



สารนิพนธ์

กลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัว
ที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยชิ คุโรซะวะ

The characteristic audio-visual techniques that induce fear
in Kiyoshi Kurosawa's horror feature films

โดย

นาย ภาราตร ศรีสุตา

รหัสนักศึกษา 620510386

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อบทความวิจัย

กลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏใน
ภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะ
The characteristic audio-visual techniques that induce fear in
Kiyoshi Kurosawa’s horror feature films

ชื่อ-นามสกุลนักศึกษา

ภารাত্র ศรีสุตา

ชื่อ-นามสกุลอาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรเสริญ สันติธัญวงศ์

สาขาวิชาเอก

เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา

2565

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่อง ‘กลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะ’ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างที่น่ากลัวด้วยกลวิธีทางภาพและเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของคิโยะชิ คุโรซะวะ โดยศึกษาร่วมกับกรอบความคิดเรื่องการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย กรอบความคิดเรื่องทฤษฎีประพันธ์กรรม และกรอบความคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการวิเคราะห์

จากการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 7 เรื่องของคิโยะชิ คุโรซะวะ พบว่ามีสร้างที่น่ากลัวผ่านลักษณะของภาพที่นำเสนอ บวกกับการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย เช่น 1.การจัดแสงแบบไม่เน้นแสงหลัก (low key) เพื่อสร้างบรรยากาศอึมครึมในแต่ละฉาก 2.การเคลื่อนกล้องคืบคลานจนสร้างความรู้สึกรังเกียจ 3.การใช้ภาพขนาดไกลมากที่ทำให้ภาพดูโล่งร้างจนน่าขนลุก 4.การจัดองค์ประกอบภาพที่ชวนให้เกิดความอึดอัด 5.การใช้โทนสีของภาพที่ซีดหม่นแห้งแล้ง 6.การออกแบบลักษณะของผีที่ดูเยือกเย็นแต่อันตราย 7.การถ่ายช็อตยาวเพื่อสร้างความตึงเครียดลุ้นระทึก 8.การใช้ภาพแปลกประหลาดที่ให้ความรู้สึกรังเกียจและ 9.การลำดับภาพที่ตรงและกะทันหันที่ชวนให้ผู้ชมรู้สึกใจหาย

อีกทั้งยังพบสร้างที่น่ากลัวผ่านลักษณะของเสียงที่ใช้ บวกกับการควบคุมเสียงเพื่อสื่อความหมาย เช่น 1.การควบคุมระดับเสียงดนตรีเพื่อทวีความสั่นประสาท 2.การเล่นกับความขัดแย้งของเสียงดังและเสียงเงียบเพื่อสร้างความซ็อก 3.การตัดเสียงกะทันหันระหว่างเปลี่ยนเหตุการณ์และสถานที่ ที่สร้างความขาดหวังทางอารมณ์จนก่อให้เกิดความรู้สึกรังเกียจขนลุก และ 4.การใช้เสียงบรรยากาศและเสียงสังเคราะห์สร้างความหลอกหลอนอย่างสม่าเสมอ นอกจากนี้ยังปรากฏถึงความเชื่อมโยงของกลวิธีที่ใช้ภายในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง กล่าวคือ หลายกลวิธีที่ถูกใช้ในภาพยนตร์เรื่องก่อนหน้าได้ถูกนำไปพัฒนาต่อยอดในภาพยนตร์เรื่องถัดไปจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพยนตร์ที่เน้นหนักในการสร้างบรรยากาศแปลกประหลาดแต่กลับสร้างความสยองขวัญชนิดสั่นประสาทให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ด้วยปัจจัยเหล่านี้ที่ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญของคิโยะชิ คุโรซะวะ แตกต่างโดดเด่นจากภาพยนตร์สยองขวัญที่นิยมสร้างกันทั่วไป

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องกลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะะ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรเสริญ สันติธนะวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและคำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ยิ่ง จนทำให้งานสารนิพนธ์ในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณมิตรและคนใกล้ตัวที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ รวมไปถึงให้ความช่วยเหลือในด้านทรัพยากร อันเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า สารนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้

นายภาราดร ศรีสุตา

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ฒ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	2
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา	2
1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	3
2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ คิโยะชิ คุโรซะวะ	3
2.1.1 ประวัติและผลงาน	3
2.1.1.1 รายชื่อผลงานภาพยนตร์ขนาดยาว (feature film)	5
2.2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์สยองขวัญ	6
บทที่ 3 กรอบความคิดทฤษฎีที่ใช้วิจัย	8
3.1 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย (cinematic techniques)	8
3.1.1 รูปแบบของภาพยนตร์	8
3.1.2 การควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation)	9
3.1.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition of image)	9
3.1.2.2 การเรียงลำดับภาพ (Juxtaposition of images)	10
3.1.2.3 การถ่ายภาพ (photography)	11
3.1.2.3.1 ขนาดของภาพ (shot size)	11
3.1.2.3.2 มุมกล้อง (camera angle)	14
3.1.2.3.3 การเคลื่อนกล้อง (camera movement)	16
3.1.2.3.4 การจัดแสง (lighting)	18
3.1.2.3.5 การใช้สี (color)	23
3.1.2.4 การลำดับภาพ (editing)	25
3.1.2.4.1 การลำดับภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่อง (continuity editing)	27
3.1.2.4.2 การลำดับภาพแบบ montage	28

สารบัญ (ต่อ)

3.1.2.4.3 การลำดับภาพแบบอื่นๆ	28
3.1.2.4.4 การเชื่อม (transition)	29
3.1.3 การใช้เสียงเพื่อสื่อความหมาย (sound)	30
3.1.3.1 เสียงสนทนา (dialogue)	31
3.1.3.2 เสียงประกอบภาพยนตร์ (sound effect)	31
3.1.3.3 เสียงดนตรี (music)	32
3.2 ทฤษฎีประพันธ์กร (auteur theory)	33
3.3 ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film)	35
3.3.1 ความสะพรึงกลัว หรือ สยองขวัญ (horror)	35
3.3.2 ความสยองขวัญในบันเทิงคดี (horror in fiction)	36
3.3.2.1 ระดับขั้นของความสยองขวัญ (stages of fear)	38
3.3.2.2 ระดับขั้นของสยองขวัญในภาพยนตร์ (stages of horror in film)	40
3.3.2.2.1 สิ้นประสาท (terror)	40
3.3.2.2.2 สยองขวัญ (horror)	41
3.3.2.2.1 ขยาดแฉง (repulsion)	42
3.3.4 ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film)	44
3.3.4.1 ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญโดยสังเขป	46
บทที่ 4 ผลการศึกษา	50
4.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992)	50
4.1.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	50
4.1.2 การใช้ภาพ (visual)	58
4.1.3 การใช้เสียง (sound)	60
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Door III (1996)	61
4.2.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	61
4.2.2 การใช้ภาพ (visual)	70
4.2.3 การใช้เสียง (sound)	72
4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Cure (1997)	74
4.3.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	74
4.3.2 การใช้ภาพ (visual)	84
4.3.3 การใช้เสียง (sound)	86

สารบัญ (ต่อ)

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Séance (2000)	87
4.4.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	87
4.4.2 การใช้ภาพ (visual)	96
4.4.3 การใช้เสียง (sound)	98
4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Pulse (2001)	100
4.5.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	100
4.5.2 การใช้ภาพ (visual)	107
4.5.3 การใช้เสียง (sound)	109
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง Loft (2005)	111
4.6.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	111
4.6.2 การใช้ภาพ (visual)	119
4.6.3 การใช้เสียง (sound)	121
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Retribution (2006)	123
4.7.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ	123
4.7.2 การใช้ภาพ (visual)	131
4.7.8 การใช้เสียง (sound)	133
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา	135
บรรณานุกรม	141
ประวัติผู้วิจัย	143

สารบัญภาพ

1. การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย (cinematic techniques)

ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างภาพระยะไกลที่สุด (extreme long shot: ELS)	12
ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างภาพระยะไกล (long shot: LS)	12
ภาพที่ 1.3 ตัวอย่างภาพเต็มตัว (full shot: FS)	12
ภาพที่ 1.4 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (medium shot: MS)	13
ภาพที่ 1.5 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (close-up: CU)	13
ภาพที่ 1.6 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก (extreme close-up: ECU)	13
ภาพที่ 1.7 ตัวอย่างภาพชัดลึก (deep-focus shot)	14
ภาพที่ 1.8 ตัวอย่างภาพมุมมองระดับสายตานก (bird's eye view)	14
ภาพที่ 1.9 ตัวอย่างภาพมุมสูง (high angle)	15
ภาพที่ 1.10 ตัวอย่างภาพมุมมองระดับสายตา (eye-level shot)	15
ภาพที่ 1.11 ตัวอย่างภาพมุมต่ำ (low angle)	16
ภาพที่ 1.12 ตัวอย่างภาพมุมเอียง (dutch angle)	16
ภาพที่ 1.13 ตัวอย่างการ pan	17
ภาพที่ 1.14 ตัวอย่างการ tilt	17
ภาพที่ 1.15 ตัวอย่างการ crane	17
ภาพที่ 1.16 ตัวอย่างการ dolly	18
ภาพที่ 1.17 ตัวอย่างการ zoom	18
ภาพที่ 1.18 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านหน้า (front light)	19
ภาพที่ 1.20 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านล่าง (bottom light)	19
ภาพที่ 1.21 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านบน (top light)	20
ภาพที่ 1.22 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านหลัง (back light)	20
ภาพที่ 1.23 ตัวอย่างภาพแสงกระด้าง (hard light)	20
ภาพที่ 1.24 ตัวอย่างภาพแสงนุ่มนวล (soft light)	21
ภาพที่ 1.25 ตัวอย่างภาพการจัดแสงแบบเน้นแสงหลัก (high key)	22
ภาพที่ 1.26 ตัวอย่างภาพการจัดแสงแบบไม่เน้นแสงหลัก (low key)	22
ภาพที่ 1.27 ตัวอย่างภาพการจัดแสงแบบมีความเปรียบต่างสูง (high contrast)	22
ภาพที่ 1.28 ตัวอย่างภาพสีวรรณะเย็น (cool color)	23
ภาพที่ 1.29 ตัวอย่างภาพสีวรรณะร้อน (warm color)	24
ภาพที่ 1.30 ตัวอย่างภาพสีอิ่มตัว (high-saturated color)	24
ภาพที่ 1.31 ตัวอย่างภาพสีไม่อิ่มตัว (low-saturated color)	25
ภาพที่ 1.32 การทดลองลำดับภาพของเลฟ คูลชอฟ (Lev Kuleshov)	26

สารบัญภาพ (ต่อ)

2. ภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992)

ภาพที่ 2.1	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992)	50
ภาพที่ 2.2	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	51
ภาพที่ 2.3	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	51
ภาพที่ 2.4	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	51
ภาพที่ 2.5	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	51
ภาพที่ 2.6	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	51
ภาพที่ 2.7	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	52
ภาพที่ 2.8	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	52
ภาพที่ 2.9	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	52
ภาพที่ 2.10	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	52
ภาพที่ 2.11	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	52
ภาพที่ 2.12	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	53
ภาพที่ 2.13	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	53
ภาพที่ 2.14	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	53
ภาพที่ 2.15	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	53
ภาพที่ 2.16	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	53
ภาพที่ 2.17	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	54
ภาพที่ 2.18	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	54
ภาพที่ 2.19	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	54
ภาพที่ 2.20	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	54
ภาพที่ 2.21	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	55
ภาพที่ 2.22	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	55
ภาพที่ 2.23	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	55
ภาพที่ 2.24	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	55
ภาพที่ 2.25	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	56
ภาพที่ 2.26	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	56
ภาพที่ 2.27	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	56
ภาพที่ 2.28	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	57
ภาพที่ 2.29	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	57
ภาพที่ 2.30	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	57
ภาพที่ 2.31	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	57

3. ภาพยนตร์เรื่อง Door III (1996)

ภาพที่ 3.1	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Door III (1996)	61
------------	-------------------------------------	----

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 3.35 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	69
ภาพที่ 3.36 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	69
4. ภาพยนตร์เรื่อง Cure (1997)	
ภาพที่ 4.1 ใเปิดภาพยนตร์เรื่อง Cure (1997)	74
ภาพที่ 4.2 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	74
ภาพที่ 4.3 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	75
ภาพที่ 4.4 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	75
ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	75
ภาพที่ 4.6 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	75
ภาพที่ 4.7 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	75
ภาพที่ 4.8 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	76
ภาพที่ 4.9 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	76
ภาพที่ 4.10 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	76
ภาพที่ 4.11 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	76
ภาพที่ 4.12 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	76
ภาพที่ 4.13 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	77
ภาพที่ 4.14 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	77
ภาพที่ 4.15 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	78
ภาพที่ 4.16 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	78
ภาพที่ 4.17 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	78
ภาพที่ 4.18 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	79
ภาพที่ 4.19 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	79
ภาพที่ 4.20 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	79
ภาพที่ 4.21 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	80
ภาพที่ 4.22 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	80
ภาพที่ 4.23 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	80
ภาพที่ 4.24 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	81
ภาพที่ 4.25 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	81
ภาพที่ 4.26 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	81
ภาพที่ 4.27 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	81
ภาพที่ 4.28 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	82
ภาพที่ 4.29 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	82
ภาพที่ 4.30 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	83
ภาพที่ 4.31 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	83

สารบัญภาพ (ต่อ)

5. ภาพยนตร์เรื่อง Séance (2000)

ภาพที่ 5.1	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Séance (2000)	87
ภาพที่ 5.2	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	87
ภาพที่ 5.3	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	88
ภาพที่ 5.4	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	88
ภาพที่ 5.5	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	88
ภาพที่ 5.6	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	88
ภาพที่ 5.7	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	88
ภาพที่ 5.8	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	89
ภาพที่ 5.9	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	89
ภาพที่ 5.10	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	89
ภาพที่ 5.11	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	89
ภาพที่ 5.12	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	89
ภาพที่ 5.13	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	89
ภาพที่ 5.14	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	90
ภาพที่ 5.15	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	90
ภาพที่ 5.16	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	90
ภาพที่ 5.17	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	91
ภาพที่ 5.18	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	91
ภาพที่ 5.19	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	92
ภาพที่ 5.20	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	92
ภาพที่ 5.21	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	92
ภาพที่ 5.22	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	93
ภาพที่ 5.23	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	93
ภาพที่ 5.24	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	93
ภาพที่ 5.25	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	94
ภาพที่ 5.26	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	94
ภาพที่ 5.27	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	94
ภาพที่ 5.28	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	95
ภาพที่ 5.29	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	95

6. ภาพยนตร์เรื่อง Pulse (2001)

ภาพที่ 6.1	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Pulse (2001)	100
ภาพที่ 6.2	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	100

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 6.3 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	101
ภาพที่ 6.4 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	101
ภาพที่ 6.5 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	101
ภาพที่ 6.6 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	101
ภาพที่ 6.7 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	101
ภาพที่ 6.8 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	102
ภาพที่ 6.9 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	102
ภาพที่ 6.10 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	102
ภาพที่ 6.11 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	103
ภาพที่ 6.12 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	103
ภาพที่ 6.13 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	103
ภาพที่ 6.14 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.15 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.16 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.17 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.18 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.19 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.20 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	104
ภาพที่ 6.21 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 6.22 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 6.23 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 6.24 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 6.25 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 6.26 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 6.27 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	106
ภาพที่ 6.28 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	106
ภาพที่ 6.29 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	106
ภาพที่ 6.30 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	106
ภาพที่ 6.31 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	106
ภาพที่ 6.32 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	106
7. ภาพยนตร์เรื่อง Loft (2005)	
ภาพที่ 7.1 ใเปิดภาพยนตร์เรื่อง Loft (2005)	111
ภาพที่ 7.2 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	111

สารบัญญภาพ (ต่อ)

8. ภาพยนตร์เรื่อง Retribution (2006)

ภาพที่ 8.1	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Retribution (2006)	123
ภาพที่ 8.2	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	123
ภาพที่ 8.3	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	124
ภาพที่ 8.4	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	124
ภาพที่ 8.5	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	124
ภาพที่ 8.6	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	125
ภาพที่ 8.7	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	125
ภาพที่ 8.8	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	125
ภาพที่ 8.9	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	125
ภาพที่ 8.10	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	126
ภาพที่ 8.11	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	126
ภาพที่ 8.12	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	126
ภาพที่ 8.13	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	126
ภาพที่ 8.14	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.15	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.16	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.17	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.18	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.19	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.20	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.21	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	127
ภาพที่ 8.22	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	128
ภาพที่ 8.23	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	128
ภาพที่ 8.24	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	128
ภาพที่ 8.25	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	128
ภาพที่ 8.26	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	128
ภาพที่ 8.27	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	129
ภาพที่ 8.28	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	129
ภาพที่ 8.29	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	129
ภาพที่ 8.30	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	129
ภาพที่ 8.31	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	129
ภาพที่ 8.32	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	129
ภาพที่ 8.33	ภาพประกอบจากภาพยนตร์	130

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 8.34 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	130
ภาพที่ 8.35 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	130
ภาพที่ 8.36 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	130
ภาพที่ 8.37 ภาพประกอบจากภาพยนตร์	130

สารบัญตาราง

1. ภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992)

ตารางที่ 1.1	ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground	58
ตารางที่ 1.2	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground	59
ตารางที่ 1.3	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground	60
ตารางที่ 1.2	Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground	60

2. ภาพยนตร์เรื่อง Door III (1996)

ตารางที่ 2.1	ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III	70
ตารางที่ 2.2	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III	71
ตารางที่ 2.3	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III (ต่อ)	72
ตารางที่ 2.4	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III	72
ตารางที่ 2.5	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III (ต่อ)	73
ตารางที่ 2.6	Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III	73

3. ภาพยนตร์เรื่อง Cure (1997)

ตารางที่ 3.1	ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure	84
ตารางที่ 3.2	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure	85
ตารางที่ 3.3	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure	86
ตารางที่ 3.4	Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure	86

4. ภาพยนตร์เรื่อง Séance (2000)

ตารางที่ 4.1	ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance	96
ตารางที่ 4.2	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance	97
ตารางที่ 4.3	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance	98
ตารางที่ 4.4	Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance	99

5. ภาพยนตร์เรื่อง Pulse (2001)

ตารางที่ 5.1	ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse	107
ตารางที่ 5.2	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse	108
ตารางที่ 5.3	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse (ต่อ)	109
ตารางที่ 5.4	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse	109
ตารางที่ 5.5	ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse (ต่อ)	110
ตารางที่ 5.6	Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse	110

6. ภาพยนตร์เรื่อง Loft (2005)

ตารางที่ 6.1	ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft	119
ตารางที่ 6.2	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft	120
ตารางที่ 6.3	Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft (ต่อ)	121

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่ 6.4 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft	121
ตารางที่ 6.5 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft (ต่อ)	122
ตารางที่ 6.6 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft	122
7. ภาพยนตร์เรื่อง Retribution (2006)	
ตารางที่ 7.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution	131
ตารางที่ 7.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution	132
ตารางที่ 7.3 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution (ต่อ)	133
ตารางที่ 7.4 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution	133
ตารางที่ 7.5 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution	134
8. สรุปผลการศึกษา	
ตารางที่ 8.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด	136
ตารางที่ 8.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด	137
ตารางที่ 8.3 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด	139
ตารางที่ 8.4 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด	140

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

‘เรื่องสยองขวัญ’ เป็นสิ่งที่สามารถสืบสาวร่องรอยกลับไปได้ช้านานในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และได้รับความนิยมนิยมจากผู้ฟังหรือผู้อ่านเสมอมา เมื่อลองสืบค้นถึงปริมาณของผลผลิตเรื่องราว ‘สยองขวัญ’ ในรูปแบบต่างๆ นับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรม ภาพเขียน บทเพลง รวมไปถึงภาพยนตร์

