องการให้ หนังผีมีการแทรกเรื่องผลแห่ง การกระทำ ในหนังผีโดยทั้ง ผู้สร้างและผู้ชมเองควรมี พื้นฐานความเชื่อเรื่องผีจาก มุมมองของคนในสังคมไทย ด้วย

จากตารางที่ 6.12 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เวลาผมไปดูหนังผีแล้วที่ผมเจอแทบทุกเรื่องเลยนะก็คือเรื่องของเวรกรรม
ความดีความชั่ว ใครทำอะไรไว้กรรมนั้นก็ย่อมส่งผลโดยผีเหมือนเป็นเครื่องมือใน
การสนองเวรกรรม ตัวผีเองถึงตายไปแล้วก็ต้องมาทำบาปอีก โดยความน่ากลัว

ของผี ความเชื่อเรื่องผี หรือการที่มีอิทธิฤทธิ์มาหลอกคนพวกนี้มันแค่ทำให้เรา
รู้สึกกลัวมากขึ้นแต่ที่คนสร้างเค้าอยากให้เรารู้สึกก็คงเป็นเรื่องเวรกรรมมากกว่านะ
สอนไม่ให้เราทำเลวไม่งั้นจะต้องตายแบบคนพวกนี้ อะไรอย่างนี้เป็นต้น แต่สิ่งแรก
ที่คนไปดูหนังผีแล้วจะเข้าใจคือต้องมีความเชื่อเรื่องผีเป็นพื้นฐานก่อนไม่งั้นพอ
เสียงหมาหอน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผีกำลังจะมาถ้าคนไม่เชื่อว่าผีมีอยู่จริงก็จะไม่
เข้าใจ หรือทำความเข้าใจยากและส่วนมากคนที่ไปดูมักกลัวผีอย่างผม(นุภากรณ์
รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้หนังผีมีการสอนเรื่องการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว กรรมตามสนอง
แบบนี้ต่อไปแหละดีแล้วพอคนดีมาดูจะได้ไม่กล้าทำเลวหรือคนที่ไม่ดีมาดูเค้าอาจ
กลับใจได้บ้าง อย่างถ้าเราเคยฆ่า เคยทำเลวอะไรไว้อย่ากว่าไม่มีใครรู้ เพราะชีวิต
หลังความตายนั้นผีเค้ารับรู้อยู่ชัดเจนและจะมาทวงถามความเลวที่คุณเคยทำกับ
เค้าไว้ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังต่อแก่นความคิดหลักของ
หนังผีไทย ที่มาจากสายตามนุษย์ โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าหนังผีส่วนใหญ่ก็น่าจะนำเสนอในเรื่องของ
การกระทำของแต่ละคนที่ต้องได้รับผลกระทบจากการกระทำนั้น ๆ ไม่ว่าจะทำดีหรือทำเลวก็ตาม ซึ่งสะท้อน
ให้สังคมได้เห็นว่า ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว โดยเรื่องราวที่ถูกนำเสนอส่วนใหญ่ก็น่าจะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว แสดง
ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผีได้อย่างชัดเจนและผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาความเชื่อเรื่องผีได้ง่าย
นั่นอาจเพราะโดยพื้นฐานของผู้ชมส่วนใหญ่แล้วจะมีความเชื่อในเรื่องผีจากสังคมไทยที่ตนเองอาศัยอยู่มาก่อนแล้ว
ทั้งตำนาน เรื่องเล่า หรือประสบการณ์ส่วนตัว ดังนั้นการนำความเชื่อเรื่องผีรวมกับเรื่องผลแห่ง
กรรมมาสะท้อนผ่านหนังผีให้ผู้ชมได้ชมหรือรับรู้ จึงถือเป็นความเชื่อที่มาจากมุมมองของคนในสังคมไทยที่
มีอยู่แล้วและเป็นเรื่องที่สำคัญตรงตามหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา โดยเมื่อนำมาสอดแทรกเพื่อ
สอนสั่งให้คนดูซึมซับและสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างถูกต้อง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้
แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ที่ผู้วิจัยค้นพบแสดงว่าแก่นความคิด
หลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวัง
ของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

1. ผีมีอยู่จริง คือ คนในสังคมทุกคนนั้นจะต้องมีความเชื่อที่เป็นจุดร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้
ซึ่งมีผลต่อการสร้างหนังผีไทยนั่นคือ ความเชื่อที่ว่า “ผีมีอยู่จริง” เพื่อหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาท
เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวัง
ของผู้ชมว่าผีมีอยู่จริง โดยมีรายละเอียดดังนี้

พูดถึงหนังผี สิ่งแรกที่คนไปดูหนังผีแล้วจะเข้าใจคือต้องมีความเชื่อเรื่องผี
เป็นพื้นฐานก่อนไม่งั้นพอ เสียงหมาหอน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผีกำลังจะมาถ้าคน

ไม่เชื่อว่าผีมีอยู่จริงก็จะไม่เข้าใจ หรือทำความเข้าใจยากและส่วนมากคนที่ไปดูมักกลัวผีอย่างผม เป็นต้น” (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ที่ขอบเห็นในหนังผีก็เป็นความเชื่อเรื่องผี ความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริงอะไรทำนองนี้ซึ่งเป็นความเชื่อที่ทำให้ผีมีความน่ากลัวเพิ่มขึ้นหลังจากตายไปแล้วอย่างได้แสดงอิทธิฤทธิ์ที่เหนือกว่ามนุษย์อะไรอย่างนี้ ยังมีความเชื่อที่ฟังมาจากตำนานอย่างไม่ควรเอาที่นอนไปขวางประตูทางเดินเพราะเป็นทางเดินผีอย่างนี้ แล้วก็ผีที่มาหลอกหลอนคนต้องเคยทำอะไรกับคน ๆ นั้น เอาไว้ก่อนตายไม่งั้นผีเค้าก็ไม่มาตามล้างแค้นหรอก (สุภาพร พันธุ์ธ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องผีมีอยู่จริง โดยผู้ชมคาดหวังว่าการรับชมหนังผีไทยนั้น ส่วนมากคนที่ดูต้องมีความเชื่อเรื่องผีว่ามีอยู่จริงเป็นพื้นฐานก่อน เพราะจะได้มีความเข้าใจในเนื้อหาของหนังผีได้ง่ายขึ้น โดยผู้ชมบางท่านอาจมีความรู้ที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกัน หรือประสบการณ์ที่อาจเจอกับตัวเองหรือที่รับรู้มา ซึ่งความเชื่อเรื่องผีนี้ถือเป็นความเชื่อที่มาจากมุมมองของคนในสังคมไทยมาแต่อดีตแล้วและความเชื่อเรื่องผีเหล่านี้จะเป็นที่มาของความกลัวโดยความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริงนี้อาจไม่สามารถพิสูจน์ได้ แต่ความไม่รู้นี้ก็สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อได้แล้วเมื่อได้รับชมหนังผีไทยด้วยแล้วจะยิ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวได้ง่ายขึ้นมาก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีอยู่จริงที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตาตามนุษย์ในเรื่องผีมีอยู่จริง นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

2. ผีมีความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมนั้นจะมีความเชื่อว่าผีมีอยู่จริงแล้ว สิ่งก็ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผี ซึ่งจะมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีความน่ากลัว โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ผมว่าคนเราถ้าเชื่อเรื่องผีแล้ว ก็จะมาด้วยความเชื่อที่ว่าผีเป็นสิ่งที่มีความน่ากลัว เร้นลับ และมีอำนาจมากแต่ก็ไม่ได้คาดหวังให้ผีมีรูปร่างภายนอกที่เหวอะหวะ เหมือนผีจนเกินเหตุนะ แค่ว่าบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ขณะนั่งดูหนังผีก็มีความน่ากลัวมากพอแล้ว” (สุชุมหวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

หนังผียังงี้ก็ต้องมีความน่ากลัวเป็นหลัก ต่อให้จะบอกว่าเรื่องนั้นเป็นหนังผีตลกก็เหอะ เพราะผีก็ต้องคู่กับความน่ากลัวอยู่แล้วจะเคยเห็นในชีวิตจริงรึเปล่า นั่นก็อีกเรื่อง ผมว่าจะเห็นหรือไม่เห็นคนเราก็ต้องกลัวผีเหมือนกันแหละยังไม่เคยเห็นนี่ดิกลัวมากกว่าคนเคยเห็นอีกเพราะจินตนาการคนเรามันล้ำเลิศ อีกอย่างอาจ

มาจากการจดจำจากการดูผีในหนังผีนี้แหละตัวดีเลยน่ากลัวสุด ๆ (แสนหาญ ภักดี
บุตร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่น
ความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องผีมีความน่ากลัว โดยผู้ชมคาดหวังว่าหากมีความเชื่อเรื่องผีว่ามีอยู่จริงแล้ว
นั่นจะเป็นที่มาที่ทำให้คนรู้สึกกลัวผี ถึงแม้ว่าจะยังไม่สามารถพิสูจน์เรื่องผีมีอยู่จริงได้ชัดเจนนัก แต่ผู้ชม
ส่วนใหญ่ก็สามารถกลัวความไม่รู้ ไม่แน่ใจ สิ่งที่ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ โดยผู้รับสารส่วนใหญ่คาดหวังว่าแม้
จะไม่เคยเห็นผีแบบตัวเป็น ๆ แต่ก็เชื่อได้ว่าผีต้องมีความน่ากลัวมาก และความกลัวที่มาจากความไม่แน่ใจ
นี้อาจมากกว่าคนที่เคยมีประสบการณ์พบผีมาด้วยตนเองซะอีก ดังนั้นระดับความกลัวของทุกคนก็อาจ
ขึ้นอยู่กับการมีประสบการณ์ การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันด้วย และหากผู้รับสารที่เชื่อว่าผี
มีความน่ากลัวเป็นทุนเดิมอยู่แล้วบวกกับบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ที่กำลังฉายหนังผีอยู่ก็สามารถที่จะทำให้
ให้ผู้ชมรู้สึกกลัวได้มากยิ่งขึ้นเข้าไปอีกเช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของ
เรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีความน่ากลัวที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่น
ความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีความน่ากลัวนี้ได้เข้าไปมี
บทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

3. ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีถึงความหมายของ
ตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คนเพื่อหาคำตอบว่าชนบ
ที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ผู้ วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบท
สัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีความเป็นอื่น ดังนี้

ผมว่าลักษณะความเป็นอื่นของผีที่แผ่มาในหนังผี ผมคงไม่ได้คาดหวังให้
มีความเป็นอื่นแบบโจ่งแจ้งจนเกินไป แต่ต้องการให้เห็นว่านี่คือผีมีความแตกต่าง
ไปจากคนแค่นั้นก็น่าจะทำให้ที่น่ากลัวและรู้สึกหลอนมากกว่าแบบที่เห็นชัดเจนซะ
อีก” (อัครศักดิ์ ต๊ะปะสาธา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมอยากเห็นรูปแบบของผีที่แตกต่างไปจากคนแบบไม่ชัดเจนมากนัก
เพราะบางทีพอมันเดาไม่ออกว่าใครคือผีใครคือคน จะยิ่งทำให้เรารู้สึกกลัวได้
มากกว่าที่จะมานั่งเห็นผีแบบโจ่งแจ้ง แต่ถ้ามีผีแบบโจ่งแจ้งก็ขอให้เป็นแบบน่ากลัว
สุด ๆ แต่314ออกมาแค่แป๊บ ๆ ให้เราพอตกใจเล่นก็พอ ถ้ามันแต่งเยอะเกินก็จะดู
ตลกไปมากกว่าจะหลอนอีก (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลัก
ของเรื่อง ในเรื่องผีมีความเป็นอื่น โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีนั้นควรมีลักษณะความเป็นอื่นที่แตกต่างไปจาก
คน แม้หนังผีบางเรื่องจะแสดงให้เห็นว่าผีมีรูปร่างคล้ายคนมากเพียงใดก็ตาม แต่สุดท้ายในหนังผีก็ต้อง
เฉลยว่าใครเป็นผีใครเป็นคนกันแน่ และผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังอยากให้ผีในหนังนั้นมีความเป็นอื่นที่มี
รูปร่างคล้ายคนมากกว่า เพราะจะทำให้ผู้รับสารรู้สึกสับสน และอาจถูกลวงได้ง่าย ซึ่งจะดีกว่าการเห็นผีที่มี

รูปร่างมีแบบชัดเจนเพราะบางครั้งจะน่ากลัวมากจนเกินไป หรือบางเรื่องก็อาจทำให้รู้สึกตกไปเลยก็ได้ ซึ่งความคาดหวัง

ทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีความเป็นอื่นที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีความเป็นอื่นนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

4. ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัดโดยมีรายละเอียดดังนี้

ชอบเรื่องของการแสดงอำนาจของผีนะ แต่ตอนนี้รู้สึกว่าหนังผีบางเรื่องให้อำนาจกับผีแบบที่มันเวอร์จนเกินไป อย่างที่เอา CG มาใส่มาก ๆ บางครั้งรู้สึกว่า เป็นผีหรือซูเปอร์แมนกันแน่อะ ก็ให้พองามแต่ก็สุดท้ายคนก็จะชนะผีอยู่ดี สรุปก็คือไม่ว่าผีจะเก่งกล้ำมาจากไหนสุดท้ายคนก็เอาชนะได้อยู่ดี แต่ถ้าประมาทผีก็อาจชนะได้เช่นกัน (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จริง ๆ ถ้าพิจารณาดี ๆ ผมว่าผีมันทำได้ทุกอย่าง แต่พอถึงเวลาที่คนไม่สามารถสู้กับอำนาจนั้นได้ ก็เลยสร้างให้อำนาจผีมันจำกัดลงมั้ง เช่น กลัวแสงแดด กลัวบทสวด กลัวยันต์ เป็นต้นนะ แต่ที่แน่ ๆ ผีในปัจจุบันนี้มีอิทธิฤทธิ์ที่น่ากลัวมากกว่าผีสมัยก่อนอีกบางทีแสงแดดยังไม่กลัวเลย ผมก็เลยเริ่มไม่แน่ใจว่าผีมันถูกจำกัดอำนาจบางอย่างด้วยอะไรกันแน่เพราะถ้าไม่กลัวอะไรซะเลยแล้วใครจะไปปราบได้ละทีนี้ แต่ถ้าปราบไม่ได้สุดท้ายเดี๋ยวผีมันก็ต้องแพ้กรรมเก่าของตัวเองอยู่ดี (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่องในเรื่องผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีควรมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์ที่ดูแล้วควรสมจริงไม่เยอะจนเกินไป เพราะบางเรื่องก็แสดงอำนาจให้ผีจนดูแล้วมากเกินไป อาจจะมาจากการใช้ภาพที่เป็นคอมพิวเตอร์กราฟิกมากเกินไปทำให้ไม่สมจริง และที่สำคัญผีในปัจจุบันนี้ที่แม้แต่แสงแดดที่เคยกลัวมาในหนังผีสมัยก่อนก็เริ่มไม่กลัวดังนั้นอำนาจบางอย่างที่บอกว่าผีมีอำนาจอยู่อย่างจำกัดนั้นคงลดน้อยไปทุกที แต่ถึงผีจะมีอำนาจมากมายเพียงใดสุดท้ายในหนังผีคนก็เอาชนะผีได้อยู่ดี อาจไม่ใช่ด้วยอาวุธปราบผีแต่ผีในปัจจุบันมักเป็นผีที่รู้จักคิดได้เอง หรือได้ทำตามความต้องการแล้วก็จากไปเอง หรือถ้ายัง

วนเวียนอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป อาจเพราะต้องอยู่ชดใช้กรรมแต่ก็อยู่เฉพาะในบริเวณของตนเองไม่สามารถออกมาแสดงอิทธิฤทธิ์กับมนุษย์ได้อีก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองของจากสายตามนุษย์ในเรื่องฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

5. คนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ผีในหนังผีทำให้คนธรรมดาสามัญที่ดูหนังผีนั้นมีอำนาจที่เหนือกว่าผี นั่นคือ การได้จ้างมองผีจากที่ไม่เคยเห็นในชีวิตจริง หรือเรียกว่า “อำนาจจ้างมองผี” เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าคนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เราคิดว่าก็อาจมีส่วนที่ทำให้เราเห็นผีผ่านหนังอีกทีก็เลยรู้สึกว่ามัน

ปลอดภัย ต่อให้น่ากลัวแค่ไหนพอหนังจบถึงความกลัวจะยังติดมา แต่ก็รู้สึก

ปลอดภัยขึ้นมาทันทีว่ามันไม่ใช่เรื่องจริงแค่ในหนังผีก็เท่านั้น ถ้าจะเรียกว่าเป็น

อำนาจในการจ้างมองก็อาจใช่ แต่บางครั้งเราเองก็ชอบจดจำภาพผีที่ได้จากในโรง

ภาพยนตร์มาจินตนาการเวลาที่ออกไปอยู่ในสังคมแล้วเจอสถานที่ที่เหมือนกับใน

หนังทั้ง ๆ ที่ก็รู้ว่าไม่มีอะไรแต่ก็กลัวอยู่ดี (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี, สัมภาษณ์, 22

มีนาคม 2555)

ก็อาจจะจริงนะ เพราะเราเองก็ไม่เคยรู้ว่าผีเป็นอย่างไร แต่สิ่งที่ภาพยนตร์

ทำออกมาก็ไม่รู้ว่าเป็นเรื่องจริงผีมันเป็นอย่างนี้จริงรึเปล่า แต่ถ้าให้เจอกับตัวจริง ๆ

ของผีที่เราก็ยังไม่ว่ารูปร่างหน้าตาเป็นไง แบบนั้นก็ไม่ว่าอะมันไม่ปลอดภัย รู้สึก

ว่าเจอผีตัวเป็น ๆ แค่ในโรงภาพยนตร์ก็พอแล้วนะ แต่หลังจากดูหนังเสร็จแล้วก็

บ้างที่ชอบจินตนาการจากหนังมาสร้างเป็นภาพผีในหัวสมองและทำให้รู้สึกกลัวได้

เป็นบางเวลาเหมือนกัน (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องคนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์โดยผู้ชมคาดหวังว่าการมาชมหนังผีในโรงภาพยนตร์แม้จะมีความน่ากลัว ที่กลับบ้านไปก็ยังสามารถนำไปจินตนาการให้เกิดเป็นความกลัวได้ ถ้าไปเจอสถานที่ที่คล้ายกับในหนังผี แต่นั่นก็เป็นเพียงจินตนาการไม่ใช่เรื่องจริง และผู้รับสารจะรู้สึกปลอดภัยในขณะที่เดินออกมาจากโรงภาพยนตร์แล้วดังนั้นโรงภาพยนตร์จึงเป็นสถานที่ที่สามารถทำให้คนที่รู้สึกกลัวผีสามารถมาดูหนังผี ได้มีอำนาจในการจ้างมองผีตัวเป็น ๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์แล้วเดินออกไปพร้อมกับความน่ากลัวที่ติดตา แต่ก็ทำให้ผู้รับสารรู้สึกปลอดภัยเพราะไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องคนมีอำนาจในการจ้างมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมอง

จากสายตามนุษย์ในเรื่องคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทยข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อแก่นความคิดในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของแก่นความคิดแบบเดียวกันนั้นคือ มุมมองจากสายตามนุษย์ โดยผู้ชมส่วนใหญ่จะถูกสั่งสมความเชื่อในเรื่องผีมาจากสังคมไทยที่ตนเองอาศัยอยู่มาก่อนแล้ว ทั้งตำนาน เรื่องเล่า หรือประสบการณ์ส่วนตัวส่วนที่พบมากในหนังผีคือการนำความเชื่อเรื่องผีมารวมกับเรื่องผลของกฎแห่งกรรม โดยเมื่อนำมาแทรกเพื่อส่งสอนให้คนดูซึมซับจะสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างถูกต้อง และในหนังผีไทยผู้วิจัยพบลักษณะของประติษฐกรรมของแก่นความคิดมุมมองจากสายตามนุษย์มีอยู่ 5 แบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ผีมีอยู่จริง ผู้ชมส่วนมากคาดหวังว่าคนที่ดูหนังผีต้องมีความเชื่อเรื่องผีว่ามีอยู่จริงเป็นพื้นฐานก่อน เพราะจะได้มีความเข้าใจในเนื้อหาของหนังผีได้ง่ายขึ้นโดยความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริงนี้อาจไม่สามารถพิสูจน์ได้ แต่ความไม่รู้นี้ก็สามารถทำให้ผู้รับสารเชื่อได้แล้วเมื่อได้รับชมหนังผีไทยด้วยแล้วจะยิ่งส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกกลัวได้ง่ายขึ้นมาก

2) ผีมีความน่ากลัว ผู้ชมส่วนใหญ่จะกลัวความไม่รู้ ไม่แน่ใจ สิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ โดยคาดหวังว่าแม้จะไม่เคยเห็นผีแบบตัวเป็น ๆ แต่ก็เชื่อได้ว่าผีต้องมีความน่ากลัวมากดังนั้นระดับความกลัวของทุกคนก็อาจขึ้นอยู่กับการมีประสบการณ์ การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันด้วย และหากผู้รับสารที่เชื่อว่าผีมีความน่ากลัวเป็นทุนเดิมอยู่แล้วบวกกับบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ที่กำลังฉายหนังผีอยู่ก็สามารถทำให้ผู้รับสารรู้สึกกลัวได้มากยิ่งขึ้นอีก

3) ผีมีความเป็นอื่น (otherness) ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังอยากให้ผีในหนังนั้นมีความเป็นอื่นที่มีรูปร่างคล้ายคนมากกว่า เพราะจะทำให้ผู้รับสารรู้สึกสับสน และอาจถูกลวงได้ง่ายซึ่งจะดีกว่าการเห็นผีที่มีรูปร่างผีแบบชัดเจนเพราะบางครั้งจะน่ากลัวมากจนเกินไป หรือบางเรื่องก็อาจทำให้รู้สึกตลกไปเลยก็ได้

4) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์แต่เป็นอำนาจอันจำกัด ผู้ชมคาดหวังว่าผีควรมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์ที่ดูแล้วไม่ควรมากเกินไป อาจมาจากการใช้ภาพที่เป็นคอมพิวเตอร์กราฟฟิกมากเกินไปทำให้ไม่สมจริง และผีในปัจจุบันนี้มีอำนาจบางอย่างที่บอกว่าผีมีอำนาจอยู่อย่างจำกัดนั้นคงลดน้อยไปทุกที แต่ถึงผีจะมีอำนาจมากมายเพียงใดสุดท้ายในหนังผีคนก็เอาชนะผีได้อยู่ดี อาจไม่ใช่ด้วยอาวุธปราบผีแต่ผีในปัจจุบันมักเป็นผีที่รู้จักคิดได้เอง หรือได้ทำตามความต้องการแล้วก็จากไปเอง หรือถ้ายังวนเวียนอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป อาจเพราะต้องอยู่ชดใช้กรรมแต่ก็อยู่เฉพาะในบริเวณของตนเองไม่สามารถออกมาแสดงอิทธิฤทธิ์กับมนุษย์ได้อีก

5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ ผู้ชมคาดหวังว่าการมาดูหนังผีที่โรงภาพยนตร์นั้นเป็นสถานที่ที่สามารถทำให้คนที่รู้สึกกลัวผีสามารถมาดูหนังผี ได้มีอำนาจในการจ้องมองผีตัวเป็น ๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์แล้วเดินออกไปพร้อมกับความน่ากลัวที่ติดตา แต่ก็จะทำให้ผู้รับสารรู้สึกปลอดภัยเพราะไม่ใช่เรื่องจริง

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/mise en scene) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ มี 2 แบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืน, เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน และสถานที่ (Place) ซึ่งประกอบด้วยสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.13

แสดงรายละเอียดบทบาทของชนบฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en Scene) ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ	เวลา (Time) สถานที่ (Place)	ผู้ชมคาดหวังให้ผีออกมาอาละวาดในเวลากลางคืนจะน่ากลัวที่สุด เพราะหลบหนีลำบาก และควรมีฉากการสลับเวลาอดีตและปัจจุบัน เพื่อทบทวนเรื่องราวและทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องง่ายขึ้น ผู้ชมคาดหวังอยากเห็นสถานที่ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว คล้ายกับดักที่แคบหนีไม่ได้ รวมถึงมีบรรยากาศที่วังเวงด้วย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยเรื่องเวลาผู้ชมคาดหวังให้ผีออกมาอาละวาดตอนกลางคืนมากที่สุด และควรมีฉากการสลับเวลาอดีตปัจจุบันเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น ส่วนสถานที่ผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีต้องเป็นสถานที่ที่ใกล้ตัวและไม่สามารถหนีผีไปไหนพ้น

จากตารางที่ 6.13 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตัวละครหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชนบ ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ โดยมี 2 แบบ คือ เวลา (Time) และสถานที่ (Place) ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เวลา (Time) คือ การสื่อความหมายของฉาก ถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผี โดยผู้วิจัยพบลักษณะฉากที่เกี่ยวกับเวลาประกอบกัน 2 รูปแบบ คือ 1) เวลาในแบบกลางวันและกลาง คืน คนไทยมักเชื่อ

2. สถานที่ (Place) คือ การสื่อความหมายถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผีโดยเฉพาะ ประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะประติสัณฐานของฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในหนังสือ 4 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง, การดำเนินชีวิตประจำวันจินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ในปัจจุบันที่เห็นบ่อย ๆ คิดว่าน่าจะเป็นหอพักนะ เพราะหอพักมักจะมี เรื่องราวในอดีตที่ไม่เคยรู้มาก่อน ยิ่งถ้าไปอยู่ในห้องที่เคยมีคนตายมาก่อนโดยที่ไม่รู้เรื่องตั้งแต่แรกและต้องอยู่คนเดียว วังเวง อาจจะรู้สึกหลอนไปเลยเมื่อมารู้ความจริงทีหลัง (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์,สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

สถานที่โบราณ ที่มีของล้ำค่า น่าจะมีวิญญาณเฝ้าสมบัติ (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี,สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ที่ที่เราไปพัก (อาศัย) ในช่วงเวลาสั้น ๆ (โรงพยาบาล โรงแรม เต็นท์ รีสอร์ท) เพราะแต่ละสถานที่ก็ต้องมีเจ้าของที่ ซึ่งในบางที่ที่เราเดินทางไป เราอาจจะทำอะไรที่ไม่ถูก ไม่ควร ไม่เหมาะสม ทำให้เจ้าของที่เดิมไม่พอใจ และออกมาปรากฏกายให้เห็นเพื่อเป็นการเตือนในสิ่งที่เราได้ล่วงเกินไป (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้งหมดที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของสถานที่ โดยผู้ชมคาดหวังว่าสถานที่ทำให้รู้สึกน่ากลัวได้มาก นั่นมีหลายหลาย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้รับสารแต่ละคนว่ามีประสบการณ์ หรือการรับรู้เรื่องราวความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันเล็กน้อยเพียงใด โดยสถานที่ที่ผู้ชมมีความคาดหวังในเรื่องของความน่ากลัวมาก มักจะเป็นสถานที่ที่มีประวัติของคนตายแล้วรวมกับบรรยากาศมืดๆ และวังเวง รวมไปถึงสถานที่ที่เหมือนเป็นกับดักของผีอย่างเช่น ลิฟต์ ห้องแคบๆ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่เป็นฉากในชีวิตประจำวันของตนเอง เป็นเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองเชื่อและคิดว่าน่ากลัวซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของสถานที่ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของสถานที่นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทฉาก ทั้งในเรื่องของเวลา ทั้งเวลาแบบกลางวันและกลางคืนและเวลาแบบอดีตสลับกับปัจจุบันและในเรื่องของสถานที่ที่ประกอบด้วย 4 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เวลา (time) ในส่วนของเวลาแบบกลางวันและกลางคืนในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นฉากในหนังผีทั้งหมดเป็นเวลากลางคืนมากกว่าฉากที่เป็นกลางวัน เพราะเชื่อว่าเป็น

เวลาของผี มีทั้งบรรยากาศที่น่ากลัว เย็นยะเยือก ทั้งเงียบทั้งมืดรู้สึกว่ถ้าผีออกมาหลอกจะหนีไปไหนก็ไม่รอด เหมือนถูกผีทำกับดักเอาไว้ โดยนอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนน้อยที่ชอบลักษณะเวลาที่แตกต่างกันไป โดยต้องการให้ผีออกมาหลอกในตอนใกล้ค่ำหรือเวลาโหล่เพล เพราะแสงที่ยังมองเห็นผีราง ๆ ทำให้น่ากลัวได้เหมือนกันแต่แสงสีสวยกว่ากลางคืนส่วนในเรื่องของเวลาแบบอดีตสลับกับปัจจุบันในหนังผีไทย ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นฉากที่มีการตัดสลับอดีตกับปัจจุบัน เพราะจะได้เข้าใจเรื่องราวได้เร็วขึ้น แต่ไม่ควรมากเกินไปจนจะงงและรู้ความลับเร็วเกินไปเฉยๆไม่ตื่นเต้น สรุปคือขึ้นอยู่กับโครงเรื่องในหนังผีด้วยว่าต้องการเปิดเผยความจริงมากน้อยเพียงใดในช่วงเวลาไหน แต่ผู้รับสารชอบให้มีการย้อนอดีตมาที่สุดในจุดหักมุมที่มีการเปิดเผยความจริงทุกอย่าง

