

บทที่ 4

ตระกูลหนังผีไทย: การวิเคราะห์ตัวบท

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ของตระกูลหนังผีไทยทั้งหมด 15 เรื่อง โดยแบ่งเป็นตระกูลย่อยหนังผีไทย 5 แบบตามลักษณะโครงเรื่อง ดังนี้

- 1) หนังผีกรรมเนียมเนียม ได้แก่ เรื่องโลงต่อตาย ตำนานกระสือ หลอน
- 2) หนังผีความรักและมิตรภาพ ได้แก่ เรื่องบุปผาราตรี 2 เด็กหอ เปนคู่กับผี
- 3) หนังผีสืบสวนสอบสวน ได้แก่ เรื่องซัดเตอร์กคดีวิญญาณ คนเห็นผี ผีแด
- 4) หนังผีโศกนาฏกรรม ได้แก่ เรื่องลงของ 2 ล่าท้าผี คนเห็นผี 10
- 5) หนังผีตลก ได้แก่ เรื่อง ผีหัวขาด โกยเถอะโยม หอแค้นแตก

การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ เพื่อหาสูตร (Formula) ที่ประกอบไปด้วย ขนบ (Convention) และ ประดิษฐกรรม (Invention) ซึ่งอาจพบในหนังผีทุก ๆ เรื่อง ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ผลิตและสามารถผลิตได้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมเป็นอย่างมาก 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. วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)
7. อุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

โครงสร้างการเล่าเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยอาจเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเหตุการณ์ท่ามกลางความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจนถึงบทสรุปของเรื่อง โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. **การเริ่มเรื่อง (Exposition)** หมายถึง การที่แสดงถึงจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละครแนะนำฉากหรือสถานที่ เปิดประเด็นขัดแย้งเพื่อชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้แล้วแต่การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละคน ดังรายละเอียดของชนบทหนังผีที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1

แสดงชนบทของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) และการสื่อสาร
ความหมายในหนังผีไทย

ชนบทของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)	การสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
1. เริ่มต้นด้วยตำนาน เล่าขาน	เป็นการเชื่อมโยงกับความเชื่อที่คนไทยคุ้นเคยพบมากในหนังผีตระกูลยอยธรรมนิยม	ตำนานกระสือ หลอน ลองของ 2
2. เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง	เป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตาม พบมากในหนังผีตระกูลยอยตลก	โกยเถอะโยม ห่อแก้วแตก
3. เริ่มต้นด้วยแนะนำตัวละคร หรือสถานที่	เป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง พบมากในหนังผีตระกูลยอยความรักและมีมิตรภาพกับหนังผีสืบสวนสอบสวน	ซัดเตอร์กิดคดีวิญญาณ แฝด ล่าท้าผี เด็กหอ เปนคู่กับผี

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในตระกูลหนังผีไทย เริ่มจากการเริ่มเรื่อง (Exposition) ผู้วิจัยได้พบลักษณะชนบทของการเปิดเรื่อง 3 รูปแบบดังต่อไปนี้

1.1 การเปิดประเด็นเรื่องตำนานเล่าขานและความเชื่อ นั่นคือ การเชื่อมโยงความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคยมาเป็นตัวเปิดเรื่อง เพื่อชวนให้ผู้ชมอยากติดตามต่อ การเปิดประเด็นแบบนี้ เป็นเพราะหากผู้ชมได้ชมในสิ่งที่ตนเองคุ้นเคย หรืออาจเคยได้รับการถ่ายทอดเรื่องราวของหนังผีนี้มาบ้างทั้งทางตรงหรือทางอ้อม จะยิ่งทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงรายละเอียดจุดประสงค์ของหนังผีเรื่องนั้น ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องตำนานกระสือที่แสดงถึงตำนานของผีลากไส้ที่มีต้นกำเนิดมาจากเจ้าหญิงเขมรชื่อนางตาวาตรี แล้วค่อย

มาสิงในร่างของคนไทย แล้วกลายเป็นกระสือที่มีแต่หัวกับไส้คอยหาสิ่งสกปรก เครื่องในสัตว์กินเวลากลางคืน เป็นต้น

ภาพที่ 4.1

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดประเด็นตำนานเล่าขานและความเชื่อในหนังผีเรื่อง “ตำนานกระสือ”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบทของการเปิดประเด็นตำนานเล่าขานและความเชื่อนั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากความเชื่อที่หลากหลายที่มา ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1.1 ตำนานเล่าขานเรื่องผีต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องตำนานกระสือที่ปรากฏภาพผีกระสือมีแต่หัวกับไส้ตามความเชื่อเรื่องผีดั้งเดิมของไทย เป็นต้น

ภาพที่ 4.2

แสดงภาพตัวอย่างตำนานเล่าขานเรื่องผี ในหนังผีเรื่อง “ตำนานกระสือ”



1.1.2 ความเชื่อเกี่ยวกับการประกอบพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ยกตัวอย่างเช่น
หนังสือเรื่องลงของ 2 ที่มีการแสดงถึงการประกอบพิธีกรรมการลงของ เป็นต้น

ภาพที่ 4.3

แสดงภาพตัวอย่างความเชื่อทางไสยศาสตร์ ในหนังสือเรื่อง “ลงของ 2”



1.1.3 ความเชื่อทางศาสนา ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโลงต่อตายที่มีการ
ประกอบพิธีกรรมการสะเดาะเคราะห์นบนในโลงศพ เป็นต้น

ภาพที่ 4.4

แสดงภาพตัวอย่างความเชื่อทางศาสนาจากหนังสือเรื่อง “โลงต่อตาย”



โดยเมื่อวิเคราะห์จากตระกูลย่อยของหนังผีไทยแล้วพบว่า การเปิดประเด็นรูปแบบนี้มักพบมากที่สุดหนังผีธรรมเนียมนิยม อาจเป็นเพราะหนังผีตระกูลย่อยนี้ ต้องการให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายและเร็วขึ้น จึงนำเสนอในสิ่งที่คนไทยคุ้นเคยอยู่แล้ว ในที่นี้คือตำนานที่เล่าขานกันมาตั้งแต่อดีต หรือความเชื่อบางอย่างเกี่ยวกับเรื่องผี โดยการเปิดประเด็นแบบนี้ นอกจากการกล่าวถึงเนื้อหาได้ตรงแล้วจะยังทำให้กลุ่มผู้ชมเข้าใจได้เร็วมากขึ้น

1.2 การเปิดเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา คือ การเริ่มเรื่องโดยค่อย ๆ เคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชม เพื่อชวนให้ผู้ชมนั้นสงสัยและนำไปสู่การติดตามสิ่งที่ถูกเปิดเผยตอนเริ่มเรื่องว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับเนื้อหาภายในเรื่อง เป็นการเริ่มเรื่องที่ไม่เน้นการปกปิด หรือซ่อนเร้นสิ่งที่ลึกลับไว้เบื้องหลัง โดยจะมีการเปิดเผยฉากที่อาจเป็นส่วนสำคัญของหนังผีออกมาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งการแสดงปมปัญหาออกมาตั้งแต่แรกนี้จะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ที่ยิ่งชวนสงสัยว่าจะเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับเนื้อเรื่อง จนนำไปสู่การติดตาม นอกจากนี้ยังมีการเน้นฉากอื่น ๆ แทน เช่น ฉากมุขตลก เพื่อเพิ่มความบันเทิงในการชมหนังผีมากขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกตลก และลดความเครียดในการกลัวผี ยกตัวอย่างเช่น ฉากในหนังผีเรื่อง โกยเถอะโยมที่แสดงภาพการทำแท้งของหญิงสาวคนหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นที่มาของเรื่องราวทั้งหมด ที่ทำให้ผีเด็กออกมาอาละวาดชาวบ้านในหมู่บ้าน และในการดำเนินเรื่องก็จะเน้นการแทรกฉากตลกเพื่อเพิ่มความตลกเป็นระยะ เป็นต้น

ภาพที่ 4.5

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเรื่องจากเงื่อนไขของปัญหา ในหนังผีเรื่อง “โกยเถอะโยม”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของการเปิดเรื่องจากปมขัดแย้งหรือเงื่อนไขที่นำไปสู่ปัญหานั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากปมปัญหาขัดแย้งที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป เช่นมีทั้ง การฝังศพ, การฆาตกรรม, การทำแท้ง เป็นต้นยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหอแต้วแตก มีฉากการฝังศพแสดงถึงปมปัญหาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งอาจเป็นที่มาของเรื่องราวทั้งหมดเป็นต้น โดยลักษณะของปมปัญหาจะขึ้นอยู่กับเนื้อหาและเรื่องราวของหนังผีแต่ละเรื่อง

ภาพที่ 4.6

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเรื่องจากเงื่อนไขปัญหา ในหนังผีเรื่อง “หอแต้วแตก”



นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์ตระกูลย่อยของหนังผีไทยจะพบว่า การเปิดประเด็นจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่นำไปสู่ปัญหา มักพบมากที่สุดหนังผีตระกูลย่อยตลก นั่นเพราะว่าหนังผีตลกจะเน้นมุขตลกเป็นสำคัญมากกว่าทำให้ผู้ชมกลัว ดังนั้นการเปิดเผยฉากที่อาจเป็นสาเหตุของเรื่องราวทั้งหมดทำให้ผู้ชมทราบก่อนตั้งแต่ต้นเรื่อง ก็เพื่อลดความตึงเครียดของผู้ชมที่ต้องลุ้นระทึกถึงฉากที่น่ากลัวที่ซ่อนเร้นในหนังผีตลกกลงไป ในทางกลับกันก็ไปเน้นการเพิ่มฉากที่แสดงถึงมุขตลกเข้าไปแทนที่ ทำให้หนังผีที่จริงแล้วต้องมีความน่ากลัวเป็นหลักกลับพบความตลกแทรกอยู่มากกว่าซึ่งนี่ก็เป็นจุดประสงค์หลักของหนังผีตระกูลย่อยตลก จึงเป็นที่มาที่สำคัญของหนังผีตระกูลย่อยตลกที่ต้องมีการเริ่มเรื่องรูปแบบนี้

1.3 การเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ หมายถึงคือ การเปิดเรื่องโดยการแนะนำหรือการกล่าวถึงสถานที่, ตัวละครที่อาจเกี่ยวข้องกับหนังผี โดยมีทั้งที่เป็นรูปภาพนิ่งและการเริ่มฉากที่ประกอบไปด้วยบุคคล หรือสถานที่ที่อาจเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในหนังผี ซึ่งเป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง เพื่อชักจูงจิตใจให้ผู้ชมนั้นนอยาก

ติดตามในภาพยนตร์ต่อไป หรือก็คือการปูเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมได้ไต่บันไดอารมณ์ขึ้นไป ซึ่งเป็นหลักของจิตวิทยาในการเล่าเรื่อง ยกตัวอย่างเช่นหนังผีเรื่อง เปนคู่กับผี ที่มีการแนะนำสถานที่ที่อาจเกี่ยวข้องกับรูปภาพนิ่งและแนะนำตัวละครหลักที่เกี่ยวข้องในฉากของหญิงสาวกำลังเดินทางมาตามหาสามีที่บ้านหลังหนึ่ง เป็นลักษณะการแนะนำตัวละครอย่างหนึ่งของผู้กำกับ

ภาพที่ 4.7

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละครหลักและสถานที่อาจเกี่ยวข้องกับเรื่อง
ในหนังผีเรื่อง “เปนคู่กับผี”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะขนบของการเปิดเรื่องจากการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่นั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการแนะนำตัวละคร ฉากที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป เช่น การแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่พร้อมกัน แนะนำเฉพาะฉากหรือสถานที่ แนะนำเฉพาะ ตัวละครที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นการปูทางให้ผู้ชมได้ไต่บันไดอารมณ์ตามหนังผีได้อย่างน่าติดตามนี้ โดยจะยิ่งทำให้ส่วนที่ถูกปิดบังซ่อนเร้นในหนังผี มีทั้งความน่าสงสัย และความน่ากลัวเพิ่มมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์ตระกูลย่อยของหนังผีไทยจะพบว่าการเปิดประเด็นรูปแบบนี้มักพบมากที่สุดหนังผีตระกูลย่อยความรักและมิตรภาพและหนังผีตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวน นั่นเพราะ หนังผีทั้งสองตระกูลนี้ส่วนใหญ่มักมีการเปิดประเด็นโดยเน้นการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือ สถานที่ก่อนที่จะเริ่มเรื่อง ไม่มีการเปิดเผยสิ่งที่ซ่อนเร้นอยู่เบื้องหลังของหนังผีเลยทันที ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกตามหนังผีหรือมีการไต่บันไดอารมณ์ของหนังผีขึ้นไปเรื่อย ๆ ทำให้ผู้ชมที่นอกจากจะเกิดความเครียดจากการลุ้นระทึกของเนื้อหาในหนังผีแล้ว ยังเกิดความกลัวในการต้อง

เจอผีมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งหนังผีตระกูลย่อยทั้งหนังผีความรักและมิตรภาพและหนังผีสืบสวนสอบสวน ส่วนใหญ่จะเน้นความน่ากลัวถึงสิ่งที่หนังซ่อนไว้เพื่อดึงดูดอารมณ์ผู้ชมให้เพิ่มความเครียด และระดับความกลัวตามไปด้วยเป็นส่วนใหญ่

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ ช่วงที่มีการเกี่ยวข้องกับเรื่องราว ซึ่งดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร จนทำให้เกิดอารมณ์ต่าง ๆ ของหนังผี เช่น ความกลัว ความอึดอัด ความเครียด ความสงสัย เป็นต้น ซึ่งช่วงนี้อาจเน้นไปที่ตัวละครหลักที่ต้องเผชิญหน้ากับผีทั้งทางตรงหรือทางอ้อม ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราวต่อไปดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2

แสดงขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และ
การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
1. ผีหลอก 2. การเดินเรื่องด้วยความตลก 3. ความรักและมิตรภาพ	ผีออกมาหลอกทำให้ผู้ชมตกใจและกลัว มีการใส่มุขตลก เพื่อเบรกอารมณ์ผู้ชม มีการพัฒนาระดับความสัมพันธ์ความรักและมิตรภาพของคนกับผีที่แตกต่างกัน	พบในหนังผีทุกเรื่อง พบในหนังผีทุกเรื่อง พบในหนังผีทุกเรื่อง
4. การสืบหาความจริงจากปมปัญหา	มีการพัฒนาสืบปมปัญหาจากเหตุการณ์ที่ตัวละครสงสัยแต่ยังไม่เฉลยทันที พบในหนังผีทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง	หอแค้นแตก ล่าท้าผี แปด หลอน
5. วยรูน	มีการพัฒนาความคึกคะนองของวยรูน ส่วนมากผลที่ได้จะเป็นด้านที่ไม่ดี พบในหนังผีทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง	ล่าท้าผี ลองของ 2

จากตารางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในตระกูลหนังผีไทย ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ ช่วงที่ต้องเกี่ยวข้องกับอารมณ์หลักๆ ในหนังผีที่ต้องการสื่อออกมา เช่น ความกลัว ความตลก ความสงสัย ความรัก เป็นต้น หรือ อาจเรียกได้ว่าเป็นช่วงของการเผชิญหน้ากับผีในรูปแบบที่แตกต่างกันจนทำให้เกิดเป็นอารมณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้พบลักษณะชนบของการพัฒนาเหตุการณ์เป็น 5 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ผีหลอก คือ การที่ผีออกมาหลอกโดยเน้นการทำให้คนดูตกใจกลัวและรู้สึกกดดันไปตามเนื้อเรื่อง โดยหลอกทั้งตัวละครในเรื่องและคนดูในโรงซึ่งเป็นการแสดงถึงภารกิจอย่างหนึ่งของผีในขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องพบในทุกเรื่อง และแต่ละเรื่องจะมีเกณฑ์ในการถูกผีหลอกไม่เหมือนกัน โดยในช่วงนี้ผีมักไม่มีเหตุผลในการหลอกเพราะผู้ชมจะยังไม่ทราบความต้องการของผีที่แน่ชัดนัก ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องซัดเตอร์กตติวิญญานที่มีผีหญิงสาวออกมาหลอกหลอนคนตั้งแต่เริ่มเรื่องทั้งที่ยังไม่ทราบเหตุผลที่แท้จริง

ภาพที่ 4.8

แสดงภาพตัวอย่างช่วงพัฒนาเหตุการณ์ที่ผีหลอก ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์กตติวิญญาน”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของการพัฒนาเหตุการณ์ที่ถูกผีหลอกนั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการถูกผีหลอกที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 2 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1.1 การถูกผีหลอกแบบทำร้ายคน เช่น หลอกแบบต้องการล้างแค้นของผีกับคน ผีกับผี หรือ การตามฆ่าโดยไร้เหตุผลของผีกับคน เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องลำทำผีที่ผีนายพลเจียงออกมาหลอกทำร้ายคน

ภาพที่ 4.9

แสดงภาพตัวอย่าง การถูกผีหลอกแบบทำร้ายคน ในหนังสือเรื่อง “ล่าท้าผี”



2.1.2 การถูกผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคน เช่น หลอกแบบไม่ได้ตั้งใจให้เห็น หลอกแบบมีเงื่อนไขให้ช่วยเหลือ หลอกแบบแกล้งคน หลอกแบบอยากมีเพื่อน เป็นต้น ยกตัวอย่าง เช่น หนังสือเรื่องผีห่าขาดที่ผีชายหนุ่มออกมาหลอกแบบแกล้งคน

ภาพที่ 4.10

แสดงภาพตัวอย่างการถูกผีหลอกไม่ทำร้ายคนในหนังสือเรื่อง “ผีห่าขาด”



ลักษณะการถูกผีหลอกทั้งสองแบบนี้แตกต่างกันตรงที่เจตนาของผี หากเป็นผีที่ดีก็จะไม่ทำร้ายใคร หรือมีความแค้นก็จะทำร้ายเฉพาะคนร้าย แต่กับคนดีมักหลอก เพราะมีจุดประสงค์บางอย่าง ดังนั้นบางเรื่องผีตนเดียวกันอาจมีทั้งทำร้ายคนและไม่ทำร้าย ข้อ

ค้นพบที่ได้คือขึ้นอยู่กับเจตนาของผีเป็นสำคัญ แต่สิ่งสำคัญกว่านั้น คือ ผู้วิจัยค้นพบได้ว่าหนังที่ได้ชื่อว่าเป็นหนังผีจะพบว่าการถูกผีหลอกทุกเรื่อง แม้จะแตกต่างกันที่รูปแบบก็ตาม

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

ภาพที่ 4.11

แสดงภาพตัวอย่างช่วงพัฒนาเหตุการณ์ที่เดินเรื่องด้วยความตลก ในหนังผีเรื่อง “หอแต้วแตก”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะขนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับการเดินเรื่องหนังผีด้วยความตลกนั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการเดินเรื่องด้วยความตลกที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 ตัวตลกแทรก คือ การนำนักแสดงที่เป็นดาราตลกมาแทรกเพื่อเพิ่มความฮาให้กับหนังผี อีกทั้งเป็นตัวละครหลักและตัวละครที่เข้ามาเสริมเป็นบางฉากให้ขบขันมากขึ้นยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องผีหิวขาด ที่มีนักแสดงตลกออกมาในฉากขณะวิ่งหนีผี

ภาพที่ 4.12

แสดงภาพการเดินเรื่องด้วยความตลกโดยตัวตลกแทรก
ในหนังผีเรื่อง “ผีห่าขาว”



2.2.2 ผีตลก คือ ผีเป็นนักแสดงที่เป็นดาราตลกเล่นเพื่อเพิ่มความตลกมากขึ้น
สีสันในการแต่งแต้มให้ดูตลกมากกว่าทำให้เกิดความน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหอแต้ว
แตก ที่มีผีมีการแต่งตัวแปลก ๆ ออกมาหลอกคนแต่ไม่ได้แสดงให้เกิดความน่ากลัวแต่อย่างไร

ภาพที่ 4.13

แสดงภาพตัวอย่างเดินเรื่องด้วยความตลกที่ผีเป็นตัวตลก
ในหนังผีเรื่อง “หอแต้วแตก”



2.2.3 คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว คือ คนที่เล่นใน
เรื่องนั้นพยายามแสดงตลกโดยการปล่อยมุขต่าง ๆ ระหว่างคนกับคน หรือปล่อยมุขใส่ผีในขณะที่
เผชิญหน้ากับผีอยู่ โดยตัวละครคนนั้นอาจไม่ได้เป็นนักแสดงตลกมืออาชีพ ซึ่งเนื้อหาในเรื่องมัก

เป็นผีที่มีความน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ในฉากที่ตำรวจเจอผีในลิฟท์แล้วพยายามที่จะพูดเบี่ยงเบนความกลัวของตนเองด้วยมุขตลกต่าง ๆ นั้นเอง

ภาพที่ 4.14

แสดงภาพตัวอย่างการเดินเรื่องด้วยความตลกที่มีคนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว ในหนังสือเรื่อง “บุปผาราตรี 2”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าในหนังสือไทยนั้นจะพบการเดินเรื่องด้วยความตลกอยู่บ้างไม่มากนักขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของหนังสือแต่ละเรื่อง แต่ทุกเรื่องจะต้องมีการเบรกอารมณ์ผู้ชมด้วยความตลกเสมอ แต่การเดินเรื่องที่เน้นความตลกนี้จะพบมากที่สุดหนังสือที่ตระกูลย่อยตลก อาจเป็นเพราะว่าจุดประสงค์หลักของหนังสือตลก คือ ต้องการการเดินเรื่องที่เน้นการใส่มุขตลกระหว่างเรื่องทั้งคนทั้งผี หนังสือตระกูลย่อยตลกนี้ จึงมักเป็นหนังสือที่มีระดับความกลัวน้อยกว่าหนังสือตระกูลย่อยอื่น ถึงแม้บางเรื่องผีจะร้ายกาจมากเพียงใด แต่เมื่อถูกดำเนินเรื่องให้ตลกทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าผีที่ดุร้ายก็จะค่อยๆ ลดความน่ากลัวน้อยลงไปทันที

2.3 ความสัมพันธ์ในเรื่องความรักและมิตรภาพ คือ การพัฒนาเหตุการณ์ในเรื่องของความสัมพันธ์แบบความรักเชิงชู้สาวและความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อน ซึ่งหนังสือที่พบจะแสดงถึงการพัฒนาความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ ความสัมพันธ์แบบนี้มักพบในหนังสือทุกเรื่องแต่จะแตกต่างกันที่หนังสือเรื่องนั้นจะเน้นให้เป็นความสัมพันธ์รูปแบบใดและระดับไหน ยกตัวอย่างเช่น ผีในเรื่องเด็กหอที่เด็กชายชาติตรีเริ่มมีความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่ตนไม่เคยรู้ว่าเป็นผีมาก่อนจนกลายเป็นมิตรภาพฉันทน์เพื่อนระหว่างคนกับผีที่แน่นแฟ้นมากขึ้น เป็นต้น

ภาพที่ 4.15

แสดงภาพตัวอย่างช่วงพัฒนาเหตุการณ์ความสัมพันธ์ความรักและมิตรภาพ
ในหนังสือเรื่อง “เด็กหอ”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความรักและมิตรภาพนั้น หนังยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการเล่นเรื่องด้วยความรักและมิตรภาพที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1 รักแท้ต้องจากกัน ส่วนมากเป็นลักษณะของผีที่มีความรักกับคนตั้งแต่ยังเป็นคนอยู่จนตายไปก็ยังรักอยู่แต่จุดจบจะอยู่ด้วยกันไม่ได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือ ที่แม้ผีจะมีความรักกับคนมากเพียงใดสุดท้ายผีก็ต้องอยู่ส่วนผี คนก็ต้องอยู่ส่วนคนอยู่ดี

ภาพที่ 4.16

แสดงภาพตัวอย่างความสัมพันธ์เรื่องความรักที่รักแท้ต้องจากกัน
ในหนังสือเรื่อง “ตำนานกระสือ”



2.3.2 รักคือหลอกลวง เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ความรักของคนกับผี ตั้งแต่ที่ผียังไม่ตายและสุดท้ายเกิดการหลอกลวงขึ้นเป็นเหตุให้ฝ่ายที่ถูกหลอกนั้นฆ่าตัวตายหรือถูกฆ่าตาย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเป่นซู้กับผี ที่ผีผู้หญิงตามหาสามีที่ตนรักแต่มาทราบภายหลังว่าชายที่ตนรักมีภรรยาเก่าอยู่แล้ว เธอจึงกลับไปฆ่าตัวตาย และสามีก็ถูกภรรยาเก่าฆ่าตายไปแล้ว เป็นต้น

ภาพที่ 4.17

แสดงภาพตัวอย่างความสัมพันธ์เรื่องความรักที่รักคือหลอกลวง
ในหนังสือเรื่อง “เป่นซู้กับผี”



2.3.3 มิตรภาพระหว่างเพื่อน คือ มิตรภาพที่ถูกก่อตัวขึ้นมาจากความสัมพันธ์ของคนกับผีแบบเพื่อนและมีความรู้สึกที่ดีต่อกันมากกว่าการจะทำให้อีกฝ่ายต้องกลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี2 ที่เมื่ออดีตของผีเอกเคยขับรถชนหญิงสาวจนบาดเจ็บเมื่อมีโอกาสได้มาอยู่ที่หอเดียวกัน จึงทำให้ผีเอกมาคอยดูแลเธอจนเป็นความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างคนกับผี เป็นต้น

ภาพที่ 4.18

แสดงภาพตัวอย่างความสัมพันธ์เรื่องมิตรภาพระหว่างเพื่อน
ในหนังสือเรื่อง “บุปผาราตรี 2”



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

2.4 การสืบหาความจริงจากปมปัญหา คือ การหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ โดยอาจมีผลมาจากความสงสัย หรือความอยากรู้อยากเห็นที่แท้จริงจากการเปิดประเด็นตอนเริ่มเรื่อง ซึ่งการพัฒนาช่วงนี้จะมีการสืบปมปัญหาที่ค้างคาใจในเหตุการณ์ที่ตัวละครสงสัยแต่จะยังไม่เฉลยในทันทีเพราะเป็นแค่ช่วงของการพัฒนาเหตุการณ์เท่านั้น เพื่อเป็นการคลายความสงสัยเหล่านี้ ตัวละครจึงต้องหาคำอธิบายจากสถาบันต่างๆ ในสังคม โดยผู้วิจัยพบว่า การสืบหาความจริงจากปมปัญหาจะพบได้ในทุกตระกูลย่อยของหนังสือไทยแต่ไม่ทุกเรื่อง ซึ่งในหนังสือบางเรื่องหรือบางตระกูลย่อยนั้นอาจมีการเปิดเผยความจริงบางส่วนจากความลับที่ซ่อนเร้นไว้บ้างแล้วตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง แต่สุดท้ายสิ่งที่หนังสือทุกเรื่องมักจะขาดไม่ได้ คือ ความลับสุดยอดที่ลวง หรือปกปิดเอาไว้ ถือเป็นความลับที่อาจเป็นจุดหักมุมของเรื่อง เป็นความลับที่เป็นสาเหตุที่มาทั้งหมดของหนังสือและจะถูกเปิดเผยตอนท้ายเรื่องแทบทุกครั้ง ในช่วงของการสืบปมปัญหาของเรื่องจึงถือว่าเป็นช่วงที่สำคัญมากสำหรับหนังสือทุกเรื่องเพราะจะทำให้ผู้ชมที่รู้สึกกลัวอยู่

แล้วจะมีอารมณ์ล้นระทึก ตื่นเต้นและตกใจ ร่วมไปกับหนังเพิ่มขึ้นด้วย แต่ในการสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้นขึ้นอยู่กับวิธีการของแต่ละเรื่องว่าจะให้เป็นไปในรูปแบบใด เพราะบางเรื่องก็อาจไม่ได้แสดงให้เห็นชัดว่ามีการสืบหาความจริงตลอดเวลา แต่อาจดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ จนถึงจุดสำคัญของหนังที่เริ่มมีการคลี่คลายให้เห็นเอง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องแฝด ที่แฝดพี่ต้องกลับมาเยี่ยมแม่ที่ป่วยและต้องเจอผีแฝดน้องที่ตามหลอกอยู่ตลอดแผนหนุ่มต้องไปหาจิตแพทย์เพื่อช่วยคลายความจริงหรือช่วยรักษาแต่สุดท้ายวิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถช่วยคลายปัญหาได้ แฝดพี่กลับเป็นหนักมากกว่าเดิม

ภาพที่ 4.19

แสดงภาพตัวอย่างช่วงพัฒนาเหตุการณ์การสืบหาความจริงจากปมปัญหา
ในหนังผีเรื่อง “แฝด”



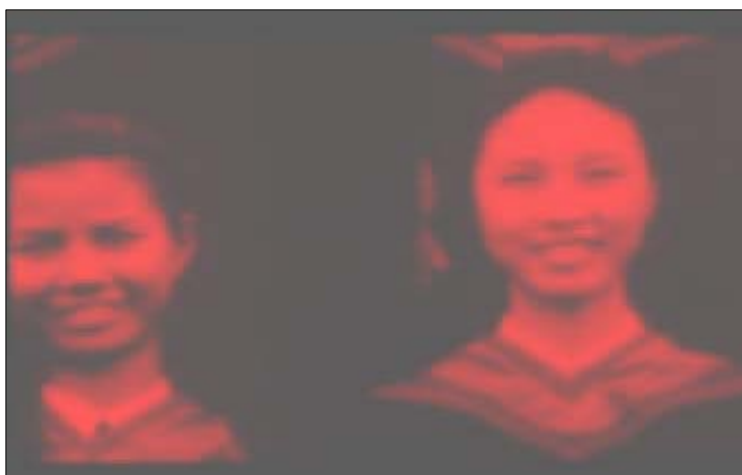
ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะขนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับการดำเนินการสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้น หนังผียังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการสืบหาความจริงจากปมปัญหาที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกันออกไป 4 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.4.1 วิทยาศาสตร์ การได้มาซึ่งความรู้ทางวิทยาศาสตร์คือ “เหตุผล” ในขณะที่ผีคือ “ความเชื่อ” (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 46-51) ดังนั้นวิทยาศาสตร์จึงมองว่าเรื่องผีนั้นพิสูจน์ไม่ได้ แต่คนก็พยายามจะใช้วิทยาศาสตร์เพื่อหาคำอธิบายมาคลายความสงสัยที่เกิดขึ้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องซัดเตอร์กิดติตติวิญญูณ ที่ตัวละครในเรื่องพยายามสืบหาเหตุผลที่นำมาอธิบายรูปถ่ายว่าทำไมถ่ายติดสิ่งอื่นมาในรูปด้วย โดยต้องการนำเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับหลักในการถ่ายรูปมาอธิบายปรากฏการที่เกิดขึ้น เป็นต้น จนบางครั้งก็อธิบายได้บางครั้ง

วิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถพิสูจน์ได้ และไม่สามารถใช้อำนาจทางวิทยาศาสตร์นี้ปราบผีได้เช่นกัน แต่ในทางกลับกันผีนั้นสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับวิทยาศาสตร์ได้อย่างกลมกลืน เช่น ผีสามารถขึ้นลิฟต์ได้ ผีเข้า-ออกจากรูปถ่ายได้ เป็นต้น

ภาพที่ 4.20

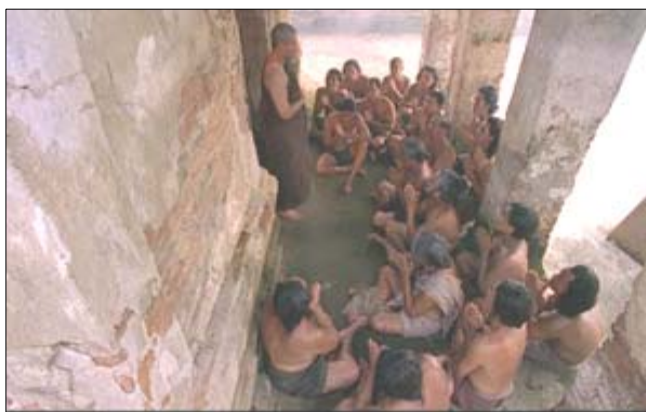
แสดงภาพตัวอย่างการสืบหาความจริงโดยวิทยาศาสตร์
ในหนังสือเรื่อง “ซัดเตอร์กตติวิญญาน”



2.4.2 ศาสนา หนังสือของไทยนั้นมักมีกล่าวอ้างถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่แล้ว เช่น เชื่อว่าเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจและช่วยให้สบายใจขึ้นเมื่อเกิดความเครียดสูง, สิ่งศักดิ์สิทธิ์จะช่วยคุ้มครองให้พ้นจากผีร้ายทั้งปวง และบางสิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ศาสนาอาจช่วยอธิบายได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่ชาวบ้านไปหาหลวงพ่ที่วัดเพื่อให้หลวงพ่หาทางสืบและชี้แนะว่าใครเป็นกระสือที่ออกอาละวาดในหมู่บ้านกันแน่ เป็นต้น โดยส่วนมากอำนาจทางศาสนานั้นจะนำมาต่อรองในการปราบผีได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ ด้วย เพราะถ้าผีดี ศาสนาก็จะไม่เข้ามายุ่งเกี่ยวและปล่อยให้ไปไปตามกรรมของผีเอง

ภาพที่ 4.21

แสดงภาพตัวอย่างการสืบหาความจริงโดยศาสนา ในหนังสือเรื่อง
“ตำนานกระสือ”



2.4.3 ไสยศาสตร์ อาจกล่าวได้ว่าเป็นที่แห่งหนึ่งที่สามารถเป็นที่พึ่งทางใจของคนได้เมื่อเจอผี เพราะสถานที่เหล่านี้มีความเชื่อเรื่องผีเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เช่น การเข้าทรง และเช่นเดียวกันกับอำนาจของศาสนาที่เชื่อว่าสามารถอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นและเข้าไปหยุดการกระทำของผีได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือ ที่หมอผีพยายามเข้ามาปราบผีแต่ก็ไม่สามารถเข้าไปหยุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ เป็นต้น โดยส่วนมากหมอผีมักสนใจเพียงว่าต้องทำหน้าที่ในการอธิบายปรากฏการณ์และหาวิธีการในการปราบผีให้สำเร็จแต่ไม่ได้ดูเหตุผลที่เกิดขึ้นว่าทำไมผีต้องออกมาหลอกคน แต่ก็มียุคหลายครั้งที่หมอผีเองก็ไม่สามารถเข้าไปจัดการกับผีหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอำนาจที่ไม่แก่กล้าพอ หรือความประมาทของหมอผีนั่นเอง

ภาพที่ 4.22

แสดงภาพตัวอย่างการสืบหาความจริงโดยไสยศาสตร์ ในหนังสือเรื่อง
“ตำนานกระสือ”



2.4.4 ตำรวจหรือทหาร คล้ายกับวิทยาศาสตร์นั้นอาจพิสูจน์ได้จากหลักฐานที่มีจากคนหรือผี เพื่อนำไปสู่การตามหาความจริง แต่ส่วนมากผีจะเจอคนร้ายก่อนแทบทุกเรื่อง อาจเป็นเพราะสถาบันเหล่านี้มีอำนาจในการชี้ชะตาชีวิตของสังคมการวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมจริง ๆ อาจทำไม่ได้ ดังนั้นจึงต้องอาศัยอำนาจแห่งผีที่คอยทำหน้าที่ตรวจสอบอีกที (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2544, น. 67-68) เพราะสถาบันเองก็อาจทำหน้าที่ล้มเหลวหรือผิดพลาดได้เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่ตำรวจเข้ามาสืบหาคนร้ายที่ปล้นธนาคาร แต่สุดท้ายก็โดนผีหลอก และผีก็เป็นตัวการที่ทำให้คนร้ายออกมามอบตัวได้เอง เพราะผีไปอาละวาดคนร้าย เป็นต้น

ภาพที่ 4.23

แสดงภาพตัวอย่างการสืบหาความจริงโดยตำรวจ ในหนังสือเรื่อง
“บุปผาราตรี 2”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังสือตระกูลย่อยที่แสดงช่วงพัฒนาเหตุการณ์ของการสืบหาความจริงจากปมปัญหาได้ชัดเจนมากที่สุด คือ หนังสือตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวน โดยเป็นหนังสือตระกูลย่อยรุ่นใหม่ที่มีหนังสือหลายเรื่องที่สามารถสร้างความน่ากลัวในการสืบหาความจริง รวมไปถึงฉากที่ต้องมีการลุ้นระทึกจนถึงวินาทีสุดท้ายได้อย่างลงตัว ผู้วิจัยพบว่าหนังสือไทยทุกเรื่องนั้นแท้จริงแล้วต้องการสื่อสารความน่ากลัวออกมา และสิ่งที่ยิ่งทำให้หนังสือมีความลุ้นระทึกเพิ่มมากยิ่งขึ้นไปอีก คือ ช่วงของการหาความจริงที่ถูกซ่อนเร้นไว้เบื้องหลังของหนังสือ ซึ่งหนังสือตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวนนี้สามารถนำวิธีการในการสืบหาความจริงจากปมปัญหาได้อย่างชัดเจนและน่าติดตามมากกว่าหนังสือตระกูลย่อยอื่น โดยการสืบหาความจริงจากปมปัญหาของเรื่องราวในหนังสือสืบสวนสอบสวนในช่วงแรกมักใช้ความรู้จากวิทยาศาสตร์ก่อน อาจเป็นเพราะคนในปัจจุบันนี้มักอ้างถึงวิทยาศาสตร์ว่าเป็นสถาบันที่สามารถพิสูจน์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ

ได้ตามเหตุและผลที่เกิดขึ้นจริง หากยังหาคำตอบไม่ได้ก็ค่อยตามมาด้วยการสืบจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ที่คิดว่าจะช่วยคลี่คลายได้ตามลำดับ

2.5 ความคึกคะนองของวัยรุ่น คือ การพัฒนาเหตุการณ์ความคึกคะนองของวัยรุ่นในรูปแบบที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจก่อให้เกิดผลที่ตามมาไม่ตึ๊ง ทั้งนี้อาจมีที่มาจากปัญหาของวัยรุ่นเองหรือเป็นเหตุจากความคึกคะนองของวัยรุ่นก็ได้ การนำความคึกคะนองของวัยรุ่นมาเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาหนังสือ ผู้วิจัยพบว่ามื่ออยู่ในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องล่าทำผี ที่วัยรุ่นเกิดความคึกคะนองเข้าร่วมการแข่งขันรายการที่เกี่ยวกับการอยากทำพิธีจนความเชื่อเรื่องผีในสถานกักกันคุกเขมร เป็นเหตุให้ทุกคนต้องตายกันหมดรวมถึงทีมงานด้วย อาจเป็นเพราะการเข้าไปรบกวน ลบหลู่ในสถานที่ของผีก็เป็นได้

ภาพที่ 4.24

แสดงภาพตัวอย่างช่วงพัฒนาเหตุการณ์ความคึกคะนองของวัยรุ่นในหนังสือ
เรื่อง “ล่าทำผี”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะชนบของช่วงการพัฒนาเหตุการณ์เกี่ยวกับด้านความคึกคะนองของวัยรุ่นนั้น หนังสือยังมีการสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากความคึกคะนองของวัยรุ่นที่มีความหลากหลาย ซึ่งเข้าข่ายลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างออกไป 2 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.5.1 วัยรูนนั้นต้องการที่จะค้นหาตัวตนที่แท้จริง ในที่นี้อาจหมายถึงทั้งตัวตนของผีและของตนเองด้วยจึงทำการพิธีจนด้วยวิธีการต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี10 ที่กลุ่มวัยรุ่นที่พยายามหาคำตอบในเรื่องการมองเห็นผี และเพื่อเป็นการพิสูจน์สิ่งที่อยากรู้ประกอบด้วยการอยากลองของวัยรุ่นลึมนึกถึงผลร้ายแรงที่กำลังจะตามมา จึงทำให้เกิดเรื่องเศร้าสลดตามมามากมายสุดซึ่งรวมไปถึงการสูญเสียชีวิตของพวกเขาเอง เป็นต้น