เมื่อสื่อภาพยนตร์ที่ได้ถือกำเนิดขึ้นในปลายศตวรรษที่ 19 หลังจากที่พี่น้องลูมิแยร์ (Lumiere Brothers) คิดค้นกล้องที่ทั้งสามารถถ่ายและฉายภาพเคลื่อนไหวไปในตัวได้สำเร็จ (Cinematograph) เมื่อได้ออกฉายแก่สาธารณชนเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1895 สื่อใหม่นี้ได้รับความนิยมอย่างสูงจนมีการผลิตภาพยนตร์ตามมาเป็นจำนวนมาก โดยขณะนั้นภาพยนตร์มักถ่ายทำเพียงสิ่งธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวัน แต่อาศัยความพิศวงแห่งภาพเคลื่อนไหวบนจอฉายคอยดึงดูดให้ผู้ชมหลงใหลและตื่นตาตื่นใจ กระทั่ง ฌอร์จ เมลิเยส์ (Georges Melies) ได้ริเริ่มการสร้างภาพยนตร์ที่ผสมเรื่องราวชวนอัศจรรย์ใจบวกกับการนำเสนอผ่านกลวิธีด้านภาพอันน่าตื่นตาตื่นใจ อีกทั้งยังเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง ‘ปราสาทผีสิง’ (The Haunted Castle, 1896) ที่แม้จะมีความยาวเพียง 3 นาทีแต่ก็สามารถนับเป็นก้าวแรกของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สยองขวัญได้

นับจากจุดเริ่มต้นในครั้งนั้น ภาพยนตร์สยองขวัญเป็นตระกูล (genre) ที่ได้รับความนิยมเสมอมา มีการผลิตออกมามากอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาการความสยองขวัญก็แปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลาและผู้ชม ตั้งแต่ภาพยนตร์ที่วาดด้วยเรื่องผีสิง ปีศาจ สัตว์ประหลาด ตามด้วยภาพยนตร์ที่วาดด้วยความกลัวต่อการบุกรุกจากสิ่งภายนอก เมื่อผู้คนกลัวการแผ่ขยายของลัทธิคอมมิวนิสต์ในทศวรรษที่ 1950 มาจนถึงภาพยนตร์ที่ปรากฏภาพการฆ่าอย่างโหดเหี้ยมทารุณบนจอภาพยนตร์แทบทุกแห่งตลอดช่วงทศวรรษที่ 1970 และ 1980 อย่างไรก็ตามเป้าหมายดั้งเดิมของมันก็ยังคงไม่แปรเปลี่ยน นั่นคือการกระตุ้นความกลัวให้เกิดแก่ผู้ชม

นอกจากในสหรัฐอเมริกาที่เป็นชุมทองแห่งการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญแล้ว อิทธิพลและความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญยังได้เดินทางข้ามทะเลไปยังซีกโลกตะวันออกอย่างประเทศญี่ปุ่น ก่อให้เกิดผู้ที่นิยมชมชอบในภาพยนตร์สยองขวัญจากโลกตะวันตกมากหน้าหลายตา และหนึ่งในนั้นก็ได้กลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับทั้งในระดับประเทศญี่ปุ่นและระดับโลก ดังเช่น คิโยะชิ คุโรซะวะ

เมื่อผู้วิจัยได้ชมภาพยนตร์สยองขวัญจำนวนหลายเรื่องของคิโยะชิ คุโรซะวะ พบว่ามีแนวทางที่แตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญที่นิยมสร้างกันทั่วไปในขณะนั้น เนื่องจากได้สังเกตเห็นกลวิธีการสร้างความน่ากลัวด้วยวิธีการทางภาพและเสียงในภาพยนตร์ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ และมักปรากฏในภาพยนตร์หลายเรื่องของเขา

จากความน่าสนใจดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญของคิโยะชิ คุโรซะวะ อย่างเป็นลึกซึ้ง เพื่อให้ทราบถึงกลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์เหล่านั้น

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของคิโยะชิ คุโรซะวะ

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาจะศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญขนาดยาว (feature film) 7 เรื่องที่สร้างโดยคิโยะชิ คุโรซะวะ ได้แก่

- The Guard From Underground (1992)
- Door III (1996)
- Cure (1997)
- Séance (2000)
- Pulse (2001)
- Loft (2005)
- Retribution (2006)

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญ
2. วิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญขนาดยาวของ คิโยะชิ คุโรซะวะ 7 เรื่อง ด้วยกรอบความคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
3. วิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญขนาดยาว 7 เรื่องของ คิโยะชิ คุโรซะวะ ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด
4. เรียบเรียงผลการศึกษานำเสนอในรูปแบบของบทความวิจัย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบถึงกลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะ

บทที่ 2

บททวนวรรณกรรม

ในการศึกษาทฤษฎีสร้างควมน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ ดังนี้

2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ คิโยะชิ คุโรซะวะ

2.2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างควมน่ากลัวในภาพยนตร์สยองขวัญ

2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ คิโยะชิ คุโรซะวะ

2.1.1 ประวัติและผลงาน (เรียบเรียงจาก คิโยชิ คุโรซะวะ หนังสือไซ-ไฟ และเมืองใหญ่ชื่อโตเกียว (๒๕๕๑) โดย วิวัฒน์ เลิศวิวัฒน์วงศ์)

คิโยะชิ คุโรซะวะ เกิดเมื่อปี ค.ศ 1955 ที่เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น เขาย้ายมาเมืองโตเกียวเพื่อเข้าศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มหาวิทยาลัยริกเกียว (Rikkyo University) สาขาสังคมวิทยา เขาสนใจในภาพยนตร์เป็นทุนเดิมจึงลงทะเบียนเรียนวิชาภาพยนตร์ที่มี ชิเงฮิโกะ ฮะสุมิ (Shigehiko Hasumi) นักวิจารณ์และนักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้สอน และมันได้เปิดโลกทัศน์ของเขาที่มีต่อภาพยนตร์ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ทั้งยังช่วยบ่มเพาะความนิยมชมชอบในภาพยนตร์อเมริกันในทศวรรษที่ 1950 ถึง 1970 ให้แก่เขาอีกด้วย เขาชื่นชมภาพยนตร์ของผู้กำกับชาวอเมริกันอย่าง โรเบิร์ต อัลดริช (Robert Aldrich) ริชาร์ด ฟลีเชอร์ (Richard Fleischer) ดอน ซีเกิล (Don Siegel) และแซม เพคคินพาห์ (Sam Peckinpah) ภาพยนตร์สยองขวัญของ โทบี ฮูเปอร์ (Tobe Hooper) และจอห์น คาร์เพนเตอร์ (John Carpenter) ไปจนถึงภาพยนตร์ศิลปะจากทางยุโรปของ ฌอง-ลุก โกดาร์ (Jean-Luc Godard) เขาเวลาเดียวกันเขาได้เริ่มสร้างภาพยนตร์สมัครเล่นจากกล้อง 8 มม. และได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์สั้นอิสระของญี่ปุ่นจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง Vertigo College (1980) ที่ช่วยเบิกทางไปสู่วงการภาพยนตร์ให้แก่เขา

เขาได้รับตำแหน่งเป็นผู้ช่วยผู้กำกับให้ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นอิสระอย่าง ซินจิ โชะมะอิ (Shinji Somai), บันเมอิ ทะกะฮะชิ (Banmei Takahashi), คะซุฮิโกะ คะซะกะวะ (Kazuhiko Kasekawa) กระทั่งผู้กำกับที่ได้รับความนิยมอย่าง จูโซ อิตะมิ (Juzo Itami) เป็นต้น ในขณะเดียวกันเขายังได้รับการว่าจ้างจากสตูดิโอภาพยนตร์ขนาดเล็กให้สร้างภาพยนตร์ประเภท Pink Film หรือภาพยนตร์ที่อีโรติกเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์สำหรับผู้ใหญ่ เขาจึงได้ทำภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกคือ Kandagawa Wars (1983) ซึ่งเป็นภาพยนตร์อีโรติกที่มีความแปลกและค่อนข้างเป็นภาพยนตร์ศิลปะเกินกว่าที่ผู้สร้างจะรับได้ และในภาพยนตร์เรื่องถัดมาอย่าง The Excitement of Do-Re-Mi-Fa Girl (1985) ภาพยนตร์อีโรติกที่มี

ความเป็นภาพยนตร์ศิลปะยิ่งไปกว่าเรื่องแรกจนผู้สร้างไม่ยอมจัดจำหน่าย ทำให้เขาต้องหาผู้จัดจำหน่ายใหม่และติดต่อใหม่เพื่อสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป ด้วยความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของผลงานและความไม่อ่อนข้อต่อผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งหลาย เขาจึงปลดงานกำกับภาพยนตร์ไปกว่า 3 ปี และกลับไปรับตำแหน่งอาจารย์สอนวิชาภาพยนตร์ที่มหาวิทยาลัยริกเกีย

เขากลับมามีผลงานกำกับภาพยนตร์อีกครั้ง คือ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Sweet Home (1989) ที่อำนวยการสร้างโดย จูโซ อิตะมิ แต่เมื่อสร้างเสร็จก็ถูกนำไปติดต่อใหม่ตามความต้องการของผู้สร้าง และกลายเป็นคดีฟ้องร้องของเขาต่อทีมผู้สร้างภาพยนตร์ จนกลายเป็นเรื่องอื้อฉาวที่ทำให้เขาถูกเมินจากผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งหลาย ต่อมาเขาจึงหันมาทำงานในวงการภาพยนตร์วิดีโอ (V-Cinema) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อจัดจำหน่ายลงวิดีโอโดยตรง ทั้งยังมีโอกาสได้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญทุนต่ำสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์อีกเรื่องคือ The Guard From Underground (1992) ก่อนจะหันไปทำภาพยนตร์วิดีโออย่างเต็มตัว และตลอดช่วงเวลาเหล่านี้ที่เขาได้เรียนรู้และทดลอง จนค้นพบกลวิธีและการนำเสนอในแบบเฉพาะของตนเอง ผลงานภาพยนตร์วิดีโอที่โดดเด่นในช่วงนี้ได้แก่ ภาพยนตร์ยาภูเขา แอคชั่นตลกร้ายชุด Suit Yourself or Shoot Yourself (1995-1996) ที่สร้างออกมาถึง 6 เรื่องด้วยกัน และภาพยนตร์สยองขวัญว่าด้วยปรสิตประหลาดอย่าง Door III (1996)

ในปี 1997 เขาได้สร้างผลงานสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์กับทางไดเอสตูดิโอ (Daiei Studio) อย่างเรื่อง Cure (1997) ภาพยนตร์สืบสวน-ระทึกขวัญ-สยองขวัญ ที่ทำให้เขาเป็นที่รู้จักและได้รับการชื่นชมจากทั้งในประเทศญี่ปุ่นและต่างประเทศ หลังจากนั้นเขาก็มีผลงานที่โดดเด่นออกมาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ชีวิตอย่าง License To Live (1998) ภาพยนตร์ลึกลับเชิงอภิปรายอย่าง Charisma (1999) ก่อนจะกลับมาทำภาพยนตร์สยองขวัญเหนือธรรมชาติอย่าง Séance (2000) สำหรับออกฉายทางโทรทัศน์ และ Pulse (2001) หนึ่งในภาพยนตร์สยองขวัญของเขาที่เคยออกฉายในประเทศไทย (ภายใต้ชื่อ 'ผีอินเทอร์เน็ต') ภาพยนตร์สยองขวัญที่ผสมผสานเรื่องราวรักโรแมนติคอย่าง Loft (2005) ภาพยนตร์สยองขวัญว่าด้วยวิญญาณอาฆาตอย่าง Retribution (2006, ออกฉายในชื่อภาษาไทยว่า 'ปริศนาเสียงกรีดวิญญาณ') กระทั่งภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องปัญหาสถาบันครอบครัวในสังคมญี่ปุ่นอย่าง Tokyo Sonata (2008) ที่เป็นเครื่องพิสูจน์ว่าแม้เขาจะเป็นที่จัดจำหน่ายผู้กำกับภาพยนตร์สยองขวัญ แต่ก็สามารถสร้างภาพยนตร์แนวทางอื่นๆ ออกมาได้ดีไม่แพ้กัน

ปัจจุบันเขาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่ได้ยอมรับอย่างมากจากผู้ชมและนักวิจารณ์ทั่วโลก และเขายังคงมีผลงานภาพยนตร์คุณภาพออกมาอย่างต่อเนื่อง ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของเขาคือ Wife of a Spy (2020) ซึ่งออกฉายทางโทรทัศน์และได้รับการติดต่อใหม่สำหรับฉายในโรงภาพยนตร์

2.1.1.1 รายชื่อผลงานภาพยนตร์ขนาดยาว (feature film)

Kandagawa Wars (1983)	Cure (1997)
The Excitement of the Do-Re-Mi-Fa Girl (1985)	Eyes of the Spider (1998, ภาพยนตร์วีดีโอ)
Sweet Home (1989)	Serpent's Path (1998, ภาพยนตร์วีดีโอ)
The Guard from Underground (1992)	License to Live (1998)
Yakuza Taxi (1994, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Charisma (1999)
Men of Rage (1994, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Barren Illusion (1999)
Suit Yourself or Shoot Yourself: The Heist (1995, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Seance (2000, ภาพยนตร์โทรทัศน์)
Suit Yourself or Shoot Yourself: The Escape (1995, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Pulse (2001)
Door 3 (1996, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Bright Future (2003)
Suit Yourself or Shoot Yourself: The Loot (1996, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Doppelganger (2003)
Suit Yourself or Shoot Yourself: The Reversal (1996, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Loft (2005)
Suit Yourself or Shoot Yourself: The Nouveau Riche (1996, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Retribution (2006)
Suit Yourself or Shoot Yourself: The Hero (1996, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Tokyo Sonata (2008)
The Revenge: A Visit from Fate (1997, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Penance (2012, ภาพยนตร์โทรทัศน์)
The Revenge: A Scar That Never Fades (1997, ภาพยนตร์วีดีโอ)	Real (2013)
	Seventh Code (2013)
	Journey to the Shore (2015)
	Creepy (2016)
	Daguerrotype (2016)
	Before We Vanish (2017)
	Foreboding (2017, ภาพยนตร์โทรทัศน์)
	To the Ends of the Earth (2019)
	Wife of a Spy (2020, ภาพยนตร์โทรทัศน์)

2.2 เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับกลวิธีสร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์สยองขวัญ

การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย (๒๕๕๐) เรียบเรียงโดย ทศพรกรกิจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย และเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย จากผลการศึกษาพบว่า สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1.ตัวละครผี ตัวละครผีอเมริกันมักเป็นผีที่เชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ ส่วนตัวละครผีเกาหลีมักเป็นผีหญิงสาวที่ได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยมีทั้งแบบที่เป็นผีไทยดั้งเดิมแต่ถูกรื้อถอนความหมายและตีความใหม่ กับผีที่รับเอาอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน 2.รหัส แบ่งออกเป็น รหัสทั่วไป และรหัสทางวัฒนธรรม ซึ่งมักเป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง ตลอดจนวิถีชีวิต และ 3.ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง ซึ่งตัวละครผีและรหัสนั้นมีความแตกต่างกันในหนังผีทั้ง 3 สัญชาติ แต่ความสัมพันธ์ของภาพและเสียงไม่มีข้อจำกัดทางวัฒนธรรมมากนัก เนื่องจากภาพและเสียงจัดเป็นภาษาสากล

นอกจากนี้ยังพบว่าการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทยนั้น มีเทคนิควิธีการที่คล้ายคลึงกัน 3 วิธี ได้แก่ 1.การปกปิด โดยการใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อปกปิดความลับหรือข้อเท็จจริงเอาไว้ไม่ให้คนดูทราบ จากนั้นจึงค่อยคลี่คลายหรือเฉลยในภายหลัง 2.การลวง คือการทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนหรือคาดไม่ถึง แบ่งออกเป็นการลวงให้ตัวละครเข้าใจผิดพลาด และลวงให้เข้าใจเหตุการณ์ผิดพลาด และ 3.การทำให้สมจริง เป็นการปลูกฝังประสาทสัมผัสของคนดูเพื่อให้มีความรู้สึกร่วมไปกับหนัง โดยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 แบบ ได้แก่ 1.มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 2.มุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 และ 3.มุมมองแบบรอบด้าน

ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (๒๕๕๒) เรียบเรียงโดย ญัฐพล วงษ์ชื่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (mood and tone) งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ และเพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ของผู้ชมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ผลการศึกษาพบว่า นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์อันได้แก่ มุมกล้อง สี ฉากและสถานที่ แสงเงา เวลา อุปกรณ์ประกอบฉาก การแต่งหน้าและทรงผม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแล้ว พบว่าปัจจัยอื่นๆ เช่น เสียง การลำดับภาพการตัดต่อ การแสดง และบทสนทนา ก็มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านที่เสียงที่เป็นทั้งเพลงประกอบ (music) และเสียงประกอบภาพยนตร์ (sound effect) ซึ่งสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย (๒๕๕๕) เรียบเรียงโดย ธนัท อนุรักษ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวของผู้สร้างสรรค์ผลงานในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ และเพื่อศึกษาวิธีการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท จากผลการศึกษาในส่วนของวิธีการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท พบว่าสูตรสำเร็จที่ผู้สร้างสร้างผลงานนำมาใช้ในบันเทิงคดีสยองขวัญไทยทุกเรื่องมีด้วยกันทั้งสิ้น 5 ประการ ได้แก่ การวางโครงเรื่อง ตัวละครผี ตัวละครมนุษย์ ฉากและบรรยากาศ และจังหวะและโอกาส นอกจากนี้ยังพบอีกว่าหัวใจสำคัญของการสร้างความกลัวในสื่อนวนิยายสยองขวัญอยู่ที่การวางโครงเรื่องและการใช้สำนวนภาษา ในขณะที่สื่อละครเวทีสยองขวัญจะเน้นการสร้างความกลัวผ่านการแสดงออกของตัวละครมนุษย์ รวมถึงจังหวะการปรากฏตัวของตัวละครผีที่ทำให้ผู้ชมตกใจ ส่วนในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญจะโดดเด่นในเรื่องการนำเสนอความกลัวผ่านสัญลักษณ์ของตัวละครผีและปฏิกิริยาหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ที่มีต่อตัวละครผี และสุดท้ายในสื่อละครโทรทัศน์สยองขวัญจะใช้สัญลักษณ์ของตัวละครผีและคติความเชื่อในสังคมไทยเป็นหลักในการสร้างความกลัว

การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี (๒๕๖๒) เรียบเรียงโดย ณัฐนันท์ ฤกษ์พิงดี และ กฤษณ์ ทองเลิศ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงกระบวนการผลิตรายการคนอวดผี และเพื่อศึกษาการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี จากผลการศึกษาในส่วนของกระบวนการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี พบว่าการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผีนั้น แบ่งได้เป็น 6 หมวดหมู่ดังนี้ 1.เรื่องเล่าจากภาพ คน และสถานที่ 2.เหตุการณ์/กิจกรรม ใช้พิธีกรรมทางศาสนา ประเพณี ความเชื่อ และบรรยากาศ 3.ภาพการใช้มุกตลก และการจัดองค์ประกอบภาพ แสง สี และการเคลื่อนไหว 4.เสียง มีการใช้ 4 ประเภท ได้แก่ เสียงธรรมชาติ เสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยาย และเสียงเงียบ 5.การจัดลำดับเรื่องตามเนื้อหารูปแบบรายการ และ 6.สัญลักษณ์หรือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมายแทนของจริง โดยมีการใช้ความหมายโดยตรงและความหมายแฝง และความกลัวที่ได้จากการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี พบว่ามีการนำเสนอความกลัวอยู่ 4 ประเภท คือ 1.เชิงจิตวิทยา 2.เชิงศาสนา 3.เชิงอำนาจ และ 4.ความเชื่อเรื่องผี

วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยเจมส์ วาน (๒๕๖๔) เรียบเรียงโดย นุจรินทร์ จีร์ตันบรรพต และ บุปผา บุญสมสุข ผลการศึกษาพบว่า จากการศึกษาสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญของผู้สร้างสะท้อนให้เห็นถึงการนำเสนอโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยยึดโครงเรื่องการลำดับขั้นตอนไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน การเริ่มเรื่อง (exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) ภาวะวิกฤติ (climax) การผ่านพ้นภาวะวิกฤติ (falling action) การยุติของเรื่องราว (ending) และมีการจัดวางภาพ แสง สี เสียง สอดคล้องกับทฤษฎีภาษาภาพยนตร์สยองขวัญในแง่ของการสื่อความหมายอย่างถ่องแท้ นอกจากนี้ภาษาภาพยนตร์สยองขวัญของเจมส์ วาน ก็มีแนวพาดพิงร่วมกับตระกูลอื่น อาทิ เป็นภาษาภาพยนตร์สยองขวัญ (horror) ระทึกขวัญ และลึกลับ (mystery)