2) สถานที่ (Place) ที่ผู้ชมคาดหวังที่ต้องเจอในหนังผีไทย มีทั้งสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อในหนังผีไทยโดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นฉากที่มีความแตกต่างกันมากมาย โดยส่วนใหญ่เป็นฉากในชีวิตประจำวันของตนเอง เป็นเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองเชื่อและคิดว่าน่ากลัว หรือเป็นสถานที่ที่ทำให้รู้สึกหนีจากผีไม่รอด เช่น โรงแรม ลิฟต์ บ้านเก่า ๆ ในชนบท ห้องเรียน หอพัก ที่มีด ๆ ที่แคบ ๆ ที่เงียบ ๆ เมรุ วัด ป่าช้าโรงพยาบาล สถานที่ความเชื่อโบราณที่มีสิ่งของมีค่า และป้ายรถเมล์

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ที่ต่างกััน คือ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ว่าเป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว

1. สัญลักษณ์ทางด้านภาพ คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางภาพนั้นจะเป็นการทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย(Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต้อจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ซึ่งในส่วนชนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังผีมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสงการใช้เทคนิคตัดต่อ และการใช้เทคนิคพิเศษ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้ชมเพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.14

แสดงรายละเอียดบทบาทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์(Iconography)

โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังไทย	สรุป
การสื่อ ความหมาย ในระดับ สัญลักษณ์	สัญลักษณ์ ทางด้านภาพ 1) มุมกล้อง 2) ขนาดภาพ 3) การจัดแสง 4) ใช้เทคนิค ตัดต่อ 5) ใช้เทคนิค พิเศษ	มุมกล้องแบบแทนสายตาและมุมกล้อง แบบมุมมองการเล่าเรื่อง แบบที่ผู้รับสาร เห็นผีแต่คนในเรื่องไม่เห็น ขนาดภาพที่คาดหวังว่าน่ากลัวที่สุดคือ ขนาดภาพระยะใกล้และระยะใกล้มาก คาดหวังให้มีการจัดแสงที่มีดิสลัก มากกว่าแสงอื่นแต่ก็ไม่ควรมากเกินไป เป็นเทคนิคที่สำคัญที่ทำให้ภาพผีโผล่ ขึ้นมาอย่างรวดเร็วจนทำให้ผู้ชมตกใจ ควรนำมาใช้เพื่อทำให้ภาพดูสมจริงแต่ก็ ไม่ควรนำมาใช้มากเกินไปจะทำให้ภาพดู เกินจริง	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยผู้ชม ส่วนใหญ่คาดหวังให้มีมุมกล้องทั้ง แบบแทนสายตาและแบบมุมมอง การเล่าเรื่องขนาดภาพที่มี ระยะใกล้จนถึงใกล้มาก มีการจัด แสงมีดิสลัก ต้องใช้เทคนิคการตัด ต่อให้ผีโผล่มาแบบตกใจ และ ควรใช้เทคนิคพิเศษเพื่อดูสมจริง แต่ไม่ควรมากเกินไป

จากตารางที่ 6.14 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) คือ การใช้มุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้มีความหลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง, เปิดเผยปิดบังเนื้อเรื่อง หรือ ตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ทั้งนี้มุมกล้องที่สำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำหนังผี คือ มุมกล้องที่ใช้แทนระดับสายตา มีทั้งมุมกล้องที่แทนสายตาคนดูกับมุมที่แทนสายตานิยมแสดง และ เพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นมีความสมบูรณ์ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้อง การจะสื่อความหมายในหนังผีไทย ทั้งนี้ ยังจะต้องเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เข้ามาใช้เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการสื่อความหมายที่เน้นอารมณ์ความน่ากลัวในหนังผีไทยและ เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้

กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมอยากเห็นมุขกล้องที่แสดงให้เห็นว่า มีผีที่อยู่ในหนังแล้วนักแสดงในหนังเองก็ไม่ว่า มีผีอยู่ด้วย คือบางครั้งกล้องก็อาจจะแพนไปแป๊บเดียวคนดูบางคนถ้าไม่สังเกตก็อาจไม่เห็นสำหรับผมผมชอบมุขกล้องแบบนี้รู้สึกว่าผีอยู่ข้าง ๆ นักแสดงทำให้เราลุ้นแทนตัวละครว่าเค้าจะทำอย่างไรต่อไป ในเมื่อขณะนี้เค้ายังไม่รู้เลยว่าผีอยู่ข้าง ๆ (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้มีมุขกล้องทุกแบบ เพราะคิดว่าเป็นมันน่ากลัวทั้งหมด แต่ที่ชอบมากคือการที่ดูหนังผีแล้วรู้สึกว่าเราได้เข้าไปมีส่วนร่วมเองในหนังผี ก็คือเหมือนเป็นการลุ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นหลังจากนี้นะ ลุ้นและเกร็งไปหมด คิดว่ามุขกล้องแบบมีส่วนร่วมน่ากลัวสุด” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ชอบหนังผีที่มีมุขกล้องที่ทำให้เราเข้าไปมีส่วนร่วมโดยการจ้องมอง ทำให้รู้สึกเหมือนว่าเราอยู่ในเหตุการณ์ที่เห็นผีด้วยตัวเอง เพราะหนังผีเดี๋ยวนี้นะเราจะเดาทิศทางออกอยู่แล้ว บางครั้งชอบหลอกกว่าจะมีผีออกมาแต่สุดท้ายก็แป๊กไม่มีอะไรออกมา แต่จะออกมาตอนเราเผลอ (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

มุขกล้องที่เห็นผี แต่ตัวละครในหนังไม่เห็น และไม่สามารถช่วยเหลือตัวละครให้หลบผีได้ เพราะมันตื่นเต้น และแอบลุ้นอยู่ตลอดเวลา ว่าตัวละครจะมีวิธีหลบหนียังไงคอยลุ้นระทึกตลอด (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องมุขกล้องโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้มีมุขกล้องหลาย ๆ แบบแต่แบบที่รู้สึกอยากให้มีในหนังผีมากที่สุดเพราะจะทำให้รู้สึกกลัวมากคือมุขกล้องแบบแทนสายตาคันดู เพราะความรู้สึกลอยเข้าไปมีส่วนร่วมในหนังผีนี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกลุ้น และกลัวมากกว่าเดิม และมุขกล้องที่น่ากลัวซึ่งเป็นที่คาดหวังของผู้ชมว่าอยากให้มีอีกแบบคือมุขกล้องจากมุมมองการเล่าเรื่อง (POV) ในรูปแบบที่ผู้ชมสามารถเห็นผีได้แต่ตัวละครในเรื่องนั้นไม่เห็นผี นี่ก็เป็นลักษณะของมุขกล้องแบบหนึ่งที่ทำให้รู้สึกกลัวและลุ้นอยู่ตลอดเวลา ว่าตัวละครจะมีวิธีหลบหนียังไง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของมุขกล้อง ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของมุขกล้องนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

1.2 ขนาดภาพ (Size of shot) คือ การที่กล้องจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพและมุมมอง ซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เราสามารถเห็นภาพได้หลากหลาย ซึ่งระยะภาพที่ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอารมณ์

กลัวในหนังผีไทยมากคือ ภาพระยะใกล้ (Close up/CU) และภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up/ ECU หรือ XCU) เป็นต้น โดยภาพต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

อยากให้มียะยะภาพที่ใกล้ ๆ มากกว่าภาพไกล ๆ เพราะลุ้นแล้วก็ตื่นเต้นดี ตอนที่ผีกำลังจะออกมาหลอก และก็ชอบให้ผีโผล่มาแบบเดาศิทางลูกจะได้หลบทัน แต่ถ้าโผล่มาคนละจังหวะที่ตั้งใจหลบก็อาจพลาดและเห็นผีได้เหมือนกันแบบนี้ตกใจและกลัวสุด ๆ” (สุภาพร พันธุ์ธ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

คงต้องใช้หลายขนาดภาพเพราะการดำเนินเรื่องตลอดทั้งเรื่อง ต้องกระจายไปในหลาย ๆ ขนาดภาพ แต่ถ้าถามว่าแบบไหนมากกว่ากัน คงเป็นแบบ Close-up มันทำให้เรารู้สึกวิ่งไปกับตัวละคร ได้เห็นสีหน้าท่าทางในการหลอก การกระทำของผี (อัมพร จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ชอบระยะภาพที่ค่อย ๆ เข้าไปที่หน้าของนักแสดงเรื่อย ๆ จนถึงแววตาเลย ดีกว่าจะได้รู้สึกถึงความกลัว และได้ลุ้นไปกับตัวละครด้วยบางที่ไม่ได้เจอผี เห็นภาพใกล้ขนาดนี้ก็หลอนแล้ว ยิ่งถ้าเป็นฉากที่ผีออกมาหลอกอีกแบบใกล้ ๆ รู้สึกหลบไม่ทันทุกที” (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 3 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องขนาดภาพโดยผู้ชมคาดหวังว่าภาพที่อยากเห็นในหนังผีก็มีทุกขนาดตั้งแต่ระยะใกล้ ระยะใกล้มาก ระยะปานกลางและระยะไกล ผู้ชมกล่าวว่าขึ้นอยู่กับการดำเนินเรื่องมากกว่า แต่ขนาดภาพที่คาดหวังให้มีมากที่สุดนั้นเป็นระยะภาพขนาดเล็กจนถึงใกล้มาก เพราะเมื่อระยะภาพค่อย ๆ ซoom เข้าไปที่หน้าของนักแสดงเรื่อย ๆ จนถึงแววตา หรือร่องรอยการแสดงความรู้สึกของตัวละครจะทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความกลัว และได้ลุ้นไปกับตัวละครด้วยซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของขนาดภาพ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของขนาดภาพนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง และเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

อยากให้มีเทคนิคที่มีดลลวแต่พอดี คืออาจเป็นเฉพาะฉากที่ทำให้รู้สึกว่ามีผีจะออกมา (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ก็ต้องมีแสงสลัว ๆ จนถึงมืด ๆ เมื่อเวลาที่ผีจะออกมาหลอก เพราะจะให้ความรู้สึกที่น่ากลัวและรอคอยว่าผีจะออกมาหลอกเมื่อไร” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ขอปรับแสงแบบสลัว เฉพาะที่ผีมา เพราะถ้าเยอะเกินไปก็จะเกร็งเกินไป ทั้งเรื่องไม่มีช่วงผ่อนคลายเป็น (วิรุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

มืดบ้าง สว่างบ้างตามแต่ละสถานที่ที่เป็นฉากกลางวันกลางคืนแล้วกัน ไม่ใช่ว่าเป็นหนังผีแล้วจะจัดแสงซะมืดจนมองไม่เห็นอะไรเลย (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่ามืดแบบสลัวเลยดีที่สุด มองเห็นบรรยากาศโดยรอบบ้าง และผีก็ออกมาหรือโอบผ่านไปมา (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 5 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องเทคนิคการจัดแสงโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้หนังผีนั้นมีทั้งมืดและสว่างขึ้นอยู่กับฉากและสถานที่ และผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังที่จะเห็นฉากในหนังผีที่มีการจัดแสงแบบมืดสลัวมากที่สุด เพราะสามารถสร้างบรรยากาศให้มีความน่ากลัว และดูลึกซึ้งได้มากที่สุด แต่ทั้งนี้ก็ไม่ควรใช้แสงมืดสลัวทั้งเรื่องเพราะหากเยอะเกินไปจะทำให้รู้สึกเกร็งไม่ผ่อนคลายซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสง ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสงนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละข้อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร และเพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมต้องการให้มีในหนังผีนะเพราะฉากแบบนี้ที่ตัดไปที่หน้านักแสดงที่กำลังหวาดระแวงว่าจะเจอผีอยู่แล้วก็ตัดไปหน้าผีเลย ทำให้คนดูอย่างเราตกใจตามไปด้วย บางครั้งถึงกับหลอนไปเลย แต่ก็ขึ้นอยู่กับเทคนิคของหนังผีแต่ละเรื่องว่าเค้าจะตัดฉากไหนมาชนกับฉากไหนที่ทำให้ดูน่ากลัวมาก มากยิ่งขึ้นแต่ส่วนมากพอตัดมาเจอหน้าผีก็น่ากลัวทั้งนั้น (นุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้มีมากเลย เพราะว่าการตัดมาที่หน้าผีเร็วๆ ทำให้รู้สึกตกใจดีแบบ ตั้งตัวไม่ทัน มีในฉากสำคัญ ๆ เลยก็ได้ แต่ก็ไม่ควรมากเพราะเดี๋ยวผู้ชมจะรู้มุขชะ ก่อน” (นันทวุฒิภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้ฉากตัดชนแบบเร็ว ๆ นะเพราะจะได้รู้สึกว่่าหนังผีเรื่องนี้มา ดูแล้วคุ้มเงินจริง ๆ มันน่ากลัวและตกใจ ขนาดว่าออกมานอกโรงหนังแล้วยังกลัวได้ อีก เห็นทีที่ถ้าเป็นฉากแบบนี้ก็ตกใจทุกที (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ก็เหมือนเป็นการใช้เทคนิคช่วยให้มีฉากเด็ด ๆ ที่ดึงดูดยุทธรณ์ขึ้นมาเขย่าขวัญคนดูเลยมั้งนี้ เพราะฉากแบบนี้ดูก็ครั้งก็ตกใจทุกครั้ง บางครั้งขนาดผีโผล่มาแว็บเดียวแต่ความตกใจ ยังค้างอยู่ตลอดเลย สุดยอดจริง ๆ ฉากตัดภาพมาเร็ว ๆ แบบนี้น่ากลัวมาก (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อการสื่อสารความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องเทคนิคการตัดต่อโดยผู้ชมคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีมีการใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อเป็นการเชื่อมภาพ โดยเฉพาะภาพที่ทำให้ตกใจอย่างโหดเหี้ยมเหมือนเป็นฉากเด็ดที่เป็นกลยุทธ์ประจำหนังผีที่ต้องมีเพื่อสร้างความตกใจให้กับผู้ชมได้เป็นช่วงๆ ของการชมภาพยนตร์ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการสื่อสารความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการสื่อสารความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ หรือการใช้ effects จากการแสดงของนักแสดง ๆ จริง และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (computer graphic) และเพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

รู้สึกว่่าบางครั้งหนังผีบางเรื่องอย่างบุปผาราตรี2 ก็ทำeffects โอเวอร์ไป ดูแล้วไม่สมกับความเป็นผีเลย ผีอะไรตัวใหญ่เวอร์ไม่น่ากลัว กลายเป็นรู้สึกว่่าดูหนังการ์ตูนมากกว่า แต่ Effects ที่แต่งหน้าผีก็ไม่ควรมากเหมือนกันก็พอประมาณ กำลังน่ากลัวพอละ ไม่อย่างนั้นจนกลายเป็นหนังผีแฟนตาซีไป(นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าก็ต้องมีบ้างเพื่อความสมจริงของหนังเนื่องจากบางครั้งมันถ่ายตามธรรมชาติไม่ได้ แต่ถ้ามีแล้วเนี่ยก็ต้องทำให้ดูสมจริง คนดูต้องจับไม่ได้ ไม่งั้นมันจะดูโอเวอร์ ดูแปลก ๆ แต่ส่วนตัวผมไม่ชอบนะ ผมชอบความกลัวที่เกิดจากแนวคิด

เทคนิคของผู้กำกับในการออกแบบเพื่อทำให้เกิดความกลัวตามธรรมชาติ (อำรงค์ จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ขึ้นอยู่กับลักษณะผีด้วย อย่างผีเปรตอย่างนี้มันต้องสูงก็ต้องทำ แต่ต้องเนียนนะไม่จั่นไม่น่าดู ขึ้นอยู่กับเทคนิคของหนังผีแต่ละเรื่องว่าถ้ามีก็ต้องทำให้ดีถ้าไม่มีก็ไม่มีไปเลย (วิรัช ทกลั่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ก็น่าจะมีนะ เพราะคนดูจะอินไม่อินก็คงตรงนี้แหละมั้ง หนังผีหลายเรื่องที่มีคนพูดถึงว่า ผีหน้าตาน่ากลัว ดูแล้วภาพติดตา” (กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องเทคนิคพิเศษโดยผู้ชมคาดหวังว่า การใส่ special effect หรือเทคนิคพิเศษเข้าไปในหนังผีนั้นก็ควรมีบ้างเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเข้าถึงเนื้อหาได้ดีจากการเห็นภาพและทำให้ภาพดูสมจริง แต่ก็ไม่ควรใช้ effect มากจนเกินไปเพราะจะทำให้รู้สึกไม่สมจริงแต่เกินจริง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อเรื่องการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ทั้ง 5 รูปแบบโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) มุมกล้อง ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นมุมกล้องที่แทนระดับสายตาคณดู เพราะต้องการรู้สึกเหมือนเข้าไปมีส่วนร่วมในหนังผี และอีกมุมกล้องที่ทำให้รู้สึกกลัวได้มากคือมุมกล้องแบบมุมมองการเล่าเรื่องที่ผู้ชมสามารถเห็นผีในหนังได้แต่ตัวละครคนในเรื่องไม่เห็นทำให้รู้สึกลุ้น

2) ขนาดภาพ ขนาดภาพที่ผู้ชมคาดหวังอยากเห็นในหนังผีมากที่สุดคือ ขนาดภาพที่มีระยะใกล้ (Close-up) และระยะใกล้มาก (Extreme Close-up) เพราะทำให้รู้สึกตื่นเต้นและเห็นใบหน้าที่น่ากลัวของผีได้ชัดเจน และใบหน้าของนักแสดงที่กำลังลุ้นว่าจะเจอผีได้ชัดเจนเช่นกัน ส่วนมีผู้ชมที่เป็นส่วนน้อยที่ชอบระยะภาพปานกลางเพราะไม่ยากลุ้นมากเกินไปจนลืมนึกถึงผีไม่ทัน

3) เทคนิคการจัดแสง ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางภาพที่มีเทคนิคการจัดแสงแบบมืดสลัว ดูลึกลับ แต่ไม่ต้องทั้งเรื่อง ควรสลับกับฉากที่มีแสงสว่างบ้างจะได้รู้สึกพักสายตา และจะได้ไม่เกร็งทั้งเรื่อง เมื่อมีแสงสว่างจะได้รู้สึกผ่อนคลายบ้าง แต่ถ้ามีแสงสว่างทั้งเรื่องก็เหมือนจะเป็นหนังผีตลกเกินไป

4) เทคนิคการตัดต่อ ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางภาพที่มีเทคนิคการตัดต่อต้องการมากถึงมากที่สุด เพราะเป็นฉากที่ได้ดีมากในการตัดหน้าคนธรรมดาให้หันไปหาผีแบบที่ผีโผล่ออกมาไม่รู้ตัว ทำให้หลบผีไม่ทันรู้สึกทั้งกลัวและตกใจมาก

5) เทคนิคพิเศษ หรือ Special Effects ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางภาพที่มีเทคนิคพิเศษ หรือ Special Effects ครบถ้วนในหนังผีทั่วไปเพราะบางฉากหรือลักษณะของผีบางครั้งเทคนิคพิเศษทั้งการแต่งหน้า หรือการใช้ CG ก็จะช่วยได้ แต่อย่าให้เวอร์มากไปหรือไม่ก็ควรทำให้เนียนและคนดูรู้สึกคล้อยตามให้ได้ แต่ความกลัวที่มาจากเทคนิคพิเศษที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยก็ยังรู้สึกความกลัวที่เกิดจากความน่ากลัวที่มีความน่ากลัวตามธรรมชาติไม่ได้อยู่ดี

2. สัญลักษณ์ทางด้านเสียง คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงนั้น เสียงถูกนำมาใช้สื่อสารความหมายเพื่อเน้นให้ภาพและบรรยากาศในหนังผีนั้นมีความสำคัญมากขึ้นซึ่งในส่วนของการสื่อสารความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้รับสาร เพื่อหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชม ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.15

แสดงบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียงที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านเสียงและประติมากรรมที่พบมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด	ผู้ชมมีความคาดหวังที่หลากหลายเกี่ยวกับเรื่องเสียงมีทั้งเสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่ชอบเสียงผีร้องโหยหวนและเสียงดนตรีทั้งที่ดังเงียบ และบรรเลงเบา ๆ

จากตารางที่ 6.15 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังสือไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เสียงที่ผมชอบในหนังสือช่วงที่เป็นเสียงพูด ที่อยู่ดี ๆ ก็พูดขึ้นมาในช่วงที่หนังสือเกิดความเงียบคือแบบว่าเป็นสัญลักษณ์ที่ผีเค้าจะออกมาหลอกแล้วละ เสียงใครก็ไม่รู้มาคุยกันโดยที่เราไม่เห็นใคร ผมว่าน่ากลัวนะ (นุภาพกรณ์ รุ่งเรือง แจ่ม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

เสียงที่น่ากลัวสุด ๆ และต้องมีในหนังสือทุกเรื่องเลยเราว่า เสียงหัวเราะ เสียงร้องไห้แบบไม่รู้ที่มาของเสียง อาจเป็นเสียงผีก็ได้ใครจะไปรู้ น่ากลัวสุด ๆ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ช่วงแรกต้องการให้มีเสียงเงียบสนิท แบบไม่รู้ว่าจะมีอะไรโผล่มาแล้วจู่ ๆ ก็เกิดเสียงวัตถุดังแทรกขึ้นมาทำให้รู้สึกผวาและตกใจสุดขีด" (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

เสียงของผีที่กำกับสิ่งของ (เปิด/ปิด น้ำ วิทย์ ไทรทัศน์) แล้วให้เรามองหาที่มาของเสียงแต่ไม่พบ และตามมาด้วยเสียงของผีเอง เป็นอะไรที่ ที่สุดของที่สุดของความหลอนเลยแหละ (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง โดยผู้ชมคาดหวังในสัญลักษณ์ทางเสียงที่ค่อนข้างหลากหลาย มีทั้งเสียงดนตรี เสียงโยยหวนของผี เสียงเงียบ เสียงจากธรรมชาติ เสียงสังเคราะห์ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วผู้ชมคาดหวังให้มีเสียงผีหัวเราะ กรีดร้อง โยยหวน และเสียงดนตรีทั้งดนตรีที่มาหลังจากความเงียบ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ทางเสียงนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังสือสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อเรื่องการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ที่มีลักษณะประติสฐกรรมที่แตกต่างของเสียงในหนังสือ 7 แบบดังนี้ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็น สัญลักษณ์ทางเสียงมีความแตกต่างกัน แต่เสียงที่ผู้รับสารชอบมากที่สุดคือ เสียงจากผีทั้งเสียงหัวเราะ กรีดร้อง โยยหวนต่อมาก็คือเสียงดนตรี ทั้งดนตรีที่มาหลังจากความเงียบ และดนตรีที่ บรรเลงเอื่อย ๆ เป็นต้น นอกนั้นเป็นเสียงที่คนสร้างหนังสือสังเคราะห์ขึ้น

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (audience appeal) โดยผู้วิจัยพบว่ามีขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมมี 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว อารมณ์ตลกขบขัน อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ เป็นตัวแปรที่ผู้ชมใช้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว ดังรายละเอียดในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 6.16

แสดงบทบาทของขอบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขอบ	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม	1) อารมณ์กลัว	มีทั้งความกลัวที่ตกใจจากการโผล่มาแบบรวดเร็วของผีและความกลัวแบบเครียดกดดัน และรู้สึกอึดอัด	เป็นไปตามขอบที่ค้นพบ โดยมีอารมณ์ที่แตกต่างไปจากขอบที่ผู้วิจัยค้นพบนั้น คืออารมณ์เศร้าสะเทือนใจ
	2) อารมณ์ตลกขบขัน	การเพิ่มนักแสดงตลกมาเล่นจะทำให้หนังผีตลกได้อีก โดยความตลกจะทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลาย	
	3) อารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น	จะทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก ไปด้วยความสงสัยที่มักเฉลยตอนจบ	
	4) อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ	ควรมีการสอดแทรกเรื่องของความรู้สึกให้อภัย ที่มาจากความสงสารและเห็นใจ	
	5) อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ	มีทั้งรักที่ต้องจากกันและความรักแบบมิตรภาพ ซึ่งความรักเป็นเรื่องที่ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายเพราะเป็นเรื่องสากล	

จากตารางที่ 6.16 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของขอบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าขอบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. อารมณ์กลัว เป็นการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว โดยเป็นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีช่วยขับเคลื่อนให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งระดับความน่ากลัวออกเป็น 3 ระดับ คือ 1) ความน่ากลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและสยองขวัญ 2) ความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด และ 3) ความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมว่าอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผีก็อย่างเช่นฉากที่ผีออกมาหลอกแบบคาดเดาทิศทางได้นั้นแหละรู้สึกลุ้นและเกร็งกว่าแบบที่อยู่ ๆ โผล่มาก็แค่ตกใจเดียวก๊วยหาไม่รู้สึกเครียดเท่าแบบแรก และฉากที่กลัวอีกฉากคือ ฉากที่ผีออกมาหลอกแล้วคนหนีไปไหน ไม่ได้วิ่งเหมือนติดกับดักผี อย่างติดอยู่ในลิฟต์อย่างนี้ (แสนหาญ ภักดีบุตร,สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ชอบแบบออกมาแบบไม่ทันตั้งตัวและต้องติดอยู่กับอารมณ์นั้นนาน ๆ แบบผีกัดไม่ยอมปล่อย หนีไปไหนไม่รอดอาจจะอยู่ในห้องที่ปิดตาย เครื่องบิน ในลิฟต์อะไรแบบนี้ คือ เราเป็นคนดูก็จะลุ้นไปกับฉาก ๆ นั้นบางทีลืมหายใจก็มี เพราะกลัวด้วยลุ้นด้วย ส่วนแนวโน้มของฉากนี้ก็จะเหมือนจุดพีคของความกลัวทั้งม้วน(กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์กลัว โดยผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีจะสร้างการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกกลัวได้จากการโผล่ออกมาแบบไม่ทันตั้งตัวของผี หรือการเบี่ยงเบนความสนใจจุดอื่นก่อน แล้วค่อยปล่อยจังหวะให้ผีออกมาหลอกผู้รับสารแบบนี้ก็สามารถเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมทั้งกลัวและตกใจได้ และอีกแบบคือการที่ผีออกมาหลอกในที่ที่แคบ หรือที่เป็นกับดักของผีจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเครียด อึดอัด และรู้สึกกลัวยิ่งกว่าแบบแรก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์กลัว ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์กลัว นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

2. อารมณ์ตลกขบขัน เป็นการเร้าอารมณ์ผู้ชมโดย การใส่ความตลก หรือมุขตลกในรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์กับคนหรือคนกับคนโดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ตัวตลกแทรก 2) ผีตลกแทรก และ 3) คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทใช้ในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

อยากให้มียุทธศาสตร์ตลกแต่ก็ต้องเป็นผีที่น่ากลัวแต่เน้นฮามากกว่าอย่างนี้ก็ชอบอย่างหอแถวตึกที่มีพวกดาราตลกมาแสดงทำยังไงก็ไม่น่ากลัว เขาติดด้วยภาพลักษณ์ว่าเป็นดาราตลกจะมาแสดงเป็นผียังไงก็ไม่น่ากลัว แต่คนที่ไม่เคย

เป็นตลกมาก่อน แล้วมาเล่นเป็นผีนี้แหละน่ากลัวกว่า (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ,
สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากให้มีความตลกปนเข้ามาบ้าง แบบฮา+สยอง จะได้ไม่เกร็งจนเกินไป

(สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทของ
วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ตลกขบขัน โดยผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีควรจะสร้างอารมณ์ตลกขบขัน
ไปด้วยเสมอ เพราะความตลกจะไปลดอาการเกร็ง จะทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายจากความกลัวผีได้บ้าง และ
ความตลกนี้อาจมาจากดาราตลกด้วยก็ดี เพราะดาราตลกจะติดภาพลักษณ์ที่เป็นตลก ถึงจะรับบทเป็นผี
แต่ผู้ชมก็ยังคาดหวังที่จะเห็นความตลกจากดาราตลกที่แสดงอยู่ดี ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้
ชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์ตลกขบขัน ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทของวิธีการเล่า
อารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ตลกขบขัน นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบ
ชมหนังผี

3. อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความลึกลับปนความตื่นเต้นในช่วงที่
ตัวละครในหนังผีมีการสืบหา หรือการหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ และเพื่อ
หาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความ
คาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมี
รายละเอียดดังนี้