ภาพที่ 4.25

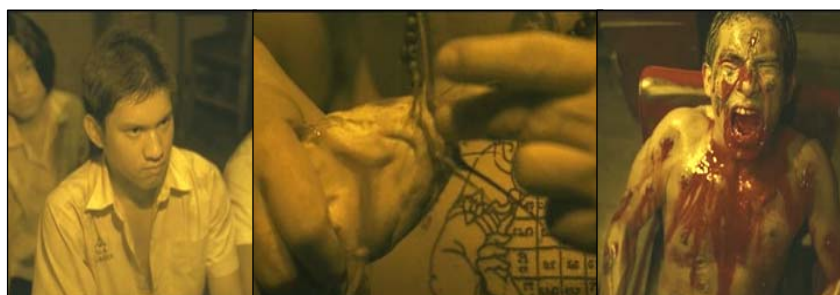
แสดงภาพตัวอย่างความคึกคะนองของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นต้องการค้นหาตัวตน
ที่แท้จริงในหนังสือเรื่อง “คนเห็นผี10”



2.5.2 วัยรุ่นนั้นมีปัญหามากมายที่ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยากที่จะเข้าใจ จึงทิ้งปัญหาเหล่านี้ให้พวกเขาเผชิญ เช่น ปัญหาครอบครัวเห็นพ้องมีเมียน้อย, ปัญหาระหว่างเพื่อน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องลองของ2 ที่วัยรุ่นมีปัญหาระหว่างครูกับลูกศิษย์ จึงเกิดความคึกคะนองในการแก้แค้นครูโดยการเข้าไปทำพิธีลงของ โดยทำใส่ครูเป็นเหตุให้คนตาย สุดท้ายกรรมตามสนองย้อนมาทำร้ายคนในครอบครัวตนเองจนเป็นเหตุให้เสียชีวิตกันทั้งหมด เป็นต้น

ภาพที่ 4.26

แสดงภาพตัวอย่างความคึกคะนองของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นที่มีปัญหาที่ยาก
จะเข้าใจ ในหนังสือเรื่อง “ลองของ 2”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าความคึกคะนองของวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนั้นแม้จะพบในทุกตระกูลย่อยแต่ก็ไม่ได้พบในทุกเรื่อง โดยหนังสือตระกูลย่อยที่ถูกพบมากที่สุดคือหนังสือตระกูลย่อยโคกนาฏกรรม นั่นเพราะช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ของหนังสือโคกนาฏกรรมนั้นมัก

เน้นไปที่อารมณ์แห่งความคึกคะนอง ภาพอันสยดสยอง อันเนื่องมาจากปัญหาที่แตกต่างกัน โดยไม่ว่าต้นตอของเรื่องเป็นมาอย่างไร แต่เรื่องราวมักถูกดำเนินต่อไปจากความคึกคะนองของวัยรุ่น

3. ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) หมายถึง เป็นขั้นที่เนื้อเรื่องได้ดำเนินมาจนถึงความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจได้ว่าตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร ทำให้ช่วงนี้ของหนังจึงเป็นช่วงที่สำคัญที่อาจทำให้ผู้ชมอยากรู้มากที่สุดช่วงหนึ่งของหนัง ซึ่งผู้วิจัยพบว่าขั้นภาวะวิกฤตินี้มีขอบเพียงอย่างเดียว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การเปิดเผยความจริง คือ ขอบของขั้นภาวะวิกฤติ หรืออาจกล่าวได้ว่าในขั้นภาวะวิกฤติของหนังนี้ก็คือช่วงของการเปิดเผยความจริงของเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น เพราะเมื่อโลกของผีที่ลึกลับถูกเปิดเผยขึ้นแล้ว เรื่องราวที่ถูกปกปิดเหล่านั้นอาจเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมคาดไม่ถึงขึ้นก็ได้ ซึ่งเหตุการณ์ที่ถูกเปิดเผยและคาดไม่ถึงเหล่านี้จะแตกต่างกันออกไปตามเนื้อหาของหนังผีแต่ละเรื่อง

ตารางที่ 4.3

แสดงขอบของขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) และการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของ ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)	ประติษฐกรรม	การสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย	ตัวอย่าง หนังผีไทย
การเปิดเผย ความจริง	1) การเปิดเผยตัวตน ที่แท้จริงของผี 2) การเปิดเผยสาเหตุ การตายของผี 3) การเปิดเผยความ ต้องการของผี	การเปิดเผยว่าใครมีสถานะเป็นผี พบ ในหนังผีทุกตระกูลย่อยแต่อาจพบ น้อยมากในหนังผีตระกูลย่อยตลก การเปิดเผยถึงสาเหตุการตายของผี และทำให้ทราบว่าใครเป็นและใคร เป็นคนดี การเปิดเผยถึงสิ่งที่ผีต้องการรวมถึง คนเลว สาเหตุที่ทำด้วย	เด็กหอ เปนู้กับผี ตำนานกระสือ คนเห็นผี10 พบในหนังผีทุก เรื่อง พบในหนังผีทุก เรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ในขั้นตอนวิกฤติ (Climax) ที่ได้ ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า วิกฤติในหนังสือแต่ละเรื่องนั้น มีชนบเพียงอย่างเดียว นั่นคือ การเปิดเผยความจริง หรือการเปิดเผยเบื้องหลังที่เป็นสาเหตุของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งความจริงที่บอกกล่าวนั้นอาจสร้างความแปลกใจให้กับผู้ชมได้ มีลักษณะของประติษฐกรรม 3 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1.1 การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี คือ การเปิดเผยความจริงถึงตัวตนที่แท้จริงของผีว่าใครมีสถานะเป็นผี หรือใครมีสถานะเป็นคน การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีอาจมีการลงมาตั้งแต่ต้นจึงถือเป็นประติษฐกรรมรูปแบบหนึ่งในการเปิดเผยความจริง ที่นำมาใช้ในหนังสือไทยหลายๆ เรื่อง เพราะนอกจากตัวละครในเรื่องจะตกใจและต้องตัดสินใจทำบางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นหลังจากนี้แล้ว ผู้ชมเองก็พลอยตกใจและลุ้นระทึกไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอ เป็นเรื่องหนึ่งที่ซาตริเมื่อรู้ว่าเพื่อนที่ตนคบมานั้นเป็นผีถึงกับตกใจ และเกิดการสับสนว่าตนเองต้องกลัวหรือทำยังไงต่อไปดี เป็นฉากที่ทำให้คนดูลุ้นระทึกไปด้วย เป็นต้น

ภาพที่ 4.27

แสดงภาพตัวอย่างขึ้นภาวะวิกฤติการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีในหนังสือเรื่อง“เด็กหอ”



ทั้งนี้ ตัวตนที่แท้จริงของผีนั้นอาจมีความสัมพันธ์กับคนคือ เพื่อน พ่อแม่ พี่น้อง แฟน คนที่รู้จัก ตนเองหรืออยู่กับตนเองฯ ผู้วิจัยยังพบว่าการเปิดเผยความจริงถึงตัวตนที่แท้จริงของผีนี้มักพบในหนังสือไทยในทุกตระกูลย่อย แต่อาจจะพบน้อยมากในหนังสือตลก เพราะตัวละครผีในหนังสือตลกส่วนมากมักออกมาอาละวาดหรือแสดงอำนาจตั้งแต่ต้นเรื่องเพื่อให้เห็นความวุ่นวายและความเดือดร้อนของชาวบ้านที่เกิดจากการหลอกของผีให้ชัดเจนเพื่อง่ายต่อการแทรกมุขตลก ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโกยเถาะโยมที่ผีเด็กออกมาหลอกอาละวาดสร้างความวุ่นวายให้ชาวบ้าน และหนังสือเรื่องหอแคว่แตกที่มีผีกะเทยออกมาหลอกอาละวาดเช่นกัน

ภาพที่ 4.28

แสดงภาพตัวอย่าง การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีในหนังสือตระกูลย่อยตลก
ตั้งแต่ต้นเรื่อง ในหนังสือเรื่อง “โกยเถอะโยม” และ “หอแคว่แตก”



3.1.2 การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี คือ การเปิดเผยถึงสาเหตุการตายของผี หรือการเปิดเผยถึงที่มาที่ไป ที่ทำให้ต้องกลายมาเป็นผี ในที่นี้พบว่า การเปิดเผยสาเหตุการตายของผีนั้นนอกจากจะทำให้ทราบว่าผีตายอย่างไรแล้ว บางเรื่องหากมีคนมาเกี่ยวข้องกับสาเหตุการตายของผีก็จะทำให้ทราบว่าใครกันแน่ที่เป็นคนเลว และใครคือคนดี เมื่อความจริงถูกเปิดเผย อาจทำให้ผู้ชมนั้นตกใจ จากการเข้าใจผิดมาตั้งแต่ต้นก็เป็นได้ และเรื่องราวทั้งหมดนี้อาจเป็นจุดเริ่มต้นที่แท้จริงที่ทำให้เกิดเรื่องราวของหนังสือเรื่องนี้ก็ได้ ในหนังสือไทยแทบทุกเรื่องจึงต้องมีการเปิดเผยสาเหตุและรูปแบบการตายของผีโดยมักอยู่ในชั้นวิภววิทยาหรือชั้นการเปิดเผยความจริงของหนังสือแทบทุกเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝดที่แฟนหนุ่ม สืบทราบความจริงจากแม่ของแฝด ทั้งคู่ว่าคนที่ตายแท้จริงคือแฝดน้องเพราะถูกพี่ฆ่า โดยการบีบคอจนตาย และคนที่คบอยู่ปัจจุบันนั้นเป็นแฝดพี่ เมื่อรู้ว่าฆาตกรที่แท้จริงคือใครและสาเหตุที่ผีมาหลอก นอกจากทำให้ผู้ชมเริ่มกระจำงในความจริงแต่ก็ต้องลุ้นต่อไปว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับคนร้ายตัวจริงและพระเอกด้วย

ภาพที่ 4.29

แสดงภาพตัวอย่าง การเปิดเผยสาเหตุการตายของผีจากหนังสือเรื่อง “แฝด”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะ ประดิษฐกรรมของชั้นภาวะวิกฤติที่เกี่ยวกับการเปิดเผยสาเหตุการตายของผีนั้น หนังผียังมีการ สร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการเปิดเผยสาเหตุการตายของผีที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีลักษณะของ ประดิษฐกรรมย่อยที่แตกต่างกันออกไป 4 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- ถูกฆ่าตาย เป็นสาเหตุที่พบมากของหนังผีในปัจจุบันนี้ เช่น การ ช่มขึ้นผู้หญิงแล้วฆ่าตาย, การฆ่าคนตายจากอารมณ์ชั่ววูบ ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องผีหัวขาด ที่ ถูกคนร้ายฆ่าตายโดยการตัดหัวจนขาดออกจากตัว เป็นต้น

ภาพที่ 4.30

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยการถูกฆ่าตายของผี ในหนังผีเรื่อง “ผีหัวขาด”



- อุบัติเหตุ เป็นการตายที่ไม่ได้ตั้งใจให้เกิด ผีบางตนอาจยังไม่รู้ว่า ตนเองตายไปแล้วด้วยซ้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอที่ผีเด็กจมน้ำตาย เพราะแก๊งหลอก เพื่อน สูดทำยาเป็นตะคริวทำให้จมน้ำตายจริงโดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นต้น

ภาพที่ 4.31

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยการเกิดอุบัติเหตุตายของผีจากหนังผีเรื่อง “เด็กหอ”



- ชม่าตัวตาย ฝี่ที่ชม่าตัวตายเองจะมีสาเหตุอันน่าเศร้าใจ อันมาจาก ปัญหาต่าง ๆ ในชีวิต เช่น อาจมาจากความอับอายของตนเองทั้งโดนข่มขืนการหักหลังและผิดหวัง เรื่องความรัก ปัญหาการดำเนินชีวิต ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งฝี่เรื่องคนเห็นฝี่ ที่ฝี่หลินผูกคอตายเพราะ ต้องการหนีปัญหาชีวิตจากที่ถูกคนทั้งหมู่บ้านรุมเกลียดเพียงเพราะเธอมีความสามารถพิเศษ มองเห็นฝี่ที่มารอรับวิญญาณคนตายของแต่ละคนได้ สุดท้ายเกิดไฟไหม้ครั้งใหญ่ในหมู่บ้านไม่มีใครเชื่อเธอเลยทำให้คนตายเกลื่อน และกลับมารุมประณามเธอ จนทำให้เธอคิดสั้น เป็นต้น

ภาพที่ 4.32

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยการฆ่าตัวตายของฝี่ ในหนึ่งฝี่เรื่อง “คนเห็นฝี่”



- โดนพิธีกรรมตาย คนที่ทำพิธีกรรมไสมีทั้งตั้งใจให้อีกคนตายกับไม่ได้ตั้งใจถึงกับให้เสียชีวิตแต่ก็อาศัยพิธีกรรมทำให้คนตายเหมือนกัน เช่น การทำพิธีสะเดาะเคราะห์ นอนในโลงแล้วคนที่รักจะต้องตาย, การทำพิธีลงของไล่ ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งฝี่เรื่องลงของ2 ที่ วิญญาณเทพสามตาที่อาศัยอยู่ในร่างครูพนอทำให้เธอมีวิชาอาคมด้านไสยศาสตร์กลับมาแก้แค้น คนที่ฆ่าลูกของเธอและเป็นกลุ่มคนที่เคยทำพิธีกรรมลงของกับเธอมาก่อน ทุกคนในครอบครัวนี้ จึงต้องตายทั้งหมด

ภาพที่ 4.33
แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยการโดนพิชกรรมตาย
ในหนังสือเรื่อง “ลองของ 2”



3.1.3 การเปิดเผยความต้องการของผี คือ การเปิดเผยถึงความต้องการที่แท้จริงของผี อาจเป็นผลมาจากการตายของผี เพราะอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผีเกิดความต้องการรูปแบบต่าง ๆ โดยรูปแบบของชั้นวิภัติในการเปิดเผยความต้องการที่แท้จริงของผีในหนังสือ นั้น ผู้กำกับได้นำมาใช้เยอะมากเพราะทั้งผู้ชมและนักแสดงในเรื่องก็มักเชื่อว่าถ้าทราบเหตุผลที่แท้จริงที่ผีออกมาหลอก จะทำให้แก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้ แต่บางครั้งแม้จะรู้ความต้องการของผีแล้วก็มักจะไม่สามารถแก้ไขอะไรได้ทันท่วงที หรืออาจสายเกินกว่าจะแก้ด้วยซ้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโกยเถอะโยมที่ผีเด็กตายเพราะการทำแท้งของแม่ตนเองตามลำพัง และหลังจากเกิดเรื่องพ่อเด็กได้ไปบวชเพราะตามหาลูกเมียไม่เจอ จนเมื่อพ่อและแม่บังเอิญมาอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน ผีเด็กเลยออกมาอาละวาดเพียงเพื่ออยากให้คนรัก เกิดความเหงาเมื่อตายไปเป็นผีไม่มีเพื่อนเล่นด้วยจึงออกมาหลอกเพื่อเล่น หยอกล้อกับคน โดยสิ่งที่ผีตั้งใจคือการได้เจอพ่อและแม่ที่กลับมาอยู่พร้อมหน้ากัน เป็นหนังสือที่อาจไม่ได้ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์กลัวมากเกินไป (หนังสือตระกูลย่อยตลก) แต่ก็ยังเป็นชั้นวิภัติที่น่าสงสาร หรือการเปิดเผยความจริงที่ทำให้เห็นว่าเรื่องราวทั้งหมดมาจากการทำแท้งเด็กจนตาย และนี่แหละเป็นสาเหตุที่ทำให้ผีเด็กต้องมาหลอกชาวบ้าน เป็นต้น

ภาพที่ 4.34

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยความต้องการของผี ในหนังสือเรื่อง
“โกยเถอะโยม”



ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าภายใต้ลักษณะ
ชนบของชั้นภาวะวิกฤติที่เกี่ยวกับการเปิดเผยสาเหตุที่มีผลต่อความต้องการของผีนั้น หนังสือยังมี
การสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากการเปิดเผยสาเหตุที่มีผลต่อความต้องการของผีที่มีความ
หลากหลาย ซึ่งมีลักษณะของประติษฐกรรมย่อยที่แตกต่างกันออกไป 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียด
ดังนี้

- ความต้องการแก้แค้น อาจเพราะถูกฆ่าตาย, ฆ่าตัวตายอาจมาจาก
ความอับอายของตนเองทั้งโดนข่มขืน การหักหลังและผิดหวังเรื่องความรัก, ผีที่โดนพิธีกรรมตาย
เช่น การทำพิธีสะเดาะเคราะห์นอนในโลงแล้วคนที่รักจะต้องตาย, การทำพิธีลงของใส่
ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชัตเตอร์กดติดวิญญาณ ที่ผีเนตรนภากลับมาแก้แค้นทุกคนที่เคยข่มขืน
เธอรวมทั้งแฟนที่เธอรักมาก เธอก็มาแทรกแซงชีวิตประจำวันจนกลายเป็นคนบ้า เป็นต้น ความ
ต้องการของผีในเรื่องของการกลับมาแก้แค้น มักพบมากในหนังสือปัจจุบันนี้

ภาพที่ 4.35

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยความต้องการแก้แค้นของผี
ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์กตติวิญญาน”



- ความต้องการมีเพื่อน หรือเหงา เศร้า ผีอาจตายแบบไม่ได้ตั้งใจตาย และอาจถูกสิงสู่อยู่ ณ ที่ใดที่หนึ่ง เช่น อาจเกิดอุบัติเหตุ ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเรื่องเด็กหอที่ผีเด็กจมน้ำตายเพราะอุบัติเหตุ และต้องไปจมน้ำตายทุกวันในเวลาที่เกิดอุบัติเหตุคือตอน 6 โมงเย็น ตัวละครผีเด็กชายที่รอกการปลดปล่อยนี้แท้จริงเกิดความเหงาและอยากมีเพื่อนที่มาเข้าใจตนและช่วยปลดปล่อยให้เขาหลุดพ้นจากชะตากรรมที่เลวร้ายนี้ จนได้มาพบเพื่อนที่เป็นคนและเป็นคนที่มีความต้องการให้คนอื่นเข้าใจเช่นกัน ทั้งสองจึงเกิดความผูกพันจนเป็นเพื่อนที่เข้าใจซึ่งกันและกัน เป็นต้น ส่วนมากเป็นผีที่ดีเพียงแต่อาจทำให้คนตกใจกลัวบ้างตอนที่เข้ามาหยอกหลอ และหลอกหลอนคนไม่ได้มีเจตนาทำร้าย

ภาพที่ 4.36

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยความต้องการมีเพื่อนของผีในหนังผีเรื่อง “เด็กหอ”



- ความต้องการปฏิบัติตามภารกิจให้สำเร็จ หากเป็นภารกิจตามฆ่า ส่วนมากอาจไม่เคยมีความสัมพันธ์ใด ๆ มาก่อนระหว่างผีกับคนแต่ผีสามารถฆ่าคน ๆ นั้นได้อย่างไม่ลังเล ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องล่าท้าผี ที่ทำหน้าที่ในการฆ่าคนที่เข้ามาพิสูจน์ความเชื่อเรื่องผี ในสถานกักกันที่ตนเองสิงสถิตอยู่ อาจเป็นเพราะการเข้าไปรบกวนยังสถานที่ของผี ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้ คนกลุ่มนี้ไม่เคยมีความสัมพันธ์ใด ๆ กับผีมาก่อนก็เลยโดนผีฆ่าตาย หรือทำตามหน้าที่ที่สืบทอดมาและมีผลต่อการดำรงชีวิตของผีตนนั้น ยกตัวอย่างเช่น ตำนานกระสือที่ผีกระสือมีความต้องการในการปฏิบัติภารกิจ โดยมีการฆ่าคนเพื่อความอยู่รอดและสืบทอดวิญญาณด้วย เป็นต้น หรือทำตามภารกิจความอยากรู้อยากเห็น คล้ายการตามหาความจริงเหมือนหนังสืสืบสวนสอบสวน ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องเพนชู้กับผี ที่ผีหญิงสาวต้องการการปฏิบัติภารกิจในการตามหาสามีที่จากมา แต่สุดท้ายก็ต้องเสียใจเพราะถูกผิดหวังในความรัก และทราบความจริงว่าตนเองและทุกคนในบ้านได้ตายไปแล้วเหตุการณ์จากโศกนาฏกรรมเรื่องผู้สาวนี้เอง เป็นต้น ถือเป็นความต้องการของผีอย่างหนึ่งในหนังสืไทย ซึ่งผู้วิจัยยังพบว่าในขั้นตอนของการเปิดเผยความต้องการที่แท้จริงของผีแต่ละรูปแบบนี้ก็เหมือนกับการยึดติดอยู่กับความต้องการของตนเอง หรือการพยายามฝันชะตากรรมของตนเองที่ยังมีบนโลกมนุษย์นี้ ไม่ยอมปล่อยให้เป็นเรื่องของ “วงล้อของกฎแห่งกรรม” ตามความเชื่อของคนในสังคมที่ปล่อยให้ทุกอย่างเป็นไปตามผลของการกระทำ หากใครทำชั่วเอาไว้ก็ย่อมได้รับผลกระทบนั้นตอบแทน และหากใครทำดีก็ย่อมได้รับผลกระทบดีนั้นตอบแทนเช่นกัน ซึ่งผีไม่ยอมปล่อยวางแต่ต้องการที่จะฝันวงล้อของกฎแห่งกรรมโดยอาจไม่ยอมไปไหนหากไม่ได้ทำตามความต้องการ และสาเหตุที่คนต้องการทราบถึงเหตุผลที่แท้จริงของผีก็เพื่อหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น หรืออาจหาทางช่วยเหลือผี แต่จะสามารถคลี่คลายได้จริงหรือไม่ั้น ก็ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยซึ่งอยู่ในขั้นภาวะคลี่คลายต่อไป

ภาพที่ 4.37

แสดงภาพตัวอย่างการเปิดเผยความต้องการปฏิบัติตามภารกิจให้สำเร็จของผี
ในหนังสืเรื่อง “ล่าท้าผี” “ตำนานกระสือ” และ “เพนชู้กับผี”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังผีบางเรื่องได้ปรากฏฉากของชั้นวิกฤติไว้หลายช่วงด้วยกัน ซึ่งอาจมีทั้งการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของตัวละครผี, การเปิดเผยสาเหตุการตาย พร้อมทั้งการเปิดเผยความต้องการในการปฏิบัติภารกิจของตัวละครผี อาจเรียงลำดับการเปิดเผยอะไรก่อนอะไรหลังขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้กำกับด้วยว่าต้องการให้เนื้อเรื่อนั้นมีชั้นวิกฤติเป็นอย่างไรอะไรสำคัญกว่ากัน

4. ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นช่วงของการแก้ไขปัญหาลงหลังจากเนื้อหาของหนังได้ผ่านจุดวิกฤติไปแล้ว โดยปัญหาหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้บ้างบางส่วน แต่ก็ถือว่ายังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของหนังผีแต่ละเรื่อง เพราะเนื่องจากในตอนท้ายเรื่องภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็สร้างประเด็นใหม่มาทิ้งทำให้ผู้ชมได้คิดต่อก็เป็นได้ ดังนั้นในการสร้างฉากชั้นคลี่คลายในหนังผีส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับการคลี่คลายของเรื่องราวการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทุกอย่างในโลกมนุษย์นั่นเอง ดังรายละเอียดของขอบในหนังผีที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4

แสดงขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และ
การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	การสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
1) การปราบผี	เป็นวิธีที่คนต้องการปราบหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ควรอยู่ จากโลกมนุษย์ไป	พบในหนังผีทุกเรื่อง
2) ผีได้ทำตามความต้องการ	เป็นความต้องการที่ทั้งเลวและดีของผีที่ยังติดค้างในโลกมนุษย์	พบในหนังผีทุกเรื่อง

จากตารางการวิเคราะห์ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ผู้วิจัยพบว่าชั้นคลี่คลายของตระกูลหนังผีทั้ง 15 เรื่องนี้มีลักษณะของขอบ 2 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 การปราบผี คือ วิธีที่คนต้องการปราบผีหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ที่ควรอยู่หรือจากโลกมนุษย์ไป ในที่นี้ผู้วิจัยจะหมายรวมถึงการจากไปแต่โดยดีของผีเองด้วย โดยส่วนมากแล้ว

วิธีการแก้ปัญหาในหนังสือท้ายที่สุดมักจะหมายถึงการที่ต้องปราบผีให้ได้ นั่นคือการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด ซึ่งก็อาจจะใช้ได้กับหนังสือบางเรื่องที่ผีนั้นร้ายมากจนต้องให้มีคนมาปราบ แต่บางเรื่องอาจไม่ต้องปราบโดยคนแต่ผีก็ยินยอมที่จะจากไปแต่โดยดีเมื่อความต้องการบางอย่างเสร็จสิ้น และการปราบผีนี้มักเจอในหนังสือไทยทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่องเสมอไป ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝดที่แฝดพี่น้องได้หลอกหลอนอย่างคุกคามกับแฝดน้องที่ยังเป็นคนอยู่อาจเป็นเพราะคำสัญญาที่ให้ไว้ว่าจะอยู่ด้วยกันไปตลอดนั้นหมายความว่าเธอต้องการหลอกจนน้องตายตาม เป็นต้น

ภาพที่ 4.38

แสดงภาพตัวอย่างชั้นภาวะคลีคลาย การปราบผี ในหนังสือเรื่อง “แฝด”



ในแง่ของประติษฐกรรมของผู้สร้างหนังสือไทยนั้น ผู้วิจัยพบว่าการปราบผีมีลักษณะของประติษฐกรรมที่แตกต่างกัน 5 รูปแบบ คือ

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

ภาพที่ 4.39

แสดงภาพตัวอย่างการปราบผีโดยพระหรือศาสนา ในหนังสือเรื่อง “ตำนานกระสือ”



4.1.2 หมอผี เป็นผู้มีความรู้ด้านการปราบผีโดยเฉพาะดังนั้นก็จึงมีอาวุธในการปราบผีหลายอย่างด้วยกัน ส่วนมากมักเป็นผีที่มีความต้องการที่โหดร้ายสร้างความน่ากลัวหรือฆ่าคนอาวุธที่ใช้ เช่น มีดหมอ คาถา สายสิญจน์ กุมาร หม้อถ่วงน้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่ผีบุปผาถูกหมอผีคงใช้มีดหมอปราบผีบุปผาและใช้หม้อจ้องจำวิญญาณของผีบุปผาด้วย เป็นต้น บางครั้งแม้ผีจะไม่มารบกวนผู้คนแต่ผีอาจจะยังถูกจ้องจำไม่ได้ไปเกิด แต่ถึงแม้หมอผีจะมีอาคมแก่กล้าในวิชามากเพียงใดก็อาจปราบผีที่มีอิทธิฤทธิ์มาก ๆ ไม่ได้เช่นกัน และมีส่วนน้อยที่สลายไปเพราะฟ่ายหมอผีจนต้องไปเกิดใหม่

ภาพที่ 4.40

แสดงภาพตัวอย่างการปราบผีโดยหมอผี ในหนังสือเรื่อง “บุปผาราตรี 2”



4.1.3 เวิร์กกรรม คือการที่ผิ้นได้ทำเวิร์กกรรมไว้ก่อนตายตอนที่เป็นผีจึงวนเวียนชดใช้กรรมนั้นอยู่ ดังนั้นคนจะเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยปลดปล่อยผี เช่น ผีที่ติดอยู่กับการฆ่าตัวตาย ผีที่ติดอยู่กับสัญญาที่ให้ไว้ก่อนตาย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี ที่ผีหญิงสาวฆ่าตัวตายโดยการผูกคอตาย ถือเป็นเวิร์กกรรมอย่างหนึ่งจึงต้องติดอยู่กับการใช้กรรมบนโลกมนุษย์ เพราะการฆ่าตัวตายถือเป็นการทำบาปที่ใหญ่หลวงมากตามความเชื่อของสังคมไทย รจนมีคนอื่นมาช่วยปลดปล่อยวิญญาณ สุดท้ายผีจะสลายและจากไปเอง

ภาพที่ 4.41

แสดงภาพตัวอย่างการปราบผีโดยเวิร์กกรรม ในหนังสือเรื่อง “คนเห็นผี”



4.1.4 คิดได้เอง ส่วนมากจะเป็นผีที่ดีไม่ได้ร้ายอะไรมากบางครั้งมีความต้องการบางอย่างที่อยากได้ก่อนไปเกิดเมื่อภารกิจเสร็จสิ้นแล้วก็จะยอมไปแต่โดยดี เช่น อยากเห็นหน้าพ่อแม่ที่แท้จริง การที่เห็นคนร้ายถูกปราบ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโลงต่อตาย ที่ตายจากผลพวงหลังจากที่คนรักทำพิธีกรรมสะเดาะเคราะห์ให้ตัวเอง คนที่อยู่ใกล้ตัวจึงต้องตายแทน ถูกปราบโดยการคิดได้เองของผีเมื่อเห็นว่าคนรักนั้นได้กลับไปยอมรับชะตากรรมชีวิตโดยทำพิธีกรรมกลับคืนทุกอย่างให้เหมือน เดิมยกเว้นความตายไม่สามารถเอากลับคืนมาได้ แต่ตัวละครผีก็มักจะสลายไปตามธรรมชาติเอง

ภาพที่ 4.42

แสดงภาพตัวอย่างการปราบผีโดย คิดได้เอง ในหนังผีเรื่อง “โลงต่อตาย”



4.1.5 ผีย้งวนเวียนอยู่ที่เดิม อาจเป็นเพราะผีสามารถสืบทอดคงกระพันได้ เช่น ผีกระสือ ปอบ ผีโพรง เป็นต้นซึ่งมีข้อสังเกตว่าผีลักษณะนี้ล้วนเป็นผีไทยทั้งสิ้น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหลอนที่ผีปอบแม้จะถูกปราบด้วยไม้เรียวศักดิ์สิทธิ์ของหมอผี แต่ก็ยังถอดวิญญาณไปเข้าร่างคนอื่นต่อไปอยู่ดี ซึ่งผีในรูปแบบสุดท้ายนี้มักถูกกำจัดแต่อาจไม่สำเร็จและจะมีจุดจบด้วยการทิ้งท้ายไว้ให้ผู้ชมสงสัยต่อไป

ภาพที่ 4.43

แสดงภาพตัวอย่างการปราบผีโดยผีย้งวนเวียนอยู่ที่เดิมผีถูกปราบในหนังผีเรื่อง “หลอน”



นอกจากผีไทยในอดีตแล้ว ผีแบบนี้ก็ยังมีในหนังผีปัจจุบันด้วย เพราะบางครั้งหนังผีนั้นก็แค่แสดงให้เห็นว่าผีต้องการอะไรไม่ได้แสดงการปราบหรือกำจัดผีเลย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องลองของ 2 คนเห็นผี 10 เปนชู้กับผี ที่สุดท้ายในหนังผีที่ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีการกล่าวถึงการกำจัดผี โดยยังคงปล่อยให้เป็นปริศนาต่อไปว่าผียังอยู่ในโลกนี้หรือไม่ อย่างไร เป็นต้น

ภาพที่ 4.44

แสดงภาพตัวอย่างการปราบผีโดยผีย้งวนเวียนอยู่ที่เดิม ผียังไม่ถูกปราบ
ในหนังผีเรื่อง “ลองของ 2” “คนเห็นผี 10” และ “เปนซู้กับผี”



4.2 ผีได้ทำตามความต้องการ คือ การแสดงถึงความต้องการทั้งในทางที่เลวและดีของผี หรือเรียกว่าเป็นการปฏิบัติภารกิจที่สำคัญของผีให้เสร็จสิ้นไปนั้นอาจมีผลมาจากการเปิดเผยความจริงในชั้นวิภวติถึงความต้องการที่แท้จริงของผี ในชั้นคลี่คลายนี้ผีจึงต้องทำภารกิจนั้นให้สำเร็จ เช่นการที่ผีบางตนแม้ไม่ได้มีความแค้นหรือจุดประสงค์ใด ๆ มาก่อนเพียงแค่คนอาจเข้าไปในสถานที่ที่ผีสิงสถิตอยู่เท่านั้นผีก็เลยอยากฆ่า จึงถือเป็นภารกิจหนึ่งหรือความต้องการรูปแบบหนึ่งของผีเช่นกัน นอกจากนี้ ผู้วิจัยมักพบว่าการที่ผีได้แสดงและทำตามความต้องการของตนเองในชั้นการคลี่คลาย จะพบในหนังผีไทยทุกตระกูล อาจเป็นเพราะการที่ผีออกมาหลอกหรือทำภารกิจอย่างใดอย่างหนึ่งนั้นจะมีจุดประสงค์ แต่คนมักรู้เหตุผลในชั้นที่เป็นจุดวิภวติแล้ว แต่ก็พยายามแก้ปัญหาในชั้นคลี่คลายเพื่อให้รอดพ้นจากการถูกผีหลอก แต่จะหนีพ้นหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือภารกิจหลักของผีด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่องล่าท้าผีที่เมื่อครบวันตายของผีนายพลเจียง คนที่เข้าร่วมเล่นเกมรวมถึงกองถ่ายที่เข้าไปถ่ายทำในสถานกักกันแห่งนี้ตายหมด โดยผีมือการฆ่าของผีนายพลเจียงโดยไม่มีใครรอดแม้แต่คนเดียวเป็นต้น เห็นได้ว่าความต้องการหรือภารกิจนายพลเจียงนั่นคือการออกมาฆ่าคนในวันที่ตนเองตาย นั่นก็ถือว่าเป็นจุดคลี่คลายของเรื่อง และจุดจบอาจมีคนรอดหรือไม่ก็ได้

ภาพที่ 4.45

แสดงภาพตัวอย่างชั้นภาวะคลีคลายโดยผีได้ทำตามความต้องการ
ในหนังผีเรื่อง “ล่าท้าผี”



ในแง่ของประติษฐกรรมของผู้สร้างหนังผีไทยนั้น ผู้วิจัยพบลักษณะประติษฐกรรมของชั้นคลีคลาย 3 รูปแบบ คือ

4.2.1 ผีได้แก้แค้น เมื่อทราบความจริงว่าใครคือผู้ร้ายแล้ว และหากมีส่วนต่อการกระทำที่ทำร้ายผีก่อนตาย การแก้ปัญหของผีคือการแก้แค้น เพื่อเอาชีวิตคนร้าย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องผีหั่วขาด ที่ผีกลับมาล้างแค้นเพื่อเอาชีวิตคนชั่วที่ทำร้ายตนเองโดยการตัดคอตนเองจนตาย เป็นต้น และมีหลายครั้งที่ ผีมักถูกคนดีห้ามไม่ให้ทำบาปแต่ปล่อยให้มันเป็นหน้าที่ทางสถาบันทางสังคมของคน ดังคำกล่าวที่ว่า “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร” ซึ่งสุดท้ายแล้วคนเลวก็ต้องถูกลงโทษ แต่โดยส่วนมากแล้วคนเลวจะถูกลงโทษโดยผีมือการหลอกหลอนของผีก่อนที่สถาบันทางสังคมอย่างตำรวจจะเข้าไปพบผู้ร้ายที่กำลังกลัวและผวาหรือบางรายอาจเสียชีวิตไปแล้วเพราะอิทธิฤทธิ์ของผี และหากผีไม่ติดค้างใด ๆ กับโลกมนุษย์ แล้ว อาจหมายถึงผีได้แก้แค้นแล้วนั้นก็มักไปเกิดใหม่ แต่หากไม่ไปก็อาจเป็นเพราะยังมีเหตุผลอื่นที่ยังต้องอยู่

ภาพที่ 4.46

แสดงภาพตัวอย่างผีทำตามความต้องการโดยผีได้แก้แค้นในหนังผีเรื่อง “ผีหั่วขาด”



4.2.2 ฝึกได้พบเพื่อน หรือได้คลายเหงา คลายความเศร้า โดยเมื่อเกิดความสัมพันธ์อันดีงามที่ก่อตัวขึ้นระหว่างฝึกและคน ทั้งมิตรภาพ และความรัก ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งฝึกเรื่องเด็กหอ ทั้งฝึกและคนก็จะพบกับความสุข หรือฝึกที่สิ่งสูง ณ ที่ใดที่หนึ่งก็จะคลายความเศร้า และความเหงาหลงได้เมื่อพบเพื่อนหรือคนที่เข้าไปในที่ที่ตนสิ่งอยู่ โดยฝึกมักจะออกมาหลอกลอนอย่างเต็มทีก่อนที่คนจะหลบหนีออกมาได้ สุดท้ายมักจะไม่นำมารบกวนมนุษย์อีก หรืออาจได้ไปเกิดใหม่ทันที หลังจากจบเหตุการณ์ทุกอย่างแล้ว บางครั้งคนเองก็มักกลับไปอุทิศส่วนกุศลให้ฝึกด้วย

ภาพที่ 4.47

แสดงภาพตัวอย่างฝึกทำตามความต้องการโดยฝึกได้พบเพื่อนในหนึ่งฝึกเรื่อง “เด็กหอ”



4.2.3 ฝึกได้ปฏิบัติตามภารกิจที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ หรือการตั้งใจทำในสิ่งที่สงสัยจนสำเร็จ โดยอาจเป็นฝึกที่มีภารกิจในการฆ่าคน ก็จะฆ่าคนจนหมดถือว่าการเสร็จสิ้นภารกิจ ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งฝึกเรื่องล่าทำฝึก หรือฝึกที่ทำตามหน้าที่ที่สืบทอดมาและมีผลต่อการดำรงชีวิตของฝึกตนนั้น มักจะมีการคลี่คลายที่ไม่แสดงให้เห็นถึงจุดจบของฝึกอย่างชัดเจน แต่จะมีการถ่ายทอดวิญญาณฝึกถ่ายทอดไปให้กับร่างอื่นและฆ่าคนเพื่อความอยู่รอดของตน ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งฝึกเรื่องหลอนที่ฝึกบอออกมาหาเกินของสดบางครั้งอาจฆ่าคนเพื่อกินดับ ไต่ ไล่ พุง และคอยอาศัยร่างคนอยู่ในตอนกลางวันเพื่อความอยู่รอดของตนเอง จึงถือว่าการฝึกอย่างหนึ่งเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีภารกิจของฝึกโดยการตามหาความจริงที่ตนสงสัยเกี่ยวกับสามี และสุดท้ายอาจพบความจริงที่น่าเศร้า เพราะจริงแล้วสิ่งที่ตนตามหา คือ ความเจ็บปวดในอดีตที่มีอาจลืม ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งฝึกเรื่องเบนซ์กับฝึก ที่สุดท้ายแล้วทุกคนได้ตายไปแล้วจากเหตุการณ์เรื่องชั่วสาว เป็นต้น แต่สุดท้ายฝึกที่

ปฏิบัติตามภารกิจนี้มักจะยังคงอยู่ โดยในเนื้อเรื่องมักไม่กล่าวว่าผีจะไปไหนหลังจากปฏิบัติภารกิจเสร็จ

ภาพที่ 4.48

แสดงภาพตัวอย่างผีทำตามความต้องการปฏิบัติภารกิจในหนังผี
เรื่อง “ล่าท้าผี” “หลอน” และ “เป่นขี้กบผี”



5. **ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)** หรือ ชั้นบทสรุปความเป็นไปของผี และเป็นขั้นตอนที่เป็นการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีบทสรุปได้หลายลักษณะขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องของหนังผีเรื่องนั้น ๆ เช่น จบลงอย่างมีความสุข สิ้นสุด หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบของเรื่องนับว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และมีอารมณ์ร่วมกับการเล่าได้เป็นอย่างดี ดังรายละเอียดของขอบชั้นยุติเรื่องราว ที่มีลักษณะขอบเพียงรูปแบบเดียวในหนังผี อันได้แก่

5.1 การจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ ซึ่งเป็นข้อสรุปที่สำคัญของขั้นตอนการยุติเรื่องราวทั้งหมดในตระกูลหนังผีไทยว่า สถานที่ที่ใช้ในการคลี่คลายความลับของผีและเป็นสถานที่ที่เป็นบทสรุปของผีด้วยนั้นจะต้องเกิดขึ้นบนโลกมนุษย์เท่านั้น อาจเป็นเพราะภาพยนตร์ก็คือสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์งานขึ้นมาและสิ่งที่มนุษย์ทราบได้แน่ชัดคือ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นทั้งกับคนและผีนั้นต้องมีการคลี่คลายจบแล้วผีก็ต้องกลับไปอยู่ส่วนผี และคนก็จะดำเนินชีวิตอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป และอีกเหตุผลคือหนังผีพยายามดึงเรื่องราว และจินตนาการแห่งความเชื่อเรื่องผี พร้อมผู้ชมกลับมาสู่ความเป็นจริงบนโลกมนุษย์แห่งนี้ พร้อมทั้งเน้นให้เห็นความแตกต่างของผีและคนว่าแตกต่างกัน และสุดท้ายก็ไม่สามารถอยู่ร่วมในภพเดียวกันได้กันได้เป็นปกติ จึงทำให้บทสรุปในชั้นยุติเรื่องราวของตระกูลหนังผีจะอยู่บนโลกมนุษย์เท่านั้น นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดประติสักรมของชั้นยุติเรื่องราวในหนังผี ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5
แสดงขอบของชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) และการสื่อสารความหมาย
ในหนังสือไทย

