

บทที่ 5

ตระกูลหนังผีไทย: การศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทย ที่มีต่อแนวความคิดของผู้ผลิต

ในการศึกษา “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตระกูลหนังผีไทย ก็จะเริ่มการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้กำกับหนังผีไทยทั้ง 3 คน และการใช้ข้อมูลบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้วของผู้กำกับหนังผีไทยทั้งหมด 4 คน ซึ่งเคยกำกับหนังผีไทยที่มีอยู่ในตัวอย่างที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ 15 เรื่อง เพื่อหาคำตอบว่า สูตรของตระกูลหนังผีไทยนั้นเข้าไปมีบทบาทต่อการกำหนดแนวความคิดในการสร้างหนังผีไทยของผู้กำกับอย่างไร

จากการที่ผู้วิจัยได้หากกลุ่มตัวอย่างในส่วนของผู้ผลิตเพื่อมาศึกษาบทสัมภาษณ์ถึงแนวคิดในการสร้างหนังผีไทย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้กำกับหนังผีไทย ในที่นี้มีทั้งข้อมูลปฐมภูมิจากบทสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์ด้วยตนเองจากผู้กำกับ 3 คน ซึ่งมีผลงานการกำกับหนังผีดังนี้คือ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ กำกับหนังผีเรื่องชุดเตอร์กิดิตติวิญญาน ปวิณ ภูริจิตปัญญา กำกับหนังผีเรื่องบอดี้สคป 19 และก้องเกียรติ โขมศิริ กำกับหนังผีเรื่องลองของและเขียนบทลองของ 2 และข้อมูลทุติยภูมิหรือข้อมูลบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้ว ของผู้กำกับหนังผี 4 คน โดยทั้งทรงยศ สุขมากอนันต์ กำกับหนังผีเรื่องเด็กหอ เอกชัย เอื้อครองธรรม กำกับหนังผีเรื่องโง่งมต่อตาย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กำกับหนังผีเรื่องเพนซ์กับผีและบรรจง ปิสัญธนะกุล กำกับหนังผีเรื่องแฝด เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบนี้ได้มีบทบาทต่อผู้ผลิต หรือใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้ผลิตหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของการเริ่มเรื่องเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการเริ่มเรื่องราวของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่

อย่างไรด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมา
ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.1

แสดงบทบาทของขนบการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ที่ใช้เป็น

แนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทย ของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การเริ่มเรื่อง	1) เริ่มต้นด้วยตำนาน เล่าขาน 2) เริ่มต้นด้วยปม ขัดแย้ง 3) เริ่มต้นด้วยแนะนำ ตัวละคร หรือสถานที่	การกล่าวถึงตำนานความเชื่อ เรื่องผีแบบไทยเดิม เริ่มต้นด้วยเหตุการณ์สำคัญ บางอย่างแล้วทำให้คนดูรู้สึก อยากติดตามต่อ ค่อย ๆ เป็นการนำพาคนดูไป พบกับความน่ากลัวทั้งหมด ของเรื่อง	เป็นไปตามขนบที่ค้น พบ แต่ในปัจจุบันผู้ กำกับมักมีการเริ่มต้น ปมขัดแย้งและค่อยพา อารมณ์ผู้ ชม เข้าสู่ เนื้อหา แต่จะเริ่มแบบ ใดก็ขึ้นอยู่กับโครงเรื่อง หนังผีตระกูลย่อย

จากตารางที่ 5.1 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อ
แนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ใน
หนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าขนบที่
ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมี
รายละเอียดดังนี้

1. การเปิดประเด็นเรื่องตำนานเล่าขานและความเชื่อ คือ การเชื่อมโยงความ
เชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคย ซึ่งปรากฏอยู่ในกระบวนการผลิตของผู้กำกับภาพยนตร์
หลายคนดัง ตัวอย่างการสัมภาษณ์ผู้กำกับที่ให้เหตุผลของการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานไว้คือ
พี่ไม่คิดอะไรกับการเริ่มเรื่องแบบนี้ละ สำหรับพี่คือขนบของหนังผีไทย ความน่า
กลัว ความสยองขวัญ หรืออะไรก็ได้แต่สิ่งเหล่านี้ มันคือ Culture มันจะเปิดหน้า
เปิดหลังหรือตรงไหนมันอยู่ที่วิธีการแต่ทางที่ดีมันควรซึมอยู่ในเนื้อทั้งหมด เพราะ

นี่เป็นตำนานความเชื่อเรา วัฒนธรรมเรา เพราะฉะนั้นการเปิดเรื่องด้วยตำนาน หรือเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งของตัวละคร เพราะฉะนั้นการเปิดแบบนี้มันอาจจะ มีข้อดีในแง่ว่าสร้างความคุ้นเคยในแง่ของ mass ต้องวงเล็บว่าในแง่คนไทยนะ เพราะมันเป็น culture ไทยฝรั่งเค้าก็อาจจะไม่ get (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ ทำให้ทราบว่าผู้กำกับอย่างก้องเกียรติ ไข่มศิรินั้นมีแนวคิดว่าการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานนี้ก็เพียงพอวิธีการหนึ่งที่จะใช้มาเป็นแนวทางการเริ่มเรื่อง แต่สิ่งสำคัญของตำนานเหล่านี้มีมากไปกว่านั้นคือ ตำนานคือวัฒนธรรมที่ปลูกฝังมาในสังคมไทย หากมีการเริ่มเรื่องแบบนี้จะทำให้คนไทยคุ้นเคยและเข้าใจง่าย อย่างไรก็ตามจากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับหนึ่งที่ผ่านมาทำให้ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับในปัจจุบันนี้จะมีแนวคิดในการผลิตหนังให้มีการเริ่มต้นแบบเกริ่นด้วยเรื่องของตำนานเล่าขานโดยตรงน้อยมาก อาจมีตำนานมาเกี่ยวโยงในเรื่องเรื่องบ้างแต่ไม่ได้เริ่มด้วยตำนานโดยทันที ยกตัวอย่างหนังผีเรื่องตำนานกระสือ ที่มีการเกริ่นเรื่องด้วยตำนานของกระสือสาวที่เข้าสิงร่างคน ทั้งนี้สาเหตุที่ไม่ค่อยพบการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานในหนังผียุคปัจจุบันนี้อาจมีผลมาจากยุคสมัยของการสร้างหนังผีไทย ซึ่งเป็นช่วงที่ไม่นิยมหยิบยกตำนานขึ้นมาเปิดเรื่องแต่มีการซึมซับตำนานเล่าขานไว้ในเนื้อหาบ้าง และผู้กำกับส่วนใหญ่เป็นผู้กำกับรุ่นใหม่ที่ไม่นิยมผลิตหนังผีร่วมสมัยที่ลึกลับสืบสวนสอบสวนมากกว่า แต่ในอนาคตก็อาจนำมาสร้างได้อีก ด้วยเหตุนี้การที่หนังผีไทยที่เคยสร้าง หรือหนังผีไทยที่อาจสร้างโดยมีการเริ่มเรื่องแบบนี้ จึงถือว่าอยู่ภายใต้ขอบที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน

2. การเปิดเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา คือ เป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตามด้วยเหตุการณ์ที่เป็นปมปริศนาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งปรากฏอยู่ในกระบวนการผลิตของผู้กำกับภาพยนตร์หลายคนดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ผู้กำกับที่ให้เหตุผลของการเริ่มเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง คือ

เท่าที่ผมทำมาผมจะเลือกจุดเริ่มต้นเรื่องให้มัน standing คนดูก่อนรับเหมือนต่อยคนดูด้วยอะไรก่อนแล้วให้เค้าติดตามเรื่องไปจนจบครับ หรือก็คือการ Hook คนดูซักปั้งหนึ่งก่อนให้คนดูเค้าสนใจว่า เฮ้ย! อะไรแล้วเค้าจะรู้สึกอยากติดตาม ซึ่งการนำคนดูเข้าสู่เนื้อหาหนังผมเริ่มตั้งแต่ที่คนดูซื้อบิ๊อบคอร์น มานั่งแล้วเห็นภาพถ่ายวิญญาณในช่วงเริ่มต้น ทำให้คนดูซึมซับได้ตั้งแต่ต้นเรื่องว่ากำลังเข้าสู่หนังผีแล้วนะ แล้วผมก็ต่อยหมัดแรกด้วยฉากที่พระเอกกับนางเอกขับรถชนผู้หญิงทำให้คนดูรู้สึกตื่นขึ้นมาทีหนึ่งว่าเกิดอะไรขึ้น แล้วมันจะทำให้คนดูรู้สึก

สะดุ้งเหมือนกระตุกคนดูให้ติดตามหนังของผมว่าเฮ้ยจะเกิดอะไรขึ้นหลังจากนี้ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

แต่ว่าในขณะที่ตอนที่ทำสี่แพรงเรื่องของพีเปิดขึ้นมา โดยเด็กคนหนึ่งถูกทรมาณ จนตายแล้วเด็กคนนั้นก็กลับมาทวงแค้นคืนซึ่งเงื่อนไของหนังคนดูจะรับรู้ทันทีว่า... อ้อ เด็กคนนั้นถูกกระทำแล้วพวกที่เป็นฝ่ายกระทำเนี่ยเดี๋ยวต้องเจอดีแน่ แล้วคนดูก็จะเฝ้ารอว่าจะโดนยังเงื่อนไของต่างกัน และในขณะที่พอมาถึง 5 แพรงปั๊บเนี่ยพีเปิดที่ภาพของเหตุการณ์การปาหินแล้วเกิดอุบัติเหตุแล้วก็เห็นเด็กคนนั้นไปบวชเป็นพระแล้วก็เริ่มเห็นเด็กคนนั้นทำความชั่วขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งคนดูจะเริ่มรู้สึกได้ว่าเดี๋ยวมันจะชวยละ ทำอย่างนี้เดี๋ยวชวยแน่ (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คน ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิและปวิณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังผี ช่วงการกำหนดวิธีในการเริ่มเรื่องแบบการสร้างปมปัญหา หรือเหตุการณ์ที่สำคัญขึ้นมาก่อน เพื่อทำการสะกดให้คนดูรู้สึกอยากติดตามตั้งแต่ต้นเรื่อง แล้วค่อยดำเนินเรื่องราวในหนังผีต่อไป ซึ่งการเริ่มเรื่องแบบนี้อยู่ในชนที่ผู้วิจัยค้นพบ

3. การเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละคร จากหรือสถานที่ คือ การค่อย ๆ เป็นการนำพาคนดูไปพบกับความน่ากลัวทั้งหมดของเรื่อง ตามบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

“การเริ่มเรื่องจริงแล้วก็มีหลายแบบบางทีก็ชอบการค่อย ๆ เล่าคาแรคเตอร์ไปเรื่อย ๆ ค่อย ๆ เกริ่นเรื่องเพื่อได้เพดานอารมณ์ไปเรื่อย ๆ จนจบ” (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จะเริ่มเรื่องแบบไหนที่ว่ามันก็แล้วแต่ครับ เพราะว่าอย่างหนังในบอดี้สท19 พีก็ไม่ได้เล่าเลยว่าเกิดเหตุสะเทือนใจอะไรนะครับ คือพีก็เล่าให้คนดูแทนตัวละครว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นกับเค้า เค้าโดนอะไร กับการเล่าชีวิตคนอื่นไปเรื่อย ๆ จนสุดท้ายก็ไปเฉลยปั้งเดียวว่า เอ้า! สิ่งที่เรารู้มาทั้งหมดทั้งเรื่องนี้นั้นไม่ใช่สิ่งที่เป็น การรับรู้ที่ถูกต้อง (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คน ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวิณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการเริ่มเรื่องในหนังผีที่มีรูปแบบที่ค่อย ๆ ปูอารมณ์ผู้ชมให้ค่อย ๆ เล่าคาแรคเตอร์ไปเรื่อย ๆ ค่อย ๆ เพื่อนำคนดูให้ได้เพดานอารมณ์ไปจนจบเรื่องราวของหนังผีและสุดท้ายอาจมีการเฉลยเพื่อทำให้คนดูรู้สึกประหลาดใจ ตกใจ ซึ่งการเริ่มเรื่องแบบนี้อยู่ในชนที่ผู้วิจัยค้นพบ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ในที่นี้คือผู้กำกับ ในหัวข้อของการเริ่มเรื่องในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับนั้นมีวิธีการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยที่มีความหลากหลายโดยสูตรขนบของการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับ โดยส่วนใหญ่ผู้กำกับในปัจจุบันนิยมสร้างการเริ่มเรื่องในรูปแบบของ การแนะนำตัวละคร เพื่อเป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่เหตุการณ์ที่เป็นจุดสำคัญของเรื่อง ซึ่งมีทั้งหนังผีตระกูลย่อยสืบสวนสอบสวน แผลด หนังผีตระกูลย่อยโศกนาฏกรรม สยองขวัญ อาทิ คนเห็นผี 10 และการเริ่มเรื่องด้วยปมขัดแย้ง ซึ่งพบในตระกูลย่อยหนังผีโศกนาฏกรรมสยองขวัญ เช่น ล่าท้าผี และหนังผีแนวสืบสวนสอบสวน เช่น ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ และสุดท้ายการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขาน พบว่าผู้กำกับให้ความสำคัญกับการเริ่มต้นหนังผีแบบนี้ในแง่ของวัฒนธรรมความเชื่อ เพราะเป็นสิ่งที่คนไทยคุ้นเคยฉะนั้นจะเอามาไว้ตอนเริ่มเรื่องหรือตอนไหนคนไทยจะชอบทั้งหมด ทั้งนี้สาเหตุที่การเริ่มต้นแบบตำนานเล่าขาน มักไม่นิยมนำมาเริ่มต้นหนังผีในยุคปัจจุบันอาจเพราะยังไม่ใช่ยุคของการเริ่มต้นแบบตำนานที่เป็นไทยแท้ดั้งเดิม และขึ้นอยู่กับเนื้อหาของหนังผีแต่ละเรื่องด้วยว่าต้องการเริ่มต้นแบบใด ดังนั้นการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยแต่ละชนบ นั้นอาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของตระกูลย่อยในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ แต่ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้กำกับมากกว่าว่าจะให้มีการเริ่มเรื่องแบบไหน แต่ถึงจะมีการเริ่มเรื่องแบบใดนั้น รูปแบบการเริ่มเรื่องก็ยังอยู่ภายใต้สูตรขนบการเริ่มเรื่องทั้ง 3 แบบที่ผู้วิจัยค้นพบนั่นเอง

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขนบของการพัฒนาเหตุการณ์เหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการพัฒนาเหตุการณ์ของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาตั้งรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2

แสดงบทบาทของขนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ที่ใช้เป็น
แนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ขนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทย ของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การพัฒนา เหตุการณ์	1) ผีหลอก 2) การเดินเรื่อง ด้วยความตลก 3) ความรักและ มิตรภาพ 4) การสืบหาความ จริงจากปม ปัญหา 5) วยรุ่น	ความน่ากลัวในหนังผีที่สร้างมี ทั้งผีหลอกและฉากที่ไม่รู้ว่า ผีหลอกหรือไม่แล้วหลอนเอง มีทั้งความตลกจากบทและดารา ตลกแสดงแต่ละเรื่องจะมีระดับ ความตลกต่างกันหรือไม่มีเลย มีขึ้นเพื่อโยงความสัมพันธ์ตัว ละครและเพิ่มความเป็นดราม่า มีอยู่ในหนังผีทุกเรื่องแต่หนังผี แต่ละเรื่องจะมีระดับความลึก ลับที่ต่างกันทำให้การคลี่คลาย ปัญหาต่างกันด้วย เป็นความคึกคะนองที่หลาย สาเหตุแต่ปกติปัญหาชอบมา จากการลงดีของวัยรุ่น	1. เป็นไปตามขนบที่ค้นพบ 2. ขนบที่พบแตกต่างกันไป จากที่ผู้วิจัยค้นพบคือ เดินเรื่องแบบดราม่า และ หนังผีทุกเรื่องต้องมี คือ การถูกผีหลอก และการสืบ หาความจริง 3. สำหรับขนบความตลก กับความลึกลับอาจมีระดับ ที่แตกต่างกันได้ขึ้นอยู่กับ ลักษณะหนังผีตระกูลย่อย แต่ความกลัวขึ้นอยู่กับ ประสบการณ์ผู้ชม

จากตารางที่ 5.2 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อ
แนวคิดการสร้างหนังของผู้กำกับจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างการพัฒนา
เหตุการณ์ (Rising Action) ในหนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างของ
ผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อมาสนับสนุนว่าขนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิต
หนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **ผีหลอก** คือ การสร้างอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผี นั่นคือฉากที่มาจากการถูก
ผีหลอกเป็นหลัก จากที่ผู้วิจัยพบมีทั้งฉากที่ผีหลอกแบบทำร้ายคน และผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคน

ซึ่งอาจออกมาให้เห็นชัดเจนหรือมาทำให้รู้สึกว่ามีอยู่แต่มองไม่เห็นก็เป็นไปได้ โดยมีตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

คือ ความกลัวของคนเรานี่แตกต่างกันนะฮะ คือบางคนกลัวเมื่อเห็นผีเป็นตัว ๆ แต่บางคนกลัวเมื่อไม่เห็นผีเลยซักตัว แต่พอเห็นผีปั๊บไม่กลัว นี่ก็ออกใหม่ฮะซึ่งความกลัวของแต่ละคนมันมีขอบเขตการกลัวจะแตกต่างกัน ซึ่งบางคนอาจไปดูรูปศพมาแล้วรู้สึกกลัวภาพพวกนั้นมากพอเห็นอะไรละ ๆ ก็กลัว แต่บางคนเห็นอะไรละ ๆ ไม่กลัวแต่พอเห็นอะไรรูปไปมากก็กลัวละ บางทีได้ยินแต่เสียงด้วยซ้ำ คือคนเรามีจินตนาการที่ทำให้แต่ละคนมีความคิดที่ต่างกัน แต่ว่ามันจะมีอารมณ์ร่วมบางอย่างที่ทำให้เราใส่เข้าไปในหนังผีได้ว่า ถ้าคุณสงสัยเรื่องอะไรบางเรื่องเราจะเข้าใจเหมือนกันว่ามันคืออะไร เช่นในหนังมีเสียงหน้าห้องก็อกแก็กตัวละครจะลุกไปดูแต่คนดูจะรู่ว่านั่นคือผีจะลุกไปทำไม มันเหมือนเป็นสัญญาณที่รู้กันกับคนดู หรือกับดักที่ผู้กำกับเค้าวางไว้ และขึ้นอยู่กับอารมณ์ร่วมของหนังผีเรื่องนั้นด้วย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

มันเป็นการเทียบเคียงความรู้สึก คือจุดเริ่มต้นมันคือ คนเรากลัวอะไร ผีมันคืออะไรมันต้องตีความจากนี้ก่อน ผีคือความกลัว ความไม่รู้พื้นที่ที่เราไม่เห็นมันความไม่เคลียร์ สมมุติเราขีดเส้นของการมองเห็นในระนาบที่มองเห็นได้ปลายตาเราเห็นอย่างนี้ พื้นที่ที่เรากลัวคือ เห็นคนมายืนอยู่ปลายตา เป็นพื้นที่ที่เราควบคุมไม่ได้นี่ก็ออกปะ อันนั้นนะเป็นบ่อเกิดของความกลัว เพราะฉะนั้นถ้านำมาตีความเรื่องผีคือความกลัว ความไม่รู้ ความกลัวของผีแต่ละคนมันอาจจะต่างกัน เพราะประสบการณ์ของแต่ละคนมันต่างกัน (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ในเกิดอารมณ์แห่งความกลัวได้จากการถูกผีหลอกในรูปแบบที่ต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของคนดูแต่ละคน ไม่สามารถแยกเป็นระดับของความน่ากลัวได้อย่างชัดเจน ซึ่งมีทั้งความกลัวผีที่ผีออกมาหลอกแบบชัดเจน อาจอยู่ในประติสฐกรรมย่อยผีหลอกแบบทำร้ายและหลอกแบบไม่ทำร้ายคน กับความกลัวผีที่มองไม่เห็นผีเลย มักอยู่ในประติสฐกรรมย่อยผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคน ถึงความกลัวจะต่างกันเพราะประสบการณ์ แต่คนดูทุกคนก็จะมีอารมณ์ร่วมไปกับหนังผีได้จากการทำให้เข้าใจตรงกันว่าฉาก

ไหนที่น่ากลัว และฉากไหนที่ผีจะออกมา ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องปะทะกับอารมณ์ที่กลัวจากการถูกผีหลอกแบบนี้อยู่ในชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบ

2. การเดินเรื่องด้วยความตลก คือ การเพิ่มอารมณ์แห่งความตลกเข้าไปในเนื้อหาหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีหลายรูปแบบที่ผู้กำกับภาพยนตร์เลือกใช้ โดยการมีดาราตลกแทรก การเน้นผีให้ตลก และคนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัวโดยมีตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

จริงแล้วคนดูหนังผีต่อให้หนังผีน่ากลัวแค่ไหนแต่คนดูในโรงก็จะหัวเราะ เพราะว่าเค้ากลัวจนต้องหัวเราะ แต่ถ้าประเด็นของหนังที่ตั้งใจใส่ความตลกเข้าไปอย่างหนังของโต้เรื่อง 4 แพร่ง และ 5 แพร่ง เค้าจะมีการล้อเลียนและเสียดสีอยู่ตลอดแล้วแต่บริบทของหนังว่าจะใช้หรือไม่ใช้ความตลกมากนักแค่นั้นเพราะถ้าเลือกไปทางตลกแล้วเนี่ยความจริงจัง ความซีเรียสก็จะได้แต่ความน่ากลัวยังได้อยู่ คือถ้าเป็นหนังผีแบบสืบสวนสอบสวนเนี่ยพี่ว่าไม่ควรใส่ตลกมาก เพราะจะกลายเป็นหนังที่เอาตลกนำเพราะหนังผีสืบสวนสอบสวนต้องการความสมจริงสูงและต้องการหลักฐานหรืออะไรที่ convince คนดูให้ได้ว่านี่แหละคือเรื่องที่เกิดขึ้นจริง ๆ แต่ถ้าเป็นหนังที่ผีเพื่อนผีสหายหลอกจะตลกไปฮาก็ยังไม่เป็นไร ส่วนการเอาดาราตลกมาแสดงมันเป็นทางหนังผีเรื่องนั้นมากกว่าเพราะถ้ามันตลกบู๊หนังก็จะเปลี่ยนหน้าทันที ถ้าซีเรียสก็จะซีเรียสไปเลย หรือถ้าเป็นผีตลกแซ่ดก็โป้งเป้ง ๆ เลยทีเดียวมันก็จะแตกต่างกัน (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

มันไม่จำเป็นต้องมีทุกเรื่องนะ แล้วแต่ผู้กำกับว่าผู้กำกับอยากให้มีหรือเปล่า ถ้ามันมีแล้วดูดีเป็นความต้องการของคนทำก็ดีครับ แต่ถ้าถามว่าจำเป็นมั้ยไม่จำเป็น มีก็ได้ ไม่มีก็ได้แล้วแต่บทของผู้กำกับที่จะทำ คือวิธีการแทรกความตลกเข้าไปมันไม่ได้มีอย่างไหนโง่กว่าอย่างไหน คือผู้กำกับที่เค้าใช้นักแสดงตลกเล่นเค้าจะไม่มี Script ที่ชัดเจน แต่เค้าจะปล่อยให้นักแสดงตลกเค้าจะเล่นไปเองและต้องการ skill ของนักแสดงตลกเข้ามาช่วยทำให้น่าสนใจ แต่หนังผีอย่างคนกองใน 5 แพร่ง และคนกลางใน 4 แพร่ง พวกนี้จะมีการเขียน script โดยชัดเจน อาจไม่ต้องอาศัย skill ของนักแสดงที่ชัดเจนอย่างฉากนี้เรื่องเป็นประมาณนี้ลองทำกันดูดีว่าเป็นไง ขึ้นอยู่กับการเขียนบทของผู้กำกับมากกว่า ซึ่งผมว่าก็ยากทั้งสองแบบ (ภาณุภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คนทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญาและภาควณิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังผีในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ทำให้เกิดการดำเนินเรื่องด้วยความตลกจากการนำนักแสดงตลกเดินเรื่องเอง การเน้นให้ผีตลก และมีแนวความคิดที่คล้ายกับประติษฐกรรมย่อยของชนบทการเดินเรื่องด้วยความตลก คือ คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว โดยผู้กำกับได้อธิบายเพิ่มเติมเรื่องความตลกที่ได้จากนักแสดงที่ไม่ได้เป็นตลกนั้นมาจาก Script หรือบทที่ผู้กำกับนำเสนอด้วย อาจมาจากการล้อเลียน เสียดสีสถานการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการใช้บทตลกเหล่านี้ลงไปของผู้กำกับแต่ละคนว่าจะสามารถทำให้ผู้ชมตลกได้หรือไม่ ซึ่งการพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องปะทะกับอารมณ์ที่ตลกจากการถูกผีหลอกนี้ยังอยู่ในชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบ สิ่งค้นพบที่แปลกใหม่คือระดับความตลกในหนังผีขึ้นอยู่กับหนังผีแต่ละตระกูลย่อยด้วย เช่น หนังผีสืบสวนสอบสวนต้องการความจริงจึงอาจไม่ควรมีการแทรกความตลกมากเพราะจะทำให้คนดูไม่เชื่อถือแต่ถ้าเป็นหนังผีตลกก็สามารถตลกได้เต็มที่ แต่ความตลกไม่จำเป็นต้องมีในหนังผีทุกเรื่องเช่นกัน

3. ความรักและมิตรภาพ คือ การทำให้เกิดอารมณ์แบบความรักเชิงผู้สาวและอารมณ์แบบความสัมพันธ์เชิงมิตรภาพระหว่างเพื่อน ซึ่งผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ด้านความรักมีอยู่หลายรูปแบบที่ผู้ผลิตเลือกมาใช้ ได้แก่ รักแท้ต้องจากกัน รักคือหลอกหลวง และมิตรภาพระหว่างเพื่อนโดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ดังนี้

จริง ๆ แล้วความรักของคนกับผีนี้มีแบบเดียวเลยนะ คือมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่ไม่ยอมละ นึกออกมะ และส่วนใหญ่ฝ่ายนั้นจะเป็นผี เราจะไม่ค่อยเห็นคนไปรักผีเท่าไรหรอกหรือถ้ามีก็คงเคยเป็นคู่กันมาก่อนแล้วตายแล้วจากกันไป แต่ส่วนใหญ่จะเป็นแบบฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่ยังผูกยึดติดอยู่เพราะทางพุทธมันบอกเลยว่าเราอยู่กับคนละโลกไม่สามารถมาอยู่ด้วยกันได้ คือเนี่ยเป็นแพทเทิร์นปกติของการทำหนังนะ โرمิโอะจูเลียตก็เหมือนกันนี่คือเงื่อนไขของหนังรัก เพราะหนังรักคือไม่ว่าจะเอาอะไรมาใส่หนังรักเงื่อนไขหนังรักคือ มันต้องมีอุปสรรคอะไรซักอย่างหนึ่งกีดขวางทำให้คนไม่ได้อยู่ด้วยกัน และก็ถ้าคนที่รักจะอยู่กับผีไปจนตายตามผีไปก็ได้นะแต่มันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสองคนนั้นต้องฝ่าฟันมารูปแบบไหนเพื่อให้มาอยู่ด้วยกันให้ได้ จริง ๆ แล้วความรักเป็นประเด็นที่ sensitive และ popular นอกจากนี้ยังมีความเป็นดราม่าสูง อย่างในบอดี้ ศพ19 ที่พี่ใส่ท่อนเพลงว่า ฉันคิดถึงเธอทุกทีที่อยู่คนเดียว คือเป็นความรักที่ผิดหวังและออกจะดราม่าตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

แต่หนึ่งอย่างที่มีมันเป็นสากลคือความรัก การผิดหวังในความรักเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเราเอามาผสมลงไปของคำว่าผีได้ มันก็แปลได้ว่า พี่คิดว่าคนนอกหักนี้มันเหมือนการตายแล้วไม่รู้ตัว คนนอกหักนี้ตื่นเข้ามาก็เหมือนเดิม สมมุติว่าออกหักวันนี้คืนนี้เมา เพื่อนมาปอบโยนกันสุดๆ เข้าใจทุกอย่างละ เข้ามาก็เหมือนเดิม เป็นวัฏจักรของกรรม ความกลัว เราก็เลือกโมเดลนี้มาเล่าเป็นหนังเรื่องเพนชู้กับผี ต้องบอกว่า Variation ของเรื่องเพนชู้กับผีนี้มันมาจากการเขียนภาพของครูเหม เวชกร ซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะของความสัมพันธ์ของคนในเรื่องผีและเรื่องวิญญาณ ความผูกพันระหว่างคนเป็นกับคนตาย เพราะฉะนั้นกลิ่นอายพวกนี้ก็เลยถูกนำมาใช้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ให้เกิดอารมณ์แห่งความรัก/มิตรภาพ คือ มีความรักที่เป็นการละไม่ได้จากห่วงแห่งรัก ส่วนมากมักเป็นผีมากกว่าคนที่ยังตัดขาดไม่ได้ อาจมาจากการยึดติดอยู่กับสิ่งที่รัก หรือตรงกับประติสฐกรรมรักคือการหลอกลวง แต่ในภายใต้อุดมการณ์หลักแบบพุทธเชื่อว่าคนกับผีไม่สามารถอยู่ร่วมโลกเดียวกันได้ หรือตรงกับประติสฐกรรมรักที่ต้องจากกันของผีที่มีความรักกับคนและไม่สามารถอยู่ด้วยกันได้ ดังนั้นหนังผีรักจึงมักเป็นเรื่องราวที่ต้องมีอุปสรรคเกี่ยวกับความรักเป็นตัวเชื่อม และความสัมพันธ์แบบความรักเป็นเรื่องที่ได้รับความนิยมสูง ทั้งนี้เพราะทัศนะของผู้ผลิตเห็นว่าความรักคือพื้นฐานของโลกมนุษย์และอารมณ์ที่มีความเป็นดราม่าสูง ซึ่งแนวความคิดเหล่านี้อยู่ภายใต้ขนบที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าผู้กำกับมีแนวคิดบางส่วนที่แตกต่างจากขนบที่ผู้วิจัยค้นพบในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์นั้นกล่าวคือ การดำเนินเรื่องแบบดราม่าในหนังผี ซึ่งตัวอย่างบทสัมภาษณ์ที่สนับสนุนแนวคิดนี้คือ

ส่วนใหญ่แล้วผมว่าหนังผีมันจะมีปมดราม่าบางอย่าง ที่ผมอยากจะเล่าด้วย ดูแบบให้กลัวอย่างเดียวไม่ได้เราต้องการสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นในหนังด้วย เพราะว่า theme หลักของหนังผีทุกเรื่องเลยมันก็พูดถึงเรื่องกรรมคือมันเป็นเรื่องที่ทำอะไรแล้วได้อย่างนั้นนะฮะ และเรื่องผีมันเป็นเรื่องที่สามารถสะท้อนสิ่งเหล่านี้ได้ง่าย เห็นผลทันตา และมันมีประเด็นของปมดราม่าบางอย่างขึ้นมาอย่างที่ผมทำเรื่องแฝดผมอยากจะเล่าเรื่องชีวิตของคนที่ตัวติดกันว่ามันเป็นยังไงถ้าคนหนึ่งตายจากคนหนึ่งอีก ถ้าคนหนึ่งตายจากคนหนึ่งอีกคนหนึ่งจะเป็นยังไง ก็เลยคิดเอามารวมกับหนังผี นี่ฮะ ผมว่าคนทำหนังผีเค้าก็จะมีประเด็นที่อยากจะพูดแล้ว