อยากดูการเล่าอารมณ์แบบนี้ ที่มาเล่าอารมณ์แบบที่ต้องค่อยทำให้ผู้ชม
เริ่มจากไม่รู้สึกละอะไร แล้วค่อย ๆ ก้าวเข้าสู่ความสงสัย และตกใจกลัวร้องออกมาใน
ที่สุด” (อัครศ จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อยากเห็นอารมณ์แบบที่มันลึกลับ ทำให้ดูน่าตื่นเต้น แล้วก็ดูแล้ววัง ๆ
ขนาดตอนจบก็ยังไม่ค่อยเข้าใจเพราะชอบจบแบบทิ้งปมปริศนาเอาไว้แต่ก็ชอบนะ
อารมณ์แบบตื่นเต้นนี้ มันสนุกดี (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม
2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทของ
วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น โดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้หนังผีมีการแทรก
อารมณ์ที่มีความลึกลับ รู้สึกตื่นเต้น และอยากติดตามต่อ ทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสนตั้งแต่ต้นเรื่อง ความไม่รู้
เมื่อมาเฉลยในตอนท้ายก็อาจทำให้ผู้รับสารตกใจกับความจริงที่ถูกเปิดเผยเช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมด
นี้ อยู่ภายใต้ชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชน
บทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวัง
ของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

4. อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ เป็นการสร้างสถานการณ์เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจตัวละครในหนังผี โดยมีการเน้นการสื่อถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานทั้งจากตัวละครคนและตัวละครผีที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามลักษณะจิตใจของตัวละคร 1) ตัวละครผีที่เป็นผีที่ดี และ 2) ตัวละครคนที่เป็นคนดี และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

อารมณ์ที่ทำให้เรารู้สึกสำนึกผิดในการทำบาปแบบไม่ตั้งใจ ละอายใจที่หลงอย่างชัတ်เตอร์คือจริงแล้วเป็นสาเหตุที่ทำให้เขาไปฆ่าตัวตาย แล้วตัวเองมาสำนึกผิดที่หลังแต่ก็ไม่ทัน” (วิรัช ท. กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

อารมณ์แบบความสงสารน่าเห็นใจ แบบว่าทำผิดแล้วสำนึกได้ก็น่าให้อภัยนะบางทีหนังผีบางเรื่องก็ทำให้เราร้องไห้ได้นะ (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)อยากให้หนังผีสอดแทรกการรู้จักให้อภัยลงไปหนังด้วย เพราะหนังผีไม่ต้องจบลงด้วยการฆ่าฟันกันแล้วผีค่อยไปเกิดหรือจากไปก็ได้” (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 3 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ โดยผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีควรมีวิธีการสอดแทรกการรู้จักให้อภัยลงไปหนังบ้าง โดยเมื่อผีหรือคนที่ผิดแล้วรู้จักกลับตัวกลับใจก็ไม่ควรรุมประณามแต่ควรดูที่เหตุผลและสุดท้ายควรรู้จักให้อภัย เพราะจะได้เป็นการสอนให้คนดูรู้จักสำนึกผิดหากคิดไม่ดีอยู่และรู้จักให้อภัยตนเองและผู้อื่นที่ทำผิดโดยไม่ตั้งใจโดยเรื่องความสงสาร ความเห็นใจเป็นพื้นฐานจิตใจของคนในสังคมไทยอยู่แล้ว ทั้งนี้หากให้อภัยกันได้หนังผีก็จะไม่ต้องจบลงด้วยการฆ่าฟันกันแล้วผีก็ไม่ต้องโดนปราบอย่างทารุณ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

5. อารมณ์ความรักและมิตรภาพ เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ความสัมพันธ์เชิงคู่สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ชอบอารมณ์ที่อยากให้มีย่างอารมณ์ของผู้หญิงที่กำลังมีความรักแล้วกำลังจะแต่งงาน แต่สุดท้ายถูกฆ่าตายโหงวิญญานคงเฮี้ยนและเนื้อเรื่องเศร้าสุด ๆ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555)

ผมว่าอารมณ์ที่เหมือนหนังระหว่างคนกับผี แบบว่ามีฉากซึ่ง ๆ
 ดราม่าหน่อย ๆ ก่อนที่คนกับผีจะต้องแยกจากกันไปด้วย แล้วก็มีความตลกบ้างแต่
 ระหว่างคนตลกกับคนก็พอแต่ไม่ใช่เยอะ ไม่งั้นจะกลายเป็นหนังผีตลกไป เพราะจะ
 ได้เป็นการเพิ่มสีสันให้หนังผีไม่ดูเครียดเกินไป (สนทนา ณ ภัตตาคาร, สัมภาษณ์, 22
 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบของ
 วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ความรักและมิตรภาพ โดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้มีความรักที่
 เกี่ยวกับความรักสอดแทรกในหนังผีทั้งความรักที่ต้องพลัดพรากจากกันระหว่างผีกับคน และความรักที่
 เปรียบเสมือนมิตรภาพระหว่างคนกับผี เพราะเรื่องราวของความรักจะมีความเป็นดราม่าสูง มีความเป็น
 สากลและสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายที่สุดซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบของวิธีการ
 เล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ความรักและมิตรภาพที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบของวิธีการเล่าอารมณ์
 ของผู้ชม โดยอารมณ์ความรักและมิตรภาพนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบ
 ชมหนังผีไทยอารมณ์เศร้าสะเทือนใจเป็นอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะรู้สึกเศร้ากับโศกนาฏกรรมหรือ
 เรื่องราวที่เกี่ยวข้องและรู้สึกสะเทือนใจไปกับเรื่องเล่าเหล่านั้น โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของ
 ผู้ชมที่ได้เสนอความคาดหวังที่จะเห็นการเล่าอารมณ์ด้วยความเศร้าสะเทือนใจ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ผมอยากให้มีความรู้สึกสะเทือนใจเศร้าเสียใจ เกี่ยวกับ
 เรื่องของการทำความดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว การกระทำอะไรก็ตามไม่ว่าจะก่อนตายหรือ
 ตายไปเป็นผีแล้วยังทำบาปอยู่ เหมือนว่าจะต้องคอยชดใช้กรรมนั้นต่อไปดูจาก
 หนังก็รู้ว่ามีภาระหนักทำให้เกิดอารมณ์ที่ทำให้รู้สึกเศร้า สะเทือนใจ ปนความกลัวอยู่
 ด้วยน่าจะทำให้คนดูรู้สึกน่าติดตามมากขึ้น (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 22
 มีนาคม 2555)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบของวิธีการเล่า
 อารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์เศร้าสะเทือนใจโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้หนังผีมีการเล่าอารมณ์แบบเศร้า
 สะเทือนใจอาจเกี่ยวกับเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วก็ได้ จะได้เป็นเครื่องมือสั่งสอนให้มนุษย์ไม่ทำบาป
 ก่อนที่จะอะไร ๆ จะสายเกินแก้ เช่น ถ้าตายไปแล้วบาปกรรมที่ทำไว้ก็ต้องตามไปชดใช้กรรมอยู่ดี ซึ่งความ
 คาดหวังทั้งหมดนี้ เป็นความคาดหวังของผู้ชมที่แตกต่างไปจากขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมที่ผู้วิจัย
 ค้นพบข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อเรื่องวิธีการเล่าอารมณ์ของ
 ผู้ชม โดยผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่มี
 ลักษณะขนบที่แตกต่างของอารมณ์ในหนังผี 5 แบบ ดังนี้

1) อารมณ์กลัว ผู้ชมคาดหวังอยากเห็นอารมณ์กลัวแบบรู้สึกเครียด และกดดันเช่นการอยู่ในลิฟต์
 รongลงมาคืออารมณ์กลัวที่มาจากความตกใจจากการที่ผีโผล่ออกมาแบบไม่ทันตั้งตัว

2) อารมณ์ตลกขบขัน ผู้ชมคาดหวังอยากให้หนังมีอารมณ์ตลกขบขัน เพื่อไปผ่อนคลายความตึงเครียดที่มาเจอกับผี และการนำดาราดลมาเล่นบทที่น่ากลัวที่สุดในหนังผีก็เชื่อว่าจะทำให้หนังผีเรื่องนั้นดูน่ากลัวมากเพราะความตลกของดาราดลนั้นมักติดตามผู้ชมและทำให้ขำได้ตลอดเพียงแค่เห็นหน้า

3) อารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น ผู้ชมคาดหวังอยากให้มีในหนังผี เพราะทำให้รู้สึกตื่นเต้นไปกับความสงสัย และเมื่อมาเฉลยตอนจบก็มักทำให้ประหลาดใจ จนถึงกับผิดหวังในสิ่งที่เดามา

4) อารมณ์น่าสงสาร/เห็นใจ เป็นอารมณ์ที่ผู้รับสารอยากให้สอดแทรกเรื่องของกาให้อภัยเพิ่มเติมหลังจากที่สงสารและเห็นใจแล้วด้วย เพราะถ้าคนเราให้อภัยกันได้หนังผีจะได้ไม่ต้องมีจุดจบแบบฆ่ากัน หรือต้องปราบผีแบบทารุณไปตลอด

5) อารมณ์ความรักและมิตรภาพ ความรักเป็นเรื่องสากลที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้รวดเร็วทั้งความรักแบบต้องพลัดพราก และความรักแบบมิตรภาพระหว่างคนกับผีอารมณ์เศร้าสะเทือนใจ เป็นอารมณ์ที่แตกต่างไปจากชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบแต่ผู้ชมบางท่านอยากให้หนังผีมีการนำเสนออารมณ์นี้โดยสะท้อนในเรื่องผลแห่งกรรมจะได้ไม่กลัวทำบาปอีก



บทที่ 7

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง“การศึกษาองค์ประกอบและลักษณะเฉพาะของหนังผีไทยในช่วงปีพ.ศ. 2548-2552 ” ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์หัตถ์บท(Textual Analysis) ซึ่งเป็นการศึกษาหนังผีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548-2552 จำนวน 50 เรื่อง โดยใช้การแบ่งลักษณะหนังผีโดยอาศัยโครงเรื่องของหนังเป็นหลักโดยจัดกลุ่มได้ 5 กลุ่ม มีรายละเอียดดังนี้

1.หนังผีธรรมนิยม นิยม จำนวน 16 เรื่อง

เป็นโครงเรื่องของหนังผีแบบไทยๆ ที่เป็นชนบทในลุ่มนี้มีรูปแบบที่ค่อนข้างจะดูเข้าใจง่ายและถูก อรรถรสของคนไทยได้แก่ นรก, นาค รักแท้ วิญญาณ ความตาย, ศพ, Recycleผีอยากกลับมาเกิด, โคตรเด็กเห็นผี, เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์, ชุมทางรถไฟผี, เว็ปปี่ศาจ,วิญญาณโลกคนตาย, ผีจ้างหนัง, โลงต่อตาย, ตอกตราผี, มหาลัยสยองขวัญ,บ้านผีสิงและมหาลัยสยองขวัญ

2. หนังผีโรแมนติก จำนวน 5 เรื่อง

เป็นโครงเรื่องที่พยายามมุ่งสู่จุดหมายของความรักที่ดีต่อผีทั้งในฐานะเพื่อนพี่น้องและคนรัก ได้แก่ เปนซู้กับผี,ผีเลี้ยงลูกคน, เด็กหอ,เปนซู้กับผี และกระสือวาเลนไทน์

3. หนังผีสืบสวนสอบสวน จำนวน 5 เรื่อง

เป็นโครงเรื่องของหนังผีที่เน้นแนวทางการสืบสวนสอบสวนหาสาเหตุและการแก้ไขปัญหา ได้แก่ ผีคนเป็น, ถอดรหัส...วิญญาณ (Soul Code),โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต, 6.66 ตายไม่ได้ตาย, และ บอดี้ศพ#19

4. หนังผีโศกนาฏกรรม จำนวน 10เรื่อง

เป็นเรื่องที่เน้นความทุกข์ระทมของตัวละครเป็นหลักและมักจบลงด้วยการตายการลาจาก หรือการสูญเสียสิ่งที่รักเป็นต้น ได้แก่ บุปผาราตรี เฟส2,กลาง-หลอก-หลอน, ล่า-ท้า-ผี, เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย, แผลด, สีแพรง, บุปผาราตรี3.1, บุปผาราตรี3.2,ห้าแพรง, แฟนเก่า และคนเห็นผี 10

5. หนังสือตลก จำนวน 14 เรื่อง

มีการแทรกความตลกเข้าไปมากกว่าจนทำให้ทั้งเรื่องเมื่อมีฉากผิออกมาทำให้น่ากลัวก็ต้องตบท้ายด้วยการสร้างความตลกอยู่ตลอดได้แก่ วาไรตี้ฉีฉลุย, โกยเถอะโยม, ฝัไม้จิ้มฟัน, หอแต้วแตก, ฝัตาหวานกับอาจารย์ตาโป, บ้านฝัเปิบ, เพื่อนกันเฉพาะวันพระ, หัวหลุดแฟมิลี, หลวงพี่กับผีขนุน, กระสือพัดปอบ, ฝัตุ่มตี๋ม, ฝัตุ่มตี๋ม, หอแต้วแตกแหกกระเจิงและโยมฝัพ่อ

ผู้วิจัยเริ่มจากการวิเคราะห์หาสูตรทั้งขนบ (Convention) และประดิษฐกรรม(Invention) ของ ตระกูลหนังผีไทย โดยการวิเคราะห์ตระกูล (Genre) ทั้ง 7 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features) ตัวละคร (Character typology) แก่นความคิด (Theme) ฉาก/การจัดวาง องค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene) การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)และอุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values) เพื่อให้ได้สูตรทั้งขนบและประดิษฐกรรมของตระกูลหนังผีไทยมาวิเคราะห์และทำความเข้าใจต่อไป สำหรับวิธีการต่อมาคือ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้กำกับหนังผีไทยทั้ง 3 คน คือ ก้องเกียรติ ไข่มุนี, ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และ ปวิณ ภุทธิปัญญาวรรณ รวมทั้งการใช้ข้อมูลบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้วของผู้กำกับหนังผีไทยเพิ่มเติมทั้งหมด 4 คน ได้แก่ ทฤษฎี สุขมากอนันต์ เอกชัย เอื้อครองธรรมวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง และบรรจง ปิฎกธนกุล ซึ่งเคยกำกับหนังผีไทยที่มีอยู่ในตัวอย่างที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ 50 เรื่อง และจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ชมหนังผีไทย ซึ่งเป็นประชาชนที่อาศัยในกรุงเทพฯจำนวน 14 คน โดยต้องเคยชมหนังผีไทยอย่างน้อย 30 เรื่องจากทั้งหมด 50 เรื่องมาก่อน ทั้งนี้เพื่อหาคำตอบว่าสูตรที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทต่อแนวความคิดการผลิตหนังผีของผู้ผลิตและความคาดหวังของผู้ชมอย่างไรบ้าง

อย่างไรก็ตาม ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ตรรกะหนึ่งผืนไทยรวมทั้งบทบาทของ
สูตรตรรกะหนึ่งผืนไทยที่มีผลต่อแนวความคิดของผู้ผลิตและผู้ชม มาสรุปผลเพื่อนำเสนอตามวัตถุประสงค์
ของงานวิจัย จากนั้นจึงทำการอธิบายผลจากข้อค้นพบที่ได้รับ โดยใช้แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมา
เป็นกรอบในการอธิบาย พร้อมทั้งเสนอแนะประเด็นการศึกษาที่น่าสนใจสำหรับงานวิจัยในอนาคต โดยมี
รายละเอียดดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษา “การวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย” ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ ทำการศึกษา เพื่อให้เข้าใจถึง “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐกรรม” (Invention) หรือ สูตร (formula) ของ ตระกูลหนังสือไทย และวัตถุประสงค์ที่ตามมาหลังจากวิเคราะห์สูตรได้แล้ว คือ เพื่อให้เข้าใจถึง บทบาทของสูตรตระกูลหนังสือไทยในการเข้าไปกำหนดแนวความคิดในการผลิตของผู้สร้าง ภาพยนตร์ และบทบาทของสูตรตระกูลหนังสือไทยในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ภาพยนตร์ ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาและสรุปผลเป็นไปตามรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

1. การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)

บทสรุปจากการศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของการเริ่มเรื่องเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.1

สรุปบทบาทของชนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
การเริ่มเรื่อง	1) เริ่ม ต้น ด้วย ตำนาน เล่าขาน 2) เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง 3) เริ่มต้นด้วยแนะนำตัวละครหรือสถานที่	ผู้ผลิตเลือกใช้ตำนานความเชื่อเรื่องผีในแบบไทยเดิมที่คนไทยคุ้นเคย ผู้ผลิตเริ่มต้นด้วยเหตุการณ์ลึกลับ น่าสยองหรือปมปัญหา แล้วค่อยเล่าเรื่อง ผู้ผลิตค่อย ๆ นำพาคนดูไปพบกับความน่ากลัวทั้งหมดของเรื่อง	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นตำนานแบบไทย เรื่องที่คนไทยรู้อยู่แล้วฉายภาพซ้ำหนังผีในอดีตผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นเหตุการณ์ที่น่าสยอง ตื่นเต้นตั้งแต่ต้นทำให้อยากชมต่อ ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นการปูเรื่องก่อนถึงปมที่ซ่อนไว้ก่อนที่จะคลี่คลายปมทีเดียว

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของการพัฒนาเหตุการณ์เหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.2

สรุปบทบาทของขนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ที่ใช้เป็นแนวทาง
ในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ขนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
การพัฒนา เหตุการณ์	1) ผีหลอก	ผู้ผลิตเลือกสร้างความน่ากลัวในหนังผีที่มีทั้งผีหลอกและฉากที่ไม่รู้ว่าผีหลอกหรือไม่ แล้วรู้สึกหลอนเอง	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นสาเหตุหรือวิธีการที่ทำให้หนังผีเกิดความน่ากลัว ซึ่งจะต้องมีในหนังผีทุกเรื่อง
	2) การเดินเรื่องด้วยความตลก	ผู้ผลิตสร้างความตลกจากบทและดาราตลกแสดง ซึ่งแต่ละเรื่องจะมีระดับความตลกต่างกันขึ้นอยู่กับโครงเรื่องของตระกูลย่อย	ผู้ชมคาดหวังให้แทรกความตลกเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผี ซึ่งระดับความตลกจะขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของหนังผีตระกูลย่อย
	3) ความรักและมิตรภาพ	ผู้ผลิตเลือกให้มีเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ตัวละครให้ง่ายขึ้นและเพิ่มความเป็นดราม่า	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นการเดินเรื่องด้วยความรักเพราะทำให้เข้าใจเนื้อหาหนังผีได้ง่าย
	4) การสืบหาความจริงจากปมปัญหา	ผู้ผลิตเลือกให้มีอยู่ในหนังผีทุกเรื่องแต่หนังผีแต่ละเรื่องจะมีระดับความลึกต่างกันทำให้การคลี่คลายปมต่างกันด้วย	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นเหตุการณ์ชวนสงสัยเพราะจะทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นอยากติดตามต่อ
	5) วยรุ่น	ผู้ผลิตเลือกเพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความคึกคะนอง อยากลองดี จึงสามารถนำมาเชื่อมเรื่องราวเกี่ยวกับหนังผีได้ง่ายขึ้น	ผู้ชมคาดหวังว่าวัยรุ่นจะแสดงเหตุแห่งความคึกคะนอง ลองดีทำตามเพื่อน แก้ไขปัญหาไม่ทันและตายอย่างสยดสยอง

3. ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

บทสรุปจากการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของการสร้างขั้นภาวะวิกฤติเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.3

สรุปบทบาทของชนบขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับ ภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชม หนังผีไทย
ขั้นวิกฤติ	การเปิดเผย ความจริง	ผู้ผลิตเลือกที่จะให้มีการเปิดเผยเรื่องราวบางส่วน และซ่อนเรื่องราวบางอย่างไว้ โดยคนดูคาดการณ์ไม่ถึง ขึ้นอยู่กับตำแหน่ง จำนวนครั้ง และเรื่องราวที่เปิดเผยโดยทำให้เกิดความน่าสนใจ	ผู้ชมมีความคาดหวังที่จะเห็นจุดวิกฤติ หรือจุดหักมุมที่มีการเปิดเผยความจริงที่ไม่ซ้ำหรือ มีหลายครั้งได้ในหนังผีเรื่องเดียวกัน

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหญิงผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของขั้นภาวะคลี่คลาย เหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.4

สรุปบทบาทของชนบขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
ขั้นภาวะคลี่คลาย	1)การปราบผี 2) ผีได้ทำตามความต้องการ	ผู้ผลิตใช้เป็นแนวคิดหนึ่งในการคลี่คลายปมที่มีผลมาจากเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ผู้ผลิตเลือกให้ผีได้ทำในสิ่งที่ตนอยากทำ อาจมาแก้แค้นหรือมาบอกสิ่งที่ถูกต้อง หรืออยากจากไปจากวังวนที่ติดอยู่	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นผีจากไปเองหรืออยู่ต่อไปได้ แต่ไม่ต้องการให้มีการทำพิธีปราบผีโดยพระหมอผี เพราะเป็นเรื่องที่ล้าสมัย ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นผีมาหลอกแบบมีเหตุผล และเมื่อผีได้ทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการก็ควรจากไปเองหรือไม่ก็อยู่ต่อบนโลกมนุษย์แต่ก็ไม่รบกวนมนุษย์อีก

5. ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของชั้นการยุติเรื่องราวเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.5

สรุปบทบาทของชนบชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
ชั้น การยุติเรื่องราว	การจบปัญหาบนโลกมนุษย์	ผู้ผลิตเลือกที่จะให้หนังผีสร้างจากเรื่องราวของผีและคนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับบนโลกมนุษย์ และมีจุดจบอยู่บนโลกมนุษย์เช่นกัน และมีวิธีการจบ ทั้งแบบมีความสุข สูญเสีย ทั้งทำ	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นจุดจบของผีและคนหรือการเคลียร์ปัญหาทุกอย่างควรจบบนโลกมนุษย์ เพราะสุดท้ายแล้วคนก็ย่อมต้องดำเนินชีวิตต่อไปบนโลกมนุษย์ไม่ว่าจะมีผีหรือไม่ก็ต้องปรับตัวอยู่ต่อไปให้ได้ ส่วนที่ไม่ควรจบในโลกของผีเพราะเป็นเรื่องที่ไกลตัว ไม่เคยมีใครไปสัมผัสจริง

ตัวละคร (Character typology)

1. ตัวละครผี (Ghost Character)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบขนบของตัวละครผีที่ปรากฏแตกต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจของผี และลักษณะอาชญากรรมในการก่อคดี ซึ่งมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างตัวละครผีในหนังผีไทยที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างและมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน และสรุปมาดังนี้

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ และอายุที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็นคือ “ตัวละครผี” ผู้วิจัยพบว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.6

สรุปบทบาทของขนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ขนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1) เพศ มีทั้งเพศหญิง เพศชาย และ เพศที่สาม 2) อายุ มีตั้งแต่วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ วัยชรา	ผู้ผลิตเลือกผีเพศหญิง เพราะอ่อนแอ มักถูกกระทำ จะน่ากลัวด้วยแรงแค้น ส่วนผีเพศชายไม่ค่อยพบมากแต่การแสดงอำนาจมีเหตุผลกว่าผีเพศหญิง ผีเพศที่สามหรือผีกะเทยทำให้ตลก ผู้ผลิตเลือกสร้างตัวละครผีได้ทุกอายุ ขึ้นอยู่กับการสื่อความหมายแต่ละวัย ผีเด็กจะน่าสงสาร ชุกชน ผีวัยรุ่นยังไม่ถึงที่ตาย ผีผู้ใหญ่ไปจนผีแก่มีประสบการณ์พลังมาก	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นว่าตัวละครผีผู้หญิงจะมีความน่ากลัวมากที่สุด ผีผู้ชายมีความโหดร้ายแต่ไม่น่ากลัวมาก ส่วนผีเพศที่สามเป็นผีที่มีความตลก ผู้ชมคาดหวังจะเห็นผีเด็กน่ากลัวแบบชุกชนผีวัยรุ่นน่ากลัวแบบมีความแค้นมาก ผีผู้ใหญ่ น่ากลัวเพราะขริ่มและผ่านปัญหาชีวิตมามาก ผีคนชราน่ากลัวเพราะรูปร่างภายนอก

1.2 ลักษณะทางกายภาพของผี คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณ์ ภายนอกที่คนมองเห็นแล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจนรวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.7

สรุปบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางกายภาพที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
ลักษณะทางกายภาพของผี	1) การแสดงถึงความเป็นอื่น 2) การแบ่งประเภทผี	ผู้ผลิตเลือกที่จะสร้างหนังผีไทยที่มีผีแบบในปัจจุบันนั้นคือการนำความไม่รู้ของคนมาทำให้รู้สึกจับจุดไม่ถูกว่าใครเป็นผีใครเป็นคนมากกว่าผู้ผลิตเลือกให้มีทั้งผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูกปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นแต่ยังคงกลิ่นอายแบบไทย ๆ และผีไทยที่ถูกผสมผสานเข้ากับผีต่างประเทศ ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป	ผู้ชมคาดหวังให้ตัวละครผีมีการแสดงความเป็นอื่น ทั้งแบบเป็นผีชัดเจน วิญญาณ และที่น่ากลัวและชอบมากคือรูปลักษณ์ที่เหมือนคนเพราะอาจถูกหลงให้หลอน ผู้ชมคาดหวังว่าผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูกปรับโฉมใหม่ด้วยความหมายใหม่นั้นจะมีความน่ากลัวมากกว่าผีไทยที่ถูกผสมผสานผีต่างประเทศ

1.3 ภูมิลักษณ์/สาเหตุการตายของผี เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั้นมือดีต่อก่อนตายอย่างไร และนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ ซึ่งประกอบด้วย ถูกฆ่าตายอุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย และโดนพิธีกรรมตาย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.8

สรุปบทบาทของชนบัตว์ละครผี (Ghost Character) จากลักษณะภูมิลักษณ์/
สาเหตุการตาย ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และการมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของ ผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชม หนังผีไทย
ภูมิลักษณ์/ สาเหตุการ ตาย	1. ถูกฆ่าตาย 2. อุบัติเหตุ 3. ฆ่าตัวตาย 4. โดนพิธีกรรมตาย	ผู้ผลิตมีแนวคิดในการคิดหา สาเหตุการตายของตัวละครผี มีหลายวิธีที่แตกต่างที่อาจมา จากเรื่องใกล้ตัว ข่าวสารใน ปัจจุบันหรืออดีต เรื่องที่ จินตนาการขึ้น มามีทั้งโดนฆ่า ตาย อุบัติเหตุ การฆ่าตัวตาย ตายเพราะอายุขัย	ผู้ชมคาดหวังที่จะให้มีการ เปิดเผยสาเหตุการตาย จากการฆาตกรรม อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย โดน พิธีกรรมโดยลักษณะการ ตายควรมาจากเรื่องใกล้ ตัวไม่ควรแปลกเกินไป

1.4 ลักษณะทางจิตใจของผี เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของผี ที่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องราวผี ต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิต ภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.9

สรุปบทบาทของชนบัตว์ละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจ
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับ ภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชม หนังผีไทย
ลักษณะทาง จิตใจของผี	ผีดี ผีร้าย	ผู้ผลิตมีแนวคิดสร้างผีที่มีจิตใจดี โดยจะโยง เรื่องเกี่ยวกับการทำความดีที่ผีเคยทำร่วมกับ คนมาก่อน ส่วนผีที่มีจิตใจร้ายผู้ผลิตเลือกให้มีสองรูป แบบคือ 1. ร้ายแบบมีเหตุผลคนให้อภัยผีได้ 2. ร้ายแบบไม่มีเหตุผล ส่วนมากลักษณะ ทางจิตใจของผีจะเกี่ยวข้องในเรื่องผลของ กรรมด้วย	ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นผีที่ มีทั้งผีที่มีจิตใจดี เป็น เพื่อนที่ดีของคน คอย ช่วย เหนือ ล้อ กัน ผู้ช ม คาดหวังให้ผีที่มีจิตใจที่ เต็มไปด้วยความ อาฆาต แค้น ก็ให้ฆ่าแต่คนเลว

1.5 ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจากคน ดังนั้น คนจึงพยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อมากำจัดผีออกไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วย ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ประกอบด้วย อาวูธจากพระหรือศาสนา อาวูธจากหมอผี เวรกรรม การคิดได้เองของผี และผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.10

สรุปบทบาทของชนบัตว์ละครผี (Ghost Character) จากลักษณะอาวูธในการกำจัดผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี	1. การปราบโดยอาวูธจากพระ 2. หมอผี 3. เวรกรรม 4. สำนึกได้เอง 5. ผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม	ผู้ผลิตเลือกที่จะมีการใช้อาวูธเพื่อมาปราบผีที่ยังไม่ได้ทำ ภารกิจตามที่ตนเองต้องการ คนจึงต้องมาปราบโดย หมอผี พระ จะช่วยทำให้ผีหลุดพ้นแต่ผีจะจากไปเลยหรือไม่ขึ้นอยู่กับบทและธุรกิจ	ผู้ชมคาดหวังให้ผีจากไปเอง หรือสามารถวนเวียนอยู่ก็ได้ ถ้าไม่ยอมไปแบบดี ๆ ก็ควรถูกปราบโดยอำนาจทางพระพุทธศาสนา มากกว่าหมอผี