ขอบของชั้นการยุติ เรื่องราว (Ending)	ประติษฐกรรม	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
การจบปัญหาบน โลกมนุษย์	1) มีความสุข	การที่หนังสือมีบทสรุปที่มีความสุข ไม่มีการสูญเสีย เสียหายในหนังสือตลก หนังสือความรักและมิตรภาพ	เด็กหอ ผีหัวขาด โกยเถอะโยม
	2) สูญเสีย	การที่บทสรุปของคนนั้นมักต้องตาย จาก หรือสูญเสียความเป็นชีวิตส่วนตัวไปเพราะผีเข้ามาแทรกแซงมักพบในหนังสือตระกูลยอยโคกนาฏกรรม	หลอน คนเห็นผี 10 ล่าท้าผี ลองของ 2
	3) ทิ้งท้าย	การจบแบบมีเงื่อนงำไม่ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ชมเกิดความสงสัยต่อไป พบในหนังสือทุกตระกูลยอยแต่ไม่ทุกเรื่อง	ซัดเตอร์ ลองของ 2 ตำนานกระสือ

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบของชั้นตอนการยุติเรื่องราว หรือ บทสรุปที่เป็นไปของหนังสือทั้ง 15 เรื่อง โดยมีลักษณะขอบ คือ การจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ และนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบลักษณะของประติษฐกรรม การจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ หรือ เป็นชั้นยุติเรื่องราวทั้งหมด 3 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1.1 มีความสุข คือ การที่หนังสือที่มีความสุข ไม่มีการสูญเสีย และไม่มีเรื่องให้ต้องทิ้งท้ายใด ๆ ทั้งสิ้น แม้บางครั้งคนจะถูกผีหลอกในเรื่องมากมายเพียงใด ยกตัวอย่าง เช่น หนังสือโกยเถอะโยม เพราะถึงแม้ผีเด็กจะเป็นผีที่มาจากการทำแท้งเหตุเพราะพ่อหรือหลวง พ่อในปัจจุบันมีปัญหาคอรัวจนแม่เด็กต้องหนีไปทำแท้ง เวลาคผ่านไปทำให้ต้องเป็นผีเด็กเร่ร่อน อย่างที่เห็นออกมาหลอกชาวบ้านเพราะสิ่งที่ต้องการอย่างเดียวโดยได้เห็นหน้าพ่อและแม่ และการยอมรับจากเพื่อนในหมู่บ้านเท่านั้น เมื่อได้สิ่งที่ต้องการก็จากไปเกิดแต่โดยดีไม่มีใครเป็นอะไร เป็นต้น

ภาพที่ 4.49

แสดงภาพตัวอย่างขั้นยุดิเรื่องราวของผีแบบมีความสุขในหนังสือเรื่อง “โกยเถอะโยม”



บทสรุปของหนังสือที่มีความสุขนี้มีลักษณะเฉพาะ นั่นคือ ไม่มีใครตาย และผีได้ไปเกิดใหม่ บทสรุปของหนังสือแบบมีความสุขจะพบในหนังสือทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่อง แต่ตระกูลย่อยที่พบมากที่สุด คือ หนังสือตระกูลย่อยตลกและหนังสือความรักและมิตรภาพ นั่นเป็นเพราะหนังสือที่มีบทสรุปที่มีความสุขเช่นนี้อาจไม่ได้เกิดขึ้นจริงหรือไม่เคยเกิดขึ้นเลยในโลกแห่งความเป็นจริง นั่นคือ หนังสือเหล่านี้ได้ทำหน้าที่ซ่อมแซมสิ่งที่แก้ไขไม่ได้แล้วในความเป็นจริงบนโลกมนุษย์ เพราะหากในความเป็นจริงไม่ว่าจะเป็นผีหรือคนก็ไม่สามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขอะไรได้ จึงได้แต่ไปเกิดใหม่และชดใช้กรรม แต่หนังสือที่จบแบบมีความสุขนี้จะช่วยเติมเต็มและนำพาให้ผีพบในสิ่งที่ขาดหายไป ดังนั้นหนังสือจึงอาจเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยทำให้สิ่งที่ไปไม่ได้ของผีให้เป็นไปได้ ช่วยแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาดในอดีตของมนุษย์ ด้วยจินตนาการของนักสร้างหนังสือนั่นเอง

5.1.2 สูญเสีย คือ การที่จุดจบของคนนั้นมักต้องตายจากไป หรือสูญเสียความเป็นชีวิตส่วนตัวไปเพราะผีเข้ามาแทรกแซง แม้จะเป็นการตายจากเพราะผีแก้แค้นสำเร็จก็ตาม (ผีมีความสุข) ก็ถือว่าสูญเสียเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องซัดเตอร์ดัดติวิญญาณ ที่สุดท้ายแล้วผีได้ล้างแค้นคนที่ข่มขืนตนสำเร็จ และทำให้ชีวิตของธรรมต้องสูญเสียแพน ความเป็นส่วนตัวตลอดไปเพราะผีเนตรนภาจะอยู่กับเขาตลอดไป เป็นต้น

ภาพที่ 4.50

แสดงภาพตัวอย่างชั้นยุติเรื่องราวของผีแบบสูญเสียในหนังผี
เรื่อง “ซัดเตอร์กิดติดิวิญญาณ”



ในแง่ของประติษฐกรรมของผู้สร้างหนังผีไทยนั้น ผู้วิจัยพบลักษณะ
ประติษฐกรรมย่อยของการสูญเสียซึ่งแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

- ผีได้แก้แค้น แม้ผีจะสุขสมหวังในการแก้แค้นแต่ผลสุดท้ายการแก้
แค้นของผีนั่นมีทั้งฆ่าคนและทำลายชีวิตโดยการแทรกแซงชีวิตปกติของคนจนเกิดความไม่ปกติ
ขึ้นมา ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องแฝด ที่ผีแฝดพี่กลับมาฆ่าแฝดน้องที่เคยสัญญาว่าจะอยู่ด้วยกัน
ตลอดไปและเป็นคนฆ่าเธอก่อน จนตายตามกันไป เป็นต้น

ภาพที่ 4.51

แสดงภาพตัวอย่างการสูญเสียโดยผีได้แก้แค้น ในหนังผีเรื่อง “แฝด”



- ผีได้ฆ่าทุกคน ผีที่ฆ่าคนในหนังผีนั่นบางครั้งก็เป็นการฆ่าโดยที่ไม่ได้
โกรธแค้นใด ๆ กับคนที่ตนเองฆ่าเลยหรืออาจไม่รู้จักกันมาก่อนด้วยซ้ำ แต่ก็สามารถฆ่ากันได้ถือว่า

เป็นการฆ่าที่โหดร้ายและไร้เหตุผลมากที่สุด จึงเป็นความสูญเสียที่ร้ายแรงมาก ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องล่าทำผี โดยผีนายพลเจียงกลับมาฆ่าทุกคนที่เข้าไปบุรุกในสถานที่ที่ตนสิงสถิตอยู่ ในวันครบรอบวันเกิดของตนเอง จนไม่มีใครรอดชีวิตเลยแม้แต่คนเดียว เป็นต้น

ภาพที่ 4.52

แสดงภาพตัวอย่างการสูญเสียโดยผีได้ฆ่าคน ในหนึ่งผีเรื่อง “ล่าทำผี”

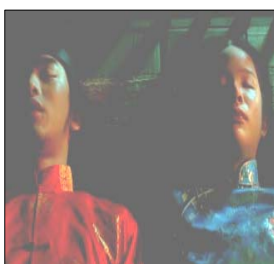


- พบการตาย การที่มีคนตายก็อาจไม่ใช่เป็นผีมือผีเสมอไปแต่อาจเป็นผีมือคนด้วยกันทั้งตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องโลงต่อตาย ที่มีคนตายจากการทำพิธีสะเดาะเคราะห์จนสุดท้ายก็ต้องปล่อยเรื่องทุกอย่างให้อยู่ในวงล้อแห่งกรรม หนึ่งผีเรื่อง คนเห็นผี10ทีหลังจากทำพิธีกรรมมองเห็นผีทั้ง 8 วิถี แล้วเพื่อนก็ตายหมดเพราะคำสาปหมอผี และ หนึ่งผีเรื่องลองของ2 ทีหลังจากได้เข้าไปพัวพันกับการลองของที่ทำร้ายผู้อื่นแล้วสุดท้ายทุกอย่างก็จะย้อนมาเข้าตัวทำให้คนในครอบครัวต้องตายตามด้วย เป็นต้น จุดจบของหนึ่งผีแบบสูญเสีย นั้นพบในหนึ่งผีทุกตระกูลย่อยแต่ไม่ทุกเรื่องแล้วแต่ผู้กำกับ และจุดจบแบบนี้ส่วนมากจะพบในหนึ่งผีตระกูลย่อยโศกนาฏกรรม

ภาพที่4.53

แสดงภาพตัวอย่างการสูญเสีย โดยพบการตาย ในหนึ่งผีเรื่อง“โลงต่อตาย”

“คนเห็นผี 10” และ “ลองของ 2”



5.1.3 **ทิ้งท้าย** คือ การจบแบบมีเงื่อนงำ ไม่ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสัยต่อไป ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องตำนานกระสือที่แม่ผีจะดูเหมือนถูกปราบไปแล้วแต่สุดท้ายก็ยังส่งต่อวิญญาณตนไว้ให้ผู้สืบทอดยังรุ่นต่อไป ในฉากที่เด็กผู้หญิงเอาสร้อยผีมาสวมใส่โดยที่ไม่รู้แล้วก็กลายเป็นผีกระสือในที่สุด เป็นต้น

ภาพที่ 4.54

แสดงภาพตัวอย่างชั้นยุติเรื่องราวของผีแบบทิ้งท้าย ในหนังสื
เรื่อง “ตำนานกระสือ”



ผู้วิจัยพบว่าหนังสืที่มีบทสืรูปแบบมีเงื่อนงำหรือทิ้งท้ายนั้นมีลักษณะของประติษฐกรรมย่อยอย่างน้อย 2 รูปแบบ คือ

- การที่ผีสืบทอดไปยังคนรุ่นต่อไป ส่วนมากเป็นผีที่เป็นความเชื่อดั้งเดิมของไทย แม้ก่าจัดแล้วก็ไม่ไปไหน เช่น ปอบ กระสือ กระหัง ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องหลอน ที่ผีโพงสามารถมีอยู่ได้เพราะมีคนนำว่านที่มีวิญญาณผีโพงไปปลูก ผีก็จะสืบต่อวิญญาณได้ต่อไป โดยหน้าตาผีโพงจะคล้ายกับคนเลี้ยงคนนั้น เป็นต้น เหตุผลสำคัญของการอยู่ยังคงกระพันของผี คือความเชื่อเรื่องผีเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันและติดแน่นทนทานกับสังคมไทยอย่างไม่เลือนหายไป แม้ว่าสังคม ไทยจะก้าวเข้าสู่ความทันสมัยเพียงใดก็ตาม แต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงฝังติดในจิตสำนึกของเราอยู่ดีจนมีคำกล่าววว่า “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ยิ่งไปกว่านั้นความเชื่อเรื่องผีที่สืบทอดและคงกระพันเริ่มขยายขอบเขตในทศวรรษที่ 2540 เพราะบางครั้งเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ไม่อาจตอบปัญหาต่าง ๆ ของสังคมได้ทั้งหมดจึงต้องหันหลังกลับมาสู่ความเชื่อต่าง ๆ เช่น ความเชื่อเรื่องผี ๆ (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2548, น. 70)

ภาพที่ 4.55

แสดงภาพตัวอย่างการทิ้งท้ายของผีที่สืบทอดไปยังรุ่นต่อไป
ในหนังสือเรื่อง “หลอน”



- การที่ผียังอยู่ไม่ได้ไปไหน จะมีลักษณะคล้ายกับแบบแรก แต่ต่างกันที่ไม่ได้กล่าวถึงวิธีการกำจัดผีเลย แค่กล่าวว่ายังผีมีอยู่จริง ณ สถานที่นั้นไม่ว่าผีจะมีภารกิจ หรือสิ่งที่ต้องการทำบนโลกมนุษย์แบบไหนก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่อง เปนคู่กับผี ที่ผีแค่ต้องการตามหาสามีเธอเท่านั้น โดยไม่ได้กล่าว่ว่าสุดท้ายก็ไม่ได้มีการกำจัดไปเป็นการทิ้งท้ายให้ผู้ชมคิดตามว่าแล้วผีนั้นจะเป็นอย่างไรต่อไป เป็นต้น

ภาพที่ 4.56

แสดงภาพตัวอย่างการทิ้งท้ายของผีที่ยังอยู่ไม่ได้ไปไหน ในหนังสือเรื่อง “เปนคู่กับผี”



ผู้วิจัยพบการจบแบบทิ้งท้ายนี้ในหนังสือทุกตระกูลแต่ไม่ทุกเรื่อง โดยผู้วิจัยได้ตั้งคำถามกับสาเหตุการยังวนเวียนอยู่ของผีบนโลกมนุษย์ได้ว่าสาเหตุที่ทำให้หนังสือนี้ยังมีการปล่อยให้ผีอยู่บนโลกมนุษย์นั้นอาจมาจาก 2 เหตุผลหลัก คือ เป็นความตั้งใจของผู้กำกับว่าตั้งใจให้ผีอยู่ต่อไป โดยไม่ได้กล่าววิธีกำจัดผีตามเนื้อหาของหนังสือแต่ละเรื่อง และอีกเหตุผลมาจากข้อมูลทางการตลาด เพราะอาจมีการสร้างผลงานที่ต่อจากหนังสือเรื่องเดิมนั้นโดยให้มีภาคต่อไปอีก

สังเกตจากกระแสตอบรับจากผู้ชมในภาคแรก ยกตัวอย่างเช่น ลองของ 2 ที่สร้างต่อจากภาพยนตร์เรื่องลองของภาคแรกซึ่งทำรายได้ 32 ล้านบาท หรือบุปผาราตรี 2 ที่สร้างต่อจากบุปผาราตรีภาคแรกซึ่งทำรายได้ 40 ล้านบาท (สรุปรายได้ภาพยนตร์ทำเงินที่เข้าฉายในบ้านเราปี 2545-2551, 2552) เป็นต้น เมื่อภาพยนตร์ที่ภาคแรกทำรายได้ดี ผู้สร้างก็อาจผลิตภาคต่อไปโดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในบางส่วนแต่ยังคงตัวละครผิอยู่ แต่ทั้งนี้การทิ้งท้ายในหนังผีทั้งสองแบบนี้สรุปแล้ว คือผียังไม่ได้ไปไหนยังอยู่ในโลกมนุษย์นี้ แม้ผีจะอยู่ใกล้ชิดกับคนที่โดนในโลกมนุษย์ แต่ตัวละครผีก็จะมีแตกต่างกับคน

ตัวละคร (Character typology)

ตัวละคร หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องมากที่สุดคือ “ผี” และ “คน” โดยมีรายละเอียดของตัวละครทั้ง 2 แบบดังนี้

1. **ตัวละครผี (Ghost Character)** หากลองพิจารณาตัวผีในหนังไทยนั้นจะพบว่าหนังผีไทยได้นำเสนอมิติของตัวละครผีในประเด็นที่ค่อนข้างหลากหลาย โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของตัวละครผีที่แตกต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ และประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผีเช่นกัน นั่นคือ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจ และลักษณะการกำจัดผี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ อายุ เศรษฐกิจ สังคม ศาสนา และอีกหลายประการที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็น “ตัวละครผี” ในหนังผีแต่ละเรื่องก็จะมีผีที่มีความแตกต่างด้านประชากรศาสตร์อยู่แล้ว แต่ความหลากหลายนั้นมีเกณฑ์ที่ตัวละครผีแต่ละตัวจะขาดไม่ได้เลย และผู้วิจัยพบลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์ที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งและสำคัญมากที่ต้องระบุและพบในทุกเรื่องของหนังผี ซึ่งแสดงรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6

แสดงขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ของลักษณะทางประชากรศาสตร์
และการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

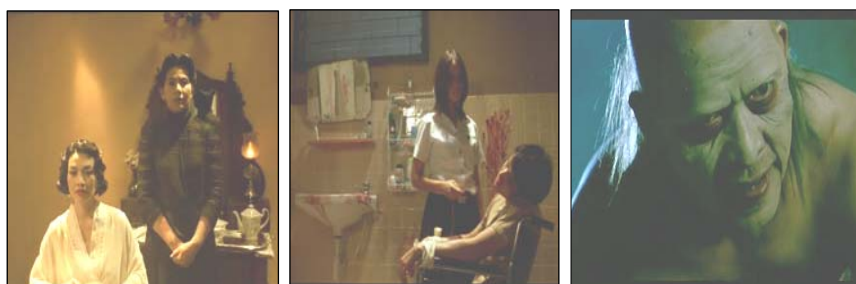
ขอบของตัวละครผี (Ghost Character)	การสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผีไทย
ลักษณะทางประชากรศาสตร์ 1) เพศ 2) อายุ	การสื่อความหมายเรื่องคุณลักษณะทางเพศ ของผี มักมีความหมายอื่นแอบแฝงด้วย เช่น การแสดงถึงอำนาจฐานะทางสังคม เป็นต้น ความหมายเรื่องอายุของผี มักแสดงทัศนคติให้ เห็นว่าผีนั้นมีทุกวัย เพราะความตายเกิดขึ้น ได้ทุกวัยและเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวตลอดเวลา	พบในหนังผี ทุกเรื่อง พบในหนังผี ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางซึ่งได้จากวิเคราะห์หนังผีทั้ง 15 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยพบ
รูปแบบขอบของลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีได้ 2 รูปแบบ ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีรายละเอียด
ดังต่อไปนี้

1.1.1 เพศ การให้ความหมายเรื่องเพศของผี มักมีความหมายอื่นแอบแฝงอยู่
ด้วย เช่น การแสดงถึงอำนาจของผี ฐานะทางสังคมของผี เป็นต้น ขึ้นอยู่กับการให้ผีนั้นเป็นเพศ
ไหน ซึ่งผีที่พบในหนังผีไทยตัวอย่างทั้ง 15 เรื่องของผู้วิจัยนี้ส่วนมากพบว่าหนังผีไทยในปัจจุบัน มัก
มีการรวมทั้งผีเพศชายและผีเพศหญิง หรืออาจรวมถึงผีที่เป็นเพศที่สามอยู่ในเรื่องเดียวกัน แต่
ขึ้นอยู่กับว่าจะให้ผีเพศใดเป็นตัวเอกของเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเป่นขูกับผีและบุปผาราตรี 2
ที่นักแสดงนำเป็นผีเพศหญิง และ หนังผีเรื่องหลอนที่มีนักแสดงนำเป็นผีเพศชาย

ภาพที่ 4.57

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องเพศ
ในหนังสือเรื่อง “เพนซ์กับผี” “บุปผาราตรี 2” และ “หลอน”



โดยในการวิเคราะห์ตัวละครหนังสือไทยทางด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ในเรื่องเพศนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งลักษณะของประติษฐกรรมเรื่องเพศของตัวละครผี 3 รูปแบบ คือ

- เพศหญิง เป็นเพศของผีที่พบมากที่สุดหนังสือไทย คือ หนังสือที่มีตัวเอกของเรื่องเป็นผีเพศหญิงพบ 10 เรื่องคิดเป็นร้อยละ 66.67 ของหนังสือทั้ง 15 เรื่อง จากจำนวนที่เป็นส่วนมากของตัวละครผีผู้หญิงนี้ทำให้มีแนวคิด 2 ประการ คือ ตัวละครผีผู้หญิงมักถูกมองว่าในขณะที่ผู้หญิงมีชีวิตอยู่มักอ่อนแอเมื่อตายไปแล้วจะมีความอาฆาตและอำนาจที่น่ากลัวมากและสามารถทำได้ทุกอย่างที่ตนต้องการตามอำนาจที่มีอยู่จำกัด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณและบุปผาราตรี 2 เป็นผีผู้หญิงที่ก่อนตายโดนทำร้ายเพราะความแค้น เมื่อตายไปผีผู้หญิงจึงมีความอาฆาตแค้นมาก นอกจากนี้จะเห็นได้จากความเชื่อเรื่องผีที่มีมาตั้งแต่อดีตนั้นเมื่อนำมาสร้างเป็นหนังสือไทยที่เป็นตำนานเล่าขานหรือหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียมนิยมก็มักมีแต่ตัวละครที่เป็นผีผู้หญิงเป็นตัวละครเอก โดยเน้นความน่ากลัวและการมีพลังกำลังที่แม้เป็นชายชาติตรีในเรื่องก็อาจสู้กำลังตัวละครผีผู้หญิงไม่ได้ และตัวละครผีผู้หญิงนั้นจะทำตามที่ตนเองต้องการทุกอย่างไม่ว่าจะไปทำให้ใครเดือดร้อนหรือไม่ก็ตาม แต่ก็ยังเป็นอำนาจที่ยังจำกัดอยู่บ้างในบางครั้ง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนได้กล่าวถึงผีปอบว่าชอบกินตับ ไต ไข่ พุงของเหยื่อที่เป็นคนและสัตว์ออกมาหากินได้ในช่วงกลางคืนเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งหากเทียบกับการปรากฏภาพผีผู้ชายในหนังสือที่เป็นความเชื่อเรื่องผีดั้งเดิม ถูกกล่าวถึงบ้างแต่น้อยกว่าผีผู้หญิง และที่สำคัญพลังกำลังที่มีก็ไม่ได้โหดร้ายและดุน่ากลัวมากไปกว่าตัวละครผีผู้หญิงเลย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอนที่กล่าวถึงผีโปงที่ออกมาหากินสิ่งสกปรกเวลากลางคืน และหากมีคนไปจ้องตาและเห็นหน้าก็จะ

กลับมาแก้แค้นโดยการโยนไม้หีบข้ามหลังคาบ้าน สุดท้ายหากคนนั้นหาเจ้าของผีโพงนี้ได้ก่อน ตะวันตกดินก็จะไม่ตาย แต่ก็ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายคนก่อน หรือไม่มีพฤติกรรมที่โหดร้ายฆ่าคนเพื่อความอยู่รอดและตั้งใจ เป็นต้น

ภาพที่ 4.58

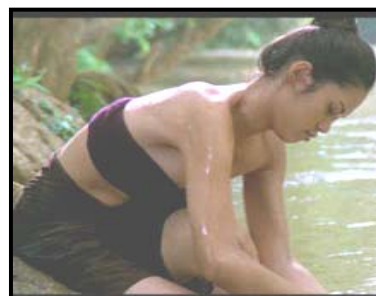
แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องเพศ ตัวละครผีผู้หญิง ที่มีกฎมองว่าเป็นผีที่น่ากลัวและมีอำนาจมาก ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์กิดติวิญญาน” “บุปผาราตรี2” และ “หลอน”



ประการสุดท้ายหนังผีที่มีผีเป็นผู้หญิงแม้หนังจะนำเสนออำนาจ พลังกำลังความน่ากลัว ความโหดร้ายในบางแง่มุมของตัวละครผีเพศหญิงมากเพียงใด แต่ในทางหนึ่งหนังผีไทย ก็ยังดำรงมิติของผู้หญิงในฐานะด้อยกว่าชาย โดยถูกใช้เป็นเหยื่อในการถูกจ้องมอง ด้วยแรงปรารถนาของเพศชาย เช่น ฉากผีโป๊ เปลือย เช็กชี (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 61) ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหลอนที่มีการแต่งกายของผีนางตานีที่ค่อนข้างโป๊ และหนังผีเรื่องตำนานกระสือ ที่เมื่ออยู่ในร่างมนุษย์แล้วมีการใส่เสื้อผ้าที่ปิดไม่มิดชิดค่อนข้างโป๊ ทำให้มองแล้วเหมือนสิ่งชั่วร้ายทางเพศให้กับเพศชาย เป็นต้น

ภาพที่ 4.59

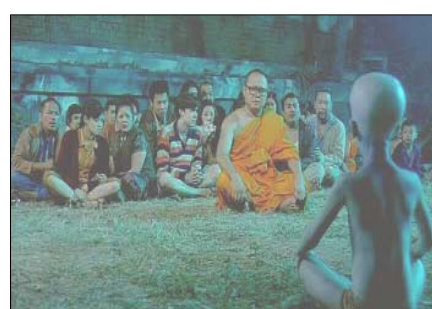
แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องเพศ ตัวละครผีผู้หญิง
ที่มักถูกมองด้วยแรงปรารถนาของเพศชาย ในหนังผี
เรื่อง “หลอน” และ “ตำนานกระสือ”



- เพศชาย ผู้วิจัยพบว่าผีเพศชายนั้นถูกนำมาสร้างเป็นผีตัวเอกของหนังผีไทยเป็นจำนวนรองลงมาโดยพบทั้งหมด 5 เรื่อง หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 ของหนังผีทั้ง 15 เรื่อง ซึ่งส่วนใหญ่พบว่าผีผู้ชายไม่ว่าจะเป็นวัยไหนก็จะได้โหดร้ายและตั้งใจทำร้ายใครก่อนโดยที่ไม่มีเหตุผล เพราะส่วนมากที่ยังอยู่บนโลกมนุษย์นั้นก็เพราะต้องการแก้แค้นคนเลว บางครั้งถือเป็นการกระทำที่ช่วยคนดีในสังคมด้วย เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจก็จะไปเกิดแต่โดยดี ซึ่งไม่ต้องหาวิธีการกำจัด ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องผีหัวขาดที่ผีเดียวชายหนุ่มที่มีจิตใจดีช่วยพระหาคณร้ายขโมยตัดเศียรพระ แต่กลับถูกคนร้ายลอบตัดศีรษะจนตาย เมื่อได้แก้แค้นคนร้ายก็ไปเกิดใหม่ โดยไม่ได้ทำร้ายคนดีฯ เลย และหนังผีเรื่องโกยเถาะโยมที่ผีเด็กถูกทำแท้งตาย ออกมาหลอกคนบ้างแต่ก็ไม่ได้ทำร้ายใคร สุดท้ายเมื่อเจอหน้าพ่อแม่แล้วก็ไปเกิดใหม่ เป็นต้น

ภาพที่ 4.60

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องเพศ ตัวละครผีผู้ชายในหนังผีเรื่อง “ผีหัวขาด” และ “โกยเถาะโยม”



นอกจากนี้ มีส่วนน้อยมากที่ผู้ผลิตสร้างให้ตัวละครผีเพศชายดูน่ากลัว ร้ายกาจ ฆ่าคนไม่เลือกหน้า ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องล่าท้าผี โดยผีนายพลเจียงที่ฆ่าทุกคนในวันที่ครบรอบวันเกิดของตนเอง หรืออาจมาจากสาเหตุที่คนเข้าไปในสถานที่ที่ตนเองอยู่ก็ได้ แต่นี่ก็เป็นเพียงตัวอย่างเดียวในการวิเคราะห์หนังผีไทยทั้ง 15 เรื่อง ที่ผู้วิจัยอาจตั้งข้อสังเกตอย่างหนึ่งได้ว่า หนังผีเรื่องนี้ก็น่าจะเป็นหนังผีที่มีส่วนของการผสมผสานวัฒนธรรมจากหนังผีต่างประเทศ นั่นคือประเทศกัมพูชา ตัวละครผีผู้ชายจึงมีลักษณะที่ค่อนข้างแตกต่างออกไปจากหนังผีไทยส่วนใหญ่

ภาพที่ 4.61

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องเพศ ตัวละครผีผู้ชายเป็นหนังผีไทยที่มองว่าผีเพศชายร้ายกาจและน่ากลัว ในหนังผีเรื่อง “ล่าท้าผี”



- ผีเพศที่สาม หนังผีที่แสดงถึงตัวละครผีเพศที่สาม (กะเทยหรือเกย์) จากการแบ่งแยกเพศในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ อาจดูจากกรอบทางสังคมที่ตั้งไว้ว่า ถ้าเป็นหญิงจะรักชาย หรือชายจะรักหญิง เพียงเท่านั้นไม่ได้เพราะปัจจุบันนี้ก็ปรากฏผีที่เป็นเพศที่สาม หรือผีเกย์ที่เป็นผีชายรักชายรวมอยู่ด้วย ถึงไม่ได้เป็นผีตัวเอกแต่ก็มีให้เห็น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหอแต๋วแตก ที่มีผีกะเทยลื่นล้มหัวฟาดกับโถส้วมตายในเรื่อง ถึงตอนแรกจะหลอกคน แต่สุดท้ายก็เพื่อเป็นการเพิ่มมุขตลกเท่านั้น ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายใคร มีแต่จะช่วยคนดี และสุดท้ายก็จากไปเอง เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าหนังผีตระกูลย่อยที่มักเพิ่มตัวละครผีเพศที่สามนี้เข้าไป คือ หนังผีตระกูลย่อยตลกเพราะตัวละครผีเพศที่สามนี้จะเป็นตัวช่วยในการเพิ่มมุขตลกของหนังผีตระกูลย่อยนี้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 4.62

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องเพศ ตัวละครผีเพศที่สาม
ในหนังสือเรื่อง “หอแต๋วแตก”



1.1.2 อายุ เป็นการสื่อให้เห็นว่าในหนังสือนั้นหากจะกล่าวว่าผีมีอายุในช่วงใด ก็พบว่าช่วงอายุของผีนั้นมีความหลากหลายอยู่มาก จากงานวิจัยการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือผีไทยครั้งนี้ มีหนังสือผีไทยที่เป็นตัวอย่างในงานวิจัยอยู่ทั้งหมด 15 เรื่อง พบว่าตัวละครผีที่พบนั้นมีทุกช่วงอายุยกตัวอย่างเช่น ผีวัยเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ และผีวัยชราในหนังสือเรื่องเด็กหอ หลอน และเพนชู้กับผี

ภาพที่ 4.63

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องอายุ ในหนังสือ
เรื่อง “เด็กหอ” “หลอน” และ “เพนชู้กับผี”



ในแง่ประติษฐกรรมของผู้สร้างหนังสือผีไทยนั้น ผู้วิจัยพบว่าลักษณะประติษฐกรรมของช่วงอายุนั้นมี 4 รูปแบบ คือ

- ผีวัยเด็ก ผู้วิจัยพบทั้งหมด 2 เรื่อง จากตัวอย่างหนังสือทั้ง 15 เรื่อง ซึ่งความหมายของวัยเด็ก คือ บุคคลอายุเกินเจ็ดปี แต่ยังไม่เกินสิบสี่ปีบริบูรณ์ ซึ่งตัวละครผีวัยเด็ก

มีตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงเด็กโต (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 1,062) ดังนั้นผีเด็กจึงมีบุคลิกที่คล้ายเด็กที่เป็นคนทั่วไป แต่ลักษณะความเป็นอื่นของผีจะทำให้คนรู้ว่าเป็นผีไม่ใช่คน ถึงจะเป็นตัวละครผีวัยเด็กแต่ก็มีความน่ากลัวเฉพาะตัวไม่แพ้วัยใด ผีวัยเด็กส่วนใหญ่ต้องการความรักและการเอาใจใส่จากคน บางครั้งหลอกเพราะต้องการผูกมิตรมากกว่าไปทำร้ายคน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิทานเรื่องโกยเถอะโยมที่มีตัวละครผีเด็กเล็ก ต้องการความอบอุ่นจากพ่อและแม่ที่ทอดทิ้งตนเอง จึงออกมาหลอกชาวบ้านเพราะอยากมีเพื่อนด้วย และหนังสือนิทานเรื่องเด็กหอ ที่ตัวละครผีเด็กค่อนข้างเป็นเด็กโต กำลังจะย่างเข้าสู่ความเป็นวัยรุ่นแต่ก็ยังมีบุคลิกหลายอย่างที่ยังเป็นเด็กอยู่ เช่น ยังอยากวิ่งเล่นอยู่กับเพื่อนๆ อยากทำบางอย่างในสิ่งที่ผู้ใหญ่ห้ามปราม ต้องการความรักและความเข้าใจจากเพื่อนที่เป็นคนไม่ได้ตั้งใจหลอกหรือทำร้ายใคร เป็นต้น

ภาพที่ 4.64

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องอายุ ตัวละครผีวัยเด็ก
ในหนังสือนิทาน “โกยเถอะโยม” และ “เด็กหอ”



- ผีวัยรุ่น ผู้วิจัยพบจำนวนผีในช่วงวัยรุ่นมากที่สุดทั้งหมด 8 เรื่องจากตัวอย่างหนังสือนิทานทั้งหมด 15 เรื่อง ซึ่งความหมายของวัยรุ่น คือ วัยที่อายุย่างเข้าสู่วัยรุ่นหนุ่มสาว หรือวัยที่อยู่ในช่วงคาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็ก กับผู้ใหญ่เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงของระบบต่างๆทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจริยธรรม ซึ่งจะมีการเจริญเติบโตทางร่างกายสูงสุด โดยทั่วไป เด็กจะเข้าสู่วัยรุ่น เมื่ออายุประมาณ 11-13 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 1,062) ดังนั้นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครผีวัยรุ่นก็ควรจะเหมือนกับวัยรุ่นที่เป็นคนทั่วไปทั้งความคิด ร่างกาย หรือจิตใจ แต่ผีวัยรุ่นนั้นก็ยังมีความต้องการที่แตกต่างกันมากตามวัยตน ทั้งนี้อาจมาจากความแปรปรวนของฮอร์โมนที่กำลังจะก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ด้วยโดยประเภทแรก คือ ผีวัยรุ่นที่ยังแฝงไปด้วยความรู้สึกผิดกับสิ่งที่ตนเองเคยทำผิดไว้ครั้งเมื่อยังเป็น

คนเช่นกัน หรือเรียกอีกอย่างว่า “สำนึกได้ก็เมื่อสายไปแล้ว” ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องลองของ 2 ที่มีผีวัยรุ่นเป็นคนเล่าเรื่องราว ตั้งแต่ครั้งยังเป็นคนทำตัวคึกคะนองพัวพันกับการลองของเพียงชั่ววูบ จนเป็นเหตุให้ครอบครัวและตนเองต้องตายหมด เป็นต้น และประเภทที่สอง คือ ใครมีส่วนมาทำให้ตนเองต้องตาย ก็จะมาแก้แค้นอย่างไม่คิดถึงผลที่ตนจะได้รับต่อไปแม้จะตายไปแล้วก็ตาม หรือเรียกว่า “แค้นนี้ต้องชำระ” จะยุติความแค้นได้ก็ต่อเมื่อคนเหล่านั้นตาย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องผีห่าชาติที่ถูกฆ่าตายจึงตามมาแก้แค้นคนร้ายที่ฆ่าตน จนไม่เหลือแม้แต่คนเดียวแล้วก็จากไปเอง เป็นต้น สาเหตุที่พบว่าการสร้างตัวละครผีวัยรุ่นมานั้น อาจเป็นเพราะทัศนคติจากผู้ใหญ่มองว่าวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการคึกคะนองใช้ชีวิตประมาทกว่าช่วงวัยอื่น ๆ จึงทำให้ตายเยอะ และอีกเหตุผลหนึ่ง คือสาเหตุทางการตลาดเพราะผู้สร้างหนังมองว่าหนังสือนิยายไทยนี้มีกลุ่มเป้าหมายค่อนข้างเป็นวัยรุ่นชมเป็นส่วนใหญ่ จึงผลิตตัวละครผีวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่เช่นกัน

ภาพที่ 4.65

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องอายุ
ตัวละครผีวัยรุ่นในหนังสือนิยาย “ลองของ 2” และ “ผีห่าชาติ”



- ผีวัยรุ่น ผู้วิจัยพบทั้งหมด 3 เรื่องจากตัวอย่างหนังสือนิยายไทยทั้งหมด 15 เรื่อง ซึ่งความหมายของผีวัยรุ่น คือ วัยที่มีอายุพ้นวัยหนุ่มสาวแต่ยังไม่แก่ อายุประมาณ 30-50 ปี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 740) ดังนั้นบุคลิกของตัวละครผีวัยรุ่นจะมีความสุขุม เป็นผีที่มีความคิดไตร่ตรองมากกว่าผีวัยอื่น ซึ่งการกระทำเหล่านี้อาจมาจากปัญหาเรื่องความรัก ครอบครัว เรื่องงาน เป็นต้น และถึงแม้ตัวละครผีวัยรุ่นจะมีวุฒิภาวะมากกว่าวัยอื่นเพียงใด ถึงอย่างไรก็ต้องแสดงออกถึงความน่ากลัวและความเป็นอื่นที่แตกต่างไปจากคนปกติเหมือนเดิมอยู่ดี ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องเป่นซู้กับผี โดยผีคุณนายธัญจนที่มีบุคลิกที่สุขุม แต่ก็ฆ่าคนตายได้

เพราะอารมณ์หึงหวงชายหนุ่มเรื่องความรัก และหนังสือเรื่องโง่งมต่อตาย คู่หมั้นที่ต้องตายไปเป็นผี เพราะการทำพิธีสะเดาะเคราะห์ให้ตนเอง เป็นต้น

ภาพที่ 4.66

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องอายุ
ตัวละครผีวัยผู้ใหญ่ ในหนังสือเรื่อง “เปนคู่กับผี” และ “โง่งมต่อตาย”



- ผีชรา ผู้วิจัยพบหนังสือทั้งหมด 2 เรื่อง จากตัวอย่างหนังสือไทยทั้งหมด 15 เรื่อง ซึ่งความหมายของวัยชรา คือ วัยที่ต่อจากวัยกลางคน อายุเกิน 60 ปี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542, น. 1,062) ตัวละครผีชรามักเป็นผีดั้งเดิมของผีจากตำนานที่เล่าขานกันมาในอดีตใช้อิทธิฤทธิ์เพื่อความอยู่รอดของตนเองแต่ในขอบเขตอันจำกัด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่มีต้นกำเนิดมาจากตัวละครผีหญิงชราภาพมากแต่ก็ทรงไปด้วยอิทธิฤทธิ์ของผีกระสือสามารถถอดหัวและได้เพื่อไปหาของสดกินตอนกลางคืนและกลับมาเข้าร่างมีชีวิตอยู่รอดเหมือนคนปกติทั่วไป และหนังสือเรื่องหลอน ที่ปรากฏภาพต้นกำเนิดผีปอบที่ชราภาพมากเช่นกันแต่ก็คอยสิงสู่ร่างมนุษย์มีชีวิตอย่างคนปกติธรรมดา แต่ออกหากินของสดเวลากลางคืนเช่นเดียวกับผีโพง

ภาพที่ 4.67

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผีเรื่องอายุ
ตัวละครผีวัยชราในหนังผี เรื่อง “ตำนานกระสือ” และ “หลอน”



โดยสรุปแล้ว ความหลากหลายของช่วงอายุตามที่ถูกวิจิตรเคราะห์จากกล่าวได้ว่า ไม่
ว่าจะเป็นคนวัยไหน ลักษณะแบบใดก็ต้องตายด้วยกันทั้งนั้นขึ้นอยู่กับว่าใครจะตายก่อนกัน เป็นการ
ตอกย้ำในสังคมไทยว่า “การตายนั่นไม่ได้เป็นสิ่งไกลตัว เลย” สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกวัย

1.2 ลักษณะทางกายภาพของผี คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณ์ ภายนอกที่คน
มองเห็นแล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจน
รวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเรื่องลักษณะทางกายภาพของผีที่สื่อ
ออกมาในหนังผีแต่ละเรื่องนั้น ขึ้นอยู่กับจินตนาการ และประสบการณ์ของผู้กำกับที่แต่ละคนด้วย
โดยผู้วิจัยพบรูปแบบชนบของลักษณะทางกายภาพของผี ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7

แสดงชนบของตัวละครผี (Ghost Character) ของลักษณะทางกายภาพและการสื่อสาร
ความหมายในหนังผีไทย