ค่อยเอาความสยองขวัญเติมเข้าไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ถ้าเป็นดราม่าก็คงจะนำมาสร้างได้นะ มันก็คือต่างโมเดล ต่างวิธีการคือ บางทีมันอยู่ที่ Target ว่าคนเราอยากเสพหรือสพรัก ๆ ใคร ๆ มากกว่าเรื่องของชีวิต พี่อาจจะมั่วทฤษฎีนี้เอาเองก็ได้นะ ยิ่งในประเทศที่มีปัญหามาก ๆ บ้านเมืองไม่นิ่ง คนเค้าก็อยากจะเสพอะไรที่มันบันเทิงเป็นความรัก ตลก อะไรก็ว่ากันไป เสพอะไรที่มัน Positive นะ พุดง่าย ๆ คือพี่ว่าความรักขายง่าย คนดูสัมผัสง่ายกว่าชีวิต (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อความจากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งก้องเกียรติ ไข่มศิริ และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ โดยคุณภาคภูมิ วงศ์ภูมิ นั้นมีแนวคิดว่าการดำเนินเรื่องราวแบบดราม่า หรือหนังชีวิตจะช่วยเหลือในเรื่องราวบางอย่างส่วนใหญ่ในเรื่องของกรรมได้เป็นอย่างดี รวมถึงปวีณ ภูริจิตปัญญา ที่มองว่าหนังที่มีเนื้อเรื่องของความรักอยู่แล้วก็ คือ หนังที่มีความเป็นดราม่าด้วย ส่วนก้องเกียรติ ไข่มศิริ ที่แม้จะเห็นด้วยกับการสร้างหนังผีแนวคิดดราม่านี้ แต่ก็มองว่าการดำเนินเรื่องราวด้วยความรักนั้นจะทำให้ผู้ชมมีความต้องการที่อยากจะดูมากกว่าหนังแนวชีวิต แสดงว่าหนังผีทุกเรื่องนั้นแท้จริงแล้วก็อาจมีปมดราม่าบางอย่างซ่อนอยู่ แต่จะถูกนำเสนอออกมาแล้วเน้นเรื่องราวแบบใดก็ขึ้นอยู่กับแนวคิดหลัก (Concept) ของหนังผีเรื่องนั้นด้วย

4. การสืบหาความจริงจากปมปัญหา คือ อารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกสงสัยในความลึกซึ้งของหนังผี ซึ่งผู้วิจัยพบว่าวิธีการในการคลี่คลายความสงสัยเหล่านี้จาก วิทยาศาสตร์, ศาสนา, ไสยศาสตร์และตำราหรือทวาร โดยที่ผู้ผลิตอาจเลือกนำมาใช้ในภาพยนตร์ ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

พวกพี่จะเรียกหนังพวกนี้ว่าผี Hint คือ ผีมาคอยเฉลยว่ามีอะไรบ้าง แต่ผีพวกนี้ก็จะมีการประหลาดอย่างหนึ่งที่ต้องทำให้ยากเข้าไปเพื่อจะบอกความจริงบางอย่างคือผีมันทำอะไรก็ได้ เดิน ๆ ไปอยากให้อันไหนมีเมฆปรากฏเป็นตัวเลขก็ได้ ถ้าคิดในมุมกลับกันนะถ้าเป็นหนังสืบสวนสอบสวนจริง ๆ มันต้องเป็นเรื่องของหลักฐานล้วน ๆ ดูจริงจัง ถ้าพระเอกถูกผู้ร้ายยิงสุดท้ายพระเอกเจอผู้ร้ายเราต้องการหลักฐานที่มาอธิบายว่าเจอได้ไงวะแต่พอเป็นหนังผีบูบเราก็ไม่ต้องการเหตุผลทันที เราจะคิดว่าอ้อ ก็มันเป็นหนังผีก็เลยตามเจอผู้ร้ายได้ ถึงจะพยายามอธิบายว่าผีมันตามเจอผู้ร้ายได้ไงถ้าเอาเหตุผลนี้ไปบอกตำรวจเค้าก็ไม่เชื่อเพราะไม่มี

หลักฐาน เพราะมีมันอยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์ที่เราจะต้องรู้ ซึ่งนี่เป็นข้อได้เปรียบของหนังสือสืบสวนสอบสวน ถ้าให้ตอบคำถามข้อนี้ได้คือมีมันทำอะไรที่ไร้กฎเกณฑ์ได้ทั้ง หด ถ้ามันทำแล้วสนุกทำออกมาแล้วตื่นเต้น ช่วงแรกหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่คนพยายามหามาอธิบายก็มีส่วนช่วยหาความจริง แต่สุดท้ายก็เป็นฝีมือที่มาเฉลย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

สิ่งที่ชัดเจนคือเลือกใช้เป็นแค่หนึ่งวิธีการ แต่หนังทุกเรื่องไม่ต้องเป็นหนังสือหรือมักจะมีข้อค้นพบบางอย่าง หรือ Message บางอย่างในตัวละครไม่จำเป็นต้องพูดตรง ๆ ไม่จำเป็นต้องเข้าไปสืบสวนก็ได้ ถ้า Message เมื่อจบแล้วทำให้คนดูรู้เรื่อง निकออกปะ มันเป็นเรื่องหนึ่งที่จะเลือกมันอยู่ที่ concept นั้น ๆ ของหนังว่าต้องการเลือกวิธีการแบบไหนมันไปได้มากกว่ากัน ซึ่งถ้าธรรมชาติมันจะต้องเป็นหนังสือสืบสวนสอบสวนมันก็ต้องเป็นสืบสวนสอบสวน คือมันขึ้นอยู่กับคนทำว่าเค้าจะเลือกทำอะไร ๆ หรือมีลูกล่อลูกชนในการทำด้วย (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังสือในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดอารมณ์แห่งความลึกลับ การสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้นมาจากการตั้งความลึกลับหรือข้อสงสัยให้เกิดขึ้นในเนื้อหาหนังสือซึ่งพบในหนังสือทุกเรื่องตั้งแต่แรกอยู่แล้ว ถ้าเป็นหนังสือสืบสวนสอบสวน จะเกิดเหตุการณ์อะไรก็ได้ไม่มีเหตุผลที่อ้างอิงได้ เพราะแม้แต่ตำรวจก็ไม่เชื่อถือในเหตุผลที่เหนือธรรมชาติเหล่านั้น หรือบาง ครั้งหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์เหล่านี้ได้และสุดท้ายผู้ก็ต้องออกมาบอกความจริงอยู่ดี หรือไม่ก็เป็นหลักฐานทางไสยศาสตร์ เพราะการกระทำของมันอยู่นอกกฎ เกณฑ์ที่คนเราตั้งไว้ ซึ่งแนวคิดที่ได้จากผู้กำกับสองคนนี้ทำให้ทราบว่ายังอยู่ภายใต้ขอบที่ผู้วิจัยค้นพบอยู่นั่นเอง ซึ่งระดับความลึกลับจะต่างกันไม่เหมือนกันทุกเรื่องบางเรื่องอาจไม่ต้องการลึกลับมาก หรือต้องการลึกลับมาก โดยวิธีการในการหลีกเลี่ยงเพื่อไปหาคำตอบในแต่ละปัญหานั้นก็จะแตกต่างกันด้วย

5. วิทยุ คือ การนำวิทยุมาเพิ่มอารมณ์แห่งความลึกลับในแบบที่แตกต่างซึ่งอาจเกิดผลที่ตามมา ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสาเหตุที่ทำให้วิทยุเกิดความลึกลับคือ วิทยุที่นั้นต้องการที่จะค้นหาตัวตนที่แท้จริง และวิทยุที่นั้นมีปัญหามากมายที่ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยากที่จะเข้าใจซึ่งผู้กำกับได้นำลักษณะเด่นของวิทยุดังกล่าวนำมาผลิตภาพยนตร์ เพื่อให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจ ดังตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ คือ

คือ คนเรามันชอบฟังเรื่องผีอะครับ คือมันเป็น nature ที่คนเราพยายามไปหา และก็ต้องคุยเรื่องผีกันอะตกตึกอยู่ด้วยกันครบที่ไรชอบคุยเรื่องผี อยู่หอพักก็ต้องเล่าเรื่องผี หรือไปที่แปลก ๆ ถ้าเพื่อนพูดอะไรผิดที่ผิดทางเราก็จะเริ่มรู้สึกกลัวขึ้นมาไม่ก็ต้องตบปากตัวเองมันอยู่ใน nature ของคนไทยอยู่แล้วพอเราทำเรื่องพวกนี้ คนก็จะเข้าใจว่าอ้อไอ้กลุ่มวัยรุ่นพวกนี้ไปลบหลู่สิ่งเหล่านั้นนะ แล้วจะเกิดอะไรตามมามันเป็นสิ่งที่ไม่ต้องอยู่ในหนังเราก็เจอครับ แล้วพอหยิบประเด็นนี้มาทำเป็นหนังมันก็เลยง่ายขึ้น แต่ประเด็นที่เซยมากแล้วเพราะทุกวันนี้การลบหลู่มันน้อยลง คือแต่ก่อนยังมีแพชั่นที่ฮิตไปบ้านผีตอด้ง ๆ ซึ่งถ้าเป็นยุคนั้นมันอาจสนุกแต่ ในปัจจุบันเรื่องผีมันหายไปจากสังคมมากแล้วจนไม่มีใครไปสนใจเรื่องผีมากแล้วอะ แต่หนังผียังขายได้ แต่การที่คนคนหนึ่งจะมีเรื่องผีมาเล่า มันไม่ค่อยมีแล้วมีแต่เรื่องผีเดิม ๆ ที่เค้าเล่ากันมา คือที่พูดมามันคือความคึกคะนองของวัยรุ่นล้วน ๆ นะคือการอยากลองทำอย่างโน้น อยากลองดี คือการลองดีมันง่ายมากกับการเชื่อมเรื่องราวในหนังผีของเราคือ ทำไงก็ได้ให้คนที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยมาผูกเรื่องเข้าด้วยกันนั่นก็คือการลองดีของวัยรุ่นไม่ต้องไปผูกเรื่องมากมาย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

“ก็ลองของไง concept ชัดเจน วัยไหนที่ยังมีการลองดี ลองของ ก็ต้องเป็นวัยรุ่นอยู่แล้ว ก็มันซ่า ก็อาจจะกลายเป็นวัยที่ไม่ค่อยชัดเจนสุด คือ มันเป็นวัยที่แบบเสี่ยงที่จะดำหรือขาวก็ได้ จะลองในสิ่งที่ไม่รู้ทำให้เตลิด มันดำเนินเรื่องได้ง่าย” (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และคุณก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ในเกิดอารมณ์แห่งความคึกคะนองของวัยรุ่นนั้นมีทั้งเรื่องการที่วัยรุ่นเป็นเด็กยุคใหม่ที่มีความทันสมัยไม่เชื่อเรื่องผี จึงต้องการพิสูจน์ตัวเอง หรือการไปลองดีกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติอย่างเรื่องผี จนเกิดเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ตามมา เพราะการลองดีของวัยรุ่นแม้เป็นประเด็นที่ล้าหลังมากแล้วแต่ก็ยังถูกหยิบยกให้มาอยู่ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์อยู่ เพราะการดึงคนที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยมาผูกเรื่องเข้าด้วยกันนั่นก็คือ การลองดีของวัยรุ่นไม่ต้องไปผูกเรื่องมากมายก็เข้าใจได้ ซึ่งทั้งนี้แนวคิดของผู้กำกับที่นำวัยรุ่นมาเกี่ยวข้องในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ ยังอยู่ภายใต้ชนบที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต หรือในที่นี้คือผู้กำกับ ในหัวข้อของการพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทยที่มีความ

หลากหลาย โดยสูตรขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) อารมณ์ที่เกิดจากการถูกผีหลอก ระดับความกลัวขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของคนดูเองไม่สามารถวัดระดับได้ ถึงประสบการณ์จะแตกต่าง แต่คนดูทุกคนจะมีอารมณ์ร่วม ในหนังผีได้เหมือน ๆ กัน และความกลัวแบ่งออกเป็นผีออกมาหลอกชัดเจนและการหลอกแบบไม่เห็นผี

2) ความตลก ระดับความตลกขึ้นอยู่กับโครงเรื่องหนังผีตระกูลย่อย หนังผีแต่ละเรื่องจะมีการใส่ความตลกไม่เท่ากัน เพราะความตลกอาจทำให้ความสมจริงของหนังเปลี่ยนไป แต่ไม่พบในหนังผีทุกเรื่อง และหากนำนักแสดงตลกมาแสดงไม่ว่าแทรกตัวตลก หรือผีตลก script จะไม่ชัดเจนแต่เน้น skill นักแสดงเอง ส่วนหากนำคนที่พยายามทำให้ตนเองตลกมาแสดงต้องใช้ script จากผู้กำกับที่ชัดเจนเพื่อเพิ่มความตลกเข้าไปมักเป็นการล้อเลียนและเสียดสีสังคม นอกจากนี้ลักษณะความตลกยังเป็นวัฒนธรรมของมโหรีสพไทยและความตลกยังเป็นการทำทนายอำนาจของผีด้วย

3) ความรักและมิตรภาพ ส่วนใหญ่มาจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ยอมละ ส่วนใหญ่คือผีมีทั้งรักแท้คือการหลอกหลวงและรักแท้ต้องลาจาก อารมณ์ความรักมักนิยมมาสร้างความสัมพันธ์ในหนังผีเพราะมีความเป็นดราม่าอยู่สูง มาจากผีและคนมักมีอุปสรรคที่เกิดจากความรักที่อยู่ด้วยกันไม่ได้

4) การสืบปมปัญหา ระดับความลึกซึ้งขึ้นอยู่กับโครงเรื่องหนังผีตระกูลย่อย หนังผีแต่ละเรื่องจะมีการใส่ความลึกซึ้ง สืบสวนไม่เท่ากัน และพบในหนังผีทุกเรื่อง ส่วนวิธีการในการสืบหาความจริงช่วงแรกมักใช้วิทยาศาสตร์ ดำรวจ แต่สุดท้ายมักจบด้วยหลักฐานทางไสยศาสตร์ เพราะเป็นหลักฐานที่ผีทำให้เกิดอยากทำอะไรก็ได้ เพราะผีอยู่นอกกฎเกณฑ์ของมนุษย์

5) ความคึกคะนองของวัยรุ่น ส่วนมากที่ผ่านมามักเกิดจากการพิสูจน์ตนเอง จนทำให้ลองดีในสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ เพราะวัยรุ่นคือคนสมัยใหม่ที่ไม่ค่อยเชื่อเรื่องผี โดมากับวิทยาศาสตร์ดังนั้นจึงต้องการหลักฐานมาอ้างอิงแต่ถ้าไม่เชื่อก็จะเข้าไปลองดีเอง แต่การนำวัยรุ่นมาเชื่อมโยงเรื่องในหนังผีนั้น เป็นรูปแบบที่ใช้มานานมากแล้ว

ทั้งนี้ อารมณ์ที่พบยังอยู่ภายใต้สูตรขนบการพัฒนาเหตุการณ์ทั้ง 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว ลึกซึ้ง อารมณ์ตลก อารมณ์ความรักและมิตรภาพ และอารมณ์ที่มาจากวัยรุ่น ที่ผู้วิจัยค้นพบแล้ว และนอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่ายังมีแนวคิดในการพัฒนาเหตุการณ์อีกรูปแบบหนึ่งที่ได้จากวิธีการสร้างหนังผีของผู้กำกับช่วงพัฒนาเหตุการณ์นั้นคือ การดำเนินเรื่องด้วยความดราม่า หรือหนังผีที่มีการดำเนินเรื่องแบบหนังชีวิต อาจไม่เป็นที่นิยมเท่าหนังผีแบบความสัมพันธ์ด้านความรัก

โดยตรง แต่หนังสือเรื่องจะมีปมดราม่าซ่อนอยู่ ขึ้นอยู่กับผู้กำกับว่าต้องการนำเสนอออกมาในรูปแบบใด

ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของการสร้างขั้นภาวะวิกฤติเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนจุดวิกฤติของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3

แสดงบทบาทของชนบขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ขั้นภาวะวิกฤติ	การเปิดเผยความจริง	การเปิดเผยเรื่องราวที่ซ่อนเอาไว้ บางอย่างที่คุณดูเค้าคาด การณ์ไว้ไม่ถึงขึ้นอยู่กับตำแหน่ง จำนวนครั้ง เรื่องราวที่เปิดเผยในการหักมุมที่จะทำให้หน้าสนใจ	เป็นไปตามชนบที่ค้น พบกล่าวคือ จุดวิกฤติคือ จุดที่เปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่ แต่สิ่งที่แตกต่างจากข้อค้นพบคือ หนังผีบางเรื่องอาจไม่มีจุดวิกฤติก็ได้

จากตารางที่ 5.3 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของขั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ในหนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางคน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ก็มันจะมีหนังผี 2 ประเภทแหละ ถ้าหนังผีประเภทแรกก็คือเราเล่าเรื่องง่าย ๆ ตรง ๆ ไปเลยไม่ต้องหักมุมอะไรเลย สมมติอย่างพวกหนังผีสมัยก่อนนางนากเค้าก็ไม่มีหักมุมนะ แต่หนังผีสมัยใหม่นี้มีการหักมุมเพื่อให้คนดูเค้ารู้สึกว่ามันมีเนื้อ

เรื่องที่ถูกละเลยเอาไว้ บางอย่างมันเป็นเรื่องที่คนทำหนังเค้าวางเอาไว้หลอกคนดู ตั้งแต่ต้น อย่างบอดี้นี่ก็หลอกคนดูแล้วเห็นมะ ไม้เป็นตุเป็นตะและก็เล่าข้าม แทนที่จะเล่าไปเรื่อย ๆ เป็นความเลวของคนทำหนัง และก็ไปเฉลยว่าที่คิดมา โห!!! เหมือนโดนต่ออายารมณ์ในโรงหนัง เหมือนหักมุมอย่าง The Sixth Sense อย่างนี้มันเป็นเรื่องในการทำหนังมากกว่า หนังผีบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องหักมุม ทุกเรื่องหรือ และการหักมุมหลายรอบหรือครั้งเดียวมันขึ้นอยู่กับว่าถ้าทำแล้ว Work ก็โอเค ส่วนเรื่องจะมีการหักมุมลักษณะไหนที่ว่ามันเป็นเรื่องของทางบท มากกว่าว่าต้องการหลอกคนดูไปทางไหนมันเป็นเรื่องของทางเลือกมากกว่า เพราะมันก็คือ การเฉลยสิ่งที่ผู้ชมไม่รู้และอาจถูกหลอกมาตั้งแต่ต้นบางเรื่องอาจมีการเฉลยด้วยการย้อนภาพ flashback ไปเจอเหตุการณ์ในอดีต หรือบางเรื่อง อาจมาเจอศพ หรือบางเรื่องอาจมาเจอแค่ไดอารี่เล่มหนึ่ง (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จุดวิกฤติที่พบมาอาจมีตั้งแต่เปิดเรื่องเลยก็ได้ สามารถคิดได้หมดไม่มีสูตรตายตัว ถ้านิยมทำมีหลายแบบ เช่น เปิดมาด้วยหักมุมครั้งที่ 1 และมีหักมุมครั้งที่ 2 ทำให้คนดูตอนแรกเขาแล้วตอนนี้หักมุมแล้ว แต่จริง ๆ ยิ่งกว่านี้ การหักมุมมันมีศาสตร์ของมันต้องทำให้คนดูรับรู้ข้อมูลทั้งหมดก่อน แล้วจึงหักมุมตอนจบทำให้รู้สึกที่เราเก่ง ทำให้คนดูไม่รู้ว่าจริง ๆ เรื่องราวเป็นอย่างไร คนดูเดาเรื่องไม่ได้ (ไม่เป็นไปตามที่คนดูคิดไว้ตอนแรก) หนังหักมุมที่ดี ก็อย่าง The Sixth Sense ที่ทำให้คนดูเค้าเห็นหมดทุกอย่างแล้วสุดท้าย ก็มีการหักมุมตอนจบครั้งเดียวแต่เรื่องอื่นอย่าง The Other ก็มีครั้งที่ 2 ครั้งที่ 3 ทำให้คนดูเขวไปเขามา แต่ก็อยู่บนพื้นฐานที่ทำให้คนดูรู้เรื่องทุกอย่างอยู่ก่อนแล้ว การหักมุมคือการทำสิ่งที่คนคาดไม่ถึง (ภาควิทยา วรวิทย์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ 2 คนทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และภาควิทยา วรวิทย์ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังชั้นจุดวิกฤติหรือจุดหักมุม คือ การสร้างจุดหักมุมนั้นมาจากการเฉลยความจริงบางอย่างที่ซ่อนอยู่ ซึ่งก่อนนั้นอาจหลอกคนดูให้เขวด้วยเรื่องราวบางอย่างมาก่อน แล้วมาเฉลยความจริงที่น่าตกใจตอนท้าย ส่วนจะมีวิธีการเล่าเรื่องราวให้มีการเปิดเผยความจริงแบบใด หรือเรื่องอะไรที่จะนำมาเปิดเผย นั่นคือ การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี การเปิดเผยความต้องการของผี ก็ขึ้นอยู่กับวิธีการเลือกวิธีการของผู้กำกับแต่ละคน ซึ่งการเปิดเผยความจริงที่ซ่อนอยู่ในจุดวิกฤติเหล่านี้ก็ยังอยู่ในขอบที่ผู้วิจัยได้ค้นพบเช่นกัน แต่

ความคิดที่เพิ่มเติมที่เป็นองค์ประกอบที่ทำให้สูตรของชั้นวิกฤติมีความสมบูรณ์มากขึ้น จากการวิเคราะห์แนวความคิดของผู้กำกับ คือ จำนวนของการใส่จุดหักมุม เพราะบางเรื่องอาจมีจุดหักมุมมากกว่า 1 จุดขึ้นอยู่กับบทที่เลือก และที่สำคัญหนึ่งผิบางเรื่องอาจไม่ต้องมีจุดวิกฤติก็ได้ เช่น หนึ่งผิเรื่องนางนาคสมัยก่อนที่ดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ แล้วสุดท้ายผิก็ถูกปราบ อาจเป็นเพราะหนึ่งผิเหล่านี้ คนดูนั้นสามารถเดาเนื้อเรื่องได้หรือเป็นหนึ่งผิไทยแบบเก่าแต่นำมาทำใหม่ตามยุคสมัย โดยการใส่หรือไม่ใส่จุดหักมุมถ้าทำให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาแล้วจะเลือกแบบใดก็ได้ และตำแหน่งของการวางจุดหักมุม สามารถวางได้ทั้งต้นเรื่อง กลางเรื่อง และตอนท้ายเรื่อง ขึ้นอยู่กับลักษณะของบทหรือการต้องการสื่อความหมายในหนึ่งผิให้ผู้ชมเช่นกัน

ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนึ่งผิไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของชั้นภาวะคลี่คลายเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนึ่งผิไทยในส่วนการคลี่คลายเรื่องราวของหนึ่งผิที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.4

แสดงบทบาทของชนบชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ที่ใช้เป็น
แนวทางในการผลิตหนึ่งผิไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนึ่งผิไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ชั้นภาวะคลี่คลาย	1) การปราบผิ 2) ผิได้ทำตามความต้องการ	เป็นแนวคิดหนึ่งในการคลี่คลายปมที่มีผลมาจากรื่องการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ผิได้ทำในสิ่งที่ตนอยากทำอาจมาแก้แค้นหรือมาบอกสิ่งที่ถูกต้อง หรืออยากจากไปจากวังวนที่ติดอยู่	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และสิ่งที่แตกต่างออกไปคือ คนเองก็ได้ทำตามสิ่งที่ตนต้องการเหมือนกัน ในช่วงคลี่คลายปมจะเป็นวิธีไหนขึ้นอยู่กับจุดหักมุมที่เปิดเผยมาก่อนหน้าหรือขึ้นอยู่กับแก่นของหนึ่งผิเรื่องนั้น

จากตารางที่ 5.4 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของชั้นภาวะคลีคลาย (Falling Action) ในหนังผีไทย ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

คือ วิถีคลีคลายมันคงสืบเนื่องมาจากโคลแมกซ์นะฮะ ว่าโคลแมกซ์นั้นเกิดอะไรขึ้น จุดต่อมา คือ จะต้องคลีคลายออกมาเป็นยังไงมากกว่าคือเราคงไม่สามารถหยิบจุดโคลแมกซ์นี้กับวิธีในการคลีคลายนี้มาต่อกันได้ เพราะเรื่องทั้งเรื่องมันควรจะเป็นเรื่องของมันมากกว่า เราไม่สามารถที่จะเอาวิธีของหนังเรื่องนี้มาคลีคลายหนังเรื่องนี้ อย่างที่บอกถ้าหนังเรื่องนี้มันมีโคลแมกซ์ที่สำคัญมากวิธีในการคลีคลายก็ต้องสำคัญไม่แพ้โคลแมกซ์เลย โคลแมกซ์มีการหักมุมทำให้คนดูหาว่าเกิดอะไรขึ้นจุดคลีคลายต้องทำให้คนดูเข้าใจว่าอ้อ ๆ ๆ เป็นอย่างนี้คิดมาได้ไง แต่ถ้าหักมุมปั๊บแล้วไม่มีการคลีคลายคนดูเค้าก็จะรู้สึกเอ๊ะอะไร น้ำหนักของหนังมันจะไม่มีที่นั่นนะครับ หรือถ้าไม่มีการหักมุมนะแต่นางเอกเอามาฟันผีคอขาด แล้วผีตาย แล้วตอนจบเราอาจจะอยากเห็นนางเอกเดินออกจากป่าอย่างมีความสุข พระอาทิตย์ขึ้น หรืออีกแบบพอตัดหัวผีเสร็จก็เจอผีอีก 10 ตัวยืนอยู่ข้างหน้าแล้วหนังก็จบขึ้นอยู่กับการให้ตัวละครไปเจอกับการคลีคลายรูปแบบไหนมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ก็ถูกต้องนะว่าหนังบางเรื่องพอจะจบแล้วก็ต้องเคลียร์ แต่หนังบางเรื่องก็มันก็ไม่เคลียร์ในบางปมนะ มันอยู่ที่ว่าเราเลือกจะทำอะไร คือแบบจะเคลียร์หมดทุกปมก็ได้มาทำให้คนสบายใจดีกว่ามัย หรือเคลียร์บางปมแล้วเก็บบางปมเพื่อทิ้งความสงสัยว่าเฮ้ย! ทำไมมันต้องจบแบบนี้ ก็ได้มันไม่มีกฎตายตัว (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญาและก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังช่วงการคลีคลายปม นี่ก็คือการสร้างหนทางในการแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลมาจากจุดวิกฤติ เพราะถ้าจุดวิกฤติยิ่งทำไว้ดีมากเกินไปคนดูก็ย่อมมีความคาดหวังอยากเห็นจุดคลีคลายนั้นมีวิธีการที่สำคัญไม่ด้อยไปกว่ากัน ทั้งนี้ความหมายในการคลีคลายปมนั้นก็อยู่ภายใต้คำจำกัดความที่ผู้วิจัยได้ค้นพบเช่นกัน และแม้หนังผีบางเรื่องจะมีจุดหักมุมหรือ ไม่ก็ตามเรื่องราวในหนังผีก็ย่อมต้องดำเนินต่อไป โดยจะมีทั้งคลีคลายทุกอย่างที่เดียว

เลยหรือจะค่อย ๆ คลี่คลายไปเรื่อย ๆ แล้วปกปิดบางส่วนเอาไว้ตอนจบอีกครั้งก็ได้ ส่วนวิธีการนั้นก็ขึ้นอยู่กับลักษณะของเรื่องราวหลัก ๆ ของหนังสืออีกที โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่กล่าวถึงวิธีการในการคลี่คลายปัญหา คือ

1. การปราบผี คือ วิธีที่คนต้องการปราบผีหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ที่ควรอยู่หรือจากโลกมนุษย์ไป ในที่นี้ผู้วิจัยจะหมายรวมถึงการจากไปแต่โดยดีของผีเองด้วย โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่เกี่ยวกับแนวคิดช่วงคลี่คลายเรื่องราวโดยการปราบผี คือ

การปราบผีโดยพระหรือหมอผีมันเป็นการคลี่คลายแบบ supernatural อะเช่นเหมือนหมอผีอะรู้ว่าปราบได้ทำไมไม่ออกมาตั้งแต่ต้นเรื่องวะ คือมันก็เป็นวิธีการที่ natural มาก ๆ บางทีเค้าไม่เกี่ยวกับเรื่องเลยแต่ออกมาปราบนิกออกมาะ มันใช้พลังที่เหนือกว่าสิ่งที่หนังกำหนดไว้มาจัดการ ซึ่งคนดูก็อาจจะเฮ้ก็ได้ถ้าหนังมันถูกปูมาดีนะ หรือผีทำให้คนกลัวแทบตายสุดท้ายมีหมอผีคนหนึ่งอารมณ์ powerful มาปราบผีได้เราก็คงรู้สึกเฮ้เล่นกันอย่างนี้เลยหรือ และการปราบผีนี้ก็ขึ้นอยู่กับ theme ของหนังมากกว่าเพราะการปราบผีแสดงว่าผีต้องร้ายไง หรือผีเป็นสิ่งที่คนไม่ต้องการ แต่อย่างผีในเด็กหออย่างนี้ ไม่ได้มีการบอกในเรื่องว่าใครต้องการเค้าหรือใครไม่ต้องการเค้าเพียงแต่ว่า เค้าชวยที่มากอดอยู่ในวังวนนั้นแล้วก็มีคนมาช่วยเค้าให้หลุดจากวังวนนั้นเท่านั้นเอง แต่ว่าหนังบางเรื่องก็อาจเกิดปมดราม่าขึ้น ๆ เลยก็ได้อย่างอยู่กับคนแล้วรักกับคนเลย กลายเป็นโศกนาฏกรรมทางด้านความรัก พี่ว่ามันแล้วแต่ theme ของหนังเรื่องนั้นมากกว่า (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ก็เป็นเรื่องธรรมดาคนที่ผีต้องโดนปราบเพราะผีในเรื่องจริง ๆ แล้วคืออะไรผี คืออุปสรรค พอมีอุปสรรคในชีวิตเข้ามาโป้งในมหรสพของคนไทย ตอนจบตัวละครก็ต้องฟันฝ่าชีวิตเพื่อมาปราบผีตัวนั้น จะปราบด้วยตัวเองหรือปราบด้วยพระ หมอผีมา ก็ว่ากันไปแล้วก็จบนี่คือสูตรหนังผีทั่วไปของไทย และคนไทยก็อยากเสพอะไรที่ง่าย กรรมดีชนะกรรมเลว ทำดียอมได้ดีทำชั่วยอมได้ชั่ว เพราะฉะนั้นเค้าก็ต้องอยากเห็นอะไรที่ทำให้ผีต้องโดนปราบ และถ้าหนังเรื่องไหนทะเล้งทำผีที่ไม่โดนปราบมันก็ไม่ได้แปลว่าไม่ได้นะ อย่างชัตเตอร์สุดท้ายคนมันเลวกว่าผีคนดูจึงพร้อมมอภัยให้ผีได้แล้วก็ไม่โกรธที่ผีทำแบบนั้นเพราะผีก็เป็นคนดีมาก่อน (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปิณ ภูริจิตปัญญาและก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังช่วงการคลี่คลายปม โดยการปราบผี คือ วิธีการที่ถูกนำมาใช้ในการคลี่คลายปมปัญหาของหนังผีที่ใช้มานานมากแล้ว ทั้งหมดผี หรือพระมาปราบก็ดี แต่สาเหตุที่ยังนำมาใช้จนกระทั่งในปัจจุบัน นั้นอาจเป็นเพราะคนไทยเรานั้นเชื่อเรื่องการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว กรรมดีชนะกรรมเลว ผีร้ายที่คุกคามคนก็ต้องโดนปราบ หรือมีการปราบผีบางประเภทที่ผีก็อาจไม่ได้ตั้งใจร้ายกับคน แต่มีอุปสรรคความรักระหว่างผีกับคนเท่านั้น สุดท้ายผีก็ถูกปราบเพราะหนังต้องการนำเสนอว่าผีก็ยังเป็นสิ่งที่คนไม่ต้องการอยู่ดี นอกจากนี้ยังมีการคลี่คลายปัญหาตัวละครผี โดยมีคนดีที่พยายามช่วยเหลือผีให้หลุดพ้นจากบ่วงกรรม ที่ต้องมาล้างแค้นคนเลวไม่ได้ไปเกิด และสุดท้ายเมื่อผีแก้แค้นคนเลวสำเร็จคนดูก็ให้อภัยผีเพราะผีก็เป็นคนดีมาก่อนและที่ทำก็มีเหตุผล เพียงเพื่อแก้แค้นหรือเป็นการแก้ปัญหา นั่นก็เป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการคลี่คลายปัญหาของผี ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นวิธีการหนึ่ง ที่อยู่ภายใต้ลักษณะขนบของการคลี่คลายปัญหาโดยการปราบผีที่ผู้วิจัยได้ค้นพบ