บทที่ 3

กรอบความคิดทฤษฎีที่ใช้วิจัย

ในการศึกษากลวิธีการสร้างความน่ากลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยชิ คุโรซาวะ ผู้วิจัยได้ใช้กรอบความคิดทฤษฎีวิจัยในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย (cinematic techniques)
2. ทฤษฎีประพันธ์กร (auteur theory)
3. ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film)

3.1 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย (cinematic techniques)

3.1.1 รูปแบบของภาพยนตร์

โดยพื้นฐานได้มีการจำแนกรูปแบบของภาพยนตร์ตามรูปแบบการนำเสนอ (style) ได้เป็น 3 รูปแบบ ได้แก่

- **ภาพยนตร์สัจนิยม (Realism)** ภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นความสำคัญต่อการนำเสนอความจริงเป็นหลัก โดยพัฒนาขึ้นในยุคแรกเริ่มของภาพยนตร์ในทศวรรษที่ 1890 ณ ประเทศฝรั่งเศส พี่น้องลูมิแยร์ (Lumiere Brothers) ได้นำกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ตนประดิษฐ์ไปถ่ายบันทึกเหตุการณ์ตามสถานที่ต่างๆ อาทิเช่น รถไฟเข้าเทียบชานชาลา หรือคนงานเดินออกจากโรงงานหลังเลิกงาน แม้เป็นเพียงภาพเหตุการณ์ธรรมดาสามัญ แต่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เพราะมันสามารถบันทึกสิ่งที่เรียกว่า ‘ความสั่นไหวและกระฉับกระเฉงของเหตุการณ์’ ดังที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง (ประวิทย์ แต่งอักษร, ๒๕๕๖) กระนั้นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ในแนวทางนี้ต้องการนำเสนอยังเป็นเพียงความเหมือนจริง (realism) ไม่ใช่ความเป็นจริง (reality) กล่าวคือ พยายามนำเสนอความเป็นจริงที่ผ่านกระบวนการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และบิดเบือนให้น้อยที่สุด โดยกลวิธีทางภาพยนตร์จะถูกใช้อย่างจำกัด
- **ภาพยนตร์รูปแบบนิยม (Formalism)** ภาพยนตร์ที่รูปแบบการนำเสนอเป็นตัวกำหนดความหมายของเนื้อหา และเน้นที่เทคนิคและกลวิธีในการนำเสนอเป็นหลัก ภาพยนตร์รูปแบบนี้พัฒนามาจากภาพยนตร์ของฌอร์จ เมลิเยส์ (Georges Melies) ชาวฝรั่งเศสผู้สร้างภาพยนตร์แนวแฟนตาซีอย่าง A Trip to the Moon (1902) ที่นำเสนอเรื่องราวด้วยกลวิธีทางภาพยนตร์ต่างๆ ที่น่าตื่นตาตื่นใจ ทั้งการตัดต่อ การสร้างฉาก การซ้อนภาพ เป็นต้น กล่าวคือผู้สร้างภาพยนตร์ในแนวทางนี้มักนำความเป็นจริงมาปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และบิดเบือนอย่างเข้มข้น

ด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์ และภาพยนตร์รูปแบบนิยมได้พัฒนาไปจนกลายเป็นภาพยนตร์แบบ ‘ล้ำยุค’ (Avant-Garde) ที่มักมีลักษณะเป็นนามธรรมโดยสมบูรณ์ และรูปแบบอันบริสุทธิ์ของมัน (pure form) ซึ่งประกอบไปด้วยสี เส้น และรูปทรง ได้ผนวกรวมกันเป็นเนื้อหา (content) ของ ภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวไปโดยปริยาย (ประวิทย์ แต่งอักษร, ๒๕๕๖)

- **ภาพยนตร์แบบคลาสสิก (Classical cinema)** คือภาพยนตร์ประเภทที่ใช้เทคนิคภาพยนตร์ เพื่อเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมเป็นหลัก โดยหลีกเลี่ยงการเสนออย่างสุดขีดตามแบบ ภาพยนตร์สัจนิยม (realism) และ ภาพยนตร์รูปแบบนิยม (formalism) แต่มีการปรุงแต่งอย่าง พอประมาณบนพื้นฐานของความน่าเชื่อถือที่ผู้ชมสามารถยอมรับได้ ภาพยนตร์ในรูปแบบนี้มักถูก สร้างอย่างประณีตพิถีพิถัน โดยเทคนิคการนำเสนอจะถูกกำหนดโดยเนื้อหาของเรื่องและตัวละคร เป็นหลัก ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อการค้า (commercial film) มักจัดอยู่ในประเภทนี้

3.1.2 การควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation)

ณัฐพล วงษ์ชื่น (๒๕๕๒) กล่าวว่า **visual manipulation** หมายถึง การใช้อุปกรณ์และเครื่อง เป็นวิธีการในการสร้างอิทธิพลต่อคนดูให้มีปฏิกิริยาต่อภาพที่ปรากฏตามเจตจำนงของผู้ส่งสาร เครื่องมือ ทั้งหมดที่ถูกนำมาใช้จะประกอบด้วยกลุ่มกลยุทธ์ใหญ่ 2 กลุ่ม คือ

3.2.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition of image)

หมายถึง กระบวนการจัดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ เช่น ตัวละครในภาพ สถานที่/ฉาก หรือกิจกรรมในภาพนั้น โดยกำหนดจุดยืนและมุมมองของคนดูโดยผ่านเทคนิคทางด้านภาพ นั้นเอง แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

- **การใช้มุมกล้อง (camera angle)** เนื่องจากผู้ชมทุกคนมีรหัสเดียวกับผู้ถ่ายภาพคือ หากมีการใช้มุมกล้องจากมุมสูง (high angle หรือ bird’s eye view) และถ่ายกตกลงมา ผู้ชมจะได้รับความรู้สึกว่ายูเหนือกว่าสิ่งที่อยู่ในภาพ แต่หากถ่ายด้วยมุมกล้องที่ต่ำกว่า (low angle) และถ่ายช้อนขึ้นมา ผู้ชมก็จะเกิดความรู้สึกว่ายูในภาพดูมีอำนาจเหนือกว่าตน วิธีการกำหนดมุมกล้องเช่นนี้สอดคล้องกับการมองตามประสบการณ์ความเป็นจริงของคนทั่วไป
- **ระยะใกล้ชิด (proximity)** ระยะใกล้ไกลของภาพเป็นระบบสัญญาณที่บ่งบอกถึงความ เกี่ยวพันต่อสิ่งที่ปรากฏในภาพกับผู้ชม และถูกใส่ความหมายให้เป็นความใกล้ไกลทาง จิตใจและอารมณ์อีกด้วย ซึ่งเท่ากับเป็นการเน้นความสำคัญของเรื่องราวและการดึงผู้ชม ให้เข้ามามีส่วนร่วมด้วย

- **การกำหนดจุดยืน (identification)** เมื่อชมภาพยนตร์ มุมกล้องจะเป็นตัวกำหนดจุดยืนของผู้ชมว่าจะให้มองเห็นหรือเป็นฝ่ายเดียวกับตัวละครใดในเรื่อง กล่าวคือ หากมุมกล้องพาผู้ชมตามติดตัวละครของฆาตกร ผู้ชมก็จะมองผ่านสายตาของฆาตกรไปโดยปริยาย การใช้มุมมองดังกล่าวยังสัมพันธ์กับมุมกล้องแบบ ‘แทนสายตา’ (POV: point of view)
- **การมีปฏิสัมพันธ์แบบจินตนาการ (imaginary interaction)** เทคนิคดังกล่าวคล้ายคลึงกับการกำหนดจุดยืน (identification) แต่ชัดเจนกว่า เช่น นอกจากการพาผู้ชมมองเห็นตามตัวละครตัวใดตัวหนึ่งแล้ว ยังพาให้ผู้ชมสร้างจินตนาการว่าได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครหรือเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง กล่าวคือ นอกจากผู้ชมจะมองเห็นผ่านมุมมองเดียวกับกล้องแล้ว ผู้ชมจะยังคิดและรู้สึกอย่างเดียวกับตัวละคร

3.1.2.2 การเรียงลำดับภาพ (Juxtaposition of images)

หมายถึง เทคนิคการนำเอาภาพต่างๆ มาเรียงกันเอาไว้ ทั้งนี้ เนื่องจากธรรมชาติของภาพยนตร์จะเกิดจากการลำดับภาพ (editing) แต่ละช็อตเข้าไว้ด้วยกันให้กลายเป็นฉากเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่สมบูรณ์ขึ้นมา การที่จะตีความเนื้อเรื่องทั้งหมดว่าออกมาในลักษณะใดย่อมขึ้นอยู่กับลำดับภาพ ซึ่งวิธีการที่นำมาใช้ในการจัดการกับภาพมีดังนี้

- **การสร้างข้อสรุปจากการเห็นภาพย่อยๆ ที่สั่งสมกันมา (generalization through cumulating)** เนื่องจากธรรมชาติของภาพนั้นจะชวนให้ผู้ชมไปสู่ข้อสรุปได้ยากกว่าภาษา ทั้งนี้เพราะภาษามีกลวิธีหลากหลายที่จะช่วยสร้างข้อสรุปปรวม แต่ภาพนั้นจะบ่งบอกถึงสิ่งที่ป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม
- **การลำดับภาพต่อเนื่องกันให้ดูเสมือนว่าเป็นเหตุและผลซึ่งกัน (propinquity for causality)** เนื่องจากภาพมีขีดจำกัดในการที่จะบอกถึงความเป็นสาเหตุและผลลัพธ์ในตัวเอง ต่างจากภาษาที่สามารถระบุได้ทันทีว่า “เนื่องจาก...จึงเกิด...” การตัดภาพให้ต่อเนื่องกันจึงคล้ายกับเป็นตัวระบุความเป็นเหตุและเป็นผลของสองฉากที่ถูกรวมต่อกัน เช่น ภาพที่ 1 ปรากฏภาพหญิงสาวแสดงสีหน้าตกใจกลัว และตามมาด้วยภาพที่ 2 คือ วิญญาณผิวขาวซีดกำลังพุ่งตรงเข้ามา เมื่อนำ 2 ภาพนี้มาวางต่อกันตามลำดับที่กล่าวมา
- สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า หญิงสาวกำลังตกใจกลัวที่ได้เห็นวิญญาณกำลังพุ่งตรงเข้ามาหาเธอ
- **การลำดับภาพเพื่อสร้างการเชื่อมโยงในจินตนาการ (associational juxtaposition)** เป็นการจับช็อตภาพมาวางต่อกันไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม และ

นำพาให้ผู้ชมเชื่อมโยงข้อต่อเหล่านั้นเข้าด้วยกัน แม้จะไม่ใช้เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน แต่ก็บ่งบอกเป็นนัยว่าข้อต่อเหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องกันอยู่ เช่น การนำเอาภาพกลุ่มผู้ชุมนุมประท้วงที่กำลังวิ่งการปราบจลาจลของตำรวจ และวางต่อด้วยภาพฝูงหมูที่ถูกต้อนเข้าโรงฆ่าสัตว์ ส่งผลให้ผู้ชมเชื่อมโยงทั้ง 2 ภาพที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกัน และแปลความหมายได้ว่า กลุ่มผู้ชุมนุมถูกตำรวจไล่ต้อนราวกับหมูถูกต้อนเข้าโรงฆ่าสัตว์ และอาจหมายความว่า กลุ่มผู้ชุมนุมก็คงจะพบจุดจบแบบเดียวกับหมูในโรงฆ่าสัตว์

3.1.2.3 การถ่ายภาพ (photography)

ในบรรดาองค์ประกอบทั้งหมดของภาพยนตร์ ภาพ คือ องค์ประกอบและช่องทางในการสื่อความหมายที่สำคัญที่สุด เนื่องจากภาพยนตร์คือการนำเสนอและแจกแจงเนื้อหาหรือเรื่องราวออกมาเป็นภาพ (visualization)

3.1.2.3.1 ขนาดของภาพ (shot size)

ช็อต (Shot) อันหมายถึงหน่วยภาพที่เล็กที่สุดในภาพยนตร์ เปรียบได้กับ ‘คำ’ ในประโยคของภาษา เมื่อถูกนำมาลำดับภาพ (editing) จะต่อกันจนเกิดเป็นฉาก (scene) การศึกษาเรื่องขนาดของช็อตกับการสื่อความหมาย คือการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถูกถ่าย (subject) ในการนำเสนอภาพยนตร์ในแต่ละช็อต (shot) จะมีการใช้ขนาดภาพที่แตกต่างกัน และขนาดภาพที่ต่างๆ ควรจะถูกกำหนดด้วยจุดประสงค์ที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อสาร ซึ่งไม่ได้จำกัดเฉพาะจุดประสงค์ด้านการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่รวมถึงจุดประสงค์ในเชิงของอารมณ์หรือการสื่อความคิด โดยหลักสากลแล้ว การกำหนดขนาดของภาพยึดถือเอารูปร่างของคนหรือสิ่งปรากฏบนกรอบภาพเป็นเกณฑ์ ไม่ใช่ระยะทางระหว่างกล้องกับวัตถุที่ถูกถ่าย เพราะในหลายกรณีช่างภาพสามารถใช้เลนส์เพื่อบิดภาพให้ไกลหรือใกล้กว่าปกติได้ โดยส่วนใหญ่สามารถจำแนกได้ดังนี้

- **ภาพระยะไกลที่สุด (extreme long shot: ELS)** มักใช้เพื่อถ่ายฉากกลางแจ้งเพื่อนำเสนอถึงความยิ่งใหญ่ของสถานที่หรือความกว้างใหญ่ของทิวทัศน์ หรือเพื่อบอกถึงสถานที่ที่ดำเนินเรื่อง ตัวละครหรือวัตถุที่ถ่าย (subject) จะสามารถมองเห็นเป็นเพียงจุดเล็กๆ บนจอ



ภาพที่ 1.1 ตัวอย่างภาพระยะไกลที่สุด (extreme long shot: ELS)

- ภาพระยะไกล (long shot: LS) เป็นขนาดภาพที่ไกลรองลงมาจากภาพระยะไกลที่สุด (extreme long shot) มักใช้ถ่ายทำเพื่อเก็บรายละเอียดของทั้งฉากและสามารถมองเห็นตัวละครได้เต็มตัว



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างภาพระยะไกล (long shot: LS)

- ภาพเต็มตัว (full shot: FS) เป็นขนาดภาพที่เผยให้เห็นบุคคลอย่างเต็มตัว โดยมักใช้เพื่อนำเสนอให้เห็นทั้งอากัปกริยาและการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของตัวละครได้ชัดเจนทั้งตัว



ภาพที่ 1.3 ตัวอย่างภาพเต็มตัว (full shot: FS)

- ภาพระยะปานกลาง (medium shot: MS) เป็นขนาดภาพที่ยึดเอาตั้งแต่ระดับหัวเข่าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป มักใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร เพราะสามารถมองเห็นอากัปกริยาได้ชัดเจนขึ้น และยังสามารถแบ่งออกได้เป็น

ภาพที่มีตัวละครสองตัวในภาพเดียวกัน (two shot) หรือภาพที่มีตัวละครสามตัว (three shot) ตามลำดับ



ภาพที่ 1.4 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (medium shot: MS)

- **ภาพระยะใกล้ (close-up: CU)** เป็นภาพขนาดใกล้ตัวละครและวัตถุที่ถูกถ่าย มักใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของวัตถุ หรือเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ในระยะใกล้ชิด (proximity) ระหว่างผู้ชมกับตัวละคร รวมถึงเปิดโอกาสผู้ชมได้สำรวจปฏิกิริยาบนใบหน้าของตัวละคร ด้วยความที่ขนาดภาพดังกล่าวทำให้สิ่งที่ถูกถ่ายดูใหญ่กว่าความเป็นจริง จึงมักถูกใช้อย่างมีนัยยะสำคัญ



ภาพที่ 1.5 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (close-up: CU)

- **ภาพระยะใกล้มาก (extreme close-up: ECU)** เป็นขนาดภาพที่เจาะจงลงไปยังสิ่งที่เล็กมากๆ เช่น ดวงตาหรือปากของตัวละคร กระทั่งตัวอักษรบนกระดาษ ที่ไม่อาจมองเห็นได้ด้วยขนาดภาพแบบปกติ และมักใช้เพื่อเน้นถึงความชัดเจนและความสำคัญของสิ่งที่ถูกถ่าย



ภาพที่ 1.6 ตัวอย่างภาพระยะใกล้มาก (extreme close-up: ECU)

- **ภาพชัดลึก (deep-focus shot)** จัดเป็นภาพขนาดระยะไกล (long shot) หรือบางครั้งเรียกว่าภาพมุมกว้าง (wide angle shot) เพราะต้องต้องใช้เลนส์มุมกว้างในการถ่ายทำ ภาพขนาดดังกล่าวแสดงระยะชัดของสิ่งที่ถูกถ่ายตั้งแต่

ในพื้นที่ส่วนหน้าของภาพ (foreground) พื้นที่ส่วนกลาง (middle ground) และพื้นที่ส่วนหลัง (background) จุดประสงค์ของการใช้ภาพขนาดดังกล่าวก็เพื่อแสดงความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของสิ่งที่ถูกถ่ายภายในพื้นที่ 3 ส่วน ทั้งยังเพื่อลดความสำคัญของการลำดับภาพ (editing) ได้เช่นกัน



ภาพที่ 1.7 ตัวอย่างภาพชัดลึก (deep-focus shot)

3.1.2.3.2 มุมกล้อง (camera angle)

การใช้มุมกล้องเป็นอีกหนึ่งกลวิธีทางภาพยนตร์ที่ใช้เพื่อสื่อความหมาย โดยกำหนดจากตำแหน่งที่กล้องถูกตั้ง และมุมกล้องที่แตกต่างกันย่อมบ่งบอกถึงความหมายที่ต่างกัน ในทางปฏิบัติ มุมกล้องที่พื้นฐานที่พบได้ทั่วไปในภาพยนตร์สามารถจำแนกได้เป็น 5 แบบ ประกอบไปด้วย

- **กล้องมุมสูงระดับสายตานก (bird's eye view)** เป็นมุมกล้องที่กำหนดให้ถ่ายจากเหนือศีรษะลงมาด้านล่างเหมือนแท่นสายตาทนบนท้องฟ้า มักใช้ประกอบกับภาพระยะไกล (long shot) หรือระยะไกลมาก (extreme long shot) เพื่อให้ผู้ชมได้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ ไม่ต่างจากสายตาของพระเจ้า (ประวิทย์ แต่งอักษร, ๒๕๕๖)



ภาพที่ 1.8 ตัวอย่างภาพมุมสูงระดับสายตานก (bird's eye view)

- **กล้องมุมสูง (high angle)** เป็นมุมกล้องที่ถ่ายจากที่สูงลงมายังที่ต่ำ เป็นผลมาจากการตั้งกล้องไว้บนเครนยก (crane) หรือที่สูง มุมกล้องดังกล่าวจะทำให้ขนาดความสูงของตัวละครหรือสิ่งที่ถูกถ่ายลดลงโดยอัตโนมัติ และอาจทำให้สิ่งที่ถูกถ่ายดูต่ำต้อย ไม่น่าเกรงขาม ไม่ยิ่งใหญ่ ในบางกรณีอาจใช้ภาพมุมดังกล่าวเพื่อบ่งบอกถึงความตกต่ำหรือการดูแคลนตัวละครที่ถูกถ่ายด้วยมุมนี้ได้เช่นกัน



ภาพที่ 1.9 ตัวอย่างภาพมุมสูง (high angle)

- **มุมกล้องระดับสายตา (eye-level shot)** ภาพที่มองผ่านกล้องที่ตั้งอยู่ในระดับสายตาของตัวละคร ถือว่าเป็นมุมกล้องปกติทั่วไป ไม่ได้สื่อความหมายเฉพาะเจาะจงพิเศษอย่างไร กระนั้นก็ยังสื่อถึงความเป็นกลางปราศจากอคติได้ ดังที่ยาสุจิโร โอสู ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น มักเลือกใช้มุมกล้องดังกล่าวด้วยเหตุผลที่ว่า มันช่วยให้มองเห็นตัวละครอย่างเป็นกลางโดยมีการตัดสินหรืออคติใดๆ แฝงไว้ ทั้งยังมองว่าผู้สร้างภาพยนตร์จำนวนไม่น้อยใช้มุมกล้องที่ทำมุมสูงหรือต่ำในการก้าวกาย ชี้นำ และบางครั้งตัดสินแทนผู้ชมจนเกินไป (ประวิทย์ แต่งอักษร, ๒๕๕๖)