ชนบของตัวละครผี (Ghost Character)	การสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย	ตัวอย่าง หนังผีไทย
ลักษณะทางกายภาพ		
1) การแสดงถึงความเป็นอื่น	เป็นการปรากฏกายโดยมีความแตกต่างจาก คนโดยสิ้นเชิงไม่ว่าจะอยู่ในรูปร่างใด	พบในหนังผี ทุกเรื่อง
2) การแบ่งประเภทผี	คือ การแบ่งประเภทผีที่ปรากฏ อาจผสมผสาน จากชาติอื่นเพื่อเพิ่มความน่ากลัวมากขึ้น	พบในหนังผี ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางซึ่งได้จากวิเคราะห์หนังผีทั้ง 15 เรื่อง ผู้วิจัยพบรูปแบบ
ชนบของลักษณะทางกายภาพของหนังผี ได้ 2 รูปแบบ ที่สำคัญ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.2.1 การแสดงตนถึงความเป็นอื่น คือ การสื่อความหมายในหนังผีที่ทำให้
คนรู้ว่าสิ่งที่เราเห็นว่าแม้ในการรับรู้ของมนุษย์ทั่วไปจะเชื่อว่าผีอาจมีบางอย่างคล้ายกับคน แต่ที่
แน่ๆ ผีไม่ใช่คน บางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้จริง แต่ผีก็ยังมีลักษณะของ “ความ
เป็นอื่น” (Otherness) โลกแห่งผีมิใช่ภพแดนเดียวกับมนุษย์ (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47) แม้การ
แสดงความเป็นอื่นของตัวละครผีในหนังผีไทยนั้นจะมีรูปร่างที่หลากหลาย ใช้คนจริง ๆ แสดงแทนตัว
ผีในจินตนาการ แต่สุดท้ายผีก็ยอมแสดงความเป็นอื่นออกมาในท้ายที่สุด สิ่งนี้เองที่ทำให้ผีน่ากลัว

โดยผู้วิจัยพบลักษณะของประติษฐกรรมการแสดงตนถึงความเป็นอื่น
ของผี 3 แบบคือ

- แสดงเป็นคนปกติธรรมดา แม้จะปรากฏร่างในรูปแบบเช่นเดียวกับ
คนธรรมดา แต่การแสดงออกนั้นมีความแตกต่างจากคนโดยชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็ก
หอ ผีเด็กชายที่ปรากฏในรูปร่างคนธรรมดา แต่ในฉากที่ต้องถ่ายรูปร่วมกับเพื่อนกลับไม่พบว่า
ตนเองอยู่ในรูปนั้นด้วย เป็นต้น

ภาพที่ 4.68

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางกายภาพของผีเรื่องการแสดงตนถึงความเป็นอื่น

โดยแสดงเป็นคนปกติธรรมดา โดยเมื่อถ่ายรูปถ่ายแล้ว

ไม่ปรากฏภาพของผีในหนังผีเรื่อง “เด็กหอ”



- แสดงรูปร่างน่ากลัว (รวมถึงตอนที่เปิดเผยความจริงว่าเป็นผีด้วย)
ขั้นตอนการปรากฏตัวนี้มักชัดเจนจากรูปร่างภายนอกที่แตกต่างจากมนุษย์อยู่แล้ว จึงสามารถ
แสดง ออกถึงความเป็นอื่นได้ง่ายโดย ตัวละครผีในหนังผีทั่วไปที่มีการแต่งหน้าแบบสยดสยองน่า

กลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องชัตเตอร์กตติวิญญานที่แสดงภาพน่าเกลียดน่ากลัวของตัวละครผีหญิงสาวที่ตามมาล้างแค้นคนร้าย เป็นต้น

ภาพที่ 4.69

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางกายภาพของผีเรื่องการแสดงตนถึงความเป็นอื่น
โดยแสดงเป็นรูปร่างน่ากลัว ในหนังสืเรื่อง “ชัตเตอร์กตติวิญญาน”



- วิญญาณหรือกลุ่มหมอกควัน เป็นการปรากฏกายของผีในบางช่วงที่ต้องการออกมาในแบบที่ไม่ชัดมาก ซึ่งไม่เหมือนกับ 2 แบบที่กล่าวมา อาจไม่ชัดเจนในรูปแบบคนที่จับต้องได้ แต่ก็ทำให้น่ากลัวได้เช่นกัน เพราะเป็นการใช้เทคนิคทางการแสดงเข้าช่วยทำให้ภาพดูจาง ๆ ภาพคล้ายวิญญาณ โดยเป็นความสามารถอย่างหนึ่งที่มีเฉพาะผีเท่านั้นที่ทำได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องคนเห็นผี ที่ผีสาวฆ่าตัวตายเพราะสามารถมองเห็นผีได้เมื่อครั้งเป็นคน จึงเกิดข้อแท้ในโชคชะตาที่ไม่มีใครเชื่อในเรื่องคนเห็นผี เมื่อตายไปจึงมาปรากฏร่างผีเป็นวิญญาณที่ซ่อนในตัวนางเอกนำเลนส์ดาที่มองเห็นผีได้มาใช้ จึงทำให้เธอมองเห็นผีได้เช่นเดียวกับบอดีตของเจ้าของเลนส์ดา เช่น เห็นผีที่อยู่ตามท้องถนนทั่วไป เป็นต้น

ภาพที่ 4.70

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางกายภาพของผีเรื่องการแสดงตนถึงความเป็นอื่น
โดยแสดงเป็นวิญญาณหรือกลุ่มหมอกควัน ในหนังสืเรื่อง “คนเห็นผี”



1.2.2 การแบ่งประเภทของผี คือ การสร้างความเป็นรูปลักษณะของผีเพื่อเพิ่มความน่ากลัวมากขึ้นจากเดิมที่ผีไทยมักมาจากตำนานเล่าขานตามความเชื่อสมัยเก่า แต่เนื่องจากกาลเวลาที่เปลี่ยน แปลงไปในสังคมไทย ส่งผลให้บริบททางสังคมรวมถึงวิถีชีวิตเปลี่ยนไปด้วย ทำให้ผู้ผลิตหนังผีไทยนั้นคิดหาหนทางในการสร้างจินตนาการของผีให้ออกมาในรูปแบบที่น่ากลัวมากขึ้น ซึ่งให้คงความเชื่อแบบโบราณเอาไว้บางส่วน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้นส่งผลให้ผีไทยที่ผ่านมามาจนปัจจุบันนี้มีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณะเพื่อสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปมากกว่าเดิม

โดยผู้วิจัยพบลักษณะประติมากรรมของการแบ่งประเภทผี 2 ประเภท คือ

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

ภาพที่ 4.71

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางกายภาพของผีเรื่องการแบ่งประเภทของผี
ผีไทยที่รื้อถอนความหมายและตีความใหม่ ในหนังผีเรื่อง “ตำนานกระสือ”



- ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น จากการวิเคราะห์หนังผีไทย
ทั้ง 15 เรื่องผู้วิจัยพบว่าตัวละครผีจำนวนไม่น้อยในหนังผีไทยที่ได้รับการผสมผสานจากผี

วัฒนธรรมอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือไทยที่ได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่นจากหนังสือเรื่องผีดู เช่น รูปร่างซีด ขาวโพลน มือเท้ามักห้งอได้ แต่เคลื่อนไหวลำบาก นั่นคือ หนังสือเรื่องแฝด โดยผีใส่ชุดสีขาว ผิวขาวซีด ผมหงอกยาว ตาขาวโพลน มักมีเสียงของตัวผีเองมาก่อนปรากฏร่าง เป็นต้น

ภาพที่ 4.72

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางกายภาพของผีเรื่องการแบ่งประเภทของผี
ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น ในหนังสือเรื่อง “แฝด”



อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบว่าตัวละครผีที่สร้างขึ้นมาจากหนังสือไทยแต่ละเรื่องนั้นเป็นเพียงภาพตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากความเชื่อแบบดั้งเดิมมาสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น สังเกตได้จากลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีในปัจจุบันส่วนมากนั้นมักเป็นตัวละครผีที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่นทำให้ตัวละครผีไทยนั้นมีความร่วมสมัยมากขึ้นสังเกตจากรูปร่างของผีที่ภายนอกมีลักษณะทันสมัยขึ้น และมีจำนวนมากกว่าตัวละครผีที่มีลักษณะตามความเชื่อแบบดั้งเดิมของไทย นั่นเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่เริ่มเข้ามาทำลายระบบสังคมแบบดั้งเดิม โดยจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทยในครั้งนี้ จึงเป็นที่มาของการตั้งคำถามถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยสมัยใหม่ ว่าถ้าสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมากเพียงใด ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงเกาะติดกับสังคมก็ยังคงมีอยู่เหมือนเดิม เพียงแต่ความเชื่อเรื่องผีนั่นก็ยังคงต้องมีการปรับตัวตามสังคมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วย

นอกจากนี้ ยังมีประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผี นอกจากในประเด็นของลักษณะทางประชากร ศาสตร์ของผี และลักษณะทางกายภาพของผีที่เป็นประเด็นที่สำคัญกับตัวละครผีโดยตรงแล้วยังมีประเด็นอื่น ๆ อีกที่สำคัญรองลงมา โดยจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังสือจากตัวอย่างหนังสือทั้ง 15 เรื่อง ครั้งนี้ผู้วิจัยพบรูปแบบขนบของประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผีเพิ่มเติมซึ่งมีรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8

แสดงขอบของตัวละครผี (Ghost Character) ประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ
ตัวละครผี และการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของตัวละครผี (Ghost Character)	การสื่อสารความหมาย ในหนังผีไทย	ตัวอย่างหนังผี ไทย
ภูมิลำเนา/สาเหตุการตาย	แสดงถึงสาเหตุการตายของผี ซึ่งอดีตของผีจะมี ผลต่อลักษณะทางจิตใจของผีหลังตายด้วย	พบในหนังผี ทุกเรื่อง
ลักษณะทางจิตใจของผี	เจตนาที่ผีแสดงออกต่อคนมีทั้งดีและร้าย ขึ้นอยู่ กับสาเหตุการตายของผีในหนังผีเรื่องนั้น	พบในหนังผี ทุกเรื่อง
ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี	ผีซึ่งมีความเป็นอื่นต่างจากคนจึงต้องหาทาง กำจัด โดยมีหลายวิธีและจะเป็นการสะท้อนให้ เห็นความคิดของคนต่อผี	พบในหนังผี ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตารางซึ่งได้จากวิเคราะห์หนังผีทั้ง 15 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยพบรูปแบบ
ขอบในประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผีที่สำคัญ 3 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.3 ภูมิลำเนา/สาเหตุการตายของผี เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั้นมีอดีตก่อนตาย
อย่างไร และนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ โดยคนจะทราบถึงเหตุผลที่
แท้จริงของผีในทุก ๆ การกระทำของผี และที่สำคัญหนังผีไทยส่วนมากมักสร้างผีที่ดีมีความน่า
สงสาร ซึ่งผีไทยที่มีความน่ากลัวนั้น ยังสามารถแสดงความน่าสงสารขึ้นมาได้อีก อาจเป็นเพราะ
มุมมองของผีในหนังผีไทยที่ไม่ได้ตั้งใจเลวร้ายมาตั้งแต่ต้น ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้คนเกิดความเห็น
ใจและมีตัวละครที่เป็นคนดีที่คอยช่วยเหลือผีอยู่ในหนังผีนั้นด้วย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะประติสฐกรรมของสาเหตุการตายของผี 4
รูปแบบ คือ

1.3.1 ถูกฆ่าตาย จะพบมากในหนังผีปัจจุบันนี้และสาเหตุที่ฆ่ากันส่วนมาก
จะเป็นปัญหาที่พบบ่อยในสังคม คือ การช่มชู้ ความอิจฉาริษยาแม้แต่พี่น้องก็ฆ่ากันได้ เป็นต้น
ผีที่ตายลักษณะนี้มักจะมีความต้องการตามไปแก้แค้นหรือแทรกแซงชีวิตประจำวันของผู้ร้ายจนไม่
มีความเป็นส่วนตัว และที่สำคัญผีที่ร้ายกาจนี้มักมีคนดีคอยช่วยเหลืออยู่ด้วย ยกตัวอย่างเช่น หนังผี
เรื่องแฝด ที่ผีแฝดน้องถูกแฝดพี่ฆ่าตายเพราะความอิจฉาริษยา ที่มีคนรักมากกว่าตนทั้งที่ตัวติดกัน

สุดท้ายวีชายหนุ่มที่หลงรักแผ่นดินตั้งแต่ต้น ก็เป็นคนคลั่งคลาญปัญหาโดยมีผีแผ่นดินคอยช่วยเหลือเป็นต้น ตัวละครผีที่ถูกฆ่าตายนี้มักไปผูกไปเกิดไม่ได้ติดอยู่กับวังวนของการแก้แค้น เมื่อใดที่ได้แก้แค้นตามที่ตนเองต้องการแล้วก็จะจากไปเองแต่ก็เกิดการสูญเสียเพราะคนร้ายก็ต้องตายตาม

ภาพที่ 4.73

แสดงภาพตัวอย่างภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี โดยการถูกฆ่าตาย
ในหนังผีเรื่อง “แผ่นดิน”



1.3.2 อุบัติเหตุ เป็นการเกิดอุบัติเหตุที่ไม่ได้คาดฝันมาก่อนส่วนมากเกิดจากความประมาท ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอ ที่ผีเด็กจมน้ำตาย เพราะตอนแรกแกล้งจมน้ำเพื่อเรียกร้องความสนใจ สักพักเกิดตะคริวจึงจมน้ำตายจริง เป็นต้น ผีที่ตายเพราะอุบัติเหตุนี้ หนังผีไทยส่วนใหญ่พบว่าผีที่ตายลักษณะนี้จะต้องการมีเพื่อน หากต้องการเอาคนไปอยู่ด้วยก็จะเป็นผีที่ร้ายกาจแต่น้อยมากในหนังผีไทย แต่หากต้องการแค่มีเพื่อนที่เป็นคนเฉยๆ ก็จะมาหยอกล้อเล่นกับคนคล้ายกับว่าตนเองเป็นคนจึงไม่ค่อยสร้างความเดือดร้อนใดๆ ให้คน และหนังผีไทยส่วนใหญ่แสดงให้เห็นว่าผีที่เกิดจากอุบัติเหตุนี้ก็จะรอการไปเกิดเมื่อครบอายุขัยที่ตนต้องตาย

ภาพที่ 4.74

แสดงภาพตัวอย่างภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี โดยเกิดอุบัติเหตุ
ในหนังผีเรื่อง “เด็กหอ”



1.3.3 ฆ่าตัวตาย เป็นการตัดสินใจหนีปัญหาต่าง ๆ ด้วยการจบชีวิตตนเอง ปัญหาในสังคมที่พบบ่อยและถูกนำมาสร้างในหนังสือส่วนมาก คือ ปัญหาด้านความรัก ทั้งการหักหลัง หลอกหลวงและผิดหวังเรื่องความรัก โดยผีมักมีความร้ายกาจหากฆ่าตัวตายเพราะสาเหตุมาจากถูกคนอื่นกระทำก่อนตาย แต่ถ้าฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหาชีวิตด้านอื่นที่เกิดจากความผิดพลาดของตนเอง ทั้งปัญหาชีวิต เรื่องงาน ความเป็นอยู่ก็มักเป็นผีที่ดีไม่ทำร้ายคนเพราะการตายไม่ได้มาจากการถูกกระทำจากคนอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องคนเห็นผี ที่กล่าวถึงผีหญิงสาวหลินที่ตัดสินใจผูกคอตาย ยอมแพ้ต่อชะตาชีวิตที่รู้ว่าตนเองมีสัมผัสพิเศษมองเห็นผี และคนที่ใกล้จะตายได้ จึงถูกชาวบ้านรุมรังเกียจและไม่คบหาสมาคมด้วย ยังกล่าวหาว่าเธอเป็นความชวยของหมู่บ้านอีกด้วย เป็นต้น โดยหนังสือไทยส่วนใหญ่บทสรุปของผีที่ฆ่าตัวตายคือรอเวลาให้ถึงอายุขัยที่ต้องตายจริง หรือรอให้มีคนมาช่วยปลดปล่อย

ภาพที่ 4.75

แสดงภาพตัวอย่างภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผีโดยการฆ่าตัวตาย

หนังสือเรื่อง “คนเห็นผี”



1.3.4 โดนพิธีกรรมตาย คล้ายกับการถูกฆ่าตายแต่เป็นการกระทำผ่านพิธีกรรมความเชื่อบางอย่าง และแตกต่างกันกับการฆ่าคนอื่นตายตรงที่เจตนาเพราะส่วนใหญ่การทำพิธีกรรมนั้นไม่ได้เน้นให้คนอื่นตาย ขึ้นอยู่กับเจตนา มีทั้งตั้งใจทำให้เรื่องราวดีขึ้นแต่มีผลข้างเคียงทำให้คนอื่นตาย และเจตนาทรมานหรือต้องการให้คนอื่นตายด้วยพิธีกรรมบางอย่าง แต่สุดท้ายการทำพิธีกรรมต่าง ๆ นั้นก็ทำให้คนตายเหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องโลงต่อตาย มีการทำพิธีสะเดาะเคราะห์ห่มนอนในโลงเพื่อสะเดาะเคราะห์ให้ตนเองหรือคนที่รักพ้นภัยอันตราย แต่แล้วคนที่อยู่ใกล้ตัวนั้นจะต้องตายแทน แม้ไม่ได้เป็นความต้องการของคนที่ทำพิธีก็ตาม โดยสุดท้ายแม้เป็นการฆ่าแบบไม่ได้เจตนา แต่ผีที่ตายจากสาเหตุนี้ก็จะคอยตามมารังควาญ

แทรกแซงชีวิตที่เป็นปกติของคนไปตลอดจนกว่าจะหาทางแก้ไขได้ บทสรุปของผีที่ถูกการทำพิธีกรรมไล่จนตายนี้ส่วนมาก หากไม่ได้เจตนาฆ่า อาจแก้ไขได้โดยการทำพิธีกรรมใหม่เพื่อขจัดเชยสิ่งที่ทำผิด และคนก็ต้องชดใช้เวรกรรมต่อไปอาจเป็นชาตินี้หรือชาติหน้า แต่ไม่ได้ตายเพราะถูกผีฆ่าแน่นอน สุดท้ายตัวละครผีก็จะจากไปอย่างสงบ และหากเจตนาฆ่า ตัวละครผีที่มีความแค้นต่อคนก็จะกลับมาเพื่อแก้แค้นคนจนตายตามผีไป และผีก็จากไป

ภาพที่ 4.76

แสดงภาพตัวอย่างภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี โดนพิธีกรรมตาย
ในหนังผีเรื่อง “โลงต่อตาย”



ในการวิเคราะห์ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผีนี้ ทำให้ผู้วิจัยพบว่า สาเหตุการตายที่เกิดขึ้นกับตัวละครผีก่อนตาย หรืออาจเรียกว่าเหตุการณ์ในอดีตนั้น มนุษย์จะเป็นผู้ที่มีการต่อสู้อำนาจทุก ๆ อย่าง ระหว่างคนกับผีและล่วงรู้การกระทำก่อนตายของผีได้โดยเฉพาะมนุษย์ที่มีส่วนในสาเหตุการตายของผีในอดีต และในช่วงเวลาปัจจุบัน มนุษย์จะเริ่มถูกตัวละครผีเข้ามาต่อสู้อำนาจและอิทธิฤทธิ์แห่งผีด้วย โดยมนุษย์ก็อาจจะแก้ไขและยังปัญหาจากตัวละครผีได้บ้างในบางครั้งเพราะตัวละครผีนั้นก็มีอำนาจบางอย่างที่ถูกจำกัด แต่หากเป็นตัวละครผีที่มีเจตนาที่ร้ายกาจมาก หากต้องการมาล้างแค้น ฆ่ามนุษย์โดยเฉพาะ อำนาจของมนุษย์เองก็อาจเข้ามาแก้ไขไม่ทัน ดังนั้นในช่วงเวลาปัจจุบันนี้ถือว่ามนุษย์ยังมีอำนาจในการรู้เรื่องราวและพร้อมจะแก้ไข หากวิธีต่อกлонกับอำนาจแห่งผีได้แบบตัวต่อตัว แต่ในช่วงเวลาหลังจากนี้ นั่นคือ อนาคตที่เป็นไป มนุษย์เองก็จะไม่สามารถรับรู้เรื่องราวใด ๆ ได้เลยไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่ยังอยู่ในหนังผีหลังจากนี้ หรือช่วงเวลาหลังจากที่ผีจากไป รวมถึงหลังจากที่มนุษย์ตายไปแล้ว สังเกตได้จากเรื่องราวในหนังผีแต่ละเรื่องที่สุดท้ายจะจบเรื่องราวทุกอย่างบนโลกมนุษย์ ดังนั้นจึงถือว่าอำนาจของมนุษย์นั้นจะสิ้นสุดแค่บนโลกมนุษย์

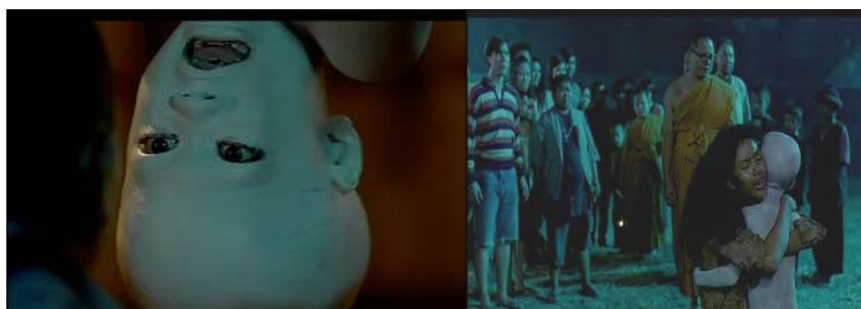
1.4 ลักษณะทางจิตใจของผี เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของผี ที่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องว่าผีต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย อาจกล่าวได้ว่าตัวละครผีนั้นจะต้องมีเจตนาของการกระทำเสมอ และการที่มีการผลิตผีดีร้ายมาจนถึงปัจจุบันนั้นทำให้เห็นว่าอำนาจของผีนั้นยังวนเวียนอยู่ในสังคมไทยหากทำไม่ดีต่อผีหรือคนก็ย่อมสร้างปัญหาให้กับสังคมได้ แม้ว่าสังคมสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันนี้จะมีการลงโทษด้วยกฎหมายแต่ก็ดูเหมือนว่าการจัดการตามโครงสร้างทางสังคมดังกล่าวนั้นอาจไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าใดนัก ดังนั้นโครงสร้างทางอุดมการณ์ของความเชื่อเรื่องผีนั้นจะเข้ามาเป็นคำตอบหนึ่งที่จะมาควบคุมให้คน “ทำดีละเว้นความชั่ว”

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีรูปแบบชนบด้านลักษณะทางจิตใจของผี 2 แบบ คือ

1.4.1 ผีดี มักเป็นผีที่ช่วยเหลือคน เป็นเพื่อนคน หรือเป็นคนรัก โดยส่วนใหญ่ผีที่แสดงความเป็นมิตรนี้มักเป็นผีที่ต้องการเพื่อน หรืออาจเหงา ถึงจะออกมาสร้างความรำคาญต่อคนบ้างโดยการหลอกด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่ก็ไม่ได้มีเจตนามาทำร้ายคนให้ถึงตายหรือสูญเสีย ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องโกยเถาะโยม ที่ผีเด็กออกมาหลอกชาวบ้าน ก็เพื่อต้องการเห็นหน้าทั้งพ่อและแม่ที่แท้จริงพร้อมกัน เพราะตนเองขาดความอบอุ่นตั้งแต่ถูกทำแท้ง เป็นต้น

ภาพที่ 4.77

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางจิตใจของผี โดยผีที่ดี ในหนังผี
เรื่อง “โกยเถาะโยม”



1.4.2 ผีร้าย มักเป็นผีที่มีเจตนาในการมาทำร้ายคน โดยอาจมีความสัมพันธ์กับคนในทางที่ไม่ดีก่อนตาย เมื่อตายไปจึงกลับมาแก้แค้น หรือฆ่าคนทั้งแบบที่มีสาเหตุและไม่มีสาเหตุ สูดทำยาก็มักมีเจตนามาเพื่อฆ่าคน ทำให้คนสูญเสีย หรือการเข้าไปแทรกแซงในชีวิตประจำวันของคน เป็นการทำตามความต้องการหรือปฏิบัติตามภารกิจให้เสร็จสิ้น แต่ในทางที่เป็นผลร้ายต่อคน ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องชุดเตอร์กตติวิญญาน ที่กล่าวถึงผีหญิงสาวเนตร

นภา ที่ฆ่าตัวตายเพราะถูกหักหลัง หลอกหลวง จนผิดหวังในรัก จึงกลับมาแก้แค้นคนที่ทำร้ายเธอ และกลับมาอยู่กับคนรักตลอดไป เป็นการกระทำที่เกิดการสูญเสียทั้งชีวิตคน และมีส่วนตัวในการดำเนินชีวิตของคน เป็นต้น

ภาพที่ 4.78

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะทางจิตใจของผี โดยผีที่ร้าย ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์กตติวิญญาน”



ในการวิเคราะห์ถึงลักษณะทางจิตใจของผีนั้น ผู้วิจัยพบว่าความมีเจตนาที่ดี หรือร้ายของตัวละครผีนั้น เป็นผลพวงมาจากการกระทำในอดีต นั่นคือ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ของตัวละครผีที่ทำให้มีเจตนาของผีที่แตกต่างกัน แต่ถึงจะมีความแตกต่างกันทั้งในทางดีหรือทาง ร้าย สิ่งสำคัญที่ค้นพบคือ ตัวละครผีทุกตัวต้องมีเจตนา ซึ่งมักเกี่ยวข้องและเป็นเจตนาที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์โดยตรงทั้งในทางที่ดีและร้าย

1.5 ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจากคน ดังนั้น คนมักคิดว่าผีไม่ควรค่าที่จะอยู่ร่วมกับคน หรืออีกนัยหนึ่งคือควรหาทางกำจัดให้ผีออกไป ซึ่งแม้ผีจะมีอำนาจแห่งผีเล็กน้อยเพียงใดสุดท้ายก็ต้องอยู่ภายใต้อำนาจ อันจำกัดและภายใต้อำนาจของบางอย่างอยู่ดี คนจึงพยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อมากำจัดและทำการปลดปล่อยผีนี้ไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วย

โดยผู้วิจัยค้นพบลักษณะของประติษฐกรรมในการแบ่งลักษณะการกำจัดผี 5 รูปแบบคือ

1.5.1 อาวุธจากพระหรือศาสนา เป็นการสะท้อนถึงความเชื่อทางศาสนาที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” และมีการทำพิธีกรรมจากความเชื่อทางศาสนาที่สามารถปราบเหล่า

วิญญาณร้ายโดยใช้อาวุธต่าง ๆ ซึ่งเป็นอาวุธที่พระใช้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือที่พระที่ใช้คาถาอาคมของฤาษีตาไฟในการกำจัดผีกระสือจนจากไป เป็นต้น

ภาพที่ 4.79

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะอาวุธการกำจัดผี โดยจากพระหรือศาสนา
ในหนังสือเรื่อง “ตำนานกระสือ”



1.5.2 อาวุธจากหมอผี เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าความคิดของคนในสมัยก่อนนั้นยังมีความเชื่อในเรื่องภูตผี ปีศาจ จนมาถึงปัจจุบันในหนังสือไทยความเชื่อด้านไสยศาสตร์ก็ยังคงอยู่ โดยหมอผีเป็นผู้มีวิชาด้านการปราบผีโดยเฉพาะ ดังนั้นจึงมีอาวุธในการปราบผีหลายอย่างด้วยกัน อาวุธที่ใช้ เช่น มีดหมอ คาถา สายสิญจน์ กุมาร หม้อถ่วงน้ำ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุญผาตรี² ที่หมอผีใช้อาวุธมีดหมอมากำจัดผีบุญผา และหนังสือเรื่องหลอน ที่หมอผีใช้ไม้ที่ร้ายคาถาอาคมแล้วตีร่างหญิงชราเพื่อไล่ผีปอบที่สิงสถิตอยู่ เป็นต้น

ภาพที่ 4.80

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะอาวุธการกำจัดผีโดยหมอผีในหนังสือ
เรื่อง “บุญผาตรี 2” และ “หลอน”



1.5.3 เวิร์กกรรม เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อในเรื่องของกฎแห่งกรรม โดยการที่ผีนั่นได้ทำเวิร์กกรรมไว้ก่อนตายตอนที่เป็นผีจึงวนเวียนชุดใช้กรรมนั้นอยู่ ดังนั้นคนจะเป็นผู้ที่เข้ามาช่วยปลดปล่อยผี ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องเด็กหอ ที่ผีเด็กตายเพราะเกิดอุบัติเหตุจมน้ำตายต้องกระโดดน้ำตายซ้ำในเวลาเดิมของทุกวัน ถือเป็นเวิร์กกรรมอย่างหนึ่งอาจเพราะอุบัติเหตุที่เกิดมาจากการแก้มือก่อนว่าตนจมน้ำเมื่อจมน้ำจริงจึงไม่มีใครช่วย รอคนมาปลดปล่อยวิญญาณ หรือไม่ก็ต้องรอให้ครบอายุไซของตนเองจึงไปเกิดใหม่ได้ เป็นต้น

ภาพที่ 4.81

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะการกำจัดผี โดยอาวูจากเวิร์กกรรมในหนังสือ
เรื่อง “เด็กหอ”



1.5.4 คิดได้เอง เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อผีนั่นได้ปฏิบัติตามภารกิจนั้น ๆ แล้ว ก็จะมีจากโลกมนุษย์เพื่อไปผุดไปเกิดเอง ซึ่งส่วนมากจะเป็นผีที่ดีไม่ได้ร้ายอะไรมาบางครั้งมีความต้องการบางอย่างที่อยากได้ก่อนไปเกิดเมื่อภารกิจเสร็จสิ้นแล้วก็จะยอมไปแต่โดยดี ยกตัวอย่างเช่น หนังสืเรื่องโกยเถอะโยม ที่ผีเด็กอยากเห็นหน้าพ่อแม่ที่แท้จริง แล้วก็จากไปเอง และหนังสืเรื่องหอแต้วแตก การที่ผีหญิงสาวได้เห็นคนร้ายถูกปราบ แล้วก็จากไปเอง เป็นต้น

ภาพที่ 4.82

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะอาวูการกำจัดผี โดยการคิดได้เอง ในหนังสือ
เรื่อง “โกยเถอะโยม”



1.5.5 ผียงวนเวียนอยู่ที่เดิม เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผีนั้นสามารถสืบทอดคงกระพัน อยู่ร่วมกับมนุษย์ได้ แต่ในลักษณะที่มีความเป็นอื่นออกไปจากคน และหากเป็นผีไทยสมัยก่อนมักจะเบียดเบียนมนุษย์ต่อไปอีกหลายชั่วอายุคนด้วย หรือเรียกอีกอย่างว่าสืบทอดคงกระพัน เพราะความอยู่รอดต่อเรื่อย ๆ และที่สำคัญผีในรูปแบบสุดท้ายนี้มักถูกกำจัดแต่อาจไม่สำเร็จ ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องตำนานกระสือ ที่กระสือสามารถสืบทอดวิญญาณผู้ร่างอื่นโดยผีทั้งหมดนี้มีการดำเนินชีวิตแบบคงกระพันสืบเชื้อสายไปเรื่อย ๆ และเบียดเบียนคนทั้งการฆ่าเพื่อกินคน และสิ่งสู่เพื่อความอยู่รอดต่อไปเรื่อย ๆ เป็นต้น

ภาพที่ 4.83

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะอาวุธการกำจัดผี โดยการที่ผียงวนเวียนอยู่ที่เดิม สามารถสืบทอดคงกระพันได้ ในหนึ่งผีเรื่อง “ตำนานกระสือ”



นอกจากนี้ ยังพบลักษณะของผีที่ยงวนเวียนอยู่ที่เดิมในหนึ่งผีไทยหลายเรื่องด้วยกันปัจจุบัน ที่บางครั้งหนึ่งผีนั้นก็แค่แสดงให้เห็นว่าผีต้องการอะไรไม่ได้แสดงการปราบหรือกำจัดผีเลย ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องชัตเตอร์กตติวิญญาน บุปผาราตรี 2 และลงของ 2 ที่สุดท้ายหนึ่งผีก็ไม่ได้แสดงวิธีเข้าไปปราบและกำจัดผี แต่กลับปล่อยให้ผียังอยู่ที่เดิม อาจรอการจากไปด้วยอายุไขของตนเอง เป็นต้น ดังนั้นการที่ผียงวนเวียนอยู่ที่เดิมจึงเป็นการกำจัดผีที่ทำให้คนเกิดความสงสัยในเรื่องการดำเนินชีวิตของผีบนโลกมนุษย์ต่อไป

ภาพที่ 4.84

แสดงภาพตัวอย่างลักษณะอาการอาการกำจัดผี โดยการที่ผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม
ซึ่งไม่ได้กล่าวถึงการกำจัดผีอย่างแท้จริง ในหนังสือเรื่อง “ซัดเตอร์กิด
ติตวิญญาน” “บุปผารাত্রี 2” และ “ลองของ 2”



2. **ตัวละครมนุษย์ (Human Character)** ในส่วนของคนที่เกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับผีในหนังสือนั้นก็ถูกนำเสนอออกมาในประเด็นที่แตกต่างเช่นกัน นอกเหนือจากลักษณะทางประชากร ศาสตร์แล้ว มักเน้นในประเด็นอื่นๆ ที่สำคัญของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับผีในหนังสือด้วย เช่น คนดีที่ช่วยเหลือผี, คู่ตรงข้ามหรือศัตรูผี ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ต่อต้านอำนาจของผีเป็นต้น ดังรายละเอียดลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์ ที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.9

แสดงชนบของตัวละครมนุษย์ (Human Character) และ
การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

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

จากตารางข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์ (Human Character) จากหนังสือทั้ง 15 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือที่ได้ลักษณะชนบที่มีรูปแบบแตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 คนดี เป็นการพิจารณาจากเจตนาของคนที่มีต่อผีเป็นหลัก โดยมักเป็นคนที่ไม่ได้มีเจตนาร้ายกับผีทั้งก่อนหรือหลังจากที่เกิดความสัมพันธ์กับผีแล้วก็ตาม นั้นหมายความว่าไม่ว่าจะเป็นเช่นไรสุดท้ายคนก็ต้องมีความสัมพันธ์กับผีไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ซึ่งแม้เป็นคนดีแต่หากไปมีความสัมพันธ์เชิงลบกับผีก็อาจถูกฆ่าได้เช่นกัน หากกล่าวถึงผี มนุษย์ทุกคนย่อมรู้ว่าผีมีความน่ากลัวอยู่แล้วและลักษณะทางกายภาพของผียังเป็นการตอกย้ำความน่ากลัวของผีเข้าไปอีก โดยการแสดงความเป็นอื่นของผี (otherness) ซึ่งเป็นการแสดงลักษณะภายนอกที่ไม่เหมือนคนและดูแตกต่างไปจากคนซึ่งยังชอบแสดงอำนาจ อิทธิฤทธิ์ของผี หลอกคนให้ตกใจ แทรกแซงความเป็นส่วนตัวของคน แต่อย่างไรก็ตาม ก็มักมีคนที่ไม่เห็นใจผีแบบนี้เสมอ เพราะสาเหตุความร้ายกาจนั้นคนอาจมองว่าก่อนตายผีอาจเป็นผู้ถูกกระทำโดยคนชั่วมาก่อน จึงได้แสดงอำนาจในด้านลบแบบนี้ และที่สำคัญผีไทยนั้นมักถูกมองว่าน่าสงสารอยู่แล้ว ซึ่งคนดีในหนังสือเหล่านี้มักช่วยเหลือผีในสิ่งที่ผีไม่สามารถทำได้เองจึงมาขอความช่วยเหลือ ทั้งนี้ก็เนื่องจากผีมีข้อจำกัด เช่น ไม่สามารถสื่อสารกับคนทั่วไปได้ ไม่สามารถออกมาตอนกลางวันได้ (แต่ผีปัจจุบันนี้สามารถออกมาได้ทั้งกลางวันและกลางคืน) หรือผีไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ เป็นต้น เมื่อผีได้รับการช่วยเหลือจากคน ผีก็มักตอบแทนโดยการช่วยคุ้มครองคนดีนั้นด้วยเป็นบางครั้ง จึงทำให้ได้รับคำที่ว่า “คนดีผีคุ้ม” แต่ผีก็ไม่ได้คุ้มครองคนดีทุกคน โดยจะขึ้นอยู่กับรูปแบบความสัมพันธ์กับผีอีกที

โดยจากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของประติษฐกรรมของการเป็นคนดีมีอยู่ 2 แบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.1 คนดีที่คอยช่วยเหลือผี หมายถึง คนที่ส่วนมากมีความสัมพันธ์ในทางที่ดีกับตัวละครผีแต่จะมีส่วนน้อยที่มีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีคล้ายกับว่าอาจมีส่วนในการตายของผีแต่ตนเองไม่ได้ตั้งใจ และบังเอิญเข้ามาอยู่ในเหตุการณ์ ในสถานการณ์ที่หลีกเลี่ยงความสัมพันธ์จากตัวละครผีไม่ได้ ตอนแรกจะรู้สึกกลัวในตัวละครผี อยากหนีไปให้พ้น แต่ต่อมาเมื่อเริ่มเข้าใจเหตุการณ์ของตัวละครผีแล้วก็จะพยายามช่วยเหลือในทุกสิ่งอย่างที่ผีไม่สามารถคลี่คลายด้วยตนเองได้ หรือช่วยทำการปลดปล่อยให้ผีไปผุดไปเกิด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือที่เรื่อง โลงต่อตาย ที่มีคนที่มีความสัมพันธ์เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องทำให้ผีตายแต่ตนเองไม่ได้ตั้งใจ จึงพยายามทำทุกอย่างเพื่อช่วยปลดปล่อยผีให้ไปเกิด และหนังสือเรื่องเด็กหอ โดยคนดีที่ช่วยเป็นเพื่อนที่อยู่โรงเรียน

เดียวกัน มาช่วยปลดปล่อยวิญญาณของผีให้ไปเกิดใหม่ เป็นต้น โดยตัวละครผีเองก็ได้เข้าไป
คุ้มครองป้องกันภัยคนดีที่คอยช่วยเหลือนี้จากคนร้ายด้วย

ภาพที่ 4.85

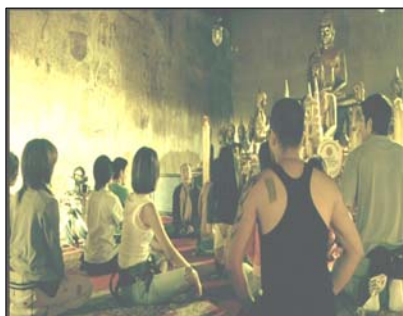
แสดงภาพตัวอย่างตัวละครมนุษย์ (Human Character) โดยเป็นคนดีที่คอย
ช่วยเหลือผี ในหนังสือเรื่อง “โลงต่อตาย” และ “เด็กหอ”



2.1.2 คนดีที่ตกเป็นเหยื่อ คือ คนที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์กับตัวละครผีนั้นมาก่อนแต่ตกเป็นเหยื่อผีเพราะการพยายามเข้าไปมีความสัมพันธ์กับผีในทางลบเอง เช่น อาจเข้าไปในสถานที่ที่เป็นเขตหวงห้ามของผี คล้ายบุกรุกสถานที่ของตัวละครผี การเข้าไปลองดี คล้ายเข้าไปรบกวนความเป็นส่วนตัวของผี คนดีเหล่านี้จึงต้องเจอผีคือไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่ และส่วนมากคนดีเหล่านี้จะเป็นคนที่ไม่ได้คิดร้ายกับผีมาก่อนเพียงแต่อาจอยากพิสูจน์ความจริงในเรื่องความเชื่อเรื่องผีก็เท่านั้น แต่การกระทำต่าง ๆ มักเป็นการกระทำแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และเมื่อเข้าไปมีความสัมพันธ์กับผีในด้านลบแล้ว ถึงไม่ตั้งใจก็ตามผีนั้นก็ต้องการทำหน้าที่ในการปฏิบัติตามภารกิจตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีเหตุมาจากความสัมพันธ์ในด้านลบของคนเข้าไปรบกวนในสถานที่ของผี สุดท้ายตัวละครผีจะทำให้คนดีนั้นสูญเสียความเป็นส่วนตัวไปหรือไม่ก็อาจต้องสูญเสียถึงชีวิต ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องล่าท้าผี ที่มีคนเข้าไปถ่ายทำรายการในสถานกักกันของตัวละครผีนายพลเจียง คล้ายกับเข้าไปลองดี หรือลบหลู่จนเป็นที่มาของการถูกฆ่าทั้งหมดทุกคน และหนังสือเรื่องคนเห็นผี 10 ที่คนได้ทำพิธีเพื่อสื่อสารกับผี มองเห็นผีได้ คล้ายเป็นการไปรบกวนผีอย่างหนึ่งแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์แต่ไม่ได้มีเจตคิดร้ายใด ๆ กับผีเลย ก็ต้องมีสาเหตุให้มีอันเป็นไปทุกคนจากการทำพิธีกรรมนี้ เป็นต้น