2. ตัวละครมนุษย์ (Human Character)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า มีชนบของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่แตกต่างกัน คือ คนดีและคู่ตรงข้าม/ศัตรูผี เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.11

สรุปบทบาทของชนบจากลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
ตัวละครมนุษย์	คนดี คู่ตรงข้าม ศัตรูผี	ผู้ผลิตเลือกให้มีคนดี โดยมักเป็นคนดีที่คอยช่วยเหลือผี ผู้ผลิตมักเลือกให้คนที่เป็นคู่ตรงข้ามผีให้คอยปราบผี ศัตรูผี คือคนเลว สุดท้ายต้องได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ไม่ดีด้วย	ผู้ชมคาดหวังให้มีคนดีที่คอยช่วยเหลือผี และปลอดภัย ผู้ชมคาดหวังให้มีการนำเสนอคนเลวที่คอยกำจัดผีไม่ว่าจะเป็นศัตรูผีหรือไม่ใช่ก็ตามสุดท้ายก็อยากให้อุบัติกรรมตามทันทุกคน

แก่นความคิด (Theme)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของแก่นความคิด (Theme) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของแก่นความคิดเพียงอย่างเดียวนั่นคือ แก่นความคิดหลักที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ เป็นมุมมองที่จินตนาการความเชื่อเรื่องผีมาจากความคิดของมนุษย์ในสังคม เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.12

สรุปบทบาทของชนบแก่นความคิด (Theme) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
แก่นความคิด	มุมมองจากสายตามนุษย์มีลักษณะประติสฐกรรมย่อย 1) ผีมีอยู่จริง 2) ผีมีความน่ากลัว 3) ผีมีความเป็นอื่น 4) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจอันจำกัด 5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	ผู้ผลิตเลือกแนวคิดการสร้างหนังผีจากมุมมองผ่านสายตามนุษย์ที่นำความเชื่อเรื่องผีมาสะท้อนเรื่องของเวรกรรมออกมาในหนังผีไทย โดยเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ผีมีความน่ากลัว ผีมีอำนาจ และคนมีอำนาจจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	ผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีมักจะนำเสนอในเรื่องของผลของการกระทำหรือเรื่องกฎแห่งกรรมสอนให้คนทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ผ่านหนังผีซึ่งควมเชื่อเรื่องผีนี้มีพื้นฐานมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en scene)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/mise en scene) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ มี 2 แบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืน, เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีต สลับกับปัจจุบัน และสถานที่ (Place) ซึ่งประกอบด้วยสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง, การดำเนิน ชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อซึ่งทั้งหมดนี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็น แนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดัง รายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.13

สรุปบทบาทของชนบจากฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/mise en Scene)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผี ของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชม หนังผีไทย
ฉาก/การจัดวาง องค์ประกอบ ของภาพ	เวลา (Time) เวลากลางวัน กลางคืน เวลาอดีต- ปัจจุบัน สถานที่ (Place) ชนบท-เมือง	ผู้ผลิตจะเลือกเวลาที่เป็น กลางวัน-กลางคืนช่วยใน เรื่องของอารมณ์ในหนังผี แต่ สร้างความน่ากลัวได้ทั้งสอง เวลา ส่วนเวลาที่เป็นอดีตปัจจุบัน- สลับ-อดีตอนาคต ช่วยเรื่อง การทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ดี ผู้ผลิตจะเลือกสถานที่ชนบท- เมืองมาสร้างเพื่อเห็นความ แตกต่างของระบบความเชื่อ เรื่องผี ส่วนฉากอื่น ๆ จะ เลือกที่เกี่ยวกับคนตายทั้งนี้ ทุกฉาก สร้างความน่ากลัวได้ หมดขึ้นอยู่กับบท	ผู้ชมคาดหวังให้ผีออกมา อาละวาดในเวลากลางคืนจะ น่ากลัวที่สุดเพราะหลบหนี ลำบาก และควรมีฉากการสลับ เวลาบ้าง ผู้ชมคาดหวังว่าฉากนี้จะช่วย ทบทวนเรื่องราวและทำให้ เข้าใจเนื้อเรื่องดีขึ้น ผู้ชมคาดหวังเห็นสถานที่ที่เป็น เรื่องใกล้ตัวโดยเฉพาะฉากที่ เป็นชีวิตประจำวัน ยิ่งถ้าพื้นที่ที่ คล้ายกับดักที่แคบหนีผีไม่ได้ รวมถึงมีบรรยากาศที่วังเวงจะ สร้างความน่ากลัวได้มาก

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน คือ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และสัญลักษณ์ทางด้านเสียง เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ทางด้านภาพ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางภาพนั้นจะเป็นการทำหน้าที่บอกเล่า ข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดง สัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการอารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร (ฉลองรัตน์ ทิพย์พินาน, 2539, น. 19) ซึ่งในส่วนขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังสือมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสง การใช้เทคนิคตัดต่อ และการใช้เทคนิคพิเศษ ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดในการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.14

สรุปบทบาทของขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของ ผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชม หนังผีไทย
การสื่อ ความหมาย ในระดับ สัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านภาพ 1) มุมกล้อง 2) ขนาดภาพ 3) การจัดแสง 4) ใช้เทคนิคตัดต่อ 5) ใช้เทคนิคพิเศษ	ผู้ผลิตมักใช้ทั้งมุมกล้องแทน สายตาคนดูและมุมกล้องในการ เล่าเรื่อง ผู้ผลิตมักเลือกใช้ขนาดภาพเพื่อ เร้าอารมณ์คนดูโดยมีระยะใกล้ ผู้ผลิตเลือกจัดแสงมืดสลัวเพื่อ เร้าอารมณ์กลัวได้ง่ายแต่แสงสีที่ เคลียร์ก็เร้าอารมณ์กลัวเช่นกัน ผู้ผลิตมักใช้การไล่ระดับอารมณ์ ด้วยการตัดต่อแล้วสุดท้ายอาจ ตัดมาเจอผีหรือไม่อย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตใช้ทั้งการแต่งเมคอัพ (make up) แล้วก็ effect ที่คน ทำหนังผีมีความสมจริงมาก ขึ้นแต่บางครั้งอาจไม่น่ากลัว ซึ่ง การใช้ cg ช่วยแก้ปัญหาได้	ผู้ชมมีความคาดหวังที่จะเห็น มุมกล้องที่ผู้ชมเห็นผีแต่ตัว ละครคนในเรื่องไม่เห็น ผู้ชมคาดหวังว่าขนาดภาพ ระยะใกล้ทำให้น่ากลัว ผู้ชมคาดหวังให้มีการจัดแสง ที่มืดสลัวมากกว่าแสงอื่นแต่ก็ ไม่ควรมากเกินไป ผู้ชมคาดหวังให้มีเทคนิคที่ทำ ให้ภาพผีโผล่ขึ้นมาอย่าง รวดเร็วจนทำให้ผู้ชมตกใจ ผู้ชมคาดหวังให้มีการนำ เทคนิคพิเศษมาใช้เพื่อทำให้ ภาพดูสมจริงแต่ก็ไม่ควร นำมาใช้มากเกินไปจะทำให้ ภาพดูเกินจริง

2. สัญลักษณ์ทางด้านการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงนั้น เสียงถูกนำมาใช้สื่อสารความหมายเพื่อเน้นให้ภาพและบรรยากาศในหนังนั้นมีค่ามากขึ้นซึ่งในส่วนของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านการเสียงในหนังมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดในการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านการเสียงที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.15

สรุปบทบาทของขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านการเสียงที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยและมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ขนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านการเสียงและประติมากรรมที่พบมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด	ผู้ผลิตจะมีการใช้เสียงที่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับ การเลือกสรรของผู้กำกับ และอาจรวมไปถึงความชอบส่วนบุคคล โดยที่ใช้บ่อยคือเสียงเพลง เสียงเงียบ เสียงผีร้องโหยหวน เสียงจากธรรมชาติจากสัตว์ เสียงสังเคราะห์ เป็นต้น	ผู้ชมมีความคาดหวังที่หลากหลายเกี่ยวกับเรื่องเสียงมีทั้งเสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

บทสรุปการศึกษาถึงบทบาทของละครหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (audience appeal) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม มี 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว อารมณ์ตลกขบขัน อารมณ์แบบลึกลับ/ ตื่นเต้น อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจและอารมณ์ความรัก/ มิตรภาพ เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ และมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคน จึงสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 7.16

สรุปบทบาทของชนบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย และมีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของผู้กำกับภาพยนตร์	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย
วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม	1) อารมณ์กลัว	ผู้ผลิตจะสร้างจากความกลัวที่สยของขวัญ ความกลัวที่ถูกบีบคั้น ซึ่งใช้บ่อยที่สุดคือ ความกลัวที่ตกใจสุด ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชม	ผู้ชมคาดหวังให้มีทั้งความกลัวที่ตกใจจากการโผล่มาแบบรวดเร็วของผีและความกลัวแบบเครียดกดดัน
	2) อารมณ์ตลกขบขัน	ผู้ผลิตจะสร้างความตลกมาจากทั้งการแสดงตลกและบท ระดับความตลกจะขึ้นอยู่กับลักษณะของโครงเรื่องตระกูลย่อยหนังผีไทย	ผู้ชมคาดหวังให้นักแสดงตลกมาเล่นจะทำให้หนังผีตลกขึ้น โดยความตลกจะทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลาย
	3) อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น	ผู้ผลิตจะสร้างความลึกลับมีอยู่ในหนังผีทุกเรื่องแต่ระดับความลึกลับขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของตระกูลย่อยในหนังผีไทย	ผู้ชมคาดหวังให้หนังผีมีอารมณ์ตื่นเต้นลุ้นระทึก ไปด้วยความสงสัยที่มักเฉลยตอนจบ
	4) อารมณ์ สงสาร/น่าเห็นใจ	ผู้ผลิตเลือกสร้างความเห็นใจส่วนใหญ่ที่เกิดกับทั้งนักแสดงและผีที่เคยประสบเคราะห์กรรมมาก่อน แต่ทั้งนี้ก็มีมักตั้งอยู่บนผลของการกระทำที่ตนเคยทำไว้ด้วย	ผู้ชมคาดหวังให้มีกาวสอดแทรกเรื่องของการรู้จักให้อภัย ที่มาจากความสงสารและเห็นใจ
	5) อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ	ผู้ผลิตเลือกที่จะสร้างอารมณ์แห่งความรัก เพราะเป็นเรื่องที่นำเสนอได้ง่าย ความรักเป็นเรื่องพื้นฐานของโลกอยู่แล้ว	ผู้ชมคาดหวังให้มีทั้งรักที่ต้อจากกันความรักแบบมิตรภาพ ซึ่งความรักเป็นเรื่องที่ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย

บทสรุปของลักษณะของตระกูลย่อยหนังผีไทยนอกจากข้อมูลการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยในครั้งนี้นี้แล้วนั้น ผู้วิจัยยังพบว่าในส่วนโครงเรื่องของตระกูลย่อยหนังผีไทยที่แตกต่างกันทั้ง 5 โครงเรื่อง ได้แก่ หนังผีธรรมเนียมนิยม หนังผีความรักและมิตรภาพ หนังผีสืบสวนสอบสวน หนังผีโศกนาฏกรรม และหนังผีตลก ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นเกณฑ์ในการเลือกหนังผีกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยพบว่าเกณฑ์ลักษณะโครงเรื่องของตระกูลย่อยหนังผีเหล่านี้ เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อรูปแบบของสูตรตระกูลหนังผีไทย โดยบทสรุปที่ผู้วิจัยค้นพบแบ่งออกเป็น 2 ส่วนซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เกณฑ์ของตระกูลย่อยหนังผีไทยมีผลต่อลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features) ในสูตรตระกูลหนังผีไทย ในช่วงการเริ่มเรื่อง โดยหนังผีธรรมเนียมนิยมส่วนใหญ่จะเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขาน ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ โดยหนังผีตลกส่วนใหญ่จะมีการพัฒนาเหตุการณ์โดยการสร้างความตลก หนังผีสืบสวนสอบสวนส่วนใหญ่จะมีการเดินเรื่องที่สืบหาความจริง หนังผีความรักและมิตรภาพส่วนใหญ่จะมีการเดินเรื่องด้วยรูปแบบความรักที่แตกต่าง หนังผีโศกนาฏกรรมส่วนใหญ่มีการเดินเรื่องด้วยความคึกคะนองของวัยรุ่นและในช่วงการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี หรือการหักมุม โดยหนังผีตลกส่วนใหญ่เน้นมักเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีตั้งแต่ต้นเรื่อง เพื่อลดระดับความน่ากลัวของหนังผีลงเพื่อให้ผู้ชมผ่อนคลายและรู้สึกสนุกไปกับมุขตลกที่เกิดขึ้นแทน

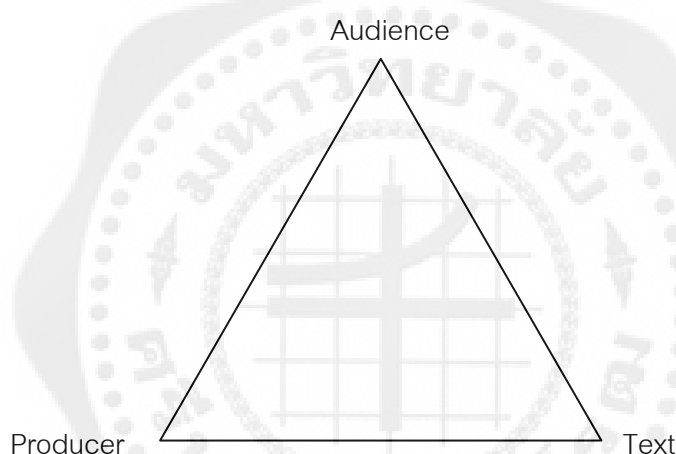
2) เกณฑ์ของตระกูลย่อยหนังผีไทยมีผลต่อลักษณะวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ในสูตรของตระกูลหนังผีไทย โดยการเร้าอารมณ์แต่ละอารมณ์นั้นจะขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องตระกูลย่อยหนังผีไทยทั้ง 5 แบบ โดยผู้วิจัยจะอธิบายรูปแบบอารมณ์ที่เด่นๆของหนังผีไทยแต่ละตระกูลย่อยเท่านั้น เริ่มจากอารมณ์ตลก พบมากโดยเฉพาะหนังผีตลก แต่ในหนังผีที่ต้องการความน่าเชื่อถือ จริงจังต่อเนื้อหาในเรื่องอย่างหนังผีสืบสวนสอบสวน และหนังผีโศกนาฏกรรมส่วนใหญ่จะสร้างระดับความตลกขึ้นมาไม่มากนัก เพราะความตลกที่มากเกินไปลดระดับความน่าเชื่อถือในหนังลง ส่วนอารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น หนังผีสืบสวนสอบสวนส่วนใหญ่จะมีอารมณ์นี้อยู่มากเพราะต้องการความน่าเชื่อถือของเนื้อหา ซึ่งต่างกับหนังผีตลกที่ส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีอารมณ์ที่ลึกลับมากนักเพราะจะทำให้เรื่องราวในหนังนั้นเครียดจนเกินไป ส่วนอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจจะเกิดขึ้นใน หนังผีโศกนาฏกรรมและหนังผีความรัก/มิตรภาพเป็นส่วนใหญ่ โดยสร้างให้มีจุดจบที่ต้องพลัดพรากมีคนตาย จึงทำให้เกิดเป็นอารมณ์ที่น่าสงสารและเห็นใจตัวละครในเรื่องขึ้นมา สุดท้ายอารมณ์ความรักและมิตรภาพ พบได้ในทุกตระกูลย่อยเช่นเดียวกับอารมณ์อื่นแต่ส่วนใหญ่หนังผีความรักและมิตรภาพจะพบอารมณ์นี้ได้มากกว่าหนังผีตระกูลย่อยอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม เพราะลักษณะโครงเรื่องที่แตกต่างนี้จึงทำให้แต่ละตระกูลย่อยของหนังผีไทยมีเอกลักษณ์ของโครงเรื่องที่ค่อนข้างต่างกัน แต่ความแตกต่างเหล่านี้ก็ยังอยู่ภายใต้สูตรหลักของตระกูลหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบอยู่ดี โดยความแตกต่างของโครงเรื่องเหล่านี้จะช่วยสนับสนุนให้ผู้ผลิตได้กำเริบมากขึ้นจากการผลิตหนังผีไทย เพราะจะได้ผลิตแนวหนังผีไทยให้ตรงตามความต้องการของผู้ชมมากขึ้น และมีประโยชน์ต่อผู้ชมเพราะแนวหนังผีที่ต่างกันจะช่วยทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ทันทีว่าหนังผีไทยแนวไหนที่ตรงตามความคาดหวังของตนเอง

การอภิปรายผลงานวิจัย

จากผลของ “การศึกษาองค์ประกอบและลักษณะเฉพาะของหนังสือไทยในช่วงปีพ.ศ. 2548-2552” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำผลสรุปทั้งหมดที่กล่าวมาแล้วนั้นมาอภิปรายผล ซึ่งอยู่ภายใต้แนวคิดการวิเคราะห์ ทัศนภาพยณตร์(Genre Analysis) ของ ฟิลลิป เรย์เนอร์และปีเตอร์ วอลล์ (Phillip Rayner and Peter Wall,2008) โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวนี้ มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ทัศนภาพยณตร์หนังสือไทย โดยพบว่าอำนาจของการวิเคราะห์ทัศนภาพยณตร์ (Genre)ใน the triangle of dependency ดังรูปภาพนี้แสดงให้เห็นว่า

ภาพที่ 7.1

แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ชม-ผู้ผลิต-ตัวบท (The audience-producer-text triangle of dependency)



ที่มา: *AS media studies : the essential introduction for AQA*, by Phillip Rayner and Peter Wall, 2008, Abingdon: Routledge.

การวิเคราะห์ทัศนภาพยณตร์นั้น ได้แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผู้ผลิต และเนื้อหาเพราะหากจะศึกษาเนื้อหาเพียงอย่างเดียวก็จะมีทราบบว่าทัศนภาพยณตร์จะมีความสัมพันธ์กับผู้ชมและผู้ผลิตอย่างไรบ้าง ด้วยหลักการนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งขั้นตอนการอภิปรายผลการวิจัยถึงผลที่ได้จากการวิเคราะห์ทัศนภาพยณตร์ต่อสังคม โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกัน แสดงดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ตัวบท (Text)

ผลการศึกษาที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทในครั้งนี้ คือ สูตรของทัศนภาพยณตร์ไทยซึ่งประกอบไปด้วยสิ่งที่สัมพันธ์กัน 2 ประการคือ “ขนบ” (convention) และ “ประดิษฐกรรม”(invention) และทั้งสองส่วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอันจะขาดไม่ได้เพราะ “ขนบ” ทำให้ผู้รับมีความคุ้นเคยมากพอที่จะเข้าใจตัวบทได้ แต่ “ประดิษฐกรรม” ก็เป็นส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้นโดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์สูตรตามแนวคิดของ โจบาเกอร์

และปีเตอร์ วอลล์ (Jo Barker, & Peter Wall, 2008, p. 78) ซึ่งแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม และอุดมการณ์และค่านิยม ซึ่งรายละเอียดอยู่ในส่วนของการสรุปผลการวิจัยแล้วนั้น โดยผู้วิจัยต้องการหาคำตอบว่า การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ตระกูลได้ทำหน้าที่หรือมีความสัมพันธ์ต่อสังคม ไทยอย่างไรบ้าง ซึ่งข้อค้นพบสำคัญที่ได้คือ ตระกูลหนังผีไทยได้ทำการติดตั้งกรอบแนวความคิด การผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดอุดมการณ์ (ideology) บางอย่างให้กับสังคมไทย โดยอุดมการณ์ที่ถูกค้นพบนั้นไม่ได้ถูกแผ่ฝังอยู่ในด้านที่ “สร้างสรรค์ของภาษาหนัง” หรือ “ประดิษฐ์กรรม” เพียงแต่อย่างใด แต่อุดมการณ์กลับถูกผลิตซ้ำ อยู่ในส่วน “โครงสร้างของภาษาที่หยุดนิ่ง” หรือที่เรียกว่า “ชนบ” ของตระกูลภาพยนตร์นั่นเอง ซึ่งอุดมการณ์ที่ผู้วิจัยค้นพบแบ่งออกเป็น 2 อุดมการณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- อุดมการณ์หลัก คือ กรอบความคิดที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการสืบทอดความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยผ่านทางสื่อภาพยนตร์หนังผีไทย มีทั้งอุดมการณ์ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผี ทั้งเชื่อว่าผีมีความน่ากลัว ผีมีความเป็นอื่น ผีต้องมีความสัมพันธ์กับคน และผีมีอำนาจอันจำกัด เหล่านี้ทำให้ความเชื่อเรื่องผียังคงสืบทอดอยู่ได้ในสังคมไทย อุดมการณ์ความทันสมัยสังคมเมือง ทำให้สังคมได้ถูกติดตั้งความคิดเรื่องของการเวลาหรือการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยไม่เว้นแม้กระทั่งผี แต่ทั้งนี้ไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปเท่าใดทั้งชนบทหรือเมืองยังมีความเชื่อเรื่องผีอยู่ดี อุดมการณ์อำนาจของมนุษย์ โดยเป็นการติดตั้งความคิดให้กับคนที่เกี่ยวกับอำนาจของคนที่ยพยายามต่อกรกับอำนาจของผี โดยเห็นได้จากอำนาจของคนที่ยพยายามทำให้ปัญหาทุกอย่างจะจบลงในโลกมนุษย์เท่านั้นไม่ว่าผีหรือคนจะจากไปหรือตาย สุดท้ายอุดมการณ์ในเรื่องของกฎแห่งกรรม ที่ทำหน้าที่เหมือนเป็นกรอบติดตั้งและสอนให้คนในสังคมเชื่อในเรื่องของผลแห่งการกระทำไม่ว่าจะเป็นผีหรือคนก็ย่อมต้องชดใช้ในสิ่งที่ตนเองทำไป นั่นคือ “ทำดีได้ดีและทำชั่วได้ชั่ว” นั่นเอง

- อุดมการณ์ทางเลือก คือ อุดมการณ์ที่อาจไม่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมไทยโดยตรง แต่ก็ทำหน้าที่เหมือนเป็นกรอบติดตั้งที่แฝงอยู่ในหนังผีเช่นกันประกอบด้วยอุดมการณ์ในเรื่องของการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันต่างๆ ทำให้สังคมรับรู้ว่ามีสถาบันที่อาจไม่เคยมีใครกล้าวิจารณ์มาก่อน เช่น สถาบันตำรวจ หากมาเจอกับผีในหนังผีก็อาจถูกล้อเลียนได้ เพราะบางครั้งผีอาจปราบคนร้ายได้ก่อนตำรวจ เป็นต้น และอุดมการณ์เรื่องเพศสภาพ ที่ในสังคมไทยนั้นถูกติดตั้งกรอบความคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศหญิงผ่านหนังผีไทยในแง่ที่ไม่ค่อยดีนักทั้งถูกมองว่าเป็นเพศที่อ่อนแอถูกกระทำง่าย แต่เมื่อตายไปมักร้ายกาจใช้แต่อารมณ์ และการถูกจ้องทำร้ายทางเพศทั้งเรื่องการแต่งกายและการกระทำของเพศชายที่มีต่อเพศหญิงที่ยังมีให้เห็นในหนังผีไทยจนถึงปัจจุบันนี้

2) ผู้ผลิต (Producer)

จากผลการศึกษาที่ได้ในเรื่องของการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยเพื่อหาบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการผลิตหนังผีของผู้ผลิตในทีนี้คือผู้กำกับนั้น ทำให้ผู้วิจัยพบว่าการนำแนวคิดเรื่อง

ตระกูล (Genre) มาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ สามารถตอบคำถามว่า สูตรที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยนี้ได้ทำหน้าที่ หรือมีความสัมพันธ์ต่อผู้สร้างภาพยนตร์ในสังคมไทยอย่างไรบ้าง ซึ่งข้อค้นพบที่ได้คือ สูตรตระกูลหนังผีไทยที่ค้นพบนี้ได้เข้าไปกำหนดแนวทางการผลิตหนังผีของผู้กำกับ โดยผู้ผลิตจะสามารถใช้ประโยชน์จากการใช้สูตรไปทำน่ายการรับรู้ของผู้ชม (กาญจนา แก้วเทพ, 2552, น. 134-156) เพื่อผลประโยชน์ในด้านอุตสาหกรรมด้วยเหตุที่ว่าในสูตรของตระกูลหนังผีไทยนี้จะมี “ขนบ” (convention) หรือโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่หยุดนิ่ง ซึ่งผู้ผลิตสามารถนำไปควบคุมผลผลิตที่จะออกมาให้อยู่ในลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ก็เพื่อที่จะกำหนดรูปแบบของการผลิตหนังผีไทยให้เป็นมาตรฐาน (Standard) แล้วนำไปผลิตให้ได้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมมากที่สุด เพื่อที่จะมุ่งเป้าหมายการคาดหวังผลกำไร สามารถทำการโฆษณาได้ง่าย โดยสิ่งสำคัญต่อมาคือ ตระกูลจะมีบทบาทในการเข้าไปลดการให้ความสำคัญแก่ผู้กำกับ โดยมุ่งหวังให้เกิดการผลิตหนังผีไทยที่ใครก็สามารถทำได้ อันจะส่งผลต่อการลดต้นทุนในการผลิต และทำให้ผู้ผลิตหรือผู้สร้างหนังผีไทยได้กำไรมากที่สุด จึงถือได้ว่าตระกูลนั้นได้เข้าไปมีผลต่อแนวคิดในการผลิตหนังผีไทยของผู้สร้างภาพยนตร์ได้จริง

3) ผู้ชม (Audience)

จากผลการศึกษาที่ได้ในเรื่องของการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยเพื่อหาบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทยนั้น ทำให้ผู้วิจัยพบว่าการนำแนวคิดเรื่องตระกูล (Genre) มาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ สามารถตอบคำถามว่า สูตรที่ได้จากการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยนี้ได้ทำหน้าที่ หรือมีความสัมพันธ์ต่อผู้ชมในสังคมไทยอย่างไรบ้าง ซึ่งข้อค้นพบที่ได้คือ ตระกูล (Genre) เป็นตัวไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม เพราะก่อนผู้ชมจะเข้าชมภาพยนตร์ในแนวที่ตนเองชื่นชอบจะมีการคาดหวังเอาไว้แล้วว่าต้องการให้ภาพยนตร์ออกมาในรูปแบบใด แต่ผู้ชมก็ยังต้องการที่จะเข้าไปชม เพราะผู้ชมต้องการไปเสพสิ่งแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นในหนังผีไทยนั่นเองด้วยเหตุที่ว่าในสูตรของตระกูลหนังผีไทยนี้จะมี “ประดิษฐกรรม” (invention) หรือโครงสร้างของสื่อ/ภาษาในด้านที่เคลื่อนไหว และสามารถสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมหนังผีไทย เพราะแม้จะรู้ว่านี่คือหนังผีไทย แต่ก็ยังต้องการที่จะเข้าไปชมส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้นในหนังผีเหล่านี้ เช่น ผู้ชมอาจทราบหนังผีก็ต้องมีการหลอกของผีอยู่แล้ว แต่วิธีการหลอกต่างหากที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกไปกับการเสพหนังในแนวที่ตนเองชอบ จึงถือได้ว่าตระกูลนั้นมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมได้จริง

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่ให้ความน่าสนใจแก่ผู้ชมสามารถกระตุ้นความรู้สึกรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี สามารถบอกเล่าเรื่องราวให้เข้าใจได้ง่ายในช่วงเวลาไม่กี่ชั่วโมง จึงควรจะนำสื่อนี้มาใช้ประโยชน์ในแง่ของความรู้ให้มากขึ้น เพื่อทำให้สื่อภาพยนตร์มีความน่าเชื่อถือและมีคุณค่า และเป็นแหล่งข้อมูลที่ดีแก่ประชาชนที่สนใจศึกษาสื่อภาพยนตร์ต่อไปข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

1) จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่าการนำทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) มาวิเคราะห์ภาพยนตร์นั้นสามารถนำมาศึกษาได้อีกหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาพัฒนาการของ Genre แต่ละประเภท หรือ การศึกษาถึงการเชื่อมโยงกันของตัวบทจากพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งในสื่อเดียวกันและต่างสื่อ เป็นต้น ซึ่งในการวิจัยแต่ละหัวข้อนั้นย่อมมีข้อจำกัดหรือปัจจัยที่แตกต่างกันออกไป แต่ควรค่าแก่การนำมาศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

2) จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่านอกจากการศึกษาตระกูล (Genre) ในสื่อภาพยนตร์แบบไทยแล้ว ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการนำสื่อภาพยนตร์ไทยที่ได้ไปเปรียบเทียบกับการวิเคราะห์ตระกูลในสื่อภาพยนตร์แบบต่างประเทศ เพื่อหาความแตกต่างของตระกูลหนังผีในต่างประเทศ โดยจะได้นำความรู้ที่ได้มาพัฒนางานวิจัยในสื่อภาพยนตร์แบบไทยต่อไป

ข้อจำกัดในงานวิจัย

1) การวิจัยในครั้งนี้พบว่า การติดต่อ-สัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างผู้กำกับหนังผีไทยนั้นค่อนข้างลำบาก หรือบางครั้งขาดการติดต่อกลับ และคำตอบที่ได้บางครั้งอาจไม่ค่อยตรงกับคำถามที่ผู้วิจัยถาม ทำให้ขาดข้อมูลไปบางส่วน

2) การวิจัยในครั้งนี้พบว่า หนังผีที่เลือกมาเป็นหนังผีตัวอย่างนั้น หนังผีบางเรื่องที่แยกอยู่ในแต่ละตระกูลย่อย อาจมีเนื้อหาของโครงเรื่องบางส่วนไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ทำให้ยากต่อการนำมาวิเคราะห์สูตรตระกูลหนังผีไทย

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กฤษฎดา กฤษณะเศรณี. (2551). *เปิดตำนานหนังสยองมาตกรโรคจิต*. กรุงเทพฯ: แมวกรัก.
- กฤษฎดา เกิดดี. (2541). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: หสน.ห้องภาพสุวรรณ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *โลกของสื่อกับศาสนา*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. (2528). *ประวัติการภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจือ สตะเวทิน. (ม.ป.ป.). *คติชาวบ้านไทย*. ม.ป.ท.
- ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2527). *ผีเจ้านาย*. เชียงใหม่: โครงการตำรามหาวิทยาลัยหอจําหน่ายหนังสือมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เปลื้อง ณ นคร. (2535). *ปทานุกรมนักเรียน (ฉบับปรับปรุงใหม่)*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รักศานต์ วิวัฒน์อุดม. (2545). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: บริษัท นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น จำกัด.
- หนึ่งเดียว / ND. CHAN. (2552). *ร้อยญาติ พันวิญญาณ ตำนานหนังผีไทย*. กรุงเทพฯ: วิทยาการพิมพ์.