ภาพที่ 1.10 ตัวอย่างภาพมุมกล้องระดับสายตา (eye-level shot)

- **กล้องมุมต่ำ (low angle)** เป็นมุมที่กล้องถ่ายภาพจากด้านล่างแหงนขึ้นด้านบน ซึ่งก่อให้เกิดผลตรงกันข้ามกับกล้องมุมสูง (high angle) กล่าวคือ เป็นมุมกล้องที่แสดงออกถึงความยิ่งใหญ่มีอำนาจของสิ่งที่ถูกถ่าย และทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเกรงขามต่อวัตถุที่ปรากฏเมื่อถูกถ่ายด้วยมุมกล้องดังกล่าว



ภาพที่ 1.11 ตัวอย่างภาพมุมต่ำ (low angle)

- **กล้องมุมเอียง (dutch angle)** เป็นมุมกล้องที่ถ่ายทำโดยไม่ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า (horizontal line) ลักษณะภาพที่ออกมาจะเอียงลาดไปทางใดทางหนึ่ง ส่งผลให้ตัวละครที่ถูกถ่ายเหมือนกำลังล้มลง มุมกล้องนี้มักถูกใช้เพื่อบอกภาวะทางจิตใจที่ผิดปกติของตัวละคร หรือบางครั้งใช้เพื่อสร้างความรู้สึกไม่มั่นคง หรือกระวนกระวายให้กับผู้ชม



ภาพที่ 1.12 ตัวอย่างภาพมุมเอียง (dutch angle)

3.1.2.3.3 การเคลื่อนกล้อง (camera movement)

ในยุคแรกภาพยนตร์มักถ่ายทำโดยไม่มีการเคลื่อนกล้อง และมักถ่ายภาพแต่เพียงเบื้องหน้ากล้องเท่านั้น กระทั่งได้มีการพัฒนากลวิธีทางภาพยนตร์อย่างการเคลื่อนกล้องไปในแนวระนาบ หรือการเคลื่อนกล้องเพื่อติดตามพาหนะที่กำลังเคลื่อนไหว เพื่อจุดประสงค์ในการเล่าเรื่องผ่านภาพที่สั่นไหวและอิสระมากขึ้น ต่อมาได้มีการพัฒนาการเคลื่อนไหวไปในทางที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น นอกเหนือจากการเล่าเรื่องแล้ว ยังใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อสื่อสารด้านอารมณ์ สื่อสารความหมายที่ซ่อนเร้น และแสดงผลในทางจิตวิทยา โดยสรุปแล้วการเคลื่อนกล้องขั้นพื้นฐานสามารถจำแนกได้ทั้งหมด 5 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่

- **pan** หรือ การเคลื่อนกล้องในแนวระนาบโดยหันกล้องจากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย โดยที่กล้องยึดติดอยู่กับขาตั้ง



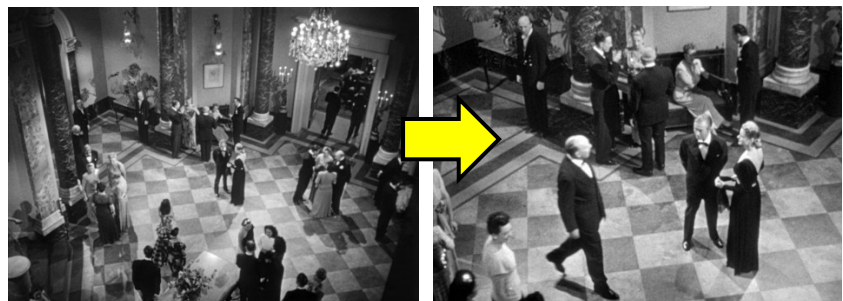
ภาพที่ 1.13 ตัวอย่างการ pan

- **tilt** หรือ การเคลื่อนในแนวตั้งโดยแหงนกล้องจากบนลงล่าง หรือล่างขึ้นบน โดยที่กล้องยึดติดอยู่กับขาตั้ง



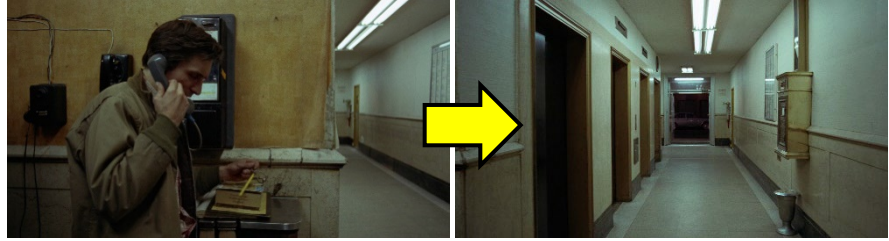
ภาพที่ 1.14 ตัวอย่างการ tilt

- **crane shot** หรือ การเคลื่อนกล้องขึ้นสูงเหนือระดับพื้นดิน โดยกล้องยึดติดอยู่กับเครนยก



ภาพที่ 1.15 ตัวอย่างการ crane

- **dolly shot** หรือ **tracking shot** การเคลื่อนกล้องที่ตั้งอยู่บนพาหนะไปในแนวระนาบ โดยมักใช้เพื่อตามจับภาพตัวละครที่กำลังเคลื่อนที่ และมักใช้ราง (dolly) ในการกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่ ทั้งจากซ้ายไปขวา ขวาไปซ้าย จากด้านหลังไปด้านหน้า เป็นวงกลม เป็นเส้นทแยง



ภาพที่ 1.16 ตัวอย่างการ dolly

- **zoom** หรือ การขยับเข้าหาหรือออกจากวัตถุที่ถ่ายโดยหมุนเลนส์ขยายภาพและโดยตั้งกล้องไว้กับที่



ภาพที่ 1.17 ตัวอย่างการ zoom

- **hand-held shot** หรือ การเคลื่อนกล้องด้วยมือ มักใช้ในจุดประสงค์เดียวกับ dolly shot แต่ภาพที่ออกมาจะไม่มี ความราบรื่นเท่า เนื่องจากใช้คนถือกล้องเดินถ่ายไปมา โดยไม่ได้ยึดกล้องติดไว้กับรางหรือขาตั้งใดๆ มักถูกใช้เพื่อให้ความรู้สึกที่สมจริงราวกับผู้ชมกำลังถือกล้องตามถ่ายด้วยตนเอง
- **static shot** หรือ การถ่ายภาพโดยตั้งกล้องนิ่ง จับภาพไปที่จุดใดจุดหนึ่งโดยไม่มีการเคลื่อนกล้อง

3.1.2.3.4 การจัดแสง (lighting)

ในการถ่ายภาพ แสงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากไม่มีแสงก็ไม่สามารถมองเห็นภาพได้ แต่บ่อยครั้งที่การจัดแสงในภาพยนตร์ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นภาพได้อย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้การจัดแสงเพื่อสื่อความหมายอีกด้วย ในการศึกษาเรื่องการจัดแสงเพื่อสื่อความหมาย สามารถจำแนกการพิจารณาได้เป็น 4 หัวข้อหลัก คือ

- ทิศทางของการจัดแสง (direction) (ศิริมณฑล นาฎยกุล, ๒๕๔๙)

- แสงจากด้านหน้า (front light) เป็นแสงที่ส่องด้านหน้าของวัตถุหรือนักแสดง ทำให้ปรากฏภาพของวัตถุที่สว่างสดใสเท่ากัน ทั้งยังทำให้ภาพวัตถุออกมามีลักษณะแบนราบ



ภาพที่ 1.18 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านหน้า (front light)

- แสงจากด้านข้าง (side light) เป็นแสงที่ส่องจากทางด้านซ้ายหรือด้านขวาของวัตถุ ทำให้ปรากฏภาพวัตถุสว่างเพียงซีกหนึ่ง และอีกซีกหนึ่งอยู่ในเงามืด บางครั้งใช้เพื่อสื่อถึงความลึกกลับของวัตถุนั้น



ภาพที่ 1.19 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านข้าง (side light)

- แสงจากด้านล่าง (bottom light) เป็นแสงที่ส่องจากด้านหน้าของวัตถุจากต่ำมุมเอียงขึ้นด้านบน ทำให้ปรากฏภาพวัตถุที่สว่างจากด้านล่าง หากเป็นใบหน้าของคนก็จะเห็นบริเวณใต้คางและจมูก แต่จะมีเงาเกิดขึ้นใต้หน้าผาก หัวตา สามารถสื่อถึงความลึกกลับ น่ากลัว



ภาพที่ 1.20 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านล่าง (bottom light)

- **แสงจากด้านบน (top light)** เป็นแสงที่ส่องจากด้านบนลงมายังวัตถุ จนทำให้เห็นเงาตกกระทบกับพื้นค่อนข้างมาก บนใบหน้าของนักแสดง จะถูกปิดบังโดยเงามืดทั้งหมด เมื่อใช้เพื่อเติมไฟส่วนอื่นๆ จะช่วยให้ วัตถุหรือคนโดดเด่นออกจากพื้นหลังได้



ภาพที่ 1.21 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านบน (top light)

- **แสงจากด้านหลัง (back light)** เป็นแสงที่ส่องจากด้านหลังของวัตถุ ลักษณะแสงที่ตกกระทบจะกระจายออกรอบๆ เป็นรัศมี แต่จะไม่เห็น โฉมหน้าของวัตถุหรือนักแสดง และเกิดเป็นรูปเงา (silhouette) ชวน ให้วัตถุมีความลึกลับซ่อนเร้น



ภาพที่ 1.22 ตัวอย่างภาพแสงจากด้านหลัง (back light)

- **คุณภาพของการจัดแสง (quality)**

- **แสงกระด้าง (hard light)** คือ แสงที่เข้มข้นจนก่อให้เกิดเงาตก กระทบจากวัตถุที่ชัดเจน ถ้าเปรียบเทียบกับแสงธรรมชาติก็คล้ายกับ แสงของดวงอาทิตย์ ผลในทางความหมายมักก่อให้เกิดความรู้สึก รุนแรง และบางครั้งบ่งบอกถึงความขัดแย้ง



ภาพที่ 1.23 ตัวอย่างภาพแสงกระด้าง (hard light)

- **แสงนุ่มนวล (soft light)** คือ แสงที่มีความเข้มข้นน้อยจนไม่ก่อให้เกิดเงาตกกระทบจากวัตถุที่ชัดเจน เมื่อเทียบกับแสงธรรมชาติเปรียบเหมือนแสงจากท้องฟ้าที่ปกคลุมไปด้วยเมฆ ผลในทางความหมายคือ ก่อให้เกิดความรู้สึกที่นุ่มนวลอ่อนหวาน อย่างไรก็ตามในด้านความหมายยังต้องคำนึงถึงบริบทด้านอื่นๆ ของตัวภาพยนตร์ประกอบไปด้วย



ภาพที่ 1.24 ตัวอย่างภาพแสงนุ่มนวล (soft light)

- **แหล่งกำเนิดแสง (source)**
 - **แสงหลัก (key light)** คือ แหล่งกำเนิดแสงหลักของภาพซึ่งให้ความสว่างมากที่สุด มักส่องเข้าไปทางด้านหน้าของวัตถุจากมุมใดก็ได้
 - **แสงรอง (fill light)** คือ แหล่งกำเนิดแสงที่มีความเข้มข้นน้อยกว่าแสงหลัก (key light) ที่ใช้เพื่อลดความแข็งกระด้างและเงาที่เกิดจากแสงหลัก และเติมแต่งในบริเวณที่แสงหลักเข้าไม่ถึง
 - **แสงด้านหลัง (back light)** แหล่งกำเนิดแสงที่ส่องเหนือวัตถุจากด้านหลัง ใช้เพื่อสนับสนุน ‘แสงหลัก’ และ ‘แสงรอง’ เพื่อช่วยแบ่งแยกระหว่างวัตถุที่ถูกถ่ายให้โดดเด่นออกจากพื้นหลัง ส่งผลให้วัตถุดูมีมิติและความลึก
- **รูปแบบการจัดแสง (style)**
 - **จัดแสงแบบเน้นแสงหลัก (high key)** หมายถึงการจัดแสงที่เน้นความสว่างของแสงหลัก (key light) และให้ปรากฏเงาตกกระทบน้อยที่สุด การจัดแสงดังกล่าวเน้นความสดใสและความสว่างไสว มองเห็นรายละเอียดได้แจ่มชัด



ภาพที่ 1.25 ตัวอย่างภาพการจัดแสงแบบเน้นแสงหลัก (high key)

- **จัดแสงแบบไม่เน้นแสงหลัก (low key)** หมายถึงการจัดแสงที่แสงหลัก (key light) ไม่ส่องสว่างนัก มองเห็นเงาตกกระทบบนตัวรวมทั้งส่วนที่เป็นสีดำและสีเทาของภาพมาก มักใช้กับภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นหรือเขย่าขวัญ เพื่อเสริมบรรยากาศของเรื่องราวหรือสถานการณ์



ภาพที่ 1.26 ตัวอย่างภาพการจัดแสงแบบไม่เน้นแสงหลัก (low key)

- **จัดแสงแบบมีความเปรียบต่างสูง (high contrast)** หมายถึงการจัดแสงที่ส่วนของแสงสว่างและเงามีตัดกันเด่นชัด โดยมีส่วนที่เป็นสีเทา ระหว่างแสงเงาน้อย บางครั้งใช้เพื่อขับเน้นความแตกต่างของวัตถุที่ถ่ายกับส่วนอื่นๆ ของภาพให้ออกมาชัดเจน



ภาพที่ 1.27 ตัวอย่างภาพการจัดแสงแบบมีความเปรียบต่างสูง (high contrast)

3.1.2.3.5 การใช้สี (color)

ในยุคแรก ภาพยนตร์ยังคงสามารถถ่ายทำออกมาในลักษณะแบบภาพขาว-ดำ เท่านั้น กระนั้นในเวลาต่อมาได้มีการทดลองย้อมภาพขาว-ดำให้มีสีที่แตกต่างกันในแต่ละฉาก เพื่อสื่อความหมายและอารมณ์ภายในแต่ละฉากที่แตกต่างกัน กระทั่งมีการพัฒนาฟิล์มที่สามารถถ่ายทำและล้างออกมาเป็นภาพสีได้ และภาพยนตร์ยุคแรกมักมีการใช้สีที่จัดจ้านเกินความเป็นจริง เช่น เทคนิคการย้อมสีแบบเทคนิคคัลเลอร์ (Technicolor) เพื่อให้ภาพออกมามองดูดึงดูดสายตาผู้ชมเป็นหลัก และในเวลาต่อได้มีการพัฒนาฟิล์มที่สามารถถ่ายภาพสีได้อย่างไม่ผิดเพี้ยนตามความเป็นจริง

สียังเป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนของที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (emotional) และสร้างบรรยากาศ (atmosphere) ด้วยเหตุนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์หลายคนจึงใช้ภาพสีในลักษณะที่ปรุงแต่งจนเกินความเป็นจริง เพื่อสื่อความหมายทางอารมณ์และบรรยากาศ มากกว่าเพื่อแสดงถึงสีตามความเป็นจริง มีการใช้วรรณสีเพื่อสื่อถึงอารมณ์และบรรยากาศในภาพรวมของภาพยนตร์ อีกทั้งยังมีการใช้สีเพื่อแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์ เช่น การใช้สีแดงเพื่อสื่อถึงความรุนแรง ความเร่าร้อน ฯลฯ หรือการใช้สีน้ำเงินเพื่อสื่อถึงกลางคืน ความสงบเยือกเย็น ฯลฯ หรือการใช้สีเพื่อสื่อความหมายเฉพาะที่สอดคล้องกับบริบทภายในเรื่อง

การใช้สีเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์สามารถจำแนกได้ 2 แบบดังนี้

วรรณสี (tone)

- **สีวรรณเย็น (cool color)** อันได้แก่ สีน้ำเงิน สีเขียว สีม่วง บ่งบอกถึงความสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า ปลอดภัย มีเหตุมีผล การควบคุม การผ่อนคลาย หรือบางครั้งใช้เพื่อบอกถึงความเจ็บปวดเศร้าสร้อย สีโทนเย็นเป็นสีที่ไม่โดดเด่น มีแนวโน้มที่จะจมหายไปกับภาพ



ภาพที่ 1.28 ตัวอย่างภาพสีวรรณเย็น (cool color)

- สีวรรณะร้อน (warm color) อันได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีส้มให้ความรู้สึกรุนแรง เร่าร้อน ก้าวร้าว อันตราย มีชีวิตชีวา เป็นสีที่กระตุ้นเร้าความรู้สึกและเรียกร้องความสนใจของผู้ที่ได้พบเห็น



ภาพที่ 1.29 ตัวอย่างภาพสีวรรณะร้อน (warm color)

- สีที่เป็นกลาง (neutral color) อันได้แก่ สีขาวและสีดำ สีขาวมักถูกใช้มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับความบริสุทธิ์ ไร้อิทธิพล ความดีงาม แต่บางครั้งก็ใช้บ่งบอกถึงสภาพไร้ความรู้สึก ส่วนสีดำมักใช้ในความหมายที่เกี่ยวข้องกับความตาย ความชั่วร้าย

ความอิ่มตัวของสี (saturation)

- สีอิ่มตัว (high-saturated color) คือสีที่ถูกใช้อย่างเข้มข้นจัดจ้าน เรียกร้องความสนใจจากผู้ชมได้ทันที ภาพยนตร์หลายเรื่องใช้สีอิ่มตัวเพื่อแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง



ภาพที่ 1.30 ตัวอย่างภาพสีอิ่มตัว (high-saturated color)

- สีไม่อิ่มตัว (low-saturated color) คือสีต่างๆ ที่ถูกทำให้ซีดจางลง ไม่เรียกร้องความสนใจจากผู้ชม หรือผู้ชมอาจไม่ทันสังเกตเห็น บางครั้งใช้แสดงถึงความอ่อนแอปราศจากพลัง หรือชีวิตที่กำลังจบบสิ้น ในภาพยนตร์บางเรื่องใช้สีไม่อิ่มตัวเพื่อแสดงถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ผ่านพ้นไปแล้วเนิ่นนาน หรือใช้ในฉากภาพยนตร์ย้อนอดีต (flashback)



ภาพที่ 1.31 ตัวอย่างภาพสีไม่อิ่มตัว (low-saturated color)

3.1.2.4 การลำดับภาพ (editing)

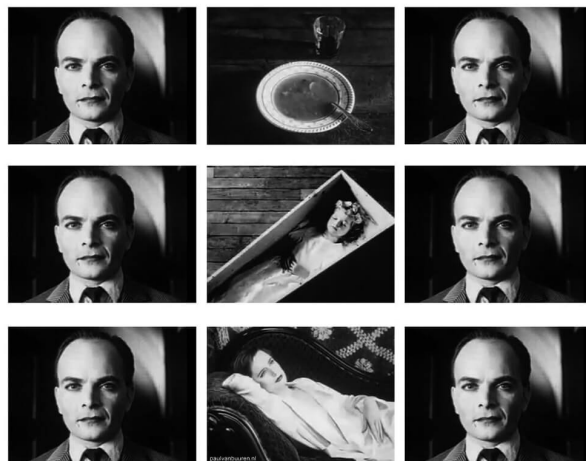
ในยุคแรกเริ่ม ภาพยนตร์แทบทั้งหมดล้วนเป็นการตั้งกล้องถ่ายเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง โดยไม่มีการตัดภาพ จากนั้นการลำดับภาพจึงถูกค้นพบขึ้นในเวลาไล่เลี่ยกัน มันเป็นผลมาจากการเชื่อมภาพที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เพื่อสร้างผลลัพธ์ในด้านการรับรู้ของผู้ชม การตัดและลำดับภาพได้กลายเป็นเทคนิคที่ทำให้ภาพยนตร์ไม่เป็นเพียงประติมากรรมที่ใช้บันทึกความเป็นจริง แต่เป็นรูปแบบศิลปะ (art form) ที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหา บอกเล่าความหมาย สื่ออารมณ์ ความคิด สติปัญญา และความงาม

ในยุคแรกเริ่มของการลำดับภาพ **ฌอร์จ เมลิเยส์ (Georges Melites)** ใช้การลำดับภาพในลักษณะของการเล่นกล ดังเช่นการนำภาพมุมมองเดียวกันของชายที่ยืนอยู่ในห้องและภาพห้องเดียวกันแต่ไม่มีชายคนนั้น มาวางต่อกัน เมื่อฉายภาพทั้งสองต่อกันจะปรากฏภาพชายที่ยืนอยู่ในห้องจากนั้นก็หายวับไป อีกทั้งการลำดับภาพยังถูกนำมาใช้เพื่อเปลี่ยนฉากของเรื่องตามลำดับของเวลา