ภาพที่ 4.86

แสดงภาพตัวอย่างตัวละครมนุษย์ (Human Character) โดยเป็นคนดี
ที่ตกเป็นเหยื่อในหนังสือเรื่อง “ล่าท้าผี” และ “คนเห็นผี 10”



2.2 คู่ตรงข้าม/ศัตรูผี เป็นการพิจารณาจากความต้องการของคน นั่นคือต้องการขับไล่ หรือกำจัดผีให้ไปอยู่ในส่วนของผีเป็นหลัก โดยคู่ตรงข้ามอาจไม่เคยมีความสัมพันธ์กับผีมาก่อน ส่วนศัตรูของผีนั้นมักมีความสัมพันธ์กับผีในแง่ลบมาก่อนแล้ว ซึ่งคู่ตรงข้ามนั้นอาจมีทั้งคนที่จิตใจชั่วร้ายตั้งใจกำจัดผีอยู่บ้าง แต่ส่วนใหญ่มักเป็นคนที่ไม่ได้มีจิตใจร้ายกาจมาก่อน ส่วนศัตรูผีส่วนใหญ่มักเป็นคนเลวที่ร้ายกาจอยู่แล้ว เป็นผู้ร้ายที่เจตนาฆ่าผี ซึ่งมีผีร้ายคอยช่วยเหลือแต่สุดท้ายก็มักถูกปราบได้ในที่สุดตรงกับคำที่ว่า “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” หรือ “ความดีย่อมชนะความชั่ว” แต่ทั้งคู่ตรงข้ามและศัตรูกับผีมีความต้องการที่เหมือนกันคือต้องการหาวิธีการเพื่อกำจัดผีให้ไปจากโลกมนุษย์ หรือจัดการให้ผีก็อยู่ส่วนผีคนก็อยู่ส่วนคน โดยเป็นความเชื่อของคนที่ว่าผีและคนนั้นไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ และไม่ว่าจะเป็นคู่ตรงข้ามหรือศัตรูผีนั้นเมื่อมีความคิดคนละด้านกับผีแล้ว สุดท้ายก็จะมีความสัมพันธ์ในด้านลบกับผีด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะคู่ตรงข้ามกับผีได้แก่ พระ หมอผี วิทยาศาสตร์ สถาบันต่าง ๆ ในสังคม โดยจะมีวิธีการที่กำจัดผีที่ต่างกัน

ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะของประติษฐกรรมของคู่ตรงข้าม/ศัตรูผี เป็น 4 แบบ คือ

2.2.1 หมอผี เป็นบุคคลที่เป็นคู่ตรงข้ามกับผีมาช้านานตั้งแต่อดีต จะเห็นได้จากหนังผีในอดีตที่ต้องมีหมอผีมาปราบ แม้ความเชื่อนี้จะผ่านมานานแล้วแต่ก็ยังคงมีให้เห็นในหนังผีปัจจุบันนี้ แม้จะไม่มากเท่าเมื่อก่อนก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น หมอผีในหนังผีเรื่องบุปผาราตรี 2 ล่าท้าผี ลองของ 2 เป็นต้น

ภาพที่ 4.87

แสดงภาพตัวอย่างตัวละครมนุษย์ (Human Character) โดยเป็นคู่ตรงข้าม/
ศัตรูรูปแบบของหมอผี ในหนังสือเรื่อง “บุปผาราตรี 2” “ล่าทำผี”
และ “ลองของ 2”



2.2.2 พระหรือศาสนา แม้จะเป็นสถาบันเริ่มเข้ามาปลุกฝังอยู่ในสังคมไทย
หลังความเชื่อเรื่องผี แต่พุทธศาสนาก็ก่อผลให้ความเชื่อเรื่องผีถูกกดลงในฐานต่ำสุด กล่าวอีกนัย
หนึ่งผีคือ วิญญาณที่อยู่ต่ำที่สุด และต้องพ่ายแพ้แก่พระ (ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2527, น. 33-35)
แต่บางครั้งผีก็ดื้อและไม่ยอมไปแต่โดยดี ดังนั้นหนังผีในปัจจุบันส่วนใหญ่ จึงมักไม่ค่อยเห็นการ
ปราบผีโดยพระมากนัก แต่พระจะมีส่วนในการเข้ามาเตือนสติ ให้ศีลให้พรทุกคนและผี จนอาจมี
ผลให้ผีกลับตัวกลับใจและพ่ายต่อธรรมไปเอง ยกตัว อย่างเช่น หนังผีเรื่องลองของ 2 ที่มีพระมา
เตือนสติให้คนที่มีความชั่วร้ายกลับตัวกลับใจ เป็นต้น

ภาพที่ 4.88

แสดงภาพตัวอย่างตัวละครมนุษย์ (Human Character) โดยเป็นคู่ตรงข้าม/
ศัตรู ในรูปแบบของพระหรือศาสนา ในหนังสือเรื่อง “ลองของ 2”



2.2.3 คนจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม อาจไม่ถึงกับเป็นศัตรูหรือคู่ตรงข้าม แต่
ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ผิคอยวิพากษ์วิจารณ์ หรือหลอกหลอน ซึ่งสถาบันต่าง ๆ มักเป็นสถาบันที่ไม่

ค่อยถูกวิพากษ์วิจารณ์แต่กลับถูกหนังสือนำมาล้อเลียน เช่น ตำรวจ ทหาร หมอ ยกตัวอย่างเช่น การทำหน้าที่ของตำรวจในหนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่ผีนั่นหลอกแม้กระทั่งตำรวจและสุดท้ายเจอคนร้ายก่อนตำรวจและช่วยตำรวจจับคนร้ายด้วย ส่วนในเรื่องเดียวกันขณะที่หมอที่มีหน้าที่รักษาคนไข้กลับทำตัวคล้ายโจรซะเองโดยหวังสิ่งตอบแทนเป็นร่างกายของผู้หญิงที่เป็นคนไข้ เป็นต้น

ภาพที่ 4.89

แสดงภาพตัวอย่างตัวละครมนุษย์ (Human Character) โดยเป็นคู่ตรงข้าม/ศัตรู
ในรูปแบบของคนจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ในหนังสือเรื่อง “บุปผาราตรี 2”



2.2.4 คนเลวหรือศัตรูผี แม้ผีจะถูกทำให้กลายเป็นอื่นและถูกมองว่าแตกต่างจากคน แต่หนังสือส่วนใหญ่ก็มักแสดงให้เห็นว่าในหนังสือผีนั่นมีทั้งคนและผีที่ชั่วร้ายกว่าผีตัวเอกซะอีก กลุ่มคนเลวพวกนี้จะทำหน้าที่คอยรังควาญบรรดา “ผีตัวเอก” ตั้งแต่ก่อนเป็นผี ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องผีห้าวขาด ที่มีคนเลวมาฆ่าชายหนุ่ม สุดท้ายคนเลวเหล่านั้นก็โดนฆ่าตายโดยผีตนนั้น และหนังสือเรื่องหอแต้วแตก ที่ผีหญิงสาวถูกคนเลวข่มขืนแล้วฆ่า แม้จะใช้ผีที่มีอำนาจร้ายกาจมาสู้กับผีตัวเอก แต่สุดท้ายก็ถูกผีหญิงสาวตามฆ่าอยู่ดี เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดีคู่อาฆาตที่เป็นคนเลวหรือเมื่อเป็นผีก็เป็นผีที่เลวด้วยนั้นมักจะถูกผีตัวเอกกำจัดได้ในที่สุด เพื่อตอกย้ำ อุดมคติที่ว่า “ความดีต้องชนะความชั่ว” และ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” โดยคนเลวที่กล่าวมานี้มีตั้งแต่คนใกล้ชิดตัวเพื่อน แฟน ญาติพี่น้อง และกลุ่มคนที่มีอิทธิพล เป็นต้น

ภาพที่ 4.90

แสดงภาพตัวอย่างตัวละครมนุษย์ (Human Character) โดยเป็นคู่ตรงข้าม/
ศัตรู ในรูปแบบของคนเลวหรือศัตรู ในหนังผีเรื่อง “ผีหาวขาด”
และ “หอแต้วแตก”



แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้ชมสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร ค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น นอกจากนี้ แก่นความคิดคือที่มาของ การมองเหตุการณ์และเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องซึ่งมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ซึ่งในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการสร้างหนังผีไทยแต่ละเรื่องนั้นจะมีการสื่อความหมายและอธิบายถึงความเชื่อเรื่องผีโดยผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยมีสิ่งสำคัญคือเพื่อให้ผู้ชมมีความเข้าใจถึงแก่นความคิดของความเชื่อเรื่องผีในแต่ละเรื่องที่สร้างจากวิธีการที่มีอยู่หลากหลายนั้น แต่สิ่งที่เป็นที่มาของแก่นความคิดในทุกเรื่องของหนังผีไทยนั้นมาจากมุมมองความเชื่อเรื่องผีที่ผ่านสายตาผู้เล่าอย่างคนในสังคมเป็นหลัก หรือเรียกว่า “มุมมองจากสายตาตามมนุษย์” ซึ่งเป็นมุมมองที่อธิบายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมของคน โดยหนังผีไทยเปรียบเสมือนเครื่องมือในการตอกย้ำว่า ไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปเพียงใดก็ตาม ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงอยู่กับสังคมไทยไปตลอด แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามสังคมคือ ตัวละครผีในเรื่องมากกว่า

(ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนของตัวละครผี บทที่ 2) เพราะจากความเชื่อตามธรรมเนียมนิยมเดิม สู้สังคมที่ทันสมัยขึ้น ทำให้ตัวละครผีเองก็ย่อมมีพัฒนาการที่มีความร่วมสมัยตามสังคมเช่นกัน ดังนั้นจุดยืนของหนังผีไทยที่สร้างขึ้นโดยมุมมองของคนในสังคม หรือก็คือ แก่นเรื่องที่เป็น ศูนย์กลางของเรื่องและผู้สร้างต้องการที่จะบอกเรื่องราวทั้งหมดแก่คนดู ประเด็นสำคัญในหัวข้อนี้ แท้จริงแล้วก็คือ หนังผีที่สร้างนั้นถูกสร้างมาจากมุมมองของคนในสังคม หรือสายตาของคนในสังคมเป็นหลัก โดยมีการนำเสนอความเชื่อเรื่องผีผ่านการสร้างของผู้กำกับนั่นเอง ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. มุมมองจากสายตาตามมนุษย์ (human's point of view) เป็นมุมมองที่จินตนาการ ความเชื่อเรื่องผีมาจากความคิดของคนในสังคม ซึ่งเป็นสังคมที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงจากสังคม ธรรมเนียมนิยมสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น ส่งผลต่อตัวละครผีที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามสังคมที่ร่วม สมัยไปด้วย โดยเฉพาะการสื่อความหมายออกมาในลักษณะตัวละครผี (Ghost Character) ที่ สังเกตได้ชัดเจนว่ามีความร่วมสมัยมากขึ้นแม้จะมีเนื้อเรื่องที่คงความเชื่อดั้งเดิมของตัวละครผีไทย บางเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องตำนานกระสือ โดยผีกระสือมีการใส่เทคนิคทางภาพยนตร์ จน ทำให้ล่องลอยได้อย่างรวดเร็ว มีรูปร่างหน้าตาที่น่ากลัว มีการต่อสู้กับศัตรูที่ใช้เทคนิคพิเศษทาง ภาพยนตร์มากกว่าที่จะเป็นผีกระสือตามแบบฉบับดั้งเดิมของไทยตามสมัยธรรมเนียมนิยม เป็น ต้น และตัวละครที่ร่วมสมัยขึ้นในเนื้อเรื่องที่มีการผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนั งผีเรื่องซัดเตอรืกตติวิญญานที่ตัวละครผีมีลักษณะคล้ายผีโคโรของวัฒนธรรมผีประเทศญี่ปุ่น เช่น หนั งผีเรื่องผีตุ้ ที่มีลักษณะชาวโพลน และดูร้ายมากขึ้น สามารถไต่ไปบนกำแพงได้ เป็นต้น

ภาพที่ 4.91

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) ลักษณะของตัวละครผี โดย มุมมองจากสายตาตามมนุษย์ซึ่งมีความร่วมสมัยมากขึ้น ในหนั งผี เรื่อง “ตำนานผีกระสือ” และ “ซัดเตอรืกตติวิญญาน”



ในขณะที่ หนังสือไทยส่วนใหญ่สื่อความหมายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี โดยจะต้องมีลักษณะชนบของแก่นความคิดที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีผ่านมุมมองหรือสายตาของคนในสังคมเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยก็ยังพบลักษณะชนบของแก่นความคิดหรือชนบที่มาจากมุมมองของกลุ่มคนที่เชื่อ และกลัวผี โดยแสดงรายละเอียดในตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10

แสดงชนบของแก่นความคิด (Theme) และการสื่อสารความหมาย
ในหนังสือไทย

ชนบของแก่นความคิด (Theme)	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่าง หนังสือไทย
มุมมองจากสายตาตามมนุษย์ ลักษณะประติศฐกรรรมคือ	เป็นมุมมองที่จินตนาการผี มาจากความคิดของคนในสังคม ซึ่งเป็นสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงจากสังคมธรรมเนียมนิยมสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น	
1) ผีมีอยู่จริง	คนมีความเชื่อว่าผีมีอยู่จริง จึงสร้างหนังสือที่มีความเชื่อเรื่องผีขึ้นมา	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
2) ผีมีความน่ากลัว	ความน่ากลัวของผีจะขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วยมีทั้งคนที่กลัวผีและคนที่ไม่กลัวผี	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
3) ผีมีความเป็นอื่น (otherness)	การสื่อความหมายของผี ว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คน	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
4) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจอันจำกัด	คนเชื่อว่าผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ก็จริงแต่เป็นอำนาจอันจำกัดและคนก็จะสามารถหาวิธีต่อกรกับอำนาจผีได้ แม้ไม่ทุกครั้งเสมอไป	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
5) คนมีอำนาจในการจ้อง มองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	เป็นอำนาจที่คนสามารถทำได้หากกล้าดูตัวละครผีที่สร้างจากจินตนาการของคนในสังคมผ่านหนังสือ	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะชนบของแก่นความคิดหรือชนบ มุมมองจากสายตาของมนุษย์ จากหนังสือทั้ง 15 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือ ไทยจนได้ลักษณะประติษฐกรรมที่สำคัญ 5 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ฝีมืออยู่จริง คือคนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มคนที่เชื่อ ศรัทธา และกลัวผี นั้น จะต้องมีความเชื่อที่เป็นจุดร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งที่เขาไม่ได้ซึ่งมีผลต่อการสร้างหนังสือไทยนั้นคือ ความเชื่อที่ว่า “ฝีมืออยู่จริง” หลักฐานก็คือ ผลงานภาพยนตร์หนังสือที่ถูกร่างขึ้นมา ทั้งจาก จินตนาการความเชื่อเรื่องผีที่อาจเคยพบด้วยตนเองของคนในสังคมและประสบการณ์ที่เป็นความ เชื่อของคนในสังคมที่เล่าสู่กันมา แต่รูปแบบเนื้อหาของหนังสือแต่ละเรื่องจะมีความแตกต่างกัน โดย อาจถูกปรับแต่งให้เปลี่ยนไปตามยุคสมัยในสังคมนั้น ๆ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหลอน ที่มีกลุ่ม นักศึกษานำความเชื่อเรื่องผีที่กล่าวขานกันมานานมาเล่าสู่กันฟังและมีการปรากฏภาพผีจากเรื่องเล่า ในตำนานเหล่านั้นทั้ง ผีปอบ ผีนางตานี และผีโพง เป็นต้นแสดงให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องผีที่ว่าฝีมืออยู่ จริงนั้นมีมาตั้งแต่อดีต และไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเท่าใดคนในสังคมก็ยังเกาะติดกับความเชื่อเรื่อง ผีอยู่ดี

ภาพที่ 4.92

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) โดยมุมมองจากสายตามนุษย์
ว่าฝีมืออยู่จริง ในหนังสือเรื่อง “หลอน”



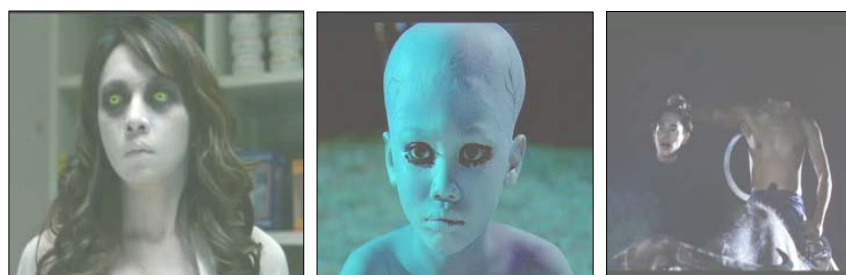
1.2 ฝีมือความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมมนุษย์ที่เชื่อ ศรัทธา และกลัวผี นั้นจะมี ความเชื่อว่าฝีมืออยู่จริงแล้ว สิ่งก็ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผี ซึ่งจะขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย แต่ถึงจะเป็นมุมมองที่มาจากคนกลุ่มใดในสังคมก็จะ ยอมรับว่า อย่างไรก็คือผี และย่อมมีความน่ากลัวอยู่ดี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าลักษณะประติษฐกรรมย่อยในมุมมองจากสายตา มนุษย์ที่จะถ่ายทอดว่าฝีมือความน่ากลัวมากเพียงใดมาจาก 2 รูปแบบ ได้แก่

1.2.1 ความคิดของคนที่ถูกผี คนที่มองเห็นผีโดยมีความเชื่อเรื่องผีที่ฝังลึกในจิตสำนึกของเรา ซึ่งแม้จะเป็นคนสมัยใหม่ แต่หากความเชื่อเรื่องผีนั้นยังคงอยู่ในสังคมไทย รวมถึงประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องผีที่แต่ละบุคคลได้รับมาก็ยังเพิ่มความกลัวผีต่อบุคคลนั้นได้อย่างง่ายดาย ภาพแห่งจินตนาการตัวละครผีของบุคคลกลุ่มนี้จึงมีลักษณะ “ผีมีอำนาจ” อยู่ในฐานะที่น่าเกรงกลัวและคอยหลอกหลอนผู้คน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องหอแต้วแตก โกยเถอะโยม ผีหัวขาด ซึ่งตัวละครเมื่อเจอสิ่งทีคิดว่าเป็นผีก็มักไม่หันกลับไปดูแต่จะใช้วิธีการหนีให้พ้นอย่างเดียวแบบบางครั้งผีเองก็ยังไม่ทันตั้งตัว โดยส่วนมากจะพบในหนังสือตระกูลย่อยตลกและหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียมนิยม นั่นเป็นเพราะหนังสือทั้งสองตระกูลย่อยนี้มักนำเสนอความน่ากลัวของผีที่อยู่ในสถานที่ของความเชื่อแบบดั้งเดิมหรือเป็นกลุ่มสังคมที่อาจเป็นต้นกำเนิดในการผลิตความเชื่อเรื่องผี จึงไม่แปลกที่จะพบเรื่องราวในความเชื่อเรื่องผีแบบดั้งเดิมในสังคมชนบทมากกว่าสังคมเมือง เพราะสังคมชนบทมีความเชื่อเรื่องผีที่เล่าต่อกันมาตั้งแต่อดีตแม้อาจจะถูกมองว่าเป็นความเชื่อที่ล้าหลัง แต่ก็มีมาก่อนที่ผีจะก้าวเข้ามาสู่สังคมเมืองเสียอีก ด้วยกาลเวลาที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป แต่ความเชื่อเรื่องผีในสังคมชนบทก็ยังคงอยู่ และคงความน่ากลัวแบบดั้งเดิมไว้มากกว่า ผีที่ก้าวเข้าสู่สังคมเมืองที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาด้วย เช่น พฤติกรรมการออกมาอาละวาดในเวลาที่แตกต่างกัน โดยผีสังคมชนบทมักออกมาอาละวาดตอนกลางคืน แต่ผีสังคมเมืองมักออกมาอาละวาดตอนกลางวัน

ภาพที่ 4.93

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) โดยมุมมองจากสายตามนุษย์ว่าผีมีความน่ากลัว จากความคิดคนกลัวผี ในหนังสือเรื่อง “หอแต้วแตก” “โกยเถอะโยม” และ “ผีหัวขาด”



1.2.2 คนที่ไม่กลัวผีหรือไม่เชื่อเรื่องผีแต่กลับมาเจอผี เป็นแง่มุมซึ่งพบมากในหนังสือไทยปัจจุบันนี้ และคนกลุ่มนี้มักมีวิธีคิดต่อผีที่ว่า “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ตอนต้นเรื่องหนังสือ

นำเสนอตัวละครที่เป็นคนรุ่นใหม่ทันสมัยทำงานในสังคมเมือง มีความก้าวหน้าทางหน้าที่การงาน และปฏิเสธ ความเชื่อเรื่องผี แต่เมื่อวันเวลาผ่านไปตัวละครก็กลับซึมซับรับความเชื่อเรื่องผีทีละน้อย ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณ ในฉากต้น ๆ บางครั้งก็ไม่กล่าวถึงเรื่องผี และมักนำเสนอว่าเรื่องผีนั่นไร้สาระเป็นเรื่องงมงายพยายามอ้างอิงจากหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ เพราะวิทยาศาสตร์ถูกมองว่ามีเหตุผลแต่เรื่องผีนั่นไม่มีเหตุผล จนบางครั้งก็มีการแต่งกายชุดผีมาหลอกคนอื่น แต่เมื่อเวลาผ่านไปมีเหตุการณ์บางอย่างที่ต้องทำให้ตัวละครมาเจอกับผีด้วยตนเอง ถึงจะเชื่อว่าผีมีจริงและน่ากลัวมาก และท้ายที่สุด ถึงผีจะมีระดับความน่ากลัวที่ไม่ว่าจะมาจากความคิดเห็นของคนในสังคมกลุ่มใดก็ตาม แต่ถึงอย่างไรผีนั่นก็ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความน่ากลัวของผี แม้จะมีเพียงบางครั้งที่ผีอาจออกมาหลอกโดยไม่ได้ทำร้ายคนแต่ก็สร้างความน่ากลัว และไม่น่าเข้าใกล้อยู่ดี

ภาพที่ 4.94

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) โดยมุมมองจากสายตาตามมนุษย์ว่าผี มีความน่ากลัว จากความคิดคนไม่กลัวผี ในหนังสือ เรื่อง “ชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณ”



1.3 ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ถึงความหมายของตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คน และที่สำคัญในความเป็นผีก็ย่อมมีบางสิ่งบางอย่างที่ทำให้คนในสังคมทุกคนรู้ได้ว่าอย่างไรก็ตามผีก็คือผี นอกจากนี้ในบางมิติของผีอาจเชื่อมรอยสัมพันธ์กับมนุษย์ได้ก็จริง แต่ผีก็ยังมีลักษณะของ “ความเป็นอื่น” (Otherness) โลกแห่งผีมิใช่ภพแดนเดียวกับมนุษย์ (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47) แม้การแสดงความเป็นอื่นของตัวละครผีในหนังสือไทยนั้นจะมีรูปร่างที่หลากหลาย ใช้คนจริง ๆ แสดงแทนตัวผีในจินตนาการ แต่สุดท้ายผีก็ย่อมแสดงความเป็นอื่นออกมาในท้ายที่สุด

สิ่งนี้เองที่ทำให้ผีน่ากลัว ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องเพนซึกับผี แม้จะแสดงลักษณะที่เป็นคนทั่วไป แต่สุดท้ายก็มีการเผยแพร่ที่แท้จริงออกมาที่มีลักษณะเป็นอื่นแตกต่างจากมนุษย์อยู่ดี เป็นต้น

ภาพที่ 4.95

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) ที่โดยมุมมองจากสายตาตามมนุษย์ ว่าผีมีความเป็นอื่น (otherness) ในหนังสือนิยายเรื่อง “เพนซึกับผี”



1.4 ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม ซึ่งเป็นระบบความคิดของมนุษย์ในสังคมที่เชื่อเรื่องผลแห่งการกระทำ โดยอำนาจของผีอันจำกัดนี้ มีทั้งการทำบางอย่างตามที่มนุษย์ทำไม่ได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องหลอนที่นางตานีออกไปนอกสถานที่ที่ตนเองถูกจองจำไม่ได้ ออกไปอาละวาดตอนกลางวันไม่ได้ (เฉพาะหนังสือนิยายเรื่อง) และการไม่สามารถต่อสู้กับอำนาจมนุษย์บางคนได้ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือนิยายเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่ผีบุปผาพ่ายแพ้มีดอาคมหมอผี เป็นต้น แต่ถึงอย่างไร ผีก็ยังน่ากลัวไม่คู่ควรกับการอยู่ร่วมกับคนในสังคมอยู่ดี ดังนั้นมนุษย์จึงต้องกำจัดผีให้พ้นจากโลกมนุษย์ไป ถึงแม้บางครั้งคนในสังคมอาจมีความเชื่อว่าการกำจัดผีนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ก็ต้องพยายามหาวิธีในการกำจัดผีออกไปให้ได้ เพื่อความสงบสุขในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมโลกมนุษย์

ภาพที่ 4.96

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) ที่โดยมุมมองจากสายตามนุษย์ว่าผี
มีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด จากหนังสือเรื่อง “หลอน”
และ“บุปผาราตรี 2”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าลักษณะประติษฐกรรมย่อยที่ทำให้ผีมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีมีอยู่ 2 รูปแบบได้แก่

1.4.1 ผีพยายามฝ่าฝืนกฎแห่งกรรม ซึ่งกฎแห่งกรรม คือ กฎธรรมชาติที่มนุษย์ยึดถือปฏิบัติมาช้านานโดยเป็นกฎที่ว่าด้วยหลักแห่งการกระทำและผลแห่งการกระทำ ซึ่งหากมีการกระทำก็จะทำให้ผลแห่งการกระทำที่เกิดขึ้นนั้นย่อมมีเหตุที่สมผลกัน เช่น ทำดีย่อมได้รับผลดี ทำชั่วย่อมได้รับผลชั่ว เป็นต้น ซึ่งเมื่อผีพยายามฝ่าฝืนระบบความเชื่อของคนในสังคมเรื่องกฎแห่งกรรม ผีก็จะมีอำนาจที่มากกว่าคน อันได้แก่ การแก้แค้นและความอาฆาตพยาบาท ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องผีห่าขาด ที่ผีถูกผู้อื่นฆ่าแต่สุดท้ายเมื่อตายไปผีก็ตามไปฆ่าคนที่มาฆ่าตนเองอยู่ดี หรืออาจมีภารกิจที่ติดค้างและต้องการสะสาง และที่พบมากสุดในหนังสือไทยคือ การที่ผียังติดอยู่กับความรู้สึก รัก โลภ โกรธ หลง ที่ครั้งหนึ่งเคยได้รับมาเมื่อตอนที่ตนเองเป็นคน และไม่พยายามเข้าใจที่จะปล่อยวางให้เป็นไปตามกฎแห่งกรรม

ภาพที่ 4.97

แสดงภาพตัวอย่างแก่นความคิด (Theme) โดยมุมมองจากสายตามนุษย์ว่า
 ฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด แต่ก็พยายามฝ่าฝืนกฎแห่งกรรม
 ในหนังสือเรื่อง “ผีหาวาต”



อย่างไรก็ตาม อำนาจของผีที่มาจากการฝ่าฝืนในเรื่องของกฎแห่งกรรมนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์ให้ดีก็必将พบว่าการสะท้อนให้เห็นถึงการกระทำความดีความชั่วได้ชัดเจนเพื่อเป็นสิ่งที่เตือนสติกับคนในสังคมว่าไม่ควรทำอย่างผีเพราะไม่ควรพยายามไปฝ่าฝืนชะตากรรมควรปล่อยให้มันเป็นไปตามวงล้อของกฎแห่งกรรม โดยคำสอนที่พบบ่อยในหนังสือผีเพื่อเป็นการเตือนสติคนได้แก่ระบบความเชื่อในเรื่อง “การทำดีแล้วได้ดี ทำชั่วแล้วได้ชั่ว” หรือ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” หรือ “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร”

1.4.2 ผีสามารถอยู่ยงคงกระพัน เป็นความเชื่อของคนในสังคมอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ผีมีอำนาจในการอยู่ร่วมกับคนบนโลกมนุษย์นี้ โดยที่มนุษย์ไม่ต้องการให้อยู่แต่อาจไม่สามารถกำจัดได้ ได้แต่อยู่แบบต่างคนต่างอยู่ ผีอยู่ส่วนผีคนอยู่ส่วนคน ส่วนมากมักเป็นผีตามความเชื่อแบบธรรมเนียมดั้งเดิมของคนในสังคมไทยที่เชื่อว่า ผีเหล่านี้มีวิญญาณร้ายที่ไม่สามารถหลุดพ้นไปจากบ่วงของกฎแห่งกรรมได้ทั้งที่อยากไปเกิดก็ไปไม่ได้ เพราะชอบดำรงชีวิตด้วยการอาศัยร่างกายมนุษย์อยู่ และใช้ร่างกายมนุษย์เป็นอาหารเรื่อยไป จึงทำให้มีผลแห่งการทำชั่วมากมายเกินกว่าจะไปเกิดใหม่ได้

1.5 คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ผีในหนังสือทำให้คนธรรมดาสามัญที่ดูหนังผีนั้นมีอำนาจที่เหนือกว่าผี นั่นคือ การได้จ้องมองผีจากที่ไม่เคยเห็นในชีวิตจริง หรือเรียกว่า “อำนาจจ้องมองผี” แม้จะเป็นอำนาจที่ค่อนข้างจำกัดเพราะบางคนเข้าโรงหนังเจอฉากที่ผีปรากฏก็ปิดตาเนื่องมาจากความกลัวของผี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าลักษณะอำนาจในการจ้องมองผีในหนังผีมีผลโดยตรงต่อความน่ากลัวของผีที่โผล่ออกมาไม่เหมือนกัน จึงส่งผลต่ออำนาจในการจ้องมองผีในหนังผีของคนแต่ละคนให้มีความแตกต่างกัน ระหว่างคนกลัวและไม่กลัวผี เพราะถ้าหากเป็นมุมมองของคนกลัวผี ก็จะเห็นผีจะโผล่ออกมาตามทางที่คนกลัวผีคาดไว้อยู่ก่อนแล้ว จึงมีอำนาจในการจ้องมองน้อยกว่าเพราะคอยระวังว่าผีจะโผล่มาอยู่ตลอด แต่สำหรับคนที่ไม่กลัวผี ผีมักจะโผล่ออกมาในสถานที่และเป็นอะไรที่แตกต่างจากที่คิดไว้ บางครั้งจะน่าหวาดกลัวมากกว่ามุมมองของคนกลัวผีด้วยซ้ำ แต่จะมีอำนาจในการจ้องมองผีสูงเพราะไม่ทันได้ตั้งตัว

บทสรุปสุดท้ายในเรื่องของแก่นความคิดของหนังผีไทยที่พยายามสร้างหนังผีออกมาให้ผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่อง ผู้วิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ระบบความเชื่อเรื่องผีทั้งความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริง ผีมีความน่ากลัว ผีมีความเป็นอื่น (Otherness) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์แต่เป็นอำนาจอันจำกัด นั้นผ่านสายตาหรือมุมมองคนในสังคมไทยเอง ซึ่งท้ายที่สุดไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปเพียงใดก็仍将มีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องผีเกาะติดไปกับสังคมไทยไปอีกนาน โดยผีก็จะมีการปรับตัวตามสังคมที่ถูกปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น แก่นความคิดที่สำคัญ ที่มนุษย์ในแต่ละสังคมอยากสื่อผ่านภาพยนตร์ นั่นคือ คนทุกคนไม่มีใครอยากอยู่ร่วมกับผี หรือ “ผีไม่ควรในการอยู่ร่วมกับคน” มนุษย์จึงหาวิธีการต่าง ๆ จุดประสงค์ก็เพื่อกำจัดหรือปราบอำนาจที่ผีมีอยู่ให้สิ้นไปและผีจะได้จากโลกมนุษย์ไปในที่สุด

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ

(Setting/mise en scene)

ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างในเรื่องของผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งอธิบายสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกความเป็นจริง ในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยได้เลือกวิเคราะห์ฉากที่สำคัญกับหนังผี ซึ่งฉากเหล่านี้จะสะท้อนความคิดที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอำนาจของผีบนโลกมนุษย์นี้เป็นส่วนใหญ่ รวมถึงเป็นการ

แสดงออกถึงความเชื่อในเรื่องผีของคนในสังคมด้วย โดยแบ่งออกเป็นสองประเภทคือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับเวลาและฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ ซึ่งมีรายละเอียดในตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11

แสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/
mise en scene) และการสื่อสารความหมายในหนังผีไทย

ขอบของฉาก (Setting)	การสื่อสารความหมายในหนังผีไทย	ตัวอย่าง หนังผีไทย
เวลา (Time)	ฉากที่สื่อถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผีมีทั้งเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืนและเวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน	พบในหนังผี ทุกเรื่อง
สถานที่ (Place)	ฉากที่สื่อถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผี โดยเฉพาะประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ที่มีทั้งสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ	พบในหนังผี ทุกเรื่อง

จากข้อมูลตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบของฉาก (Setting) จากตัวอย่างหนังผีทั้ง 15 เรื่อง โดยมีรูปแบบที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. **เวลา (Time)** คือ การสื่อความหมายของฉาก ถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผี โดยจากการวิเคราะห์หนังผีทั้ง 15 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยได้พบลักษณะของประติสัณฐานกรรมของฉากที่เกี่ยวข้องกับเวลาได้ 2 รูปแบบ คือ

1.1 เวลาในแบบกลางวันและกลางคืน โดยสำนักทั่วไปคนไทยมักเชื่อว่าผีนั้นออกมาปรากฏกายได้เฉพาะตอนเวลากลางคืนแต่ปัจจุบันหนังผีไทยส่วนใหญ่มักสื่อออกมาให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาตอนกลางวันได้เช่นกัน ซึ่งจากการวิเคราะห์ตัวอย่างหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่อง ผู้วิจัยพบสัดส่วนของผีที่ออกมาอาละวาดเวลากลางวันต่อสัดส่วนของผีที่มีออกมาอาละวาดตอนกลางคืน เป็นจำนวน 5:10 โดยการที่ผีสามารถออกมาอาละวาดตอนกลางวันได้นั้นอาจเป็นผลพวงมาจากความอาฆาตของผีที่รุนแรงมากขึ้น และอีกเหตุผลหนึ่งคือการใช้เวลาของคนนั้นผิดปกติไปคือคนปกติอาจทำงานได้ทั้งกลางวันและกลางคืน จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีออกมา

อำนาจได้ในตอนกลางวัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอที่ผีเด็กสามารถออกมาวิ่งเล่นกับคนได้อย่างปกติธรรมดาเหมือนเด็กทั่ว ๆ ไปในเวลากลางวันส่วนกลางคืนก็อยู่ในห้องน้ำเพราะเพื่อนมานอนเตียงของตนทำให้ไม่มีเตียงสูง และหนังสือเรื่องหอแถวเตกโดยผีแพนเค้กที่ออกมาารับส่วนบุญจากเจ้าของหอหลังจากตักบาตรอุทิศส่วนกุศลให้ และกลางคืนก็ออกมาหยอกล้อคนเล่นเป็นผีเช่นเดิม เป็นต้น และผีในหนังสือบางเรื่องที่มีความอาฆาตรุนแรงก็สามารถออกมาแก้แค้นคนในเวลากลางวันได้ ยกตัวอย่างเช่น ผีเนตรนภาในหนังสือเรื่องซัดเตอร์กิดติดิวิญญูณ ที่ออกมาอาละวาดหลอกหลอน และแทรกแซงชีวิตประจำวันของคนในเวลากลางวัน เป็นต้น

ภาพที่ 4.98

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับเวลา ในรูปแบบการออกอาละวาดในเวลากลางวันในหนังสือเรื่อง “เด็กหอ” “หอแถวเตก” และ “ซัดเตอร์กิดติดิวิญญูณ”



ในปัจจุบันมีหนังสืออยู่ส่วนน้อยมากที่ผีไม่สามารถออกมาแสดงอำนาจได้ในเวลากลางวัน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือและหนังสือเรื่องหลอน ที่ผีมักออกมาแสดงอิทธิฤทธิ์ในตอนกลางคืน อาจเพราะไม่อยากจะให้คนอื่นเห็นตอนที่ทำภารกิจอยู่ หากมีคนเห็นอาจถูกขับไล่หรือถูกกำจัด ส่วนกลางวันก็อาศัยอยู่ในร่างคนต่อไป เป็นต้น

ภาพที่ 4.99

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับเวลา ในรูปแบบการออกอาละวาดในตอนกลางคืนในหนังสือเรื่อง “ตำนานกระสือ” และ “หลอน”



1.2 เวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน เป็นเทคนิคที่อาจทำให้เกิดการนำเสนอในมิติที่หลากหลายมากขึ้น อาจทำให้ทราบต้นสายปลายเหตุที่เชื่อมระหว่างอดีตจนถึงปัจจุบัน และคนในปัจจุบันนี้มองว่าที่มาที่ไปของปัจจุบันอาจเป็นผลพวงที่มาจากประวัติศาสตร์ และบางครั้งก็เป็นการชี้ว่าอดีตที่ผ่านมานั้นมิได้เป็นสิ่งที่หอมหวานที่ควรระลึกถึงในแง่ความสุข แต่เป็นอดีตที่เต็มไปด้วยความทุกข์ทรมานและความเจ็บปวด ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องเป่นซู้กับผี ที่เมื่อนวลจันทร์ย้อนนึกไปในอดีตที่ตนเคยผ่านมาในฉากที่สามีจากมากรุงเทพมหานคร ช่างทรมานใจนัก รวมถึงฉากที่คุณนายบุญจวนบอกว่าสามีของเธอตายไปแล้วด้วยน้ำมือของคุณนายเอง ทำให้เธอเสียใจจนนึกย้อนไปถึงอดีตว่าแท้จริงแล้วเธอก็ตายไปแล้วเพราะผูกคอตายได้ต้นกำมปู สาเหตุผิดหวังในความรักนั่นเอง

ภาพที่ 4.100

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับเวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน ในหนึ่งผีเรื่อง “เป่นซู้กับผี”



นอกจากนี้ การที่หนึ่งผีมีฉากอดีตสลับกับปัจจุบันอย่างที่ยกตัวอย่างมานั้น อาจหมายรวมไปถึงบรรยากาศที่ถูกจัดสร้างให้เหมือนกับเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่ในช่วงสมัยอดีตด้วย เช่น บ้าน เมืองสภาพถนนหนทางที่ยังล้าสมัย เป็นต้น ซึ่งสถานที่เก่า ๆ แบบนี้ย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ด้วยตนเองอยู่แล้ว และเมื่อในหนังเพิ่มบรรยากาศในเวลากลางคืนเข้าไปอีก ก็ยิ่งก่อให้เกิดความวังเวงมากขึ้นเท่าตัวและทำให้ผู้ชมหวนระลึกถึงความลึกลับและประวัติศาสตร์อันยาวนานของฉากนั้น ๆ แม้ไม่เห็นผีผู้ชมก็อาจตกใจกลัวได้ ด้วยฉากที่เกี่ยวข้องกับเวลาตามที่กล่าวมา ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องแฝด ที่มีสภาพบ้านและบรรยากาศรอบบ้าน รวมถึงข้าวของเครื่องใช้ที่เป็นของที่คล้ายกับว่ามีอายุมายาวนานแล้ว เป็นต้น

ภาพที่ 4.101

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับเวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีต
 สลับกับปัจจุบัน ที่มีสภาพบรรยากาศที่เกี่ยวกับสังคมสมัยเก่า
 ในหนังผีเรื่อง “แฝด”



2. **สถานที่ (Place)** คือ การสื่อความหมายถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผี โดย เฉพาะประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะประติมากรรมของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ในหนังผี 4 รูปแบบ คือ