บทความในวารสาร

- กัจจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2548). *ความล้าลึกของสุนทรียะและโลกทัศน์ใน “หนังน้ำเน่า” กรณีศึกษาหนังผีไทยยุค 2520-2547*. *ภาษาและหนังสือ*, 36.
- ทศพร กรกิจ. (2551). *การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย*. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 51.
- สมสุข หินวิมาน. (มีนาคม-มิถุนายน 2544). *ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูผี*. *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 5.
- อัษฎลี ชัยวรพร. (สิงหาคม 2540). *“หนังไทยกับการสะท้อนภาพสังคม”*. *สารคดี*, 125-129.

วิทยานิพนธ์

- จีรบุญย์ ทัศนบรรจง. (2534). *การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประเภท*

วีย์รุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน.

ธนิธ ธนะกุลมาส. (2547). การวิเคราะห์ภาพยนตร์ของจางอี้โหมวในเชิงบริบททางประวัติศาสตร์วัฒนธรรมและแนวคิดแบบอุดมคติเพื่อการยกระดับคุณภาพชีวิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาสื่อสารมวลชน.

นิรินทร์ เกตุราไชยอนันต์. (2550). ภาพตัวแทนผู้หญิงในละครโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาสื่อสารมวลชน.

พรรณราย โอสถาภิรัตน์. (2543). นางนาก : การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอดเยี่ยม.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, สาขาวิชาสังคมวิทยา.

ลักขณา คมคาย. (2540). การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คดีเฉพาะเรื่อง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.

วิชุดา ปานกลาง. (2539). การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง "แม่นาคพระโขนง" พ.ศ. 2521-2532. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.

ศิริพร ไผศิริ. (2544). การสร้างสรรค์ในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน "แม่นาคพระโขนง".

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.

ศิวินารถ หงษ์ประยูร. (2544). ตระกูลรายการข่าวโทรทัศน์ในประเทศไทย พ.ศ. 2548 วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.

สมชาย ศรีรักษ์. (2548). ภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคม พ.ศ. 2510-2525. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะอักษรศาสตร์, ภาควิชาประวัติศาสตร์.

หนังสืออ้างอิงต่างประเทศ

Barker, Jo, & Pater, Wall. (2006). *A2 Media Studies: the essential revision guide for AQA*. Abingdon: Routledge.

Berger, Arthur Asa. (1992). *Popular Culture Genre: Theories and Texts*. Newbury Park: Sage Publications.

Hayward, Susan. (2006). *Cinema studies : the key concepts*. London : Routledge.

Hutchings, Peter. (2004). *The Horror film*. London: Pearson Longman.

McQuail, Denis. (2005). *McQuail's mass communication theory*. London: Sage.

Rayner, Philip and Wall, Peter. (2008). *AS media studies : the essential introduction for AQA*. Abingdon: Routledge.

Worland, Rick. (2007). *The horror film : an introduction*. New York: Blackwell Pub.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ทรงยศ สุขมากอนันต์. (2548). เด็กหอ. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2552, จาก

<http://www.directedbyyong.com/dekhor/home.html>

บรรจง ปิัญญะกุล. (มีนาคม 2550). แผลด : Alone. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2552, จาก

<http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/alone/alone.html>

รางวัลภาพยนตร์ไทย. (2552). สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2552, จาก

<http://www.thaifilm.com/awards.asp>

รางวัลภาพยนตร์ต่างประเทศ. (2552). สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2552, จาก

<http://www.boxofficeguru.com>

วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง. (2547). เปนู้กับผี. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2552, จาก

<http://www.thaicinema.org/kit22unseeable.asp>

ศิริวรรณ ลากสมบุญนานนท์. (2551). ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ หนังสืไทยของเด็กสวนๆ ในความเป็น

สากล. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2551, จาก <http://www.osknetwork.com>

สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเราปี 2545-2551. (2552). สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2552,

จาก <http://www.siamzone.com>

หนังไทย. (2553). สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2553, จาก <http://movie.sanook.com/movie.php>

เอกชัย เอื้อครองธรรม. (7 สิงหาคม 2551). โลงศพตาย (The Coffin). สืบค้นเมื่อวันที่ 23 มีนาคม 2552,

จาก <http://www.thaicinema.org/kit67coffin.asp>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

เรื่องย่อหนังผีไทยทั้ง 50 เรื่อง

- คนเห็นผี 10

สองพี่น้องตระกูลเป่ง ได้หยิบเอาความเชื่อในการเห็น "คนตาย" ของคนเอเชีย ที่บอกเล่ากันมาแต่ละชั่วอายุคน มาถ่ายทอดบนแผ่นฟิล์มโดยนำเอาอีก 8 วิธี ในปรากฏการณ์การเห็นผีที่เหลื้อยู่ มาถ่ายทอดเป็นเรื่องราวผ่านมุมมอง "การเห็น" ของวัยรุ่นหนุ่มสาวชาวเอเชียกลุ่มหนึ่ง ที่เดินทางมาเที่ยวเมืองไทย ตามคำชวนของเพื่อนชาวไทย แต่หลังจากที่ทั้งหมดตัดสินใจ ร่วมกันค้นหาประสบการณ์บางอย่างร่วมกัน ตามรายละเอียดและเงื่อนไข ที่ปรากฏอยู่ในหนังสือเล่มเก่าๆ ที่ชื่อว่า "วิธีเห็นผี" ประสบการณ์ "การเห็น" และ "ชีวิตที่เหลื้อยู่" ของทุกคน ก็เปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง หนุ่มสาวห้าคน กำลังทดลองเดินทางสำรวจอีกโลกหนึ่งที่ลับ ทำความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์กับเรื่องเล่าขานของปรากฏการณ์เห็นผี 8 ประการ นั้นอาจจะทำให้พวกเขาได้พบบางอย่างที่คาดไม่ถึงอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ในบรรดาหลักความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องลึกลับทั่วโลก มีสิ่งหนึ่งที่ถูกละเลยสืบเนื่องกันมานั่นก็คือ ปรากฏการณ์ 8 ประการซึ่งถือเป็นสิ่งที่เชื่อมระหว่างเรากับโลกแห่งวิญญาณ ไม่มีใครรู้ถึงความ เป็นมาของหมายเลขนี้ และก็ไม่มีใครกล้าติดใจสงสัยมันเช่นเดียวกับความเชื่อที่พิสูจน์ไม่ได้อื่น ๆ ใครก็ตามที่พยายามไขความจริงของ 8 ปรากฏการณ์นี้พวกเขาเหล่านั้นมักไม่มีโอกาสกลับมาเล่า รายละเอียดให้ฟัง

ภาคนี้สองพี่น้องหยิบเอาความเชื่อในการเห็นคนตายของคนเอเชียที่บอกเล่ากันมาแต่ละชั่วอายุคน ถ่ายทอดผ่านเด็กหนุ่มสาวจากฮ่องกง "ตักใจ" (เฉิน ป๋อหลิน) "เอพริล" (อิซาเบลล่า เหลียง) "เมย์" (เคทหยวน) และ "โกเฟย" (กุ๋นยู่) ที่เดินทางมาเที่ยวเมืองไทยโดยมีเพื่อนที่อยู่ที่นั่น "ฉางก๊วย" (เรย์ แมคโดนัล) รับหน้าที่เป็นไกด์ "ฉางก๊วย" มีหนังสือโบราณเก่าแก่อยู่เล่มหนึ่งที่รวบรวมวิธีการเห็นผีในรูปแบบต่างๆ ไว้ ด้วยวัยที่คึกคะนองและความอยากรู้อยากเห็น พวกเขาเลยขอพิสูจน์วิธีการจากตำราเล่มนั้น

การเดินทางแบบเนื้อหาเปิดที่ตั้งเงื่อนไขกับสถานการณ์เช่นนี้ สิ่งทีหนึ่งจะต้องทำให้ถึงก็คือความสนุก ตื่นเต้น ซึ่งคนเห็นผี 10 เองก็ทำออกมาได้เป็นอย่างดี ทว่าในทางกลับกันเงื่อนไขเช่นนี้เองก็อาจจะไม่ถูกใจคอหนังอีกหลายคนเฉพาะอย่างยิ่งแฟนของคนเห็นผีทั้งสองภาคที่ผ่านมาเนื่องจากหนังในลักษณะนี้จะขาดความลึกทางด้านอารมณ์ของตัวละคร หรือเหตุผลต่างๆ ในการกระทำที่ไม่ค่อยจะมีมากนัก และนั่นก็หมายความว่าบรรยากาศที่ชวนให้เกิดอาการหวีๆ ชนิดที่ว่าเดินออกจาก

โรงฯ ไปแล้วยังรู้สึกได้อยู่เหมือนกับที่คนเห็นผี 1 เคยทำให้ใครหลายคนเกิดกลัวยามเมื่อต้องเข้าไปอยู่ในลิฟต์เพียงลำพังหรือทำให้ใครอีกหลายคนเกิดอาการขาดไม่กล้าที่จะก้มลงเก็บเหรียญเพราะกลัวว่าจะมีอะไรหล่นดูลงมาเหมือนคนเห็นผี 2 เหล่านี้จะไม่มีในคนเห็นผี 10 สักเท่าไร เป็นการดูที่จบแล้วจบกันไม่ได้ขยายความอะไรต่อ ซึ่งถึงแม้จะยังคงความเด่นในเรื่องของมุมมองภาพ การออกแบบเสียงดนตรี ซาวนด์เอฟเฟกต์ที่ยังสามารถหลอกล่อคนดูเกิดอาการตกใจได้ไม่ได้ด้อยไปกว่าคนเห็นผีทั้งสองภาคที่ผ่านมา แต่ก็เพราะความที่มันไม่ได้เด่นกว่า รวมทั้งยังเป็นสิ่งที่เห็นมาแล้วนี่เองที่ทำให้ข้อที่ยังด้อยอยู่เหล่านี้กลายเป็นความเฉยๆ ในความรู้สึกของใครหลายๆ คน การพยายามโยงเอาทั้งในส่วนของตัวละครใน 2 ภาคแรก รวมไปถึงลูกเล่นของการตั้งชื่อเรื่อง "คนเห็นผี 10" โดยนำเอา 8 วิธีที่จะได้เห็นผีจากภาคนี้ไปรวมกับคนเห็นผี 1 และ 2 ไม่ได้ทำให้บรรยากาศของคนเห็นผีแบบเดิมๆ กลับคืนมาสักเท่าไรหรอกนักแถมยังค่อนข้างจะไร้เหตุผลเอาเสียด้วย

- นรก

ทีมงานสารคดีทางโทรทัศน์ที่มุ่งตีแผ่ความเลวและลงโทษเหล่าคนชั่วในสังคม พวกเขา กำลังได้รับความนิยมมากในวงการ ทีมงานประกอบไปด้วย อาร์ต (วุฒินันท์ ไหมกัน) ช่างภาพหนุ่มอารมณ์ร้อน, จำ (ณัฐวรรณ วรวิทย์) ครีเอทีฟสาวอนาคตไกล, น้ำเต้า (ค่อม ชวนชื่น) หนุ่มรุ่นใหญ่ฝ่ายข้อมูลตัวถนัดและเชี่ยวชาญในการหาสถานที่ถ่ายทำของรายการเป็นพิเศษ, ชด (ปัญญาพลเดชสงฆ์) ผู้กำกับรายการสารคดีหนุ่มที่เต็มไปด้วยความทะเยอทะยาน, คิม (ดลยา โพธิ์ภักธุกุล) เด็กสาวลูกครึ่งอังกฤษที่ชีวิตแทบจะไม่เคยทำบาป รับหน้าที่เป็นนกตอในการถ่ายทำสารคดีแต่ละครั้ง, อ้น (สิทธิชัย เหลืองเสรี) เด็กฝึกงานที่อายุน้อยที่สุด แต่ฝันที่จะเป็นผู้กำกับ และ เละ (บวรฤทธิ์ จันทศักดิ์) คนขับรถจิตอ่อนนิสัยซี้ก๊าลว

พวกเขาเดินทางมุ่งหน้าไปถ่ายทำรายการตามปกติเหมือนเคย กลับต้องมีเหตุให้ตนเองและพรรคพวกต้องเผชิญหน้าและรับมือไปกับโทษมหันต์จากการตกรอก เมื่อรถตู้ของกองถ่ายเกิดอุบัติเหตุพลิกคว่ำเสียหลักทุกคนหมดสติไป หลังจากที่พวกเขาฟื้นขึ้นมาก็ต้องพบและฝ่าฟันกับความน่าสะพรึงกลัวของ นรก ทั้งที่จริงแล้วมีเพียงเละ ซึ่งเป็นคนขับที่ชะตาถึงฆาต ส่วนคนอื่นๆ ดิตสอยห้อยตามมา เพราะอุบัติเหตุที่ทั้งหมดร่วมเดินทางมาด้วยกันเท่านั้น ทุกคนมีกรรมหนักกรรมเบาต่างกันละแบบ จึงถูกส่งไปอยู่ในขุมที่ต่างกันห้าขุม ประกอบไปด้วย นรกขุมฆ่าสัตว์ (ได้รับผลกรรมชดใช้ตามที่เคยทำไว้กับสัตว์อื่น) นรกพุดบด คิดไม่ดี ทำร้ายบุพพการี (ถูกทรมานโดยการทุบฝ่ามือ) นรกลักทรัพย์ (ถูกตัดแขนตัดขา) นรกสุรา (เอาน้ำกระทะทองแดงกรอกปาก) นรกกาเม (ป็น

ปายตันจิว และอีกาปากเหล็ก) พวกเขาต่างระลึกกรรมในอดีตที่เคยทำกันมา โดยในแต่ละขุมจะมี ยมทูตคนละชุดกัน คอยควบคุมดูแล และพวกเขาจะมองเห็นแต่เฉพาะคนที่มีบาปอยู่ในขุมของตน เท่านั้น เมื่ออาร์ตได้รู้ว่าตนและเพื่อนยังไม่ถึงฆาต พวกเขาจึงยังไม่ใช้คนตายที่ยมทูตจะมองเห็น ดังนั้นพวกเขาจึงพากันหลบหนีไปจากการติดตามไล่ล่าของนรก

- นาค รักแท้ วิญญาณ ความตาย

ตำนานผีไทยที่ยังคงวนเวียนอยู่ในกรุงเทพถึง พ.ศ. นี้ เพื่อพิสูจน์ว่าความรักอยู่เหนือความตาย มาก (ศิวัฒน์ โชติชัยชรินทร์) ชายหนุ่มที่ฝันร้ายเห็นผีสาวตาดำ ปากดำและหน้าผากเป็นรูปโบ ซึ่งเขาไม่สามารถอธิบายภาพสยองให้ใครเข้าใจได้ มีเพียงแต่ นาค (ภัทรธิดา พัชรวีระพงษ์) แฟนสาววัยรุ่นและว่าที่เจ้าสาว ที่คอยปลอบประโลมเขา ในตลาดขายของเก่าแห่งหนึ่ง มากได้ไปเจอ เข็มกลัดรูปไข่น้ำตาประหลาด สีซีดและเย็นเฉียบ แต่บางอย่างดลใจให้เขาเชื่อมั่น เพื่อเป็นของขวัญแต่งงานให้กับนาค มาก กับ นาค หำบ้านในหนังสือพิมพ์ และพบหลังหนึ่งแถวย่านพระโขนงที่ประกาศขายในราคาถูกมาก นายหน้าค้าบ้านจอมมมาย แองเจิล (มีศักดิ์ นาครัตน์) เสนอขายบ้านให้กับวัยรุ่นคู่นี้ถูกๆ เป็นบ้านทรงไทยอายุร้อยกว่าปีซึ่งต้องซ่อมแซมก่อนเข้าอยู่ แต่ก็ที่บ้านในพื้นที่ มาก กับ นาค จะเริ่มต้นชีวิตแต่งงานร่วมกัน หนุ่มสาวคู่นี้ไม่รู้เท่าทันสัญญาปลอมของแองเจิลที่จะยึดบ้านคืนก่อนวันวิวาห์พวกเขา แองเจิลแอบย่องมาตอนกลางคืนเพื่อลงมือทำแผนชั่ว แต่ก็ต้องพบกับผีสาวในฝันร้ายของมาก แองเจิลจำได้ว่าเธอ คือ แม่นาค (พรทิพย์ ปาปะนัย) เธอตามหลอกเขาไปถึงรถไฟฟ้าว เขาถูกฆ่าตายอย่างสยดสยอง ซึ่งดูเหมือนเป็นอุบัติเหตุรถไฟที่ประหลาด มาก กับ นาค ยังไม่รู้ว่ แองเจิล ตายแล้ว ทั้งสองฉลองวันแต่งงานอันหวานชื่นกับญาติมิตรและครอบครัว แต่เหตุร้ายเกิดขึ้นอีกครั้งหลังวันแต่งงาน เมื่อทั้งคู่กลับมายังเรือนหอกลางดึก และพบว่าของขวัญถูกขโมยไป ระหว่างทางไปทำงาน มากเห็นหวัชโมยขายของขวัญแต่งงานของเขานบนถนน เขาพยายามจะจับขโมย แต่พวกมันหนีขึ้นรถตู้ไปโดยทำร้าย มาก จนสลบแล้วทิ้งไว้กลางถนน นาครีบไปที่โรงพยาบาลก็พบว่า มาก อยู่ในอาการสาหัส เมื่ออยู่กันตามลำพังสองคน เขากลับตื่นขึ้นมาช่วงสั้นๆ เพื่อบอก นาค ให้ไปตามหาแม่นากพระโขนง นาคไปปรับทุกข์กับคุณยายของเธอ (มารศรี อิศรางกูล ณ อยุธยา) คุณยายจึงเล่าให้ฟังเรื่องตำนานแม่นากพระโขนง หญิงสาวที่ตายท้องกลมและกลายเป็นผีกลับมาอยู่กับสามี พี่มาก (จรัญ งามดี) และผู้คนที่ไปขัดขวาง เธอพากันตายอย่างลึกลับ เมื่อมีคนตายแบบแปลกๆ มากขึ้นเรื่อยๆ พวกชาวบ้านจึงได้หาพระมาขับไล่วิญญาณชั่วร้ายนี้ออกไป พระได้ทำพิธีตัดกะโหลกหน้าผากออกมาเป็นรูปวงรีเพื่อสะกด

วิญญาณไว้ในภายใน โดยท่านได้เป็นผู้เก็บเอาไว้หลายปีจนกระทั่งมันหายไปกับกาลเวลา รอให้คนมาค้นพบ นาคเริ่มโยงโยะระหว่างเข้มกัลลกับอาการของ มาก นี่อาจจะเป็นเข้มกัลลที่สะกดวิญญาณของแม่นากพระโขนงไว้

- บุปผาราตรี เฟส 2

บุปผาราตรีเฟส 2 จับความต่อจากเฟสแรกทันที หลังจากที่ผีบุปผาอาละวาดจนผู้คนในออสการ์ อพาร์ทเมนต์ ต่างขวัญกระเจิงย้ายหนีไปจนหมด ถึงแม้ว่าเจ้าของอพาร์ทเมนต์อย่างเจสซี่ (ศิริสิน ศิริพรสมาธิกุล) จะยอมปิดตายชั้น 6 ทั้งชั้นเพื่อให้ผีบุปผาและผีฟีก (เหมอมาลย์ บุญยศักดิ์ และ กฤษณ์ ศรีภูมิเศรษฐ์) ได้อยู่กันอย่างมีความสุข(?) อย่างเป็นเอกเทศแล้ว แต่ก็ไม่ช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้นมา จนกระทั่งวันหนึ่ง จู่ๆ ทิพย์ (พิชญ์นาฏ สาขากร) สาวตาดอกก็เข้ามาเช่าห้องที่อพาร์ทเมนต์แห่งนี้ พร้อมกับ 4 โจรปล้นธนาคาร(ประกอบไปด้วย “4 ด 4 ดอก” ได้แก่ เด่น ดอกประดู่, เต๋อ ดอกสะเดา, ตู ดอกกระโดน, ตี ดอกมะดัน) คณะตลกตลกแอบตดสินใจผันเปลี่ยนอาชีพมาเป็นโจรปล้นธนาคาร พวกเขาชอบเงินหลบหนีตำรวจไปกบดานอยู่ ณ อพาร์ทเมนต์แห่งนี้ โดยหารู้ไม่ว่ามันคืออพาร์ทเมนต์ผีสิง ระหว่างที่พวกโจรกำลังจะทำการแบ่งเงินกันนั้นพวกเขาพบว่าเงินก้อนนั้นได้หายไปอย่างลึกลับ พวกโจรออกค้นหาทุกซอกทุกมุมในอพาร์ทเมนต์เหลืออยู่แต่เพียงชั้น 6 ที่เจ้าของอพาร์ทเมนต์ปิดตายไว้ห้ามไม่ให้ใครเข้า โจรทั้งสี่ไม่ฟังคำเตือนออกค้นหาเงินในชั้น 6 จนได้พบว่าเงินซ่อนอยู่ในห้อง 609 แต่พวกเขาก็ไม่สามารถนำเงินออกจากห้องนั้นได้ เพราะถูกผีเจ้าของห้องออกมาหลอกหลอนโจรทั้งสี่จึงต้องคิดหาวิธีเอาเงินออกจากห้อง 609 ให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้แม้จะกลัวผีเพียงไรก็ตาม ขณะเดียวกันตำรวจก็เริ่มระแคะระคายแกะรอยโจรทั้งสี่มาถึงอพาร์ทเมนต์แล้ว

แต่การเล่าเรื่องที่เดินหน้าเต็มที่ในภาคที่ 2 หลังจากที่ปูพื้นเกี่ยวกับบุปผามากแล้วในภาคแรก กลับทำได้ไม่ลงตัวนัก พล็อตเรื่องเกี่ยวกับความรักระหว่างฟีกกับสาวตาดอกที่ใส่เข้ามายังดูไม่กลมกลืนไปกับตัวเรื่องหลักที่เกี่ยวกับโจรทั้ง 4 ดีนัก ถึงแม้จะถูกความสนุกสนานเพลิดเพลินและสะดุ้งตกใจกลบเกลื่อนจุดนี้ไปได้ก็ตามที แต่ความรู้สึกโดดๆระหว่างเรื่องราวหลายๆเรื่องที่ถูกจับโยนใส่เข้ามาก็ยังคงอยู่เหมือนเดิม ไม่กลืนไปเป็นเนื้อเดียวกันเหมือนภาคแรกอีกส่วนที่ถูกเพิ่มเติมเข้ามาอย่างเห็นได้ชัดในภาคนี้คือคอมพิวเตอร์กราฟิกละเอียดความเนียนของผีบุปผาที่ทำออกมาได้โดดเด่นขอบกล ซึ่งจะว่าไป มันก็เป็นการเซอร์ไพรซ์ผู้ชมได้ดีในหลายๆฉาก แต่มันกลับลดทอนความน่ากลัวแบบสดุดิบๆของหนังลงไปอย่างน่าใจหายทำให้บางฉากถึงกับดูน่าขามากกว่า

อย่างไรก็ดี สไตส์การเล่าเรื่องของยูทอเลียส และเสน่ห์ของตัวละครต่างๆยังคงเป็นจุดเด่นสูงสุดของหนังสือ นปฬารัตริเป็นหนังสือที่จูงใจทำให้ผู้ชมกลัวแบบสะดุ้งตกใจมาตั้งแต่คราวแรก และก็ยังสานต่ออารมณ์นั้นได้ดีในภาคต่อ ส่วนตัวละครสมทบในภาคแรกบางตัวก็ถูกเพิ่มบทบาทขึ้นมา และถือเป็นผู้ที่เสียด้วย เช่นบทตำรวจของ 2 ผู้กำกับ – คุณอังเคล และบุญถิ่น ทวยแก้ว ที่สร้างสีสันให้แก่เรื่องได้มากโข รวมไปถึงบทหมอผีของสมเล็ก ศักดิกุล เจ้าเก่า ที่ยังคงเรียกเสียงหัวเราะได้อย่างเคย เมื่อผนวกกับการเล่าเรื่องของยูทอเลียสแล้ว ตัวหนังสือยังคงตลกและบันเทิงได้เหมือนเดิม แต่ความลงตัวของบทกลับหล่นหายไปอย่างน่าเสียดาย

-กระสือวาเลนไทน์

โรงพยาบาลเก่าแก่แห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ มีเรื่องราวความรักถือกำเนิดขึ้น พยาบาลชื่อว่าสาว (พลอย จินดาโชติ) ผู้แสนสวยบุคลิกดี ซึ่งถึงแม้ว่าเธอเพิ่งจะย้ายมาประจำการที่โรงพยาบาลแห่งนี้ได้ไม่นานนัก แต่เธอก็เป็นที่รักใคร่ชอบพของเพื่อนร่วมงานทุกคนในโรงพยาบาล ไม่เว้นแม้แต่ภารโรงชื่อว่า หนู่ม (ปิติศักดิ์ เยาวนานนท์) คนชื่อที่ถูกชะตากับพยาบาลสาวตั้งแต่แรกเห็นในวันวาเลนไทน์ของปี 2549 นี้ด้วย ก่อนหน้านั้น สาว มักจะมีอาการประหลาดที่ต้องตื่นขึ้นมาอาเจียนในทุกๆ เช้า และทุกครั้งสิ่งที่เธออาเจียนออกมานั้นดูไม่แตกต่างจากรกเด็กที่เธอเคยเห็น ในห้องคลอดเลยสักนิด รวมทั้งเธอยังมีอาการเห็นภาพซ้อน แว็บเข้ามาในสมองอย่างไม่มีที่มาที่ไป และภาพที่เห็นนั้นล้วนแล้วแต่เป็นภาพของโรงพยาบาลแห่งเดียวกันนี้ ในยุคสงครามเมื่อกว่าหกสิบปีที่ผ่านมา เท่านั้นไม่พอสาว ยังได้พบกับภาพถ่ายเก่าๆ ใบหนึ่งในกล่องเหล็ก ซึ่งถูกวางอยู่ในห้องพักของเธอมาเนิ่นนาน ในภาพนั้นเป็นภาพของหนู่มในชุดทหารสมัยสงครามถ่ายคู่กับเธอในชุดพยาบาลในยุคเดียวกัน และด้านหลังภาพถ่ายเป็นลายมือของหนู่มที่เขียนถึงเธอ จากข้อความบางอย่าง บ่งบอกว่าในชาติที่แล้วทั้งสองคนนี้คือคู่รักกัน แต่ยังไม่ทันที่สาว จะนำภาพถ่ายใบนั้นไปให้ หนู่ม เพื่อคลายความเคลือบแคลงสงสัยของเธอ อุบัติเหตุกลับทำให้ หนู่ม กลายเป็นอัมพาตและไม่สามารถสื่อสารใดๆ ได้นอกจากแค่กะพริบตา เหมือนเวอร์รกรรมกำลังจะตามมาสนองคู่รักคู่นี้ อย่างเท่าทัน