ต่อมา **เอ็ดวิน เอส พอร์เตอร์ (Edwin S. Porter)** ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ได้ใช้การลำดับภาพไปในทางที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง *The Great Train Robbery* (1903) ที่นอกจากจะใช้การลำดับภาพเพื่อลำดับเรื่องราวและเพื่อเปลี่ยนฉากแล้ว ยังใช้เพื่อย่นเวลาระหว่างฉากอีกด้วย กล่าวคือ ทำให้เห็นโจรที่ควบม้าหนีจากการปล้นมาถึงยังจุดหมายภายในเวลาเพียงไม่ถึง 5 วินาที ทั้งที่ในความเป็นจริงใช้เวลาเดินทางยาวนานกว่านั้น และยังสามารถใช้ลำดับภาพเพื่อเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างเวลากันเอาไว้ด้วยกันได้

ต่อมา **เดวิด วอร์ค กริฟฟิธ (D.W. Griffith)** ได้ค้นพบว่าเนื้อหา (content) ควรจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพ (shot size) และสามารถใช้ในการลำดับภาพเพื่อร้อยเรียงภาพขนาดต่างๆ ในฉากเดียวกันเข้าด้วยกัน เพื่อสื่อสารความหมายที่ผู้สร้างต้องการและสามารถโน้มน้าวอารมณ์ของผู้ชมได้ ต่อมาการลำดับภาพในลักษณะดังกล่าวเรียกว่า ‘การลำดับภาพแบบแผน’ (classical editing)

ต่อมาไวยากรณ์ของการลำดับภาพถูกพัฒนาไปไกลขึ้นกว่าเดิมโดยผู้สร้างภาพยนตร์ชาวโซเวียต หรือที่รู้จักกันในนาม ‘การลำดับภาพแบบโซเวียต’ (Soviet montage) ที่นำเอาเศษฟิล์มภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกันมาเรียงลำดับต่อกัน และค้นพบว่าสามารถสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาได้ด้วยวิธีการดังกล่าว **เลฟ คูลชอฟ (Lev Kuleshov)** ได้ทำการทดลองเอาฟิล์มที่ถ่ายภาพใบหน้าของนักแสดงคนหนึ่ง แบ่งออกเป็นสามภาพ และนำภาพจากฟิล์มม้วนอื่นๆ เช่น ถ้วยชุปรีออนๆ, ภาพเด็กหญิงนอนในโลงศพ และภาพเด็กหญิงเล่นตุ๊กตาหมี มาลำดับต่อกับภาพใบหน้านักแสดงทั้ง 3 ภาพ เมื่อนำไปฉายปรากฏว่าผู้ชมต่างยกย่องการแสดงของนักแสดงที่แสดงออกถึง ‘ความหิวโหย’ เมื่อได้เห็นถ้วยชุป ‘โศกเศร้า’ เมื่อได้เห็นโลงศพ และ ‘เบิกบาน’ เมื่อได้เห็นเด็กหญิง ทั้งที่สีหน้าของนักแสดงทั้ง 3 ภาพไม่ได้เปลี่ยนไปแต่อย่างใด คูลชอฟจึงค้นพบว่าการเชื่อมต่อภาพเข้าด้วยกันนั่นเองที่ปลุกเร้าความรู้สึกของผู้ชม กล่าวคือการลำดับภาพสามารถสร้างอารมณ์ได้ดีเทียบเท่ากับการแสดงที่ยอดเยี่ยมของนักแสดง (ประวิทย์ แต่งอักษร, ๒๕๕๖) และได้สรุปผลของการทดลองดังกล่าวออกมาเป็น **หน้าที่ (functions) ของการลำดับภาพ 3 ประการ** ดังนี้



ภาพที่ 1.32 การทดลองลำดับภาพของเลฟ คูลชอฟ (Lev Kuleshov)

- **การลำดับภาพสามารถเล่าเรื่องได้ (narrative montage)** กล่าวคือ การเชื่อมภาพช็อต (shot) ระหว่าง 2 ภาพขึ้นไป ไม่เพียงสร้างความต่อเนื่องในด้านเวลาหรือพื้นที่เท่านั้น หากยังสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้ โดยแบ่งเป็น
 - การลำดับภาพเพื่อแสดงเหตุการณ์ในอดีต (flashback)
 - การลำดับภาพเพื่อแสดงถึงเหตุการณ์ในอนาคต (flashforward)
 - การลำดับภาพสลับกันระหว่างสองเหตุการณ์ขึ้นไป (cross-cutting)

- **การลำดับภาพเพื่อสื่อหรือกระตุ้นความคิดหรือแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ (intellectual montage)** เช่น การตัดภาพที่คล้ายคลึงกันเพื่อสร้างความหมาย ยกตัวอย่างการตัดสลับภาพผู้ประท้วงถูกทหารไล่กราดยิง สลับกับภาพฝูงหมูถูกต้อนเข้าโรงเชือด สื่อให้เห็นถึงชะตากรรมที่คล้ายกัน หรือการตัดภาพเพื่อสร้างความขัดแย้ง (contrast cut) ยกตัวอย่างการตัดสลับภาพโต๊ะอาหารของคนจนที่มีขนมปังไม่กิน กับภาพโต๊ะอาหารของคนรวยที่เต็มไปด้วยอาหาร สื่อให้เห็นถึงความแตกต่างเหลื่อมล้ำ รวมไปถึงการตัดสลับสองเหตุการณ์ (parallel cutting) เพื่อสร้างความเย้ยหยัน (irony) เช่น การตัดภาพผู้อัฒิพลกำลังเข้าวัดฟังธรรม สลับกับภาพลูกน้องเขาเที่ยวสังหารโหด คัศูร์แต่ละคน
- **การลำดับภาพเพื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ (emotional montage)** ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างจังหวะหรือท่วงทำนอง (tempo) ของเหตุการณ์ได้ด้วยการลำดับภาพ เช่น การลำดับภาพด้วยการนำฟิล์มสั้นๆ มาต่อกัน (quick cut) เพื่อเร่งเร้าให้เหตุการณ์เกิดความฉับไว หรือการลำดับภาพฟิล์มยาวๆ ต่อกัน (slow cut หรือ delay cut) เพื่อสร้างความรู้สึกที่เฉื่อยชา หรือสงบเยือกเย็น หรือการตัดภาพตามลำดับของแสง (tonal cut) เช่นการลำดับภาพจากภาพที่สว่างมากไปมืดมาก เพื่อสื่อถึงเวลากลางคืนที่ใกล้เข้ามา หรือกระทั่งความสิ้นหวัง, การลำดับภาพจากที่มีแสงสว่างน้อยไปมาก เพื่อแสดงถึงเวลากลางวันและความหวังใกล้ที่เข้ามา ทั้งยังค้นพบการลำดับภาพตามทิศทางการเคลื่อนไหว (directional cut) เช่น การลำดับภาพรถไฟที่เคลื่อนไปทางขวา-ฝูงคนเดินไปทางขวา-เครื่องจักรสายพานเคลื่อนไปทางขวาเข้าด้วยกัน ยังช่วยก่อให้เกิดความรู้สึกที่ท่วมท้นและสามัคคีด้วยเช่นกัน

3.1.2.4.1 การลำดับภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่อง (continuity editing)

การลำดับภาพเพื่อความต่อเนื่องถือเป็นการลำดับภาพที่ใช้กันแพร่หลายในภาพยนตร์แบบเล่าเรื่อง (narrative film) หัวใจสำคัญของการลำดับภาพดังกล่าวคือ การรักษาความต่อเนื่องและเส้นไหลของเหตุการณ์โดยไม่ต้องแสดงรายละเอียดทั้งหมดอย่างถี่ถ้วน กล่าวคือ การลำดับภาพที่แสดงบางส่วนของเหตุการณ์ ขณะเดียวกันก็ละเว้นบางส่วนไว้ในฐานที่ผู้ชมเข้าใจ ลำดับของช็อต (shot) ที่เรียงต่อกัน จะช่วยให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างราบรื่นตรงไปตรงมา ต่อเนื่องและเป็นเหตุเป็นผลต่อกันทางด้านเนื้อหา เวลา และพื้นที่ ทั้งนี้โดยไม่มีกรตัดแทรกช็อตที่จะสร้างความงุนงงให้กับผู้ชม

3.1.2.4.2 การลำดับภาพแบบ montage

คำว่า ‘montage’ แม้จะมีความหมายเดียวกับคำว่า ‘editing’ หรือ ‘การลำดับภาพ’ แต่ก็มีมีความหมายที่แตกต่างกันดังนี้

- หมายถึงกระบวนการลำดับภาพ การรวบรวมข้อต ฉาก และหลายหรือซีควเอนซ์เข้าด้วยกัน จนกลายเป็นภาพยนตร์ในขั้นสุดท้าย
- กระบวนการลำดับภาพตามที่ได้รับการพัฒนาโดยผู้สร้างภาพยนตร์โซเวียต (Soviet montage)
- รูปแบบการลำดับภาพที่แตกต่างกันเด่นชัดจากรูปแบบการตัดต่อเพื่อสร้างความต่อเนื่อง (continuity editing) กล่าวคือ เป็นรูปแบบการลำดับภาพอาจไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ และเป็นการลำดับภาพที่เรียกความสนใจจากผู้ชมในตัวของตัวเอง มีจุดมุ่งหมายเพื่อบรรลุผลลัพธ์ด้านความหมายและปลุกเร้าการตอบสนองของผู้ชม
- เทคนิคการลำดับภาพเพื่อย่นย่อเวลาและพื้นที่ หรือบอกเล่าข้อมูลจำนวนมากให้กับผู้ชมในช่วงเวลาสั้นๆ เช่น ฉากการฝึกฝนของจอมยุทธ์ที่ผ่านการฝึกหนักหน่วงในแต่ละวัน กินเวลานานนับเดือนหรือปี แต่เมื่อปรากฏในภาพยนตร์กลับกินเวลาเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้น เนื่องจากผ่านการลำดับภาพ (montage) เป็นที่เรียบร้อย นอกเหนือจากนั้นมันยังถูกใช้เพื่อแสดงถึงภาพหลอน ความฝัน หรือความทรงจำในอดีต

3.1.2.4.3 การลำดับภาพแบบอื่นๆ

นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการลำดับภาพแบบอื่นๆ ดังนี้ (ประวิทย์ แต่งอักษร, ๒๕๕๖)

- **การลำดับภาพสลับเหตุการณ์ (cross-cutting)** คือการลำดับภาพเหตุการณ์ที่ต่างกันเข้าด้วยกันแบบสลับไปมา เสมือนว่าเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นพร้อมกันหรือเกี่ยวข้องกันทางใดทางหนึ่ง
- **การลำดับภาพกระโดด (jump cut)** คือการลำดับภาพแบบไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องของเวลาและพื้นที่อย่างเห็นได้ชัด อาจเพื่อย่นเวลาลง หรือเพื่อให้เกิดความรู้สึกไม่ต่อเนื่องและฉับไว เช่นการตัดเอาช่วงต้นและช่วงจบของเหตุการณ์มาไว้ด้วยกันเพื่อย่นเวลา ยกตัวอย่าง การตัดภาพคนเดินลงบันไดสูงในตอนแรกและตัดฉับเป็นภาพคนเดียวกันลงมาถึงตีนบันได

เรียบร้อย หรือการลำดับภาพเหตุการณ์เดียวกันแต่ต่างขนาดภาพหรือมุมกล้องเข้าไว้ด้วยกัน (axial cut) เพื่อดึงความสนใจจากผู้ชมและสร้างนัยยะสำคัญบางอย่างให้กับภาพที่ปรากฏ

- **การลำดับภาพเพื่อกระตุ้นอารมณ์ (dynamic cutting)** หมายถึงการลำดับภาพวัตถุ ผู้คน หรือรายละเอียดต่างๆ ที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในฉากเดียวกัน และนำมาเรียงต่อกันโดยไม่คำนึงถึงความต่อเนื่อง แต่มีจุดประสงค์เพื่อสร้างสถานการณ์ที่เร้าอารมณ์ ตลอดจนกระตุ้นในผู้ชมมีส่วนร่วมกับการเหตุการณ์ ซึ่งเทคนิคดังกล่าวอยู่ในขั้นตรงข้ามกับการลำดับภาพเพื่อความต่อเนื่อง (continuity editing)
- **การลำดับภาพเพื่อการอุปมา (metaphorical cut)** หรือการลำดับภาพเพื่อเปรียบเทียบในเชิงอุปมา กล่าวคือ ภาพระหว่างช็อตแรกและช็อตหลังไม่มีความเกี่ยวข้องกันในแง่เนื้อหาโดยตรง แต่ความตั้งใจของการเชื่อมต่อ 2 ช็อตเข้าด้วยกันก็เพื่อเปรียบเทียบในเชิงของการ ‘วิพากษ์วิจารณ์’ คล้ายคลึงกับการลำดับภาพเพื่อกระตุ้นความคิด (intellectual montage)
- **การลำดับภาพที่เข้าคู่กัน (match cut)** คือการเชื่อมต่อภาพช็อตทั้งสองที่แม้จะต่างเวลาและสถานที่แต่มีความเข้าคู่กัน ทั้งในด้านของการกระทำ (action) หรือรูปลักษณ์ (appearance) เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องลื่นไหล เช่นเดียวกับ การลำดับภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่อง (continuity editing) ยกตัวอย่าง ภาพแรกฆาตกรกำลังจ้ำมีดพร่าลงพื้นชายหนุ่มอย่างแรง จากตัดเป็นไปภาพมีดสับลงบนไม้ที่วางบนเขียงในร้านอาหารละแวกใกล้เคียง

3.1.2.4.4 การเชื่อม (transition)

การเชื่อม คือ วิธีการเชื่อมภาพ 2 ช็อตเข้าด้วยกัน โดยสามารถจำแนกลักษณะของการเชื่อมได้เป็นดังนี้

- **การตัดภาพ (cut)** คือการนำภาพช็อตทั้ง 2 มาวางต่อกันโดยตรง เป็นพื้นฐานของการลำดับภาพทั่วไป ด้วยการเชื่อมภาพเช่นนี้ หากองค์ประกอบในภาพทั้ง 2 ช็อตไม่มีความสอดคล้องหรือต่อเนื่องกัน จะทำให้การลำดับภาพออกมาดูสะดุดตา แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ก็สามารถใช้ประโยชน์จากความสะดุดตาดังกล่าวเพื่อสื่อสารทางด้านความหมายและอารมณ์ เช่น การเชื่อมภาพแบบปะทะ

(smash cut) คือการจงใจตัดภาพเพื่อให้รู้สึกสะดุดตา หรือประหลาดใจ เช่น การตัดภาพทุ่งหญ้าแสนสงบเข้าสู่ภาพระเบิดรุนแรงในสนามรบ

- **การจางภาพ (fade)** คือการจางภาพให้กลืนไปกับความมืด หรือพื้นสี การเชื่อมภาพเช่นนี้จะให้อารมณ์ที่นุ่มนวลกว่าการตัดภาพ (cut) โดยมีทั้งการจางภาพให้ปรากฏขึ้นจากความมืด (fade in) หรือจางภาพให้หายไปพร้อมกับความมืด (fade out)
- **การจางซ้อนภาพ (dissolve)** คือการจางภาพเชื่อมกันระหว่าง 2 ช็อตอย่างนุ่มนวล และมักใช้สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างช้าๆ ของบางสิ่ง เช่น การจางภาพป่าไม้ที่เต็มไปด้วยใบเขียว ไปสู่ภาพป่าไม้ที่เต็มไปด้วยใบไม้สีแดง สื่อถึงการเปลี่ยนผ่านของฤดูกาล
- **การกวาดภาพ (wipe)** คือการเชื่อมภาพโดยการกวาดให้ภาพให้ช็อตถัดไปเลื่อนมาจากทางซ้ายไปขวา บนลงล่าง คล้ายกับการเปิด-ปิดม่านของละครเวที
- **การให้เสียงในภาพถัดไปปรากฏก่อน (J cut)** คือ การเชื่อมภาพโดยให้เสียงจากภาพถัดไปดังขึ้นก่อน เพื่อความไหลลื่นในการเชื่อมไปยังภาพถัดไป ทั้งยังเพื่อสร้างความสงสัยให้กับผู้ชมและบอกใบ้ล่วงหน้าว่าจะเกิดอะไรขึ้นในภาพถัดไป
- **การให้เสียงในภาพปัจจุบันจบลงหลังจากตัดเข้าภาพถัดไป (L cut)** กล่าวคือ การที่เสียงจากภาพแรกยังคงดังต่อเนื่อง และเมื่อภาพที่สองปรากฏ เสียงจึงค่อยๆ หายไป ใช้เพื่อสร้างความต่อเนื่องลื่นไหลให้กับการลำดับภาพ

3.1.3 การใช้เสียงเพื่อสื่อความหมาย (sound)

แรกเริ่มภาพยนตร์ไม่มีเสียงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ กล่าวคือเป็นการฉากภาพเคลื่อนไหวโดยไร้เสียงประกอบใด หรือที่เรียกกันว่าภาพยนตร์เงียบ (silent film) หรือหากมีการใช้เสียงประกอบ ก็เป็นการสร้างเสียงสด (live) ทั้งดนตรีและเสียงประกอบอื่น ไปพร้อมกับภาพยนตร์ที่กำลังฉาย ในเวลาต่อมาเมื่อมีการพัฒนาการบันทึกเสียงในการถ่ายทำ และสามารถฉายภาพยนตร์ไปพร้อมกับเสียงที่สอดคล้องกันได้ (synchronous sound) ต่อมาภาพยนตร์เสียง (sound film) ได้รับความนิยมอย่างสูง แทนที่ภาพยนตร์เงียบที่เสื่อมความนิยมลง และเสียงได้กลายเป็นส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ เทียบเท่ากับความสำคัญของเรื่องราวและภาพ เนื่องจากผู้ชมสามารถรับรู้จากเสียงและตีความเป็นอารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจน เนื่องจากเสียงเป็นสื่อที่มีความเป็นสากล ผู้ชมทั่วไปสามารถเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของเสียงได้โดยง่าย (ณัฐพล วงษ์ชื่น, ๒๕๕๒)

ณวัฒน์ ลิขิตวงศ์ (อ้างถึงใน ทิวาพร ทราบเมืองปัก (๒๕๖๕)) ได้กล่าวถึงการใช้เสียงในภาพยนตร์โดยจำแนกออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

3.1.3.1 เสียงสนทนา (dialogue) หมายถึง เสียงพูดสนทนาของตัวนักแสดง เสียงพูดประกอบไปด้วยสิ่งที่จะบอกเนื้อหาและการสื่อสารทางอารมณ์ น้ำเสียง สำเนียงเกี่ยวข้องกับอุปนิสัยของตัวแสดง เสียงสนทนาเป็นเสียงหลักในการสื่อสารของภาพยนตร์ ฉะนั้นต้องชัดเจนและเข้าใจ

- **เสียงสนทนาของนักแสดงที่บันทึกระหว่างถ่ายทำ (production dialogue)** เนื่องจากอาจมีเสียงบรรยากาศต่างๆ แทรก ฉะนั้นการบันทึกเสียงสนทนาจึงมักใช้ไมโครโฟนที่เก็บเสียงในระยะแคบ
- **การบันทึกเสียงใหม่ ภายหลัง (ADR: Automated Dialogue Replacement)** เป็นกระบวนการพากย์เสียงใหม่แทนที่เสียงบทสนทนาที่เกิดปัญหาขึ้นระหว่างการถ่ายทำ เช่น เสียงไม่ชัด มีเสียงแทรก โดยผู้พากย์จะเปิดภาพยนตร์พร้อมกับการพูดซ้ำบทสนทนาเดิม เพื่อให้อารมณ์ของเสียงและภาพสื่อไปในทิศทางเดียวกัน และให้คำพูดกับรูปปากตรงกัน
- **เสียงบรรยาย (narration / voice-over)** ซึ่งเรียกตามการถ่ายภาพยนตร์จะเรียกว่าเสียง off-screen หมายถึง เสียงของบุคคลที่ไม่ได้อยู่ในภาพ เป็นการบันทึกเสียงใหม่ภายหลัง เสียงบรรยายมักเป็นเสียงพากย์บอกเล่า จะไม่เกี่ยวกับเสียงในโลกของตัวแสดง