2. ผีได้ทำตามความต้องการ คือ การแสดงถึงความต้องการทั้งในทางที่เลวและดีของผี หรือเรียกว่าเป็นการปฏิบัติการที่สำคัญของผีให้เสร็จสิ้นไปนั้นอาจมีผลมาจากการเปิดเผยความจริงในชั้นวิฤติถึงความต้องการที่แท้จริงของผี โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดช่วงคลี่คลายเรื่องราวโดยการที่ผีได้ทำตามความต้องการ คือ

ผมว่าสุดท้ายตอนคลี่คลายนี้ทั้งผีหรือคนหรือตัวแสดงในเรื่องนี้ได้ทำตามความต้องการ ได้ปลดปล่อยได้คลายปมว่าเกิดอะไรขึ้นไปแล้ว โดยต้องมีการอธิบายได้ว่าคนที่คลายปมออกมารู้สึกอย่างไรเพราะเราเอาใจช่วยมาตลอดเรื่องพอจบปุ๊บถ้าจบเลยเนี่ยเราจะรู้สึกเฮ้อ บอกหน่อยต่อว่าหลังจากนี้จะเกิดอะไรขึ้นกับชีวิตบ้าง คือถ้ามีบอกนิดหนึ่งก็ คนดูจะรู้สึกพอใจละส่วนผีก็แล้วแต่ว่าจะโดนฆ่าหรือไม่ก็ได้ อาจมีพลังหลงเหลืออยู่คอยไล่ฆ่าคนต่อไปจบแบบ Dark ๆ อย่างที่บอกมันไม่มีกฎตายตัวเราจะทำให้มันเกิดอะไรขึ้นก็ได้ (ปิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

คนดูจะมองเรื่องคลี่คลายของหนังผีเป็นแบบ cliché ไปแล้ว คือเปิดเรื่องมาแล้วเจอเรื่องลึกลับ ไม่รู้วาคืออะไรตัวละครก็เลวร้ายลงไปเรื่อย ๆ จนหนีออกจากเหตุการณ์ไปไม่ได้ เช่น จริง ๆ แล้วเราต้องเจอกับผีอยู่ รู้ว่าคนนี้ตายมาแล้ว 4 ปี สุดท้ายก็ต้องมาแก้ไขโดยการเผาซะ เพื่อจะผ่านมันไปให้ได้ คิดว่ารอดแล้ว แต่จริง ๆ ยังไม่รอด ผียังตามมา หรือสุดท้ายผีได้ทำตามความต้องการกลับมาแก้

แค่น ซึ่งเป็นสูตรที่เห็นในหนังสือทั่วไป ดังนั้นในปัจจุบัน คนทำหนังก็เลยจะทำหนัง
 ฝึแบบไม่ให้หักมุม ไปซะเลย โดยใช้หนังประกอบกันแล้วเล่าให้มันน่ากลัวสุดขีด
 ตอนจบก็ไม่ต้องการให้มันถึงจุดที่พีคสุด ๆ หรือหักมุมสุด ๆ คือทำให้คนดูสนุก
 ตลอดทั้งเรื่อง รู้สึกถึงจุดกลัวสุดขีด เหมือนขึ้นรถไฟเหาะแล้วตกลงมา โดยไม่มีหัก
 มุมเลย ซึ่งปัจจุบันเหมือนต้องมีการก่อสร้างจุดหักมุมใหม่ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ,
 สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ วัชรจิตปัญญญาและภาคภูมิ วงศ์ภูมิทำให้
 ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังช่วงการคลี่คลายปม โดยการที่ผู้กำกับได้ทำตามความต้องการ คือ ใน
 ช่วงการคลี่คลายปัญหานี้ทั้งผู้กำกับหรือตัวแสดงในเรื่องนี้ได้ทำตามความต้องการ ได้ปลดปล่อย
 ได้คลายปมว่าเกิดอะไรขึ้นไปแล้ว โดยต้องมีการอธิบายได้ว่าคนที่คลายปมออกมารู้สึกอย่างไร
 ต่อไปด้วย เช่น สุดท้ายผู้กำกับได้ทำตามความต้องการกลับมาแก้แค่น เป็นต้น ทั้งหมดนี้เป็นลักษณะ
 ขนบในการคลี่คลายปัญหาโดยการที่ผู้กำกับได้ทำตามความต้องการ และอยู่ภายใต้ขนบที่ผู้วิจัยค้นพบ
 แต่ที่แตกต่างออกไปคือตัวละครคนเองในหนังก็ได้ทำตามความต้องการ หรือได้เข้ามาคลายปม
 ด้วย เพื่ออธิบายเรื่องราวต่อมาในตอนจบเช่นเดียวกันกับผู้กำกับแต่ความต้องการของคนนั้นก็
 แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับเนื้อหาในหนังด้วยว่าต้องการให้ตัวละครคนได้ปลดปล่อยในรูปแบบใด

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร หรือในที่นี้คือผู้กำกับ ในหัวข้อการ
 คลี่คลายปัญหาในหนังไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีแนวคิดการคลี่คลายปัญหาในหนังไทย
 โดยการสร้างหนทางในการแก้ไขปมปัญหาต่าง ๆ จะขึ้นอยู่กับเนื้อหาจากจุดวิกฤติด้วย แต่หาก
 หนังบางเรื่องจะไม่มีจุดวิกฤติ การคลี่คลายปมก็ต้องมีเพื่อมาอธิบายเรื่องราวที่ต่อเนื่องไปจนก่อน
 ถึงจุดจบที่แท้จริงของเรื่องอยู่ดี โดยวิธีการในการคลี่คลายปมมีทั้งการปราบผี และการที่ผีเองได้ทำ
 ตามความต้องการ โดยสูตรขนบของการคลี่คลายปัญหาในหนังไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนด
 แนวความคิดของผู้กำกับทั้งสองรูปแบบที่กล่าวมา แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปจากความคิดหลักนี้คือ
 การคลี่คลายปัญหานี้ ก็เป็นการที่ตัวละครคนเองก็ได้ทำตามความต้องการและได้เข้ามาปลด
 ปล่อยความจริงและเรื่องราวบางอย่างด้วยเช่นกัน โดยความจริงที่ถูกคลี่คลายนี้อาจไม่ถูกเปิดเผย
 ทั้งหมดหรือเปิดเผยทั้งหมดขึ้นอยู่กับวิธีการในการนำเสนอที่จะมีผลต่อไปยังจุดจบอีกที

ชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขนบของ
 ชั้นการยุติเรื่องราวเหล่านี้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้า

ไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนของรายชื่อบุคคลในเรื่องราวของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.5
แสดงบทบาทของชนบชั้นการยุติเรื่องราว (Ending)
ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ชั้นการยุติเรื่องราว	การจบปัญหาบนโลกมนุษย์	หนังผีคือเรื่องราวของผีและคนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับบนโลกมนุษย์ ดังนั้นก็ต้องจบที่โลกของคนเช่นกัน และมีวิธีการจบ ทั้งจบแบบมีความสุข สิ้นสุดเสีย ทั้งทำ	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ ส่วนวิธีการที่จะนำมาใช้เป็นจุดจบของหนังผีแต่ละเรื่องขึ้นอยู่กับทางเลือกของผู้กำกับว่าต้องการแบบไหน มีทั้งมีความสุข สิ้นสุดเสีย ทั้งทำ

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

การที่หนังผีจบอยู่บนโลกมนุษย์เพียงอย่างเดียวเพราะว่าหนังไม่ได้เล่าเรื่องผีรับหนังเล่าเรื่องคนแล้วมีผีมาเกี่ยว คือหนังทุกเรื่องถ้าเปิดมาเลยมีผีนั่งอยู่แล้วผีนั่งคุยกับผีอย่างเดียวถ้าหนังที่เริ่มต้นแบบนั้นมันก็ต้องกลับมาจบที่โลกของผีมันจะไม่จบที่โลกคน แต่หนังผีที่เปิดมาแล้วเป็นคนแล้วมีผีมาหลอกยังงี้ก็ต้องจบที่โลกคนเพราะเราเล่าเรื่องของคนบนโลกคนอยู่ไงครับ คือถ้าเล่าเรื่องคนอยู่สุดท้ายไปจบที่โลกผีคนดูจะงงตันที่ว่าอ้าว! แล้วคนยังงี้ต่ออะ คือมันเป็นเรื่องของทางบทมาก กว่าอะ คือเราเริ่มยังงี้เราก็ต้องจบอย่างนั้นและการที่จะสร้างภาพนรก หรือโลกผีคือไม่มีใครมานั่งบอกว่าผีเค้าจะอยู่ยังงี้หรอกครับ เพราะพี่ว่าพอเราพูดถึง

เรื่องนรกปิฎกเนี่ยมันจะกลายเป็นเรื่องการทำเวรทำกรรมมากกว่ามันไม่ใช่ที่ที่ผีอยู่ละ ถ้าเป็นผีก็จะจากไปแบบขึ้นฟ้าภาพค่อย ๆ จางออกคือมันเป็นอารมณ์น้ำเน่าแบบนั้นเราก็จะรู้ว่าเค้าขึ้นสวรรค์ละ แต่ถ้ากลิ้งตัดไปที่ผีแล้วเห็นผีนั่งอยู่มีความสุขที่ว่ามันคงตลกน่าดูนะ เพราะเราอยู่บนโลกเราก็ต้องเอาเรื่องที่เรามีความเข้าใจจากความคิดของเราไว้ก่อนสิ่งที่ไม่รู้แน่นอน แต่ไม่ใช่ว่าถ้ามีแล้วผิดนะครับแต่ที่ว่ามันขึ้นอยู่กับความเข้าใจมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

“คือ การเล่าเรื่องผีเหมือนเล่าเรื่องกรรมให้ฟังจนจบหนึ่งเรื่องว่าเออเนี่ย สุดท้ายมันต้องจบประมาณนี้ เหมือนกับว่านิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า แต่ไม่เคยมีหนังที่บอกนิทานเรื่องนี้ยังไม่จบเพราะว่าจริง ๆ แล้วชะตากรรมของแม่นาคจะเป็นยังไงในชาติต่อไปหรืออะไรอย่างนี้เข้าใจมะ” (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในชั้นการยุดิเรื่อง คือ แนวความคิดที่สร้างจุดจบของหนังผีที่อยู่บนโลกมนุษย์ เพราะมองว่าหนังผีเป็นการเล่าเรื่องของคนเพียงแต่มีผีเข้ามาแทรกดังนั้นจุดจบก็ต้องอยู่บนโลกมนุษย์ แต่หากจะมีการทำหนังผีที่จบในโลกของผีก็ได้แต่คนที่สร้างก็ต้องมีความเข้าใจเรื่องราวในโลกของผีก่อนเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะชนบในชั้นยุดิเรื่องราว ที่อยู่ภายใต้ชนบที่ผู้วิจัยค้นพบ โดยนอกจากนี้ยังพบแนวความคิดของผู้กำกับที่มีต่อวิธีการในการสร้างจุดจบในหนังผีไทย ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับต่อไปนี้

ที่ว่าจริงแล้วพบถึงตอนจบมันอยู่ที่ว่าเราจะให้จบแบบไหน จบแบบประทับใจหรือเปล่า ผีที่มันอยู่ข้าง ๆ คนนี้มันต้องผ่านเรื่องราวมาแล้วถูกปะแล้วแก้ไขกันมาแล้วเนี่ย แต่ถ้ามันแก้ไขปั๊บมันไม่ได้อะ สุดท้ายผีกับคนมองหน้ากันก็ไม่ใช่ไรก็อยู่กันต่อไปอย่างนี้แหละคือเราอาจจะได้ความรู้สึกว่าเออแบบเค้าพยายามกันแล้วจริง ๆ ที่จะให้ผีไป แต่มันอยู่ที่ว่าเรารู้สึกประทับใจในบททั้งเรื่องรึป่าวในสิ่งที่เค้าผ่านกันมา หรือว่าอย่างหนึ่งพวกเดอะริงอย่างนี้คือจบปั๊บเรารู้ว่าผีก็ยังไม่อยู่แต่ใครจะเป็นเหยื่อรายต่อไปเท่านั้นเองแบบนี้ก็ได้ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จุดจบของหนังผีถ้าจบแบบดีก็คือการคิดในแง่ดี แบบเลวร้ายก็คือการแก้ไขอะไรไม่ได้ หรือแก้แล้วแต่ไม่ทัน ส่วนจบแบบทั้งทำย อาจทั้งสาเหตุไว้ว่าอาจจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป นอกจากนี้ยังมีการจบแบบไม่รู้เรื่องก็มีนะ คือหนังไม่ได้บอกอะไร

เลย ไม่ได้สรุปอะไรด้วยซ้ำ ให้ไปคิดเอาเองดูแล้วอาจงง ๆ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ยังงี้ก็ได้พี่ว่าจะจบแบบไหนก็ได้เนะ และถ้าเป็นแบบที่พี่เค้าไม่ยอมไปไหนก็ได้ อย่างถ้าคนทั้งโลกตายหมดก็ต้องเป็นผีอยู่ดี มันแล้วแต่ใจ เหมือนใครไปทำอะไร กับใครไว้สุดท้ายเค้าก็มาตามล้างตามล่าสุดท้ายเค้าก็มาเอาหมอผีมาปราบก็ปราบไม่ได้ สุดท้ายมาพระมาปราบผี พระปราบได้แล้วก็ปลดปล่อยวิญญาณด้วยการคุยกันว่าผีตัวนี้ตระหนกแล้วยอมแล้วเข้าใจกันแล้วชาวบ้านก็เข้าใจกันแล้วว่าเราอย่าไปติดใจเค้า อโหสิกรรมให้กันจบสูตรคนไทยเป็นอย่างนี้ ผีก็จะไม่มาละ แต่วันดีคืนดีรุ่นลูกหรือ Generation อาจไปล้ำเส้นวิญญาณตนเดิมก็ พร้อมจะกลับมา พระองค์เดิมอาจจะปราบผีได้หรือไม่มันก็อยู่ที่เราสร้างเรื่องใจ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปิณ ภูริจิตปัญญา ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังในชั้นการยุดีเรื่องราว โดยเป็นการที่ใช้ในการจบเรื่องราวที่แตกต่างกันนั่นคือ มีแนวคิดที่มีการจบแบบประทับใจมีความสุขเป็นการคิดในแง่บวก อาจมีทั้งผีจะไปหรือไม่ไปไหนก็ได้ขึ้นอยู่กับอุปสรรคในเรื่องที่ผ่านมาด้วยกันกับคนด้วย จุดจบแบบสูญเสียก็คือการแก้ไขอะไรไม่ได้ หรือแก้แล้วแต่ไม่ทัน ก็อาจมีการสูญเสียในเรื่องของชีวิตหรือความเป็นส่วนตัวของคน ส่วนจบแบบทั้งทำคือการทิ้งสาเหตุไว้ว่าอาจจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป หรือจบแบบไม่รู้เรื่อง คือหนังไม่สรุปอะไรเลยให้ผู้ชมไปคิดเอง ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะขนบในการยุดีเรื่องราวของหนังผีไทย ซึ่งทั้งขนบและประติสฐกรรมย่อยที่แตกต่างนั้นยังอยู่ภายใต้ขนบที่ผู้วิจัยค้นพบ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของชั้นยุดีเรื่องราวในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีของจบจบในหนังผีไทยนั้น มาจากแนวความคิดที่สร้างจุดจบบนโลกของมนุษย์ เพราะการสร้างหนังผีคือหนังของคนแต่ผีถูกนำเข้ามาแทรกไม่ใช่หนังของผี หรือแม้จะเป็นหนังที่มีผีแสดงแต่จุดเริ่มต้นคือมาจากคนแสดงและอยู่บนโลกของคน ดังนั้นจุดจบก็ต้องยังอยู่บนโลกของคนเช่นกัน นอกจากนี้ยังพบว่าแนวคิดที่จะหาวิธีการมาสร้างจุดจบในหนังผีไทยนั้นมีทั้งการจบแบบมีความสุข จบแบบสูญเสีย และจบแบบทิ้งท้าย โดยแนวความคิดที่วิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับนี้ อยู่ภายใต้สูตรที่ผู้วิจัยค้นพบ ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าสูตรขนบของการชั้นยุดีเรื่องราวในหนังผีไทยนั้น ได้มีบทบาทและเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับหนังผีไทย

ตัวละคร (Character typology)

ตัวละครผี (Ghost Character)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของตัวละครผีที่แตกต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจของผี และลักษณะอาวุธในการกำจัดผี ที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ ได้มีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในการสร้างตัวละครของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการผลิตตัวละครผี เพื่อหาคำตอบดังกล่าว

1.ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ อายุ และอีกหลายประการที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็นคือ “ตัวละครผี” ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.6

แสดงบทบาทของชนบตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1) เพศ	ผีเพศหญิง อ่อนแอ มักถูกกระทำ ตายไปแรงอาฆาตมากทำให้น่ากลัวมาด้วย ส่วนผีเพศชายไม่ค่อยพบมากเพราะการแสดงอำนาจมีเหตุผลกว่าผีเพศหญิงผีเพศ ที่สามหรือผีกะเทยตลก	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ เรื่องเพศหนังผีจะพบเพศหญิงมากกว่าเพศอื่นเพราะแสดงถึงความน่ากลัวได้มากกว่า
	2) อายุ	นำมาสร้างได้ทุกอายุ ขึ้นอยู่กับการสื่อความหมายแต่ละวัย ผีเด็กจะน่าสงสาร ชุกชุน ผีวัยรุ่นยังไม่ถึงที่ตาย ผีผู้ใหญ่ไปจนผีแก่มีประสบการณ์พลังมาก	เรื่องวัย ผีทุกวัยน่ากลัวได้หมด ขึ้นอยู่กับเรื่องและการสื่อความหมายที่แตกต่างกันแต่ละวัย

จากตารางที่ 5.6 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ได้แสดงให้เห็นว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์ ทั้งเรื่องเพศ และอายุ มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างตัวละครผีในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **เพศ** คือ การให้ความหมายเรื่องเพศของตัวละครผี มักมีความหมายอื่นแอบแฝงอยู่ด้วย โดยผู้วิจัยพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์เรื่องเพศ ที่เลือกมาเป็นตัวละครผีในหนังผีประกอบ ด้วย ผีเพศหญิง ผีเพศชาย ผีเพศที่สาม โดยตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศที่จะนำมาใช้ในการสร้างตัวละครผีมีดังนี้

เพศ หรือความสัมพันธ์แบบหญิงชาย เรื่องกรรมหรือสิ่งที่เคยทำกันไว้ อย่าง ซัดเตอร์ก็มีผีเพศหญิง เพราะเป็นเพศที่ถูกกระทำ เป็นเพศที่อ่อนแอ ไม่มีทางสู้ และเมื่อมาอยู่ในโลกของผี ผู้หญิงเหมือนได้พลังพิเศษที่จะมาเอาคืนแล้ว ที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นตัวเองมีอำนาจมากกว่า จึงมีการเอาคืนกับเพศชายที่เคยมากดขี่ตนเองทำให้น่ากลัว จากที่สังเกตมักจะไม่ค่อยมีผีผู้ชายนะ เพราะไม่ค่อยมาแก้แค้นรีบล่าอันนี้ไม่แน่ใจ ถ้าเอาหนังผีมารวมกันทั้งโลกจะเห็นว่าส่วนใหญ่ในหนังผีจะเป็นผีผู้หญิงมากกว่านะ ส่วนผีเพศอื่นอย่างผีเพศที่สามก็เคยดูอยู่เรื่องหนึ่งที่น่ากลัวแต่เรื่องนั้นไม่น่ากลัวเท่าไรนัก สามารถมาทำในหนังผีได้เหมือนกันนะ พี่ว่ามันไม่ดูตลกนะพี่ว่ามันน่ากลัวนะ พี่ว่ามันเป็นเพศที่มีปมเยอะมันก็เป็นไปได้ที่มันจะเอามาทำแล้วน่ากลัวก็เป็นไปได้ (ภาควงศ์ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

มันอยู่ที่จะทำมากกว่าถ้าจะเอาผีกะเทยมาทำจะทำให้ที่น่ากลัวก็ได้จะทำให้ตลกก็ได้หมด เพียงแต่เราต้องเข้าใจในรายละเอียดว่าเพศที่สามหรือกะเทยแทนค่าอะไรในส่วนใหญ่ เพราะว่าส่วนใหญ่คนมักจะมองกะเทยแล้วก็ตลก เพราะมันข้อควรระวังของการเอาผีกะเทยมาแสดงก็คือระวังจะตลก พอตลกไปความน่ากลัวอาจจะหายไป หรือก็ไม่แน่ถ้าผู้กำกับเก่งพอมันอาจมีทั้งความตลกและความน่ากลัวก็ได้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

พูดถึงเพศที่ว่าถ้าเป็นคนก่อนนะเพศหญิงถ้ามีคนมากระทำ จะมีคนเอาใจช่วยมากกว่าเพศอื่น เพราะผู้หญิงป้องกันตนเองไม่ได้อ่อนแอ และถ้าตายไปเป็นผีแน่นอนอยู่แล้วที่แรงอาฆาตก็จะมากและส่งผลถึงกรีดร้องจนน่ากลัว ถ้าเป็นผู้ชาย

ก็คงไม่น่ากลัว เพราะผู้ชายน่าจะออกทางลำ ๆ มากกว่า ถ้าเป็นผีกะเทยมารีด ร้องมันก็คงจะตลกมั้ง เป็นผีกะเทยมันดูตลกไป คิดว่าถ้าเป็นผีกะเทยมันคงไม่มา หลอกคนมันคงจะไปแอบดูผู้ชายแก้ผ้าอาบน้ำมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางประชากรศาสตร์ของ ตัวละครผี เริ่มจากเรื่องเพศ โดยถ้าเป็นผู้หญิงพบว่าเป็นผีที่มีความน่ากลัวกว่าเพศอื่น เพราะตอน เป็นคนมักเป็นเพศที่อ่อนแอและโดนเพศชายกระทำผู้ชมจะเอาใจช่วย เมื่อตายไปเป็นผีแรงอาฆาต อำนาจแห่งผีจะมาก อีกทั้งยังมีเสียงกรีดร้องที่ทำให้รู้สึกน่ากลัวมากด้วย ผีเพศชายไม่ค่อยพบมาก ในหนังผีไทย อาจเป็นเพราะอำนาจที่เกิดจากแรงอาฆาตน้อยกว่าเพศหญิง และการแสดงอำนาจ แห่งผีก็ไม่น่ากลัวและมักมีเหตุผลมากกว่าเพศหญิง ส่วนผีเพศที่สามอย่างผีกะเทยผู้กำกับ ส่วนใหญ่คิดเหมือนกันว่าเป็นผีที่แทนลักษณะของความตลก หากต้องการเน้นความน่ากลัวก็ต้อง ใช้ปมทางด้านจิตใจของเพศนี้เข้ามาช่วย แต่ก็คงยังคงติดภาพตลกอยู่อาจทำให้หนังผีไม่น่ากลัว เท่าที่ควร ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นลักษณะชนทางประชากรศาสตร์เรื่องเพศ ของตัวละครผี และอยู่ ภายใต้งานที่ผู้วิจัยค้นพบ

2. อายุ เป็นการสื่อให้เห็นว่าในหนังผีนั้นหากจะกล่าวว่าผีมีอายุในช่วงใดก็จะพบว่า ช่วงอายุของผีนั้นมีความหลากหลายมาก ซึ่งประกอบด้วย ผีเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ ผีวัยชรา โดย ตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องวัย ที่จะนำมาใช้สร้างตัวละครผี คือ

ไม่เชิงชอบผีวัยเด็ก แต่เพราะเราผ่านช่วงเวลานั้นมาแล้วเราเข้าใจเรารู้ว่าเขารู้สึก อย่างไร ถ้าจะให้ทำหนังเกี่ยวกับคนแก่ เราก็คงจะทำได้ไม่ดี เพราะมันยังไม่ถึง และถ้าเป็นวัยทำงานที่เป็นอยู่ตอนนี้ ก็ยังไม่ชัด เพราะคนเรามักจะมองอะไรไม่ ชัดเจนในสิ่งที่กำลังเป็นอยู่ แต่ช่วงเด็กคือผ่านมาแล้ว เราเข้าใจมันอย่างชัดเจน แต่วัยรุ่นก็อยากทำนะ ผมก็เคยเป็นวัยรุ่นมาเหมือนกัน (ทรงยศ สุขมากอนันต์, ออนไลน์, 2548)

ในหนังผีวัยเด็ก เด็กมักจะเห็นผีได้ในขณะที่ผู้ใหญ่จะต้องเห็นผีไม่ได้ และไม่เชื่อ เด็ก ผู้ใหญ่อาจจะเห็นแว็บ ๆ และถ้านำวัยแก่นี้มาเป็นผีคิดว่าน่าจะมีความ แตกต่างกับวัยเด็กอย่างชัดเจนเพราะวัยเด็ก หรือผีเด็กมักเป็นผีที่น่าสงสารกว่าวัย อื่น น่ากลัวมากกว่าวัยแก่เพราะตายตั้งแต่ยังเด็กทำให้ชน หรืออยากรู้เรื่องราว

มากขึ้นก็เลยออกมาหลอก ในขณะที่ผีคนแก่ดูมีพลัง เพราะแก่แล้วพลังจาก
ประสบการณ์ชีวิตคงแก่กล้าขึ้น ส่วนผีวัยรุ่นขึ้นอยู่กับว่าตายมาอย่างไรมากกว่า เพราะ
ยังไม่ใช่ว่าตายของเค้าจริง ๆ มันยังไม่ใช่อายุขัย เช่น ผีคนแก่ก็อาจแก่ตาย ผีวัยรุ่นก็
คงโดนทำร้ายตาย รถคว่ำตาย อันนี้ก็น่ากลัวได้อีก แต่ถ้าเป็นผีฟ้าผีช่างกลตีกัน
ตายเราคงไม่กลัวผีพวกนี้เราคงจะสมน้ำหน้ามันมากกว่า จริง ๆ ผีวัยรุ่นไม่น่ากลัว
เพราะมันคือวัยเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมาย มันดูไม่น่ากลัว เราเลือกทำผีเด็กกับผีคน
แก่ยังน่ากลัวกว่าเยอะ มันดูมีอะไรมากกว่า อย่างผีคนแก่คือถ้าแก่ไปเลยมันจะดูน่า
กลัวเราจะเห็นรูปงานศพทุกครั้งที่เป็นรูปคนแก่ ๆ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์,
26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และบทสัมภาษณ์ของ
ผู้กำกับจากข้อมูลที่มีอยู่แล้วโดยทฤษฎี สุขมากอนันต์ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังใน
เรื่องลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครผี เรื่องอายุ โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่ามีทุกวัย
จะมีความแตกต่างด้านคาแรคเตอร์ คือ มีความน่ากลัวหมดแต่ขึ้นอยู่กับว่าวัยไหนจะแสดงความ
น่ากลัวออกมาแบบใดตามลักษณะของเรื่องราวในหนังผีมากกว่า โดยผีวัยเด็กจะเป็นผีที่น่าสงสาร
ซุกซน อยากรู้อยากเห็น เพราะเค้ายังเด็ก และผู้กำกับนำมาสร้างเพราะเป็นวัยที่ทุกคนเคยผ่าน
ประสบการณ์ตอนวัยเด็กกันมาแล้วเลยเข้าใจถึงความเป็นเด็กและง่ายถ้าจะหยิบมาสร้างหนังผี
ผีวัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่ถึงอายุขัยของตัวเองอาจตายแบบไม่รู้ตัว ไม่ถึงที่ตาย เป็นผีที่วัยเดียวกับกลุ่ม
เป้าหมายดังนั้นความน่ากลัวอาจไม่ค่อยมากเท่าวัยอื่น ผีวัยผู้ใหญ่จนถึงวัยแก่ เป็นวัยที่แก่กล้า
ด้วยประสบการณ์ และทั่วไปจะเห็นว่าคนแก่มักตายด้วยอายุขัย ดังนั้นความลึกลับที่ลึกลับสมมาย่อม
มีมากกว่าวัยอื่น ซึ่งแนวคิดทั้งหมดเกี่ยวกับวัยของตัวละครผีนี้ อยู่ภายใต้ขอบที่ผู้วิจัยค้นพบ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ในหัวข้อของตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทาง
ประชากร ศาสตร์ในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีสร้างตัวละครผี ซึ่งมีลักษณะทาง
ประชากรศาสตร์ทั้งเรื่องเพศและอายุในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้าง
ตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์ในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความ
คิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้ ผู้กำกับส่วนใหญ่ต้องการให้มีผีผู้หญิงมากกว่า เพราะผี
ผู้หญิงก่อนตายจะมีความอ่อนแอ ถูกกระทำ ทำให้ผู้ชมเอาใจช่วยมากกว่าวัยอื่น และเมื่อตายไป
จะมีความอาฆาตแค้นมากกว่าวัยอื่นด้วย โดยการแสดงกิริยาที่กรีดร้อง และมีลักษณะดูร้ายใน
ตัวเอง และยังถ้าได้มีการแต่งหน้าก็ยังเพิ่มความน่ากลัวได้อีก ผีผู้ชายไม่ค่อยพบในหนังผีไทย อาจ
เป็นเพราะมีความโหดร้ายไม่เท่าผีเพศหญิงและไม่มีแรงอาฆาตเท่าผีเพศหญิงก็ได้ สุดท้ายผีกะเทย

มักถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความตลกแม้จะมีความน่ากลัวในบางมุมเพราะเพศที่สามเป็นเพศที่มีปมบางอย่างในตัวเค้าเองแต่ถ้าจะสร้างผีกะเทยให้น่ากลัวก็ต้องระวังความตลกจะไปลดความน่ากลัวในหนังผีด้วย ส่วนในเรื่องวัยของผีพบว่าผู้กำกับมีแนวคิดที่ทุกวัยสามารถสร้างความน่ากลัวได้หมด แต่ว่าขึ้นอยู่กับว่าจะนำวัยไหนมาแสดงมากกว่า เพราะแต่ละวัยมีการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน โดยผีวัยเด็ก จะมีความน่าสงสาร ซุกซน และอยากรู้ อยากเห็นจึงทำให้น่ากลัว เป็นวัยที่ทุกคนผ่านมาแล้วจึงง่ายต่อการกลับไปเข้าใจวัยเด็กอีก วัยรุ่นเป็นผีที่ส่วนมากตายเพราะไม่ตั้งใจตาย หรือยังไม่ถึงเวลา ความน่ากลัวอาจน้อยลงเพราะเป็นวัยเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายนั่นก็คือวัยรุ่นด้วยกัน แต่ถ้าเป็นสาเหตุการตายที่น่ากลัวก็อาจทำให้ผีวัยรุ่นมีความน่ากลัวขึ้นมาได้อีก สุดท้ายผีผู้ใหญ่ไปจนถึงผีแก่ เป็นผีที่มากประสบการณ์ดูมีพลังและความลึกลับมากกว่าวัยอื่นจุดนี้จึงนำมาสร้างความน่ากลัวได้ โดยแนว ความคิดที่วิเคราะห์จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับนี้ อยู่ภายใต้สูตรที่ผู้วิจัยค้นพบ ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าสูตรของการสร้างตัวละครผีในหนังผีไทย ในด้านขนบทางประชากรศาสตร์ทั้งเรื่องเพศและอายุนั้น ได้มีบทบาทและเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับหนังผีไทย

2. **ลักษณะทางกายภาพของผี** คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณะ ภายนอกที่คนมองเห็น แล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจน รวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.7

แสดงบทบาทของชนตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทาง
กายภาพผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชน	แนวทางในการผลิตหนังผีไทย ของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะทาง กายภาพของผี	1) การแสดงถึง ความเป็นอื่น	หนังผีไทยที่ผ่านมาลักษณะ ภายนอกดูน่ากลัว ถ้ารูปร่าง เป็นคนธรรมดา ก็จะพูดซ้ำ เหมา แต่ในปัจจุบันนำความไม่ รู้ของคนมาทำให้รู้สึกจับจุกไม่ ถูกว่าเป็นผี	เป็นไปตามชนที่ค้นพบ โดย ในการแสดงความเป็นอื่นนั้น แนวคิดที่เพิ่มเติมคือทำให้ ผู้ชมไม่สามารถจับจุดผีได้ว่า คืออะไรกันแน่ มีเพียงความ สงสัยความไม่รู้แล้วทำให้ผู้ชม กลัวมากขึ้น
	2) การแบ่ง ประเภทผี	มีทั้งผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูก ปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้นแต่ ยังคงกลิ่นอายแบบไทย ๆ และ ผีไทยที่ถูกผสมผสานผี ต่างประเทศ ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับ ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป	การแบ่งประเภทผีนั้นตรงตาม สูตรรวมถึงสาเหตุที่มาจาก การเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ด้วย