2.1 ฉากที่มีสภาพแวดล้อมทั้งชนบทและเมือง โดยส่วนใหญ่ที่ผ่านมามีมักจะอยู่ในพื้นที่ชนบทเป็นรูปแบบแรกในการนำเสนอความเชื่อเรื่องผีในหนังผีไทย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องตำนานกระสือ, หลอน ทำให้เห็นว่าผีนั่นมีอยู่ในชนบท หรือผีก็อยู่ในเมืองที่ยังไม่เจริญมากนัก การที่มีการนำเสนอผีที่มีต้นกำเนิดมาจากพื้นที่ชนบทนั้นแสดงให้เห็นว่าผีเป็นเรื่องล้าสมัยไม่เกี่ยวกับเมืองที่มีความศิวิไลซ์

ภาพที่ 4.102

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ ในฉากที่มี
 สภาพแวดล้อมแบบชนบทในหนังผีเรื่อง “ตำนานกระสือ”
 และ “หลอน”



แต่ต่อมาในทางกลับกัน ในการนำเสนอเรื่องของผีก็เริ่มมีจุดกำเนิดในพื้นที่เมือง ดังนั้นการก้าวเข้าสู่ในเมืองของผีก็เท่ากับเป็นเครื่องมือยืนยันว่า ทุกพื้นที่ที่มีความเชื่อเรื่องผีสิงสถิตอยู่ ยิ่งไปกว่านั้นยังอาจมองได้ว่าเมืองที่มีความทันสมัย มีความเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ทว่าความเชื่อเรื่องผีก็สามารถดำรงอยู่ได้ไม่สูญหายไปไหนแต่สามารถทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยรูปแบบที่สองของหนังผีไทยในปัจจุบันนี้ ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมมากกว่าแบบแรกคือ หนังผีไทยในปัจจุบันมักจะมีการผสมผสานระหว่างพื้นที่ในชนบทและในเมืองควบคู่กันไป นั่นคือเมื่อกล่าวถึงต้นกำเนิดของผีจะโยงไปชนบท แต่เมื่อผีออกมาอาละวาดกลับมาหลอกหลอนอยู่ในเมือง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องซัดเตอรืกดตติวิญญาน ที่มีการผสมผสานระหว่าง 2 พื้นที่และจะเน้นว่าต้นกำเนิดผีอยู่ในชนบทหรือเมืองที่เจริญน้อยกว่า สถานที่ที่ผีออกมาหลอกตอนแรก เป็นต้น โดยสรุปแล้วรากเหง้าแห่งความเชื่อเรื่องผี มักถูกมองว่าต้องมาจากสถานที่ที่เจริญน้อยกว่า หรือชนบทอยู่ดี แต่อย่างไรก็ตามการก้าวเข้าสู่ในเมืองของผีนั้นอาจตีความได้สองแบบคือ ผีเองมีความทันสมัยที่คู่ควรก้าวเข้ามาสู่เมือง และอีกประการคือสังคมที่ทันสมัยอยู่นี้มีความสะดวกและน่ากลัว หนทางเดียวที่สามารถแก้ไขหรือกำจัดได้คือมีใช้กฎหมายแต่เป็นศีลธรรม นั่นเพราะบางครั้งผีสามารถปราบคนร้ายได้ก่อนตำรวจ และที่สำคัญคนร้ายในเรื่องก็มักมีอิทธิพลในสังคมที่ยากเกินกว่ากฎหมายจะเข้าไปปราบได้ทันทั่วถึง แต่หากเป็นผีแล้วก็ไม่ว่าคนร้ายจะมียศถาบรรดาศักดิ์แบบใด ผีก็ไม่ละเว้น

ภาพที่ 4.103

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ ที่มีสภาพแวดล้อมแบบเมือง ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอรืกดตติวิญญาน”



2.2 ฉากการดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นฉากที่ถูกนำมาออกมาใช้มากที่สุดในหนังผีไทย เพราะเป็นฉากที่อยู่ในแบบแผน และชีวิตประจำวันของตัวละครในแต่ละวัน ซึ่งฉากการดำเนินชีวิตประจำวัน ที่ถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของผีกับคนในประเด็นการใช้อำนาจของผีและทำให้น่ากลัวมากที่สุด คือ บ้าน หรือที่พักของตัวละคร ประกอบไปด้วย ห้องนอน ห้อง

แต่งตัวที่มีตู้เสื้อผ้ามีกระจก ห้องน้ำ ห้องนั่งเล่น ลานหน้าบ้าน ระเบียงบ้านฯ หากเป็นหอพัก มักมี ระเบียงห้อง ทางหนีไฟ ทางเดินหน้าห้อง (ที่เป็นทางยาว) หรือแม้แต่บนเตียงนอน เป็นต้น สาเหตุที่ ถูกนำมาใช้ในการสะท้อนอำนาจของผีมากที่สุดเพราะ เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวมากที่สุด และ หากผีเข้ามาแทรกแซงได้นั้นหมายความว่าความเป็นส่วนตัวในชีวิตจะหมดลงทันที เพราะแม้แต่ สถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุด ใจได้มากที่สุดผีก็ยังไม่เว้นมาหลอก แล้วที่อื่นก็คงไม่ต้องพูดถึง อันดับต่อมาคือ โรงพยาบาล ประกอบด้วย ห้องพัก ห้องน้ำ ห้องผ่าตัด เป็นต้น เพราะโรงพยาบาลคือ สถานที่ที่พ่นและเป็นความหวังสุดท้ายที่จะช่วยรักษาให้คนมีชีวิตอยู่ต่อไป จึงมีคนเจ็บป่วยมา รักษามากอยู่แล้วและไม่แปลกที่จะเป็นที่น่ากลัวมาก เพราะที่นี่ต้องมีทั้งคนที่ใกล้ตายและคนที่ตาย แล้วอยู่ปนกันเต็มไปหมด อันดับต่อมาคือ สถานที่ที่เป็นสิ่งประหลาด ประกอบด้วย ลิฟต์ บันไดไฟฟ้า เป็นต้น เพราะสถานที่เหล่านี้มักมีความหมายแฝงแสดงถึงที่คับแคบ สถานที่ที่ปิดตาย และอาจหลีกหนี อำนาจแห่งผีไม่ได้ อันดับต่อมาคือ วัด ประกอบด้วย เมรุ ป่าช้า ลานวัด ไม่เว้นแม้แต่โบสถ์ เป็นต้น แม้วัดจะเป็นสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์อันเป็นที่พึ่งพาทางจิตใจให้กับคนที่มีผู้ทรงศีลอยู่ก็ตาม แต่วัดก็ เป็นสถานที่สำหรับฝังร่างคนตาย รวมถึงสวดส่งวิญญาณให้คนตาย ใช้เป็นสถานที่จัดงานศพ จึงเป็น สถานที่วังเวงและน่ากลัว ดังนั้นผีเองก็ออกอาละวาดได้ไม่แพ้สถานที่อื่นเช่นกัน อันดับต่อมาคือถนน หนทาง หรือที่เปลี่ยว โดยมักประกอบด้วยช่วงเวลาที่เปลี่ยวกลางคืน นั่นเพราะเป็นสถานที่ที่มีความ ปลอดภัยต่ำ อาจเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย สร้างความวิตกกังวลให้กับ ตัวละครและผู้ชมได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับ ตัวละครหรือไม่ อันดับต่อมาคือ สถานที่ทางธรรมชาติ ประกอบด้วย แม่น้ำ ลำคลอง ป่าเขา เป็นต้น หากเป็นแม่น้ำ สิ่งที่น่ากลัวก็คือคนไม่ใช่สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำหากมีอุบัติเหตุอะไรเกิดขึ้นในน้ำก็อาจจะ ไม่สามารถหนีได้ทัน ส่วนป่าหรือภูเขาเป็นสถานที่ที่มืดทึบปกคลุมไปด้วยป่าเขา หากผีแสดงอำนาจ และหลอก อาจหนีไม่พ้น และหาทางออกไม่เจอ ธรรมชาตินั้นในเวลากลางวันบางสถานที่ก็ให้ความ สบายงามและคุณค่าคู่ควรแก่ความทรงจำ รวมถึงในเวลากลางคืนบางสถานที่ เช่น ทะเล เมื่อมองฟ้า ตอนกลางคืนก็สวยงามอีกแบบ แต่นั่นก็เป็นส่วนน้อยเพราะเวลากลางคืนคนมักคิดว่าเป็นเวลาแห่ง อำนาจของผี และยังเป็นเวลากลางคืนท่ามกลางธรรมชาติด้วยแล้ว ผีอาจโผล่มาและหนีไม่ทันก็ ได้ อันดับต่อมา ฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่แห่งการศึกษา โรงเรียน และมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย สนาม กีฬาโรงเรียน ห้องพักครู ห้องเรียน เป็นต้น แม้เป็นสถานที่แห่งการศึกษา แต่ก็หนีไม่พ้นความเชื่อเรื่อง ผีซึ่งคนเรามักถูกปลูกฝังมานานตั้งแต่ครั้งเมื่อยังเป็นเด็ก ดังนั้นเด็กมักมีความกลัวเรื่องผีอยู่แล้ว บวก กับเรื่องเล่าของเพื่อนแต่ละคนที่บางครั้งก็เป็นเรื่องเกินจริง บรรยากาศที่วังเวงบางห้องซึ่งไม่มีคนอยู่ ยิ่งทำให้บรรยากาศน่ากลัวมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีร้านอาหาร สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ อย่างโรง ภาพยนตร์ สวนสาธารณะ ก็เป็นสถานที่ที่ผีออกมาแสดงอำนาจได้น่ากลัวเช่นกัน ซึ่งฉากใน

ชีวิตประจำวันเหล่านี้ จะน่ากลัวขึ้นอีกมากเพียงได้นั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับมาด้วย เพราะหากผีในหนังออกมาหลอกในสถานที่ที่ตรงหรือใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของผู้ชมคนนั้น ก็ย่อมเกิดความรู้สึกกลัวกว่าผู้ชมคนอื่น ๆ ได้เหมือนกัน

ภาพที่ 4.104

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) สถานที่ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

บ้านที่พักของคน ในหนังผีเรื่อง “แฝด”



โรงพยาบาล ในหนังผีเรื่อง “โลงต่อตาย”



สถานที่ที่เป็นสิ่งประหลาดในหนังผี
เรื่อง “บุปผาราตรี 2”



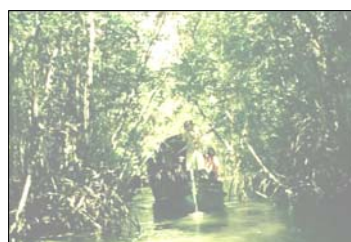
วัด ในหนังผีเรื่อง “โกยเถอะโยม”



ถนนหนทางที่เปลี่ยว ในหนังผี
“โกยเถอะโยม”



สถานที่ทางธรรมชาติ ในหนังผีเรื่อง
“ล่าท้าผี”



สถานที่ในโรงเรียน ในหนังผีเรื่อง “เด็กหอ”



2.3 ฉากในจินตนาการ เป็นฉากที่ไม่มีอยู่จริงในโลก มักเป็นฉากที่เกิดจากจินตนาการ หรือการรับรู้ที่บิดเบือนของตัวละคร อาจมีลักษณะที่แตกต่างจากความจริงโดยสิ้นเชิง หรืออาจมีส่วนคล้ายคลึงกับความเป็นจริงได้บ้าง เช่นในฉากแห่งความฝัน อาจทำให้เกิดภาพหลอนระหว่างความจริงกับจินตนาการได้ ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องบุปผาราตรี 2 ที่มีฉากการต่อสู้ของหมอผีคิงกับผีบุปผา และผีบุปผาก็ดึงหมอผีคิงเข้าไปอยู่ในโลกของจินตนาการที่มีเลือดที่ออกมาจากร่างกายผีจนท่วมห้องสี่เหลี่ยม จนทำให้หมอผีจมน้ำสุดท้ายหนีรอดด้วยคาถาที่ตนพอจำได้ และหนึ่งผีเรื่องโรงต่อตาย เป็นฉากที่พระเอกไปนอนในโรงศพแล้วน้ำสีแดงคล้ายเลือดท่วมตัวในการทำพิธีนอนในโรงสะเดาะเคราะห์ เป็นต้น ทั้งหมดนี้เป็นเพราะการแสดงอิทธิฤทธิ์ของผีที่เปลี่ยนสภาพแวดล้อมให้กลายเป็นสถานที่ที่น่ากลัวในแบบที่ผีคิด

ภาพที่ 4.105

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ในจินตนาการ
ในหนึ่งผีเรื่อง “บุปผาราตรี 2” และ “โรงต่อตาย”

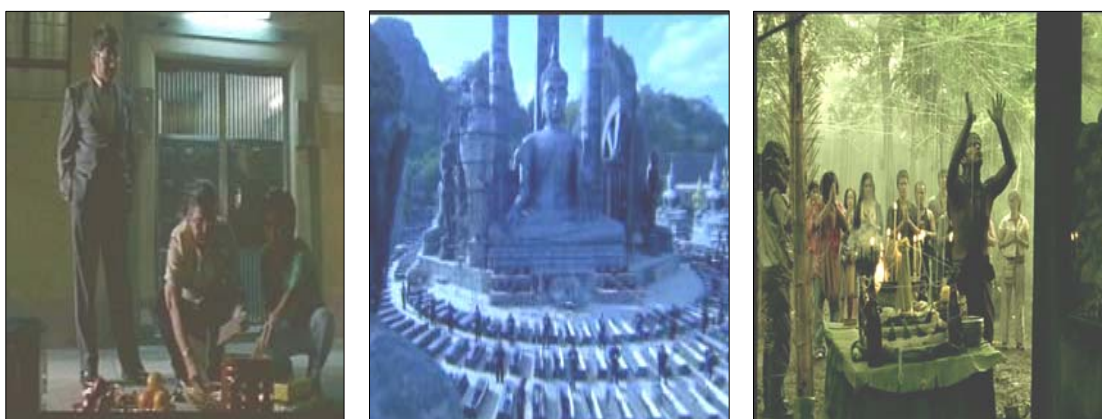


2.4 ฉากของภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงระบบความเชื่อของคนในสังคมไทยที่มีเกี่ยวกับเรื่องผี ทั้งความเชื่อที่นำศาสนา ไสยศาสตร์ ภูตผีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือแม้แต่วิทยาศาสตร์ เพื่อมาพิสูจน์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องผี โดยในหนึ่งผีไทยบางครั้งนอกจากจะเป็นความเชื่อตามแบบของไทยแล้ว ก็ยังพบว่ามีการประกอบพิธีกรรมทางความเชื่อของประเทศเพื่อนบ้านอย่างจีน เขมร ผ่านหนึ่งผีไทยออกมาด้วย(หนึ่งผีไทยที่มีการผสมผสานผีวัฒนธรรมอื่น) ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องคนเห็นผี ที่มีฉากที่อาหม่าไปทำพิธีแบบจีนให้รอดพ้นภัยต่าง ๆ ในวัดจีน หนึ่งผีเรื่องโรงต่อตายที่พระเอกเข้าไปทำพิธีนอนในโรงศพสะเดาะเคราะห์เพื่อช่วยให้แฟนสาวหายป่วย และหนึ่งผีเรื่องล่าท้าผี ที่มีการประกอบพิธีกรรมในการบวงสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้ช่วยคุ้มครองผู้เล่นในสถานกักกันที่ประเทศเขมรแห่งนี้ เป็นต้น ฉากของภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อยังเป็นเครื่องยืนยันว่าสังคมไทยในปัจจุบันนี้ถึงแม้จะเป็นเมืองที่มีความทันสมัยเข้ามา

รวมถึงเทคโนโลยีจะก้าวล้ำมามากมายเพียงใด แต่คนก็ยังมีความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผีอยู่ดี เพียงแต่จะปรากฏภาพแห่งความเชื่อนี้ในรูปแบบใดเท่านั้น

ภาพที่ 4.106

แสดงภาพตัวอย่างฉาก (Setting) ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ของภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ ในหนังสือเรื่อง “คนเห็นผี” “โรงต่อตาย” และ “ล่าทำผี”



กล่าวโดยสรุปผีในหนังสือปัจจุบันนี้แม้มีอำนาจที่จำกัดบ้างบางอย่าง เช่นอาจออกมาจากที่ที่ตนสิงสู่ไม่ได้ (น้อยเรื่อง) หรือพ่ายแพ้กับเวลาตอนกลางวัน และเดิมผีมักอยู่ในสถานที่ที่เกี่ยวกับคนตาย เช่น ป่าช้า บ้าน วนเวียนในสุสานแต่หนังสือคนเห็นผีนั้นจะสามารถออกอาละวาดได้ทุกที่ ถึงแม้ว่าสังคมไทยจะเปลี่ยนแปลงไป โดยกาลเวลาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ทำให้ความเป็นสังคมเมืองที่ทันสมัยเข้ามาแทนที่ความเป็นชนบทที่มีความล้าหลัง และทำให้สังคมก้าวสู่ความร่วมมือแต่ขณะเดียวกันความเชื่อเกี่ยวกับอดีตและวิญญาณก็ยังอยู่ควบคู่กันไปกับสังคมด้วย โดยตัวละครผีเองก็จะต้องมีการปรับตัวไปตามสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จนส่งผลให้ผีในช่วงที่มีความทันสมัยนั้นจะเป็นผีที่มีอำนาจมากกว่าผีในอดีตที่ผ่านมาคือ ผีเหล่านี้สามารถเดินทางไปไหนก็ได้โดยไม่สนใจอำนาจอื่นที่เคยควบคุม แม้แต่ในวัด จนสุดท้ายหนังสือส่วนใหญ่อาจแสดงให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาหลอกหลอนทุกคนและแสดงอำนาจได้ทุกสถานที่และอาจจะทุกเวลาด้วยซ้ำ เป็นต้น

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แล้ว กลวิธีแห่งสุนทรียะที่จะแปลงความคิด/ความเชื่อเรื่องผีให้กลายเป็นสัญลักษณ์และภาพตัวแทนนั้น ขึ้นอยู่กับความหลากหลายทางเทคนิค ภาพยนตร์ สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือการใช้เทคนิคด้านภาพ และเทคนิคด้านเสียง (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 52) ด้วยเทคนิคต่างๆ เหล่านี้ก็จะยิ่งส่งผลให้หนังผีไทยในปัจจุบันมีความสมจริงและความน่ากลัวเพิ่มมากขึ้น ซึ่งมีรายละเอียดของเทคนิคต่างๆ 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) ของ
สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และการสื่อความหมาย ในหนังสือไทย

ขอบของการสื่อสาร ในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	การสื่อความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่าง หนังสือไทย
สัญลักษณ์ทาง ด้านภาพ	ภาพจะสื่อถึงสิ่งต่าง ๆ ในหนังสือเพื่อเชื่อมต่อความรู้สึกและ จินตนาการถึงการสร้างและรับรู้ความหมายในหนังสือต่อ ผู้ชม	
1) มุมกล้อง	การใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องและเพิ่ม นำความสนใจในภาพยนตร์มากขึ้น	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
2) ขนาดภาพ	การใช้กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพซึ่งภาพจะเปลี่ยน แปลงอยู่ตลอดเวลา ทำให้เห็นภาพได้หลากหลาย	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
3) การจัดแสง	การจัดแสงเป็นส่วนที่ช่วยในเรื่องของการจัดองค์ ประกอบ ภาพด้วยแสง ซึ่งแสงและเงาสามารถให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก ทางด้านอารมณ์ที่แตกต่างกัน	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
4) การใช้เทคนิค ตัดต่อ	การตัดต่อภาพยนตร์คือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งด้วยวิธีที่แตกต่างกัน	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
5) การใช้เทคนิค พิเศษ	การใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่นการ สร้างฉากจำลอง (ของจริงที่ไม่ใช่ cg) การทำฝนตก หิมะ ตก เป็นต้น	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบการสื่อความหมายใน
ระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของลักษณะทางด้านภาพ จากหนังสือทั้ง 15 เรื่อง โดยหาจุด
เหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือจนได้ลักษณะขอบที่สำคัญ 5 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) ซึ่งในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่ว ๆ ไปการตั้ง
กล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้ง
เรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรยิ่งสะกดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้อง

ต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลาย เพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ในหนึ่งผืนนั้นมักเน้นอารมณ์ที่นำกลัวเพื่อทำให้ตกใจ ดังนั้นมุมมองก็จะเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งในหนึ่งผืนไทยนั้นผู้วิจัยพบว่ามีการใช้มุมมองที่สำคัญที่พบมากที่สุดผืนไทยประกอบด้วย 3 ประเภทด้วยกัน คือ

1.1.1 มุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) คือมุมแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร ในหนึ่งผืนและเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในหนึ่ง ซึ่งเป็นมุมเดียวกันกับกล้องแต่มองไม่เห็นคนดู ซึ่งคนดูจะอยู่หลังกล้องโดยภาพที่ถ่ายจะผ่านสายตาของตากกล้อง หรือบางทีเป็นการถ่ายโดยนักแสดงไม่รู้ตัว เรียกว่า การแอบถ่าย (candid camera) ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผืนเรื่องหลอนที่เป็นฉากที่ตัวละครหลักกำลังทำกิจวัตรของตนเองทั้งนั่งกินเหล้า และปอบแอบกินไก่สด โดยภาพดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามันกำลังแอบดูพฤติกรรมของผีและคนอยู่อย่างเงิบ ๆ ให้ความรู้สึกลุ้นระทึกและกลัวว่าผีจะหันกลับมา

ภาพที่ 4.107

แสดงภาพตัวอย่างมุมกล้อง (Camera angle) ที่เป็นมุมเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) ในหนึ่งผืนเรื่อง “หลอน”

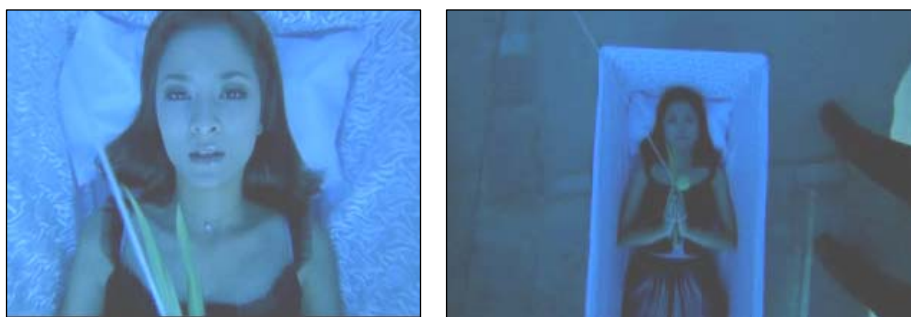


1.1.2 มุมแทนสายตา (Subjective camera Angle) เป็นมุมมองส่วนตัวหรือเรียกว่า มุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพด้วย เช่น นักแสดงมองมาที่กล้องแล้วพูดกับกล้องซึ่งจะให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดูหรือพูดกับคนดู ยกตัวอย่างเช่นหนึ่ง

ผีเรื่องโง่งต่อตายที่มีนักข่าวรายงานพิธีกรรมการนอนในโง่งสะเดาะเคราะห์เพื่อเป็นการสื่อสารกับ
ผู้ชมก่อนที่เธอจะเริ่มพิธีกรรม เป็นต้น ลักษณะของมุกกล้องชนิดนี้เป็นความสัมพันธ์กันระหว่าง
สายตาต่อสายตา (eye to eye relationship) โดยมุกแทนสายตาแบ่งออกเป็น

ภาพที่ 4.108

แสดงภาพตัวอย่างมุกกล้อง (Camera angle) ที่เป็นมุกแทนสายตา
(Subjective camera Angle) ในหนังผีเรื่อง “โง่งต่อตาย”



- แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดู ให้เป็นส่วนหนึ่งของ
ฉากนั้น เช่น ผู้ชมถูกพาเข้าไปชมยังสถานที่ที่เป็นสถานที่อยู่ของผี หรือสถานที่ที่เป็นที่มาของเรื่อง
เล่า ความเชื่อเรื่องผี เช่น กล้องอาจถูกทิ้งมาจากที่สูง หรือเป็นการแทนผู้ชมตกมาจากที่สูง
ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องซัดเตอร์กตติวิญญานที่ตัวละครเอก กำลังจะตกตกลงมาจากที่สูง ทำ
ให้ผู้ชมรู้สึกกลัวกับว่าตนเองกำลังจะตกลงมาจากที่สูงด้วยตนเอง เป็นต้น

ภาพที่ 4.109

แสดงภาพตัวอย่างมุกกล้อง (Camera angle) ที่เป็นมุกแทนสายตาคนดู
ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์กตติวิญญาน”



- แทนสายตานักแสดง เป็นการเปลี่ยนจากสายตาคณดูโดยการเฝ้าแอบมองมาเป็นแทนสายตานักแสดงในหนังผีแทน ซึ่งผู้ชมก็ยังเห็นภาพร่วมกับนักแสดงอยู่ดี ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องหลอนที่แสดงภาพจากสายตาคณดูที่คล้ายแอบดูหญิงสาวอยู่ แต่ก็เปลี่ยนมาเป็นสายตาของนักแสดงชายหนุ่มที่แท้จริงแล้วกำลังแอบดูหญิงสาวเอง ซึ่งเหตุการณ์ทั้งหมดนี้ผู้ชมจะสามารถรับรู้ได้ว่ากำลังเกิดอะไรขึ้นทั้งภาพที่แอบดูและภาพขณะที่ตัวละครแอบดูเป็นต้น

ภาพที่ 4.110

แสดงภาพตัวอย่างมุมกล้อง (Camera angle) ที่เป็นมุมแทน
สายตานักแสดง ในหนังผีเรื่อง “หลอน”



1.1.3 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) ซึ่งหมายถึง การใช้มุมกล้องเพื่อนำมาเป็นมุมมอง มองเหตุการณ์ ทำความเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากภายในใกล้ชิด หรือจากภายนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) นอกจากนี้รักसानต์ วัฒนสินอุดม (2545, น. 220) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่ามุมมองแบบ Point of View นั้นมีลักษณะที่เป็นมุมกึ่งระหว่างมุมเฝ้ามอง (Objective) และมุมแทนสายตา (Subjective) เพราะส่วนใหญ่ขนาดภาพที่ใช้มักเป็นภาพระยะใกล้ และระยะใกล้ปานกลางเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพการแสดงออกทางสีหน้าอย่างชัดเจน และใช้สำหรับกรณีที่ต้องการให้คนเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ด้วย โดยผู้วิจัยได้นำหลักการจากหลุยส์ จิอันเน็ตติ (Louise Giannetti, อ้างใน ธนิต ธนะกุลมาส, 2547, น. 51) ที่เกี่ยวข้องกับ

หลักเกณฑ์ในการแบ่งมุมมอง POV ซึ่งมุมมอง POV ที่พบมากที่สุดในหนังสือไทยประกอบด้วย 3 ประเภทด้วยกัน คือ

- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง โดยสามารถสร้างความน่ากลัวในหนังสือให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากการเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ก็คือ การทำให้ผู้ชม คิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกับตัวละครในหนัง หรือการทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ถูกกระทำนั่นเอง (ทศพร กรกิจ, 2550, น. 13-14) ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอที่ในฉากผู้ชมจะรู้สึกว่าได้เอื้อมมือไปเปิดประตูเอง เป็นต้น มุมมองของกล้องเพื่อการเล่าเรื่องด้วยวิธี การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง แม้จะเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในหนังสือจนสร้างความน่ากลัวได้มากก็ตาม แต่ก็อาจจะน้อยกว่าการเล่าเรื่องในประเภทถัดไป

ภาพที่ 4.111

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพจากมุมมองกล้องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) ในหนังสือเรื่อง “เด็กหอ” ในฉากผู้ชมจะรู้สึกว่าได้เอื้อมมือไปเปิดประตูเอง



- การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถเคลื่อนย้ายเหตุการณ์สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่นาคต และสามารถสำรวจความคิดความฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะถูกนำมาใช้ในงาน

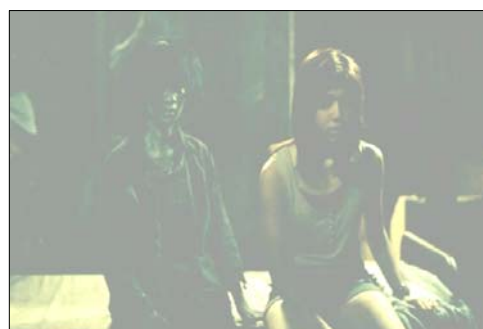
ภาพยนตร์ทั่วไปมากที่สุด ในหนังผีก็เช่นกันเพราะเมื่อนำมาใช้กับหนังผีไทย ผู้ชมนั้นจะทำหน้าที่เป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใด ๆ ได้นั้นเพราะมุมมองแบบนี้ปิดกั้นการมีส่วนร่วม ซึ่งผู้ชมอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่ไร้ทางสู้ (Helpless Character) ที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่กำลังจมนม (Trapped Situation) โดยที่ผู้ชมไม่สามารถช่วยอะไรได้เลย (ทศพรกรกิจ, 2550, น. 14) ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเด็กหอ และหนังผีเรื่องล่าท้าผีที่ผู้ชมจะสามารถเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นโดยการเห็นผีมายืนใกล้ ๆ กับตัวละครแต่ตัวละครไม่ทราบ ทั้งนี้แม้ผู้ชมจะเห็นผีแต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้นอกจากรู้สึกกลัวและลุ้นให้ตัวละครปลอดภัยไม่ถูกผีหลอกจึงทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความกลัวและลุ้นระทึกไปกับหนังได้เป็นอย่างดี เป็นต้น

ภาพที่ 4.112

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพจากมุมมองกล้อง

การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View)

ในหนังผีเรื่อง “เด็กหอ” และ “ล่าท้าผี”



- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator)

คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ๆ เหตุการณ์อื่น ๆ ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close-up Observation audience) เช่น ฉากที่กล้องจับภาพตัวละครผีและคนที่เผชิญหน้ากันอย่างใกล้ชิด ก็จะช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและอยู่ในสถานการณ์จริง ๆ หรือก็คือการโยกสายตาตัวละครมาเป็นสายของผู้ชมและเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ยกตัวอย่างหนังผีเรื่องแฝด และชัตเตอร์กดติดวิญญาณ ที่มีฉากที่ตัวละครหลักกำลังเผชิญหน้ากับผีอย่างใกล้ชิด ให้ผู้ชมได้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดอยู่ภายนอกจอภาพยนตร์อย่างบุคคลที่สาม เป็นต้น

ภาพที่ 4.113

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพจากมุกกล้อง
การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator)
ในหนังสือเรื่อง “แฝด” และ “ซัดเตอร์กิดติดิวิญญาน”



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

1.2.1 ภาพระยะใกล้ (Close up/CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะ หรือบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดที่ชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตาเป็นข้อหนึ่งที่เจียบมากกว่าให้มีทสนทนาโดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด สายตาเป็นส่วนสำคัญของขนาดภาพนี้ จึงใช้ภาพนี้บอกทิศทางการเคลื่อนไหวที่มักจัดองค์ประกอบภาพให้อยู่ด้านใดด้านหนึ่งของเฟรมเพื่อให้เกิดจังหวะใน

การเปลี่ยนข้อต (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องคนเห็นผี ที่อาหม่ากำลังอยู่ในลิฟต์แต่เธอรู้สึกรู้ว่ามีผีอยู่ด้านหลังกำลังจะมาหาเธอ เธอจึงแสดงความหวาดกลัวอย่างสุด ๆ เป็นต้น ภาพระยะใกล้หรือ CU นั้นเป็นภาพที่เน้นฉากที่ต้องเพิ่มความน่ากลัวของผีและความหวาดกลัวของคน โดยจะนำมาใช้ต่อเนื่องกับภาพที่เป็นระยะใกล้มาก หรือ ECU เพื่อเป็นการสื่อความหมายที่เน้นรายละเอียดมากขึ้น

ภาพที่ 4.114

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพจากขนาดภาพ

ภาพระยะใกล้ (Close up/ CU) ในหนึ่งผีเรื่อง “คนเห็นผี”



1.2.2 ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up/ ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่จนมองเห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ซึ่งโดยมากภาพที่ต้องใช้เทคนิคด้าน ECU จะเป็นภาพที่เน้นใบหน้าอันน่ากลัวของผีและภาพใบหน้าของตัวละครที่กำลังหวาดกลัวทั้งนี้เพราะความหมายที่ได้จากการ ECU นั้นเป็นการเน้นสภาวะอารมณ์และการเพิ่มความใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับตัวละครในหนึ่งผีให้มากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น หนึ่งผีเรื่องเปิ่นซู่กับผี ที่มีสายตาคอยแอบดูการอาบน้ำของนวลจันทร์ที่ฝาท่อน้ำ ตลอดเวลา ทำให้ตัวละครรู้สึกถูกจับจ้องตลอดเวลา เป็นต้น การใช้เทคนิคแบบนี้มักพบในหนังผีมากที่สุดเพราะการใช้ระยะภาพทั้ง CU และ ECU ในหนังผีนั้นมักต้องการสื่อความหมายถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะนั้นของแต่ละตัวละครถ้าเป็นตัวละครที่เป็นคน ซึ่งอาจจะกำลังถูกผีหลอกก็มักเป็นการสื่อถึงความหวาดกลัวของตัวละครซึ่งมี การตกใจที่แตกต่างกันไปแล้วแต่บุคลิกของแต่ละคน แต่สุดท้ายตัวละครที่เป็นคนก็ย่อมมีอาการหวาดผวาทูทุกคนเมื่อเจอกับผี รวมถึงตัวละคร

ผีด้วย ว่าต้องการสื่อออกมาในรูปแบบใด แต่ส่วนมากหากเป็นผีจะมีความน่ากลัว สยดสยอง หรือมีความโกรธเกรี้ยวอยู่บนใบหน้า ซึ่งยังเป็นการเพิ่มอำนาจแห่งผีให้ดูน่ากลัวมากขึ้นไปอีก

ภาพที่ 4.115

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพจากขนาดภาพ

ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up/ ECU หรือ XCU)

ในหนังผีเรื่อง “เพนซึกับผี”



1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง แสงและเงาสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ เช่น การจัดแสงที่มีแสงทึบในฉากบ่งบอกถึงความลึกลับซับซ้อนในภาพยนตร์ ส่วนในภาพยนตร์ตลกเบาสมองมักใช้การจัดแสงที่สว่าง (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) และสำหรับงานจัดแสงในภาพยนตร์เราสามารถใช้อย่างหลากหลายจากที่ได้ก้ได้ในการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็น แสงจากไฟบ้าน แสงนีออน แสงเทียน ไฟถนน แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์ ซึ่งในหนังผีก็เช่นกัน แต่ส่วนมากจะเป็นการเน้นการใช้แสงในที่มืดหรือแบบมืดสลัว เพื่อเน้นให้เกิดอารมณ์ที่น่ากลัว และจะใช้แสงจากมุมด้านล่างเพื่อเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นว่า ผีคือสิ่งที่แปลกปลอม เป็นอื่น และไร้ซึ่งชีวิตชีวา (สมสุข หินวิมาน, 2544, น. 47-58) นอกจากนี้บางครั้งการถ่ายหนังผีแม้เป็นการถ่ายตอนกลางวันแต่ก็มีการปรับให้ใช้ภาพที่มีมุมมืดเพื่อให้เหมาะสมกับการสื่อความหมายในภาพที่ปรากฏในหนังผี เช่น หนังผีเรื่องโรงต่อตายแม้เป็นตอนกลางวัน แต่ในแต่ละฉากที่จะมีผีออกมานั้นมักเป็นฉากที่เน้นแสงไฟที่มืดสลัว เป็นต้นท้ายที่สุดแล้วไม่ว่าจะมีการถ่ายทำออกมาอย่างไรแต่เทคนิคการจัดแสงนั้นทำเพื่อให้ได้ภาพที่มี

อารมณ์และคุณค่าทางศิลปะที่เน้นความน่ากลัว ความหวาดกลัว ตามที่บ่งต้องการลงบนแผ่นฟิล์มของหนังผีไทยนั่นเอง

ภาพที่ 4.116

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพ โดยเป็น
การใช้เทคนิคการจัดแสง (Lighting) ในหนังผีเรื่อง “โลงต่อตาย”



1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยวิธีอะไร เช่น ตัดชนกันธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก หรือการกวาดภาพ(wipe) (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 214-220) ในหนังผีส่วนใหญ่นิยมตัด Shot หนึ่งในแต่ละ Shot สลับไปมาอย่างทันทีและรวดเร็วเพื่อเพิ่มความตกใจในฉากที่ผีออกมาหลอกแบบผู้ชมนั้นไม่ทันได้ตั้งตัว ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องบุปผาราตรี 2 โดยการจับภาพไปยังคนที่เข้าไปในห้องบุปผา ก่อนที่จะตัดไปยังภาพของผีบุปผาที่โผล่ออกมาแบบทันทีทันใด ซึ่งภาพลักษณะดังกล่าวสื่อให้เห็นถึงเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นตกใจ เป็นต้น

ภาพที่ 4.117

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพ โดยเป็น
การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) ในหนังผีเรื่อง “บุปผาราตรี 2”



1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่นการสร้างฉากจำลอง (ของจริงที่ไม่ใช่ computer graphic) การทำฝนตก หิมะตก ฟ้าคะนอง ระเบิด น้ำท่วม ที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำนักแสดงจริง รวมถึงงานเทคนิคการสร้างหุ่นยนต์ แต่งหน้าสัตว์ประหลาดด้วย เช่น หนังผีแต่ละเรื่องมักจะใส่ Special Effect ด้วยการตกแต่งใบหน้าของผีให้มีความน่ากลัว สยดสยองมากขึ้น รวมถึงฉากของการถ่ายทำที่มีการออกแบบบริเวณให้ดูสมจริง ยกตัวอย่างในหนังผีเรื่องซัดเตอร์กอดติดวิญญาณที่มีการเซ็ทหน้าผีให้ดูมีความน่ากลัวและ การกำหนดให้ฝนตกในฉากที่พระเอกต้องลื่นตกมาจากตึก เป็นต้น

ภาพที่ 4.118

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพ โดยเป็น
การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) โดยการแต่งหน้าผีให้น่า
น่ากลัวในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์ กอดติดวิญญาณ”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่านอกจากจะมีการใช้ effects จากการแสดงของนักแสดง ๆ จริงแล้วยังมีการนำ เทคนิคพิเศษต่าง ๆ นี้มาใช้ในช่วงนอกเหนือจากฉากที่ถ่ายทำจริงด้วย ซึ่งหนังผีก็มักนำเทคนิครูปแบบนี้มาใช้บ่อยขึ้น เพื่อเพิ่มอำนาจแห่งผี นั่นคือในปัจจุบันนี้ก็เริ่มมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้นมาโดยเฉพาะการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (computer graphic) หรือเรียกการสร้างภาพยนตร์ด้วยคอมพิวเตอร์ว่าการสร้างแบบ Visual Effects ว่าตามศัพท์คือ เทคนิคพิเศษที่เกี่ยวกับการมองเห็น หมายถึงเทคนิคพิเศษที่ทำบนคอมพิวเตอร์ หลังจากที่ถ่ายทำภาพยนตร์ในฉากเสร็จแล้วก็นำภาพยนตร์เหล่านั้นมาใส่ effects ต่าง ๆ เช่น การ key greenscreen การคอมโพส การใส่ภาพ cg ประกอบ เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น effects ที่ได้จากหนังผีเรื่องบุพผารัตน์ 2 ที่สร้างให้ผีมีขนาดใหญ่ขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ รวมถึงหนังผีเรื่องโกยเถาะโยม ที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคทำให้ผีเด็กตัวโตขึ้นมาแสดงถึงอำนาจแห่งผีที่มีเหนือกว่าคนอยู่มากนัก เป็นต้น เทคนิคพิเศษทั้งหมดที่กล่าวมานี้ จะปรากฏในหนังผีปัจจุบันมากขึ้นเรื่อย ๆ เพราะเทคนิคพิเศษเหล่านี้ทำหน้าที่ในการเพิ่มความสมจริงสมจังให้กับหนังผีมากขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแปลงกาย สถานที่ที่ผีจะไป การฆ่าคน เป็นต้น ซึ่งนอกจากดูสมจริงแล้วยังดูน่ากลัวมากขึ้น จนกระทั่งกลายเป็นธรรมเนียมนิยมว่าหนังผียุคใหม่นี้จำเป็นจะต้องใช้เทคนิคพิเศษ หรือเป็นการทำให้คนดูคิดว่าได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในหนังผีจริง ๆ โดยต้องพบกับความตกใจ ความสยดสยองที่เพิ่มมากขึ้นจากเดิมไม่แพ้นักแสดงที่ถูกผีหลอกอยู่ในหนังแม้แต่หน่อย