3.1.3.2 เสียงประกอบภาพยนตร์ (sound effect) หมายถึง เสียงประกอบที่ช่วยเสริมให้ภาพดูมีความสมจริง ช่วยปลูกเร้าอารมณ์ของผู้ชม บ่งบอกถึงเนื้อหา สถานที่ เวลา และสิ่งที่ไม่จริงในโลก สามารถแยกย่อยเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- **เสียงประกอบภาพยนตร์ (sound effect)** เป็นการใส่เสียงประกอบเฉพาะจุด เป็นเสียงที่ตรงกับการกระทำในภาพ เช่น เสียงชกต่อย เสียงจุดพลุ เสียงรถชน เป็นต้น อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงเสียงประกอบที่ไม่ตรงกับภาพด้วย เช่น เสียงเท้าของตัวประกอบที่เดินในบริเวณนั้น
- **เสียงประกอบพิเศษ (sound design)** คือ เสียงที่ไม่มีอยู่จริงในโลก เป็นการสร้างเสียงขึ้นมาใหม่ โดมอาศัยการผสมเสียงประกอบที่ไม่ตรงกับภาพด้วยกันอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการตัดต่อ และเทคนิคพิเศษ เพื่อสร้างความ

สมจริงในภาพยนตร์และสื่อถึงอารมณ์ภาพยนตร์ที่ต้องการเน้นย้ำบีบคั้นความรู้สึกในช่วงเวลานั้น ๆ หรือสร้างเสียงในจินตนาการให้เข้ากับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์อย่างราบรื่นและสมบูรณ์ เช่น เสียงยานอวกาศต่างดาว เสียงสัตว์ประหลาด เป็นต้น

- **เสียงโฟลีย์ (foley)** คือ เสียงการเคลื่อนไหวของตัวละคร เช่น การเดิน การขยับตัว จับวางสิ่งของ เป็นต้น ทำการออกแบบโดยศิลปินโฟลีย์ (foley artist) หรือนักออกแบบเสียงเคลื่อนไหว และต้องใช้การแสดงเหมือนการเคลื่อนไหวของตัวละครจริงเพื่อบันทึกเสียงขึ้นใหม่
- **เสียงบรรยากาศ (ambient)** คือ เสียงบรรยากาศแวดล้อมโดยรอบ เสียงสถานที่ต่างๆ ที่ เช่น เสียงโรงพยาบาล เสียงห้างสรรพสินค้า เสียงลมชายหาด เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงเสียงบรรยากาศของห้องและเสียงกลุ่มคนอีกด้วย มีจุดประสงค์เพื่อทำให้บรรยากาศของภาพยนตร์ชัดเจนยิ่งขึ้น และให้ความหมายบ่งบอกสถานที่และเวลา ทั้งยังเพื่อเสริมอารมณ์ให้กับเรื่องราว

3.1.3.3 เสียงดนตรี (music) หน้าที่พื้นฐานของดนตรีประกอบภาพยนตร์ คือการกระตุ้นการตอบสนองด้านอารมณ์ของผู้ชม และสนับสนุนความหมายทางด้านภาพ อย่างไรก็ตาม ดนตรียังสามารถทำหน้าที่ได้หลากหลายกว่านั้น และสามารถสรุปบทบาทของดนตรีประกอบในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

- **เพื่อเร้าอารมณ์และแนวทางหลักของเนื้อหาของภาพยนตร์** ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์สงครามมักใช้ดนตรีประกอบเพลงจังหวะมาร์ช และมีเสียงเครื่องเป่า เพื่อสร้างความรู้สึกที่ฮึกเหิม และเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางหลักของเนื้อหาของภาพยนตร์ หากเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ก็อาจใช้ดนตรีประกอบที่มีทำนองและการเรียบเรียงดนตรีที่แปลกประหลาด ชวนให้เกิดความรู้สึกขนลุก
- **เพื่อบ่งบอกถึงช่วงเวลาและสถานที่** เช่น ภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกิดขึ้นในท้องถิ่นหรือยุคสมัย ก็มักจะใช้ดนตรีที่มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะหรือเป็นที่นิยมในสถานที่และยุคสมัยนั้นๆ ช่วยให้ผู้ชมทราบถึงสถานที่และเวลาของท้องเรื่องได้ทันที อีกทั้งยังใช้เพื่อสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์อีกด้วย กล่าวคือ การใช้ดนตรี

ประกอบที่สอดคล้องกับสถานที่และเวลาจะช่วยให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับภาพยนตร์ได้โดยง่าย

- **เพื่อใช้เสมือนเป็นลางบอกเหตุล่วงหน้า** ยกตัวอย่างเช่น การใช้ดนตรีประกอบที่ฟังดูน่ากลัว ประกอบกับฉากที่ตัวละครกำลังเดินเข้าไปหาบางสิ่งบางอย่าง เพื่อสร้างความไม่น่าไว้วางใจและบ่งบอกผู้ชมว่าอาจจะเกิดเหตุการณ์ร้ายขึ้น
- **เพื่อสร้างความขัดแย้งกับภาพ** เช่น การใช้ดนตรีประกอบที่ฟังดูสดใส เร็วๆ ประกอบกับภาพความทุกข์ทรมานของตัวละคร เพื่อจุดประสงค์ในการเสียดสี เย้ยหยัน (irony) และวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมของตัวละคร
- **เพื่อแสดงถึงบุคลิกของตัวละคร** โดยปกติแล้วผู้ชมจะสามารถรับรู้ได้จากการที่ดนตรีประกอบนั้นๆ ถูกใช้ซ้ำๆ (motif) เมื่อมีตัวละครตัวใดตัวหนึ่งปรากฏ เช่น การใช้ดนตรีระทึกขวัญประกอบทุกครั้งที่มีฉลามดุร้ายปรากฏตัว หรือใช้ดนตรีที่ฟังดูขี้เล่น ขบขัน ประกอบกับทุกครั้งที่มีตัวละคร

นอกจากนี้ ประวิทย์ยังกล่าวว่าคุณดนตรีประกอบยังสามารถทำหน้าที่ได้อีกหลากหลาย อาทิ ตอกย้ำความสำคัญของคำพูดบางประโยคของตัวละคร สร้างสีสันให้กับบทสนทนาที่จืดชืด หรือกระทั่งปกปิดความอ่อนด้อยทางการแสดงด้วยการใช้ดนตรีเร้าอารมณ์ ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจที่ผู้สร้างภาพยนตร์มักจะพิถีพิถันกับการใช้ดนตรีประกอบ และอาศัยมันเป็นช่องทางหลักในการสื่อความหมายและอารมณ์

3.2 ทฤษฎีประพันธ์กร (auteur theory)

กฤษฎา เกิดดี (๒๕๕๗) อธิบายว่า จุดเริ่มต้นที่ดีคือการศึกษาความหมายคำว่า ‘auteur’ ซึ่งเป็นศัพท์ภาษาฝรั่งเศส มีความหมายว่า ‘ผู้เขียน’ หรือ ‘ผู้ประพันธ์’ ทฤษฎีประพันธ์กรเริ่มก่อร่างในประเทศฝรั่งเศส นับตั้งแต่ที่ Alexander Astruc นักเขียนบทวิจารณ์ภาพยนตร์แห่งนิตยสาร Cahiers du Cinema ได้เปรียบเทียบการใช้ภาพของผู้กำกับภาพยนตร์เป็นดั่ง ‘ปากกา’ ของนักประพันธ์ (Le camera stylo) (ก้อง พาหุรักษ์ (๒๕๔๘) อ้างถึงใน พิสนธ์ สุวรรณภักดี (๒๕๕๕) มาจนถึงบทความของนักวิจารณ์และผู้กำกับภาพยนตร์อย่าง ฟร็องซัวส์ ทรูฟโฟต์ (François Truffaut) ชื่อว่า ‘A Certain Tendency of the French Cinema’ (1954) ในนิตยสาร

Cahiers du Cinema โดยแสดงความเห็นว่าผู้กำกับคือเจ้าของผลงานที่แท้จริง ทั้งยังควรจะเป็นผู้เขียนบทในงานชิ้นนั้นด้วย จึงกลายเป็นที่มาของ ‘The Policy of Auteur’ ซึ่งถือเป็นต้นกำเนิดของแนวคิดเรื่องประพันธ์กร

Andrew Sarris (1973) ได้พัฒนาแนวคิดเรื่องประพันธ์กรและนำเสนออย่างเป็นรูปธรรม เขาจึงเป็นคนแรกที่ใช้คำว่า ‘ทฤษฎีประพันธ์กร’ (Auteur theory) ในผลงานเขียนเรื่อง ‘Notes on the Auteur Theory’ (1962) ซึ่งได้นำเสนอหลัก 3 ประการของทฤษฎีประพันธ์กรไว้ดังนี้

- ข้อที่ 1 องค์ประกอบด้านเทคนิคของผู้กำกับในฐานะที่เป็นหลักเกณฑ์แห่งคุณค่า
- ข้อที่ 2 บุคลิกภาพที่ปรากฏให้เห็นอย่างโดดเด่นในฐานะที่เป็นหลักเกณฑ์หรือคุณค่า
- ข้อที่ 3 หลักสำคัญอันเป็นเป้าหมายสูงสุดคือการมุ่งสนใจไปที่ความหมายที่ปรากฏอยู่ในงานภาพยนตร์

หลักการดังกล่าวเปรียบเสมือนวงกลมที่ซ้อนกัน 3 วง โดยวงนอกสุดคือเทคนิค วงกลางคือเอกลักษณ์เฉพาะส่วนตัว และวงในสุดคือความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ ตามมุมมองของ Sarris องค์ประกอบทางเทคนิคเป็นความสามารถของผู้กำกับในการผสมผสานอุปกรณ์ต่าง ๆ ทางภาพยนตร์ และเมื่อผู้กำกับได้ผลิตผลงานและเผยแพร่ออกมาจำนวนหนึ่ง ผลงานเหล่านั้นก็จะเปิดเผยให้เห็นถึงลีลาการนำเสนอที่เฉพาะตัว เสมือนเป็นลายเซ็นของผู้กำกับ

บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา (๒๕๓๓) กล่าวว่า ทฤษฎีประพันธ์กรมุ่งที่จะอธิบายแนวความคิด (what) และวิธีการนำเสนอ (how) ของผู้กำกับว่ามีเอกภาพ ความต่อเนื่อง และวิวัฒนาการเพียงไร นอกจากนี้ตัวชี้วัดของความประพันธ์กรนั้น คือการที่ผู้กำกับภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกส่วนตัวมากน้อยเพียงใด และผู้กำกับได้แสดงความยินดีที่จะประนีประนอมกับแรงกดดันของเจ้าของทุนสร้างภาพยนตร์หรือรสนิยมของผู้ชมมากน้อยเพียงใด เป็นต้น คุณค่าของทฤษฎีนี้จึงคือการต่อยอดความสำคัญในอัตลักษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปิน

ดังนั้น ทฤษฎีประพันธ์กรคือการประเมินคุณค่าของผู้กำกับภาพยนตร์ว่ามีความเป็นศิลปินมากน้อยเพียงใด เพราะถือว่าผลงานภาพยนตร์คือภาพสะท้อนความคิดของผู้กำกับ ทฤษฎีประพันธ์กรจึงเป็นตัวช่วยในการมองผู้กำกับแต่ละคน

การศึกษาเรื่องทฤษฎีประพันธ์กร เป็นความเชื่อว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเจ้าของผลงานอย่างสมบูรณ์ บุคลากรในงานภาพยนตร์เป็นเพียงองค์ประกอบส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ ทำให้เชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างในภาพยนตร์นั้นจะสะท้อนความเป็นผู้กำกับออกมา และสามารถอ้างความเป็นเจ้าของผลงานได้อย่างเด็ดขาด

3.3 ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film)

3.3.1 ความสะพรึงกลัว หรือ สยองขวัญ (horror)

Oxford advanced learner's dictionary of current English (2015) ได้นิยามความหมายของคำว่า ‘horror’ ไว้ว่า ‘n. feeling of intense fear or dismay in terror’ และ ‘adj. designed to entertain by arousing pleasurable feelings of horror, shock, etc: *horror film / stories / comics*’

ในทำนองเดียวกัน Cambridge Advanced Learner’s Dictionary (2013) ได้นิยามความหมายของ ‘horror’ ไว้ว่า ‘n. an extremely strong feeling of fear and shock, or the shocking character of something’

ใน New Model English-Thai Dictionary (๒๕๔๔) ได้แปลความหมายของคำว่า ‘horror’ เป็นภาษาไทยไว้ว่า ‘n. ทำให้ขยะแขยง, ทำให้กลัว, ความน่ากลัว, ความเกลียดชัง, สิ่งที่น่ากลัวหรือน่าเกลียด’

เมื่อลองสังเคราะห์จากแหล่งข้อมูลดังที่ได้อ้างมา สามารถสังเคราะห์ข้อมูลได้ว่า ‘horror’ หมายความว่า ‘ความรู้สึกกลัว, สิ่งที่ทำให้รู้สึกหวาดกลัว, สิ่งที่น่ากลัว’

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้นิยามความหมายของคำว่า ‘สยองขวัญ’ ไว้ว่า ‘น่าหวาดกลัวจนขวัญหาย เช่น นวนิยายสยองขวัญ’ และเมื่อลองสืบค้นความหมายของคำว่า ‘สยอง’ จากแหล่งเดียวกัน ได้คำนิยามว่า ‘อาการที่ขนลุกขนชันเพราะความหวาดกลัว ในความหมายว่าขนพองสยองเกล้า’

เมื่อได้สังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งที่ได้อ้างมา และเปรียบเทียบความหมายของคำว่า ‘horror’ และ ‘สยองขวัญ’ พบว่ามีความสอดคล้องกัน ด้วยเหตุนี้จึงสามารถสรุปได้ว่า คำว่า ‘horror’ มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า ‘สยองขวัญ’

Joanna Bourke (2005 (อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ (๒๕๕๐)) อธิบายว่าความกลัว (fear) เป็นอารมณ์ของมนุษย์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีภัยอันตราย มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับอารมณ์วิตกกังวล เป็นอารมณ์ที่มีเฉพาะในสัตว์ชั้นสูงเท่านั้น ความสะพรึงกลัวเป็นอารมณ์ด้านลบ (negative emotion) เพื่อการอยู่รอดของมนุษย์ นอกจากนี้ความสะพรึงกลัวยังจัดเป็นระดับ (level) หนึ่งของความกลัว ซึ่งเริ่มจากความวิตกกังวลเพียงเล็กน้อยไปจนถึงขั้นหวาดกลัวถึงขีดสุด ดังนี้

Dread > Worry > Anxiety > Terror > Fright > Paranoid > Horror > Panic > Persecution complex > Dread

ความสะพรึงกลัวเป็นอารมณ์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีภัยอันตรายที่กำลังคุกคามตัวเรา เช่น การเผชิญหน้ากับภัยอันตรายต่างๆ ซึ่งโดยทั่วไปเป็นสิ่งที่เป็นนามธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น ความสะพรึงกลัวต่อสิ่งเร้นลับ สะพรึงกลัวต่อการสูญเสียการควบคุม เป็นต้น มนุษย์สามารถเรียนรู้ความสะพรึงกลัวต่อสิ่งต่างๆ ได้ผ่านการวางเงื่อนไข (fear conditioning) เช่น เมื่อเด็กถูกขังอยู่ในห้องมืดๆ เด็กคนนั้นจะสะพรึงกลัวต่อความมืดตลอดไป เป็นต้น (ทศพร กรกิจ, ๒๕๕๐)

Jiddu Krishnamurti (อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ (๒๕๕๐)) กล่าวว่าไว้ว่า ความสะพรึงกลัวมีรากฐานมาจากการคิดของมนุษย์ การคิดลวงหน้าถึงเหตุการณ์ส่งผลให้เกิดความรู้สึกสะพรึงกลัว นอกจากนี้มีการวิจัยที่ชี้ว่าความสะพรึงกลัวของมนุษย์ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากบรรทัดฐานและคุณค่าทางสังคม เช่น ในศตวรรษที่ 19 ประชากรในสหราชอาณาจักรหวาดกลัวต่อโรคระบาดอย่างหนัก เป็นต้น

และความสะพรึงกลัวต่อความตายเป็นความสะพรึงกลัวพื้นฐานของมนุษย์ เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ดังนี้ (ทศพร กรกิจ, ๒๕๕๐)

- สะพรึงกลัวต่อสิ่งเร้นลับ
- สะพรึงกลัวต่อภูตผีปีศาจ และความคิดทางศาสนา
- สะพรึงกลัวต่อร่างกายที่เน่าเปื่อยผุพัง

Michael McGlasson (2012, อ้างถึงใน ธนัท อนุรักษ (๒๕๕๕)) กล่าวว่าบางครั้งความกลัวของมนุษย์ไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เกิดจากการรับเอาความเจ็บปวดหรือความกลัวของผู้อื่นเข้ามาในจิตใจ ซึ่งตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ การที่เราชมภาพยนตร์สยองขวัญแล้วรู้สึกกลัวเช่นเดียวกับตัวละครในเรื่อง

3.3.2 ความสยองขวัญในบันเทิงคดี (horror in fiction)

การที่บันเทิงคดีสยองขวัญได้รับความนิยมทั้งที่เป็นเรื่องคลุมเครือนั้น สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ของการเล่าเรื่อง (aesthetics of narrative) ที่ว่าบันเทิงคดีสยองขวัญจะตอบสนองต่อจิตวิทยาและอารมณ์ของผู้รับสาร นำไปสู่ความกลัว ความสนใจ และอารมณ์ลึ้นตาม อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลบางกลุ่ม (ธนัท อนุรักษ, ๒๕๕๕)

Michael McGlasson (2012, อ้างถึงใน ธนัท อนุรักษ (๒๕๕๕)) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของบันเทิงคดีสยองขวัญ โดยอ้างอิงจากการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่ง ว่าต้องประกอบด้วย

- **ความน่าสะพรึงกลัว (horror)** ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดของเรื่องสยองขวัญ โดยการที่จะสร้างความกลัวได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยกฎเกณฑ์สำคัญ 3 ประการที่จะนำไปสู่จุดจบของเรื่องราว ได้แก่ ความคาดหว้ง ความกังวล และความไม่แน่นอน
- **ตัวละคร (character)** ตัวละครเปรียบเสมือนฟันเฟืองสำคัญในการเล่าเรื่อง ผู้อ่านหรือผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวได้จากความกังวลหรือหวาดระแวงต่อตัวละครที่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งผู้แต่งบันเทิงคดีสยองขวัญที่ดีจะต้องทำให้รู้สึกได้เหมือนกับที่ตัวละครรู้สึก ทั้งความเจ็บปวด ความกลัว ความสุขและความต้องการ
- **ฉากและบรรยากาศ (setting and atmosphere)** จะต้องให้ความรู้สึสมจริงเหมาะสมกับตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่อง นอกจากนี้ยังต้องมีความสมดุลในการแบ่งสัดส่วนโลกความเป็นจริง (reality) และโลกที่อยู่เหนือธรรมชาติ (supernatural) อย่างกลมกลืนลงตัว
- **จังหวะการดำเนินเรื่อง (pacing)** ผู้แต่งต้องทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการกระทำของตัวละครอยู่ในระดับเดียวกันไปเรื่อยๆ จนกระทั่งถึงฉากที่ต้องการสร้างความสะพรึงกลัว จึงค่อยปรับจังหวะการดำเนินเรื่องให้เร็วขึ้น เพื่อกระตุ้นอารมณ์ของผู้อ่าน
- **การใช้เลือดและสิ่งน่าขยะแขยง (gore)** ในการประกอบฉากและเรื่องราวถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหวังว่าจะได้เห็นในบันเทิงคดีสยองขวัญ โดยเฉพาะบันเทิงคดีสยองขวัญที่นำเสนอด้วยภาพอย่างภาพยนตร์ เพราะจะทำให้เกิดความสมจริงต่อเหตุการณ์และบรรยากาศมากขึ้น
- **นัยยะที่แฝงอยู่ในเรื่อง (hidden meaning)** นัยยะแฝงส่วนใหญ่ที่ผู้แต่งนิยมใช้ก็คือ การโจมตีข้อห้ามทางสังคม นำเสนอในสิ่งที่พูดไม่ได้ ตลอดจนเรื่องเรื่องขยะแขยงภายในจิตใจของมนุษย์