จากตารางที่ 5.7 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อ
แนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จาก
ลักษณะทางกายภาพ ทั้งเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่น และการแบ่งประเภทของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำ
ตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้
เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี** ที่ทำให้ทราบว่าผีไม่ใช่คนแม้มีบาง ส่วนที่
คล้ายก็ตาม ประกอบด้วย การเป็นคนปกติ แสดงรูปร่างน่ากลัว และวิญญาณกลุ่มหมอกควัน โดย
ตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความเป็นอื่นของผี ที่จะนำมาใช้
สร้างตัวละครผีคือ

โดยพื้นฐานที่ผ่านมานั่งเฝ้าไทยชอบที่จะสร้างตัวละครแบบชาวบ้านทั่วไป คือ เห็นแล้วต้องกลัวอะ เช่นหน้าละมาเลย แต่ที่ว่าในปัจจุบันนี้เนื่องจากคนดูเริ่มมีการรับรู้ว่ามีใบหน้าที่ละ ดูน่ากลัว ซึ่งทำให้คนดูเริ่มชินชา เพราะเห็นบ่อยมาก ไม่ค่อยเกิดความกลัวเท่าไร ดังนั้นถ้าทำหนังเฝ้าในลักษณะที่คนดูไม่สามารถจะดูออกว่า เฝ้าแบบไหน จับจุดไม่ถูก จะยิ่งสร้างความน่ากลัวให้คนดูมากยิ่งขึ้น เช่น กลัวในความมืด กลัวร่องรอยของเฝ้าที่ไม่รู้ว่าจะใช่หรือไม่ และไม่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นเฝ้าหรืออะไรกันแน่ พี่ว่าการสร้างหนังเฝ้าไทยในปัจจุบันนี้เรื่องการสร้างความเป็นอื่นมีความสำคัญมากเลยนะเพราะมันเป็นโจทย์ใหญ่ของผู้กำกับทุกคนในเรื่องของการสร้างความน่ากลัวของเฝ้าต่อ ๆ ไปอีก (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ทำได้เยอะ ยังเป็นหนังเฝ้าแบบญี่ปุ่นเป็นหนังเฝ้าที่ Create มากคือมันจะมีวิธีคิดหน้าตาหรือท่าทางการเดินหรือแบบการโผล่ได้หลากหลายมาก บุคลิกการเดินท่าทางการเดินแบบเหมือนคนเข้าอ้อนตลอดเวลา เดินสะดุด ล้ม ร่วง กลิ้งหรือคลานมา เหมือนจู่จอนเราไม่เคยเห็นหนังเฝ้าที่ต้องลำบากขนาดนี้ แต่ถ้าทำแล้วทำให้รู้สึกกลัวได้อีกก็คุ้มนะ อย่างหนังเฝ้าไทยถ้าจะทำให้เห็นว่าเหมือน อะไรทำนองนี้เฝ้าจริง ๆ เฝ้าที่เราเห็นเป็นคนปกติธรรมดา ถ้าตามบริบทของหนังก็อาจจะทำให้พูดซ้ำบ้าง เงา ไม่มีใครพูดด้วย เดินผ่านกระจกแล้วไม่เห็นถ่ายรูปติดวิญญาณมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางกายภาพของตัวละครเฝ้า เรื่องลักษณะความเป็นอื่นของเฝ้า โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการสร้างความเป็นอื่นนั้นมีหลายแบบ โดยหนังเฝ้าไทยที่ผ่านมามีสูตรที่ตายตัวว่าเฝ้ามักต้องหน้าละมีความน่ากลัวจากภายนอกที่ชัดเจน มีบุคลิกท่าทางการเดิน การโผล่แบบประหลาด จังหวะในการเข้ามา ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าถูกคุกคาม หรือถ้าจะโผล่มาแบบคนปกติทั่วไปก็จะมีลักษณะพิเศษที่ค่อนข้างพูดซ้ำ เงา ไม่มีใครพูดด้วย เดินผ่านกระจกแล้วไม่เห็นตัวเอง ถ่ายรูปติดวิญญาณ ซึ่งผู้ชมเริ่มไม่กลัว ซึ่งแนวคิดทั้งหมดเกี่ยวกับลักษณะความเป็นอื่นของตัวละครเฝ้านี้ อยู่ภายใต้ขนบของลักษณะทางกายภาพของเฝ้าที่ผู้วิจัยค้นพบ แต่สิ่งที่เป็นแนวความคิดแปลกใหม่คือ ผู้กำกับเห็นว่าการแสดงความเป็นอื่นของเฝ้าแบบชัดเจนไม่ว่าจะเป็นคนปกติธรรมดาแต่มีความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด หรือหน้าตาละ หรือการแสดงว่าเป็นวิญญาณทั้งหมดนี้คือความเป็นอื่นที่เห็นจากภายนอกก็ทำให้ทราบทันทีว่านี่คือเฝ้า แต่

ในปัจจุบันผู้คนเริ่มเกิดความเคยชินและไม่กลัวผีที่เห็นชัดเจนนี้ซักเท่าไรนัก แต่หากแสดงความเป็นอื่นของผีที่มาจากความไม่รู้ของคน ความไม่แน่ใจ ไม่ชัดเจน หรือการที่ผู้ชมเริ่มจับจุดไม่ได้ว่าใครคือผี หรือความมีด้นนั้นมันคืออะไรกันแน่ลักษณะความเป็นอื่นที่มาจากความไม่รู้แบบชัดเจนนี้จะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวในหนังผีได้มากกว่าหนังผีไทยในอดีต ซึ่งทั้งหมดนี้ก็ขึ้นอยู่กับบทในหนังผีด้วยว่าต้องการให้ผีมีลักษณะความเป็นอื่นที่ชัดเจนหรือไม่อย่างไรบ้าง

2. การแบ่งประเภทผี ที่มีทั้งผีไทยดั้งเดิมที่ถูกรื้อถอนและตีความหมายใหม่ หรือผีไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมจากชาติอื่น โดยตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องการแบ่งประเภทผี ที่จะนำมาใช้สร้างตัวละครผีคือ

มันอยู่ที่ความร่วมมือ ณ ตอนนั้นว่าเป็นอย่างไร อย่างที่ผมพยายามทำผีให้รู้สึกแตกต่างออกไปแต่มันก็ดูไม่น่ากลัวมันกลายเป็นตุตลกไปอย่างบอดี้คัท 19 ที่พยายามทำให้เหมือนการดูหนังละมุนละบาบ หนังผีไทยตาโปน ๆ หน้าละ ๆ แต่คนดูว่าตลกไม่เห็นน่ากลัวเลย แต่พอพี่ทำ make up ผมปิดหน้าทำตัวขาว ๆ เหมือนผีญี่ปุ่น คนกลัวเยอะกว่า ขึ้นอยู่กับความนิยม ณ ช่วงนั้น ๆ ด้วยนะที่ต้องการให้ผีเป็นแบบไหน อย่างผีฝรั่งก็ต้องใส่ contact lens ให้ตาเป็นสีดำจะได้ดูน่ากลัว ซึ่งหนังผีไทยที่เป็นแบบไทยแท้ดั้งเดิมถ้าเอามาสใส่ในหนังผียุคใหม่จะกลายเป็นความตลกทันที มันจะกลายเป็นผีนั่งโสร่งห่มสไบ เป็นหนังผีที่ออกแนวย้อนยุคมากกว่าร่วมสมัยทันที วิธีการพูดการคิดของผีแบบนั้นก็จะไม่เหมือนคนปกติธรรมดาในปัจจุบัน ถ้าเราเจอผีพวกนี้หลอกนอกจากไม่กลัวแล้วอาจไม่เข้าใจได้ ยกเว้นเราสร้างหนังผีไทยแบบโบราณในยุคที่ทันสมัยอาจมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น อันนี้ก็เป็นการทำหนังผีที่ร่วมสมัยขึ้นมาอีกขั้นหนึ่งเหมือนกัน (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

พี่ว่าการผสมผสานผีต่างประเทศหรือผีไทยแท้ดั้งเดิมมันเป็นเรื่องของเทคนิค คือยุคหนึ่งผีไทยก็ชอบคลานกัน ตัวหัก ๆ บิด ๆ งอ ๆ ผมปรก ๆ ปิดหน้า เป็นเหมือนผีจ้องอนกันหมด มันเป็นเรื่องของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เพราะหนังก็เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ซึ่งศิลปะเหมือนกันทุกประเทศ เหมือนอย่างเพลงทำไมเพลงปี 1990 กับเพลงปี 1960 ถึงต่างกันละ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางกายภาพของตัวละครผี เรื่องการแบ่งประเภทของผี โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่า หากเป็นผีที่มีความดั้งเดิมก็ควรเป็นเรื่องราวแบบผี

สมัยก่อนแม้มีการถูกปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยบ้างก็ยังคงมีกลิ่นอายของความเป็นผีไทยแท้ดั้งเดิมอยู่ ส่วนอีกประเภทคือหนังผีไทยแต่มีการถูกผสมผสานจากผีต่างวัฒนธรรม อย่างผีญี่ปุ่นที่ผีมีความขาวซีด ผมปกปิดหน้าตา เคลื่อนไหวลำบาก หรือหนังผีฝรั่งที่ผีต้องใส่ Contact lens สีดำเพิ่มความน่ากลัว การนิยมนิยสร้างผีให้มีลักษณะแบบที่กล่าวมานี้ก็ได้มีการนำมาประยุกต์ใช้ในหนังผีไทยในปัจจุบันนี้เพื่อเพิ่มความน่ากลัวให้มากขึ้นด้วย ดังนั้นการที่จะเลือกประเภทผีแบบใดมาแสดงนั้นขึ้นอยู่กับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปมากกว่า เพราะหากต้องการให้ผีมีความน่ากลัวและเป็นที่นิยมในยุคสมัยนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นผีไทยแท้ดั้งเดิมหรือผีไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมก็ต้องทำตัวละครผีให้มีความร่วมสมัยมากขึ้นไปด้วย ซึ่งการผลิตหนังก็เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ขึ้นอยู่กับยุคสมัย ตัวละครผีจึงเป็นเหมือนเครื่องหมายที่แสดงให้เห็นว่ายุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปก็จะส่งผลให้ตัวละครผีต้องเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยไปด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ลักษณะของแนวคิดในการแบ่งประเภทของตัวละครผีในหนังผีไทย นั้นตรงกับสูตรที่ผู้วิจัยค้นพบ รวมทั้งเหตุผลในการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวละครผีที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยด้วยเช่นกัน

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางกายภาพ ในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีสร้างตัวละครผี คือ

1) การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี โดยชนบของลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับที่นำไปสร้างตัวละครผีไทยในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นมีทั้งการแสดงภาพภายนอกที่ชัดเจน ผีที่ดูน่ากลัวและ ผีที่เหมือนคนธรรมดาแต่มีการพูดซ้ำ ไม่มีเงา ถ่ายรูปติดวิญญาณ และผีที่เป็นกลุ่มวิญญาณ และแนวคิดของผู้กำกับที่นอกเหนือ ไปจากข้อค้นพบของผู้วิจัยคือ หากมีการแสดงความเป็นอื่นของผีที่มาจากความไม่รู้ของคน ความไม่แน่ใจ ไม่ชัดเจน หรือการที่ผู้ชมเริ่มจับจุดไม่ได้ว่าใครคือผี หรือความมืดนั้นมันคืออะไรกันแน่ลักษณะความเป็นอื่นที่มาจากความไม่รู้แบบชัดเจนนี้จะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวให้หนังผีไทยมากขึ้น แต่การจะเลือกลักษณะความเป็นอื่นแบบใดมาสร้างตัวละครผีนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาของหนังผีเรื่องนั้น ๆ ด้วยว่าต้องการความเป็นอื่นรูปแบบใด

2) ประเภทของผี ที่มีทั้งผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูกนำมาสร้างใหม่แต่ยังคงกลิ่นอายความเป็นผีไทยอยู่ กับผีไทยที่ถูกผสมผสานผีต่างวัฒนธรรม โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ตรงกันว่าประเภทของผีนั้นขึ้นอยู่กับเปลี่ยนไปของยุคสมัยด้วย เพราะสมัยหนึ่งผู้ชมก็กลัวผีที่มีปกปิดหน้าตา คลานมา เหมือนผีจากวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น แต่อีกสมัยหนึ่งชอบผีที่ใส่ Contact lens สีดำคล้ายปิศาจเหมือนผีแวมไพร์จากประเทศแถบยุโรป เป็นต้น เพราะเมื่อยุคสมัย

เปลี่ยนแปลงไป ความเชื่อเรื่องผีที่ยังคงอยู่ก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคมสมัยใหม่หรือร่วมสมัยด้วย สังเกตได้จากประเภทของผีในหนังผีไทย

3. ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั้นมีอดีตก่อนตายอย่างไร และนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ ซึ่งประกอบด้วย ถูกฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย และโดนพิธีกรรมตาย เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.8

แสดงบทบาทของชนบทตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะภูมิหลัง/
สาเหตุการตายผี ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผี ไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ภูมิหลัง/ สาเหตุการ ตายของผี	ภูมิหลัง/สาเหตุ การตายที่มี ประติษฐกรรมย่อย 1. ถูกฆ่าตาย 2. อุบัติเหตุ 3. ฆ่าตัวตาย 4. โดนพิธีกรรมตาย	แนวคิดในการคิดหาสาเหตุ การตายของตัวละครผีมี หลายวิธีที่แตกต่างที่อาจมา จากเรื่องใกล้ตัว ข่าวสารใน ปัจจุบันหรืออดีต เรื่องที่ จินตนาการขึ้นมาทั้งโดนฆ่า ตาย อุบัติเหตุ การฆ่าตัวตาย เอง และตายเพราะอายุขัย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบแต่ สิ่งที่ได้เพิ่มเติมและแตกต่าง จากข้อค้นพบเดิม คือ สาเหตุ การตายโดยอายุขัย ส่วนการ โดนพิธีกรรมตายนั้นอยู่ใน การโดนฆ่าตายด้วย สาเหตุ การตายทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับ บทของหนังผีที่จะเลือกทำ

จากตารางที่ 5.8 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มี
ต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จาก
ลักษณะภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน
เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับ
ว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การตายของผีเยอะเยอะเลยอะ พี่ว่ามันไม่ใช่สาระสำคัญแล้วแต่เรื่องแล้วแต่ script ที่จะทำให้มาเป็นแบบไหน คิดให้ผีไปตายนอกโลกยังได้เลย คือ ถ้าถามว่าการตายมันคิดได้ใหม่อีกมั้ยมันคิดได้ตลอด หรือเรื่องใกล้ตัวในปัจจุบัน หรือเรื่องที่เคยเกิดขึ้นในอดีตก็ได้ สิ่งที่เราจินตนาการขึ้นเองก็ได้มันแล้วแต่เรื่อง (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

เยอะเยอะ แต่ละเรื่องมีไม่ซ้ำกัน เหมือนเรานึกวิธีการฆ่าคนตายขึ้นมา เรานึกได้ก็แบบผีก็เกิดขึ้นได้จากวิธีพวกนั้นได้เท่านั้น เพราะผีคือวิญญาณที่หลุดออกจากร่างคนเมื่อตายไปแล้ว คือผีไม่สามารถแบ่งออกมาได้หมดจริง ๆ ว่ามันมีกี่แบบ มันมีสารพัดวิธีการถ้าสมมติให้นึกมาตอนนี้ก็มี อุบัติเหตุ อายุขัย ฆ่าตัวตาย โดนฆ่าตาย ก๊วน ๆ อยู่เท่านี้ ถ้าโดนพิธีกรรมให้ตายอันนี้ก็น่าจะอยู่ในกรณีที่มีคนเข้ามาทำให้ตาย คือ เราไม่ต้องบอกว่าทำให้ตายเพราะอะไรคนอาจไม่ตั้งใจทำให้ตายหรือตั้งใจก็ได้ไง คือ เป็นเหตุจากบุคคลที่ 3 ทำให้เกิดการตายอยู่ดี ส่วนบุคคลที่ 1 ทำให้เกิดการตายก็มาจากฆ่าตัวตายเอง หรืออายุขัย (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องภูมิล้าง/สาเหตุการตายของตัวละครผี โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดที่ว่าสาเหตุการตายของตัวละครผีนั้นมีหลายวิธีที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับบทของหนังว่าต้องการแบบใด หรือบางครั้งการคิดสาเหตุการตายของตัวละครผีของผู้กำกับก็มาจากเรื่องใกล้ตัว เรื่องที่เป็นข่าวสารในปัจจุบันหรือในอดีต หรือเรื่องที่จินตนาการขึ้นมาก็ได้ ส่วนสาเหตุการตายที่พบก็มี การตายจากอุบัติเหตุ โดนฆ่าตาย ฆ่าตัวตาย และการโดนพิธีกรรมตายนั้นผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่าควรอยู่ในเรื่องของโดนฆ่าตายเพราะเป็นความตั้งใจของบุคคลที่ 3 ที่ทำให้คนคนหนึ่งตายจะตั้งใจหรือไม่ก็ทำให้คนตายเช่นกัน ซึ่งทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของภูมิล้าง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบด้วย แสดงว่าขอบของภูมิล้าง/สาเหตุการตายของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการหาสาเหตุการตายของผีให้กับตัวละครผี แต่สิ่งที่แตกต่างจากสูตรคือ การตายโดยอายุขัยของแต่ละคน เพราะมนุษย์ทุกคนเมื่อถึงกำหนด หรือเวลาตายก็ต้องตายกันทุกคน

4. ลักษณะทางจิตใจของผี เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของผี ที่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องว่าผีต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าขอบของลักษณะทางจิตใจของผีที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็น

แนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังตารางต่อไป

ตารางที่ 5.9

แสดงบทบาทของชนบทตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจ
ผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบท	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะทางจิตใจของผี	ผีดี ผีร้าย	แนวความคิดการทำผีดีจะเกี่ยวกับการทำกรรมดีของคนที่เคยทำร่วมกับผีมา ผีที่ร้ายมีสองรูปแบบคือ 1. ร้ายแบบมีเหตุผลคนให้อภัยผีได้ 2. ร้ายแบบไม่มีเหตุผล ส่วนมาก ลักษณะทางจิตใจของผีจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการกรรมด้วย	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบและข้อค้นพบเพิ่มเติมมาสนับสนุนเรื่องลักษณะทางจิตใจของผีที่มีทั้งดีและร้ายว่าจะไม่มีการกลับไปกลับมาของตัวละครคือร้ายก็ร้ายไปเลย ดีก็ดีไปเลย

จากตารางที่ 5.9 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวความคิดสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จากลักษณะทางจิตใจของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับจริงดังนี้

พี่ว่าผีมันจะดีหรือร้ายขึ้นอยู่กับปมดราม่าในเนื้อเรื่องที่เรานำไปมากกว่า โดยส่วนใหญ่อย่างที่ผมบอกมักเป็นปมดราม่ามันเกิดจากความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น คนที่ถูกกดขี่ข่มเหง ความไม่เสมอภาค ความขัดแย้งต่าง ๆ มันเกิดจากตรงนี้อะยะ ผีมันคือการมาทวงถามในสิ่งที่ไม่ถูกต้องเหมือนถ้ากลายเป็นผีจะมาเอาคืนนะฮะ อันนี้ทั่ว ๆ ไปนะ แต่มันก็จะมีผีที่อยู่ ๆ ไม่มีเหตุผลในการที่มาหลอกเป็นปีศาจมาหลอกให้กลัวอย่างเราเป็นเจ้าที่ตรงนี้เรามาหลอกคุณเพราะเราเป็นเจ้าที่แล้วคุณเข้ามาเขตเราคุณก็เลยต้องโดนรับกรรมไป เป็นความชวยเรื่องคำสาปอย่างนี้ก็มี

แต่พวกแนว ๆ อย่างเข้าไปเจอคำสาปมันจะไม่ค่อยตื่นตาตื่นใจเท่ากับเรื่องของกรรมเรื่องของการต้องชดใช้ความยุติธรรมและมันถูกทวงคืนตอนที่มันเป็นเรื่องของผีมันมีประเด็นที่อยากจะพูดผ่านหนังผี เพราะมันพีวี่ว่าที่ผีมันจะดีเลวน่าจะมาจากเรื่องราวที่ถูกทอดทิ้ง ความยุติธรรมที่ถูกฆ่ามากกว่า (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ส่วนใหญ่ในหนังผีก็จะไม่ค่อยเห็นผีที่ turn side เท่าไหร่ดีก็ดี เลวก็เลวสุดชั่วเลย เพราะถ้าผี Turn site มันเหมือนกับว่าจะไม่ใช่หนังผีนะ แต่จะเป็นหนังดราม่าทันที เพราะแสดงว่าผีเริ่มมีความนึกคิดที่เปลี่ยนไป อยู่ดีๆ มันจะเปลี่ยนทำไม พอเปลี่ยนปั๊บเราจะรู้สึกให้อภัยผีทันที ความน่ากลัวที่สร้างมาทั้งหมดก็พังทะลายทันที หนังผียังงี้ก็ต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง เพราะถ้ามา turn side มันจะไม่ใช่นางผีที่ขายความน่ากลัว (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

เวลาที่เรารู้เรื่องผี ผีแค้นมากหรือไม่มากมันขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนมากกว่า สมมติ ตัวละครผู้ร้ายในเรื่องอย่างชัตเตอร์ เรื่องเปิดมาที่แรกว่าพระเอกโดนผีคุกคาม เชื่อว่าคนดูต้องมองว่าผีต้องเลวแน่นอน พอดูไปเรื่อย ๆ เรื่องมาเฉลยที่ว่าจริงแล้วผีเป็นคนดี แต่คนเลวก็คือพระเอก แล้วสุดท้ายคนก็มองว่าผีแค่มาทวงคืนความยุติธรรมไม่ได้เลวร้ายมาตั้งแต่ต้นซักหน่อย คือถ้าคุณไม่ได้ไปทำอะไรคนอื่นเค้าก่อนแล้วเค้ามาคุกคามคุณ เค้าก็เป็นผู้ร้าย แต่ถ้าเค้ามาคุกคามคุณ แล้วเรื่องก็เฉลยว่าคุณไปทำอะไรเค้าก่อนมันก็แปลได้ว่าจริง ๆ แล้วคุณนั่นแหละเป็นผู้ร้าย (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะทางจิตใจของตัวละครผีโดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการที่ผีจะมีลักษณะเป็นผีดีหรือผีที่ร้ายนั้น มักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของกรรมตามหลักพระพุทธศาสนา เพราะสุดท้ายตัวละครผีก็จะมาทวงถามในสิ่งที่มันถูกต้องหรือที่ตนเองเคยถูกกระทำคืน ซึ่งผู้ชมมักจะให้อภัยกับผีที่ถูกคนคุกคามมาก่อนได้ ทั้งที่ก่อนการเปิดเรื่องหน้านี้ในเรื่องผีก็คุกคามคนจนไม่สามารถใช้ชีวิตเป็นปกติสุขได้ นี่เป็นลักษณะของผีที่ร้ายแบบมีสาเหตุ และผีที่ร้ายอีกแบบ คือ ผีที่อยู่ ๆ ไม่มีเหตุผลหรือสาเหตุในการที่มาหลอก อาจเพียงเพราะการล้าเส้นของคนเข้าไป ณ สถานที่ต่าง ๆ ที่ผีอยู่เท่านั้น และก็อาจยังอยู่ในเรื่องของเวรกรรมที่เคยทำร่วมกันมา ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบของลักษณะทางจิตใจของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบด้วย แสดงว่าขนบของลักษณะทางจิตใจของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาท

แนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างลักษณะทางจิตใจของตัวละครผี ข้อค้นพบที่ได้ อีกอย่างคือ ผู้กำกับมีแนวคิดที่ ลักษณะจิตใจของตัวละครผีมักจะไม่มีอาการกลับไปกลับมาของ ลักษณะบุคลิกของตัวละครผี นั่นคือ จะร้ายก็ร้ายไปเลย หรือถ้าจะดีก็ดีไปเลย เพราะถ้าผีที่ร้าย แล้วกลับมาดี หรือผีที่ดีแล้วกลับมาร้ายจะมีผลต่อความน่ากลัวที่ลดน้อยลงในหนังผีนั่นทันที

5. ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจากคน ดังนั้น คนจึงพยายามหาวิธีการต่างๆ เพื่อมากำจัดผีออกไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วย ลักษณะอาวูธในการกำจัดผีของผี ประกอบด้วย อาวูธจากพระหรือศาสนา อาวูธจากหมอผี เวรกรรม การคิดได้เองของผี และผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม เพื่อหาแนวคิดในการสร้างตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้ เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.10

แสดงบทบาทของชนบทตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะอาวูธ
ในการกำจัดผีที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบท	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี	ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ประดิษฐ์กรรมย่อย 1. จากพระ 2. หมอผี 3. เวรกรรม 4. คิดได้เอง 5. ผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม	การใช้อาวูธเพื่อมาปราบผีที่ยังไม่ได้ทำภารกิจตามที่ตนเองต้องการ คนจึงต้องมาปราบโดย หมอผี พระ คนช่วยให้หลุดพ้น แต่ผีจะจากไปเลยหรือไม่ขึ้นอยู่กับบท	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบและสาเหตุที่ต้องใช้อาวูธมาปราบผีเพราะผียังทำตามความต้องการไม่สำเร็จ คนจึงต้องมาจัดการแต่จะจากไปหรือไม่ขึ้นอยู่กับบทและหลักการตลาด

จากตารางที่ 5.10 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จาก

ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับจริง โดยมีรายละเอียดคือ

ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของผีว่ามันสมหวังในสิ่งที่มันอยากได้หรือเปล่า เนี่ยคือสิ่งสำคัญ แต่ถ้าไม่สมหวังก็มักโดนปราบ คนก็สามารถเอาชนะผีได้สำเร็จก็เท่านั้นเอง เช่น ไปทำลายที่มาของผี หมอผีมาปราบ หรือพระมาปราบ ส่วนผีมันจะไปรีเปล่านั้นก็อีกเรื่อง ส่วนการที่ผีจะจากไปหรือไม่ขึ้นอยู่กับบริบทของคนที่ว่า จะเป็นผีหรือคนที่ต้องจากไปกันแน่ เพราะอย่างผีได้ทำตามภารกิจเสร็จแล้วอาจไม่จากไปก็ได้ ซึ่งถ้าทำหนังให้มีภาค 2 ต่อก็มักจะให้อยู่ต่อไปนะและถ้ามีภาค 2 ได้แล้วรายได้ดีก็อาจมีภาค 3 ต่อ มันเป็นลูกเล่นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของธุรกิจ (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ถ้าเป็นลักษณะของ Thai Culture ก็มีเยอะแยะอย่างปราบให้หลาบจำหรือว่าต่างคนต่างอยู่ก็มีหลายวิธีไง จะใส่หม้อถ่วงน้ำอันนี้ก็คือปราบได้ไง การใส่หม้อถ่วงน้ำมันก็เป็นวิธีแบบหนึ่งของไทยโบราณว่าไม่ได้แปลว่าผีเค้ายตายไง คือ ผีเค้ายังอยู่ในหม้อมันก็อาจจะมีภาคต่อไปอย่างคนหาปลาไปเก็บหม้อกลับมาแล้วเจอผี (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะอาวูธในการกำจัดผีโดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่าการที่จะใช้อาวูธแบบใดมาปราบผีนั้นขึ้นอยู่กับบททางภาพยนตร์ โดยแนวคิดของผู้กำกับมองว่าการที่ผีต้องถูกปราบหรือไม่ขึ้นอยู่กับผีได้ทำตามความต้องการของตนเองได้สมหวังแล้วหรือยัง เพราะถ้าผี หลุดพ้นจากห่วงหรือเวรกรรม อาจจะจากไปเองหรืออยู่ต่อก็ได้ แต่ถ้าเรื่องไหนมีการนำเสนอว่าผียังทำตามที่ต้องการไม่สำเร็จ ผีมักถูกปราบด้วยอำนาจของคนที่สามารถต่อกรกับผีได้ เช่นอาวูธจากพระ คือ คำสอนและหลักธรรม ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของลักษณะอาวูธในการกำจัดผีที่ผู้วิจัยค้นพบด้วย แสดงว่าชนบทของลักษณะอาวูธในการกำจัดผีที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างลักษณะอาวูธในการกำจัดผีของผู้กำกับหนังผีไทยเช่นกัน

ตัวละครมนุษย์ (Human Character)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของตัวละครคน โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่แตกต่างกัน คือ คนดีและคู่ตรงข้าม/ศัตรูผีว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสร้างตัวละครมนุษย์ของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการผลิตตัวละครมนุษย์ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.11

แสดงบทบาทของชนบจากลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ตัวละครมนุษย์	คนดี	แนวคิดจากลักษณะรูปแบบของ	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และมีเพิ่มเติมในเรื่องคนดีที่ตกเป็นเหยื่อว่าไม่ค่อยนิยมสร้างเพราะจะไม่ค่อยได้รับความนิยมจากคนดู
	คู่ตรงข้าม	คนที่เป็นคู่ตรงข้ามผีที่คอยช่วยแก้ไขปัญหของผี	
	ศัตรูผี	คนที่ต้องได้รับผลกระทบจากการกระทำที่ไม่ดีมา	

จากตารางที่ 5.11 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตัวละครหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องการสร้างลักษณะตัวละครมนุษย์หนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จริงแล้วขึ้นอยู่กับ plot เรื่องว่าเราอยากให้เป็นอย่างไรด้วยนะ เช่น บ้านผีสิงแล้วมีเด็กเที่ยวไปลองดีมัน ไม่เคยมีความผูกพันกันมาก่อนอยู่แล้ว แต่ถ้าผีแพนเก่า คือแพนเก่าที่ตายไปยังไงก็ต้องมีความผูกพันกับตัวละครอยู่แล้ว มีผลต่อความเป็น

ดราม่าของเรื่องราวในหนังผีเท่านั้นเอง น้ำหนักความเป็นดราม่าของเรื่องมันไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องความน่ากลัว ถ้ามีการผูกพันมาก ๆ มันจะทำให้หนังผีมีความเข้มข้นในความเป็นดราม่ามากขึ้น เท่านั้นเอง ไม่ได้เกี่ยวกับความน่ากลัว ไม่ว่าจะเป็นคนดี คนเลว คู่ตรงข้ามกับผีคือทั้งหมดเลย ส่วนในเรื่องของจุดจบของตัวละครคนเหล่านี้ ถ้ามีการเปรียบเทียบเกิดขึ้นนะ แต่การที่คนเลวเลวมาทั้งเรื่องและผีให้อภัยก็ต้องมีจุดอะไรบางอย่างที่ทำให้คนดูเชื่อได้ว่า มันหลอกมาทั้งเรื่องเพราะคนไม่เคยสำนึกผิดจนสุดท้ายคนสำนึกผิดแล้วผีก็รู้สึกว่ามีสิทธิ์ไปอยู่ส่วนผีได้แล้วไม่ควรไปทำให้เค้าตายอีก อันนี้น่าจะเรียกความประทับใจมากกว่าแบบแรก (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