ภาพที่ 4.119

แสดงภาพตัวอย่างการสื่อความหมายสัญลักษณ์ทางด้านภาพ โดยเป็นการใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) โดยการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (computer graphic) ในหนังผีเรื่อง “บุพผารัตน์ 2” และ “โกยเถาะโยม”



2. **สัญลักษณ์ทางด้านเสียง** เสียงมิใช่จะเป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น เพราะเสียงใช้สื่อสารความหมายเพื่อบ่งชี้ภาพและบรรยากาศในหนังผิวนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะจำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองด้วยตา เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นมีหลายประเภท เช่น เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริงรวมถึงเสียงดนตรีที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม และเสียงเองก็เป็นองค์ประกอบที่ทำงานควบคู่ไปกับภาพด้วย โดยพบว่าความสัมพันธ์ของภาพและเสียงในหนังผิปัจจุบันนี้มีทั้งรูปแบบที่สัมพันธ์กันและไม่สัมพันธ์กัน กล่าวคือ ภาพและเสียงอาจปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่ก็ได้ แต่ทั้งนี้ระดับความดังของเสียงมักมีความดังมากกว่าความเป็นจริง และบางครั้งเสียงอาจจะดังโพล่งขึ้นมาทันทีเพื่อสร้างความตกใจก็ได้ และการใช้เสียงในหนังผิปัจจุบันนี้เริ่มมีการเน้นทางด้านเทคนิคเสียงมากขึ้นอาจต่างจากเดิมที่ผิไทยในโบราณมักทำเสียงสปีดช้า (เสียงยาน) ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.13

แสดงขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของ
สัญลักษณ์ทางด้านเสียง และการสื่อสารความหมายในหนังผิไทย

ขอบของการสื่อสาร ในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	ประติษฐกรรม	การสื่อสารความหมาย ในหนังผิไทย	ตัวอย่าง ในหนังผิไทย
สัญลักษณ์ทางด้านเสียง	1) เสียงจากเครื่องดนตรี 2) ความเงียบ 3) เสียงจากผิ 4) เสียงจากร่างกายมนุษย์ 5) เสียงสังเคราะห์ 6) เสียงจากสัตว์ 7) เสียงเพลง/บทสวด	เสียงจะเป็นการเน้นให้ภาพ นั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะจำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองด้วยตาเพียงอย่างเดียว	พบในหนังผิ ทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะประติษฐกรรมการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ของลักษณะทางด้านเสียงจากหนังผิทั้ง 15 เรื่อง

โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือค้นพบลักษณะประดิษฐ์กรรมที่สำคัญ 8 รูปแบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 เสียงจากเครื่องดนตรี คือเสียงดนตรีทุกชนิดทั้งที่เป็นดนตรีของไทยและของต่างประเทศ ส่วนมากจะเพิ่มความดังขึ้นเรื่อย ๆ จากความหวาดกลัวจนถึงจุดที่ทำให้ตกใจก็จะ เป็นเสียงดนตรีที่ดังมาก เช่น เสียงกลอง เสียงเป็โน เสียงระนาด เสียงไวโอลิน เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝด ที่มีการบรรเลงเป็โนช่วงที่อยู่ในบ้าน เป็นต้น

2.2 เสียงเจ็บบ คือ การเจ็บบเสียงในหนังสือแม้คนจะมีการเคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่งก็ตามในฉากที่กำลังลุ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นในฉากนี้ ก่อนที่จะมีเสียงดังตามขึ้นมาพร้อมผี หรือมีแต่เสียงดังขึ้นมาแต่ไม่มีอะไร เพื่อให้ผู้ชมลุ้นระทึกและตกใจ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องซัดเตอร์ ที่พระเอกพยายามเพ่งดูไปยังรูปถ่ายในความเจ็บบนั้นก่อนจะมีเสียงที่ดังพร้อมหน้าผีหันกลับมา เป็นต้น

2.3 เสียงผี มักเป็นเสียงประกอบแบบโหยหวนที่คล้ายกับเสียงผีไทยสมัยก่อน และเสียงหัวเราะของผี เสียงกระซิบกระซาบของผี และเสียงกรีดร้องเพราะความเจ็บปวดและโกรธแค้น เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี² ที่ผีบุปผากรีดร้องด้วยความโหยหวนหลังจากที่เธอโมโหไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์อะไร เป็นต้น เสียงจะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวมากขึ้นถ้ามีภาพของผีในรูปแบบที่แสดงความเป็นอื่นปรากฏออกมาอย่างชัดเจนนั่นคือ สดุดสยอง และน่ากลัว

2.4 เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ ส่วนมากเป็นการผสมผสานผีจากต่างประเทศ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องซัดเตอร์กตติวิญญานที่มีการผสมผสานกับผีโคโรจากประเทศญี่ปุ่น เช่นหนังสือเรื่องผีตุ ที่เน้นเสียงการเคลื่อนไหวของร่างกาย และมีเสียงดังคล้ายกระดูกหัก เสียงเลือดพุ่งจากหนังสือไทยเรื่อง บุปผาราตรี 2 รวมถึงเสียงกรีดร้อง เป็นต้น

2.5 เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ เป็นเสียงที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าร้องเสียงฟ้าผ่า เสียงลมพัดหวีดหวิว และเสียงบานประตูเปิดปิด ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องบุปผาราตรี 2 ในฉากที่หมอผีคงและลูกศิษย์เข้าไปในห้อง 609 ประตูก็ค่อย ๆ เลื่อนปิดเองอัตโนมัติ เป็นต้น

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

2.7 เสียงเพลงหรือเสียงบทสวด เช่น เสียงสวดมนต์ เสียงท่องคาถา และเสียงเพลงกล่อมเด็ก เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องลองของ 2 ที่ปรากฏพิธีการแข่งชิงเทพสามตา

ในตัวครุพนอจึงมีการทอคาถาออกมา รวมถึงในระหว่างการทำพิธีกรรมลงของก็มีการทอบทสวดด้วย เป็นต้น

2.8 เสียงที่เกิดจากสัตว์ เช่น เสียงสุนัขเห่าหอน เสียงแมวร้อง เสียงนกแสกร้อง เสียงตุ๊กแก เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่นหนังผีเรื่องล่าท้าผี ที่ในขณะที่ทำพิธีมีนกแสกร้องก่อนเข้าไปในสถานกักกัน และหนังผีเรื่องเด็กหอ ที่มีเสียงสุนัขเห่าหอน ในขณะที่ตัวละครเอกออกไปเข้าห้องน้ำตอนกลางคืน เป็นต้น

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียงต่างล้วนมีความสำคัญในการสื่อความหมายในภาพยนตร์ทั้งสิ้น เพราะทั้งเสียงและภาพจะไปช่วยเน้นให้เนื้อเรื่องของหนังผิวนั้นมีการเน้นถึงสิ่งสำคัญของหนังผีที่อยากจะสื่อออกไปได้ หรือทั้งภาพและเสียงจะทำให้แต่ละฉากของหนังผีมีมิติในการสื่อสารมากขึ้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่าข้อสรุปในส่วนของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ที่มีต่อหนังผี คือสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงนี้เป็นกลไกในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ ในที่นี้คือหนังผีไทย และเป็นส่วนที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำมาใช้ในการไปกระตุ้นความอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยระดับอารมณ์ที่ผู้ชมจะถูกเร้าให้เกิดเมื่อชมหนังผิวนั้นจะมีรายละเอียดอยู่ในหัวข้อถัดไป

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมนั้น คือ วิธีการในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกปราชณาหรือสามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้าถึงเป้าหมาย ซึ่งในที่นี้คือทำให้ผู้ชมให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์และต้องการชมภาพยนตร์เหล่านั้นอย่างตั้งใจ และในการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดเป็นอารมณ์ต่าง ๆ กันนั้นมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วนด้วยกันคือส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียงโดยทั้งสองอย่างนี้เมื่อนำมารวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบใหญ่ที่สำคัญที่มีผลต่อการรับสารของผู้ชมอย่างหนึ่งของหนังผีไทยและทำหน้าที่ช่วยกันผลักดันการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดผลสำเร็จ และวิธีการเร้าอารมณ์ที่แตกต่างกันนั้นจะมีการเน้นสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่แตกต่างกันด้วย เช่นการเร้าอารมณ์ให้เกิดความกลัว มีความจำเป็นมากในการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงมาช่วยขับเคลื่อนอารมณ์นั้นให้ผู้ชมเกิดความกลัวแบบสุดขีด ซึ่งอาจต่างจากการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความตก ที่มีการเน้นสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงน้อย แต่เน้นการปล่อยมุขตลกของตัวละครมากกว่า เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้พบลักษณะขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ดังรายละเอียดที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14

แสดงขอบของวิธีการเข้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) และ
การสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ขอบของวิธีการเข้า อารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่างหนังสือไทย
1) อารมณ์กลัว	ผู้ชมจะรับรู้ถึงเนื้อหาในหนังสือที่มีทั้งความกลัว ผีและการเพิ่มภาพที่เร้าอารมณ์สยองขวัญด้วย	พบในหนังสือทุกเรื่อง
2) อารมณ์ตลกขบขัน	การใช้มุขตลกเพื่อเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกตลก ไปกับความตลกที่แทรกมาในหนังสือด้วย	พบในหนังสือทุกเรื่อง
3) อารมณ์แบบลึกลับ/ ตื่นเต้น	เป็นการเร้าอารมณ์ในช่วงที่ตัวละครในหนังสือมี การสืบหาปัญหาจนเกิดอารมณ์ลึกลับ ตื่นเต้น	พบในหนังสือทุกเรื่อง
4) อารมณ์สงสาร/ น่าเห็นใจ	การสร้างสถานการณ์เพื่อเร้าให้ผู้ชมรู้สึกถึง อารมณ์สงสารตามตัวละครในหนังสือหรืออาจทำ ให้ผู้ชมเกิดความเศร้าสะเทือนใจตามไปด้วย	พบในหนังสือทุกเรื่อง
5) อารมณ์ความรัก/ มิตรภาพ	การเร้าผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ทั้งอารมณ์ความ สัมพันธ์เชิงคู่สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน	พบในหนังสือทุกเรื่อง

จากข้อมูลในตาราง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาลักษณะขอบของวิธีการเข้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) จากหนังสือทั้ง 15 เรื่อง โดยหาจุดเหมือนและจุดต่างจากตระกูลหนังสือจนได้
ลักษณะขอบที่สำคัญ 5 รูปแบบดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. **อารมณ์กลัว** เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว โดยเป็นการใช้
สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีช่วยขับเคลื่อนให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากขึ้น
จากการชมหนังสือ อาจกล่าวได้ว่าการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกกลัวนี้เป็นอารมณ์ที่ขาดไม่ได้ในหนังสือ
ทุกเรื่องหรือทุกตระกูลของย่อยของหนังสือไทยเลยก็ได้ เพราะเมื่อผู้ชมตัดสินใจที่จะเข้ามาดูหนังสือ
แล้วก็เป็นที่รู้กันว่าการเข้าไปพบกับความน่ากลัวที่คาดเดาไว้หรือคาดไม่ถึงในหนังสือแน่นอน
นั่นเป็นเพราะคนทุกคนจะเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ผีมีความเป็นอื่นที่ไม่ใช่คนโดยผีมีความแตกต่างไปจาก
คน ผีมีอำนาจอิทธิฤทธิ์ที่คนทำไม่ได้และอำนาจบางอย่างก็สร้างความน่ากลัวต่อคนมาก โดยเฉพาะ

นำมาสร้างเป็นตัวละครผีในหนังผีก็จะพบว่าคนอาจมีความกลัวผีจากความเชื่อที่มีอยู่เดิมแล้ว ร่วมกับการเล่าอารมณ์ผู้ชมจากความเชื่อเรื่องผีในหนังเพิ่มขึ้น จึงทำให้ผลของการเล่าอารมณ์ของผู้ชมจากการชมหนังผีไทยให้เกิดความกลัวขึ้นได้ไม่ยาก โดยระดับความกลัวส่วนมากในหนังผีแต่ละเรื่องนั้นจะไม่เหมือนกัน และในเรื่องเดียวกันความกลัวในแต่ละฉากก็มีระดับที่ไม่เท่ากันอีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงวิเคราะห์หนังผีไทยทั้ง 15 เรื่องและพบว่ามียกระดับของการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์กลัวเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1.1 ความน่ากลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและสยองขวัญ เป็นการเล่าอารมณ์ของผู้ชมที่ทำให้เกิดระดับความน่ากลัวที่น้อยที่สุด โดยมักเป็นฉากการแสดงสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงในหนังผีที่เกี่ยวกับระบบความเชื่อเรื่องผี เช่น การปรากฏร่างพร้อมเสียงของผีแต่ยังไม่แสดงอิทธิฤทธิ์มากนักแค่ให้รู้ว่ามีผีอยู่จริง หรือการทำพิธีกรรมต่าง ๆ ของหมอผี โดยมีการทอคาถาต่าง ๆ หรือการกล่าวถึงประวัติของสถานที่ที่น่ากลัว และการกล่าวถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงของคนตาย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องล่าท้าผีที่กล่าวถึงสถานที่กันชนที่เคยมีการประหารชีวิตของเชลยและมีคนตายเป็นจำนวนมาก เป็นต้น และนอกจากนี้ยังมีการเล่าอารมณ์ความน่ากลัวที่มาจากฉากที่แสดงถึงสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่น่ารังเกียจ น่าสยดสยองจากตัวละครมนุษย์และตัวละครผี เช่น บาดแผลที่เหวอะหะ เลือดตามตัวละคร น้ำเหลืองที่ไหลเยิ้ม ภาพน่าสยดสยองที่ได้จากสัตว์ เช่น ภาพหนอนที่ไต่กันย้วยเยี้ย ภาพแมลงสาบที่ไต่ตามตัวคน หนูสกปรกที่แทะกินของเน่าเสีย โดยสัตว์ที่น่ารังเกียจเหล่านี้จะปรากฏพร้อมเสียงที่แทะกินและเสียงที่เป็นกิจวัตรของมันด้วย ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องลองของ 2 ในฉากที่หนอนแทะกินบาดแผลตามร่างกายของหมอผี เป็นต้น ส่วนมากการเล่าอารมณ์เพื่อให้เกิดความกลัวที่รู้สึกตื่นเต้น เกิดความน่าสะพรึงกลัว หรือเกิดความสยองขวัญนี้จะเป็นฉากที่ผู้ชมยังไม่ได้ใช้อำนาจและอิทธิฤทธิ์มากมายนัก และมักเป็นฉากต้น ๆ ของหนังผี ซึ่งอาจยังไม่ทราบด้วยซ้ำว่าใครคือผีที่แท้จริง

ภาพที่ 4.120

แสดงภาพตัวอย่างชนบทของวิธีการรื้ออารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการรื้ออารมณ์ให้กลัว ซึ่งเป็นความกลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและ
สยองขวัญ ในหนังสือเรื่อง “ล่าท้าผี” และ “ลองของ 2”



1.2 ความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด เป็นการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับปานกลาง ซึ่งในช่วงนี้มักเป็นช่วงที่เริ่มเห็นผีแสดงอิทธิฤทธิ์มากขึ้น ถึงแม้จะถูกผีหลอกมากขึ้นแต่ในช่วงนี้จะเป็นฉากที่ผู้ชมเริ่มคาดเดาได้ว่าผีจะโผล่มาจากทางไหน หรือมีการระวังป้องกันตนเองไม่ให้เผชิญหน้ากับผีแบบตรง ๆ ได้ทันท่วงที ซึ่งบางครั้งอาจมีทั้งผีโผล่มาหรือผีโผล่มากก็เป็นไปได้ นอกจากนั้นผู้วิจัยยังพบว่า การรื้ออารมณ์ความกลัวที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเครียดและอึดอัดได้เป็นอย่างดี นั้นต้องมาจากสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่ทำให้ดูน่ากลัวด้วย โดยฉากที่ทำให้คนรู้สึกถึงความเครียดและอึดอัดได้มากนั้นคือ ภาพและเสียงที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย หรือ สถานการณ์ที่กำลังจมนุ่ม (trapped situation) โดยมากภาพที่เป็นภาวะอันตรายมากที่สุดมักเป็นพื้นที่ที่แคบหรือพื้นที่ที่ไร้ทางหนีพร้อมกับเสียงที่เงียบ และส่วนใหญ่หากเป็นอำนาจแห่งผีนั้นมักจะสร้างความน่ากลัวได้มากกว่าอันตรายจากคนเพราะคนมักคิดว่าการหนีผีนั้นอาจเป็นเรื่องที่ยากกว่าการหนีคนด้วยตนเอง แต่ไม่ว่าคนจะถูกปองร้ายแบบไหนหรือจากใคร สุดท้ายผู้ชมก็ต้องการลุ้นให้ตัวละครนั้นหนีให้ทัน และไม่โดนทำร้ายภายใต้สภาวะกดดันนั้นอยู่ดี จึงทำให้ผู้ชมนั้นอาจมีอารมณ์ที่รู้สึกเครียดตามตัวละครที่แสดงอยู่ในหนังด้วย ตัวอย่างฉากที่อาจเป็นภาวะอันตราย เช่น ลิฟต์ บนที่นอน ทางที่มีด เป็นต้น ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องแฝด ที่ตัวละครคนเข้าไปในลิฟต์ และมองเห็นเงาสะท้อนจากกระจกในลิฟต์ว่ามีผีกดคอกอยู่ทั้งที่ตนเองยืนอยู่คนเดียว โดยมีการ close-up ไปที่หน้าตัวละครว่ามีความเครียดมาก นอกจากนี้ยังเป็นฉากที่มีเสียงเงียบพร้อมเสียงลิฟต์ ซึ่งยิ่งเป็นการรื้ออารมณ์ให้ผู้ชมมีความรู้สึกเครียดและอึดอัดเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น และส่วนมากฉากในการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวที่เครียดและอึดอัดนี้

มักจะมีสัญลักษณ์ทางเสียงมาช่วยปูอารมณ์ให้เริ่มกลัวก่อนแทบทุกเรื่อง ทั้งเสียงเงียบ เสียงผีกรีดร้องด้วยความทุกข์ทรมาน เสียงสัตว์ร้อง เป็นต้น ในการเล่าอารมณ์อารมณ์ผู้ชมให้เกิดความน่ากลัวในระดับปานกลางนี้ ถือว่าผีอาจยังแสดงอำนาจที่ไม่น่ากลัวมาก เป็นความกลัวปนกับลุ้นการออกมาของผี จึงทำให้ผู้ชมเกิดความเครียดและอึดอัดแทนนักแสดง ซึ่งการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับนี้ผู้ชมอาจจะยังคาดเดาทิศทางของการออกมาของผีได้ จึงทำให้ความกลัวนั้นไม่ถึงกับตกใจสุดขีดมากนัก

ภาพที่ 4.121

แสดงภาพตัวอย่างชนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการเล่าอารมณ์ให้กลัว ซึ่งเป็นความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด

ในหนังผีเรื่อง “แฝด”



1.3 ความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ เป็นการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัวในระดับที่มากที่สุดของหนังผีเลยก็ว่าได้ โดยเป็นการเล่าอารมณ์จากฉากที่มีการเน้นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงขณะที่ถูกผีหลอกในช่วงที่ผู้ชมไม่ทันได้ตั้งตัว หรือในฉากที่อาจระวังตัวแล้วแต่โดนลงด้วยสัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่บ่งบอกว่าผีจะออกมาในฉากก่อนหน้า เมื่อคิดว่าไม่มีผีโผล่มาผู้ชมก็มักผ่อนคลายไม่ได้ระวังอีก สุดท้ายเลยต้องผะและตกใจเพราะเจอผีหลอกแบบเต็ม ๆ อาจเรียกได้ว่าเป็นการถูกผีหลอกซ้ำซ้อนต่อจากระดับความกลัวแบบเครียดและอึดอัด โดยเดาทิศทางผีไม่ได้เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาณในฉากที่ธรรม์นอนอยู่บนเตียงแล้วเห็นภาพผีเนตรนาคลานเข้ามาหาเมื่อเขาจะสาายตาไปเรียกเจณก็หายไปแล้วก็หาผีไม่เจออีกทั้งได้เตียงและบนเตียง เมื่อเริ่มรู้สึกผ่อนคลายว่าไม่มีผีในบรรยากาศที่กำลังเงียบอีกครั้ง แล้วก็หันหน้าไปหาแฟน แต่ต้องเจอกับหน้าผีเนตรนาคแบบเต็ม ๆ ที่มาพร้อมเสียงดนตรีที่ทำให้ตกใจ เป็นการลวงก่อนที่ผีจะโผล่มาแบบไม่ทันให้ตั้งตัว เป็นต้น โดยลักษณะการ

เร้าอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกผะและตกใจนี้ต้องอาศัยสัญลักษณ์ทั้งทางภาพของผีที่น่ากลัว และเสียงที่เงียบแล้วมาดังตอนผีโผล่ออกมา ซึ่งเป็นการเพิ่มความตกใจจนรู้สึกถึงอารมณ์กลัวได้เพิ่มขึ้นอีกมาก แม้ฉากที่มีการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความกลัวแบบตกใจและผะจะมีอยู่น้อยฉากในหนังผีไทยทุกเรื่อง แต่หากผู้ชมได้รับชมจากแบบนี้แล้วแม้จะเป็นเพียงฉากเดียว ก็อาจยังทำให้ผู้ชมต้องรู้สึกผวาไปตลอดทั้งเรื่องของการชมหนังผีไทยช่วงหลังจากนี้ก็ได้

ภาพที่ 4.122

แสดงภาพตัวอย่างชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการเร้าอารมณ์ให้กลัว ซึ่งเป็นความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ

ในหนังผีเรื่อง “ซัดเตอร์กตติวิญญาน”



2. อารมณ์ตกขบขัน เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมโดย การใส่ความตลก หรือมุขตลกในรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์ผีกับคนหรือคนกับคน ซึ่งการเร้าอารมณ์ของผู้ชมด้วยความตลกนี้เป็นรูปแบบหนึ่งของการเร้าอารมณ์ที่พบในหนังผีทุกเรื่อง แต่ละเรื่องจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของหนังผีแต่ละตระกูลย่อยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนั้นน่ากลัวถึงระดับไหน เพราะความตลกจะเป็นการเบรกอารมณ์ผู้ชม ทำให้ความน่ากลัวที่อยู่ในหนังผีลดลงไปได้ ผู้วิจัยพบว่าการแทรกความตลกเข้าไปในหนังผีเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมนั้นมีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของหนังผีแต่ละตระกูลย่อยด้วย โดยลักษณะของการแทรกความตลกเพื่อเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมมีความตกขบขันนั้น อาจมาจากเกณฑ์ที่ผู้วิจัยพบลักษณะการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมให้เกิดความตลกจากลักษณะตัวละครคนและตัวละครผี โดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ตัวตลกแทรก คือ การนำนักแสดงที่เป็นดาราตลกมาแทรกเพื่อเพิ่มความฮาให้กับหนังผี ทั้งเป็นตัวละครหลักและตัวละครที่เข้ามาเป็นบางฉาก 2) ผีตลกแทรก คือ ผีเป็นนักแสดงที่เป็นดาราตลกเล่นเพื่อเพิ่มความตลกมักเน้นสีสันทันในการแต่งแต้มให้ดูตลกมากกว่าน่ากลัว 3) คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้า

กับผีที่น่ากลัว คือ คนที่เล่นในเรื่องนั้นพยายามแสดงตลกโดยการปล่อยมุขต่าง ๆ ระหว่างคนกับคน หรือปล่อยมุขใส่ผี ซึ่งเนื้อหาในเรื่องมักเป็นผีที่น่ากลัว และไม่ตลก การแทรกความตลกนี้แม้จะพบในหนังผีทุกเรื่องหรือหนังผีทุกตระกูลย่อยก็ตาม แต่ตระกูลย่อยที่พบมากที่สุดคือ หนังผีตระกูลย่อยตลก และในการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความตลกของมุขตลกของหนังผีแต่ละเรื่องนั้น อาจมีการใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่น้อยกว่าการเร้าอารมณ์ประเภทอื่น ๆ ยกตัวอย่างเช่น การสร้างความตลกของหนังผีเรื่องหอแตรั่วแตก ที่มีทั้งนักแสดงตลก มาสร้างความตลกให้กับเนื้อเรื่อง และการแสดงของผีที่มีความน่ากลัว แต่คนก็พยายามตลกใส่ผีที่น่ากลัวนั้น เป็นต้น

ภาพที่ 4.123

แสดงภาพตัวอย่างชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)
โดยการเร้าอารมณ์ตลกทั้งการแทรกตัวตลก ผีตลก และคนพยายามตลก
ในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัวในหนังผีเรื่อง “หอแตรั่วแตก”



3. อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น เป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความลึกลับปนความตื่นเต้นในช่วงที่ตัวละครในหนังผีมีการสืบหา หรือการหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ โดยอาจมีผลมาจากความสงสัย หรือความอยากรู้สาเหตุที่แท้จริง หรือจะเป็นการเร้าอารมณ์ให้รู้สึกตื่นเต้นไปกับการพยายามหาคำตอบของตัวละครในเหตุการณ์ที่ตนเองต้องการสืบและกำลังสงสัยอยู่พอดีโดยการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงความลึกลับตื่นเต้นนี้ จะมีการใช้ทั้งสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่เอื้อต่อการปูอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและอยากรติดตามความลับนั้นไปพร้อมกับตัวละคร เช่นการใช้ภาพที่มีเทคนิคแสงที่ค่อนข้างมืดสลัว มุมกล้องที่ทำให้ลุ้นระทึก ระยะที่จากไกลแล้วค่อย ๆ ใกล้สิ่งที่ตามหา หรือการ Close-up ภาพที่ตัวละครหรือสถานที่ที่ค้นหาความจริงอยู่ เป็นต้นรวมถึงการใช้เสียง โดยมีทั้งเสียงดนตรีที่เบาแล้วค่อย ๆ ดังขึ้น เสียงที่เงียบ เป็นต้นโดยผู้วิจัยพบว่าอารมณ์เร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกลึกลับและตื่นเต้น

ด้วยการสืบหาความจริงจากปมปัญหาจะพบได้ในแทบทุกเรื่องของหนังผีไทย ซึ่งในหนังผีบางเรื่องหรือบางตระกูลย่อยนั้นอาจมีการเปิดเผยความจริงบางส่วนจากความลับที่ซ่อนเร้นไว้บ้างแล้วตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง แต่สุดท้ายสิ่งที่หนังผีทุกเรื่องมักจะขาดไม่ได้ คือ ความลับสุดยอดที่ลวง หรือปกปิดเอาไว้ ถือเป็นความลับที่อาจเป็นจุดหักมุมของเรื่อง เป็นความลับที่เป็นสาเหตุที่มาทั้งหมดของหนังผีและจะถูกเปิดเผยตอนท้ายเรื่องแทบทุกครั้ง ในช่วงของการสืบปมปัญหาของเรื่องจึงถือว่าเป็นช่วงที่สำคัญมากสำหรับหนังผีทุกเรื่องเพราะจะทำให้ผู้ชมที่รู้สึกกลัวอยู่แล้วจะมีทั้งอารมณ์ตื่นเต้นจากความลึกลับที่ถูกปิดบังอยู่ รวมไปถึงหนังผีด้วย แต่ในการสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้นขึ้นอยู่กับวิธีการของแต่ละเรื่องว่าจะให้เป็นไปในรูปแบบใด เพราะบางเรื่องก็อาจไม่ได้แสดงให้เห็นชัดว่ามีการสืบหาความจริงตลอดเวลา แต่อาจดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ จนถึงจุดสำคัญของหนังผีที่เริ่มมีการคลี่คลายให้เห็นเอง ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องเป่นซู้กับผี ที่นวนิพันธ์พยายามตามหาสามีเธอ ในบ้านของของคุณนายรัญจวนด้วยการสืบหาความจริงเรื่องสามีและเหตุการณ์ที่แปลกประหลาดของบ้านหลังนี้ด้วยตัวเอง โดยมีทั้งฉากที่ดูลึกลับพร้อมด้วยเสียงที่เจิบในขณะสืบ เป็นการสร้างอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความลึกลับ/ตื่นเต้น ตามไปด้วยเป็นต้น

ภาพที่ 4.124

แสดงภาพตัวอย่างชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการเร้าอารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น ในหนังผีเรื่อง “เป่นซู้กับผี”



นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าหนังผีตระกูลย่อยที่แสดงการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดอารมณ์ที่ลึกลับ ตื่นเต้นจากการสืบหาความจริงจากปมปัญหาได้ชัดเจนมากที่สุด คือ หนังผีตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวน โดยเป็นหนังผีตระกูลย่อยรุ่นใหม่ที่มีหนังผีหลายเรื่องที่สามารสร้างควมน่ากลัวในการสืบหาความจริง รวมไปถึงฉากที่ต้องมีการลุ้นระทึกจนถึงวินาทีสุดท้ายได้อย่างลงตัว

4. อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ เป็นการสร้างสถานการณ์เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจตัวละครในหนังผี โดยมีการเน้นการสื่อถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานทั้งจากตัวละครคนและตัวละครผีที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ คือ ความทุกข์ทรมานของผีที่มาจากการกระทำของมนุษย์ หรือ ภาพและเสียงที่แสดงถึงสาเหตุของความทุกข์ทรมานของตัวละครมนุษย์ในขณะที่ถูกผีหรือคนร้ายทำร้าย นอกจากมีการเร้าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกน่าสงสารและเห็นใจทั้งตัวละครผีและคนในหนังผีแล้ว ยังปลุกความรู้สึกเศร้าและสะเทือนใจกับเหตุการณ์ที่ตัวละครนั้น ๆ ที่ถูกกระทำด้วย โดยผู้วิจัยพบว่าลักษณะการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความน่าสงสารและน่าเห็นใจในตัวละครนี้แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามลักษณะจิตใจของตัวละคร นั่นคือ

4.1 ตัวละครผี ที่เป็นผีที่ดี ในแบบที่ ขณะเป็นผีอยู่ก็ไม่ได้ทำร้ายใครและเมื่อครั้งเป็นคนก็เป็นคนดีที่ถูกกระทำมากกว่า ยกตัวอย่างเช่น หนังผีเรื่องคนเห็นผี ที่ผีหลินเมื่อครั้งเป็นเด็กโดนชาวบ้านรุมรังเกียจหาว่าเป็นตัวชวยประจำหมู่บ้านทั้งที่เธอพยายามเตือนทุกคนให้รู้จักระวังภัยด้วยความหวังดี จนต้องตัดสินใจฆ่าตัวตายเมื่อเป็นผีก็ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายใครเพียงแต่ยังฝันถึงกรรมเพราะอยากขอโทษแม่ที่เธอทิ้งแม่ไปเท่านั้น เป็นต้น จึงเป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสงสารและเห็นใจ พร้อมทั้งสุดท้ายอาจทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์เศร้าสะเทือนใจตามไปด้วย และอีกแบบหนึ่ง ที่ขณะที่เป็นผีอยู่เช่นกันแต่มีความโหดร้ายไล่ฆ่าคนเหตุเพราะคนเหล่านั้นเคยทำร้ายตัวละครผีมาก่อน ซึ่งรูปแบบนี้อาจไม่ช่วยเร้าอารมณ์ทำให้ผู้ชมรู้สึกน่าสงสารผีมากนัก เพราะผีนั้นฆ่าคนตาย แต่เมื่อรู้สาเหตุว่าผีถูกกระทำก่อนตายอย่างไรอาจเร้าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกน่าเห็นใจและสะเทือนใจกับเหตุการณ์ที่ผีเคยเจอมาก่อน แต่ก็ยังรับไม่ได้กับเหตุการณ์ที่ต้องสูญเสียคนอยู่ดี

ภาพที่ 4.125

แสดงภาพตัวอย่างชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการเร้าอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ โดยเป็นผีที่ดีในหนังผีเรื่อง “คนเห็นผี”



4.2 ตัวละครมนุษย์ ที่เป็นคนดี ซึ่งหากไม่ได้มีเจตนาที่ทำร้ายใครหรือตั้งใจไปรบกวนตัวละครผี แต่กลับมีฉากถูกทำร้ายบางครั้งอาจถึงกับเสียชีวิต เป็นการรื้ออารมณ์ผู้ชมให้เกิดความน่าสงสารและเห็นใจในความเป็นมนุษย์ด้วยกันได้เป็นอย่างดี ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องล่าทำผีที่คนได้เข้าไปในสถานที่ของผีแล้วถูกฆ่าตายทั้งหมด คนเหล่านั้นไม่ได้มีเจตนาที่ร้ายต่อผีเลย เพียงแต่เข้าไปอยู่ผิดที่ผิดเวลาเท่านั้น จึงต้องโดนผีฆ่าตาย เป็นต้น การรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสงสารและเห็นใจนี้เกิดกับทั้งผีและคน แต่สุดท้ายเมื่อผีต้องโดนปราบหรือจากโลกมนุษย์ไปคนมักเข้าใจในเหตุผลและพร้อมจะยอมรับในข้อตกลงนี้เพราะคนเชื่อว่าผีก็ควรไปอยู่ส่วนผีและคนก็ควรมาอยู่ส่วนคน แต่ตรงกันข้ามกับตัวละครคนที่ไม่ว่าจะถูกทำร้ายด้วยรูปแบบใดเสียชีวิตหรือไม่หากเป็นคนดีผู้ชมก็จะเกิดอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจพร้อมทั้งเศร้าสะเทือนใจไปด้วย

5. **อารมณ์ความรักและมิตรภาพ** เป็นการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ความสัมพันธ์เชิงชู้สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ ความสัมพันธ์แบบนี้มักพบในหนังสือทุกเรื่องแต่จะแตกต่างกันที่หนังสือเรื่องนั้นจะเน้นให้เป็นความสัมพันธ์รูปแบบใดและระดับไหน ยกตัวอย่างเช่น ผีในเรื่องเด็กหอที่เด็กชายชาติเริ่มมีความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่ตนไม่เคยรู้ว่าเป็นผีมาก่อนจนกลายเป็นมิตรภาพฉันเพื่อนระหว่างคนกับผีที่แน่นแฟ้นมากขึ้น มีทั้งการรื้ออารมณ์ของผู้ชมที่มีแต่เรื่องของความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างผีกับคน ที่มาเข้าใจกันได้จนกลายมาเป็นเพื่อนที่ช่วยเหลือกัน โดยฉากที่เป็นสัญลักษณ์ทางภาพและของเรื่องนี้ในช่วงที่ผีและคนอยู่ร่วมกัน จะเป็นภาพที่หยอกล้อกันระหว่างเพื่อนมีแต่ความสนุกสนานไม่ค่อยมีบรรยากาศที่ทำให้ทั้งคนและผีวิ่งเล่นอยู่ในสถานที่ที่น่ากลัวนัก ยกเว้นแต่ฉากที่เป็นการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีที่อยู่ในเวลากลางคืน อาจทำให้รู้สึกกลัว แต่ส่วนใหญ่ที่เป็นฉากรื้ออารมณ์ให้เกิดความสัมพันธ์อันดีงามระหว่างคนและผีจะเป็นฉากที่ไม่อันตรายและเป็นเวลากลางวัน ซึ่งยังเป็นการรื้อให้ผู้ชมรู้สึกดีและมีอารมณ์คล้อยตามไปกับความสัมพันธ์ของทั้งสองคนนี้ได้ง่าย เป็นต้น

ภาพที่ 4.126

แสดงภาพตัวอย่างชนบทของวิธีการรื้ออารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการรื้ออารมณ์ความรักและมิตรภาพ ในหนังสือเรื่อง “เด็กหอ”



นอกจากนี้ ยังมีฉากในการรื้ออารมณ์ผู้ชมให้เกิดความสัมพันธ์เรื่องชั่วสาว ส่วนมากเป็นความรักระหว่างคนกับผีที่สุดท้ายแล้วต้องแยกจากกัน เพราะความเชื่อของมนุษย์ในสังคมที่ว่าคนกับผีไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ และสุดท้ายผีก็ต้องถูกจำกัด หรือไม่ก็ผีต้องไปอยู่ส่วนผีและคนก็อยู่ส่วนคน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องตำนานกระสือ ที่ถึงแม้ผีจะมีความรักกับคนมากเพียงใด สุดท้ายผีก็ต้องอยู่ส่วนผี คนก็ต้องอยู่ส่วนคน และผีก็ต้องโดนปราบอยู่ดี มีการรื้ออารมณ์ผู้ชมเรื่องของการความรักที่ก่อตัวขึ้นระหว่างคนกับผี ซึ่งอาจทำให้คนรู้สึกถึงความรักที่ทั้งสองมีให้กัน เป็นต้นบทสรุปสุดท้ายของการมีความสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนหรือความสัมพันธ์แบบคนรัก ผู้ชมมักจะคาดเดาได้ว่าสุดท้ายต้องไม่สมหวัง โดยการรื้ออารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงความรักที่มาจากความสัมพันธ์อันดีของคนและผีต้องใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจในสถานที่ที่มีความรักก่อตัวขึ้นนั้นหรือสถานที่พลอดรัก สถานที่ที่ตัวละครเคยช่วยผีไว้ และไม่ว่าตัวละครผีหรือคนตกอยู่ในอันตรายใครที่เป็นผีหรือคนนั้นจะออกมาช่วยไว้ได้เสมอ โดยมักเป็นสถานที่ทางธรรมชาติหรือสถานที่ที่ดูสวยงามเหมาะแก่คู่รักที่พลอดรักกัน และเป็นเวลากลางวัน บางเรื่องอาจมีเสียงดนตรีที่ไพเราะบรรเลงไปด้วย ซึ่งจะยิ่งช่วยทำให้ผู้ชมที่ถูกหนังสือรื้ออารมณ์จนเกิดความรู้สึกที่ดีเรื่องความรักของผีได้ง่ายขึ้น ด้วยเหตุนี้บางครั้งผู้ชมก็อาจมีอารมณ์ที่รู้สึกสงสารและเห็นใจผีและคนตามมา

ภาพที่ 4.127

แสดงภาพตัวอย่างชนบของวิธีการร่ำอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

โดยการร่ำอารมณ์ความรักและมิตรภาพ ในหนังผีเรื่อง “ตำนานผีกระสือ”



อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ นอกจากจะต้องใส่ใจในรายละเอียดของภาพยนตร์ที่จะวิเคราะห์เพื่อให้ได้สูตรของตระกูลภาพยนตร์ที่ศึกษาในที่นี้คือตระกูลหนังผีไทย แล้วนั้น สิ่งสำคัญต่อมาคือตระกูลหนังผีไทยนั้นได้ถ่ายทอดอุดมการณ์อะไร และติดตั้งอุดมการณ์บางอย่างแก่สังคมอย่างไร ดังนั้นการศึกษาอุดมการณ์จากภาพยนตร์จึงขาดไม่ได้ที่จะต้องศึกษาต่อเป็นอย่างยิ่งในสื่อภาพยนตร์นี้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอในหัวข้อถัดไป

อุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)

อุดมการณ์ (Ideology) ในแง่นี้หมายถึง การวิเคราะห์ว่า ตระกูลภาพยนตร์แต่ละประเภทนั้นได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้งคือการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์บางอย่างของสังคม โดยหนังผีไทยนั้นคือพื้นที่ในการผลิตซ้ำ และสืบทอดอุดมการณ์แก่สังคมไทยหรือไม่อย่างไร จากหลักการดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยนำมาขยายความเพื่อค้นหาอุดมการณ์ที่แฝงอยู่เบื้องหลังของหนังผีไทย และทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบอุดมการณ์ ที่แอบแฝงมากับการสร้างหนังผีไทย และเพื่อให้เข้าใจถึงอุดมการณ์ทางสังคมที่ได้รับการผลิตและสืบทอดผ่านตระกูลหนังผีไทย ผู้วิจัยจึงได้นำอุดมการณ์ที่ค้นพบนี้มาทำความเข้าใจเพิ่มเติมโดยผู้วิจัยพบว่า มีชนบของอุดมการณ์อยู่ 2 รูปแบบ ด้วยกัน คือ อุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ทางเลือก ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. **อุดมการณ์หลัก** คือ อุดมการณ์หลักที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับระบบความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมไทย โดยทำหน้าที่เสมือนกรอบแนวคิดที่ถูกติดตั้งอยู่ในหนังผีไทย ซึ่งในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยจากภาพยนตร์ทั้ง 15 เรื่องนี้ ทำให้ผู้วิจัยพบลักษณะชนบของอุดมการณ์ที่เป็นอุดมการณ์หลักที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีของไทย โดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการแฝงอุดมการณ์