ผีกระสือจากมุมมองของหนังสือไม่ได้เป็นผีหรือปีศาจ แต่เทียบได้กับความพิการบางอย่าง ไม่ต่างกับหนู่มที่เป็นง่อย หรือผู้อำนวยการโรงพยาบาลเป็นภูมิจิตแพทย์กฤษณะ ซึ่งทั้งเรื่องก็เต็มไปด้วยคนที่ดูไม่ปกติ อย่างลุงภารโรงชีเฒ่า ลูกศิษย์ร่างยักษ์จอมตะกละที่มาเฝ้าไข้ แม้ซีซึ่งนอนหลับไม่รับรู้อะไร ยามซีตื่นที่หน้าตาเหมือนลิงมากกว่าคน (ที่แสดงโดยดาวตลก โพธิ์ทอง ที่เคยปรากฏตัวใน "สายล่อฟ้า" มาแล้ว) ซึ่งความพิการทางกายนั้นบ่งบอกถึงความบกพร่องทางคุณธรรมบางอย่าง

อีกด้วย ยิ่งใครแสดงความผิดปกติดอกมามากคนนั้นยิ่งบกพร่องทางคุณธรรมสูงตามไปด้วย และใครที่ยิ่งบกพร่องทางคุณธรรมในปัจจุบันยิ่งจะเป็นคนที่พิจารณาสมควรแก่การลงโทษที่สุด

แต่ถ้าสังเกตให้ดูงานของ ยุทธเลิศ สิปปภาค ในช่วงหลังสะท้อนแง่มุมที่เป็นตัวแทนของผู้หญิงออกมาเสมอ ตั้งแต่ฉากการต่อสู้กันในมดลูกท่อมเลือดของ นุปผา กับ หมอผี ในบุปผาราตรี เฟส 2 หรือตัวของผีบุปผาเองที่มักจะอาละวาดพร้อมด้วยการตกลีดอกแดงฉานของออกไปตามฝันอย่างที่เราเห็นในบุปผาราตรีภาคแรก ภาพของการตกลีดอก มดลูก และเสียงกรีดร้องต่างๆ

- เด็กหอ

เด็กหอ คือ คำที่ใช้แทนเด็กนักเรียนประจำที่พ่อแม่มาฝากไว้ที่โรงเรียน และ จะมารับกลับบ้านในวันหยุด ซาตรี(เน็ค - ซาลี่ ไตรรัตน์) ต้องกลายมาเป็นเด็กหอคนหนึ่งอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัวเมื่อพ่อของเขาตัดสินใจ ส่งเขาเข้าไปอยู่โรงเรียนประจำในจังหวัดชลบุรี ภายใต้สีหน้าเคร่งเครียดของซาตรีไม่มีใครรู้ว่าซาตรีคิดอย่างไร แต่คนดูจะได้เห็นแต่แรกแล้วว่า มีบางสิ่งเคลือบแคลงเกี่ยวกับการถูกส่งมาอยู่โรงเรียนประจำของซาตรี ที่โรงเรียนแห่งนี้มีเรื่องราวชวนขนหัวลุกเป็นเรื่องเล่าจากเด็กหอที่อยู่มาก่อน เช่น เรื่องเด็กกระโดดน้ำฆ่าตัวตาย แม่บ้านของโรงเรียนคนสวยที่ถูกคอตาย ผีคนแก่ที่เดินวนเวียนในหอนอน ฯลฯ

บรรยากาศที่น่ากลัวไม่น่าไว้วางใจมาพร้อมกับเหตุการณ์แปลกๆที่ซาตรีพบ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครูปราณี ที่ใครต่อใครลือกันว่าเธอมีความหลังที่ดำมืด ตั้งแต่ซาตรีมาอยู่ที่นี่ เขาไม่เคยรับโทรศัพท์ที่พ่อโทรมา วันหยุดเสาร์อาทิตย์ที่เหล่าเด็กหอยินดีปรีดาที่จะได้กลับบ้านแต่เขากลับไม่อยากกลับไปอยู่บ้าน ความสัมพันธ์ของพ่อกับซาตรีห่างเหินกันมากยิ่งขึ้นจนกลายเป็นความเย็นชา แม้พ่อจะพยายามเท่าไร ซาตรีก็ไม่ตอบสนองใดๆ การอยู่หอนี้เองทำให้ซาตรีได้รู้จักกับวิเชียร เพื่อนร่วมหอที่พาเขาออกจากความโดดเดี่ยวและพาเขาไปพบกับความจริงของ ตำนานหอชวนขนหัวลุกที่เล่าต่อกันมา นอกจากความสัมพันธ์ของซาตรีและวิเชียรแล้ว ยังมีอีกสองความสัมพันธ์ที่เหมือนปมผูกไว้รอการคลี่คลาย คือ ความสัมพันธ์ของพ่อของซาตรีกับความผิดที่รอการให้อภัย และ ซาตรีกับความโกรธที่ปิดกั้นความสัมพันธ์ กับความสัมพันธ์ของครูปราณี กับ ความรู้สึกผิดที่ตัวเองไม่ได้ก่อและ วิเชียร

- ลาง-หลอก-หลอน

Dark Hole (ญี่ปุ่น) ว่าที่เจ้าสาว ยูกิ (แสดงโดย อาซากะ เซโตะ) ต้องทนทรมานกับฝันร้ายของเธอมานานตลอด วันหนึ่ง เธอสังเกตเห็นเด็กในชุดสีเหลือง ซึ่งเคยเห็นในฝันบ่อยๆ ได้ปรากฏตัวขึ้นในชีวิตจริง มีแต่เพียงเธอเท่านั้นที่สังเกตเห็นเด็กคนนี้ได้ แต่เมื่อใดที่เธอจำเขาได้จริงๆ เขาก็จะหายไปเหลือเพียงน้ำกองหนึ่ง เธอรู้สึกหวาดกลัวกับเหตุการณ์ประหลาดนี้ คู่หมั้นของเธอ ซาโตชิ (แสดงโดย ทากาชิ คาซิวาบาร่า) จึงแนะนำให้เธอไปพบจิตแพทย์ ดร. คาไว (แสดงโดย โทโมโรวะ ทากุจิ) และในที่สุด จิตแพทย์ท่านนี้ก็สามารถค้นพบสาเหตุของฝันร้ายของเธอได้ หลังจากรักษาเธอมาหลายต่อหลายครั้ง อันเนื่องจากเธอสูญเสียความทรงจำในวัยเด็กเมื่อตอนอยู่ชั้นประถม และบังเอิญช่วงนั้น ทั้งเพื่อนและแม่ของเธอ ได้ตายไปอย่างประหลาดและเป็นปริศนา ยูกิ กลัวมากเมื่อเธอพบความเกี่ยวเนื่องกัน ระหว่างความฝันของเธอ และอุบัติเหตุครั้งนั้น

- ลำ-ท่า-ผี

ลำ - ท่า - ผี หนังสือ High Concept ที่ว่าด้วยการนำนักแสดง Academy Fantasy เข้าไปร่วมเล่นเกมครั้งสุดท้าย ด้วยการทำความตาย ไล่ล่าผี ในสถานกักกัน S - 11 ในประเทศ กัมพูชา ซึ่งเคยเป็นที่คุมขัง ฆ่า ทรมานนักโทษ สมัยยุคเขมรแดงเรื่องอำนาจ โดยเป็นที่ๆเค้าว่า เฮี้ยนสุดๆ ก่อนหน้านั้นคนที่เข้ามาใช้สถานที่ก็ตายและหายสาบสูญอย่างลึกลับมาแล้ว

เรื่องราวเกิดขึ้นในซีซั่นที่ 2 ของ เรียลลิตี้ โชว์ โดยทีมงานได้รวบรวม 11 คน ที่พร้อมจะเผชิญหน้ากับทุกสิ่งลึกลับ พวกเขาจะต้องใช้ชีวิตร่วมกันในพิพิธภัณฑ์สงครามแห่งหนึ่งในประเทศ กัมพูชาที่ทีมงานคัดเลือกมาเป็นสถานที่จัดการแข่งขันครั้งนี้ ส่วนสถานที่นั้นก็มึนงงลึกลับเบื้องหลังซึ่งคนชุดสุดท้ายที่เคยเข้ามาเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ต้องตายอย่างน่าสยดสยอง หลังจากนั้น ไม่มีใครกล้าเข้าไปที่นั่นอีกเลย

เหล่าผู้แข่งขันทั้ง 11 คน ประกอบไปด้วยหนุ่มสาวซึ่งผ่านการคัดเลือกมาจากผู้สมัครอาชีพต่างๆ สองคนในจำนวนนี้ คือ ดาว (ศุภักษรธิ์ ปฐมนุพงษ์) แชมป์เก่าจากซีซั่นที่ 1 และ ยูธ (พชรพล จันทึง) รองแชมป์ซึ่งเป็นคู่ปรับเก่าของดาว ทั้ง ดาว และ ยูธ จะต้องเข้าประลองเกมกับผู้ที่ชิงหน้าใหม่อีก 9 คน คือ สิ่งเดียวที่น่าจะเป็นเหตุผลหลักของการมาเล่นเกมนี้ คือเงินรางวัล 5 ล้านบาท สำหรับผู้ชนะที่สามารถอยู่ได้เป็นคนสุดท้าย ซึ่งถือว่าเป็นเงินรางวัลสูงสุดอย่างที่รายการไหนๆ ไม่กล้าให้ โดยผู้แข่งขันไม่รู้เลยว่านี่มันคือสิ่งที่จะดึงพวกเขาให้เผชิญหน้ากับวิญญาณร้ายอันน่ากลัวอย่างแท้จริง ภารกิจในการทำทายและลบหลู่ของพวกเขานั้น ทั้ง 11 คน อยู่ท่ามกลางการใช้ชีวิตร่วมกันอย่างหวาดระแวง และลงเอยด้วยบทสรุปอันสยดสยองอย่างที่ไม่มีความคิดถึง

- ศพ

“อาจารย์ใหญ่” หรือ “ศพ” เป็นหนังสือที่เล่าว่า ร่างกายที่ไร้ชีวิตที่นักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 2 ทุกคนต่างให้ความเคารพ ในฐานะ “อาจารย์ใหญ่” ครูผู้บริจากร่างกายเป็นวิทยาทานเพื่อให้นักศึกษาแพทย์ทุกคนได้เรียนรู้ถึงความซับซ้อนภายในร่างกายมนุษย์ และนำความรู้ที่ได้จากร่างกายอาจารย์ไปเป็นประโยชน์ในการรักษาผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ต่อไปมีเรื่องเล่ามากมายเกี่ยวกับอาจารย์ใหญ่ แต่สำหรับ โหม นักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 2 (วัน ภัทมนกกาญจน์ ศรีนิกรโชติ) แล้วสิ่งที่เกิดขึ้นกลับเป็นประสบการณ์จริงที่ชวนขนลุก ซึ่งเกิดขึ้นในระหว่างที่เธอเข้าเรียนชั่วโมงแรกของวิชากายวิภาคศาสตร์ เมื่อจู่ๆ ร่างของอาจารย์ใหญ่ที่นอนสงบนิ่งก็เงื้อมมือขึ้นมาบีบคอเธอ เหตุการณ์ต่อจากนั้นได้สร้างความหวาดผวามากยิ่งขึ้น เมื่อเธอรู้สึกว่ามีวิญญาณของผู้หญิงที่ไม่รู้จัก คอยติดตามเธอไปในทุกที่ ตั้งแต่ชั้นเรียน ห้องน้ำ มุมมืดในห้องพัก รวมทั้งข้างตัวเธอบนเตียงนอนที่บ้าน ในท่ามกลางความสับสนและสถานการณ์ที่กำลังเลวร้ายลง อาจารย์นายแพทย์ประภิต(นิรุติ ศิริจรรยา) ดูเหมือนจะเป็นคนเดียวที่แสดงความห่วงใยใหม่ และตัดสินใจยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือลูกศิษย์คนนี้ในทุกวิถีทาง โหมเริ่มตั้งคำถาม และค้นหาคำตอบอย่างไม่เคยมีใครทำมาก่อน นั่นคือการค้นหาที่มาของอาจารย์ใหญ่ แต่ดูเหมือนยิ่งสาวยิ่งลึก และมีบางสิ่งที่ซับซ้อนเกินกว่าที่ผู้หญิงตัวเล็กๆ อย่างเธอจะต้านทานไหว บางอย่าง ที่เกี่ยวพันและเชื่อมโยงถึงผู้หญิงที่ชื่อดาวัน กับร่างของอาจารย์ใหญ่ตรงหน้าเธอ ความจริงในด้านมืดที่ชวนขนลุก และเหตุการณ์ที่เลวร้ายในอดีตกลับมาหลอกหลอนเธอขึ้นอีกครั้ง

- Recycle ผีอยากกลับมาเกิด

ถึงแม้ว่าเส้นทางการเป็นนักเขียนนิยายรักโรแมนติคของ ฉีสิน (ลีซินเจียจาก The Eye) จะประสบความสำเร็จอยู่ในระดับเบสท์เซลเลอร์ ถึงขนาดที่ว่านิยายหลายต่อหลายเรื่องของเธอดูถูกผู้สร้างภาพยนตร์นำมาดัดแปลงสร้างเป็นภาพยนตร์ก็ตาม แต่การที่จู่ๆผู้จัดการของเธอถูกขึ้นมาประกาศว่าฉีสินจะพลิกรูปแบบงานเขียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งให้จับตามดู “RE-CYCLE” งานเขียนชิ้นใหม่ที่แตกต่างจากงานเขียนทุกชิ้นที่ผ่านมาของเธอ เพราะเป็นการพลิกรูปแบบงานเขียนจากนวนิยายโรแมนติคมาเป็นนวนิยายตื่นเต้นระทึกขวัญให้สื่อมวลชนได้รับรู้ทั้ง ๆ ที่ตัวฉีสินเองยังตัดสินใจไม่ได้เลยว่าเนื้อหาหรือเรื่องราวในนิยายเรื่องใหม่ของตนจะออกมาเป็นอย่างไร กลายเป็นแรงกดดันซ้อนที่ส่งผลให้ฉีสินเองตั้งตัวแทบไม่ทัน ในขณะเดียวกันกับที่หัวหลัน (เจ-เจตริน วรรณะสิน) ชาย

หนุ่มที่เป็นคนรักเก่าซึ่งเลิกกันไปเมื่อ 8 ปีที่แล้ว จู่ๆ ก็กลับมาหาเธอเพื่อขอสานต่อความรักครั้งเก่า หลังจากที่เขาเคยบอกเลิกเธอเพื่อไปแต่งงานกับผู้หญิงอื่น

ทันทีที่ฉินเริ่มต้นจรวดตัวอักษรกับงานเขียนชิ้นใหม่ที่มีชื่อว่า “RE-CYCLE” ดูเหมือนว่ามีพลังอำนาจ และสภาพบรรยากาศบางอย่างที่ชวนขนลุกเกิดขึ้นกับชีวิตของเธอ เมื่อมีเหตุการณ์เหนือคำอธิบายหลายอย่างเกิดขึ้น จนราวกับว่ามีบางสิ่งบางอย่างกำลังครอบงำความคิดและนำชีวิตของเธอไปสู่เหตุการณ์ประหลาดที่เต็มไปด้วยความลึกลับ และแน่นอนว่ามันเป็นเหตุการณ์ที่ชวนตื่นตระหนกและเต็มไปด้วยความหวาดสะพรึงอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในชีวิตของเธอ ไม่ว่าจะเป็น เสียงหอบลมหายใจประหลาดจากโทรศัพท์มือถือกลางดึก เจม็ดของผู้หญิงผมยาว ที่แวบเข้ามาในทุกจังหวะการเคลื่อนไหวของเธอ รวมไปถึงกระจกเส้นผมขนาดยาวบนพื้นในห้องน้ำ ฯลฯ

สำหรับจิตวิญญาณของนักเขียนอย่างฉินแล้วนี่คือการต่อยอดและขยายขอบเขตแห่งจินตนาการที่ดิบ สด เต็มไปด้วยพลังที่ชวนค้นหาและน่าติดตามอย่างแท้จริง ทำให้เธอตัดสินใจนำรายละเอียดและเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาถ่ายทอดลงในนวนิยายเรื่องใหม่ทันที

โดยที่แม้แต่เธอก็ยังไม่คิดว่า 2 สิ่งที่กำลังก้าวเข้ามาสู่ชีวิตของเธอ ไม่ว่าจะเป็นการกลับมาของอดีตคนรักและการเริ่มต้นเขียนนวนิยายสยองขวัญ คือจุดเริ่มต้นของการเดินทางสู่ห้วงแห่งความหวาดสะพรึงอย่างที่ไม่เคยมีขอบเขตแห่งจินตนาการใดที่มนุษย์เคยคาดคิดมาก่อน เมื่อโลกแห่ง “RE-CYCLE” กลับมีตัวตนขึ้นมาจริงและนำเธอไปยังในที่ที่ไม่มีใครกล้าแม้แต่จะถกเถียง

- ผีคนเป็น

ในภาพยนตร์เรื่อง “ ผีคนเป็น ” ... เมย์ พิษณุนาฏ สาขากร รับบทแสดงเป็น ดิง หญิงสาวที่มีอาชีพนักแสดงตัวประกอบ เธอมีความฝันว่าสักวันจะต้องเป็นนักแสดงเด่นดังมีชื่อเสียง วันหนึ่งดิงรับงานเป็นนักแสดงให้กับการทำแผนประกอบคำรับสารภาพให้ตำรวจ ด้วยการแสดงที่สมจริง มีอารมณ์ร่วม และดูไม่น่าเบื่อ ทำให้ดิงเป็นที่สนใจ ชื่นชอบ จากนักข่าว และสิ่งที่ไม่อาจรู้ได้ว่ามันคืออะไร แต่จัดว่าดิงเป็นนักแสดงการทำแผนประกอบคำรับสารภาพที่มีชื่อเสียงจากการที่ได้ลงหน้าหนึ่งหนังสือพิมพ์รายวันบ่อย ๆ ทำให้ดิงปลื้มปริ่มว่า ตัวเองได้เป็นนักแสดงนำเต็มตัว

คดีล่าสุด ดิงรับแสดงเป็น “ คุณมีน ” (อาภาศิริ นิติพน) อดีตนางสาวไทยที่ถูกฆาตกรรมอำมหิต จนเป็นคดีสะเทือนขวัญ โดยมี หมอจรัล (โชคชัย เจริญสุข) สามียะคุณไผ่ (ต่าย - เพ็ญ

พัคตร์ ศิริกุล) ตกเป็นผู้ต้องสงสัย ระหว่างทำแผน ดึงมือการแปลก ๆ และมีอารมณ์ร่วมระหว่างทำแผนมากขึ้น คล้ายดังจะควบคุมตัวเองไม่ได้

นับจาก ดึงแสดงเป็นคุณมีน เริ่มสัมผัสได้ถึงความรู้สึกของคุณมีน ในช่วงที่ถูกฆาตกรรม ดึงเริ่มสงสัยว่า จะต้องเกี่ยวข้องกับการจับตัวฆาตกรผู้สังหารคุณมีน ดึงจึงพยายามสืบคดีนี้ให้รู้เรื่องเพื่อหาทางแก้ไข แต่ยิ่งพยายามค้นหาคำตอบและเข้าใจเหตุการณ์ ณ วันเวลาที่เกิดเหตุฆาตกรรมเท่าไรก็ยังมีเหตุอันตรายคุกคามเข้าใจชีวิตดังมากขึ้นเรื่อย ๆ

- เปนซู้กับผี

เรื่องราวของ เปนซู้กับผีนั้นเป็นภาพยนตร์ที่ย้อนไปในอดีตราวปีพุทธศักราช 2477 กล่าวถึงสาวท้องแก่ใกล้คลอด ได้เดินทางมาในเมืองกรุงตาม จดหมาย และแผนที่ ที่คนรักได้มอบไว้ให้ ว่าเขาได้มาทำภารกิจสำคัญ ณ ที่แห่งนี้ ใจจริงแล้ว เธอก็ไม่คงไม่ออกมาตามาหาสามีหรอก หากเขาไม่ได้ทิ้งให้เธออยู่กับลูกน้อยในท้องเพียงลำพัง จนใกล้กำหนดให้กำเนิดแบบนี้ ที่นี้เธอได้พบกับ คนใช้ประจำบ้านที่ทำทางจะหิวโซอยู่ตลอดเวลา แม่บ้านที่ทำตัวแปลกๆ และเจ้าระเบียบเสมอ แต่นั่นก็ยังไม่ลึกลับเท่ากับ คุณหญิงเจ้าของบ้านหลังนี้ ที่มีประวัติผ่านคำบอกเล่าอันแสนจะพิลึกพิลั่น นอกจากคนเหล่านั้นแล้ว เธอยังพบว่า มีหญิงชราแก่ๆ ทำทางแปลกๆ อาศัยอยู่ด้วย ดูทำทางแปลกๆ ไม่พูดไม่จา แต่ดูไปแล้วไม่น่าจะมีพิษมีภัยอะไรนัก นับวันท้องของเธอก็ยิ่งโตขึ้นเรื่อยๆ ตามระยะเวลาที่เหมาะสม ประกอบกับเรื่องราวหลายอย่างที่ชวนให้ขนลุกเสียวนี้กระไร ความรู้สึกที่เหมือนกับมีคนคอยจ้องมองอยู่ตลอดเวลา นั้น ยิ่งแรงขึ้นเรื่อยๆ เรื่องเล่าชวนสยองของเพื่อนร่วมบ้าน ก็เล่นเอาเธอขวัญผวาไปเสียทุกครั้งไป จนเมื่อให้กำเนิดบุตรเป็นที่เรียบร้อย คุณนายเจ้าของบ้าน ก็ได้เรียกให้เธอไปพบ เพื่อขอตัวลูกของเธอ มาเชยชมเล่นทุกเช้า และจะให้คนดูแลบ้านนำไปส่งเธอทุกตอนเย็น ยิ่งอยู่ บ้านหลังนี้ก็เริ่มจะประหลาดเข้าไปทุกที จนกระทั่งวันหนึ่ง เธอก็ได้พบกับสามีของเธอเข้าให้จนได้ อย่างบังเอิญ และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นของการไขปริศนาทุกอย่าง ที่จะเปลี่ยนให้ชีวิตของเธอพลิกผันไปแบบสุดขีด

- โคลิค เด็กเห็นผี

“โคลิค” เป็นเรื่องเกี่ยวกับ แพรพลอย (พิมพ์พรรณ ชลายนคุปต์) เอื้อมสาวกับ ป้องภพ (วิทยา วสุไกรไพศาล) ผู้กำกับหนังโฆษณาหนุ่มไฟแรง ได้ตัดสินใจแต่งงานกันหลังจากที่แพรตั้งท้องโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ ทั้งคู่จึงตัดสินใจเริ่มต้นชีวิตและซบเซาครอบครัวยุคใหม่ทั้งคู่จึงตัดสินใจเริ่มต้นชีวิตและ

ขยับขยายครอบครัวใหม่ด้วยการย้ายบ้านไปอาศัยอยู่กับแม่และน้ำสาวของป๋องภพแถบชานเมือง แต่การเริ่มต้นไม่ดีเท่าที่ควรเพราะป๋องภพทำแต่งงาน ไม่มีเวลามาสนใจแพร่ซึ่งกำลังตั้งท้องแก่ขึ้น ทุกที ความกดดันต่างๆ จากฝ่ายชาย ทำให้แพร่ต้องหาอะไรทำเพื่อลดความเครียดด้วยการวาด ภาพประกอบให้กับหนังสือที่เพื่อนสนิท จิน (กฤตติรา สัตตบงกช) ดูแลอยู่ คือนิ่งแพร่พลอยเห็น บ้านน้ำเบญซึ่งปลูกอยู่ใกล้ๆ กับบ้านหลังใหญ่ของแม่ป๋องภพมีไฟลุกไหม้ จึงเข้าไปดูและพยายาม หาทางช่วยนำเบญออกมา ในขณะที่แพร่เองก็เจ็บท้องและกำลังจะคลอดลูกพอดี หลังจากการ คลอดลูกกลับมาไม่นาน น่องปั้น ลูกของพวกเขา ก็กลับส่งเสียงกรีดร้องออกมาอย่างรุนแรงและน่า กลัว หมอตั้งข้อสงสัยว่าน่องปั้นน่าจะเป็นโรคโคลิค ซึ่งเด็กที่เป็นโรคนี้อาจร้องไห้อย่างรุนแรงและตรง เวลาเป็นประจำทุกวัน โดยไม่สามารถหาสาเหตุและวิธีรักษาได้ แต่โดยปกติโรคนี้อาจหายไปในเมื่อ เด็กอายุ 3 ถึง 6 เดือน แต่แล้วเมื่อเวลาผ่านไปน่องปั้นก็ยังไมหายจากโรคโคลิค ปันยังคงร้องไห้ อย่างรุนแรงทุกวัน และดูเหมือนจะทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่ทุกคนในครอบครัวและ จิน ซึ่งเข้ามาช่วยดูแลน่องปั้น ต่างก็พบกับเรื่องราวประหลาดๆ มากมาย

- เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย

เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อชัยวัฒน์ เพื่อนร่วมรุ่นตายไปต่อหน้าต่อตา เสรี เหลือเพียงซีดี ที่ ชัยวัฒน์ ให้เป็นข้อมูล ในซีดีแผ่นนี้ มีแต่ภาพคนตาย ซึ่งทั้งหมดเป็นเพื่อนนักเรียนตอนอยู่ ป.6 ห้อง เดียวกับเขาทั้งสิ้น แต่น่าแปลกใจคือ ผู้ตายได้รับ “จดหมายลูกโซ่ปริศนา” ทุกคน เสรีและนาตยา เริ่มสืบหาสาเหตุจากข้อมูลที่มีอยู่ และถ้าไม่สามารถแก้ปริศนาได้ภายในเวลาที่กำหนดในจดหมาย ความตายเท่านั้นที่เป็นคำตอบสุดท้าย ตอนนั้น นาตยา เพื่อนสาวร่วมรุ่นได้รับจดหมายแล้ว และ เพื่อนที่เหลืออยู่ ทุกคนก็ได้รับจดหมายเช่นกัน เสรีได้บอกทุกคน เรื่องความตายจากจดหมาย ปริศนาที่ทุกคนได้รับ แต่ไม่มีใครเชื่อว่าเป็นเรื่องจริง น่าจะเป็นเหตุบังเอิญมากกว่า จนกระทั่งพวกเขาทุกคนได้เผชิญหน้ากับความตายไปทีละคน อย่างไม่มีทางเลือก การค้นหาคำตอบเริ่มชัดเจน เมื่อพุทธตั้งข้อสันนิษฐานว่า จดหมายปริศนา น่าจะเกี่ยวข้องกับ “ไอแวน” เพื่อนคนหนึ่งสมัย ป.6 ที่มักถูกเพื่อนๆ แกล้งเสมอ ขณะที่ปมปริศนากำลังจะถูกคลี่คลาย เวลาของพุทธก็หมดลง เช่นเดียวกับเพื่อนคนอื่นๆ เหลือแต่เสรีกับนาตยา สองคนสุดท้ายในรุ่น ที่จะต้องแก้ปมปริศนาต่อไป พวกเขาจะสามารถหาคำตอบได้ทันหรือไม่ เพราะเวลาของพวกเขาทั้งสองกำลังจะหมดลง เหมือนกับเพื่อนของเขาอีกในไม่ช้า