มันขึ้นอยู่กับเรื่อง มันมีได้หลายรูปแบบของคนที่เข้ามาเป็นคนสนิทผี หรือคนที่ผีต้องไปแก้แค้น อะไรก็แล้วแต่ คนที่ผีบอกว่าคนนี้ต้องชดใช้กรรมขึ้นอยู่กับ content ของแต่ละเรื่อง นั่น มันขึ้นอยู่กับ detail ของบทแม้บางเรื่องแม้จะมีความซ้ำอยู่บ้างแต่ไม่มีคำตอบตายตัว ในจุดจบของคนในลักษณะที่คนดีตายและคนเลวรอดมีคนทำมาแล้ว แต่ในแง่ของ studio ที่ทำไม่นิยมทำให้ตัวละครหลักถูกทำร้าย คนดูจะรู้สึกว่าทำไมพระเอกต้องตายมันก็ได้แต่ต้องมีนางเอกหรือใครสักคนรอดที่ทำให้คนดูทั่วไปเข้าใจ คือถ้าทำไม่ถูกใจคนดู หรือไม่ใช้ในแบบอย่างที่คนดูรู้สึก แต่เราสร้างหนังให้เหมือนกับว่ามีการให้ความหวังคนดูนิดหนึ่งมากกว่า เราจะมองโลกมีดมนอย่างเดียวไม่ได้ไม่ว่าจะเป็นหนังแนวไหนก็ต้องมีความหวังนิดหนึ่งในตลาดที่กว้าง ๆ (ภาควิภาณุ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ถ้าตามสูตรโดยส่วนใหญ่ที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายมักเป็นโมเดลจำลองที่มีทั้งคนดี คนเลว ผู้แก้ไขให้ปัญหานั้น ๆ ในเรื่องต่าง ๆ หมดไป แต่หนังไม่หยุดแค่นั้นมันไปได้สุดถึงขนาดคนทั้งเมืองไม่มีใครที่ดีจริงก็ได้ หรือไม่ดีเลยก็ได้ หน้าเนื้อใจเสือกันทุกคนก็ได้ และแน่นอนว่าสุดท้ายคนดูเค้าก็ต้องอยากให้คนดีรอด คนเลวก็ต้องได้รับการกรรม คือเมื่อดูหนังแล้วเดินออกจากโรงหนังคนดูก็ต้องอยากรู้สึกว่าการดูหนังได้ดียิ่งกว่าเดิมได้ทำชั่วยอมได้รับผลกรรมที่ตนเองก่อไว้ แต่ถ้าทั้งหมดที่พูดมานี้มีลักษณะตรงกันข้ามมันจะส่งผลต่อคนดูอีกแบบหนึ่งก็ได้นั่นคือ บางทีคนดูเดินออกมาจากโรงหนังแล้วรู้สึกว่า โลกนี้มันโสมมสุด ๆ ต้องทำอะไรสักอย่างแล้ว (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา ภาควุมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์โดยผู้กำกับทุกคนมีความคิดว่าการสร้างตัวละครมนุษย์ในหนังนั้นมีหลายรูปแบบ แต่ที่เป็นสูตรตายตัวก็คือ มีทั้งคนดี คนเลว แล้วยังมีการสร้างคนเลวที่มีลักษณะคล้ายเคยเป็นคนดีแต่สุดท้ายก็กลายเป็นคนที่ไม่เลวมาก เพราะคนเลวอาจมีหลายระดับคือเลวอยู่แล้วตั้งแต่ต้นจนจบ หรือเพิ่งจะมาเลวตอนที่หนังใกล้จบเมื่อความจริงกระจ่างก็ได้ และคนที่เป็นคู่ตรงข้ามที่ มาคอยแก้ไขสถานการณ์ที่เลวร้ายให้ดีขึ้น เช่น พระ หรือหมอผี เป็นต้น และลักษณะความสัมพันธ์กับผิ้นนั้นก็ตั้งแต่ไม่รู้จักกันเลย จนมาถึงคนที่ใกล้ชิดสนิทกับผิดี มันขึ้นอยู่กับบทของหนังด้วยว่าต้องการเลือกให้ตัวละครมนุษย์เป็นแบบใด แต่ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นคนที่มีลักษณะแบบใดหรือมีความสัมพันธ์แบบใดกับผิ ก็ไม่ได้มีผลต่อการสร้างความน่ากลัวที่เพิ่มขึ้นในหนังผิเลย แต่เพิ่มได้ในเรื่องของความเป็นดราม่าในหนังผิเท่านั้น เพราะถ้ายังมีความผูกพันมากก็จะมีความเป็นดราม่าเพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้ตรงกับสูตรในลักษณะของคนที่ผู้วิจัยค้นพบ และแนวคิดของผู้กำกับที่เพิ่มเติมต่อไปอีกในเรื่องของลักษณะตัวละครมนุษย์ในหนังผิไทย คือ การสร้างหนังผินั้นอาจสร้างให้หนังผิมีจุดจบที่เลวร้ายได้อย่างให้คนดีตายสุดท้ายเหลือแต่คนเลวแต่ไม่นิยมทำกันเพราะคนทำหนังผิก็ย่อมต้องคิดถึงผู้ชมเป็นส่วนใหญ่ว่า หากสร้างให้คนร้ายไม่ได้รับการลงโทษยังพอจะเข้าใจได้ว่าผิอาจจะกลับใจไม่ฆ่าคนร้ายเพราะเค้ากลับใจเป็นคนดีในท้ายที่สุด แต่หากคนดีที่คอยช่วย เหลือผิแต่กลับตกเป็นเหยื่อ คนดูจะรู้สึกว่าการนี้ช่างหดหู่ และไม่ต้องการสร้างให้หนังผิจบแบบนั้นเพราะขัดแย้งกับความเชื่อทางพระพุทธศาสนาว่า คนดีผิคุ้ม หรือทำได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ดังนั้นหากคนดีต้องตายก็ควรทิ้งท้ายให้มีใครในเรื่องที่เป็นคนดีอีกตัวละครหนึ่งรอดอยู่เพื่อให้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมต่อไป ทั้งนี้แนวความคิดทั้งหมดนี้ ก็ยังอยู่ภายใต้ขอบของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน และแสดงว่าขอบของการสร้างลักษณะตัวละครมนุษย์ที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผิไทยในช่วงการสร้างลักษณะตัวละครมนุษย์ของผู้กำกับหนังผิไทย

แก่นความคิด (Theme)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผิไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของแก่นความคิด (Theme) โดยผู้วิจัยพบว่ามีความขอบของแก่นความคิดเพียงอย่างเดียวนั่นคือ แก่นความคิดหลักที่มาจากมุมมองจากสายตาตามมนุษย์ ที่เป็นมุมมองที่จินตนาการความเชื่อเรื่องผิมา จากความคิดของมนุษย์ เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผิไทยในส่วนการสร้างแก่นความคิดของเรื่องของหนังผิที่ผู้กำกับแต่ละ

คนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการสร้างแก่นความคิดหลักของหนังผี เพื่อหาคำตอบดังกล่าว ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.12

แสดงบทบาทของชนบแก่นความคิด (Theme) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
แก่นความคิด	มุมมองจากสายตามนุษย์ มีลักษณะประติมากรรมย่อย 1) ผีมีอยู่จริง 2) ผีมีความน่ากลัว 3) ผีมีความเป็นอื่น 4) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจอันจำกัด 5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	มาจากมุมมองของคนในสังคมไทยที่นำความเชื่อเรื่องผีมาสะท้อนเรื่องของเวรกรรมออกมาในหนังผีไทย โดยเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ผีมีความน่ากลัว ผีมีอำนาจ และคนมีอำนาจจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และแรงบันดาลใจที่ทำหนังผีส่วนมากมาจากเรื่องใกล้ตัว ชาวสารพัดปัจจุบัน เรื่องในอดีต แต่มีแก่นของเรื่องเหมือนกัน คือมุมมองความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมไทย

จากตารางที่ 5.12 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างแก่นความคิดหลัก โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่านเพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

คนไทยโตมากับเรื่องผี พี่เคยให้สัมภาษณ์กับเทศกาลหนังผีที่เมืองนอกเค้าถามว่าทำไมคนไทยถึงทำหนังผีได้ดี และเล่าหนังผีได้น่ากลัว เพราะจริง ๆ พี่ว่าเราเกิดมากับเรื่องผีตั้งแต่เด็ก ตอนเด็ก ๆ เพื่อนข้างบ้านก็จะมาเล่าเรื่องผีมันอยู่ในชีวิตของ

คนไทย มันเป็นเรื่องความเชื่อของคนในสังคม พอมีเรื่องความเชื่อป๊อปพอเราหยิบเรื่องความเชื่อพวกนี้มาทำไม่ว่าจะเป็นผีนางงไม้ทุกอย่างอะ มันก็ง่าย เช่น ขับรถไปต่างจังหวัดก็ต้องเล่าเรื่องผี เข้าค่าย forward mail รายการวิทยุ ก็มีการเล่าเรื่องผี เพราะเราคือชาวพุทธ เชื่อบาปบุญคุณโทษ เวรกรรม ซึ่งฝรั่งเค้าไม่เชื่อเรื่องนี้ เพราะถ้าเค้าทำผิดพลาดก็ยังมีโอกาสแก้ตัว ล้างบาปได้ แค่นี้ความเชื่อมันก็ต่างกันแล้ว ความเชื่อเรื่องผีของคนไทยมันอยู่ในสายเลือดที่วุ่นๆ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ที่มาของการสร้างหนังผีไทยส่วนใหญ่คือหนังผีที่ทำออกมาจากแรงบันดาลใจก่อนการทำ โดยจากการได้รับข่าวสาร หรือเรื่องราวในชีวิตประจำวัน หรือในอดีตอะไรซักอย่างที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี แต่นั่นเป็นข้อมูลดิบที่จะนำมาคิดสานต่อเรื่องราวได้เหมือนกัน และถ้าพูดถึง Theme หลักของหนังผีทุกเรื่องเลยนี้ก็เห็นจะพูดเรื่องกรรม คือมันทำอะไรแล้วได้อย่างนั้นแล้วเรื่องผีมันสามารถสะท้อนเรื่องกรรมได้ง่ายเห็นผลทันตา และเกิดในปัจจุบันนั้น (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังในเรื่องลักษณะชนบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่แก่นความคิดของเรื่องในหนังผีไทย นั้นมาจากความเชื่อที่ติดตัวมาของคนในสังคมไทยตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน คนไทยมักถูกปลูกฝังความเชื่อเรื่องผีให้อยู่ในสายเลือดมานานมากแล้ว อาจเป็นเพราะประเทศไทยเรานับถือศาสนาพุทธด้วย และเรื่องผี ๆ สาร ๆ ก็คือ การสะท้อนคำสอนทางศาสนาในเรื่องของกรรมว่าถ้าไปทำอะไรใครไว้บาปนั้นก็ย้อนคืนสนองตัวเราเอง หรือการทำชั่วได้ชั่วทำดียอมได้ดี หรือธรรมะยอมชนะอธรรม ความเชื่อของคนสังคมเหล่านี้เมื่อนำมาเป็นแก่นของหนังผีก็จะกลายมาเป็นสาระสำคัญที่ถูกฝังอยู่ในหนังผีทุกเรื่อง โดยการสร้างหนังผีของผู้กำกับนั้นนอกจากจะนำความเชื่อของคนในสังคมไทยเกี่ยวกับเรื่องผีมาเป็นแก่นนำหลัก แต่สิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจแรกของคนทำหนังนั้นก็คืแรงบันดาลใจ โดยส่วนมากมักหยิบยกเรื่องราว ทั้งเรื่องทีมาจากประสบการณ์ส่วนตัว เรื่องใกล้ตัว หรือเรื่องที่เป็นข่าวสารในชีวิตประจำวัน มานำเสนอเพื่อสื่อสารประเด็นบางอย่างของเรื่องราวเหล่านี้ แต่แก่นสำคัญหลัก ๆ นั้นมักเป็นความเชื่อเรื่องผีที่สะท้อนคำสอนทางพระพุทธศาสนาในเรื่องของ “กรรม” ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ โดยผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบของแก่นของเรื่อง ที่ผู้วิจัยค้นพบนั้นได้เข้าไปมี

บทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในช่วงการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง โดยมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่หลากหลาย คือ ความเชื่อว่ามีอยู่จริง ความเชื่อว่ามีพลัง ความเชื่อว่ามีชีวิตเป็นอื่น ความเชื่อว่ามีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด และคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **ผีมีอยู่จริง** คือ คนในสังคมทุกคนนั้นจะต้องมีความเชื่อที่เป็นจุดร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้ซึ่งมีผลต่อการสร้างหนังผีไทยนั้นคือ ความเชื่อที่ว่า “ผีมีอยู่จริง” เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดว่ามีอยู่จริงโดยมีรายละเอียดดังนี้

โดยส่วนตัวที่เชื่อเรื่องผีนะ ก็อาจเคยเห็นบ้างแต่ไม่แน่ใจ เพราะการสร้างหนังผีเราต้องเชื่อเรื่องผีก่อนถึงจะสร้างหนังผีได้ ถ้าไม่เชื่อเรื่องผีที่ว่ามันก็อาจทำไม่ได้นะ อย่างน้อยต้องเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษก่อน เพราะผีจะเป็นตัวสะท้อนผลกรรมทั้งหลายพวกนี้ และพี่ก็เชื่อเรื่องวิญญาณที่มีอยู่ แต่เชื่อในลักษณะวิทยาศาสตร์ เพราะรู้สึกกว่าที่เราเคลื่อนไหวได้ทุกวันนี้คืออะไร ถ้าเราตายไปมันต้องมีพลังงานอะไรที่หลงเหลืออยู่รู้เปล่าซึ่งพลัง งานเหล่านี้จะเป็นสิ่งอธิบายได้ว่าการที่เราเคลื่อนไหวอยู่ทุกวันนี้ได้ยังไง (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553) พี่ว่าอาจมีผู้กำกับบางคนที่ไม่เชื่อเรื่องผีแต่ทำหนังผีออกมาให้เห็นในมุมที่เค้ารู้สึกเหมือนว่าทำหนังผีแฟนตาซี ไม่ได้แปลว่าเค้าเชื่อโลกแฟนตาซีจะมีอยู่จริงแล้วผีไม่มีอยู่จริงนะ แต่เค้าสนุกที่ได้คิดมากกว่า โดยส่วนตัวพี่ก็มีความเชื่อเรื่องผีมาก่อนแต่ก็ไม่ทั้งหมดนะเป็นบางอย่าง (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองของสายตามนุษย์เรื่องผีมีอยู่จริง โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดว่ามีอยู่จริง เพราะถ้าไม่มีความเชื่อในเรื่องผีมาก่อนก็อาจไม่สามารถอธิบายความเป็นตัวละครผีในหนังผีได้ อาจเคยมีประสบการณ์ที่เคยเจอมาก่อนแต่ทั้งนี้ไม่ได้มีความเชื่ออย่าง 100% เพราะเรื่องผีเป็นเรื่องที่พิสูจน์ไม่ได้ และผู้กำกับที่ไม่มี ความเชื่อเรื่องผีแล้วมาทำหนังผีนั้นมักทำหนังผีออกแนวแฟนตาซี เพราะเค้าสนุกที่ได้ทำแต่ไม่สามารถอธิบายเรื่องผีได้ชัดเจนเท่ากับผู้กำกับที่มีความเชื่อเรื่องผีอยู่ก่อนแล้ว ทั้งนี้การผลิตหนังผี

และสร้างตัวละครที่ขึ้นมานั้นก็ขึ้นอยู่กับสภาพบุคคลที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องของฝีมืออยู่จริง จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าฝีมืออยู่จริงนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าฝีมืออยู่จริงของผู้กำกับ

2. ฝีมือความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมนั้นจะมีความเชื่อว่าฝีมืออยู่จริงแล้ว สิ่งก็ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผี ซึ่งจะมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดว่ามีฝีมือความน่ากลัวโดยมีรายละเอียดดังนี้

คนดูหนังผีส่วนมากมักกลัวผี แต่ชอบท้าทายตัวเอง โรคจิตชอบดูกลัวผีแต่ก็ยังไปดู จึงตอบได้ว่าทำไมคนถึงดู เพราะคนพวกนี้ อาจจะไม่เคยเจอผี แล้วไม่รู้ว่าเป็นยังไง แต่ถูกสอนมาอย่างที่เราเรียนพวก Logic ที่บอกว่า มนุษย์กลัวความมืด ซึ่งคนตาบอดไม่กลัวความมืดเพราะเค้าอยู่กับมันมาทั้งชีวิต พี่ว่าที่เรากลัว เพราะเป็นเรื่องที่เราถูกสอนมาเท่านั้นเอง มันไม่ใช่ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ที่จะรับรู้ได้ แต่ความกลัวเนี่ยเป็นเรื่องที่เราคิดไปเองล้วนๆ อย่างความมืดทำให้เรากลัว เพราะเรามองไม่เห็น พอมองไม่เห็นการตัดสินใจจะต่ำ แล้วที่เหลือก็เป็นการสร้างโน้มน้าวสร้างขึ้นมาบ้างละ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

คือ เราไม่ได้เขียนหนังแบบคนกลัวผี เราไม่ได้เขียนหนังแบบกระป๋อง กพล ทองพลับที่ทำหนังผี เพราะเป็นคนกลัวผี ก็เลยเข้าใจว่าคนกลัวผีเค้าจะอะไรมาบ้าง และเป็นคนที่กลัวผีดังนั้นก็เลยเอาความกลัวของตัวเองออกมาขาย ซึ่งต่างกับพี่นะ เพราะพี่ทำหนังแบบไม่ได้กลัวผี เพียงแต่ตั้งคำถามกับมันว่า ทฤษฎีพี่ก็คือ พื้นที่ Space คนกลัวที่ว่าง คนกลัวความโดดเดี่ยว ความมืด ความไม่เคลียร์ สังเกตได้เลยว่าในหนังผีถ้ามีฉากที่เป็นพื้นที่ว่างในเฟรมนั้นแสดงว่าจะต้องมีอะไรเกิดขึ้นละ ผีอาจจะออกมาได้ คนดูเค้าจะรู้สึกได้ พี่ว่า (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์เรื่องผีมีความน่ากลัว โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิดที่ว่าความน่ากลัวของผีนั้นขึ้นอยู่กับความ

เชื่อส่วนบุคคล เพราะผู้กำกับก็มีทั้งเป็นคนกลัวผี และเป็นคนที่ไม่กลัวผี และสิ่งที่สื่อออกมาขึ้นอยู่กับว่าผู้กำกับแต่ละคนต้องการให้เห็นอะไรในหนัง อย่างคนกลัวผีก็อาจทำหนังผีให้เห็นความน่ากลัวที่ตนเองกลัวแล้วมานำเสนอ ว่าผีสามารถทำอย่างนั้นอย่างนี้ได้และคอยมาหลอกหลอนให้ตนเองกลัว และถ้าไม่ได้เป็นคนกลัวผีมากก็อาจนำเสนอในแง่ของการตั้งคำถาม และสงสัยในเรื่องผีที่ยังไม่สามารถอธิบายได้ หรือตั้งคำถามกับสิ่งที่คนกลัว หรือการอ้างหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์บ้าง ซึ่งส่วนมากเป็นช่วงแรก ๆ ของการนำเสนอเรื่องราวในหนังผี เช่น ความมืดในที่มืด ความไม่เคลียร์ที่เกิดขึ้น คืออะไรทำไมคนถึงกลัว เป็นต้น แต่ทั้งนี้ ผู้กำกับทุกคนจะมีแนวคิดที่ว่า ผีนั้นจะสร้างความน่ากลัวในหนังผีได้จริง อาจเป็นเพราะความน่ากลัวของหนังผีในความคิดของแต่ละคนนั้นมาจากการถูกสั่งสมความเชื่อที่เล่าต่อกันมา ประสบการณ์ที่อาจเจอมาด้วยตนเองจึงทำให้มีความเชื่อว่าผีนั้นมีความน่ากลัวจริง ๆ และแม้บางคนอาจไม่กลัวผี แต่สุดท้ายเมื่อได้พบหรือประสบกับเรื่องผีด้วยตนเองก็อาจทำให้เป็นคนกลัวผีไปได้เลยก็ได้ ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตาตามนุษย์ในเรื่องของผีมีความน่ากลัว จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าผีมีความน่ากลัวนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าผีมีความน่ากลัวของผู้กำกับ

3. ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีถึงความหมายของตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่คนเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดที่ว่าผีมีความเป็นอื่นโดยมีรายละเอียดดังนี้

โดยพื้นฐานที่ผ่านมานะหนังผีไทยชอบที่จะสร้างตัวละครแบบชาวบ้านทั่วไป คือ เห็นแล้วต้องกลัวอะ เช่นหน้าเลอะมาเลย แต่พี่ว่าในปัจจุบันนี้เนื่องจากคนดูเริ่มมีการรับรู้ว่ามีผีต้องมีใบหน้าที่น่ากลัว ซึ่งทำให้คนดูเริ่มชินชา เพราะเห็นบ่อยมากไม่ค่อยเกิดความกลัวเท่าไร ดังนั้นถ้าทำหนังผีในลักษณะที่คนดูไม่สามารถจะดูออกว่า ผีแบบไหน จับจุดไม่ถูก จะยิ่งสร้างความน่ากลัวให้คนดูมากยิ่งขึ้น เช่น กลัวในความมืด กลัวร่องรอยของผีที่ไม่รู้ว่าใช่หรือไม่ และไม่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นผีหรืออะไรกันแน่ พี่ว่าการสร้างหนังผีไทยในปัจจุบันนี้เรื่องการสร้างความเป็นอื่นมีความสำคัญมากเลยนะเพราะมันเป็นโจทย์ใหญ่ของผู้กำกับทุกคนในเรื่อง

ของการสร้างความน่ากลัวของผีต่อ ๆ ไปอีก (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ผีเป็นคนวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ แต่ผีโตมากับความเชื่อเรื่องผีหลาย ๆ เรื่องผีก็อาจจะสนุกแบบคนทั่วไปแต่การถอดรหัสของผีเป็นบางอย่างที่แค่รู้สึกว่ามีผีปอบคืออะไรทำไมต้องทำท่าทางจะกินไส้ตลอดเวลา ผีกระสือคืออะไรทำไมต้องมีแสงไฟวูบวาบแล้วเที่ยวไปกินของสกปรก ทำไมคนไทยถึงต้องมีผีแบบนี้ ผีแม่นาคมีรูปร่างยังงั้นทำไมต้องว่าด้วยเรื่องความรักมันเป็นความสงสัย เพราะเป็นลักษณะผีที่เคยเห็นมาแต่ในหนังนี้แหละหรือไม่ก็มีคนเล่ากันมาแต่ก็ไม่เคยเจอจริง ๆ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์เรื่องผีมีความเป็นอื่น โดยผู้กำกับทุกคนมีแนวคิด ว่า ลักษณะความเป็นอื่นของผีนั้นคือการที่ทำให้ทราบว่าผีไม่ใช่คน แม้จะมีบางครั้งที่ผีมีลักษณะคล้ายคนแต่อย่างไรก็ตามผีก็ไม่ใช่คน เช่น รูปร่างของผีกระสือที่มีไฟวูบวาบ หรือผีปอบที่ร่างกายคล้ายคนแต่ก็จ้องแต่จะกินไส้ตลอดเวลา และนอกจากนี้ยังมีลักษณะของผีที่หน้าละ ซึ่งทั้งหมดนี้ คือ การแสดงลักษณะความเป็นอื่นของผีที่ค่อนข้างชัดเจนมาก แต่ก็ยังมีการแสดงลักษณะความเป็นอื่นของผีที่มีความไม่ชัดเจน อย่างที่มีลักษณะคล้ายคนและมีการใช้ชีวิตประจำวันเป็นคนเลยก็ได้แต่สุดท้ายเมื่อรู้ว่าตนเองตายไปแล้วก็จะมีรูปร่างที่ละเมิดเพี้ยนไปจากคนธรรมดา หรือมีสภาพเป็นผีที่ชัดเจน ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องของผีมีความเป็นอื่นจากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าผีมีความเป็นอื่นนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าผีมีความเป็นอื่นของผู้กำกับ

4. ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดว่ามีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัดโดยมีรายละเอียดดังนี้

เรื่องของอำนาจของผีก็เหมือนเชื่อว่าผีมีอยู่จริงนั่นแหละแต่พี่ก็ไม่เชื่อเต็มร้อยนะ ก็ยังมีมุมที่สงสัยอยู่เหมือนกันว่าทำไมผีมันทำอย่างที่เราทำไม่ได้วะ แล้วมันมีอยู่จริงรึเปล่า คิดอยู่เหมือนกันก็ไม่ได้เชื่อเต็ม 100 นะประมาณกลาง ๆ อย่าง ซัดเตอร์ก็มีผีเพศหญิง เพราะเป็นเพศที่ถูกกระทำ เป็นเพศที่อ่อนแอ ไม่มีทางสู้ และเมื่อมาอยู่ในโลกของผี ผู้หญิงเหมือนได้พลังพิเศษที่จะมาเอาคืนแล้ว ที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นตัวเองมีอำนาจมากกว่า จึงมีการเอาคืนกับเพศชายที่เคยมากดขี่ตนเองทำให้อ่อนแอแล้ว (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

การใช้อำนาจคนมาปราบผีโดยพระหรือหมอผีมันก็เป็นวิธีการที่ Natural มาก ๆ บางทีเค้าไม่เกี่ยวกับเรื่องเลยแต่ออกมาปราบนี่ออกมาซะ มันใช้พลังที่เหนือกว่าสิ่งที่หนึ่งกำหนดไว้มาจัดการ ซึ่งคนดูก็อาจจะเขาก็ได้ถ้าหนังมันถูกปูมาดีนะ หรือผีทำให้คนกลัวแทบตายสุดท้ายมีหมอผีคนหนึ่งอารมณ์ powerful มาปราบผีได้เราก็คงรู้สึกเฝ้าเล่นกันอย่างนี้เลยหรือและการปราบผีนี้ก็ขึ้นอยู่กับ theme ของหนังมากกว่าเพราะการปราบผีแสดงว่าผีต้องร้ายใจ หรือผีเป็นสิ่งที่คนไม่ต้องการ แต่อย่างผีในเด็กหออย่างนี้ ไม่ได้มีการบอกในเรื่องว่าใครต้องการเค้า หรือใครไม่ต้องการเค้าเพียงแต่ว่า เค้าช่วยที่มอดกอยู่ในวังวนนั้นแล้วก็มีคนมาช่วยเค้าให้หลุดจากวังวนนั้นเท่านั้นเอง แต่ว่าหนังบางเรื่องก็อาจเกิดปมดราม่าซึ่งๆ เลยก็ได้ อย่างอยู่กับคนแล้วรักกับคนเลย กลายเป็นโศกนาฏกรรมทางด้านความรัก พี่ว่ามันแล้วแต่ theme ของหนังเรื่องนั้นมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ผีในเรื่องจริง ๆ แล้วคืออะไร ผีคืออุปสรรค พอมีอุปสรรคในชีวิตเข้ามาโป่งในมหรสพของคนไทย ตอนจบตัวละครก็ต้องฟันฝ่าชีวิตเพื่อมาปราบผีตัวนั้น จะปราบด้วยตัวเองหรือปราบด้วยพระ หมอผีมา ก็ว่ากันไปแล้วก็จบนี่คือสูตรหนังผีทั่วไปของไทย และคนไทยก็อยากเสพอะไรที่ง่าย กรรมดีชนะกรรมเลว ทำดียอมได้ดีทำชั่วยอมได้ชั่ว เพราะฉะนั้นเค้าก็ต้องอยากเห็นอะไรที่ทำให้ผีต้องโดนปราบ และถ้าหนังเรื่องไหนทะเล้งทำผีที่ไม่โดนปราบมันก็ไม่ได้แปลว่าไม่ได้นะ อย่างซัดเตอร์สุดท้ายคนมันเลวกว่าผีคนดูจึงพร้อมอภัยให้ผีได้แล้วก็ไม่โกรธที่ผีทำแบบนั้นเพราะผีก็เป็นคนดีมาก่อน หรือถ้าเป็นลักษณะของ Thai Culture ก็มีเยาะเย้ยอย่างปราบให้หลาบจำหรือว่าต่างคนต่างอยู่ก็มีหลายวิธีไง จะใส่หม้อถ่วงน้ำอันนี้ก็คือปราบได้ไง การใส่หม้อถ่วงน้ำมันก็เป็นวิธีแบบหนึ่งของไทยโบราณว่าไม่ได้แปลว่าผีเค้าตายใจ

คือ ฝีมือยังอยู่ในหม้อมันก็อาจจะมีโอกาสต่อไปอย่างคนหาปลาไปเก็บหม้อกลับมาแล้วเจอฝีมืออะไรก็ว่าไป (ก้องเกียรติ โชมศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ โชมศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์เรื่องฝีมือมีความเป็นอื่น โดยผู้กำกับมีความคิดว่าฝีมือนั้นมีความน่าสนใจ มีทั้งความโหดร้าย พลังพิเศษที่ได้รับหลังจากที่ตายไปแล้วทั้งที่ตอนเป็นคนยังไม่เก่งกล้าขนาดนี้ อาจเป็นเพราะแรงอาฆาตแค้น หรือการที่ฝึดยาเสพติดหนักหน่วงเพื่อกลับมาแก้แค้น แต่ไม่ว่าอำนาจที่ได้มานั้นมากมายเพียงใด ผู้กำกับก็เชื่อว่าสุดท้ายก็ต้องจบลงด้วยอำนาจบางอย่างที่เหนือกว่านั้นคืออำนาจจากคนมีทั้งหมดผี หรือพระ หรืออะไรก็ตามที่เอาชนะอำนาจของผีได้เพราะผีคือสิ่งที่มนุษย์ไม่ต้องการอยู่แล้ว ทั้งนี้ไม่ว่าผีจะถูกกำจัดอำนาจหรือคนเลวในเรื่องถูกกำจัดก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ตรงตามคำสอนทางพระพุทธศาสนา นั่นคือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนยอมรับและต้องการให้เป็นอย่างนี้ แต่ก็มีผีที่ไม่จากไปในทันทีเพราะอาจยังติดอยู่กับบ่วงของกรรมที่ยังใช้ไม่หมดในโลกของมนุษย์นี้ การพยายามฝืนกฎแห่งกรรมที่ยังทำตามความต้องการของตนเองไม่สำเร็จ หรือผีที่มีลักษณะคงกระพันและไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ตามความเชื่อของคนไทยถึงจะถูกปราบก็อาจแค่ไปจองจำแต่สุดท้ายก็ยังวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์เหมือนเดิม ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องของฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจที่จำกัดจากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจที่จำกัดนี้ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจที่จำกัดของผู้กำกับ

5. คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ผิในหนังผีทำให้คนธรรมดาสามัญที่ดูหนังผีนั้นมีความน่าสนใจที่เหนือกว่าผี นั่น คือ การได้จ้องมองผีจากที่ไม่เคยเห็นในชีวิตจริง หรือเรียกว่า “อำนาจจ้องมองผี” เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดว่าอำนาจในการจ้องมองผีโดยมีรายละเอียดดังนี้

“การมาดูหนังผีจะทำให้จินตนาการของคนที่ไม่เคยดูหนังผีได้เห็นผีที่ชัดเจนขึ้น และจริง ๆ แล้วคนดูที่มาดูหนังผีคงไม่ต้องการอะไรนอกจากการเข้าไปเสพความสนุก ตกใจ กรี๊ดกร๊าด คงจะประมาณนี้ คนจึงเลือกที่จะดูหนังผี” (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

สำหรับผม หนังผีเป็น Entertainment อย่างหนึ่งนะ ความกลัวมันก็เป็นเรื่องของความสนุกที่ทำให้เรากลัวแล้วก็ไม่ได้เกิดอะไรขึ้นแล้วเราก็อธิษฐานกลัวๆในโรงหนัง