นอกจากนี้ McGlasson (อ้างถึงใน ธนัท อนุรักษ์ (๒๕๕๕)) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างของบันเทิงคดีสยองขวัญว่าต้องสร้างและรักษาความกลัวเอาไว้ได้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตกอยู่ในสภาวะตึงเครียด ยกตัวอย่างเช่น อดีตนักมวยปล้ำร่างยักษ์ในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992) จะให้ความรู้สึถึงความอันตราย และจะค่อยๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเมื่อเขาเริ่มฆ่าคนอย่างสยดสยอง

3.3.2.1 ระดับขั้นของความสยองขวัญ (stages of fear)

Ann Radcliffe นักเขียนบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทโกธิค (gothic fiction) ในปลายศตวรรษที่ 18 ได้จำแนกระดับขั้นของความสยองขวัญ (leves of horror) ออกเป็น 2 ลักษณะคือ ‘horror’ และ ‘terror’

Oxford advanced learner's dictionary of current English (2015) ได้นิยามความหมายของคำว่า ‘terror’ ไว้ว่า ‘n. 1. extreme fear, 2. terrifying person or things’

เช่นเดียวกัน Cambridge Advanced Learner’s Dictionary (2013) ได้นิยามความหมายของคำว่า ‘terror’ ไว้ว่า ‘n. extreme fear’

ใน New Model English-Thai Dictionary (๒๕๔๔) ได้แปลความหมายของคำว่า ‘terror’ เป็นภาษาไทยไว้ว่า ‘n. ความตกใจ, ความหวาดเสียว, ความสยดสยอง’

หากลองพิจารณาคำนิยามโดยตรงของ ‘horror’ กับ ‘terror’ ตามแหล่งอ้างอิงดังกล่าว ก็อาจสรุปได้ว่าทั้งสองคำนี้ให้ความหมายถึง ‘ความน่ากลัว’ หรือ ‘ความสยองขวัญ’ เช่นเดียวกันถึงกระนั้นตามคำอธิบายของ Radcliffe แล้ว ทั้ง ‘horror’ และ ‘terror’ มีความแตกต่างที่สามารถจำแนกจากกันได้

Radcliffe อธิบายว่า ‘terror’ หมายความว่า ความรู้สึกหวาดหวั่นต่อสิ่งที่ยังมาไม่ถึงหรือกำลังจะเกิดขึ้น เป็นความกลัวที่มีความไม่แน่นอน ไม่ชัดเจน และจับต้องไม่ได้ หวาดกลัวในสิ่งที่ยังไม่เห็นหรือยังไม่ได้ประสบพบเจอ ในขณะที่ ‘horror’ หมายความว่า ความรู้สึกหวาดกลัวหลังจากที่ได้ประสบพบเจอสิ่งนั้นๆ แล้ว

Stephen King (1981) ได้จำแนกระดับขั้นของความสยองขวัญออกเป็น 3 ประเภทซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเรียบเรียงและหาตัวอย่างที่สอดคล้องเพิ่มเติม และสามารถสรุปออกมาได้ดังนี้:

- **repulsion** หรือ ‘the grossed-out’: หมายถึงความน่ากลัวที่กระตุ้นเร้าโดยสิ่งที่น่าขยะแขยงและชวนให้คลื่นเหียนอย่างจับต้องได้ เช่น ภาพศพเน่าเปื่อย หรือภาพอวัยวะภายในของมนุษย์ไหลออกมาตรงหน้า หรือสิ่งใดก็ตามทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมตอบสนองด้วยท่าทีที่ขยาดแขยงโดยสัญชาตญาณ
- **horror**: หมายถึง ความน่ากลัวที่เกิดจากการได้สัมผัสโดยตรงกับสิ่งที่ลึกลับเกินจะอธิบายได้ หรือสิ่งที่มีผิดธรรมชาติ เมื่อผู้อ่านหรือผู้ชมไม่สามารถทำความเข้าใจอย่างเป็นเหตุเป็นผลจากสิ่งนั้นได้ ก็จะตอบสนองด้วยความรู้สึกหวาดกลัว เช่น ความกลัวจากได้

เห็นภูตผี หรือปีศาจ หรือสิ่งที่ไม่สามารถปักใจเชื่อได้ว่ามีอยู่จริงหรือเป็นจริงโดยธรรมดาสามัญ

- **terror**: หมายถึง ความน่ากลัวที่ก่อเกิดจากจินตนาการของผู้อ่านหรือผู้ชม เนื่องจากสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดความกลัวนั้นยังไม่เกิดขึ้น หรือเพียงถูกบ่งบอก (suggest) อย่างไม่โจ่งแจ้งชัดเจน ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมต่อเติมภาพที่ขาดหายหรือพร่ามัวด้วยจินตนาการตนเอง เช่น ความกลัวจากการได้ยินเสียงประหลาดในความมืดจนชวนให้หวาดกลัวที่มาของเสียงนั้น แม้จะไม่ได้มองเห็นมันด้วยตาตนเอง หรือการได้สัมผัสบรรยากาศที่หนาวเยือกในอาคารร้าง ที่ชวนให้หวาดกลัวต่อสิ่งที่อาจจะปรากฏกายขึ้นในอนาคต

ซึ่ง King ได้ลงความเห็นไว้ว่า ความสยองขวัญแบบ ‘terror’ คือสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับบันเทิงคดีสยองขวัญ

เช่นเดียวกัน **อุทิศ เหมะมูล (๒๕๖๓)** ได้กล่าวสนับสนุนการนำเสนอลักษณะที่ ‘บ่งบอก’ ถึงความสยองขวัญมากกว่าที่จะแสดงถึงความสยองขวัญ ‘อย่างประจักษ์’ ไว้ว่า แม้ปัจจุบันหนังผีประเภทประเภทสยองขวัญจะดำเนินไปในทิศทางให้เห็นแบบ ‘กระจะตา’ มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม แต่หลายครั้งมันได้พิสูจน์แล้วว่า การเห็นแบบกระจะตาจะมีจุดอึดใจเมื่อคนดูเริ่มซาซัน และภาพยนตร์เหล่านี้ยังเต็มไปด้วยภาพของความรุนแรงชวนคลื่นเหียนมากขึ้นเรื่อยๆ ทว่าหนังสยองขวัญที่สร้างปรากฏการณ์ ก็ยังเป็นหนังที่กระมีตกระเมี้ยนอำพรางเจ้า ‘ตัวการ’ อยู่ดี เช่นภาพยนตร์เรื่อง The Blair Witch Project (1999) ภาพยนตร์หลายเรื่องของผู้กำกับ เอ็ม ไนท์ ชยามาลาน (M. Night Shayamalan) หรือภาพยนตร์อย่าง Paranormal Activity (2008) รวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญของชาติอื่นๆ ที่ได้รับกล่าวถึงว่าดีและลอกหลอน ทั้งๆ ที่แทบไม่เห็นผีในเรื่อง

เมื่อลองวิเคราะห์ถึงประเด็นที่ว่าทำไมภาพยนตร์ที่ ‘ไม่เห็นผี’ ถึงดีกว่าภาพยนตร์ที่ ‘เห็นผี’ อุทิศกล่าวว่า ประการแรกก็คือ ความพยายามในการสร้างเรื่องราวผ่านกลวิธีทางศิลปะของการปกปิดอำพราง ประการต่อมา สืบเนื่องมาจากผลของประการแรก มันจึงทำให้เกิดจินตนาการ เกิดการปะทะประสานของความคิดความเชื่อหลายอย่าง ซึ่งเชื่อมโยงไปสู่จุดหมายปลายทาง อันตั้งอยู่บนพื้นฐานของความหลากหลายทางความรู้สึกรู้สึกนึกคิด บุคลิกภาพ และพฤติกรรมของหลากหลายตัวละคร ซึ่งนำมาสู่การพิเคราะห์พิจารณาความหมายอีกทอดหนึ่ง

ในลำดับถัดไป ผู้วิจัยจะขออ้างอิงถึง ‘ระดับชั้นของความสยองขวัญ’ โดยใช้การจำแนกตามแบบของ King (1981) โดยใช้คำนิยามเป็นภาษาไทยดังนี้

- terror คือ ความสั่นประสาท
- horror คือ ความสยองขวัญ
- repulsion คือ ความขยาดแหยง

3.3.2.2 ระดับขั้นของความสยองขวัญในภาพยนตร์ (stages of horror in film)

3.3.2.2.1 สั่นประสาท (terror)

Dominguez Eduardo (2012) อธิบายว่า ลักษณะของ ‘ขั้นสั่นประสาท’ คือ ความกลัวที่ไม่ได้เกิดจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งเฉพาะเจาะจง แต่เกิดจากความหวาดระหวังต่อบรรยากาศและสถานการณ์ในภาพรวมที่ไม่น่าไว้วางใจ ที่ชวนให้วิตกกังวลหรือหวาดกลัวว่าสิ่งร้ายๆ กำลังจะเกิดขึ้น ในภาพยนตร์มักเป็นเหตุการณ์ที่ยาวนาน และในแง่ของจังหวะทางภาพและเสียง มักค่อยๆ ไต่ระดับความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ไปสู่จุดสุดยอด (climax) นั่นคือความสยองขวัญ (horror) โดยสามารถจำแนกถึงองค์ประกอบทางภาพและเสียงได้ดังนี้

ด้านภาพ

- การสร้างความคลุมเครือ (obstruction) เกิดขึ้นเมื่อมีการอำพรางทางด้านภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศที่คลุมเครือไม่ชัดเจน ทำให้อ่านสถานการณ์ได้ลำบากขึ้น ดังนั้นจึงกระตุ้นความรู้สึกหวาดหวั่นของผู้ชม เช่น การบ่งบอกถึงภัยอันตรายที่ซ่อนอยู่ในหมอก ใต้ผืนน้ำ ในเงามืด โดยที่ยังไม่ปรากฏตัว
- การปรากฏตัวอย่างไม่ประจักษ์ (indirect presence) หรือการบ่งบอกถึงภัยอันตรายโดยไม่แสดงให้เห็นถึงภัยอันตรายอย่างประจักษ์ แต่ใช้สิ่งบ่งบอกถึงการมีตัวตนของมันแทน เช่น เงาของฆาตกรที่พาดผ่าน อวูธของฆาตกรที่ตกอยู่
- พื้นที่อันตราย (danger zone) หรือการอยู่ในสถานที่ที่บ่งบอกถึงภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้ แม้ความจริงจะไม่เกิดขึ้นก็ตาม เช่น หญิงสาวเดินไปตามทางเดินมืดๆ เพียงลำพัง หรือห้องโถงที่ส่องสว่างเต็มไปด้วยมูมมิดที่ฆาตกรอาจซ่อนตัวอยู่ก็ได้
- การหน่วงจังหวะ (slow rhythm) คือการหน่วง (suspense) จังหวะของฉากให้ยาวนานเพื่อให้ผู้ชมเกิดความกังวล อาจทำได้ด้วยการลำดับภาพ

- การบ่งบอกถึงความสามารถในการก่ออันตราย (pre-established danger) กล่าวคือ การที่ผู้ชมรู้สึกหวาดหวั่นเมื่อสิ่งหนึ่งปรากฏตัว เพราะได้ทราบมาก่อนหน้าว่ามันสามารถสร้างอันตรายได้อย่างไรบ้าง เช่น ผู้ชมได้ทราบในช่วงต้นเรื่องว่า ฆาตกรมักจะผิวปากเพลงคังควากินกล้วยเมื่อกำลังจะฆ่าเหยื่อแต่ละราย ดังนั้นผู้ชมจะรู้สึกหวาดหวั่นเมื่อใดก็ตามที่ตัวละครได้ยินเสียงผิวปากเพลงคังควากินกล้วย
- การใช้ภาพที่เหนือจริง (surreal effect) เป็นการใชภาพที่มีลักษณะชวนให้รู้สึกแปลกประหลาด เช่น แสงจ้าสีแดงสด หรือภาพที่บิดเบี้ยวของสิ่งต่างๆ

ด้านเสียง

- การเร่งจังหวะขึ้น (rising rhythm) คือการค่อยๆ ไต่ระดับความเข้มข้นของดนตรีหรือเสียงประกอบเพื่อเร่งเร้าความหวาดหวั่นของผู้ชม
- การปรากฏตัวอย่างไม่ประจักษ์ (indirect presence) คือการบ่งบอกถึงภัยอันตรายอย่างไม่ประจักษ์ผ่านการใช้เสียง เช่น เสียงฝีเท้าของใครสักคนในทางเดินมืด
- การใช้เสียงที่ผิดปกติ (abnormal sound) คือการใช้เสียงที่แปลกประหลาด เช่น เสียงซ่าของคลื่นโทรทัศน์ เสียงกระซิบในความมืด รวมไปถึงการเปลี่ยนระดับเสียงดนตรีหรือเสียงบรรยากาศอย่างกะทันหัน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความหวาดหวั่น
- บทสนทนา (conversation) เช่นการที่ตัวละครพูดบทสนทนาที่อาจชักนำไปสู่การเกิดภัยอันตรายในอนาคต เช่น เมื่อได้ยินเสียงประหลาดจากนอกบ้าน แล้วตัวละครพูดว่าจะขอออกไปตรวจดู

3.3.2.2.2 สยองขวัญ (horror)

ลักษณะของ ‘ชั้นสยองขวัญ’ คือ ความกลัวที่เกิดจากการได้สัมผัสกับอันตรายโดยตรง และโดยกระตุ้นให้ผู้ชมตกใจกลัวหรือแสดงอาการปฏิกิริยาว่ากลัวออกมาทางกายภาพ ในภาพยนตร์มักเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรวดเร็วฉับพลัน โดยสามารถจำแนกถึงองค์ประกอบทางภาพและเสียงได้ดังนี้

ด้านภาพ

- การปรากฏตัวอย่างประจักษ์ (direct presence) คือการแสดงให้เห็นถึงภัยอันตรายอย่างประจักษ์แจ้ง เช่น ฆาตกรพุ่งตรงเข้ามา หรือวิญญาณปรากฏตัว
- การกระตุ้นให้ตกใจกลัว (startle) คือการเสนอภาพที่กระตุ้นให้ผู้ชมตกใจกลัว โดยมักสร้างความคลุมเครือ (obstruction) เพื่อปูอารมณ์ให้ผู้ชมหวาดวิตกก่อน จากนั้นตามด้วยการทำให้ผู้ชมตกใจกลัว (shock) เช่น ฉากที่ห้องมืดและเงียบสนิท จากนั้นฆาตกรพุ่งตรงออกมาจากความมืดในห้อง
- การสัมผัสโดยตรง (contact) คือการที่ตัวละครสัมผัสกับตัวภัยอันตรายโดยตรงทางกายภาพ เช่น การถูกฆาตกรจับขา ถูกแทง ถูกเตะ ต่อย ตี เป็นต้น
- การใช้จังหวะรวดเร็ว (fast rhythm) คือการสร้างจังหวะของฉากที่รวดเร็วเพื่อกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นระทึกใจ อาจด้วยวิธีการลำดับภาพ
- พื้นที่อันตราย (danger zone) เช่นเดียวกันกับการใช้ชั้นสันประสาท (terror)

ด้านเสียง

- การใช้จังหวะรวดเร็ว (fast rhythm) เช่น การใช้ดนตรีที่จังหวะรวดเร็ว หรือเสียงประกอบที่ฉับไว เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น
- การปรากฏตัวอย่างไม่ประจักษ์ (indirect presence) คือการบ่งบอกถึงภัยอันตรายอย่างไม่ประจักษ์ผ่านการใช้เสียง เช่น เสียงฝีเท้าของฆาตกรที่กำลังเดินตรงมา
- การใช้เสียงที่ผิดปกติ (abnormal sound) คือการใช้เสียงที่แปลกประหลาดเช่นเดียวกับในชั้นสันประสาท (terror) แต่ใช้สื่อถึงอารมณ์ระทึกขวัญอย่างประจักษ์ เช่น เสียงกรีดร้องประหลาดของวิญญาณที่ปรากฏตัวต่อหน้า
- บทสนทนา (conversation) เช่นเดียวกับในชั้นสันประสาท (terror) ที่ตัวละครพูดบทสนทนาที่อาจชักนำไปสู่ภัยอันตรายในอนาคต เช่น เมื่อได้ยินเสียงประหลาดจากนอกบ้าน แล้วตัวละครพูดว่าจะขอออกไปตรวจดู

3.3.2.2.1 ขยาดแขยง (repulsion)

ลักษณะของ ‘ชั้นขยาดแขยง’ คือ ความรู้สึกรังเกียจขยาดแขยงต่อสิ่งที่ได้สัมผัส โดยไม่จำเป็นว่าจะต้องเกิดจากความกลัว และต่างจากความสันประสาท (terror) และ

ความสยองขวัญ (horror) ตรงที่มันอาจเกิดจากทั้งการสัมผัสภัยอันตรายที่เฉพาะเจาะจงหรือบรรยากาศที่ภัยอันตรายอาจเกิดขึ้น โดยสามารถจำแนกถึงองค์ประกอบทางภาพและเสียงได้ดังนี้

ด้านภาพ

- **ความน่าขยะแขยงทางกายภาพ (physically repulsion)** เช่น ความขยะแขยงต่อความเจ็บปวดทางกาย เช่น ภาพการทรมานร่างกาย หรือภาพสิ่งที่น่าขยะแขยงทางร่างกาย เช่น อาเจียน อุจจาระ เลือด เหงื่อ เป็นต้น นอกจากนี้ยังเกี่ยวพันกับความผิดปกติทางกายภาพ เช่น ลักษณะทางกายที่พิกลพิการ
- **ความน่าขยะแขยงทางสังคม (socially repulsion)** เช่น การแสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่น่ารังเกียจในสังคม เช่น การกระทำที่แปลกประหลาด การข่มขืน การแสดงความคุ่มคลั่ง การแสดงมารยาทที่ต่ำทรามในทางจารีตหรือกฎหมาย
- **ความน่าขยะแขยงทางจิตวิทยา (psychologically repulsion)** การคิดถึงการกระทำที่ชวนให้รู้สึกขยะแขยง เช่น ความรู้สึกของการถูกบังคับให้กินอุจจาระ ความรู้สึกเมื่อนึกถึงฝูงหนูท่อสกปรก
- **จังหวะ (rhythm)** ส่วนมากมักดำเนินไปอย่างหน่วงช้า ที่ลากยาวจนอาจทำให้ผู้ชมทนดูไม่ไหว

ด้านเสียง

- **ความน่าขยะแขยงทางกายภาพ (physically repulsion)** เช่น เสียงร้องจากความเจ็บปวดทรมาน เสียงอาเจียน
- **ความน่าขยะแขยงทางสังคม (socially repulsion)** เช่น เสียงที่แสดงถึงความน่ารังเกียจทางสังคม อาจเป็นถ้อยคำหยาบโลน ลามก หรือคำที่ฟังแล้วชวนให้คลื่นเหียน
- **ความน่าขยะแขยงทางจิตวิทยา (psychologically repulsion)** เช่นเดียวกับการใช้ในด้านภาพ แต่แสดงด้วยการใช้เสียงแทน
- **จังหวะ (rhythm)** ส่วนมากมักดำเนินไปอย่างหน่วงช้า ที่ลากยาวจนอาจทำให้ผู้ชมทนดูไม่ไหว

3.3.3 ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film)

Cambridge Advanced Learner's Dictionary (2010) ได้นิยามความหมายของ 'horror film' ไว้ว่า 'n. a film which very frightening and especially unnatural things happen, for example dead people coming to life and people being murdered' หากพิจารณาจากคำนิยามดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า 'ภาพยนตร์สยองขวัญ' หรือ 'horror film' จะต้องประกอบไปด้วย 'ความน่ากลัว' (frightening) และ 'สิ่งที่ไม่ธรรมชาติ' (unnatural)

Noel Carroll (1990, อ้างถึงใน Livingston, Carl (2011)) ได้นิยามภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film) ไว้โดยสังเขปว่า เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นไปที่การสร้างความสยดสยองด้วยปีศาจหรือสัตว์ประหลาด ที่ไม่มีใครคาดคิดว่ามีตัวตนอยู่จริงด้วยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในปัจจุบัน และมุ่งเน้นไปที่การกระตุ้นความกลัวจากผู้ชม