- แผลด

พิม (หทัยรัตน์ อีเกอร์ฟ) และพลอย (ฤทัยรัตน์ อีเกอร์ฟ) แผลดหญิงตัวติดกันวัย 15 ซึ่งเป็นฝาแฝดกันมาตั้งแต่เกิดทั้งคู่มีความผูกพันกันมาก โดยสัญญากันว่าจะไม่ยอมแยกออกจากกัน และแล้ว ความรักของหนุ่มที่ชื่อ วิ เข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวพิมพ์ทำให้พลอยไม่พอใจเป็นอย่างยิ่ง ทั้งๆ พลอยเองยังรักตัววิมากกว่าพิมพ์ด้วยซ้ำจึงเกิดเรื่องทะเลาะกันของแผลดคู่นี้ นำมาซึ่งการผ่าตัดแยกร่างออกจากกันพลอย หลังเข้ารับการผ่าตัดแยกช่องท้องและกระเพาะอาหารเป็นคู่แรกในเมืองไทย ผลปรากฏว่าพิมพ์ที่สาวพันซิดอันตราย ส่วนคนนั้นนั้นเสียชีวิต หลังพลอยตาย พิมพ์เลือกที่จะทิ้งความเจ็บปวดและความรู้สึกผิดไว้เบื้องหลัง แล้วหนีไปตั้งต้นชีวิตใหม่ที่เกาหลี ชีวิตของพิมพ์คงดำเนินต่อไปอย่างมีความสุขกับผู้ชายที่เธอเลือก ถ้าเสียงโทรศัพท์ในกลางดึกคืนหนึ่ง จะไม่ดังให้เธอต้องหวนกลับมาพบความหลังที่เธอทั้งผูกพันและกลัวสุดหัวใจ ชาวจากเมืองไทยแจ้งว่าแม่ของเธอ (รัชну บุญชูดวง) ประสบอุบัติเหตุ พิมพ์ (มาซา วุฒนพานิช) จึงรีบเดินทางกลับเมืองไทย แต่ทันทีที่เธอเหยียบย่างกลับเข้าบ้านหลังเก่า ความทรงจำในอดีตที่เธอแกล้งลืมมันไปก็ย้อนคืนมา ในบ้านเดิมที่พิมพ์เคยอาศัยสมัยเด็ก ช่างของทุกอย่างของพิมพ์และพลอยยังคงแน่นิ่งอยู่ในที่ของมัน รองเท้าสองคู่ ตุ๊กตาสองตัว เสื้อผ้าชุดติดกัน เวลาเหมือนจะหยุดนิ่งไม่ไหลผ่าน พิมพ์เริ่มสัมผัสได้ถึงความรู้สึกเก่าๆ อีกครั้ง ความรู้สึกคล้ายมีคนอยู่ข้างกายตลอดเวลา ทุกลมหายใจที่แท้จริงแล้วพลอยพยายามทำทุกอย่าง เพื่อที่จะได้วิ มาเป็นของตัวเองโดยการฆ่าพิมพ์ ซึ่งเป็นคู่แข่งที่มาแย่ง วิ ไป กระบวนการทั้งหมด พลอยเป็นคนจัดการ โดยการหลอกให้วิเข้าใจว่าตัวของพลอยเองเป็นพิมพ์

- เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์

พิง (เชตต์ สุานทัพ) ข้าหลวงหนุ่มที่มีใจรักในเสียงดนตรี ตัดสินใจออกจากราชการ มาฝากตัวเป็นลูกศิษย์ ครูด้วง (พิศาล อัครเศรณี) เจ้าของสำนักปีพาทย์ชื่อดังในจังหวัดปทุมธานี มีอาจารย์เล่าขานสืบต่อกันมา ถึงกลองเปิงมางศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวสำนักใช้กราบไหว้บูชามาช้านาน และเรื่องเลวร้ายที่กลายเป็นเรื่องกล่าวขวัญถึงการตายของลูกวงที่คิดทรยศ ก็ยังเป็นที่สงสัยของผู้คนในละแวกนั้นเรื่อยมา พิงมาเพื่อศึกษาร่ำเรียนวิชาเปิงมางตามที่บรรพบุรุษของพิงได้สั่งเสียไว้ก่อนตาย พิงได้พบกับสิ่งเร้นลับที่แอบซ่อนอยู่รอบๆ ตัว และหญิงสาวนางหนึ่งที่ชอบทำตัวลึกลับ เธอชื่อทิพย์ (วรรณุช วงษ์สวรรค์) ตลอดเวลาพิงและทิพย์พบกันในเวลากลางคืน สร้างสัมพันธ์ที่ดีร่วมกัน จนเกิดเป็นความรักและความผูกพันเรื่อยมา ขณะที่ภัยกำลังมาถึงสำนักครูด้วงจาก ปลัดเหมือน (อนุสรณ์ เดชะปัญญา) นักเลงปีพาทย์ผู้มากไปด้วยอำนาจ อาคม ที่ปรากฏตัววางแผนทำลาย

สำนักครูดั่ง และหวังแย่งชิงเบิงมางศักดิ์สิทธิ์เพื่อให้ตัวเองได้เป็นที่หนึ่งในด้านดนตรีไทย ปลัดเหมือนใช้อำนาจเงินหวานล้อมจนลูกวงของครูดั่ง หลายคนสับสนและทรยศย้ายสำนักไปอยู่กับปลัดเหมือน ในที่สุดพวกลูกวงเหล่านี้ก็พบจุดจบอย่างสยดสยอง ต่อมาปลัดเหมือนก็กระทำการล้มครูดั่งจนสำเร็จ และแย่งชิงเบิงมางศักดิ์สิทธิ์ไปได้ อยู่ๆ ทิพย์หายตัวไป พิงพบกับความอ้างว้าง ครูดั่งขอให้พิงสืบทอดวงต่อไป และเล่าความจริงเกี่ยวกับเบิงมางศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งทำให้พิงได้รู้ตัวเองว่าเป็นคนเดียวที่กุมชะตาสำนักนี้ไว้

- ชุมทางรถไฟผี

โจ๊ก(สุระ ธีระกุล) หัวหน้าแก๊งค์โจร โดยมี เอก (วรสุภ ปิฎกานนท์) , มืด (ภูมิใจ ตั้งสง่า), ไก่ (แจ๊ค แฟนฉัน), และ จูน (ญะริชญา วัฒนวงศ์ศิริ) เป็นลูกน้อง ทั้งหมดปล้นโรงเรียนอนุบาลแห่งหนึ่งอย่างอุกอาจ ตำรวจเข้าสกัดเอาไว้ ระหว่างการหลบหนี จูนถูกตำรวจยิงโดยไม่มีใครช่วย รถโจรหนีตำรวจ และหักหลบบางอย่างเข้าชนร้านข้างทาง เจ้าของร้านคือ โต (เขตต์ ฐานทัพ) เพื่อความอยู่รอดของกลุ่มโจร โจ๊กจึงสั่งให้ลูกน้องจับตัวโตเป็นตัวประกัน และหลบหนีมายังสถานีรถไฟที่ตู้เทียบท้ายขบวน ก่อนถึงเวลาแบ่งเงิน ทุกคนตะลึงกับภาพที่เห็นเพราะรถไฟขบวนนี้เป็นรถไฟสำราญที่มีแต่คนรวย ทั้งหมดจึงคิดแผนที่จะปล้นอีกครั้ง การปล้นกำลังจะเริ่มขึ้น แต่ยังไม่ทันเริ่มงาน ปรากฏว่า เหลือที่ปล้นไม่มีใครอยู่แม้แต่คนเดียว โดยทุกคนคิดว่าโตทำให้แผนแตก โตถูกตามล่าแต่โชคดีที่ได้ ราตรี (สาวิกา ไชยเดช) นางแบบสาวเข้าช่วยไว้ ทำให้เขาและเธอเป็นเหยื่อถูกตามล่า มีหลายอย่างที่ไมเคิดคิดเกิดขึ้นบนรถไฟขบวนนี้ ทุกคนต้องเผชิญแต่เรื่องสยดสยอง

- เว็สปิศาจ

อดีตเสรีไทยอย่าง “แนบ” สามารถ พยัคฆ์อรุณ หลังเลิกสงครามก็หันไปเป็นนายฮ้อยต้อนวัวควาย ท่ามกลางความเป็นห่วงเป็นใยของ “จันทร์” ขวัญจิรา บัวคง เมียรัก ซึ่งได้แต่บ่นบานศาลกล่าวต่อ “ศาลนางพราย” ที่ตนศรัทธาให้ผัวรักแคล้วคลาดจากภยันตราย แต่แล้วเหตุร้ายก็เกิดขึ้นกับเธอ เมื่อจันทร์ถูก “ผู้ใหญ่ขุน” เชษฐ ศิริชาติ และสมุนลากตัวไปข่มขืนฆ่าและอำพรางด้วยการนำร่างของเธอพร้อม กับ “นวล” ชุติกาญจน์ จุลละนันท์ ลูกน้องวัย 2 ขวบไปทิ้งกลางลำคลอง ดีแต่ได้อิทธิฤทธิ์ของ “นางพราย” ช่วยให้เด็กน้อยรอดพ้นจากความตาย ส่วนตัวจันทร์นั้นกลายเป็นวิญญาณนางพรายสิงสถิตย์อยู่ ณ ศาลนางพราย เพื่อรอเวลาดังแก่น “นวล” ชุติกาญจน์ จุลละนันท์ ในอีก 17 ปีต่อมาเป็นหญิงงามที่มีหลายชายหมายปอง แต่เธอต้องชะตา กับ “ร.ต.ต. ศักดิ์”

ชาติชาย งามสรรพ์ ที่ถูกกรมตำรวจให้ปลอมตัวมาสืบเรื่องราวของผู้มีอิทธิพลในหมู่บ้าน โดยเฉพาะผู้ใหญ่ขุน และ “เข้ม” เจ็บ เขียวยิ้ม ลูกชายวัยฉกรรจ์ ความรักของนวลสร้างความปลอดภัยให้กับ “สายพิน” อนุรักษ์ ทองสุวรรณ ผู้เป็นเพื่อนที่หลงรักหมอดศักดิ์เช่นกัน สายพินร่วมมือกับเข้มวางแผนดักคุณนวลขณะที่กลับจากนำของไปเซ่นไหว้วิญญาณแม่ที่ศาลนางพราย แต่ต้องแผ่นหนีเพราะถูกผีนางพรายจันท์เข้ามาขัดขวาง “หมอผีแก้ว” ถั่วแระ เขียวยิ้ม จอมขมังเวทย์ผู้เก่งกล้าด้านคาถาอาคมถูก ผู้ใหญ่ขุนและลูกชายตัวแสบตามตัวมากำจัดวิญญาณนางพรายจันท์ด้วยการจับขังไว้ในหม้อดินจนไม่สามารถออกมาช่วยนวลได้อีกต่อไป

ในขณะที่ร.ต.ต.ศักดิ์ ปรึกษากับ “จ่าถวัลย์” โกวิท วัฒนกุล พ่อของสายพิน เพื่อสืบหาตัวที่ กำลังตั้งท้อง สายพินจึงเข้าขัดขวางด้วยการวางยาเพื่อนสาวแล้วให้เข้มข่มขืน นวลขัดขืนก่อนที่จะตัดสินใจกระโดดลงคลองเพื่อฆ่าตัวตาย เคราะห์กรรมของเธอยังไม่หมดสิ้นเมื่อหมอผีแก้วใช้อาคมผ่าท้องเพื่อเอาลูกของเธอไปทำกุมารทอง แต่ก็ได้ “เฒ่าจอม” พยัพ คำพันธุ์ ที่มีอาคมแกร่งกล้าเข้ามาช่วยเหลือ

- บ้านผีสิง

ระหว่างที่ “ชาลินี” (ทราย - อินทิรา เจริญปุระ) นักข่าวทีวี ไปถ่ายทำสื่ूपรายการ “รีออดี” ที่หยิบเอาฆาตกรรมศรีภรรยา 6 ปีก่อนที่อาจารย์แพทย์ชื่อดัง หมอวสันต์ (วรพจน์ นิเมจิตร) ตกเป็นผู้ต้องหาคดีฆาตกรรมอำพรางศพรายา “พญ. ผุสรัตน์” (วิบูลย์ศิริ คงพล) “ชาลินี” ถ่ายเก็บภาพบ้านพักแพทย์ที่หมอวสันต์เคยพักอาศัยไว้ บรรยายากาศบ้านวังเวง มีด ๆ ชวนให้คิดถึงหลุมศพมากกว่าที่อยู่อาศัย ชาลินีถ่ายติดภาพเลื่อนรางคล้ายเงาผู้หญิงในชุดสีฟ้าอยู่ในบ้านนั้นด้วย ภาพนั้นรบกวนจิตใจชาลินีเรื่อยมา ชาลินีรู้สึกลึก ๆ ว่า เป็นเงาของหญิงสาวคู่เศร้า นัยน์ตาโตไร้แวว แต่จ้องมองเธอเหมือนจะบอกบางอย่าง ขณะที่ชาลินีจะลึกลงไปกับคดีของหมอวสันต์ เธอพบข้อมูลใหม่ที่ชวนตกตะลึง ยังมีฆาตกรคนอื่นเคยอาศัยอยู่ในบ้านพักแพทย์หลังเดียวกัน “หมอเฉลิม” (คมสัน นันทจิต) ผู้ต้องหาคดีฆาตกรรมอำพรางศพรายาแพ้นักศึกษาสาว “จามจุรี” (ณัฐฐกันย์ ทยุตาจารย์) เมื่อ 8 ปีก่อน “หมอเฉลิม” เป็นผู้ต้องหาเพียงรายเดียวที่ยอมให้ชาลินีสัมภาษณ์ แต่เมื่อไปถึงเรือนจำ ชาลินีกลับเป็นฝ่ายถูกคุณหมอเฉลิมซักถามแทน โดยเฉพาะคำถามเกี่ยวกับบ้านหลังนั้น ถ้อยคำของหมอเฉลิมบ่งบอกถึงอาถรรพ์บางอย่างซ่อนในบ้านหลังนี้เป็นเหตุให้เขาลงมือฆ่าแฟนสาว ชาลินีทุ่มท่สับสนคดีฆาตกรรมอย่างหนักจน “ภาณุ” (เอก - ชมะนันท์ วรวรรณวินาศร์) สามีของชาลินี เกิดความหวาดระแวงความสัมพันธ์ของชาลินีกับ “เซน

” (ณัฐวัฒน์ เปล่งศิริวัธน์) โปรดิวเซอร์รายการ ทั้งที่ ภาณุเคยเป็นสามีที่แสนดี เข้าใจการทำงานของชาลินีมาตลอด ชาลินีค้นรายชื่อแพทย์ที่เคยพักอยู่บ้านหลังนี้ไต่ย้อนกลับไป เธอแทบช็อคเมื่อพบว่า “ หมออุทิศ ” (คงเดช จาตุรันต์รัศมี) ผู้ต้องหาคดีฆ่าอำพรางศพ คุณนวล (ณัฏฐา ฐจินานนท์) นางพยาบาลสาวเมียรักในคดีฆาตกรรมโด่งดังเมื่อ 45 ปีก่อน ทั้งคู่เคยอาศัยอยู่บ้านพักแพทย์หลังนี้เช่นกัน

- ผีเลี้ยงลูกคน

นันทา (พัชรภา ไชยเชื้อ) หญิงสาว หน้าตาดี ที่ต้องรับภาระเลี้ยงดูหลาน 3 คน แพรว (โพกัส จิระกุล) พี่คนโต ใหม่ (ณัฐนิชา เชิดชูบุพการี) และน้องคนเล็ก ธง (น้องไทเกอร์-ธนกร พิศณุภูมิ) ลูกของ ชัย (ชลัฏ ณ สงขลา) พี่ชายของเธอซึ่งถูกภรรยาทิ้งไปแต่งงานใหม่ที่เมืองนอก ชัยไม่ค่อยกลับบ้านส่งแต่ค่าเลี้ยงดูเด็ก ๆ มาให้ โดยที่เธอเองก็ไม่ทราบว่ายัยทำงานอะไร และเธอยังมีน้องสาวอีกคนชื่อ นุช (สุดารัตน์ วงศ์ครู) ที่ไม่เคยสนใจมาช่วยเลี้ยงหลาน ออกไปอยู่นอกบ้านกับเพื่อน เธอจึงต้องเลี้ยงหลาน 3 คนเพียงลำพัง ยึดอาชีพขายน้ำเต้าหู้ปลาทองโก๋ วันหนึ่งตำรวจบอกนันทาว่าชัยเสียชีวิตอย่างมีเงื่อนงำ ร.ต.ต สุเมธ (ธนา สุทธิกมล) ตำรวจที่มีนิสัยตรงไปตรงมา เชียบขาด แต่มีความหลังฝังใจ ถูกพักงานชั่วคราว ร.ต.ต สุเมธ เดินทางมาดูศพชัยที่เคยเป็นสายให้เขา ทำให้พบกับนันทาและรู้สึกดีกับเธอ เฮียต่ง (โกวิทย์ วัฒนกุล) ผู้มีอาชีพทุจริต ทั้งสร้างหนี้ไปขายของเถื่อนและค้ายาเสพติด สงสัยว่าชัยจะขโมยยาเสพติดไปจึงให้ หมึก (ฐิติ พุ่มอ่อน) ไปสอบถามกับนันทา หมึกพาลูกน้องอีก 5 คนไปพาตัวนันทามาสอบถาม นันทาไม่รู้เรื่อง เธอหนีเข้าไปในสุสานรตเก่า ในขณะที่พวกหมึกก็ตามมาทันและไม่เชื่ออย่างที่เธอบอก พยายามค้นความจริง นันทาต่อสู้จนพวกโมโหฆ่านันทาเสียชีวิต วิญญาณของเธอยังคงเป็นห่วงหลานอยู่จึงยังกลับมาหาเด็กๆ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าเธอเสียชีวิต วิญญาณของเธอก็ตามแก้แค้นพวกที่ฆ่าเธออย่างไม่ลดละ

- วิญญาณโลกคนตาย

มิ่ง (ณัฏฐมนกาญจน์ ศรีนิกรโชติ) หญิงสาววัยยี่สิบ เธอสามารถติดต่อกับคนตายได้ เธอจะเห็นวิญญาณในทุกๆ ที่ที่เธอไป และในทุกๆ เวลาตราบนานี่เธอยังมีชีวิตอยู่ เมื่อเธอมอง เธอจะเห็นมัน และเมื่อเธอหลับตาลง เธอจะยังเห็นพวกมันชัดเจนขึ้นในความมืด ตลอดสิบห้าปีที่เธอเห็นผี มิ่งจะต้องย้ายที่อยู่ไปเรื่อยๆ โดยเฉพาะเธอต้องไปอาศัยอยู่ตามบ้านที่มีคนฆ่าตัวตาย แม้ว่ามันจะ

น่ากลัวสำหรับคนที่สามารถมองเห็นผีได้อย่างเธอ แต่มึงก็รับรู้ว่ามันปลอดภัยมากกว่าสำหรับคนที่กำลังหนีสิ่งที่น่ากลัวกว่านั้น นั่นคือผีตนหนึ่งซึ่งติดตามเธอมาตลอด โดยไม่รู้สาเหตุ วิญญาณในบ้านผีสิงเท่านั้นที่สามารถคุมครองเธอได้ จนกระทั่งเธอได้พบกับ บัติ (อนุชิต สพันธุ์พงษ์) หมอผ่าศพวัยยี่สิบห้าปี บัติมาหา มึงด้วยความเชื่อว่า มึงจะสามารถไขความลับการตายของพ่อเขา การติดต่อกับคนตายได้ของมึงจะทำให้บัติรู้ว่าพ่อของเขาตายจากการฆ่าตัวตายอย่างที่มีคนบอกจริงหรือไม่ หรือว่ามันเป็นความตายจากการฆาตกรรม การเข้ามาในชีวิตมึงของบัติ ทำให้เธอต้องรี้อฟื้นเหตุการณ์ระทึกขวัญในอดีต ซึ่งทำให้เธอต้องค้นพบความจริงอันน่าสะพรึงกลัวกว่าสิ่งใดๆ ที่เธอกำลังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน

- ผีจ้างหนัง

กรุงเทพฯ 2550, โลกเร้นลับยังคงเป็นสิ่งท้าทาย น่าค้นหาและทดลอง หมอยุทธ (อิงค์ อธิตะ ปราโมช ณ อยุธยา) ที่มีความหมกมุ่น หวังพิสูจน์เรื่องราว ของความเร้นลับ ค้นหาเรื่องราวที่ยังพิสูจน์ไม่ได้ของการที่มีคนไปฉายหนังให้ผีดู โดยมี อร พยาบาลสาว (ตอง ภัครมัย โปตรพันธ์) ที่ทนทุกข์ อยู่ร่วมกับเขา และหวังจะตีจากเขาอยู่ตลอดเวลา ถูกดึงมาเป็นส่วนร่วมในงานทดลองของเขา และเป็นคนสำคัญ ที่ทำให้การทำพิสูจน์ของเขาเปลี่ยนแปลงไปอย่างไม่น่าเชื่อ การพิสูจน์เรื่องราวอันเร้นลับครั้งนี้ มีคู่สามีภรรยา จิ และ พรรณ (พิมลวรรณ หุ่นทองคำ) นักข่าวรุ่นใหญ่ ร่วมเป็นทีมงาน ด้วยหวังชื่อเสียงในการนำเสนอข่าว และมี โรจน์ (นะโม ทองกำเหนิด) เด็กจรจัด ที่แอบหลงใหลในตัวอร เข้ามามีส่วนร่วมด้วยช่วยค้นหาหาข้อมูล พวกเขาค้นทุกสิ่ง หาทุกอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ เรื่องราวของผีจ้างหนัง รวมไปถึงการบุกไปถึง ป่าคำชะโนด สิ่งที่พวกเขาพบ ส่งผลให้เห็นว่าโลกเร้นลับนั้นอยู่รอบตัวเรามีเพียงเส้นบางๆแบ่งเขต กว่าที่พวกเขาจะตระหนักได้ ทุกอย่างก็ดูจะ สลายไปเสียแล้ว

- ถอดรหัส...วิญญาณ (Soul Code)

เรื่องเกิดขึ้น เมื่อตำรวจได้พบศพนักเรียนสาวมัธยมปลาย ถูกฆ่าด้วยดกกล่อง ร่างของเธอเปลือยเปล่า มือและเท้าถูกมัดด้วยจี้วร หน้าผากถูกลงอักขระสะกดวิญญาณเอาไว้ ตามความเชื่อโบราณเพื่อป้องกันไม่ให้วิญญาณตามจองเวรอาฆาต นับเป็นคดีอุกฉกรรจ์สะเทือนขวัญประชาชน และเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ศาสนา

กรมตำรวจจึงส่งมอบคดีให้กรมสอบสวนคดีพิเศษ DSI เข้ามาทำคดีนี้โดยส่ง ผบ.กานนท์ เข้ามาเป็นผู้รับผิดชอบในการสืบสวน เขาได้พบหลักฐานหลายอย่างที่ทำให้พอจะมั่นใจได้ว่า น่าจะเป็นการฆาตกรรมอำพรางกานนท์จึงได้ส่งศพนักเรียนหญิงไปยังหน่วยนิติวิทยาศาสตร์ CIFS ที่กรุงเทพฯ เพื่อให้ นิชา แพทย์หญิงผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิติเวช หาหลักฐานเพิ่มเติมอย่างละเอียดเพื่อหาข้อมูลว่า ผู้ตายเป็นใครกันแน่..? ขณะเดียวกัน ซี อติตน์ภรณ์ภักขวิญญูใจวัยรุ่น ซึ่งกำลังอยู่ในช่วงตกอับ ก็ได้รับการติดต่อจาก สิ่งลึกลับ จนทำให้เขาเกิดกลางสังหรณ์บางอย่างว่าจะเกิดเรื่องไม่ดีขึ้นกับ หญิงแพนเก่าที่เพิ่งเลิกกันมาได้ไม่นาน ซีเกิดความเป็นห่วงหญิง จึงตัดสินใจเริ่มออกตามหาตัวหญิงสร้างความไม่พอใจให้กับ แพรว นางแบบสาวแถวหน้าของวงการที่เป็นแฟนใหม่เป็นอย่างมาก ระหว่างที่ซีพยายามตามสืบข่าวหญิง นิชา ก็ได้ทำการผ่าศพ และ หาหลักฐานเพิ่มเติมจนได้ร่องรอยบางอย่างที่พอจะเป็นกุญแจไขปริศนาว่า นักเรียนหญิงที่ตายคือใครกันแน่..? เมื่อกานนท์เริ่มเชื่อในสัมผัสลึกลับ ที่วิญญาณพยายามสื่อ ความจริง ก็เริ่มจะปรากฏให้เห็นเป็นภาพรางๆ วิทยาศาสตร์กับสัมผัสลึกลับ อะไรคือความจริงที่จะนำไปสู่การไขปริศนาฆาตกรรม

- สี่แพร่ง

หนังสือแพร่ง สี่เรื่องจาก สี่ผู้กำกับอินเตอร์ สี่แนวทางเขย่าขวัญจากผู้กำกับหนังสือเจเนอเรชั่นใหม่ แห่งค่าย GTH จะทำอะไรเมื่อความกลัวมีหลายรูปแบบ กลัวเมื่อได้รับความจาก “คนตาย” กลัวเมื่อต้องโดน “คนตาย” เอาคืน กลัวเมื่อต้องนอนติดกับ “คนตาย” และ กลัวเมื่อต้องร่วมเดินทางไปกับ “ศพ”

สี่แพร่ง ตอน “เหงา” ผู้กำกับ - ยงยุทธ ทองกองทุน โปรดิวเซอร์ แผลด และ บอดี้ ศพ#19 นักแสดงนำ เอ - มณีรัตน์ คำอ้วน (เอ - เพื่อนสนิท) สาววัยรุ่นใส่เสื้อผ้ามืดๆ อยู่ในห้องพักไปไหนไม่ได้ หนีค่าห้องค่าโทรศัพท์ก็ทวงให้ว่อน สิ่งเดียวที่ช่วยบรรเทาความเหงาคือ โทรศัพท์ ขณะส่ง SMS เล่นๆ กับเพื่อนจู่ๆ ก็ปรากฏ SMS ลึกลับมาขอเป็นเพื่อน ด้วยความเหงา สาวเจ้าไม่รีรอสนิทชิดเชื้อ ก่อนที่ ความเหงาจะเป็นความหลอน หลังจากเธอส่งรูปตัวเองไปให้ เพื่อแลกรูปอีฝ่าย แล้วเพื่อนใหม่ก็ส่งรูปถ่ายกลับมา เป็น เกราะๆ ข้อนอยู่ข้างหลังเธอในภาพที่เธอส่งไป พร้อมบอกว่า ตอนนี้เขาอยู่คนเดียวมาเรื่อยๆ แล้ว

สี่แพร่ง ตอน “ยันต์สังตายน” ผู้กำกับ - ปวิณ ภู่จิตปัญญา จาก บอดี้ ศพ#19 นักแสดงนำ บอล - วิทวัส สิงห์ลำพอง สายป่าน - อภิญญา สกุลเจริญสุข ชลลีย์ - ชล วรณานนท์ “ยันต์สังตายน” เรื่องราวของการแก้แค้น การเอาคืนของคนที่มิใช่อาคม เป็นการเอาคืนโดยการเล่นของอย่างหนึ่ง

ในรูปแบบของยันต์ ที่เรียกว่า “ยันต์สิ่งตาย” เพื่อมาไล่ล่าแก้แค้นแทน แต่สุดท้ายหนึ่งต้องการจะบอกว่าการแก้แค้นไม่มีประโยชน์อะไรเลย เพราะมันจะไม่มีวันสิ้นสุด ไม่มีวันสงบสุข

สี่แพร่ง ตอน “คนกลาง” ผู้กำกับ - บรรจง ปิสัญธนะกุล จาก ชัตเตอร์ และ แผล นักแสดงนำ พรอยด์ – ญัฐพงษ์ ชาติพงษ์ (พรอยด์ บ้านนี้มีรัก) กันตพัฒน์ สีดา (บอมบ์ AF4) “คนกลาง” ว่าด้วยเรื่องของกลุ่มเพื่อน 4 คนที่ไปเที่ยวป่าด้วยกันและทำในสิ่งที่ถ้าใครได้ดูหนังผีจะไม่ทำกัน คือ เด็กกลุ่มนี้ไปเล่าเรื่องผีกันในป่าว่าเวลามาเที่ยวป่าต้องไม่นอนริมสูด เพราะจะโดนผีเล่นงาน แล้วพอตอนนอนจริงๆทุกคนก็ต่างแย่งกันนอนตรงกลางกันหมด แต่แล้วจะทำอย่างไรเมื่อคนที่นอนตรงกลางกลับเป็นคนที่โดนผีหลอกคนแรก

สี่แพร่ง ตอน “Last Fright” ผู้กำกับ - ภาควิม วังศุภุมิ จาก ชัตเตอร์ และ แผล นักแสดงนำ พลอย – เฉอมาลย์ บุญยศักดิ์ “Last Fright” เรื่องราวของแอร์โฮสเตสคนหนึ่งที่ต้องเดินทางไปกับผู้โดยสารวีไอพีที่เป็นเจ้าหญิงจากต่างประเทศ ที่เมื่อได้ขึ้นไปรับใช้บนเครื่องแล้วรู้สึกว่าเป็นเจ้าหญิงเอาแต่ใจและค่อนข้างโหดร้ายกับเธอตลอดทั้งไฟลท์ แต่เรื่องที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อเจ้าหญิงเกิดสิ้นพระชนม์ เลยต้องขนส่งศพเจ้าหญิงกับประเทศ แอร์โฮสเตสคนนี้เลยต้องเดินทางไปกับศพด้วย แล้วเรื่องสยองและน่ากลัวต่างๆก็เกิดขึ้นบนเครื่องตลอดการเดินทาง