เหล่านี้ เพื่อสื่อออกมา ซึ่งชนบของอุดมการณ์หลักๆ ที่พบในหนังสือทุกเรื่อง มีในรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15

แสดงชนบอุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values) โดยเป็น
อุดมการณ์หลักและการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ชนบอุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values)	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่าง หนังสือไทย
อุดมการณ์หลัก 1) ความเชื่อเรื่องผี - ผีมีความน่ากลัว - ความเป็นอื่นของผี - ผีมีความสัมพันธ์กับคน - ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด	เป็นอุดมการณ์ที่สำคัญที่สุดที่ทำให้เกิดหนังสือไทย มีความเชื่อในรูปแบบที่แตกต่าง ๆ ความน่ากลัวของผีมีลักษณะแตกต่างกันตามมุมมองของแต่ละคนที่มีความเชื่อเรื่องผีอยู่ในจิตสำนึก แม้ผีจะพยายามทำลักษณะให้คล้ายคนเพียงใดแต่ผีก็คือผี ย่อมมีสิ่งที่แตกต่างกันจากคนอยู่ดี การกระทำทุกอย่างของผีล้วนมีเจตนาทั้งดีและร้าย โดยมาจากความสัมพันธ์ระหว่างผีกับคน การที่ผีแสดงอิทธิฤทธิ์แบบที่คนทำไม่ได้แต่อยู่ในกรอบอำนาจที่จำกัดในเงื่อนไขของกฎแห่งกรรม รวมถึงแม้ผีจะอยู่ยงคงกระพันแต่ก็จะมีอำนาจที่อยู่เฉพาะบริเวณที่ตนเองมีสิทธิ์เท่านั้น	พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง พบในหนังสือทุกเรื่อง
2) ความทันสมัยสังคมเมือง	ผีมักมีต้นกำเนิดหรือหากเป็นผีในเมืองก็มักถูกปราบจากที่ที่เจริญน้อยกว่าหรือชนบท	พบในหนังสือทุกเรื่อง
3) อำนาจของมนุษย์	คนมีอำนาจบางอย่างที่ไม่เหมือนผีแต่สุดท้ายอำนาจคนมักเอาชนะผีได้ และทำที่สุดอำนาจทุกอย่างจะจบลงบนโลกของคน	พบในหนังสือทุกเรื่อง
4) กฎแห่งกรรม	ทั้งมนุษย์และผีไม่มีใครสามารถที่จะหลุดพ้นไปจากบ่วงกรรมที่ตนเองทำไว้ได้ ดังนั้นผลแห่งการกระทำนี้ก็จะติดตามไปทุกหนแห่งไม่ว่าดีหรือเลว	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 โดยเมื่อพิจารณาโดยรวมจะพบว่าแม้ความเชื่อเรื่องผีจะเป็นเรื่องที่ถูกละเลยมองข้าม ไร้สาระ พิสูจน์ไม่ได้ แต่หนังสือกลับทำหน้าที่ในการธำรงรักษาความเชื่อเรื่องผีให้ยั่งยืนต่อไป ซึ่งมีการใช้การแสดงในภาพยนตร์รวมถึงเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ทางภาพยนตร์มาสร้างจินตนาการของผีไทยให้กลายเป็นความเป็นจริงมากที่สุดขึ้นมาเป็นหนึ่งในสังคมไทย และการที่ผู้ชมได้เห็นผีจริง ๆ ในภาพยนตร์นั้นก็เพื่อเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าแท้จริงแล้วความเชื่อเรื่องผี นั้นมีอยู่ และผีก็อาจมีอยู่จริงเพียงแต่จะเห็น รู้สึก สัมผัสหรือพิสูจน์ได้หรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับจินตนาการผู้สร้างหนังสือไทยแต่ละเรื่องว่าจะออกมาในรูปแบบใดด้วย ดังนั้นความเชื่อเรื่องผี จึงเป็นที่มาของคำว่า “ไม่เชื่อแต่ก็อย่าลบหลู่” เพราะนอกจากหนังสือไทยแสดงให้เห็นตัวตนของผีแล้วยังแสดงให้เห็นว่าผีมีความสามารถที่แตกต่างจากคนมากเพียงใดด้วยรวมถึงมีความน่ากลัวมากเพียงใด โดยอุดมการณ์ความเชื่อเรื่องผีได้ให้คำอธิบายหลัก ๆ เอาไว้ดังนี้

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

- ความคิดของคนที่ถูกผี คนที่มองหนังสือโดยมีความเชื่อเรื่องผีที่ฝังลึกในจิตสำนึกของเรา ซึ่งแม้จะเป็นคนสมัยใหม่ แต่หากความเชื่อเรื่องผีนั้นยังคงอยู่ในสังคมไทย รวมถึงประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องผีที่แต่ละบุคคลได้รับมาก็ยิ่งเพิ่มความกลัวผีต่อบุคคลนั้นได้อย่างง่ายดาย ภาพแห่งจินตนาการตัวละครผีของบุคคลกลุ่มนี้จึงมีลักษณะ “ผีมีอำนาจ” อยู่ในฐานที่น่าเกรงกลัวและคอยหลอกหลอนผู้คน โดยส่วนมากจะพบในหนังสือตระกูลย่อยตลกและหนังสือตระกูลย่อยธรรมเนียมนิยม นั่นเป็นเพราะหนังสือทั้งสองตระกูลย่อยนี้มักนำเสนอความน่ากลัวของผีที่อยู่ในสถานที่ของความเชื่อแบบดั้งเดิมหรือเป็นกลุ่มสังคมที่อาจเป็นต้นกำเนิดในการผลิตความ

เชื่อเรื่องผี จึงไม่แปลกที่จะพบเรื่องราวในความเชื่อเรื่องผีแบบดั้งเดิมมากในสังคมชนบทมากกว่าสังคมเมือง เพราะสังคมชนบทมีความเชื่อเรื่องผีที่เล่าต่อกันมาตั้งแต่อดีตแม้อาจจะถูกมองว่าเป็นความเชื่อที่ล้าหลัง แต่ก็มีมาก่อนที่ผีจะก้าวเข้ามาสู่สังคมเมืองเสียอีก ด้วยกาลเวลาที่ทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไป แต่ความเชื่อเรื่องผีในสังคมชนบทก็ยังคงอยู่ และคงความน่ากลัวแบบดั้งเดิมไว้อย่างมากกว่า ผีที่ก้าวเข้าสู่สังคมเมืองที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาด้วย

- คนที่ไม่กลัวผีหรือไม่เชื่อเรื่องผีแต่กลับมาเจอผี เป็นแง่มุมของมุมมองคนรูปแบบหนึ่งที่มองผีในหนังสือซึ่งพบมากในหนังสือไทยปัจจุบันนี้ และคนกลุ่มนี้มักมีทัศนคติต่อผีที่ว่า “ไม่เชื่อแต่อย่าลบหลู่” ตอนต้นเรื่องหนังสือจะนำเสนอตัวละครที่เป็นคนรุ่นใหม่ทันสมัยทำงานในสังคมเมือง มีความก้าวหน้าทางหน้าที่การงานและปฏิเสธ ความเชื่อเรื่องผี แต่เมื่อวันเวลาผ่านไปตัวละครก็กลับซึมซับรับความเชื่อเรื่องผีทีละน้อย และท้ายที่สุด ถึงผีจะมีระดับความน่ากลัวที่ไม่ว่าจะมาจากความคิดเห็นของคนในสังคมกลุ่มใดก็ตาม แต่ถึงอย่างไรผิวนั้นก็ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความน่ากลัวของผี แม้จะมีเพียงบางครั้งที่ผีอาจออกมาหลอกโดยไม่ได้ทำร้ายคนแต่ก็สร้างความน่ากลัวและไม่น่าเข้าใกล้อยู่ดี

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

- แสดงเป็นคนปกติธรรมดา แม้จะปรากฏร่างในรูปแบบเช่นเดียวกับคนธรรมดา แต่ผีก็มีการแสดงออกที่แตกต่างจากคนโดยชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น หนังสือเรื่องเด็กหอ และหนังสือเรื่องเพนซึกับผี แม้จะแสดงลักษณะที่เป็นคนทั่วไปแต่สุดท้ายก็มีการเผยร่างที่แท้จริงออกมาที่มีลักษณะเป็นอื่นแตกต่างจากมนุษย์อยู่ดี เป็นต้น

- แสดงรูปร่างน่ากลัว (รวมถึงตอนที่เปิดเผยความจริงว่าเป็นผีด้วย) ขั้นตอนการปรากฏตัวนี้มักชัดเจนจากรูปร่างภายนอกที่แตกต่างจากมนุษย์อยู่แล้ว จึงสามารถแสดง ออกถึงความเป็นอื่นได้ง่ายโดย ตัวละครผีในหนังสือทั่วไปที่มีการแต่งหน้าแบบสยดสยองน่ากลัว เป็นต้น

- วิญญาณหรือกลุ่มหมอกควัน เป็นการปรากฏกายของผีในบางช่วงที่ต้องการออกมาในแบบที่ไม่ชัดมาก ซึ่งไม่เหมือนกับ 2 แบบที่กล่าวมา อาจไม่ชัดเจนในรูปแบบคนที่จับต้องได้ แต่ก็ทำให้น่ากลัวได้เช่นกัน เพราะเป็นการใช้เทคนิคทางการแสดงเข้าช่วยทำให้ภาพดูจาง ๆ ภาพคล้ายวิญญาณ โดยเป็นความสามารถอย่างหนึ่งที่มีเฉพาะผีเท่านั้นทำได้

1.1.3 ผีมีความสัมพันธ์กับคน หากกล่าวถึงอุดมการณ์ในเรื่องของความสัมพันธ์ของผีกับคนในที่นี้ ผู้วิจัยพบว่าผีสามารถมีความรู้สึกที่สัมพันธ์กับคนในสังคมได้ ผีในความหมายของหนังนั้น ก็คือคนที่ตายไปแล้ว ดังนั้น ผีจะมีความสัมพันธ์ในแบบที่คนกับคนเป็นได้แทบทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความรักและมิตรภาพ ความคึกคะนองแบบวัยรุ่น การต้องการรู้ความจริงจากคนเพราะอาจตายไปโดยที่ไม่รู้ความจริงบางอย่างก่อนตาย, ความรู้สึกผูกพันที่ยังไปไหนไม่ได้ติดอยู่กับห่วงของกาลเวลาเพราะต้องสิ่งสถิต ณ ที่แห่งนั้นเป็นเวลานาน จึงต้องการที่จะมีเพื่อนแบบคน และต้องการชวนไปอยู่ด้วย และแม้แต่ความตลกขบขันของผีที่มีต่อคนหรือต่อผีด้วยกันเอง จะเห็นว่าผีมีความสัมพันธ์ที่คล้ายกับคนเช่นกัน แต่ผีแต่ละเรื่องก็จะมี การแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่คล้ายกับคนนี้แตกต่างกัน โดยอาจกล่าวได้ว่าตัวละครผีนั้นจะต้องมีเจตนาของการกระทำเสมอ และการที่มีการผลิตผีดีร้ายมาจนถึงปัจจุบันนั้นทำให้เห็นว่าอำนาจของผีนั้นยังวนเวียนอยู่ในสังคมไทยหากทำไม่ดีต่อผีหรือคนก็ย่อมสร้างปัญหาให้กับสังคมได้ แม้ว่าสังคมสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันนี้จะมีการลงโทษด้วยกฎหมายแต่ก็ดูเหมือนว่าการจัดการตามโครงสร้างทางสังคมดังกล่าวนั้นอาจไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าใดนัก ดังนั้นโครงสร้างทางอุดมการณ์ของความเชื่อเรื่องผีนั้นจะเข้ามาเป็นคำตอบหนึ่งที่จะมาควบคุมให้คน “ทำดีละเว้นความชั่ว” โดยลักษณะทางจิตใจของผี 2 แบบ คือ

- ผีดี มักเป็นผีที่ชอบช่วยเหลือคน เป็นเพื่อนคน หรือเป็นคนรัก โดยส่วนใหญ่ผีที่แสดงความเป็นมิตรนี้มักเป็นผีที่ต้องการเพื่อน หรืออาจเหงา ถึงจะออกมาสร้างความรำคาญต่อคนบ้างโดยการหลอกด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่ก็ไม่ได้มีเจตนามาทำร้ายคนให้ถึงตายหรือสูญเสีย

- ผีร้าย มักเป็นผีที่มีเจตนาในการมาทำร้ายคน โดยอาจมีความสัมพันธ์กับคนในทางที่ไม่ดีก่อนตาย เมื่อตายไปจึงกลับมาแก้แค้น หรือฆ่าคนทั้งแบบที่มีสาเหตุและไม่มีสาเหตุ สุดท้ายก็มักมีเจตนาฆ่าคน ทำให้คนสูญเสีย หรือการเข้าไปแทรกแซงในชีวิตประจำวันของคน เป็นการทำตามความต้องการหรือปฏิบัติตามภารกิจให้เสร็จสิ้น แต่ในทางที่เป็นผลร้ายต่อคน

ในการวิเคราะห์ถึงลักษณะทางจิตใจของผีนั้น ผู้วิจัยพบว่าความมีเจตนาที่ดี หรือร้ายของตัวละครผีนั้น เป็นผลพวงมาจากการกระทำในอดีต นั่นคือ ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ทำให้มีเจตนาของผีที่แตกต่างกัน แต่สิ่งสำคัญที่ค้นพบคือ ตัวละครผีทุกตัวต้องมีเจตนา ซึ่งมักเกี่ยวข้องและเป็นเจตนาที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์โดยตรงทั้งในทางที่ดีและร้าย

1.1.4 ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม ซึ่งเป็นระบบการคิดของมนุษย์ในสังคมที่เชื่อเรื่องผลแห่งการกระทำ แต่ถึงจะมีอำนาจอันจำกัดเพียงใด ผีก็ยังน่ากลัวไม่คู่ควรกับการอยู่ร่วมกับคนในสังคมอยู่ดี ดังนั้นมนุษย์จึงต้องกำจัดผีให้พ้นจากโลกมนุษย์ไป โดยอำนาจและอิทธิฤทธิ์ของผีนั้นอาจถูกต่อกรด้วยอำนาจของคน ถึงแม้บางครั้งคนในสังคมอาจมีความเชื่อว่าการกำจัดผีนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายและอาจไม่สำเร็จทุกครั้ง แต่ก็ต้องพยายามหาวิธีในการกำจัดผีออกไปให้ได้ เพื่อความสงบสุขในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมโลกมนุษย์ และส่วนใหญ่ท้ายที่สุดแล้วผีก็มักแพ้อำนาจของมนุษย์อยู่นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าลักษณะที่ทำให้ผีมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีมีอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่

- ผีพยายามฝ่าฝืนกฎแห่งกรรม ซึ่งกฎแห่งกรรม คือ กฎธรรมชาติที่มนุษย์ยึดถือปฏิบัติมาช้านานโดยเป็นกฎที่ว่าด้วยหลักแห่งการกระทำและผลแห่งการกระทำ ซึ่งหากมีการกระทำก็จะทำให้เกิดผลแห่งการกระทำที่เกิดขึ้นนั้นย่อมสมเหตุสมผลกัน เช่น ทำดีย่อมได้รับผลดี ทำชั่วย่อมได้รับผลชั่ว เป็นต้น เมื่อผีพยายามฝ่าฝืนระบบความเชื่อของคนในสังคมเรื่องกฎแห่งกรรม ผีก็จะมีอำนาจที่มากกว่าคน อันได้แก่ การแก้แค้นและความอาฆาตพยาบาท และที่พบมากสุดในหนังสือไทยคือ การที่ผียังติดอยู่กับความรู้สึก รัก โลภ โกรธ หลง ที่ครั้งหนึ่งเคยได้รับมาเมื่อตอนที่ตนเองเป็นคน และไม่พยายามเข้าใจที่จะปล่อยวางให้เป็นไปตามกฎแห่งกรรม อย่างไรก็ตามอำนาจของผีที่มาจากการฝ่าฝืนในเรื่องของกฎแห่งกรรมนี้เมื่อนำมาวิเคราะห์ให้ดีก็จะพบว่าการสะท้อนให้เห็นถึงการกระทำความดีความชั่วได้ชัดเจนเพื่อเป็นสิ่งเตือนสติกับคนในสังคมว่าไม่ควรทำอย่างผีเพราะไม่ควรพยายามไปฝ่าฝืนชะตากรรมควรปล่อยให้เป็นไปตามวงล้อของกฎแห่งกรรม โดยคำสอนที่พบบ่อยในหนังสือเพื่อเป็นการเตือนสติคน ได้แก่ ระบบความเชื่อในเรื่อง “การทำดีแล้วได้ดี ทำชั่วแล้วได้ชั่ว” หรือ “ธรรมย่อมชนะอธรรม” หรือ “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร”

- ผีสามารถอยู่ยงคงกระพัน เป็นความเชื่อของคนในสังคมอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ผีมีอำนาจในการอยู่ร่วมกับคนบนโลกมนุษย์นี้ โดยที่มนุษย์ไม่ต้องการให้อยู่แต่อาจไม่สามารถกำจัดได้ ได้แต่อยู่แบบต่างคนต่างอยู่ ผีอยู่ส่วนผีคนอยู่ส่วนคน ส่วนมากมักเป็นผีตามความเชื่อแบบธรรมเนียมดั้งเดิมของคนในสังคมไทยที่เชื่อว่า ผีเหล่านี้มีวิญญาณร้ายที่ไม่สามารถหลุดพ้นไปจากบ่วงของกฎแห่งกรรมได้ทั้งที่อยากไปเกิดก็ไปไม่ได้ เพราะชอบดำรงชีวิตด้วยการอาศัยร่างกายมนุษย์อยู่ และใช้ร่างกายมนุษย์เป็นอาหารเรื่อยไป จึงทำให้มีผลแห่งการทำชั่วมากมายเกินกว่าจะไปเกิดใหม่

สรุปคือผีในหนังผีปัจจุบันนี้แม้มีอำนาจที่จำกัดบ้างบางอย่าง เช่นอาจออกจากที่ที่ตนสิงสู่ไม่ได้ (น้อยเรื่อง) หรือพ่ายแพ้กับเวลาตอนกลางวัน และเดิมผีมักอยู่ในสถานที่ที่เกี่ยวกับคนตายเช่นป่าช้า บ้าน วนเวียนในสุสานแต่หนังผียุคใหม่ผีนั้นจะสามารถออกอาละวาดได้ทุกที่ ถึงแม้ว่าสังคม ไทยจะเปลี่ยนแปลงไป โดยกาลเวลาจากอดีตสู่ปัจจุบัน ทำให้ความเป็นสังคมเมืองที่ทันสมัยเข้ามาแทนที่ความเป็นชนบทที่มีความล้าหลัง และทำให้สังคมก้าวสู่ความร่วมสมัยแต่ขณะเดียวกันความเชื่อเกี่ยวกับอดีตและวิญญาณก็ยังอยู่ควบคู่กันไปกับสังคมด้วย โดยตัวละครผีเองก็จะต้องมีการปรับตัวไปตามสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป จนส่งผลให้ผีในช่วงที่มีความทันสมัยนั้นจะเป็นผีที่มีอำนาจมากกว่าผีในอดีตที่ผ่านมาคือ ผีเหล่านี้สามารถเดินทางไปไหนก็ได้โดยไม่สนใจอำนาจอื่นที่เคยควบคุม แม้แต่ในวัด จนสุดท้ายหนังผีส่วนใหญ่อาจแสดงให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมาหลอกหลอนทุกคนและแสดงอำนาจได้ทุกสถานที่และอาจจะทุกเวลาด้วยซ้ำ เป็นต้น

1.2 ความทันสมัย/สังคมเมือง หนังผีไทยในปัจจุบันส่วนมากเมื่อกล่าวถึงฉากของต้นกำเนิดของผีมักจะมีการย้อนกลับไป ในที่ที่ชนบทหรือพื้นที่ที่เจริญน้อยกว่าสถานที่กำลังเกิดเรื่องอยู่ แต่ถึงแม้มีการย้อนไปให้เห็นว่าผีนั้นแท้จริงมักมีต้นกำเนิดมาจากชนบทหรือพื้นที่ที่เจริญน้อยกว่าและต้องการจะกลับไปแก้ไขปัญหา ก็ไม่ได้หมายความว่าความกลัวจะกลับไปแก้ไขอะไรได้เสมอไป เพราะความเป็นจริงสิ่งที่ทำให้ผีในปัจจุบันออกมาอาละวาดมากจนน่ากลัวนั้น ก็อาจมาจากความชั่วร้ายของคนในเมืองก็เป็นได้ อาจเพราะความผิดหวังต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการมาอยู่ในเมืองจนต้องเจอเรื่องเลวร้ายกลับไปในต่างจังหวัด เมื่อเป็นผีก็กลับมาหลอกหลอนคนในเมืองที่ชั่วร้ายเหล่านั้นอีกที รวมถึงผีที่อาจมีต้นกำเนิดในเมืองจริง ๆ ก็ต้องมีการย้อนไปเกี่ยวพันกับต่างจังหวัดอยู่ดี เพราะกรณีที่ต้องการปราบผี ก็มักพบว่าหมอผีดัง ๆ มักอาศัยอยู่ในพื้นที่ที่เจริญน้อยกว่าหรือชนบทเช่นเดียวกับต้นกำเนิดของผีส่วนใหญ่เช่นกัน แสดงให้เห็นว่าต่างจังหวัดนั้นยังคงรักษาวินัยทางไสยศาสตร์นี้อยู่มากกว่าในเมืองที่ค่อนข้างเชื่อหลักฐานที่พิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์มากกว่า

โดยจากการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยในครั้งนี้ จึงเป็นที่มาของการตั้งคำถามถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยสมัยใหม่ ว่าถ้าสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปมากเพียงใดความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงเกาะติดกับสังคมก็ยังคงมีอยู่เหมือนเดิม เพียงแต่ความเชื่อเรื่องผีนั้นก็ยังต้องมีการปรับตัวตามสังคมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วย

โดยผู้วิจัยได้นำหลักการวิเคราะห์ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวละครผีออกมาแสดงรายละเอียดโดยรวมของผีในหนังผีไทยว่า มีอุดมการณ์ที่แอบแฝงอยู่ 2 แบบ คือ

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

1.2.2 ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น (Intercultural Ghosts) จากการวิเคราะห์หนังผีไทย ทั้ง 15 เรื่องผู้วิจัยพบว่าตัวละครผีจำนวนไม่น้อยในหนังผีไทยที่ได้รับการผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น ยกตัวอย่างเช่น หนังผีไทยที่ได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่นจากหนังผีเรื่อง ผีคู่ เช่น รูปร่างซีด ขาวโพลน มือเท้ามุกหักงอได้ แต่เคลื่อนไหวลำบาก นั่นคือ หนังผีเรื่องแฝด และซัดเตอร์กตติวิญญาน โดยผีใส่ชุดสีขาว ผีขาวซีด ผีดำยาว ตาขาวโพลน มักมีเสียงของผีมาก่อนปรากฏร่าง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่าตัวละครผีที่สร้างขึ้นในหนังผีไทยแต่ละเรื่องนั้น เป็นเพียงภาพตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากความเชื่อแบบดั้งเดิมมาสู่สังคมที่ทันสมัยขึ้น สังเกตได้จากลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีในปัจจุบันส่วนมากนั้นมักเป็นตัวละครผีที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่นทำให้ตัวละครผีไทยนั้นมีความร่วมสมัยมากขึ้น และมีจำนวนมากกว่าตัวละครผีที่มีลักษณะตามความเชื่อแบบดั้งเดิมของไทย นั่นเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่เริ่มเข้ามาทำลายระบบสังคมแบบดั้งเดิม

1.3 อำนาจของมนุษย์ อาจมาจากมนุษย์เป็นผู้สรรค์สร้างภาพยนตร์ขึ้นมา จึงสร้างให้มีการจบสิ้นปัญหาทุกอย่างของผีบนโลกมนุษย์ อาจเรียกว่าเหตุการณ์ในอดีตนั้น มนุษย์จะเป็นผู้ที่มีอำนาจในการล่วงรู้การกระทำก่อนตายของผีได้โดยเฉพาะมนุษย์ที่มีส่วนในสาเหตุการตายของผีในอดีต และในช่วงเวลาปัจจุบัน มนุษย์จะเริ่มถูกตัวละครผีเข้ามาต่อรองอำนาจและอิทธิฤทธิ์แห่งผีด้วย โดยมนุษย์ก็อาจจะแก้ไขและยังปัญหาจากตัวละครผีได้บ้างในบางครั้ง

เพราะตัวละครผีนั่นก็มีอำนาจบางอย่างที่ถูกจำกัด แต่หากเป็นตัวละครผีที่มีเจตนาที่ร้ายกาจมาก หากต้องการมาล้างแค้น ฆ่ามนุษย์โดยเฉพาะ อำนาจของมนุษย์เองก็อาจเข้ามาแก้ไขไม่ทัน ดังนั้น ในช่วงเวลาปัจจุบันนี้ถือว่ามนุษย์ยังมีอำนาจในการรู้เรื่องราวและพร้อมจะแก้ไข หากวิธีต่อกรกับ อำนาจแห่งผีได้ อาจไม่ชนะทุกครั้งเสมอไปแต่จุดจบของผีนั่นสุดท้ายมักจบลงบนโลกมนุษย์ หรือ อาจตายอีกครั้งด้วยฝีมือมนุษย์ก็เป็นไปได้ แต่ใน ช่วงเวลาหลังจากนี้ นั่นคือ อนาคตที่เป็นไป มนุษย์เองก็จะไม่สามารถรู้เรื่องราวใด ๆ ได้เลยแม้จะมีอำนาจที่มากกว่าผีมาก่อน สุดท้ายไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาที่ยังอยู่ในหนังผีหลังจากนี้ หรือช่วงเวลาหลังจากที่ผีจากไป รวมถึงหลังจากที่มนุษย์ ตายไปแล้ว สังเกตได้จากเรื่องราวในหนังผีแต่ละเรื่องที่สุดท้ายจะจบเรื่องราวทุกอย่างบนโลก มนุษย์ ดังนั้นจึงถือว่าอำนาจของมนุษย์นั้นจะสิ้นสุดแค่บนโลกมนุษย์เท่านั้นเอง

1.4 กฎแห่งกรรม ในเรื่องของอุดมการณ์ที่มาจากเรื่อง “กรรม” นี้คืออุดมการณ์ที่เป็นพื้นฐานหลักของหนังผีส่วนใหญ่ โดยการปราบผีก็คือวิธีการคลี่คลายปัญหาลักษณะหนึ่งของการที่จะส่งผีไปเกิดใหม่เพื่อไปชดใช้กรรมที่ตนเองได้เคยทำไว้ครั้งยังเป็นมนุษย์ หรือ ถ้าทำกรรมดีก็จะได้ไปใช้กรรมดี แต่ถ้าทำกรรมชั่วไว้ก็จะได้ไปใช้กรรมชั่ว นี่คือหลัก เหตุและผลของการกระทำ และคนไทยเรานั้นก็เชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม จึงเป็นเรื่องที่ง่ายมากหากจะนำเรื่องกรรมมาปลูกฝังเพื่อสั่งสอนคนไทยผ่านเนื้อหาของหนังผีไทย

2. อุดมการณ์ทางเลือก เป็นอุดมการณ์ที่อาจไม่ได้เกี่ยวข้องกับความสำเร็จเรื่องผีของคนในสังคมไทย โดยตรง แต่ก็ทำหน้าที่เสมือนกรอบแนวคิดที่ถูกติดตั้งอยู่ในหนังผีไทย ซึ่งในการวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่องนี้ ทำให้ผู้วิจัยพบลักษณะชนบของอุดมการณ์ที่เป็น อุดมการณ์ทางเลือกที่เกี่ยวกับความสำเร็จเรื่องผีของไทย โดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการแฝง อุดมการณ์เหล่านี้เพื่อสื่อออกมา ซึ่งชนบของอุดมการณ์ทางเลือก ที่พบในหนังผีทุกเรื่อง ซึ่งมีในรายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.16

แสดงชนบอุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values) โดยเป็น
อุดมการณ์ทางเลือกและการสื่อสารความหมายในหนังสือไทย

ชนบของอุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)	การสื่อสารความหมาย ในหนังสือไทย	ตัวอย่าง หนังสือไทย
อุดมการณ์ทางเลือก การวิพากษ์วิจารณ์ สถาบันต่าง ๆ	เป็นการวิพากษ์สถาบันที่สำคัญในสังคมไทย ที่ซึ่งอาจ ไม่เคยมีใครกล้าวิจารณ์มาก่อน คือ สถาบันทางศาสนา สถาบันทางวิทยาศาสตร์ สถาบันทางการปกครอง ใน ที่นี้คือสถาบันตำรวจ	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง
เพศสภาพ	การสื่อความหมายถึงเพศจากมุมมองทางสังคมไทยต่อ ผู้ชายและผู้หญิงนั้นต่างกัน โดยเพศหญิงอ่อนแอ ถูก ทำร้ายง่าย และด้วยความที่เป็นผู้หญิงก็มักถูกจ้องทำ ร้ายโดยเฉพาะเรื่องเพศ	พบในหนังสือ ทุกเรื่อง

2.1 การวิพากษ์สถาบันต่าง ๆ อุดมการณ์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในหนังสือไทยคือ
หนังสือได้ทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์สถาบันที่สำคัญต่าง ๆ ในสังคมไทยไว้ และดูเหมือนว่า
สถาบันที่ไม่ค่อยได้รับการวิพากษ์วิจารณ์เหล่านี้ เช่น แพทย์ ตำรวจ ศาสนา เป็นต้น เมื่อมี “ผี”
มาเป็นส่วนหนึ่งในสถาบัน ผีจึงกล้าที่จะเข้ามาทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์ในส่วนที่คนอื่นไม่
กล้าวิพากษ์วิจารณ์ โดยสถาบันที่พบการวิพากษ์วิจารณ์มากที่สุดคือ

2.1.1 สถาบันทางศาสนา เพราะศาสนาเป็นสถาบันหนึ่งที่เป็นหลัก และเป็น
เหมือนศูนย์กลางจิตใจที่สำคัญของคนที่มีทุกข์ ต้องพึ่งพาอาศัยและการเยียวยาทางจิตใจของ
คนในสังคม และคนก็เชื่อบาปหรือการแก้กรรมให้พ้นจากวิถีชีวิตคนด้วยในหนังสือไทย
บางครั้ง แต่หนังสือไทยในปัจจุบันนี้อาจไม่ได้เป็นอย่างนั้นเสมอไปเพราะพระในปัจจุบันที่บวชเพื่อ
เข้ามาอยู่ในศาสนาที่คนในสังคมนับถือ ก็อาจทำตัวไม่เหมาะสมกับการได้รับเกียรติเหล่านี้ เช่น
ปัจจุบันนี้อาจมีพระบางรูปเริ่มเอนเอียงไปทางไสยศาสตร์มากกว่าความเชื่อทางศาสนาเป็นหลัก
หรือการมีข่าวเกี่ยวกับพระที่มีการดื่มสุรา มีการหลงใหลในอบายมุขต่าง ๆ ไม่มีจิตใจที่ใสสะอาดดังเช่น

เมื่อก่อน จนทำให้แม้แต่ผีก็หมดความศรัทธาและไม่ได้มีความเกรงกลัวอีกต่อไป หนังสือจึงทำหน้าที่ในการเปิดประเด็นเพื่อเรียกร้องแทนพุทธศาสนิกชนทั้งหลายให้ตระหนักว่า ขณะนี้ได้มีการเปลี่ยนแปลงทางศาสนาเกิดขึ้น ควรช่วยกันแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยเร็ว

2.1.2 สถาบันทางวิทยาศาสตร์ ในหนังสือส่วนใหญ่คือ การแพทย์ เป็นสถาบันที่เป็นที่พึ่งพาสุดท้ายทางร่างกายและจิตใจบ้างบางครั้ง ในกรณีหมอจิตแพทย์ จึงเป็นที่ไว้วางใจของคนไข้ และมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตคนมากที่สุดในปัจจุบัน แต่สภาพสังคมในปัจจุบันสถาบันหมอเริ่มถูกตั้งคำถามจากสังคมไทยมากมาย เช่น การที่หมอรักษาคนจนตาย หรือการทวงถามเรื่องจรรยาบรรณของหมอ จากการกระทำต่าง ๆ ของคนที่เชื่อว่าเป็นผู้รักษาผู้อื่นว่ามีมาน้อยเพียงใด หนังสือไทยจึงทำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์ โดยนำเสนอตัวละครเหล่านี้ว่าเป็นศัตรูต่อผีมาก่อน และนอกจากนี้บางครั้งสถาบันเหล่านี้ก็ไม่สามารถพิสูจน์ความจริงที่ปรากฏการณ์ ในหนังสือได้ว่าแท้จริงแล้วคืออะไร สุดท้ายหมอเองก็อาจช่วยเหลืออะไรคนไข้ไม่ได้เพราะไม่พยายามเข้าใจในเรื่องของผี เป็นต้น

2.1.3 สถาบันทหารและสถาบันตำรวจ ส่วนมากจะพบสถาบันตำรวจปรากฏเป็นสถาบันการปกครองที่พบมากในหนังสือไทยในปัจจุบัน ที่ทำหน้าที่ในการปกป้องคุ้มครองพลเมืองและเขตแดนของประเทศ แต่สุดท้ายสถาบันตำรวจนั้นก็มักพบหรือเจอสาเหตุที่แท้จริงของเรื่องราวในหนังสือ หรืออาจกล่าวได้ว่าพบคนร้ายได้ช้ากว่าผี และที่สำคัญเมื่อพบคนร้ายแล้วอาจไม่สามารถใช้กฎหมายเอาผิดกับคนร้ายได้เพราะอำนาจของคนร้ายนั้นมีเหนือกว่าที่กฎหมายจะเอาผิดได้ ส่วนมากเป็นอำนาจเรื่องของเงินที่ไม่ว่าใครที่ทำความเลวนั้นชอบอยู่แล้วไม่ว่าใครแต่ตำรวจบางคนในหนังสือ หนังสือจึงทำหน้าที่สะท้อนให้เห็นว่าการปราบผู้ร้ายนั้นบางครั้ง แม้จะเป็นผู้พิทักษ์สันติราษฎร์มาปราบเองก็อาจจับผู้ร้ายไปลงโทษไม่ได้ ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาหลายอย่าง เมื่อเทียบกับผีแล้วส่วนมากผู้จัดการก็ไม่ได้เลย โดยหนังสือได้นำเสนอให้เห็นว่าการปราบผู้ร้ายไม่ต้องมีพิธีอะไรมากคนร้ายก็ตายทันควันแถมยังหนีไปไหนไม่ได้และไม่ต้องเสียเวลาไปตามจับเพราะผีสามารถไปหลอกหลอนเองได้ทุกที่ ซึ่งคนในสังคมส่วนใหญ่ก็นึกอยากให้คนร้ายลงเอยและเป็นอย่างนั้นแทบทุกคนแต่ก็ทำอะไรไม่ได้ ได้แต่ภาวนาและคอยพึ่งพาดำรวจ นอกจากนี้สุดท้ายสถาบันตำรวจที่ถูกมองว่าเข้มแข็งเป็นที่พึ่งของประชาชนก็มักถูกนำเสนอว่าเป็นพวกชอบกลัวผี วังหนีผีแทบทุกฉาก เป็นภาพการล้อเลียนที่ตลก มากกว่าการแสดงความน่าเกรงขาม ที่มีทั้งความซื่อซลาดและความกลัวผีของตำรวจแต่ละคน โดยหนังสือได้นำมาทำหน้าที่ในการแสดงให้เห็นว่าลักษณะการทำงาน รวมถึงขั้นตอนการลงโทษผู้ร้ายและความน่าเชื่อถือของสถาบันตำรวจในปัจจุบันนี้กำลังเป็นแบบใด และประชาชนกำลังจะได้รับการปฏิบัติจากตำรวจแบบถูกต้อง และแบบยุติธรรม

อยู่หรือไม่ ถึงเวลาแล้วหรือยังที่คนธรรมดาจะออกมาแสดงสิทธิของตัวเองต่อผู้ร้าย แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย

2.2 เพศสภาพ ฝัที่พบในหนังฝัส่วนมากมักพบฝัผู้หญิงมากกว่าฝัผู้ชาย อุดมการณ์ที่แอบแฝงอยู่ในส่วนนี้คือ ผู้หญิงมักถูกมองว่าเป็นเพศที่ในช่วงก่อนตายจะค่อนข้างอ่อนแอ ถูกทำร้ายง่าย หรือหากจะถูกฆ่าไม่ว่าจะด้วยรูปแบบใดจะง่ายกว่าผู้ชาย และด้วยความที่เป็นผู้หญิงก็มักถูกจ้องทำร้ายโดยเฉพาะเรื่องเพศ เช่น การโชว์ภาพของเนื้อหนังมังสาของผู้หญิงในหนังฝัก่อนตาย ทำให้เป็นสาเหตุการเกิดเรื่องร้ายแรงตามมาอาจถูกข่มขืนตาย เป็นต้น และเหตุผลที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดภาพฝัผู้หญิงมากกว่าฝัผู้ชาย คือ มุมมองทางสังคมไทยต่อผู้ชายและผู้หญิงนั้นต่างกัน โดยฝัผู้หญิงแม้ก่อนตายจะอ่อนแอมากเพียงใด แต่พอตายไปแล้วจะมีแรงอาฆาตและความโกรธแค้นที่เพิ่มมากมายกว่าผู้ชาย จึงสามารถตามฆ่าคน หลอกหลอนคน ได้มากกว่าฝัผู้ชาย นั่นอาจเป็นเพราะประเทศไทยเรานั้นมีการนับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนใหญ่และมีการยกย่องและมองว่าผู้ชายนั้นมักเป็นผู้ทรงศีลที่น่าเคารพและน่าเลื่อมใสของคนในสังคมอยู่แล้ว เห็นได้จาก การที่พระทำแต่ความดี เป็นผู้ละกิเลสทางโลก และเป็นที่พึ่งทางใจให้กับคนในสังคม สุดท้ายบางครั้งยามที่ฝัออกมาอาละวาดพระยังเป็นตัวแทนทางศาสนาที่เข้ามาเจรจา หรือปราบฝัให้ไปจากคนในสังคมไทย ดังนั้นการที่ปรากฏภาพของผู้หญิงมากกว่าฝัผู้ชายในหนังฝัไทยนั้นก็ไม่ใช่แปลกอะไร เพราะเมื่อเธอโกรธจะทำอะไรที่ร้ายแรงได้ทุกอย่างโดยไม่คิด ต่างกับผู้ชายที่ถูกยกย่องในสังคมมากกว่า มักมองว่าผู้ชายต้องเป็นคนดีแม้ตายไปก็มักเป็นฝัที่ดี

จากที่ได้วิเคราะห์ตระกูลหนังฝัไทยมาทั้งหมดนี้ ก็เพื่อที่จะดึงเอาความเป็นเอกลักษณ์ของตระกูลหนังฝัไทยขึ้นมาและนำมาแยกประเภทอย่างมีระเบียบแบบแผนเดียวกันอันจะทำให้เกิดเป็น “ขนบ” (convention) และ “ประดิษฐกรรม” (invention) ของตระกูลหนังฝัไทยออกมา รวมถึงการค้นพบอุดมการณ์ (Ideology) ที่แอบแฝงมากับหนังฝัไทย ซึ่งหนังฝัไทยนั้นได้ทำหน้าที่ในการผลิต ข้ำอุดมการณ์บางอย่างให้กับสังคมไทย สุดท้ายแล้วนั้น การวิเคราะห์ตระกูลหนังฝัไทยครั้งนี้ โดยใช้ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) จะมีบทบาทและมีความสัมพันธ์อย่างไรกับทั้งผู้ผลิต และผู้ชม อย่างไรบ้าง นี่คืสิ่งที่ผู้วิจัยตั้งคำถาม ซึ่งในบทถัดไปจะเป็นการหาคำตอบของผู้วิจัย