เราเห็นชาตกรที่ไล่ฆ่า แล้วกลัว รู้สึกเหมือนตัวละครที่วิ่งอยู่ในหนังผี แต่เราก็ไม่เห็นเป็นอะไร เราบันเทิงกับสิ่งนี้ไง ซึ่งความกลัวก็เป็นความบันเทิงอย่างหนึ่งที่คนดูอยากเสพแล้วเสพอีก แต่บางทีเราก็จะได้สาระกับหนังบ้างทั้งที่เป็นความบันเทิงแบบ Popcorn ก็คือนอกจากความกลัวที่เราจะเก็บเอาไปรู้สึกเท่าที่ทำได้แล้วยังมีเรื่องของความกลัวในการทำผิดอย่างใครดูชัดเตอร์ก็จะไม่อยากนอกใจแฟน แค่นี้มันก็ได้สาระแล้วนะ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับทั้งปวิณ วัชรจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทแก่นของเรื่อง ที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ เรื่องคนที่มาดูหนังผีนั้นมีความสนใจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการที่ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์ที่พวกเขาสร้างในโรงภาพยนตร์นั้น คือ การมาเสพความสนุก ความกลัวที่ได้จากหนังผี และแฝงไปด้วยสาระ ซึ่งสิ่งสำคัญคือความกลัวและความสนุกเหล่านี้เมื่อมาอยู่ในโรงภาพยนตร์แล้วจะทำให้ผู้ชมเค้ารูสึกปลอดภัยจากสิ่งที่กลัวนั้น ๆ และสุดท้ายมันก็เกิดขึ้นแค่ในหนังเท่านั้น และผู้ชมที่มาชมหนังผี จึงถือว่าเป็นผู้ที่มีความสนใจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์หลังจากมีการเสพหนังผีแล้ว สิ่งที่ผู้ชมจะนำกลับไปจากโรงภาพยนตร์คือความกลัว รวมถึงความสนุก ที่เกิดขึ้นจากการดูหนังผีเท่านั้น แต่ทั้งนี้ผีที่มาอาละวาดในเรื่องก็ไม่ได้มาวุ่นวายในชีวิตจริงของพวกเขา ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ขอบของแก่นความคิดของเรื่อง โดยมีชนบทที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องของคนมีความสนใจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าคนมีความสนใจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างแก่นความคิดของเรื่อง มาจากความเชื่อที่ว่าคนมีความสนใจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้กำกับ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต ในหัวข้อของแก่นความคิดในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีความสนใจในการสร้างแก่นความคิดในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรชนบทของการสร้างชนบทของแก่นความคิดในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้ ผู้กำกับส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในการสร้างหนังผีที่เริ่มมาจากแรงบันดาลใจที่เกิดจากสิ่งใกล้ตัว ชาวสารในปัจจุบัน หรือสิ่งที่เป็นประสบการณ์ของตัวเองมาก่อน แต่ไม่ว่าจะมีที่มาอย่างไรหนังผีที่สร้างทุกเรื่องจะมี แก่นความคิดหลักอยู่เพียงอย่างเดียว นั่นคือ เป็นมุมมองความเชื่อจากสายตามนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าลักษณะประติมากรรมย่อยที่เกี่ยวข้องกับชนบทจากมุมมองจากสายตามนุษย์นั้น และมีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ฝีมืออยู่จริง มุมมองที่มาจากสายตามนุษย์ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เชื่อเรื่องผีว่าฝีมืออยู่จริง โดยส่วนมากสาเหตุความเชื่อนี้จะมาจากเหตุการณ์ที่พบในปัจจุบัน เช่น ความเชื่อด้านไสยศาสตร์ที่ฆ่าคนตายเพราะนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางมนต์ดำ ความเชื่อเรื่องการสะเดาะเคราะห์หรือสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของคนตายอย่างโลงศพ หรือการใช้วิทยาศาสตร์มาสนับสนุนคำอธิบายของปรากฏการณ์ความเชื่อนั้น เช่น ภาพถ่ายติดวิญญาณที่มีการนำเครื่องวัดระดับพลังงานมาวัดพลังงานในรูปแบบของวิญญาณของผี และเชื่อว่าผีหรือวิญญาณคือรูปแบบหนึ่งของพลังงานที่วัดค่าได้ เป็นต้น ซึ่งการไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์นั้นได้ ทำให้เหตุการณ์เหล่านี้สนับสนุนว่าฝีมืออยู่จริง

2) ฝีมือมีความน่ากลัว ความเชื่อว่าผีมีความน่ากลัว ซึ่งความกลัวที่ถูกนำเสนอในเรื่องผีขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้กำกับแต่ละคนด้วย ถ้าเป็นคนที่ไม่กลัวผีมากก็อาจมีเรื่องของการนำวิทยาศาสตร์หรือความสงสัยในสิ่งที่เกิดขึ้นมานำเสนอมากกว่ามากกว่าคนที่กลัวผีอย่างไม่สงสัย ก็จะทำประสบการณ์ที่กลัวผีมานำเสนอให้ผู้ชมรับรู้เช่นกัน และความกลัวนี้ยังเป็นผลพวงมาจากการเชื่อเรื่องความเป็นอื่นของผีด้วย

3) ฝีมือความเป็นอื่น นั่นคือ ผู้กำกับมีแนวคิดว่ามีลักษณะของความเป็นอื่น โดยเชื่อว่าผีไม่ใช่คนแม้จะแสดงรูปร่างคล้ายคนแต่ผีก็คือผีและผีมีความน่ากลัวและมีความเป็นอื่นที่แตกต่างจากคนทั้งที่แสดงออกมาให้เห็นชัดเจนว่าเป็นผี หรือแม้กระทั่งการแสดงออกแบบไม่ชัดเจนแต่สุดท้ายเมื่อรู้ว่าตนเองคือผีก็แสดงภาพเป็นผีที่ชัดเจนเช่นกัน ซึ่งบางเรื่องที่ถูกนำเสนอผู้กำกับจะพยายามพาผู้ชมเข้าไปสู่โลกแห่งผีตามจินตนาการของผู้กำกับแต่ละคน

4) ฝีมืออำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด ความเชื่อว่าผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัดที่ไม่ว่าผีจะร้ายมาอย่างไรแต่สุดท้ายก็ต้องถูกจำกัดด้วยกันทั้งนั้น เพราะคนในสังคมไทยส่วนมากนับถือศาสนาพุทธและเชื่อเรื่องเวรกรรม เพราะถ้าหากใครทำอะไรกับใครไว้หนึ่งผีจะทำหน้าที่ในการสะท้อนผลกรรมเหล่านี้

5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ สุดท้ายการสร้างหนังผีนั้นทำให้ผู้กำกับมีแนวคิดที่ผู้ชมที่มาชมหนังผีคือ ผู้ที่มีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งสำคัญที่ผู้ชมมาชมภาพยนตร์ คือ ต้องการเจอกับความกลัวและความสนุกซึ่งอารมณ์เหล่านี้ เมื่อมาอยู่ในโรงภาพยนตร์แล้วจะทำให้ผู้ชมเฝ้ารู้สึกปลอดภัยจากสิ่งที่กลัวนั้นๆ และสุดท้ายมันก็เกิดขึ้นแค่ในหนังเท่านั้น จึงถือว่าผู้ชมเฝ้าสามารถมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านภาพยนตร์ได้อย่างปลอดภัย เพราะสิ่งที่ได้กลับไปจากการเสพหนังผีจริงๆ แล้วคือความกลัวกับความสนุกที่ได้มาเสพเท่านั้น ส่วนผีในภาพยนตร์ก็จะไม่สามารถหลุดออกมาจากจอสู่วิถีจริงได้ ซึ่งตรงตามสูตรขนบของแก่นความคิดในการสร้างหนังผีไทย ที่ผู้วิจัยค้นพบเช่นกัน

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ

(Setting/mise en scene)

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

ตารางที่ 5.13

แสดงบทบาทของชนบจากฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ (Setting/
mise en Scene) ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีของ ผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
ฉาก/การจัด วางองค์ประ กอบของภาพ	เวลา (Time)	เวลาที่เป็นกลางวัน-กลางคืนช่วย ในเรื่องของอารมณ์ในหนังผี แต่ สร้างความน่ากลัวได้ทั้งสองเวลา ส่วนเวลาที่เป็นอดีตปัจจุบัน- สลับ-อดีตอนาคต ช่วยเรื่องการ ทำให้เข้าใจเรื่องราวมากขึ้น	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องเวลากลางวันกลาง คืน ที่ช่วยเพิ่มอารมณ์ความกลัวซึ่ง ได้ทั้งสองเวลา และเวลาที่เป็น การสลับอดีตปัจจุบันในการทำ ให้เข้าใจเรื่องราวมากขึ้นและ สถานที่ที่จะนำฉากแบบใดมา สร้างก็ได้ ทุกอย่างขึ้นอยู่กับเรื่อง ที่เล่าด้วยว่าจะทำให้มีความน่า กลัวเพิ่มขึ้นได้อย่างไร
	สถานที่ (Place)	ทุกสถานที่สามารถนำมาสร้างใน หนังผีได้หมดขึ้นอยู่กับเรื่องที่จะ เล่าและประสบการณ์ผู้ชม	

จากตารางที่ 5.13 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสร้างฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ โดยมีชนบมาจากมุมมองของคนในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

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

พูดถึงภาพในอดีตกับปัจจุบันก่อน คือการเล่าเรื่องโดยใช้ flash back ที่คนดูไม่เคยรับรู้มาก่อน เป็นการให้ข้อมูลคนดูเพิ่มเติม หมายถึงเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนั้นในอดีตน่าจะมีปมแบบนี้มาก่อนจึงมีผลต่อปัจจุบัน เป็นการกลับไปเล่าให้คนดูในปัจจุบันฟังว่าเกิดอะไรขึ้น ทำให้ปัจจุบันมัน Complete ซึ่งอาจเป็นข้อมูลบางอย่างที่เราอยากให้คนดูรู้แต่ไม่ใช่การรับรู้อย่างละเอียดละออ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้มักเล่าด้วย flash back แต่ว่าเวลาที่เป็นกลางวันกับกลางคืนก็เหมือนการผ่านเวลาที่เป็นปกติธรรมดากลางวัน-กลางคืนไปเรื่อย ๆ ตัวละครดำเนินชีวิตไปตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องคือฟิมองว่าหนังผีไทยไม่จำเป็นต้องเล่าแค่ตอนกลางคืนเพราะกลางวันผีก็ออกมาหลอกและมีวิธีการเล่าให้ดูน่ากลัวได้ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

พูดถึงเวลาที่เป็นกลางวันกับกลางคืนก่อน พี่ว่ามันเป็นเวลาที่แตกต่างกันชัดเจน เพราะผีชอบมาในความมืดก็จริง แต่ก็ไม่ได้แปลว่าผีไม่ชอบมาตอนกลางวัน เพราะสุดท้ายถ้าหนังผีที่แสงเคลียร์ ๆ ก็อาจทำให้ความกลัวเกิดขึ้นได้ อาจน้อยหรือมากกว่าแสงที่มืด ๆ ก็ได้มันอยู่ที่วิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับ ส่วนช่วงเวลาที่เป็นอดีตสลับปัจจุบัน อย่างในหนังเป่นขูกับผี ที่มีการย้อนภาพกลับไปยังอดีต

พื้มองว่ามันมีผลต่อการให้ Message กับคนดูว่าจริง ๆ แล้วเกิดอะไรขึ้นกันแน่ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาควิทยา วรวิทย์ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ที่มีองค์ประกอบเรื่องเวลา โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่า ในส่วนของเวลาที่เป็นกลางวัน-กลางคืน ผู้กำกับส่วนใหญ่อาจนำความคิดเรื่อง ความมืดก็คือความไม่รู้นำมาใช้สร้างอารมณ์ให้เกิดความกลัว ซึ่งก็คือ เวลากลางคืนน่าจะสร้างอารมณ์ความน่ากลัวได้ง่ายกว่า แต่ในปัจจุบันทั้งสองเวลาไม่ว่าจะเป็นกลางวันหรือกลางคืนก็สามารถออกมาหลากหลายได้หมด มันขึ้นอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับแต่ละคนว่าจะทำให้น่ากลัวได้ถึงระดับไหนและสามารถทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากน้อยเพียงใด และเวลาที่เป็นเวลาในแบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน ผู้กำกับทุกคนมองว่าการใช้เวลาลักษณะนี้เพื่อสื่อความหมายในหนังก็คือ เป็นการให้ข้อมูลคนดูเพิ่มเติม กับผู้ชมแต่ก็อาจไม่ได้หมดทั้งเรื่อง แต่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึง ข้อความของหนังเรื่องนั้นได้จากการปะติดปะต่อเรื่องราวในหนังก่อนหน้าด้วย หรือช่วยทำให้สิ่งที่หนังซ่อนเร้นอยู่กระจางขึ้นมาบ้าง เพื่อจะก้าวสู่ข้อความต่อไปในหนังว่าที่มาที่ไปนั้นเป็นมาอย่างไร ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ที่มีองค์ประกอบเรื่องเวลา จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทที่เชื่อว่าฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ที่มีองค์ประกอบเรื่องเวลา ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังไทยในการสร้างฉาก ที่เกี่ยวข้องกับเวลาของผู้กำกับ

2. สถานที่ (Place) คือ การสื่อความหมายถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผี โดยเฉพาะประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะประติสฐกรรมของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ในหนังผี 4 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการสร้างฉาก ที่เกี่ยวกับสถานที่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ฉากที่เป็นสถานที่ที่ชอบมากในหนังผีเลย และคิดว่าน่าจะนำมาสร้างความน่ากลัวได้มากเลยที่เดียวก็คือ ฉากที่เกี่ยวกับความมืด เพราะความมืดเป็นสัญชาติญาณที่ทำให้คนเรากลัวจะเป็นที่ไหนก็ได้ เพราะมนุษย์กลัวความมืดความไม่รู้” (ภาควิทยา วรวิทย์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

มันไม่ตายตัวนะ พี่จะเปลี่ยนฉากไปเรื่อย ๆ ไม่เคย fix ว่าผีต้องเป็นแบบนั้นต้องเจอบรรยากาศแบบนี้ โดยส่วนตัวชอบอะไรพื้นที่ที่มีความขัดแย้งจัด ๆ เช่น พื้นที่ที่

รู้สึกว่ามันน่าจะดี นั่นแหละจะทำให้รู้สึกน่ากลัวได้มาก มันเหมือนเป็นความท้าทายของพี เช่น Central World ไม่น่ามีผีเพราะคนเดินกันเยอะแยะ ไม่ต้องหลบแสงหรืออะไร แต่เวลาเดินอยู่ถ้ามีคนมากระซิบข้างหูว่า ช่วยด้วย ช่วยด้วย ช่วยด้วย เท่านั้นแหละมันก็น่ากลัวขึ้นมาได้ ความน่ากลัวมันอยู่ที่ว่าใครถูกคุกคาม (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จริง ๆ แล้วเราถ่ายทำกันที่โรงเรียน ทำให้เราต้องรอช่วงเด็กปิดเทอมกันถึงจะถ่ายกันได้ คือบอกได้เลยว่าเป็นหนังผี แต่ของผมมันแตกต่างเพราะเป็นหนังผีที่เน้นบรรยากาศ ให้ความรู้จากเนื้อเรื่อง เช่น เราเห็นภาพ ๆ หนึ่ง ตอนแรกอาจรู้สึกเฉย ๆ แต่พอเรารู้เรื่องราวของมัน เราอาจจะขนลุก คือเป็นความกลัวจากเรื่องที่ไม่ใช่ผีผีโผล่มาหลอก หรือมีชาวดัง ๆ ให้ความรู้ตกใจ (ทรงยศ สุขมากอนันต์, ออนไลน์, 2548)

เป่นชู้กับผี เป็นภาพยนตร์ที่ย้อนไปในอดีตประมาณ 70 ปี รูปแบบที่ใช้ในหนังเรื่องนี้จะอยู่ในระหว่างปี พ.ศ. 2470-2480 ซึ่งยุคนั้นเมืองไทยจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กลุ่มคนสังคมชั้นสูง พวกนี้จะได้รับอิทธิพลทางยุโรปเป็นอย่างมาก ลักษณะของบ้าน เครื่องใช้ในบ้าน การแต่งกายจะได้รับอิทธิพลทางยุโรปเป็นศิลปะในยุคที่เรียกว่า อาร์ท นูโว (Art Nouveau) มาจากทางฝรั่งเศส และอีกด้านหนึ่งเมืองไทยก็ยังเป็นอะไรที่ไทยมาก ๆ คนต่างจังหวัดก็จะพายเรือ อยู่บ้านได้ทุนสูง จดทะเบียน นอนมุ้ง ทำนา..ฉะนั้นแนวทางด้านศิลปะในการนำเสนอของเรื่องนี้จะมี 2 รูปแบบที่มาเจอกัน หรือ ว่าเป็นการปะทะกันระหว่างชนบทกับเมือง (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, ออนไลน์, 2547)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และก้องเกียรติ ไข่มศิริ รวมถึงบทสัมภาษณ์ที่มีอยู่แล้วโดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง และทรงยศ สุขมากอนันต์ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพที่มีองค์ประกอบเรื่องสถานที่ โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่าสถานที่ที่นำมาสร้างในหนังผีแล้วเพิ่มความน่ากลัว หรือเพื่อดึงผู้ชมเข้ามาสู่อารมณ์ในหนังผี สถานที่ทุกที่มีความน่ากลัวหมดขึ้นอยู่กับการจะทำให้เกิดความน่ากลัวได้แค่ไหน บรรยากาศจะเป็นใจมากหรือเปล่านั้นหรือเรื่องเล่าจะทำให้หน้าขนลุกได้ระดับใด นอกจากสถานที่มันก็มีองค์ประกอบอื่น ๆ อีกที่จะเล่าเรื่องของที่นั่นให้ดูน่ากลัว ถ้าเป็นฉากที่มีสภาพแวดล้อมทั้งชนบทในเมือง อย่างเรื่องเป่นชู้กับผีที่มีทั้งสถานที่ที่เป็นของชนชั้นสูงกับชนชั้นล่างในยุค 70 ปีที่แล้ว หรือเรียกง่าย ๆ ว่าเป็นการปะทะกันระหว่างชนบทกับเมืองก็สามารถสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวได้

เช่นกัน ต่อมาคือฉากที่เป็นลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวัน อย่างสถานที่ที่มีคนพลุกพล่านอย่าง ห้างสรรพสินค้า หรือห้องที่นั่งอยู่คนเดียว ในห้องนอน จะยิ่งทำให้ความน่ากลัวนั้นเพิ่มมากขึ้น เพราะคนมักกลัวความไม่รู้ คือถ้ารู้ว่าที่ไหนมีผีแล้วมักไม่ค่อยกลัว แต่ก็ไม่เสมอไปเพราะถ้าเป็น ต่อมาฉากภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เป็นฉากที่เกี่ยวข้องกับความความเชื่อของคนตาย บางคน ก็สามารถสร้างให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัวได้ง่าย เพราะแต่ละสถานที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ การ เคยรับรู้เรื่องราวของสถานที่เหล่านั้นที่เล่าในหนังสือด้วยของผู้ชมด้วย เพราะหากคนดูเคยพบกับ สถานที่ที่น่ากลัวนี้มาก่อน อย่างบางคนอาจกลัวสถานที่ที่เป็นที่เกี่ยวกับเรื่องลี้ลับที่มีคนตายก็ได้ คือแค่บรรยากาศก็ทำให้หลอนได้แล้วก็ได้ สรุปแล้วคือทุกสถานที่ที่น่ากลัวหมดขึ้นอยู่กับการเล่า เรื่องในหนังสือมากกว่า มันแล้วแต่การหยิบยกว่าจำนำเรื่องไหนมาเล่าโดยผู้กำกับมากกว่า ซึ่ง แนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพที่มีองค์ประกอบเรื่อง สถานที่ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขอบที่เชื่อว่าฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพที่มี องค์ประกอบเรื่องสถานที่ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังสือไทยในการสร้างฉากที่ เกี่ยวข้องกับสถานที่ของผู้กำกับ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของฉากในหนังสือไทย ผู้วิจัยพบว่า ผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างฉาก ซึ่งประกอบด้วย 2 แบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยเวลาที่เป็น กลางวันและกลางคืน เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน และสถานที่ (Place) ซึ่ง ประกอบด้วย สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพ สัญลักษณ์แห่งความเชื่อในหนังสือไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขอบของการสร้างขอบของ ฉากในหนังสือไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้ ผู้กำกับส่วนใหญ่มีแนวความคิดในการกำหนดฉากในการถ่ายทำในส่วนของคุณเวลานั้น ได้ทั้ง กลางวันและกลางคืนอยู่กับวิธีการเล่าเรื่องมากกว่าว่าจะทำให้ผู้ชมนั้นมีอารมณ์ร่วมในหนังสือมาก น้อยเพียงใด เพราะผีในปัจจุบันสามารถออกมาหลอกได้ในเวลาที่เป็นกลางวันแล้ว และมีการใช้ เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน เพื่อเป็นการค่อย ๆ บรรยายเรื่องราวให้ชวนชวนลูก และเข้าใจเนื้อหาของหนังสือได้มากขึ้น สุดท้ายในเรื่องของสถานที่ถ่ายทำที่เลือกมาของผู้กำกับแต่ ละท่าน มีทั้งการเลือกตามลักษณะของฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตประจำวันที่ไม่เกี่ยวกับคนตาย ที่ มีคนพลุกพล่าน ฉากที่เป็นสถานที่ของความเชื่อเป็นชนบทและความเป็นเมือง เพื่อให้เห็นความ แตกต่างและที่มาของความเชื่อเรื่องผีมีมากมาจากชนบท เพราะส่วนมากเป็นสถานที่ที่ตรงกับที่ตั้งใจ เชี่ยวไว้อยู่แล้วมีทั้งบรรยากาศที่มีความขลังของสถานที่ที่เป็นความเชื่อแต่โบราณ และบางเรื่องจะ มีการถ่ายทำทั้งช่วงที่เป็นฉากในเมืองและชนบท และฉากที่เป็นสถานที่ภาพสัญลักษณ์แห่งความ

เชื้อ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เกี่ยวกับคนตาย มีศพ อย่างวัด เมรุเผาศพ โรงพยาบาล แม้คนจะรู้ว่าที่นี่มีผีได้แน่นอนแต่ก็ยังกลัวสภาพบรรยากาศที่รู้แล้วอยู่ดี ส่วนบางสถานที่ที่เข้าไปถ่ายทำจริง ๆ ไม่ได้ เพราะไม่ได้รับอนุญาตก็ต้องมีการเช็กฉากขึ้นให้สมจริงมากที่สุด หรืออาจมีการใช้ฉากในจินตนาการเข้าช่วยด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิค ฉากเหล่านี้จะยิ่งช่วยทำให้นามานักผู้ชมไปสู่โลกแห่งผีในหนังได้เร็วขึ้น

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน คือ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ว่าเป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์ หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดวิธีการสร้างหนังผีไทยในส่วนการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ของหนังผีที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างหรือไม่ อย่างไร จึงได้ศึกษาบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ในส่วนการผลิตการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ เพื่อหาคำตอบดังกล่าว

สัญลักษณ์ทางด้านภาพ

คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางภาพนั้นจะเป็นการทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ซึ่งในส่วนชนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังผีมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสง การใช้เทคนิคตัดต่อ และการใช้เทคนิคพิเศษ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.14

แสดงบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของ ผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การสื่อ ความหมาย ในระดับ สัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทาง ด้านภาพ 1) มุมกล้อง 2) ขนาดภาพ 3) การจัดแสง 4) ใช้เทคนิคตัดต่อ 5) ใช้เทคนิคพิเศษ	มักใช้ทั้งมุมกล้องแทนสายตาคนดูและ มุมกล้องในการเล่าเรื่อง ขนาดภาพที่ใช้บ่อยเพื่อเร้าอารมณ์คนดู คือขนาดภาพที่มีระยะใกล้ การจัดแสงมีดิสสัวเร้าอารมณ์กลัวได้ง่าย กว่าแสงสีอื่นแต่สีที่เคลียร์ปัจจุบันก็ทำให้ กลัวได้ มักใช้การไล่ระดับอารมณ์ด้วยภาพการ ตัดต่อแล้วสุดท้ายอาจตัดมาเจอผีหรือไม่ ก็ได้อย่างรวดเร็ว มีทั้งการแต่งเมคอัพ (make up) และ effects ที่คนทำหนังผีมีความสมจริง มากขึ้น แต่บางครั้งอาจไม่น่ากลัว ซึ่งการ ใช้ computer graphic อาจจะมาช่วย แก้ปัญหาได้	เป็นไปตามชนบที่ ค้นพบโดยผู้กำกับ ได้มีการใช้มุม กล้องเข้ามาช่วยใน การสื่อความหมาย เพื่อเน้นอารมณ์ ความน่ากลัวทำให้ ผู้ชมเกิดอารมณ์ ร่วมกับหนังได้มาก ขึ้นและนอก จาก นั้นยังมีการใช้ เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ในการตัดต่อภาพ เข้ามาช่วยอีกด้วย

จากตารางที่ 5.14 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อ
แนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์
โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับ
บางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย
ของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **มุมกล้อง (Camera Angles)** คือ การใช้มุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้มีความหลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง, เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ทั้งนี้มุมกล้องที่สำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำหนังคือ มุมกล้องที่ใช้แทนระดับสายตา มีทั้งมุมกล้องที่แทนสายตาคนดูกับมุมที่แทนสายตาคณะนักแสดง และเพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นมีความสมบูรณ์ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้อง การจะสื่อความหมายในหนังไทย ทั้งนี้ยังจะต้องเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เข้ามาใช้เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการสื่อความหมายที่เน้นอารมณ์ความน่ากลัวในหนังไทยด้วย เพื่อหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้มุมกล้องโดยมีรายละเอียดดังนี้

หนังผีเป็นหนังที่ต้องใช้ความเป็นภาพยนตร์สูงใช้การสื่อสารด้วยภาพเยอะกว่าหนังอื่น ๆ อย่างหนังรักบางที่ยังไม่ใช้ภาพเหมือนหนังผี หนังผีต้องสร้างอารมณ์ด้วยภาพ ถ้าหนังรักจะถ่ายข้ามไหล่นกันไปข้ามไหล่นกันมา ตัวละครใช้ dialogue ในการช่วยพูดทำให้คนดูรู้สึกซึ่ง หนังผีเป็นหนังที่เจียบเกิดจากการใช้มุมกล้องมุมสูงมุมต่ำ มุมแทนสายตาคนดูรู้สึกว่ามันเปลี่ยนไปจากมุมมองนั้นทำให้คนดูกลัวขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยภาพ โดยไม่ต้องเห็นผี ไม่ต้องเห็นตัวละครพูดอะไร ไม่เห็นตัวละครเดินด้วยซ้ำ แต่เรากลัวเพราะภาพมันเปลี่ยนไป ทำให้เราเกิดอารมณ์ร่วมแบบว่าหนังผีต้องใช้ศาสตร์ทางภาพยนตร์ในทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเยอะ หนังผีหนึ่งชิ้นจะมีจำนวนช็อตที่ทำให้คนดูกลัวเยอะกว่าหนังแนวอื่นอาจจะพอ ๆ กับหนังแอคชั่นเลยมันไม่ใช่แค่การบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่มันก็ให้เกิดอารมณ์อย่างขนาดภาพเดียวกันแต่เปลี่ยนว่าเป็นสายตาของตัวละครมองทำให้อารมณ์ของคนดูเปลี่ยนไปแล้วรู้สึกเหมือนเราเป็นตัวละคร และรู้สึกถูกสวมความเป็นตัวละครตอนนั้น กำลังเดินไปเปิดประตูเข้าไปที่มือที่เท้าเดิน มันไม่ได้บันทึกภาพว่าเค้ากำลังเดินอยู่แต่มันพยายามกระตุ้นอารมณ์คนดูว่ามันน่ากลัว มันกำลังจะเกิดอะไรขึ้นเป็นการสื่อสารด้วยขนาดภาพองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างมุมกล้องสำคัญหมด ไม่มีว่ามุมกล้องแทนสายตาสำคัญกว่ามุมกล้องมุมสูงมันบอกไม่ได้จนกว่าจะเห็น Scène นั้นและเราจะรู้ว่าควรใช้ภาพแบบไหน หนังผี คือ การใช้ภาพจำนวนมากที่ทำให้เรารู้สึกกลัวมากกว่าและรู้สึกไปตามหนังสื่อสารด้วยภาพเยอะมาก ภาพที่สำคัญอีกอันคือภาพแทนสายตา คือเป็นหมัดเด็ดของหนังผี พอ

เป็นภาพแทนสายตาคณดูจะถูกคนทำหนังบังคับให้ไปเป็นตัวละครทั้ง ๆ ที่เราไม่
อยากเป็นแต่บังคับเราให้ไปเป็นคนดูหนึ่งฝีกะแล้ว มันเป็นการใช้ภาพที่ดึงคนดู
ให้เข้าไปใกล้ความน่ากลัวมากขึ้น ๆ โดยที่คนดูไม่อยากจะไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ,
สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ก็ต้องมีทั้งการใช้มุมมองแทนสายตา ประกอบกับมุมมองแบบ Point of view
ถ้าสังเกตในหนังส่วนใหญ่จะต้องมีกล้องแทนสายตาตัวละครเพื่อให้รู้ว่าตัว
ละครเห็นอะไร แล้วทันใดที่ไม่เห็นปุ๊บ แล้วหันมาก็เห็นผืนนั่งรออยู่แล้วอะไรแบบนี้
จะเป็นมุมมองที่คนดูไม่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นเพราะมันแทนสายตาคนดู อย่างเช่น
ภาพครั้งแรกคนเดินหาของ เห็นหน้าตัวละครหาของพอภาพครั้งที่สองเป็นภาพ
แทนสายตาที่เปิดลิ้นชักมองเห็นผืนนอนอยู่ตรงเท่าก็จะตกใจเป็นมุมมองแทน
สายตาที่สำคัญ เป็นมุมมองที่หนังฝึจำเป็นต้องมีและช่วยให้คนดูมีอารมณ์
ร่วมกับหนังได้มากขึ้น พี่ไม่ได้ชอบมุมมองแบบนี้เพราะมันรู้สึกว่ามันไม่ได้เล่า
เรื่องในทางหนังมากเท่าไรแต่ว่ามันจำเป็นจริง ๆ มุมมองอย่างอื่นในหนังฝีกี่มี
การใช้ทั้งหมดในการเล่าเรื่อง ใช้ประกอบกันแต่มุมมองแบบที่แทนสายตา และก็
POV เวลาเจอผีแล้วมันทำให้น่ากลัวมากที่สุด (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์,
26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิและปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้
ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ
ในเรื่องของมุมมอง โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่ามุมมองสำคัญหมด ไม่มีว่ามุมมองแบบใดสำคัญ
กว่าหรือน้อยกว่าแบบใด บอกไม่ได้จนกว่าจะเห็น scene นั้นแล้วก็จะรู้ว่าควรใช้ภาพแบบไหนจาก
มุมมองใด แต่มุมมองที่ใช้เพื่อการเล่าเรื่องที่มักจะ ใช้ประกอบกันในหนังฝีกี่พบบ่อย คือมุมมอง
แบบที่แทนสายตา และก็มุมมองที่ใช้ลักษณะของมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นมู
มองที่หนังฝึจำเป็นต้องมีและช่วยให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากขึ้น ซึ่งเวลาเจอผีแล้วมันทำ
ให้น่ากลัวมากที่สุด โดยมุมมองแทนสายตาคณดูจะยิ่งทำให้รู้สึกว่ามันเปลี่ยนไปจากมุมมองนั้นทำให้
คนดูกลัวขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยภาพ โดยไม่ต้องเห็นผี ไม่ต้องเห็นตัวละครพูดอะไร ไม่เห็นตัวละครเดิน
ด้วยซ้ำ แต่ทำให้คนดูกลัวกลัวเพราะภาพมันเปลี่ยนไป ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม ซึ่งแนวความคิด
ทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของมุมมองจาก
ที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของมู
มองได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังฝีกี่ไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

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

คือว่ามันก็ไม่เสมอไปแต่ว่าโดยทั่ว ๆ ไปภาพระยะใกล้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับหนังผีและสำคัญมากเพราะว่ามันต้องการกระตุ้นอารมณ์คนดูจากไกลเข้าไปหาใกล้จากกว้างเข้าไปหาแคบ ค่อนข้างเป็นการดึงอารมณ์คนดูให้เข้ามาสู่สิ่งที่กำลังนำเสนอ เช่น ภาพแคบที่ตาตัวละครกำลังกลัว เหงือกกำลังตก มือกำลังจับ ประตูกำลังจะเปิด เท้ากำลังจะเดิน เป็นต้น ดังนั้นภาพใกล้มันเป็นภาพที่สำคัญมากสำหรับหนังผี (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

“น่าจะเป็นภาพระยะใกล้ที่ชอบเอาไว้ในหนังผีบ่อย ก็เพราะหนังผีมันเร้าอารมณ์ภาพต้องไปขับอารมณ์ที่รู้สึกกลัวนั้นออกมา เพื่อส่งผลต่อคนดูอยู่ที่วิธีใช้แบบใดแบบหนึ่งมากเกินไปมันจะไม่ตอบโจทย์” (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

“คือ การทำหนังจะมองว่าง่ายก็ง่าย จะมองว่ายากก็ยากนะ ขึ้นอยู่กับเป้าหมายสำหรับผมสองคน ไม่เคยมองว่ายากอยู่แล้ว จะถ่ายช็อตหนึ่งคิดแล้วคิดอีกว่าจะถ่ายกันอย่างไร จะใช้วิธีให้คนดูได้อารมณ์มากที่สุด จะใช้ภาพใกล้หรือภาพไกล สำคัญหมด” (บรรจง ปิณฑุระกุล, 2550)