- โลงต่อตาย

คริส (อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม) สถาปนิกหนุ่มที่กลัวความแคบอย่างรุนแรง แต่ด้วยความหวังที่จะต่อชีวิตให้กับแฟนสาวมาริโกะ (อากิ ชิบูย่า) คริสจึงยอมเข้าทำพิธีนอนโลงสละเดาะเคราะห์ให้คนรัก, ชู (คาเรน ม็อค) นักโภชนาการสาว ผู้เคร่งครัดต่อการดูแลสุขภาพ ตรวจพบว่าตัวเองเป็นมะเร็งปอดในระยะสุดท้าย ก่อนแต่งงานกับคู่หมั้นหนุ่ม (แอนดรู ลิม) เพียง 2 สัปดาห์ ชูหลบมาประเทศไทย และเมื่อค้นพบพิธีกรรมนี้ เธอตัดสินใจนอนโลงเพื่อต่อชะตาชีวิต หลังจากที่ทั้ง 2 เข้าไปร่วมพิธี เหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัวโดยไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น ทั้ง ๆ ที่เริ่มต้นดูเหมือนจะดี เริ่มจาก คริส ถูกผีสาวแม่ลูกอ่อนสร้างความหวาดผวาในชีวิตรักของเขา ส่วนชูได้พบกับคู่หมั้นหนุ่ม โดยมีได้นัดหมาย ช้าต้องพบกับความสยองขวัญอย่างไม่หยุดยั้ง จนทำให้แนน เพื่อนรัก (พลอ รัณห์) ต้องก้าวเข้ามาช่วยปริศนา และพบกับเรื่องราวที่น่ากลัวยิ่งกว่า เมื่อสิ่งที่แลกจากการนอนโลงเพื่อสละเดาะเคราะห์กลับกลายเป็นความน่ากลัวซึ่งคุกคามชีวิตของคนใกล้ชิด ทั้งคริสและชูจึงตัดสินใจพิสูจน์ความจริง แม้จะต้องแลกด้วยชีวิตของเขาทั้ง 2 ก็ยอม

- โปรแกรมหน้า...วิญญาณอาฆาต

เซน พนักงานขายหนังรุ่นน้องตัดสินใจร่วมมือกับ ยอด หัวหน้าห้องขายแอบซุมหนังผีเรื่อง วิญญาณอาฆาต ซึ่งทางผู้กำกับฯ กับทีมงานเอามาขายดูกันเองก่อนที่จะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จริง ระหว่างที่ขายหนังเซนเผลอหลับไป เขาสะดุ้งตื่นขึ้นมาอีกทีในตอนเช้าก็พบว่ายอดหายไปแล้ว มีเพียงกล่องวิดีโอตกอยู่ ในกล่องไม่มีภาพอะไรเลยนอกจากสัญญาเช่าๆ ว่างเปล่า เซนเครียดมากเพราะนักแสดงที่จ้างยอดซู่จะมาเอา ของ จากเซนให้ได้ เพราะตามหายอดไม่เจอ เซนจึงจำต้องแอบซุมหนังอีกครั้ง คืบนั้นขณะที่กำลังซุมหนัง เซนกระหน่ำโทรหายอดอย่างเอาเป็นเอาตายแต่ก็ไม่มีใครรับ แล้วอยู่ๆ เสียงโทรศัพท์ของยอดก็ดังขึ้น ทั้งๆที่ในโรงมีเซนอยู่เพียงคนเดียว เซนพยายามมองหาที่มาของเสียง จนในที่สุดเซนก็พบว่าเสียงโทรศัพท์ของยอดดังออกมาจากลำโพงในโรงนั่นเอง ส่วนยอดก็กลายเป็นศพอยู่ในจอหนังไปแล้ว เซนกลัวจนแทบจะเป็นบ้า แต่ก็ไม่กล้าบอกเรื่องนี้กับใคร หลังจากคืบนั้น เหตุการณ์สยองขวัญต่างๆ เหมือนกับที่ตัวละครในหนังเรื่อง วิญญาณอาฆาต เผชิญรู้มรณาเข้าใส่เซน จนกระทั่ง สัมพนักงานเดินตัวที่เป็นแฟนเก่าของเซนคืบ จนได้รู้ความจริง สัมบอกกับเซนว่าหนังผีเรื่องนี้สร้างมาจากเหตุการณ์จริงในอดีต และ ผีซบา เคยมีตัวตนอยู่จริงๆ ทั้งคู่จึงตัดสินใจช่วยกันค้นหาคำตอบแข่งกับเวลาว่า ทำไมเหตุการณ์ในหนังผีเรื่องนี้จึงเกิดขึ้นกับเซน ก่อนที่เซนจะต้องตายตอนจบเหมือนกับพระเอกในหนัง

- ดอกตราผี

He Zhi-rong ชายหนุ่มที่กำลังหมดความหวังในชีวิต ตัดสินใจฆ่าตัวตาย แต่เมื่อฟื้นตื่นขึ้นมา พบว่าตัวเองอยู่ที่โรงพยาบาลในเมืองไทย พร้อมกับมีชื่อใหม่ว่า อัสนี่ซึ่งได้รับความช่วยเหลือจากหมอสมแดนลีย์ (แม็ตต์ วู หรือ อู๋ซงเทียน) จนเขาเริ่มมีทุกอย่างที่ชีวิตเมื่อก่อนไม่เคยมีมาก่อน มีภรรยาสวยชื่อ นกุล และทำงานเป็นเจ้าหน้าที่รัฐวิสาหกิจที่มั่นคง ชีวิตทุกอย่างน่าจะราบรื่นไปด้วยดี ถ้าเพียงแต่อัสนี่จะเริ่มเห็นในสิ่งที่เขาไม่เคยเห็น เขาเริ่มเห็นผีและภาพอันลึกลับมหัศจรรย์หลายอย่าง เขาพบว่าอำนาจลึกลับในตัวเขานี้เป็นสิ่งที่เขาได้มาตั้งแต่กำเนิด เป็นรอยปานที่แขนของเขา โชคชะตาลิขิตให้เขามีหน้าที่เป็นผู้ดอกตราไปประกาศแห่งความตาย ในโลกแห่งวิญญาณ ซึ่งเขาสามารถเข้าถึงได้จากอำนาจเหนือธรรมชาติของเขาแต่อัสนี่ก็เริ่มเหมะเกริมในอำนาจลึกลับนี้ เขาใช้อำนาจปลิดชีวิตคนเจ็บที่ร้องขอความตาย เพื่อให้หลุดพ้นจากความเจ็บปวด ขณะเดียวกัน นกุลเริ่มวางแผนกับซู่รัก ทฤษฎีสามีของตนเอง

- บทประพันธ์ 3.1

เจ็สซัม (ฉันทนา กิตยพันธ์) พี่สาวของ เจ็สซี่ ที่เสียชีวิตไปแล้ว จัดการปรับปรุงหอพัก ออสการ์อพาร์ทเมนต์ ขึ้นใหม่ ให้กลายเป็นออสการ์อพาร์ทเมนต์ยุครีโนเวต พร้อมเปิดชั้น 3 ให้เป็น บ่อนพนันเถื่อนแบบลับๆ หรั่ง (มาริโอ้ เมาเร่อ) หนุ่มนักวาดการ์ตูนเรื่องผี ที่สามารถมองเห็นผีได้จริง ย้ายเข้ามาอยู่ที่ออสการ์อพาร์ทเมนต์ด้วยเหตุจำเป็นบางอย่าง เพียงแค่ไม่กี่วัน เขาก็มีโอกาสดูได้พบกับ บุปผา (เมธามาลย์ บุญยศักดิ์) หญิงสาวที่พักห้อง 609 ซึ่งคือรักครั้งแรก (ข้ามรุ่น) ของเขาในวัยเด็ก ด้วยความรักบังตา หรั่ง จึงไม่รู้ว่าหญิงสาวที่เขาหลงรัก แท้จริงแล้วเป็นผีสาวเยียนที่เขาต้องพึงระวังไม่เฉียดกรายเข้าใกล้ เสียงกรีดร้องของ บุปผา ผีสาวดงโหยหวนขึ้นอย่างไม่ทันตั้งตัว และแล้วเหตุการณ์ โหดสยองนองเลือด ก็ถูกบรรจุลงขึ้นชุดใหญ่ ไล่ตั้งแต่ห้อง 609 จนแตกตื่นไปทั่วทั้งออสการ์อพาร์ทเมนต์อีกครั้งหนึ่ง

- 6.66 ตายไม่ได้ตาย

นักข่าวสาวสายอาชญากรรมคนหนึ่งชื่อ ‘ดาว’ ในวันที่ชีวิตการทำงานของเธอลุ้นสุดจุดสูงสุด เธอก็ได้รับข่าวจากโรงพยาบาล ว่า ‘อาจารย์ดิน’ พ่อของเธอที่ขาดการติดต่อกันมากว่า ๑๕ ปีนับตั้งแต่การจากไปของแม่...ฆ่าตัวตายอย่างปริศนา แต่เมื่อไปถึงที่นั่นเธอก็กลับพบเรื่องเหลือเชื่อคือ...พ่อของเธอฟื้นคืนชีพอย่างปาฏิหาริย์ หลังจากนั้นดาวก็พบกับเหตุการณ์ประหลาดเมื่อคนตายกลับไม่ตาย เด็กที่จะเกิดกลับไม่ได้เกิด ทุกสายล้วนทุกข์ทรมาน นำพาเธอไปสู่ภาวะเฉียดตายซ้ำแล้วซ้ำเล่า มันเหมือนมีอำนาจอะไรบางอย่าง ไม่อยากให้เธอมีชีวิตอยู่ และนั่นเองเป็นจุดเริ่มต้นให้ดาวต้องค้นหาความจริง จนกระทั่งเธอได้มาเจอกับ ‘วูธ’ นายตำรวจหนุ่มเพื่อนเก่าสมัยเรียน เขามาเพื่อสอบสวนคดีการฆ่าตัวตายของอาจารย์ดินเช่นกัน และแล้วทั้งคู่ก็ต้องช่วยกันคลี่คลายปริศนาที่เกิดขึ้น แต่เมื่อเธอได้พบว่า เมื่อวัฏจักรความตายถูกทำให้ผิดเพี้ยน คนตายไม่ได้ตาย คนเกิดไม่ได้เกิด “อำนาจแห่งความตาย” จึงพยายามทำทุกวิถีทางให้ทุกอย่างกลับคืน และดาวเป็นคนเดียวที่จะหยุดเรื่องราวเหนือความตายนี้ได้ โดยที่เธอไม่รู้ว่ คนที่ต้องทนทุกข์ทรมานด้วยการตายแต่ไม่ตายคนต่อไปอาจจะเป็นเธอ

- บทประพันธ์ 3.2

หลังการกลับชาติมาเกิดของ “บุปผา” (เมธามาลย์ บุญยศักดิ์) ในร่างของ “เด็กหญิงปลา” (ด.ญ. นัตตะวัน ศักดิ์ศิริ) เด็กน้อยผู้น่าสงสารและโชคร้ายที่ถูกฆ่าตายอย่างทารุณในห้อง

609 ของ “ออสการ์อาร์ทเมนต์-ฉบับเรโนเวท” ที่มาพร้อม “บ่อนเถื่อน” ซึ่งบริหารงานนับเงินโดยเจ้าของบ่อนอย่าง “เจ้สาม” (ฉันทนา กิตยพันธ์) และดำเนินการโกงเนียน ๆ โดย “เขียนด้อม” (ค่อม ชวนชื่น) เขียนพนันที่มี “ลูกกรอกตัวพ่อ” (อุดม ชวนชื่น) คอยช่วยเหลือทุกครั้งทีลงสนามไฮโล ฉบับล้นหัวบวมความตาย “ผีปลา” ก็ออกอาการร้อนวิชาเฮี้ยนโหด จัดการบรรเลงเพลงเชือดสยองชุดใหญ่ไล่ตั้งแต่ห้อง 609 ยันบ่อนชั้น 3 ที่เหล่าเขียนพนันนานาชาติสิงสถิตย์อยู่ อีกด้านหนึ่ง หลังจากที่ “หรั่ง” (มาริโอ้ เมาเร่อ) นักวาดการ์ตูนผีได้ย้ายมาอยู่ที่ออสการ์อาร์ทเมนต์แห่งนี้เพียงไม่กี่วัน เขาก็มีโอกาสดูพบกับบุปผา-หญิงสาวที่เขาแอบหลงรักมาตั้งแต่วัยเด็ก โดยไม่รู้ว่เธอกลายเป็น “ผีบุปผา” ไปแล้ว หาใช่ “ผีบุปผา” คนเดิมไม่ เขาตัดสินใจว่าเป็นไฉนเป็นกัน เขาจะต้องบอกรักผีบุปผาให้ได้ แต่แล้ว “บุพเพสันนิวาส” ที่หรั่งเคยคิดเมื่อแรกเจอกัน มันกลับกลายเป็น “บุปผา อาละวาด” จนกระทั่ง...หรั่งสิ้นสติไป ร้อนถึงเจ้สามที่ต้องจ้าง “หมอลง หรือ ด็อกเตอร์ลง”(สมเล็ก ศักดิกุล), “หมอผีเขมร” และ “ฤาษีตาไฟ” มาร่วมด้วยช่วยปราบผีบุปผาเฮี้ยนรักโดยด่วน!!! และในขณะที่ “การสืบคดีเด็กหญิงปลาถูกฆ่า” ของนักสืบเทพ กำลังถูกแก้ปมใหญ่-ไขปริศนาอันน่าสะพรึง ข้างฝ่าย “หมวดอึ้งเคิล-จำบุญถิ่น” คู่หูตำรวจสุดป่วนก็ต้องกลับมาเยือนออสการ์อาร์ทเมนต์อีกครั้งด้วยความไม่เต็มใจอย่างสุดขีด เมื่อพวกเขาได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติการ “ดักทลายบ่อนเจ้สาม” เพื่อจับกุมอาชญากรข้ามชาติที่หนีมากบดานที่นี่ให้ได้

- แฟนเก่า

"เคน" พระเอกหนุ่มสุดฮอต เป็นที่ใฝ่ฝันของสาว ๆ ด้วยความที่เป็นหนุ่มหล่อเลือกได้ เรื่องราวชีวิตรัก การเปลี่ยนคู่ครองของเขาจึงตกเป็นข่าว Gossip ในสื่อบันเทิงบ่อยครั้ง รวมไปถึงครั้งที่ เคน คบหากับ มิน ไฮโซสาว และ "โบ" นักศึกษาสาวใสซื่อบริสุทธิ์ ที่มอบทั้งตัวและหัวใจให้กับเขา แต่เวลาผ่านไปไม่นาน "เคน" ก็ทะเลาะกับ "มิน" แล้วหันไปคบกับ "พลอย" นางเอกใหม่มาแรงของวงการ ซึ่งการคบหาควงกันไปไหนต่อไหนของทั้งคู่ไม่พ้นการติดตามของปาปารัสซีนำภาพข่าวมาตีแผ่ และทันทีที่มีข่าวว่า "พลอย" คือผู้หญิงที่ "เคน" จะแต่งงานด้วย หลังจากวันนั้นชีวิตของ "เคน" ก็ไม่มีความเป็นส่วนตัวอีกเลย เหมือนมีใครบางคนติดตามเขาไปทุกที่ทุกเวลาและ "เคน" ก็ต้องเจอเหตุการณ์ป่วนประสาที่เขาเองก็เดาไม่ถูกว่า มาจากบรรดา แฟนเก่า หรือ แฟนคลับ หรือพวก ปาปารัสซี กันแน่?? เมื่อข่าวฉาวๆ และการคุกคามที่รุนแรงมากขึ้น "นิมิต" ผู้จัดการส่วนตัวของ "เคน" จึงเข้ามาช่วยเคลียร์ปัญหา โดยให้ "เคน" เก็บตัวเพื่อหลบข่าวและความวุ่นวายที่บ้านพักริมทะเล แต่แล้วความสุขของ เคน ก็หมดลงเมื่อคนข้างกายของเขาเริ่มหายไปจากชีวิตทีละ

คนๆ "เคน" จึงรู้ว่าคนที่ตามรั้งความมาตลอด ก็คือ แฟนเก่า คนหนึ่งของ "เคน" ที่ยังรักและหึงหวงเขาอยู่

- ห้าแพร่ง

5 แพร่ง ความกลัวใหม่ ผลงานจากกลุ่มผู้กำกับมืออาชีพ ของค่าย GTH ทรงยศ สุขมากอนันต์ (เด็กหอ), ปวิณ ภูริจิตปัญญา (ยันต์สังตยา) , ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ (เที่ยวบิน 224), บรรจง ปิสิญธนะกุล (คนกลาง) บวกด้วยหนึ่งตอนรับเชิญจาก วิสูตร พูลวรลักษณ์ ผู้อำนวยการสร้าง "นางนาก" หนึ่งผีราย ได้อันดับหนึ่งของประเทศ

ตอนหลาวชะโอน สำหรับ เป้ (แก้ว จิรายุ ละอองมณี) เด็กชายวัยสิบสี่ "กรรม" เป็นเรื่องเขยโคตรๆ เขาลงมือปาหินใส่รถกระบะแถวบ้านเพียงเพราะอยากได้มือถือใหม่ เมื่อเหยื่อตาย แม่พาไปหนีไปบวชในวัดป่าห่างไกล ภายใต้ผ้าเหลืองเป้พ้นจากมือกฎหมาย แต่กลับตกอยู่ในเงาของมืออีกมือหนึ่ง มันเอื้อมเข้ามาหาเขาซ้ำๆ ทว่าไม่หยุดยั้ง นั่นเพราะ "กรรม" ไม่ใช่พ่อ ไม่ใช่แม่ใคร มันไม่รู้จักคำว่า "ให้อภัย"

ตอนห้องเตียงรวม หนุ่มทะเล้นซี้เล่นคนหนึ่ง (แดน วรเวช) มอเตอร์ไซด์คว่ำขาหักทั้งสองข้าง จากห้องฉุกเฉินเขาถูกย้ายไปสู่ห้องเตียงรวม ทั้งๆ ที่อยากนอนห้องพิเศษ และในห้องรวมนี้ คนไข้เตียงติดกับชายหนุ่มเป็นร่างไร้สติของชายชราอาการโคม่าที่นอนรอวันปิดอ็อกซิเจนมาแล้วร่วมเดือน แต่เหมือนกับจะรู้ว่าเพื่อนหนุ่มหน้าใหม่เป็นคนซี้ก๊วลว คึ้นนั้นชายแก่จึงลุกขึ้นมาเยี่ยมเขาถึงข้างเตียง!!

ตอน Backpackers คู่รักญี่ปุ่นคู่หนึ่งฉลองเรียนจบด้วยการแบ็กแพ็คตะลุยเมืองไทย ขากลับจากสมุยพวกเขาใช้วิธีโบกรถเข้ากรุงเทพฯ แต่โบกไม่ได้สักคัน หนุ่มยุ่นตัดสินใจใช้เบงค์พันเป็นรางวัลล่อ รถพ่วงคันหนึ่งจึงจอดรับ โชคร้ายที่สิ่งที่ซ่อนอยู่หลังตู้คอนเทนเนอร์ และใบหน้ายิ้มแย้มของคนขับกับเจ้าเด็กรถ (แน็ก ชาลี ไตรรัตน์) เป็นบางสิ่งบางอย่างที่จะทำให้อะดรีนาลีนของทุกคนต้องคลั่ง

ตอนรถมือสอง คนมีประวัติ รถก็มีประวัติ ยิ่งเป็นรถมือสองประวัติศาสตร์ของแต่ละคันอาจไม่ใช่สิ่งที่เจ้าของใหม่อยากรู้ กลางดึกสงัดหลังเดินทีปด นุช (นิโคล เทริโอ) เจ้าของเต็นท์รถมือสองขนาดใหญ่ย่านชานเมืองพบว่าลูกชายของเธอหายตัวไป ท่ามกลางแถวรถนับร้อยคัน เทปกล้องวงจรปิดจับภาพได้ว่าลูกของเธอแอบเข้าไปเล่นในรถคันหนึ่งที่เธอเพิ่งรับซื้อมา...แล้วไม่กลับออกมาอีกเลย

ตอนคนกอง เต๋อ, เผือก, ชิน และ เอ เป็นทีมงานหนึ่งฝึการถ่ายทำดำเนินมาถึงคิวสุดท้าย คืนสุดท้าย ฉากสุดท้าย เหลือเพียงสองข้อสุดท้าย แต่แล้วนักแสดงสาวหน้าใหม่ที่รับบท เป็นผี เกิดหัวใจวายตายกลางกองถ่าย ซวยสุดยอดที่ก่อนหน้านี้เต๋อดันไปเส่ร้อทำเท่สอนเธอว่า "The show must go on" เธอจึงกลับมาเพื่อแสดงต่อ ทั้งสี่จึงต้องถ่ายหนึ่งผี ที่มีผี เล่นเป็นผี ให้จบให้จบ ได้...โดยห้าม "พีซ่า" (มาซ่า วัฒนพานิช) นางเอกของหนังรู้ความจริงเป็นอันขาด

- มหาลัยสยองขวัญ

หมวย นักศึกษาสาว ใช้เวลาวางช่วงปิดเทอมในการฝึกงานโดยตัดสินใจเลือกที่จะเข้ามา กรุงเทพมหานครและทำงานกับมูลนิธิกุ้ย กลับต้องเจอเรื่องผวาส่นประสาตตั้งแต่คืนแรกในการปฏิบัติงาน เมื่อเธอได้รับแจ้งเหตุให้ไปในมหาลัยแห่งหนึ่ง เมื่อหนุ่มสาวสุดซ่าอยากลองดีกับศาลในตำนานที่ไม่มีใครกล้าหือ จนเกิดเรื่องราวไม่คาดฝัน เพราะนั่นคือศาลในห้องน้ำหญิงที่ได้รับการดูแลอย่างดีแต่ไม่มีใครย่างกรายเข้าใกล้ เพราะในห้องน้ำมีศาลตั้งอยู่ บางคนว่าเป็นศาลนางไม้ บางคนว่าเป็น ศาลของนักศึกษาหญิงที่ถูกคอตาย....

ในคืนนั้นเองหมวยยังมีโอกาสช่วย นกน้อย นักศึกษาหญิงคนหนึ่งที่ถูกรุ่นพี่เหม็นชี่หน้า ซ้อหาไม่ยอมทำตามคำสั่ง เลยถูกกลั่นแกล้งให้ไปติดอยู่ในลิฟท์สุดเฮี้ยนเพียงลำพัง ลิฟท์ที่มี นักศึกษาถูกยิงกราดก็ไม่สามารถล่างความเลือดสีแดงออกได้ จึงต้องทาสีทั้งลิฟท์เป็นสีแดงทั้งหมด มักมีคนได้ยินเสียงเคาะจากในลิฟท์ แต่เมื่อลิฟท์เปิดกลับไม่พบใครอยู่ บางครั้งเมื่อเข้าลิฟท์คนเดียวไม่นานก็พบว่ามีคนมากมายมายืนเป็นเพื่อนด้วย...

เพียงวันถัดไปเหตุการณ์ประหลาดก็เกิดขึ้นอีกเมื่อ ทีมกุ้ยของหมวยจำเป็นต้องส่งศพหญิงสาวนิรนามที่ถูกฆ่าตายแล้วถูกโยนศพลงน้ำ ไปที่รพพยาบาลที่ใกล้ที่สุด นักศึกษาแพทย์ที่ฝัน อยากจะเป็นทันตแพทย์มือหนึ่งที่กลัวผีจนขึ้นสมองถูกอาจารย์มอบหมายให้มาเฝ้าห้องดับจิต และ คืนนั้นเขาจะต้องเฝ้าศพหญิงสาวนิรนามที่ถูกฆ่าตายอย่างทารุณเพียงคนเดียว....

เรื่องราวสุดผวายังคงวนเวียนอยู่กับหมวย แต่คราวนี้มันกลับพุ่งเป้าไปที่คนใกล้ตัวของเธอนั่นคือสา ซึ่งอยู่ในหอพักที่มีเรื่องเล่าสุดสยองของผีสาวรักเพื่อน ซึ่งทำให้หมวยได้พบกับความจริงที่เกิดขึ้น ความจริง...ที่เธอมีอาจลึ้ม

ภาคผนวก ข

ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

ทัศนคติต่อการรับชมภาพยนตร์ในบริบทดังต่อไปนี้

การเริ่มเรื่อง	1) เริ่มต้นด้วยตำนานเล่าขาน 2) เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง 3) เริ่มต้นด้วยแนะนำตัวละครหรือสถานที่
การพัฒนาเหตุการณ์	1) ผีหลอก 2) การเดินเรื่องด้วยความตลก 3) ความรักและมิตรภาพ 4) การสืบหาความจริงจากปมปัญหา 5) วยรุ่น
ชั้นวิกฤติ	การเปิดเผยความจริง
ชั้นภาวะคลี่คลาย	1) การปราบผี 2) ผีได้ทำตามความต้องการ
ชั้นการยุติเรื่องราว	การจบปัญหามนุษย์
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1) เพศมีทั้งเพศหญิงเพศชาย และเพศที่สาม 2) อายุมีตั้งแต่วัยเด็กวัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ วัยชรา
ลักษณะทางกายภาพของผี	1) การแสดงถึงความเป็นอื่น 2) การแบ่งประเภทผี
ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย	1. ถูกฆ่าตาย 2. อุบัติเหตุ 3. ฆ่าตัวตาย 4. โดนพิธีกรรมตาย
ลักษณะทางจิตใจของผี	ผีดี ผีร้าย
ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี	1. การปราบโดยอาวุธจากพระ 2. หมอผี 3. เวรกรรม 4. สำนึกตัวเอง 5. ผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม
ตัวละครมนุษย์	คนดี คู่ตรงข้าม ศัตรูผี

ตัวละครมนุษย์	คนดี คู่ตรงข้าม ศัตรูผี
แก่นความคิด	มุมมองจากสายตามนุษย์มีลักษณะประติษฐกรรมย่อย 1) ฝีมืออยู่จริง 2) ฝีมือความน่ากลัว 3) ฝีมือความเป็นอื่น 4) ฝีมืออำนาจและอิทธิฤทธิ์แต่เป็นอำนาจอันจำกัด 5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์
ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ	เวลา (Time) เวลากลางวัน กลางคืน เวลาอดีต-ปัจจุบัน สถานที่ (Place) ชนบท-เมือง
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านภาพ 1) มุมกล้อง 2) ขนาดภาพ 3) การจัดแสง 4) ใช้เทคนิคตัดต่อ 5) ใช้เทคนิคพิเศษ
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านเสียงและประติษฐกรรมที่พบมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี/ ความเงียบ/ เสียงจากผี/ เสียงจาก/ ร่างกายมนุษย์/ เสียงสังเคราะห์/ เสียงจากสัตว์/ เสียงเพลงหรือบทสวด
การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านเสียงและประติษฐกรรมที่พบมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี/ ความเงียบ/ เสียงจากผี/ เสียงจาก/ ร่างกายมนุษย์/ เสียงสังเคราะห์/ เสียงจากสัตว์/ เสียงเพลงหรือบทสวด
วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม	1) อารมณ์กลัว 2) อารมณ์ตลกขบขัน 3) อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น 4) อารมณ์ สงสาร/น่าเห็นใจ 5) อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ

ภาคผนวก ค

รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

กวรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์. พนักงานโรงพยาบาลยอนทร์เอสเอฟซีเนมาซีดี. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

ก้องเกียรติ ไข่มศิริ. ผู้กำกับหนังสือเรื่องลองของ. สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2554.

งามศิริขวัญ เพิ่มศรี. นักศึกษา. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

ญาณินท์ คุ่มพร้อม. พนักงานบริษัทเอกชน. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

ทอง อินทพงศ์. พนักงานโรงพยาบาลยอนทร์เอสเอฟซีเนมาซีดี. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

ธำรงค์ จิตตะปะสาทา. นักศึกษา. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

นันทวุฒิ ภัทรพลกุล. นักศึกษา. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม. พนักงานโรงพยาบาลยอนทร์เอสเอฟซีเนมาซีดี. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

ปวีณ ภูริจิตปัญญา. ผู้กำกับหนังสือเรื่องบอดี้ศพ 19. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554.

ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ. ผู้กำกับหนังสือเรื่องชุดเตอร์กิตติวิญญาน. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2554.

วีรยุทธ กลิ่นมะลิ. พนักงานโรงพยาบาลยอนทร์เอสเอฟซีเนมาซีดี. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์. พนักงานบริษัทเอกชน. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

สุชุม หวังพระธรรม. นักศึกษา. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

สุภาพร พันธุ์วร. นักศึกษา. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

สุวิชา สุขประเสริฐ. พนักงานบริษัทเอกชน. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

แสนหาญ ภัคตินุตร. พนักงานโรงพยาบาลยอนทร์เอสเอฟซีเนมาซีดี. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

อิสรพงษ์ มากอำไพ. นักศึกษา. สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2555.

ภาคผนวก ง

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายปิลันลน์ ปุณณูประภา
วัน เดือน ปี เกิด	15 กุมภาพันธ์ 2521
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี เกียรตินิยมอันดับ 2 คณะศิลปกรรมศาสตร์(การออกแบบเพื่อการแสดง) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท MFA in Theatre Design: Scenic Design, School of Theatre, Illinois State University, IL, USA.
ตำแหน่งปัจจุบัน	อาจารย์ประจำวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