เป็นภาพที่สนองอารมณ์ทั้งหมดเลยเพื่อให้เห็นว่าตัวละครกำลังรู้สึกอะไรอยู่ ถามว่าถ้าภาพระยะใกล้สำคัญกว่าภาพอื่นตรงไหน ก็อย่างทำให้คนดูกดดันเป็นการสร้างความกดดันให้คนดูง่าย ๆ เลยลองถ่ายภาพกว้าง ๆ เราารู้สึกปลอดภัยไปรึไร แต่ถ้าถ่ายแค่นี้มันเหมือนอยากรู้ว่าเห็นอะไรเป็นการสร้างความกดดันจากภาพหรือเน้นเฉพาะ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ และปวีณ ภูริจิตปัญญารวมถึงบทสัมภาษณ์ผู้กำกับจากข้อมูลที่มีอยู่แล้วโดยบรรจง ปิณฑุระกุล ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของขนาดภาพ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสื่อสารด้วยขนาดภาพนั้นโดยทั่วไป ขนาดภาพ

เป็นสิ่งสำคัญสำหรับหนังผีทุกระยะ โดยขนาดภาพที่มาจากการเลื่อนกล้องให้มีระยะภาพทั้งจากไกลเข้าไปหาใกล้ จากกว้างเข้าไปหาแคบเหล่านี้เป็นการดึงอารมณ์คนดูให้เข้ามาสู่สิ่งที่กำลังนำเสนอ หรือการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม ทำให้ผู้ชมถูกขับให้เกิดเป็นอารมณ์ต่าง ๆ ออกมา ทั้งนี้ระยะภาพที่เป็นที่นิยมมาใช้ในหนังผีไทยเสมอคือ ขนาดภาพที่มีระยะภาพใกล้ (Close-up) เพราะระยะภาพใกล้นี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกถูกกดดัน และเป็นการสร้างความกดดันให้ผู้ชมได้ง่าย ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ขอบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของขนาดภาพจากผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขอบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของขนาดภาพได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

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

“การใช้แสงให้สลัวไม่จำเป็นครับ คือหนังผีสว่างมากก็ได้ก็น่ากลัวได้เยอะแยะไปมันเป็นรูปแบบการทำหนังผีที่ว่าต้องมีมืดคือมืดบู๊ก็กลัวง่ายขึ้น แต่ว่าถ้าคุณเก่งกว่านั้นคุณต้องสามารถทำหนังผีตอนกลางวันสว่างเห็นพระอาทิตย์ก็น่ากลัวได้เหมือนกัน” (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

“ถ้าหนังผีก็ต้องสลัวบ้างเพราะผีคงไม่ออกมาในที่เคลียร์ ๆ เท่าไรถ้าจะให้ดูน่ากลัวไฟ จะต้องดับในบ้านต้องใช้ไฟฉายแทน เป็นสูตรหนึ่งของหนังผี” (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

เป็นความเข้าใจที่ง่าย และสัญชาตญาณที่ง่ายที่สุดของมนุษย์ อย่างการไม่เคลียร์ แต่ก็ไม่ได้เป็นกฎตายตัวว่าไม่เคลียร์เท่านั้นถึงจะสร้างความน่ากลัวได้ แต่ถามว่าถ้าเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ คนก็จะชอบวิธีนี้ (แสงสลัว) สื่อสารง่ายคนดูเข้าใจง่าย ถ้าเลือกให้แสงเคลียร์ อาจจะยากในการเล่าเรื่อง แต่ไม่ใช่ว่าเป็นไปไม่ได้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสงโดยผู้กำกับมีความคิดว่า ในเรื่องของการจัดแสง

ในหนังผีไทยนั้น มักจะใช้แสงที่มีดิสสั หรือการจัดแสงของตองกลางวันให้เป็นแสงเหมือนตอนกลางคืน มากกว่าแสงที่มีสภาพเคลียร์เห็นรายละเอียดชัดเจน เพราะเทคนิคการจัดแสงให้สัวจะเป็นการสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย หรือทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวได้ง่ายมากกว่า และแม้ว่าแสงมืดจะนิยมนำมาใช้ในหนังผีไทยมากกว่าแสงที่เคลียร์มองเห็นชัดเจน แต่อย่างไรก็ตามในปัจจุบันก็ยังมีการกำกับที่นำแสงที่เคลียร์ชัดเจนมาทำให้หนังผีมีความน่ากลัวขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการจัดแสงให้ดูลึกลับมีมิติมากขึ้น โดยอาจใช้แสงสีอื่น ๆ เช่น สีม่วง สีบานเย็น สีเหลือง ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับเทคนิคของผู้กำกับแต่ละคนว่าต้องการใช้แสงแบบไหน เพื่อสื่อสารอะไรออกมาด้วย โดยแสงสีพวกนี้สามารถบอกเอกลักษณ์ของหนังผีได้ชัดขึ้น และทำให้ดูลึกลับ มีมิติมีความน่ากลัวมากขึ้นซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขบวนการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสง จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขบวนการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสง ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

4. การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือ จะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร และเพื่อหาคำตอบว่าขบวนการที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้เทคนิคการตัดต่อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

วิธีการเก่า ๆ อย่างโผล่มาจ๊ะเอ๋ มันหมดแล้วไม่มีหนังเรื่องไหนที่จะทำโผล่ออกมาบ่อยมาก มันถูกทำมาหมดแทบจะทุกวิธีแล้ว เพราะจังหวะแรกอาจจะไม่ใช่ผีเลย เพราะเดี๋ยวนี้จังหวะที่สองก็เดาได้มันจะรู้อยู่แล้วว่าจังหวะแรก เพราะคนจะฉลาดขึ้นเรื่อย ๆ พอเห็นตัวละครหันไปก็ไม่มี แต่พอหันไปอีกที่คนดูก็เจอ มันจะ work ก็ต่อเมื่อในเรื่องที่เราทำขึ้นใหม่ภาพที่เราจะถ่าย จังหวะเราดีพอ มันขึ้นอยู่กับจังหวะ ความคิดเห็นส่วนตัวผม ถ้าผมทำให้คนดูตกใจได้ด้วยวิธีนี้ผมก็ไม่อาจสามารถทำอีกก็ได้นะตอนถ่ายรู้สึกเลยด้วยซ้ำว่ามันไม่ตกมันเป็นเรื่องที่แปลกมากใช้เวลาเพียงเสี้ยววินาทีที่จะว่าช็อตนี้ตกใจและอีกช็อตหนึ่งไม่ตกใจเพราะหันหน้า เข้าไปนิดเดียวมันเป็นศาสตร์ในการทำเหมือนกันตอนที่เรามองดูในมอนิเตอร์เราต้องรู้ทันทีเลยว่าหันอย่างไรตกใจ มันอยู่ที่กล้องที่เคลื่อนที่ไป ตัว

ละครที่ขยับถูกต้องหมดมันถึงตกใจมันไม่ตายตัว (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ก็ต้องทำให้คนดูเห็นก่อนว่าในฉากนี้เกิดอะไรขึ้นเช่น ถ่ายมาเข้าเดินเข้าไปในห้องหนึ่งแล้วเห็นว่าในห้องมีตุ๊กตา เปียโน เราเห็นว่าห้องมีเท่านั้นหลังจากนั้นก็ต้องใช้ภาพแทนสายตามาจะทำให้เห็นว่ามาเข้าเดินหาอะไรอยู่ พอหา ๆ ปู๊บกก็เจอผีเลย ถ้าเจอผีเลยอาจจะเร็วเกินไปเราอาจตัดภาพกลับมาที่มาเข้าเห็นข้าง ๆ ตัวเดินหาของอีกแล้วตัดมาที่แทนสายตามาเข้าอีกคนดูจะเริ่มรู้สึกว่ามีอะไรมันนี่เป็นการตัดต่อไล่ลำดับไปแต่สุดท้ายอาจไม่เจออะไรเลยก็ได้ แต่ว่าการตัดต่อมันต่างกัน สมมติถ้าเราแค่ภาพมาเข้าเดิน ๆ ปู๊บกแล้วภาพคมมาเข้าเดินส่องไฟ เราจะไม่รู้สึกกลัวเพราะเราเห็นทั้งหมดว่ามาเข้าทำอะไรอยู่ แต่ถ้ามาเข้าภาพกว้างเดินปู๊บกแทนสายตามาเข้าปู๊บกมาเห็นเปียโนจะรู้สึกว่ามีอะไรอยู่ซ้ายมือรีเปลาพอไม่หันซ้ายเราไปตัดภาพมาเข้าส่องเหมือนเดิมหน้าหนึ่งไม่มีอะไรก็รู้สึกเกือบจะเห็นในสิ่งที่ไม่คาดคิดเป็นการไล่ระดับอารมณ์ด้วยการตัดต่อคือการเลือกอารมณ์ Control อารมณ์คนดู (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการตัดต่อนั้นมีการนำหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวกับเทคนิคการตัดต่อนำมาใช้อยู่แล้ว โดยเทคนิคการตัดต่อนี้จะทำให้เกิดความ รู้สึกที่แตกต่างกันได้ เช่น อยากให้ผอนคลายก็อาจจะกว้างแล้วนิ่ง ๆ หรือการตัดด้วยรูปทรง เชื่อม ขึ้นด้วยทรง เป็นต้น ซึ่งการนำเทคนิคการตัดต่อนำมาใช้ในการสร้างหนังผืนนี้ต้องทำให้คนดูเห็นก่อนว่าในฉากนี้เกิดอะไรขึ้น แล้วค่อย ๆ มีการไล่ระดับอารมณ์ด้วยการตัดต่อคือการ Control อารมณ์คนดู จากนั้นอาจไม่เจออะไรเลยก็ได้ หรือจะเห็นในสิ่งที่ไม่คาดคิดอย่างรวดเร็ว เป็นต้น นอกจากนี้ เทคนิคการตัดตอยังขึ้นอยู่กับกล้องที่เคลื่อนที่ไป และตัวละครที่ขยับถูกต้องหมดถึงจะทำให้ภาพที่ตัดต่อออกมาตกใจ ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผืนไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

5. การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ หรือการใช้ effects จากการแสดงของนักแสดง ๆ จริง และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphic) และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้เทคนิคพิเศษ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขึ้นอยู่กับผู้กำกับขึ้นอยู่กับตัวเรื่อง ขึ้นอยู่กับปัญหาที่เกิดขึ้นในกองถ่าย บางที่ไม่ต้องใช้ CG ในการทำให้คนดูกลัวมากขึ้นแต่ว่า CG อาจจะมาช่วยในแง่ของการแก้ปัญหาในกองถ่าย บางครั้งการ make up ไม่สามารถทำได้บางที่ถ่ายเสร็จแล้วเห็นว่าตอน make up น่ากลัวแต่ถ่ายออกมาไม่น่ากลัว ถ้าเป็นเมื่อก่อนจะแก้ไม่ได้แต่เดี๋ยวนี้คอมพิวเตอร์จะแก้ปัญหาให้เราได้ อยากให้ตาถน หายไปข้าง ปากฉีก ปากแหว่งทำได้หมดรู้จักเอา CG มาใช้ให้ถูกต้องมาแก้ปัญหาหรือว่ามาทำให้รู้สึกน่ากลัวมากขึ้นในแบบที่ถูกกาลเทศะ ไม่ใช่ว่าสักแต่มาทำให้มันและทะเจจนเกินไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

การใช้ CG มันไม่ได้จำเป็นขึ้นอยู่กับเรื่องที่เรารู้มากกว่า ว่าเรื่องที่เรารู้จะต้องใช้ CG เข้ามาช่วยในการเล่าเรื่องรีเปลงจริง ๆ แล้วไม่จำเป็น แต่ถ้าอย่างเด็กหอฉากที่ตกไปในน้ำแล้วน้ำมันไม่มีเลยก็ต้องถ่ายใช้ CG ช่วยให้ภาพดูสวยดูแบบมี miracle บางอย่างเกิดขึ้น มันไม่ใช่การแก้ปัญหา มันคือวิธีการเล่าเรื่องมากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในเรื่องของเทคนิคพิเศษ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสร้างหนังผีจะต้องมีทั้งการแต่งเป็นเมคอัพ (make up) แล้วก็ effect ที่เป็นพวกอาร์ตเพื่อช่วยทำให้หนังผีมีความสมจริงมากขึ้น โดยบางครั้งการ make up อย่างเดียวไม่สามารถทำได้ เพราะบางครั้งเมื่อถ่ายเสร็จแล้วจะเห็นว่าตอน make up น่ากลัวแต่ถ่ายออกมาไม่น่ากลัว ซึ่งการใช้ computer graphic อาจจะมาช่วยแก้ปัญหาในกองถ่ายได้ โดยการใช้ CG มันไม่ได้จำเป็นขึ้นอยู่กับเรื่องราวในหนังผีที่ต้องการเล่ามากกว่า และขึ้นอยู่กับว่าจะนำ CG มาใช้ในกระบวนการไหนอย่างถ้าคนเล่นไม่ได้ เช่น ผีที่แต่งหน้าและยังไม่เพียงพอแล้วช่างแต่งหน้าทำไม่ได้ เป็นต้น ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทการสื่อ

ความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิด ในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของการสื่อความหมายในระดับ สัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างสัญลักษณ์ทางด้าน ภาพในหนังผีไทย ซึ่งประกอบด้วยมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสง การใช้เทคนิคตัด ต่อ และการใช้เทคนิคพิเศษในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้างขนบของ สัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับ ดังต่อไปนี้

1) การใช้มุมกล้อง มีการใช้มุมกล้องทุกรูปแบบแต่ที่เน้นและใช้บ่อยมากคือการใช้ มุมกล้องแทนสายตารวมทั้งการใช้มุมกล้องมาเล่าเรื่อง หรือมุมมองการเล่าเรื่องร่วมด้วยช่วยให้ ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับหนังได้มากขึ้น ซึ่งมุมกล้องที่มีความน่ากลัวมากคือการใช้มุมกล้องแทน สายตาคนดู

2) การใช้ขนาดภาพ ในหนังผีมีการใช้ขนาดภาพทุกระยะขึ้นอยู่กับฉากของช็อตแต่ ละช็อตว่าต้องการภาพระยะใด เพื่อนำมาเล่าอารมณ์ผู้ชมหนังผี แต่ระยะภาพที่ทำให้ผู้ชมเห็น รายละเอียดได้ชัดเจนเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ที่น่ากลัวนั้นคือระยะภาพใกล้ (close up)

3) การใช้เทคนิคการจัดแสง การจัดแสงที่สามารถเล่าอารมณ์ผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว ได้ง่ายในหนังผีคือ แสงที่มีดิสก์หรือแสงที่ไม่เคลียร์ แต่แสงอื่น ๆ ในปัจจุบันถูกนำมาสร้างให้มีความ น่ากลัวได้เช่นกัน ที่ทั้งแสงสีที่เคลียร์เห็นรายละเอียดชัดเจน และแสงสีอื่น ๆ ซึ่งสามารถ นำมาใช้ได้ทั้งหมด ขึ้นอยู่กับผู้กำกับแต่ละคนจะเลือกใช้

4) การใช้เทคนิคการตัดต่อ มีการนำหลักเกณฑ์ตามทฤษฎีของการตัดต่อมาใช้ทั้ง เชื่อมภาพ ภาพในลักษณะต่าง ๆ ทำให้มีความรู้สึกที่แตกต่างกัน เป็นต้น ทั้งนี้การตัดต่อภาพใน หนังผีนั้นผู้กำกับมีแนวคิดสำคัญคือการไล่ระดับอารมณ์ของภาพขึ้นไปเรื่อย ๆ ว่าตัวละครกำลังทำ อะไร เกิดอะไรขึ้น แล้วค่อย ๆ แสดงภาพที่มีการตัดต่อไปภาพ ๆ หนึ่ง โดยเทคนิคการตัดต่อที่ถูก นำมาใช้บ่อยคือหลังจากมีการไล่ระดับอารมณ์ภาพแล้ว ก็อาจแสดงภาพอื่นที่ให้เห็นว่ามีผีหรือไม่ก็ ตามอย่างรวดเร็วจนทำให้ผู้ชมตกใจ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับจังหวะของภาพ การเคลื่อนไหวของนักแสดง และองค์ประกอบอื่นๆ ด้วยที่ทำให้ภาพนั้นน่ากลัวขึ้นมา

5) การใช้เทคนิคพิเศษ การใช้เทคนิคพิเศษที่มาจากคนในกองถ่ายเอง ทั้ง make up หรือการใส่ effect เองนั้นสามารถทำได้ แต่บางครั้งการใช้เทคนิคเหล่านี้ไม่สามารถตอบโจทย์ผู้กำกับ ที่ต้องการภาพที่น่ากลัวเพิ่มขึ้นได้ จึงต้องนำ Computer Graphic มาใช้ในหนังผีปัจจุบันมากขึ้น

เพื่อให้เกิดความสมจริงมากขึ้นหรือมาแก้ปัญหาบางอย่างในกองถ่าย ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับเรื่องเล่านั้น ๆ
ด้วยว่าต้องการภาพ CG ถึงระดับไหน

สัญลักษณ์ทางด้านเสียง

คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงนั้น เสียงถูกนำมาใช้สื่อสารความหมายเพื่อนำให้ภาพและบรรยากาศในหนังนั้นมีค่ามากขึ้นซึ่งในส่วนของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ เพื่อหาแนวคิดในการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านเสียงและตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรที่ผู้กำกับใช้เป็นแนวทางในการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 5.15

แสดงบทบาทของชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบท	แนวทางในการผลิตหนังไทย ของผู้กำกับภาพยนตร์	สรุป
การสื่อ ความหมาย ในระดับ สัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านเสียง และประติมากรรม คือ เสียงจากดนตรี ความ เงียบ เสียงจากผี เสียง ร่างกายมนุษย์ เสียง สังเคราะห์ เสียงสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด	มีการใช้เสียงที่มีความแตกต่าง ขึ้นอยู่กับการเลือกสรรของผู้กำกับ และอาจรวมไปถึงความชอบส่วนบุคคล โดยที่ยกมาคือเสียงเพลง เสียงเงียบ เสียงผีร้องไหยหวน เสียงจากธรรมชาติจากสัตว์ เสียง สังเคราะห์ เป็นต้น	เป็นไปตามชนบทที่ ค้นพบ โดยเสียงที่ เกิดขึ้นจากแนว ความคิดของผู้กำกับ ทั้งหมดนี้ก็เพื่อนำมา เร้าอารมณ์ผู้ชมให้ เกิดความน่ากลัวขึ้น

จากตารางที่ 5.15 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีต่อแนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของ

ผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนัง
ผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

จริง ๆ เสียงเพลงก็น่ากลัว พอใช้เพลงเยอะ ๆ คนก็จะกลับมาเจียบพอเจียบบางที่
ก็น่ากลัว บางที่เราคิดว่าเสียงเจียบแต่ก็ไม่เจียบเป็นเสียงคล้ายแบบเสียงเบท แบบ
ฮึม ๆ ๆ ๆ โดยที่เราไม่รู้ตัว อยู่ในโรงหนังเวลาเราเจียบปุ๊บมันไม่ได้เจียบสนิทเค้า
จะใส่เสียงซบเข้าไปด้วย เหมือนมีเสียงดังอยู่ในหูตัวเองจริง ๆ ถ้าเราจะไม่ใส่ก็ได้
แต่ส่วนใหญ่จะใส่กันเพื่อให้บรรยากาศ เหมือนเสียงเบทเสียงซบเบา ๆ เพื่อปูพื้น
ไป (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

“ในหนังผีที่ไม่แน่ใจว่าเสียงอะไรจะทำให้คนดูกลัวมากนะ แต่ที่ใช้บ่อย ๆ แล้ว โดน
ต้องเสียงนี้เลย อย่างหนังผีเรื่อง 5 แพร่ง ตอนหลาวชะโอน เสียงเปรี๊ยะร้องโหยหวนมันน่ากลัวมาก
มันเสียดแทงหูเวลาฟัง และทำให้เรารู้สึกได้เลยว่าเป็นเสียงผีเปรี๊ยะ” (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์,
28 มกราคม 2553)

เสียงในหนังผีที่ชอบก็จะเป็นเรื่องของเสียงบรรยากาศที่วังเวง และคิดว่าเป็นเสียง
ที่สำคัญที่สุดในหนังผีเสียงดังโครมครามไม่สำคัญเท่าเสียงบรรยากาศเพราะมัน
ทำให้เรารู้สึกจริงว่ามันมีอะไรผิดปกติ เจียบ เสียงลม เสียงปา เสียงธรรมชาติ แล้ว
ไม่ต้องไปปรุงแต่งอะไรมาก ถ้าไปปรุงแต่งเยอะจะยิ่งไม่จริงต้องใช้เสียงจริง ๆ ที่
สามารถสะกดอารมณ์คนดูได้มากกว่า (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26
มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ และปวีณ
ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการสื่อความหมายในระดับ
สัญลักษณ์ทางเสียง ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่แตกต่างกันว่าการใช้ลักษณะ
เสียงเพื่อมาเร้าอารมณ์ผู้ชมนั้นมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับเทคนิคของแต่ละคน โดยมีทั้งเสียงที่
เจียบแต่ก็มีเสียงเพลงบรรเลงด้วย เสียงร้องโหยหวนของผีเปรี๊ยะ เสียงวังเวงจากบรรยากาศที่เป็น
ธรรมชาติ มีเสียงสัตว์ร้องในป่าทั่วไป เป็นต้น ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการสื่อ
ความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทการสื่อ
ความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยใน
การสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของการสื่อความหมายในระดับ
สัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างสัญลักษณ์ทางด้าน

เสียงในหนังผีไทย ซึ่งประกอบด้วยมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวดในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้างขนบของสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับในการสร้างเสียงเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมในหนังผีได้ทุกเสียง ขึ้นอยู่กับผู้กำกับว่าต้องการเสียงแบบใด และความชอบส่วนบุคคลของผู้กำกับว่าเสียงแบบใดทำให้น่ากลัวได้มากกว่ากัน ทั้งนี้สัญลักษณ์ทางเสียงจึงมีความหลากหลายที่จะนำมาใช้ประกอบกัน อาจใช้เสียงที่มาจากหลายชนิดรวมกันก็ได้

วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

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

ตารางที่ 5.16

แสดงบทบาทของชนบวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

ที่ใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	แนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับ ภาพยนตร์	สรุป
วิธีการเร้า อารมณ์ ของผู้ชม	1) อารมณ์กลัว	สร้างจากความกลัวที่สยองขวัญ ความกลัว ที่ถูกบีบคั้น ซึ่งใช้บ่อยที่สุดคือความกลัวที่ ตกใจสุด ๆ ซึ่งขึ้น อยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมด้วย	เป็นไปตามชนบที่ ค้นพบ แต่ลักษณะ ชนบที่แตกต่าง ออกไป คือลักษณะ
	2) อารมณ์ตลก ขบขัน	ความตลกมาจากทั้งนักแสดงตลกและ นักแสดงธรรมดาที่ตลกเพราะบท ทั้งนี้ ความตลกจะขึ้นอยู่กับลักษณะของโครง เรื่องตลกย่อยหนังผีไทยด้วย	อารมณ์ที่ถูกเร้า จากความเศร้า สะเทือนใจ ความ เป็นดราม่า อารมณ์
	3) อารมณ์แบบ ลึกลับ/ตื่นเต้น	ความลึกลับมีอยู่ในหนังผีทุกเรื่องแต่ระดับ ความลึกลับขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่อง ของตลกย่อยในหนังผีไทย	ทางเพศ อารมณ์ แอคชั่น
	4) อารมณ์สงสาร/ น่าเห็นใจ	ส่วนมากเป็นความเห็นใจทั้งนักแสดงและ ผีที่เคยประสบเคราะห์กรรมมาก่อน แต่ ทั้งนี้ก็มักตั้งอยู่บนผลของการกระทำที่ตน เคยทำได้	
	5) อารมณ์ความรัก/ มิตรภาพ	เป็นเรื่องที่นำเสนอได้ง่ายผู้ชมชอบเพราะ ความรักเป็นเรื่องที่เป็นพื้นฐานของโลก	

จากตารางที่ 5.16 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อ
แนวคิดการสร้างหนังผีจากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ในเรื่องของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้
นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้กำกับบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้
เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **อารมณ์กลัว** เป็นการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว โดยเป็นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีช่วยขับเคลื่อนให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งระดับความน่ากลัวออกเป็น 3 ระดับ คือ 1) ความน่ากลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและสยองขวัญ 2) ความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด และ 3) ความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช่วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความกลัว โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตามหลักแล้วการทำหนังผียากให้คนดูได้กลัวสุดขีด กลัวจนแบบว่า...มันเหมือนการที่ผู้กำกับบางคนอาจจะไม่ได้อยากให้คนดูถึงขั้นตกใจแต่อยากให้คนดูรู้สึกได้ว่ากลัวรู้สึกไม่ปลอดภัยหวีๆ น่ากลัวจนไม่อยากจะดูต่อแล้ว แต่ไม่ต้องทำให้ตกใจแบบตึงตังก็ได้ ที่ผมทำมาก็มีความรู้สึกสนุกที่ได้ทำให้คนดูตกใจสะดุ้งบ้างทั้งเสียงและภาพที่มันมีจังหวะพอดีกัน โดยหนังผีนั่นก็คือการควบคุมอารมณ์คนดูให้รู้สึกไปตามที่เราต้องการ คนดูเหมือนของเล่นของผู้กำกับ ที่ต้องทำให้กลัวทำให้ตกใจ ในระหว่างการเล่าเรื่องราวได้ และจงเขาไปตามเนื้อเรื่องของเราให้ได้โดยใช้วิธีการต่าง ๆ ทั้งการกำกับภาพ เสียง ซาวด์เอฟเฟ็ค ทุกอย่างสำคัญหมด (ภาควิชา วังศุภุมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ถ้าทำหนังผีแล้ว คนดูเข้าไปดูแล้วได้สะดุ้งตกใจถือว่าคุ้มแล้วหนังผีที่อยากให้คนดูได้เข้าไปดูคือ การตกใจ การกลัว อันดับแรกเลย และอันดับต่อไปน่าจะเป็นข้อความที่เราจะสื่อสารมากกว่า แต่ทั้งนี้ดีกรีความกลัว ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคนว่ากลัวแล้วนะ แล้วที่สำคัญคือตอนดูมัน Concentrate กับหนังไปมากน้อยแค่ไหนคือแค่แอบปิดตานิดหนึ่งก็พลาดไปแล้วอาจคิดเรื่องอื่นอยู่แล้วตามไม่ทัน เรื่องมันก็จะพลาดไปว่าจะให้เกิดอะไรขึ้น ซึ่งการสร้างความน่ากลัวในหนังผีจริงแล้วมันเป็นเรื่องของ Reaction ของตัวละคร นอกจากการที่ผีออกมาแล้วยังมีการที่ตัวละครอยู่กับตัวเอง และการอยู่กับคนรอบข้าง ตัวละครทำปฏิกิริยาที่แปลกๆ ออกไปคือไม่ใช่สิ่งที่เราทำอยู่ทุกวัน มันก็ทำให้คนดูรู้สึกว่า อ้าว! มีดวงร้ายในหนังหรืออะไร มันเป็นการบีวเพื่อนำไปสู่ Climax เช่น คนทั่วไปเดินมาเพื่อนทักไปทำอะไรวันนี้หน้าดูหมอง ๆ มันต้องมีอะไรผิดปกติละ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ท่ามกลางกระแสหนึ่งนี้ หนังสือของขวัญที่เต็มไปด้วยหมด ผมกลับรู้สึกว่ามันมากด้วยปริมาณ แต่รูปแบบของมันช้า ๆ เลยอยากทำหนังสือของขวัญนี้แหละ แต่ทำในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปบ้าง เน้นการบีบคั้นอารมณ์ในแบบที่ไม่กระซวก โง่งอ้าง ไม่เน้นจังหวะสะดุ้ง หรืออาการตกใจ แต่มันจะเป็นอาการสยองที่ค่อย ๆ บีบอารมณ์คุณ เปิดเผยชัดเจน แต่หนักขึ้นเรื่อย ๆ และสุดท้ายมันจะนำพาไปถึงจุดที่ป่วยสุดของความน่ากลัว มันเป็นอีกรูปแบบที่เราคิดว่ามันน่าสนใจครับ (เอกชัย เอื้อครองธรรม, 2551)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ปวีณ ภูริจิตปัญญา และบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่มีอยู่แล้วอย่างเอกชัย เอื้อครองธรรมทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังสือเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความกลัว โดยผู้กำกับมีความคิดที่แตกต่างกันออกไปในเรื่องของการสร้างความน่ากลัว โดยมีทั้ง 3 รูปแบบ แบบแรก คือ การเน้นและการบีบคั้นอารมณ์ที่มีลักษณะความสยองในรูปแบบต่าง ๆ หรือในแบบที่ไม่กระซวก โง่งอ้าง ไม่เน้นจังหวะสะดุ้ง หรืออาการตกใจ แต่มันจะเป็นอาการสยองที่ค่อย ๆ บีบอารมณ์คุณ เปิดเผยชัดเจน แต่หนักขึ้นเรื่อย ๆ และสุดท้ายมันจะนำพาไปถึงจุดที่ป่วยสุดของความน่ากลัว เป็นรูปแบบที่นำมาใช้เล่าอารมณ์ความน่ากลัวไม่บ่อยมากนัก ส่วนมากมักเป็นภาพที่สยองขวัญในรูปแบบต่าง ๆ รูปแบบต่อมาคือการทำให้ผู้ชมกลัวจากความรู้สึกไม่ปลอดภัยหวี ๆ น่ากลัวจนไม่อยากดูต่อแล้ว น่าจะเป็นข้อความที่สื่อสารมากกว่า Reaction ของตัวละคร นอกจากการที่ผีออกมาหลอกยังมีการที่ตัวละครอยู่กับตัวเอง และการอยู่กับคนรอบข้าง ตัวละครทำปฏิกิริยาที่แปลก ๆ ออกไปคือไม่ใช่สิ่งที่เราทำอยู่ทุกวัน แต่ไม่ต้องทำให้ตกใจแบบตึงตังก็ได้ โดยการมองภาพ ๆ หนึ่ง ตอนแรกอาจรู้สึกเฉย ๆ แต่พอเรารู้เรื่องราวของมัน เราอาจจะขนลุก คือเป็นความกลัวจากเรื่องที่ไม่ใช่มีผีโผล่มาหลอก หรือมีชาวด์แรง ๆ ให้คนดูตกใจ เป็นการบีบคั้นอารมณ์ความกลัวออกมาจากเรื่องราวที่ผู้ชมไม่เคยรู้มาก่อนทำให้ชวนขนลุกได้ และแบบต่อมาเป็นรูปแบบการสร้างความน่ากลัวที่นำมาใช้บ่อยในหนังสือไทย คือ การทำให้คนดูตกใจสะดุ้งบ้างทั้งเสียงและภาพที่มันมีจังหวะพอดีกัน คือการทำให้ผู้ชมได้พบกับ การตกใจ การกลัว หรือการตั้งใจให้ผู้ชมกลัวสุด ๆ ไปเลย โดยตัวละครก็จะไปเจออะไรที่รวดเร็ว ทุกครั้งที่ผีออกมาก็กระตุกอารมณ์ของผู้ชมได้ตลอด ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัว จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความกลัว ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังสือไทยในการสร้างภาพแต่ละภาพของผู้กำกับ นอกจากนี้

ระดับความกลัwnั้นอาจแบ่งออกมาเป็นระดับไม่ได้ชัดเจน เพราะว่าความกลัวของแต่ละคนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคลแต่ละคนด้วยว่าจะกลัวแบบไหนมากกว่ากัน

2. อารมณ์ตลกขบขัน เป็นการรื้ออารมณ์ผู้ชมโดยการใส่ความตลก หรือมุขตลกในรูปแบบที่แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์กับคนหรือคนกับคนโดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ตัวตลกแทรก 2) ฝึกตลกแทรก และ 3) คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการรื้ออารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความตลก โดยมีรายละเอียดดังนี้

อารมณ์ที่กระตุ้นให้เกิดในผู้บริโภคมีหลายระดับ คิดว่าที่ผ่านมาถ้าเป็นมุขตลกเราจะขำมุขไหนก็ได้ ซึ่งมุขตลกปล่อยมาแล้วตลกเลยอาจจะวัดเป็นระดับได้ง่ายแต่ไม่ได้หมายความว่ามุขเดียวกันนี้จะทำให้คนร้อยคนตลกขำเหมือนกัน และวิธีการสร้างความตลก จริง ๆ อยู่ที่เรื่องตัวนักแสดงถ้าเราไม่ได้มาทำหนังตลกจ๋าเลยคงไม่มีผลไปลดความน่ากลัวขนาดนั้นอยู่ที่ตัวบท Script ว่าบทของเรื่องนั้นต้องการความน่าเชื่อถือขนาดไหน สมมติถ้าเรื่องราวเกิดขึ้นในกองถ่ายหนังตลกยังงี้ก็ต้องเป็นดาราตลกเล่น แต่ถ้าเป็นอาคมขวนขึ้นเล่น ก็ต้องดูบริบทว่าเรื่องยังงี้ขึ้นอยู่กับคาร์แรคเตอร์และเป็นวิธีการหนึ่งที่จะเสริมสร้างความตลกจากตัวนักแสดงตลกเอง (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

มันคือจุดอ่อน เหมือนแบบ...เคยตั้งคำถามมัยว่าทำไมบ้านผีสิงจึงเป็น ท็อปไฟท์ของสวนสนุกทั้งโลก เพราะว่าเมื่อเข้าไปหาความกลัวประมาณหนึ่งความสนุกคือการได้กรี๊ดหัวเราะ แล้วตลกที่เพื่อนได้กรี๊ด มันเหมือนการระบายความรู้สึกบางอย่าง มันก็เหมือนการที่หนังจงใจให้ซีเรียสเลย ไม่ล้อเล่น ความหนักของหนังมันก็จะเกิด มันก็มีหนังหลายเรื่อง หนังผีไทยคนไทยจะเสพงานต่างจากฝรั่ง คนไทยเสพงานเป็นมหรสพ คือครบรส เพราะมีพื้นฐานมาจากการดูลิเก เหมือนมีตัวพระตัวนาง โจ๊ก พระเอกต้องหล่อ นางเอกต้องสวย ต้องมีตัวตลก มีผู้ร้าย ตัวตลกขาดไม่ได้ เพราะเป็นเรื่องของคนไทยที่ชอบอะไรแบบนี้คือ อย่าให้เครียดมากเกินไปเค้าไม่ชอบ คนไทยชอบให้มีตัวตลกมากกว่าให้คนธรรมดามาเล่นตามบทอาจจะไม่ตลกเท่าก็ได้ และตลกไทยกับตลกฝรั่งก็ต่างกัน (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวีณ ภูริจิตปัญญา และก้องเกียรติ โชมศิริ ทำให้ทราบว่ามีความคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความตลก โดยผู้กำกับมีความคิดว่าการสร้างความตลกให้เกิดขึ้นนั้นมีได้ทั้งจากตัวนักแสดงที่เป็นตลก และจากคนธรรมดาตามาเล่นให้เป็นตลกตามบทที่ผู้กำกับเขียนให้ แต่การนำนักแสดงตลกเองมาเล่นนั้นอาจจะทำให้ความตลกมีมากกว่าความตลกจากบทก็ได้ ซึ่งการใส่การเล่าอารมณ์ด้วยความตลกเข้าไป ต้องอยู่ที่เรื่องราวของหนังผีด้วยว่าความน่าเชื่อถือขนาดไหน เพราะถ้านำตัวนักแสดงตลกมาแสดง และอาจไม่ได้ใส่บทให้เป็นหนังผีตลกไปเลย ก็คงไม่มีผลไปลดความน่ากลัวของหนังผีมากนัก ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงตลกมาเล่น หรือคนธรรมดาตามาเล่นตลกก็ขึ้นอยู่กับการวางตัวของนักแสดงด้วยว่าจะให้เล่นเป็นบทอะไร ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับที่ตัวบท Script ว่าบทของเรื่องนั้นต้องการให้เป็นหนังผีแนวไหนด้วย แสดงว่าลักษณะของตระกูลย่อยหนังผีไทยนั้นส่งผลต่อการใส่ความตลกเข้าไปในหนังผี ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความตลก จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบทการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความตลก ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้กำกับ

3. อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความลึกลับปนความตื่นเต้นในช่วงที่ตัวละครในหนังผีมีการสืบหา หรือการหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความลึกลับตื่นเต้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

ถ้าเป็นหนังผีอย่างแรกเลยก็คืออารมณ์สงสัย อารมณ์ที่คลุมเครือก่อน คือไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น คือพอคนดูเกิดความไม่รู้ และถ้าเกิดเราเล่นกับความไม่รู้ของคนดู โดยลากอารมณ์คนดูไปทางซ้ายที่ขวาที ๆ คือมันดีกว่าเปิดเรื่องทุกอย่างให้คนดูรู้แล้วค่อยได้มาว่าเกิดอะไรขึ้น เช่น หนังที่ชื่อบ้านผีสิงคนดูมัน Expect ไปแล้วว่าบ้านมันต้องมีผีแน่นอน แต่พอหนังชื่อแฝด คนดูก็จะงงว่า อ้าว! แฝดอะไรวะ นี่ก็ออกมามันต้องมีแฝดคนหนึ่งตายแน่นอน แต่ไม่รู้จะเกิดอะไรขึ้นต่อเพราะมันไม่ได้มีความน่ากลัวในคำว่าแฝด อย่างโปรแกรมหน้าวิญญาณอาฆาต คนดูต้องคิดว่ามันต้องมีคนตายที่อาฆาตแค้นอยู่แน่ ๆ มันเป็นการสร้างความคาดหวังของคนดูตั้งแต่แรกมันก็พอจะเดาเรื่องออกจะได้ดูตอนเริ่มเรื่องที่ไปชมหนังผีเดียว

จะต้องมีผีมาหลอกคนทำแผ่นผีแน่นอน คือ หนึ่งผีมันเป็นการเล่นกับความคาดหวังของคนดู (ปวิณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ผมว่าหนึ่งผีมีอารมณ์อยากรู้อยู่ มันอาจจะไม่ใช่อารมณ์อยากรู้แบบว่าผีเป็นใคร บางทีมันแค่ผีจะอยู่หลังประตูเปล่า มันจะมาอีกมัยหรืออะไรแค่นั้น คือหนึ่งผีเป็นเรื่องของความไม่รู้แล้วอยากรู่ว่ามันมีผีเปล่าอารมณ์แล้วแต่ตีกริว่าจะให้คนดูสงสัยแค่ไหนอยากให้เค้ารู้อีกมากแค่ไหน อาจจะไม่นบอกให้เค้ารู้อะไรเลยก็ได้คือให้เค้ากลัวไปเรื่อย ๆ ก็ได้ หรือให้ดูจนจบแล้วจะบอกหรือไม่บอกเลยก็ได้ ให้คนดูคิดไปเองว่ามันคืออะไร สงสัยไปเอง ทำให้คลุมเครือว่าอาจจะใช่หรือไม่ใช่ก็ได้ (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ทั้งปวิณ ภูริจิตปัญญา และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกลับตื่นเต้น โดยผู้กำกับมีแนวคิดที่ว่า ในหนังผีนั้นอารมณ์ที่พบทุกเรื่องนอกจากความกลัวแล้วก็คืออารมณ์ที่ชวนสงสัย อารมณ์ที่คลุมเครือก่อน คือหนึ่งผีเป็นเรื่องของความไม่รู้แล้วอยากรู่ว่าเกิดอะไรขึ้น เมื่อผู้ชมเกิดความไม่รู้ และถ้านำความไม่รู้ของผู้ชมมาเล่น โดยดึงอารมณ์ผู้ชมไปทางซ้ายทีขวาที ๆ ก็จะเป็นการตีกว่าเปิดเรื่องทุกอย่างให้ผู้ชมรู้ก่อนแล้วค่อยไล่มาว่าเกิดอะไรขึ้น โดยอาจจะไม่บอกให้รู้อะไรเลยก็ได้คือให้กลัวไปเรื่อย ๆ ก็ได้ หรือให้ดูจนจบแล้วจะบอกหรือไม่บอกเลยก็ได้ ให้ผู้ชมคิดไปเองว่ามันคืออะไร สงสัยไปเอง ทำให้คลุมเครือว่าอาจจะใช่หรือไม่ใช่ก็ได้ ซึ่งระดับตีกริที่จะให้ ผู้ชมนั้นมีความสงสัยแค่ไหน หรืออยากให้ผู้ชมรู้อีกมากแค่ไหน นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของตระกูลย่อยของหนังผีไทยด้วยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนั้นมีความสงสัยมากถึงระดับใดเพราะแม้ทุกเรื่องจะมีความสงสัยหมด แต่ระดับความสงสัย ความลึกลับที่เกิดขึ้นก็จะไม่เท่ากัน ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกลับตื่นเต้น จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความลึกลับตื่นเต้น ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์

4. อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ เป็นการสร้างสถานการณ์เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจตัวละครในหนังผี โดยมีการเน้นการสื่อถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานทั้งจากตัวละครคนและตัวละครผีที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามลักษณะจิตใจของตัวละคร 1) ตัวละครผี ที่เป็นผีที่ดี และ 2) ตัวละครคนที่เป็นคนดี และเพื่อหาคำตอบว่าขนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนัง

ผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรู้สึกสงสาร/เห็นใจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ถือว่าเป็นอารมณ์หนึ่งที่ทำได้เหมือนกัน การเห็นใจตัวละคร แต่ก็ต้องเข้าใจว่า คุณทำกรรมมาก่อน อย่างหลาวชะโอน กรรมมันสงสารกันไม่ได้ ว่ายังเด็กอยู่ทำกรรมแล้วลดโทษให้มันก็ไม่ได้ทำกรรมก็ต้องได้รับผลกระทบเป็นไปตามเรื่อง” (ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรู้สึกสงสาร เห็นใจ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าเป็นอารมณ์หนึ่งที่นำมาสร้างหนังผีไทยได้เช่นกัน แต่ต้องเข้าใจว่าถ้าเป็นตัวละครผีแม้จะเคยเห็นใจมาก่อนแล้วมาทำกรรมชั่วตอนตาย หรือคนดีที่เคยหลงผิดมาก่อนแต่ก็มี การทำกรรมชั่วไว้ก่อนแล้ว เมื่อสงสารเห็นใจแล้วก็ต้องกลับไปได้รับผลกระทบที่ตนเองก่อไว้ตาม เรื่องราวในหนังผีไทยอยู่ดี ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรู้สึกสงสาร เห็นใจ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าชนบการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรู้สึกสงสาร เห็นใจ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้กำกับ

5. อารมณ์ความรักและมิตรภาพ เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ ความสัมพันธ์เชิงชู้สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังผีไทยของผู้กำกับว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับในแนวคิดถึงการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

แต่หนึ่งอย่างที่มีมันเป็นสากลคือความรัก การผิดหวังในความรักเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเราเอามาผสมลงไปของคำว่าผีได้ มันก็แปลได้ว่า พี่คิดว่าคนนอกหักนี้มันเหมือนการตายแล้วไม่รู้ตัว คนนอกหักนี้ตื่นเข้ามาก็เหมือนเดิม สมมติว่าออกหักวันนี้คืนนี้เมา เพื่อนมาปลอบโยนกันสุดๆ เข้าใจทุกอย่างละ เข้ามาก็เหมือนเดิม เป็นวัฏจักรของกรรม ความกลัว เราก็เลือกโมเดลนี้มาแล้วเป็นหนังเรื่องเป่นชู้กับผี ต้องบอกว่า Variation ของเรื่องเป่นชู้กับผีนี้มีมาจากการเขียนภาพของครูเหม เวชกร ซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะของความสัมพันธ์ของคนในเรื่องผีและเรื่องวิญญาณ ความผูกพันระหว่างคนเป็นกับคนตาย เพราะฉะนั้นกลิ่นอายพวกนี้ก็เลยถูกนำมาใช้ (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับก้องเกียรติ ไข่มศิริ ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าคุณลักษณะของการเร้าอารมณ์ด้านความรักนั้นไม่ว่าจะเป็นความรักแบบหนุ่มสาวหรือความรักแบบเพื่อนหรือมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้น สามารถนำมาสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้ง่ายทั้งจากลักษณะของฉากในการเล่าเรื่อง เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก เพราะเรื่องของความรักเป็นเรื่องที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ทั่วไป ความรัก รวมทั้งการผิดหวังในความรักเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งเราเอามาผสมลงไปของคำว่าผีได้ นอกจากนี้การที่เพิ่มฉากที่มีการเร้าอารมณ์ได้นำเสนอความรักเข้าไปก็เพื่อเน้นในเรื่องของความรักและคุณค่าของการมีชีวิตอยู่เพื่อคนที่เรารักได้อีกด้วย ซึ่งแนวความคิดทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ จากที่ผู้วิจัยค้นพบแล้วนั้น แสดงว่าขนบการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ให้เกิดความรัก/มิตรภาพ ได้เข้าไปมีบทบาทแนวความคิดในการผลิตหนังผีไทยในการสร้างการเร้าอารมณ์ของผู้กำกับ

นอกจากนี้ ยังมีการเร้าอารมณ์ที่นอกเหนือไปจากขนบที่ผู้วิจัยค้นพบ โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับมาแสดงเป็นบางส่วนตามลักษณะอารมณ์ที่ถูกเร้าดังรายละเอียดต่อไปนี้

- เศร้า/สะเทือนใจ เป็นอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะรู้สึกเศร้ากับโศกนาฏกรรมหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องและรู้สึกสะเทือนใจไปกับเรื่องเล่าเหล่านั้น โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอแนวความคิดการเร้าอารมณ์ด้วยความเศร้าสะเทือนใจ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

“อย่างหลาวชะโอน ต้องเข้าใจว่าไม่ผิดที่หนังออกมาเป็นดรามาคิด อยู่ในหนังทุกประเภท หนังรัก หนังตลกก็มีดราม่าได้ หนังผีก็มีดราม่าได้ หลาวชะโอนความดราม่าจะสูงเพราะว่ามันเป็นการว่าด้วยเรื่องของกรรม มีเรื่องพ่อแม่ ซึ่งมันอาจทำให้เกิดความสะเทือนใจได้” (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

“เรื่องลึกลับในหนังผีต้องมีอยู่แล้วพี่เหมาว่าเรื่องการกลัวการสะดุ้งเป็นเรื่องลึกลับหมดแต่ว่านอกเหนือจากนั้นอย่างที่ทำบอดี้ศพ 19 พี่อยากทำให้คนดูรู้สึกสะเทือนใจกับโศกนาฏกรรมจากรายการที่เกิดขึ้น นอกจากความสะดุ้งแล้ว” (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับก้องเกียรติ ไข่มศิริและปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างกันไป

จากชนบทที่ผู้วิจัยคิดนั้นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิดความเศร้า สะเทือนใจ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการดำเนินเรื่องให้มีอารมณ์ที่เศร้าสะเทือนใจ นั้นมักมาจากเรื่องของกรรมที่ทำให้อาชากับพ่อแม่ของตนเองจนทำให้เป็นเรื่องราวโศกนาฏกรรมที่เศร้าสะเทือนใจก็ได้ หรือจากเรื่องราวของความไม่ลงเอยด้วยดี นอกจากความกลัว ความตกใจในหนังที่มีทุกเรื่องอยู่แล้วยังทำให้ผู้ชมรู้สึกเศร้าไปกับเรื่องราวนั้นได้อีกด้วย

- อารมณ์ดราม่า เป็นอารมณ์ที่แสดงความเป็นดราม่า ที่อาจพบในหนังทุกเรื่อง ซึ่งแล้วแต่ว่าแต่ละเรื่องนั้นจะซ่อนความเป็นดราม่ามาจากอารมณ์ใดเป็นหลัก เช่น ดราม่าจากความรัก ดราม่าจากเรื่องของกฎแห่งกรรมในการดำเนินชีวิต เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอแนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยความดราม่า ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

“แล้วแต่นะ อย่างของพี่โด่งที่นำหน้าเรื่องด้วยความตลกมาก่อนเพราะเป็นคนละแนวกับหนังที่พี่จะทำจะออกมาดราม่าหนัก ๆ พี่ทำให้คนดูรู้สึกเครียดกดดัน และรู้สึกสะเทือนใจไปกับฉากสุดท้ายที่มันเกิดขึ้นสรุปก็คือความกลัว ความลึกลับ สะดุ้งตกใจมีอยู่ในหนังผิอยู่แล้ว” (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบทของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากชนบทที่ผู้วิจัยคิดนั้นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิดความดราม่า โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่าการสร้างความเป็นดราม่าในหนังผิไทยนั้นมีทุกเรื่องอยู่แล้วแต่ขึ้นอยู่กับว่า จะเป็นความดราม่าที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ใดเป็นหลักมากกว่า เพราะอารมณ์ที่เป็นดราม่านี้ส่วนมากเป็นลักษณะอารมณ์ที่ค่อนข้างอ่อนไหวง่าย หากเป็นความดราม่าหนักๆ อาจทำให้คนดูรู้สึกเครียดกดดันกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น ต่อมาจะเกิดความน่ากลัวหรือความตกใจ ตามมาในรูปแบบของหนังผิไทยก็ได้ และส่วนมากความเป็นดราม่าจะมาจากการผูกโยงเรื่องราวของตัวละครที่แสดงเป็นหลัก

- อารมณ์ทางเพศ เป็นอารมณ์ที่ถูกเล่ามาจากเรื่องเพศเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม เช่น ผีนุ่่งน้อยหม่นน้อย การร่วมรักกับผีและคน เป็นต้น ซึ่งจะมีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอแนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยการแทรกอารมณ์ทางเพศ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เมื่อไหร่ที่ความสยองขวัญกับ เซ็กส์มาพร้อมกัน ไปถอดรหัสได้เลยว่าหนังผิทั่วโลกก็มีเรื่องเซ็กส์เข้ามาเกี่ยวสมมติว่า มีหนังในแง่ positive กับ negative พอเข้มเมื่อไหร่มาด้านนี้ก็จัดรวมอยู่หมด เซ็กส์ ความรุนแรง ความน่ากลัวมักจะอยู่

ร่วมกันเมื่อคนเรากลัวมาก ๆ เช็กส์จะเป็นการปลดปล่อยแบบหนึ่ง (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

ในเรื่องของชัตเตอร์ พี่อยากให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นว่าไม่ได้เกี่ยวกับการสื่ออารมณ์ทางเพศแต่ผมคิดว่าการเอาอารมณ์ทางเพศมาเกี่ยวข้อนี้นี้ก็ทำได้บางทีผมก็อาจทำหนังสือที่มีรูปเช็กกันใจครีမ်ทั้งเรื่องก็ได้ มันทำได้เพราะไม่เห็นว่าจะน่าเกลียดตรงไหนแต่แค่ว่าต้องดูกาลเทศะ (ภาควงศ์ วังศ์ภูมิ, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ถ้าเกิดบทมันมีการต้องแทรกอารมณ์ทางเพศก็ต้องทำ อย่างเช่นบอดี้ศพ 19 ก็เป็นเรื่องของเช็กส์เป็นเรื่องของคนที่ผิดไปเป็นชู้กันและมีเช็กส์กันฉากในหนังก็จะมีฉากคลอเคลียรั้นวเนียงกันจนถึงขั้นตอนผ่าศพก็แก้ผ้าผ่าศพและมีฉากที่หมอออลัยอวรณ์กับผู้หญิงคนนี้อยู่ มันเป็นการแสดงอารมณ์ของคนที่ยึดติดกับเปลือกนอก มันเป็นเรื่องของจิตวิทยาหลาย ๆ อย่าง สมมติถ้ามันมาเพื่อเสริมเรื่องหรือเล่าเรื่องก็เป็นเรื่องธรรมดาไป แน่่อนว่าถ้ามีมานุ่มน้อยหม่นน้อยมาหลอกก็คงยอมแต่คนจะลืมหืมความกลัวไปเพราะคิดถึงเรื่องเช็กส์มากกว่า มันจะทำให้ message เปลี่ยนไปทำหน้าที่ที่ต้องเลือกถ้าผืนมใหญ่เกินไปก็ไม่ได้ มันจะ ผิดเพี้ยนทันทีคนจะไปดูมแทนแต่ถ้าสวยเกินไปก็จะทำให้ message เพี้ยนทันที (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ก้องเกียรติ ไข่มศิริ ภาควงศ์ วังศ์ภูมิ และปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่าแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับชนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากชนบที่ผู้วิจัยคิดนั่นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิดอารมณ์ทางเพศ โดยผู้กำกับมีแนวคิดว่

หากมีการสร้างหนังเมื่อใด ความสยของชวัญกับ เช็กส์นั้นมักจะมาพร้อมกัน เพราะเรื่องของเช็กส์ ความรุนแรง ความน่ากลัวมักจะอยู่ร่วมกันเมื่อคนเรารู้สึกเกิดความกลัวมาก ๆ เช็กส์จะเป็นการปลดปล่อยแบบหนึ่ง แต่แค่ว่าการแสดงออกเรื่องเพศนี้ต้องดูกาลเทศะของเรื่องราวในหนังด้วย ซึ่งหากมีมานุ่มน้อยหม่นน้อยมาหลอกผู้ชมก็คงยอมแต่ผู้ชมจะลืมหืมความกลัวไปเพราะคิดถึงเรื่องเช็กส์มากกว่า มันจะทำให้ message เปลี่ยนไป

- อารมณ์แอคชั่น เป็นอารมณ์ที่ออกแนวแอคชั่นล้วน ๆ ส่วนมากเป็นฉากที่ต้องมาต่อสู้กับผีหรือการต่อสู้ระหว่างคนกับคนก่อนที่เรื่องราวทุกอย่างจะกลายมาเป็นโศกนาฏกรรม

ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับที่ได้เสนอแนวความคิดการเล่าอารมณ์ด้วยการแทรกอารมณ์แฉะขึ้น ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ความเป็นแฉะขึ้นขึ้นอยู่กับ plot เรื่องของหนังผีในข้อความที่จะนำเสนอคือคนดูที่จะดูหนังผี 1 ก็คือต้องการความกลัวแน่นอนอย่าง 4 แพร่งก็ทำอยากให้คนดูรู้สึกวว่าหนังผีมาทำเป็นหนังแฉะขึ้นได้แต่ว่าทำมาอาจจะ work แคกลุ่มเดียวแต่คนอื่นไม่ชอบ CG ไม่เนียนที่เป็นตัวผี CG ที่เดินมาบนตึกจริง ๆ แล้วหนัง Adapt มาจากการ์ตูนคืออยากทำหนังให้มีอารมณ์แบบการ์ตูนชนิดหนึ่งแบบ แอนิเมชันอย่างผีที่เดินเข้ามาหาสายป่านก็จะเป็นผีแบบการ์ตูนคอมมิคส์ที่อยากให้เป็นแบบนั้น แต่ไปไม่ถึงคนดู คนดูไม่เข้าใจ เพราะมาดูหนังไม่ได้มาดูการ์ตูน และสไตล์การเล่าเรื่องก็อีรุงตุงนัง การตัดต่อเร็วดูแล้วเหนื่อยอาจจะม่แค่เด็กแว้นที่ชอบหนังแฉะขึ้น ประมาณนั้น แต่ถ้าเป็นตอนหลาวชะโอนรู้สึกวว่าพีโกรมมากเกี่ยวกับข่าวเรื่องปาหินจึงเอามาทำบนจอหนังให้ได้ (ปวีณ ภูริจิตปัญญา, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา ทำให้ทราบว่ามีแนวคิดในการผลิตหนังเกี่ยวกับขนบของการใช้วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ที่แตกต่างไปจากขนบที่ผู้วิจัยคิด นั่นคือ การเล่าอารมณ์ให้เกิดอารมณ์แฉะขึ้นโดยผู้กำกับมีแนวคิดวว่า การแทรกอารมณ์ความแฉะขึ้นนั้นขึ้นอยู่กับเรื่องราว หรือโครงเรื่องของหนังผีเรื่องนั้นมากกว่าว่าผู้กำกับต้องการสื่อสารออกมาแบบใด แต่ถ้าจะลึกถึงความเป็นแฉะขึ้นเข้าไปก็ไมผิด และส่วนมากความเป็นแฉะขึ้นนี้จะมีการตัดต่อภาพที่รวดเร็วและเป็นสไตล์ที่ต้องการความสมจริงมากจึงต้องใช้เทคนิคพิเศษ Computer graphic มาช่วยด้วยบางครั้ง

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ส่งสาร ในหัวข้อของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ส่งสารนั้นมีวิธีการสร้างการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหนังผีไทย ซึ่งประกอบด้วยมี 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว อารมณ์ตลกขบขัน อารมณ์แบบลึกลับ/ ตื่นเต้น อารมณ์สงสาร/ น่าเห็นใจ อารมณ์ความรัก/มิตรภาพในหนังผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของการสร้างขนบของสัญลักษณ์ทางด้านการเล่าอารมณ์ของผู้ชมในหนังผีไทยได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดแนวความคิดของผู้กำกับดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) อารมณ์ความกลัว ผู้กำกับส่วนใหญ่มีการกำหนดวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยมีทั้ง 3 รูปแบบ แบบแรก คือ การเน้นและการบีบคั้นอารมณ์ที่มีลักษณะความสยองในรูปแบบต่างๆ ต่อมาคือเป็นการบีบคั้นอารมณ์ความกลัวออกมาจากเรื่องราวที่ผู้ชมไม่เคยรู้มาก่อนทำให้

ชวนชนลูกได้ และแบบต่อมาเป็นรูปแบบการสร้างความน่ากลัวที่นำมาใช้บ่อยในหนังผีไทย คือ การทำให้คนดูตกใจสะดุ้งบ้างทั้งเสียงและภาพที่มันมีจังหวะพอดีกัน คือการทำให้ผู้ชมได้พบกับ การตกใจ การกลัว หรือการตั้งใจให้ผู้ชมกลัวสุด ๆ ไปเลย โดยตัวละครก็จะไปเจออะไรที่รวดเร็ว ทุกครั้งที่ ผีออกมาก็กระตุกอารมณ์ผู้ชมได้ตลอด ซึ่งความกลัวเหล่านี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมด้วยว่า จะกลัวแบบไหนมากกว่ากัน ไม่สามารถแบ่งเป็นระดับความกลัวได้ แต่พบทุกเรื่องในหนังผีไทย

2) อารมณ์ตลกขบขัน มีการเล่าอารมณ์ความตลกทั้งจากตัวนักแสดงที่เป็นตลก และจากคนธรรมดาเข้ามาเล่นให้เป็นตลกตามบทที่ผู้กำกับเขียนให้ แต่การนำนักแสดงตลกเองมาเล่นนั้น อาจจะทำให้ความตลกมีมากกว่าความตลกจากบทก็ได้ ซึ่งการใส่การเล่าอารมณ์ด้วยความตลก เข้าไปต้องขึ้น อยู่กับลักษณะของตระกูลย่อยหนังผีไทยนั้นด้วยว่าเรื่องราวนั้นต้องการความ น่าเชื่อถือ

3) อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น ในหนังผีนั้นถือเป็นอารมณ์ที่พบทุกเรื่อง คืออารมณ์ที่ชวนสงสัย อารมณ์ที่คลุมเครือก่อน ซึ่งหนังผีเป็นเรื่องของความไม่รู้แล้วอยากรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น เมื่อผู้ชมเกิดความไม่รู้ และถ้านำความไม่รู้ของผู้ชมมาเล่น โดยลากอารมณ์ผู้ชมไปทางซ้ายที่ขวาที่ ๆ ก็จะเป็นการดีกว่าเปิดเรื่องทุกอย่างให้ผู้ชมรู้ก่อนแล้วค่อยได้มาว่าเกิดอะไรขึ้น ซึ่งระดับความสงสัย นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของตระกูลย่อยของหนังผีไทยด้วยว่าต้องการให้หนังผีเรื่องนั้นมี ความสงสัยมากถึงระดับใด เพราะแม้ความลึกลับ ชวนสงสัยจะพบในหนังผีทุกเรื่อง แต่ก็เชื่อว่าจะมี ความลึกลับสงสัยเท่ากัน

4) อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ ถือเป็นอารมณ์หนึ่งที่นำมาสร้างหนังผีไทยได้เช่นกัน แต่ต้องเข้าใจว่าถ้าเป็นตัวละครผีแม้จะเคยน่าเห็นใจมาก่อนแล้วมาทำกรรมชั่วตอนตาย หรือคนดีที่เคยหลงผิดมาก่อนแต่ก็มีการทำกรรมชั่วไว้ก่อนแล้ว เมื่อสงสารเห็นใจแล้วก็ต้องกลับไปได้รับผลกรรมที่ตนเองก่อไว้ตามเรื่องราวในหนังผีไทยอยู่ดี

5) อารมณ์ความรักและมิตรภาพ ลักษณะของการเล่าอารมณ์ด้านความรักนั้นไม่ว่าจะเป็นความรักแบบหนุ่มสาวหรือความรักแบบเพื่อนหรือมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้น สามารถนำมาสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้ง่ายทั้งจากลักษณะของฉากในการเล่าเรื่อง เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรัก เพราะเรื่องของความรักเป็นเรื่องที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์ทั่วไป นอกจากนี้ยังเน้นในเรื่องของความรักและคุณค่าของการมีชีวิตอยู่เพื่อคนที่เรารักได้อีกด้วย

นอกจากขอบที่ผู้วิจัยค้นพบแล้ว ยังพบว่าผู้กำกับยังมีแนวคิดในการเล่าอารมณ์ ผู้บริโภคด้วยอารมณ์อื่น ๆ ที่แตกต่างออกไปจากเดิมอีก ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- เศร้า/สะเทือนใจ การดำเนินเรื่องให้มีอารมณ์ที่เศร้าสะเทือนใจ นั้นมักมาจากเรื่องของกรรมที่ทำได้ จนเป็นผลทำให้เป็นเรื่องราวโศกนาฏกรรมที่เศร้าสะเทือนใจก็ได้ หรือจากเรื่องราวของความไม่ลงเอยด้วยดี ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเศร้าสะเทือนไปกับเรื่องราวนั้นได้อีกด้วย

- อารมณ์ดราม่า โดยอารมณ์ดราม่าในหนังผีไทยนั้นมีทุกเรื่องอยู่แล้วแต่ขึ้นอยู่กับว่าจะเป็นความดราม่าที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ใดเป็นหลักมากกว่า เพราะเป็นอารมณ์ที่ค่อนข้างอ่อนไหวง่าย หากเป็นความดราม่าหนัก ๆ อาจทำให้คนดูรู้สึกเครียดกดดันกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น ต่อมาจะเกิดความน่ากลัวหรือความตกใจ ตามมาในรูปแบบของหนังผีไทยก็ได้ และส่วนมากความเป็นดราม่าจะมาจากการผูกโยงเรื่องราวของตัวละครที่แสดงเป็นหลัก

- อารมณ์ทางเพศ ความสยองขวัญกับ เซ็กสนั้นมักจะมาพร้อมกัน เพราะเรื่องของเซ็กส์ ความรุนแรง ความน่ากลัวมักจะอยู่ร่วมกันเมื่อคนเรารู้สึกเกิดความกลัวมาก ๆ เซ็กส์จะเป็นการปลดปล่อยแบบหนึ่ง แต่แค่ว่าการแสดงออกเรื่องเพศนี้ต้องดูกาลเทศะของเรื่องราวในหนังผีด้วย ซึ่งหากผีมานุ่งน้อยห่มน้อยมาหลอกผู้ชมก็คงยอมแต่ผู้ชมจะลืมความกลัวผีไปเพราะคิดถึงเรื่องเซ็กส์มากกว่า มันจะทำให้ Message เปลี่ยนไป

- อารมณ์แอคชั่น การแทรกอารมณ์ความแอคชั่นนั้นขึ้นอยู่กับโครงเรื่องตระกูลย่อยของหนังผีไทยเรื่องนั้น ๆ มากกว่าว่าผู้กำกับต้องการสื่อสารออกมาในรูปแบบใด แต่ถ้าจะรู้สึกความเป็นแอคชั่นเข้าไปก็ไม่ผิด และส่วนมากความเป็นแอคชั่นนี้จะมีการตัดต่อภาพที่รวดเร็วและเป็นสไตล์ที่ต้องการความสมจริงมากจึงต้องใช้เทคนิคพิเศษ Computer graphic มาช่วยด้วยบางครั้ง