อย่างไรก็ตาม คำนิยาม 'ภาพยนตร์สยองขวัญ' ของ Carroll ก็ยังจำกัดไว้เพียง 'ภาพยนตร์ที่สร้างความกลัวจากปีศาจหรือสัตว์ประหลาด' เท่านั้น ทั้งยังมีการถกเถียงเกิดขึ้นต่อมาถึงคำจำกัดความของ 'ปีศาจหรือสัตว์ประหลาด' ของ Carroll ดังเช่น ประเด็นถกเถียงที่ว่าตัวละครฆาตกรโรคจิตอย่าง นอร์แมน เบตส์ (Norman Bates) จากภาพยนตร์เรื่อง Psycho (1960) จะสามารถนิยามได้ว่าเป็น 'ปีศาจ' หรือ 'สัตว์ประหลาด' ได้หรือไม่ หากไม่ก็จะทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Psycho ไม่ถูกจัดให้เป็นภาพยนตร์สยองขวัญตามคำนิยามของ Carroll ไปโดยปริยาย

กฤษดา เกิดดี (๒๕๔๗) กล่าวว่า การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุด คือการเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยอง อันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น 'ผู้ฆ่า' หรือ 'นักล่า' มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาด ตลอดจนจนถึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง" ทั้งนี้ยังกล่าวถึงความสยดสยองที่เกิดจาก 'ความตายและการฆ่าฟัน' ทั้งยังเกิดจาก 'ฆาตกรโรคจิต' และ 'สัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง'

และภาพยนตร์สยองขวัญยังมีลักษณะที่พาดพิงถึงภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น (mystery film) และภาพยนตร์เขย่าขวัญ (thriller film) แต่ก็มีแตกต่างกันในหลายประเด็น ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นมักจะเป็นงานที่เน้นทางการกำหนดเรื่องราวให้เต็มไปด้วยความซับซ้อนเงื่อนงำ พยายามดึงความสนใจให้ต้องติดตาม แล้วในที่สุดก็มีการเฉลยหรือคลี่คลายปมในตอนท้าย ส่วนภาพยนตร์เขย่าขวัญมักจะเน้นที่การสร้างบรรยากาศให้น่ากลัว เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะใกล้ชิดกับภาพยนตร์สยองขวัญ ความแตกต่างก็คือว่าเป็นงานที่ไม่เน้นทางการฆ่าฟัน ไม่แสดงถึงเลือดและความตายอย่างแจ่มแจ้ง ภาพยนตร์สยองขวัญบางเรื่องอาจเป็นแนวเขย่าขวัญหรือเป็นแนวลึกลับตื่นเต้นก็ได้ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาที่

องค์ประกอบหลัก จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ในกลุ่มดังกล่าว ภาพยนตร์สยองขวัญเขย่าขวัญ และลึกลับ ตื่นเต้น ต่างก็ต้องพึ่งพาองค์ประกอบหลักที่ไม่แตกต่างกัน

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (๒๕๒๘, อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี (๒๕๔๗)) กล่าวถึงองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์สยองขวัญ 4 ประการ ได้แก่

- **moments of suspense (ช่วงตื่นเต้นระทึกใจ)** เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการหวาดผวาสูดซัด ซึ่งจะมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกร ผี ปีศาจ หรือสัตว์ประหลาดในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
- **helpless character (ตัวละครที่ช่วยเหลือตนเองไม่ได้)** เป็นองค์ประกอบในส่วนของตัวละคร เป็นตัวละครซึ่งตกอยู่ในสภาวะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้อันเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆ ตามแต่จะกำหนด ส่วนมากมักเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยว และถูกตัดขาดจากสังคมภายนอก หรืออย่างน้อยเพียงชั่วขณะ ยกตัวอย่างลักษณะหรือแนวทางของเรื่องที่ใช้กันมากได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ในที่พักตามลำพังแล้วถูกฆาตกรคุกคามโดยเธอไม่สามารถจะต่อกรได้เลย คนดูจึงต่อเอาใจช่วยเพื่อให้เธอรอดพ้น ซึ่งทำให้คนดูได้รับความบันเทิงเป็นอย่างมากจากการเอาใจช่วยดังกล่าว
- **trapped situation (สถานการณ์จมนม)** ได้แก่สถานการณ์จมนมที่อาจกินเวลาสั้นๆ ช่วงใดช่วงหนึ่งของภาพยนตร์ หรืออาจกินเวลาตลอดทั้งเรื่อง กฤษดาได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Tremors (1990) ที่ตัวละครที่อยู่ในเมืองเล็กๆ ในชนบท ห่างไกลความเจริญ และถูกตัดขาดจากดลกภายนอก เผชิญกับการคุกคามของสัตว์ประหลาด นอกจากนั้นการใช้องค์ประกอบแบบ trapped situation อาจนำไปสู่การเกิดองค์ประกอบอื่นๆ ตามมา โดยได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง The Silence of the Lambs (1991) เมื่อตัวละครเอฟบีไอสาวตกอยู่ในสถานการณ์จมนมในช่วงท้ายเรื่อง เธอต้องเอาชีวิตรอดภายในบ้านที่ปิดไฟมืดของฆาตกรด้วยตัวคนเดียว ไร้ซึ่งกองกำลังช่วยเหลือ ทำให้เธอกลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (helpless character) และก่อให้เกิดช่วงเวลาดึงดูดตื่นเต้นระทึกใจ (moments of suspense)
- **psychic element (องค์ประกอบทางจิตวิทยา)** เป็นเหตุผลทางจิตวิทยา โดยส่วนมากจะมีการกำหนดไปที่ผู้เป็นฆาตกรอย่างเฉพาเจาะจง กฤษดา ยกตัวอย่างว่า ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมาก หากตัวละครเป็นผู้ร้ายหรือเป็นนักฆ่า ถ้าหากเป็นมนุษย์แล้วมักจะป่วย

เป็นโรคจิตเภทเสมอ พร้อมยกตัวอย่างตัวละคร นอร์แมน เบตส์ (Norman Bates) จากภาพยนตร์เรื่อง Psycho (1960) ที่มีลักษณะเป็นคนสองบุคลิก และปลอมตัวเป็นแม่ของตนเองที่ตายไปแล้ว ทุกครั้งที่ก่อเหตุฆาตกรรม

นอกจากนี้ฉากและสถานที่มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกื้อหนุนให้เกิดองค์ประกอบด้านต่างๆ ทั้ง 4 ประการ ในเรื่องของสถานที่ ภาพยนตร์สองขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยวห่างไกลผู้คน และภาพยนตร์สองขวัญมักเน้นการใช้ความมืด การจัดแสงต่ำ (low key) เป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัว และดักทำร้ายเหยื่อ

3.4.3.2 ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สองขวัญโดยสังเขป

เมื่อภาพยนตร์ได้ถือกำเนิดขึ้นในปลายศตวรรษที่ 19 หลังจากที่พี่น้องลูมิแอร์ (Lumiere Brothers) คิดค้นกล้องที่ทั้งสามารถถ่ายและฉายภาพเคลื่อนไหวได้สำเร็จ (Cinematograph) และได้ออกฉายแก่สาธารณชนเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1895 และได้รับความนิยมนับแต่นั้นเป็นต้นมา จนมีการผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้นออกมาเป็นจำนวนมาก โดยขณะนั้นมักเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายภาพทิวทัศน์ หรือผู้คนสามัญธรรมดาทั่วไป เช่น รถไฟจอดเทียบชานชาลา ลูกจ้างจำนวนมากเดินออกจากโรงงานหลังเวลาเลิก เป็นต้น กระทั่ง ฌอร์จ เมลีสส์ (Georges Melies) ริเริ่มการสร้างภาพยนตร์แบบเล่าเรื่อง (Narrative) และมักเป็นภาพยนตร์มีเนื้อหาตื่นตาตื่นใจเพื่อดึงดูดผู้ชม อาทิ A Trip to the Moon (1902) นอกจากนี้เมลีสส์ยังเป็นผู้ริเริ่มสร้างภาพยนตร์สองขวัญเป็นเรื่องแรกๆ อย่าง The Haunted Castle (1896) ที่แม้จะมีความยาวเพียง 3 นาที แต่ก็นับเป็นก้าวแรกของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สองขวัญ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังคงสร้างความน่ากลัวจากการได้เห็นผีห่มผ้าคลุมขาว นกรูปร่างประหลาด หรือตัวละครที่มีอิทธิฤทธิ์หายตัวไปมาได้ และฉากของเรื่องที่เป็นบ้านผีสิงดูคล้ายกับบ้านผีสิงตามงานเทศกาลที่มีลักษณะชวนให้หรรษามากกว่าสร้างความน่ากลัว

ในช่วงศตวรรษที่ 20 มีการสร้างภาพยนตร์สองขวัญที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะแนวทางเอกซเพรสชันนิสม์ของเยอรมัน (German Expressionism) ที่ขบเน้นการแสดงออกถึงความสภาวะทางจิตใจที่วิตกกังวล ผ่านการนำเสนอภาพที่บิดเบือนความเป็นจริงทางกายภาพและการใช้มุมกล้องที่ผิดธรรมดาเพื่อแสดงออกถึงความบิดเบี้ยวทางจิตใจ ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง Nosferatu (1922) ของฟรีดริช วิลเฮล์ม เมอร์เนา (F.W. Murnau) ว่าด้วยผีดิบดูดเลือด (vampire) The Cabinet of Dr. Caligari (1920) ของโรแบร์ ไวเนอ (Robert Wiene) ที่ต่างนำเสนอภาพความวิปริตในจิตใจของตัวละครผ่านการใช้ความมืด แสงเงา และภาพฉากหลังที่บิด

เบี่ยงจากความเป็นจริง อีกทั้งยังมีผู้สร้างภาพยนตร์ในแนวทางเอกซเพรสชันนิสม์ชาวยุโรปอีกมากมาย อาทิเช่น ฟริทซ์ ลัง (Fritz Lang), บิลลี ไรล์เดอร์ (Billy Wilder), โรแบร์ต ซ็อดมัท (Robert Siodmak), ไมเคิล เคอร์ติซ (Michael Curtiz) ที่อพยพไปยังสหรัฐอเมริกาหลังจากถูกกีดกันจากเผด็จการอำนาจนาซี และเมื่อได้ทำงานในวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็ได้นำเอารูปแบบศิลปะภาพยนตร์แบบเยอรมันเอกซเพรสชันนิสม์ติดตัวไปด้วย ซึ่งเป็นรูปแบบที่มีอิทธิพลต่อภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์แนวทางแบบฟิล์ม noir ในเวลาต่อมา (กฤษดา เกิดดี, ๒๕๔๗)

ในทศวรรษที่ 1930 และ 1940 มีการบุกเบิกการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญจากสตูดิโอใหญ่ของฮอลลีวูดออกมามากมาย โดยส่วนมากมักได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมคลาสสิกที่ได้รับความนิยมในอดีต เช่น Frankenstein (1931), Dracula (1931) เรื่องราวเกี่ยวกับปีศาจหรือสัตว์ประหลาด เช่น ‘มนุษย์หมาป่า’ The Wolf Man (1941) หรือ The Mummy (1932) หรือเรื่องราวที่อิงวิทยาศาสตร์ (science fiction) อย่าง Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1931) โดยมักจับเน้นความน่ากลัวจากลักษณะที่ชวนสยองโดยธรรมชาติของตัวละครปีศาจหรือสัตว์ประหลาด

อีกทั้งในช่วงต้นทศวรรษที่ 1940 ได้มีการบุกเบิกการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญทุนต่ำโดยสตูดิโอ RKO Pictures โดยมอบหมายให้ วาล ลิวตัน (Val Lewton) เป็นผู้ควบคุมการสร้างและเปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์จากยุโรปอย่าง แจกส์ ตูร์เนอร์ (Jacques Tourner) และผู้กำกับที่จะสร้างผลงานสำคัญหลายเรื่องในยุคต่อมาอย่าง โรเบิร์ต ไวส์ (Robert Wise) และมาร์ก ร็อบสัน (Mark Robson) ได้มีผลงานกำกับภาพยนตร์สยองขวัญ โดยภาพยนตร์สยองขวัญที่ลิวตันให้คำนิยามว่าเป็น ‘งานสยองขวัญเชิงจิตวิทยา’ มีลักษณะที่โดดเด่นคือ เน้นที่การวางปมและการสร้างความตื่นเต้น แทนที่จะเป็นการแสดงภาพความสยดสยองอย่างแจ่มแจ้ง (กฤษดา เกิดดี, ๒๕๔๗) แต่อาศัยการบ่งบอกผ่านภาพบรรยากาศลึกลับดำมืด ไม่ว่าจะด้วยการจัดแสงเงาเช่นเดียวกับภาพยนตร์สยองขวัญแบบเอกซเพรสชันนิสม์ของเยอรมันในอดีต กระทั่งการใช้ความเงิบเพื่อสร้างความหลอกหลอน เป็นต้น ภาพยนตร์สยองขวัญที่โดดเด่นในลักษณะดังกล่าว อาทิ เช่น Cat People (1942), I Walked With A Zombie (1943) และ Isle of the Dead (1946) เป็นต้น

และในทศวรรษที่ 1950 ในสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์สยองขวัญประเภท ‘มนุษย์ต่างดาวบุกโลก’ ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง ภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวจับเอาประเด็นทางสังคมร่วมสมัย โดยมีแก่นอยู่ที่จิตวิทยาและความคิดทางการเมือง การที่ภาพยนตร์สยองขวัญมีการกล่าวถึงตัวนอกโลกและผู้เยี่ยมชมจากต่างดาว สะท้อนให้เห็นถึงปฏิกิริยาของผู้ชมและผู้สร้างที่มีต่อการบุกกรุกและการแผ่ขยายของลัทธิคอมมิวนิสต์ ตลอดจนการแสดงสภาวะตึงเครียดของ

สงครามเย็นในยุคแรกได้เป็นอย่างดี (กฤษดา เกิดดี, ๒๕๔๗) ภาพยนตร์สยองขวัญประเภทดังกล่าวที่โดดเด่น อาทิเช่น The Thing from Another World (1951) และ Invasion of the Body Snatcher (1956) เป็นต้น

เมื่อต้นทศวรรษที่ 1960 อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ผู้กำกับซึ่งได้ฉายาว่า ‘ราชาภาพยนตร์ระทึกขวัญ’ ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Psycho (1960) และได้กลายเป็นปรากฏการณ์ที่ผู้ชมและนักวิจารณ์พากันกล่าวขวัญในเรื่องความน่าสะพรึงกลัวมาจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวไม่เพียงแต่จะเปิดทางสู่ความเป็นไปได้ใหม่ให้กับภาพยนตร์สยองขวัญ เช่น การเป็นต้นแบบให้กับภาพยนตร์สยองขวัญประเภทไล่เชือด (slasher) ที่มีการไล่ฆ่าเหยื่อทีละรายโดยฆาตกรโรคจิต แต่ยังเปิดโอกาสให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในด้านเทคนิคของภาพยนตร์ อาทิเช่น การใช้มุมกล้องและการตัดต่อในการสร้างความสยองขวัญในฉากฆาตกรรมของเรื่อง

เมื่อเข้าสู่ช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 เมื่อภาพยนตร์สีได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย และภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องเริ่มปรากฏการนำเสนอภาพสยองด้วยการใช้สีที่จัดจ้าน เช่น สีแดงฉานของเลือด ยิ่งเมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 1970 เริ่มมีการนำเสนอภาพความสยองอย่างประจักษ์แจ้งยิ่งขึ้น อาทิเช่น ภาพเลือดไหลนองกับพื้น อวัยวะภายในของมนุษย์ไหลออกมา กองข้างนอก บาดแผลจากคมมีด ชิ้นส่วนร่างกายขาดออกจากกันอย่างน่าสยอง ดั่งเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Texas Chainsaw Massacre (1974) ของโทบี ฮูเปอร์ (Tobe Hooper) หรือภาพยนตร์สยองขวัญอิตาลี (giallo horror) ของดาร์ริโอ อาร์เจนโต (Dario Argento) อย่าง Deep Red (1975) หรือ Suspiria (1977) เป็นต้น และเมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 1980 ภาพเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์สยองขวัญ ในยุคดังกล่าวภาพยนตร์สยองขวัญแนวไล่เชือดได้รับความนิยมอย่างสูง และมีการสร้างออกอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาพยนตร์ชุด Friday the 13th, Halloween หรือ A Nightmare on Elm Street ที่การสังหารโหดที่เต็มไปด้วยเลือด และความสยองเป็นสิ่งที่ไม่คาดคิด อีกทั้งยังมีการสร้างออกมามากมายตลอดช่วงปลายทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา

ในช่วงทศวรรษที่ 2000 ภาพยนตร์สยองขวัญประเภทเหนือธรรมชาติ (supernatural horror) กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง เห็นได้ชัดจากกระแสตอบรับที่ดีทั้งทางด้านรายได้และคำวิจารณ์ของภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง The Sixth Sense (1999) และ The Others (2001)

และเมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 2010 ความนิยมภาพยนตร์สยองขวัญประเภทเหนือธรรมชาติได้รับความนิยมสูงสุด โดยสังเกตได้จากภาพยนตร์สยองขวัญที่นิยมสร้างกันมากในช่วงเวลาดังกล่าว อาทิเช่น ภาพยนตร์ชุด Paranormal Activity, Insidious, และ The Conjuring ที่มีการสร้างภาคต่อ (sequel) ออกมามากมาย และแนวทางสำคัญให้แก่สตูดิโอและผู้สร้างในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องในเวลาต่อมา ภาพยนตร์สยองขวัญดังกล่าวมักปรากฏกลวิธีกลการสร้างความสยองขวัญใหม่ๆ เพื่อ ‘หลอก’ คนดูที่คุ้นชินกับการชมภาพยนตร์สยองขวัญนับตั้งแต่อดีต อาทิเช่น มีการสร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ ผสานไปกับการแสดงภาพความสยดสยองอย่างประจักษ์แจ้งได้อย่างลงตัวยิ่งขึ้น และมักปรากฏลูกเล่นอย่าง ‘ฉากสะดุ้งหลอก’ (jumpscare) ที่ได้รับความนิยมและกลายมาเป็นสิ่งธรรมดาสามัญในภาพยนตร์สยองขวัญยุคปัจจุบัน

ผู้สร้างภาพยนตร์มักจะไม่ลังเลที่จะสร้างภาพยนตร์สยองขวัญ เพราะเสี่ยงต่อการขาดทุนน้อยมาก ในขณะที่เดียวกัน ผู้ชมก็ยังไม่มีความมั่นใจที่จะเสื่อมความนิยมในสื่อบันเทิงที่บรรจด้วยความน่าเกลียดสะพรึงกลัวเช่นนี้ (Maurice Babbis, 1990 (อ้างถึงใน ฌ็อง-ฌัก ว็องซ็อง (๒๕๕๒)) อีกทั้งความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญซึ่งนิยมสร้างในสหรัฐอเมริกา ก็ยังข้ามทะเลไปยังฟากตะวันออก เช่น ประเทศญี่ปุ่น และส่งอิทธิพลให้กับผู้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่นรุ่นต่อมา จนเกิดเป็นกระแสภาพยนตร์สยองขวัญแบบ ‘J-Horror’ นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา ที่ต่างได้รับเป็นที่โจษจันในเรื่องความสยองแบบเฉพาะตัว และมักแอบแฝงประเด็นปัญหาในของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัยไว้ในเนื้อเรื่อง อาทิเช่น The Ring (1998), Ju-On: The Curse (2000) รวมไปถึงภาพยนตร์สยองขวัญของคิโยะชิ คุโรซะวะอีกด้วย

บทที่ 4

ผลการศึกษา

จากการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญขนาดยาวของ คิโยะชิ คุโรซะวะะ ทั้ง 7 เรื่อง ด้วยกรอบความคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สามารถเรียบเรียงผลการศึกษาดังนี้

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992)




ภาพที่ 2.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground (1992)

4.1.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ¹

อะกิโกะเข้ามาทำงานใหม่ในแผนกซื้อขายภาพวาดเล็กๆ ในอาคารสำนักงานแห่งหนึ่ง ระหว่างเดินทางเธอได้ฟังเรื่องอดีตซูโม่ที่ก่อเหตุฆาตกรรมโหดเมื่อ 3 ปีก่อน แต่ศาลตัดสินว่าวิกลจริตจึงถูกปล่อยตัว เมื่อมาถึงเธอได้พบเพื่อนร่วมงานอย่าง คุรุเมะ หัวหน้าแผนกวัยกลางคนที่ภายนอกดูดุร้ายแต่แท้จริงแอบปลื้มในตัวอะกิโกะ, ฮะนะเอะ หญิงสาวที่ดูไม่ค่อยรู้เรื่องราว, โนะโนะมุระ หนุ่มผู้พยายามเข้าหาอะกิโกะ และโยชิโอะกะ ชายวัยกลางคนที่ดูไม่สู้คน ทั้งยังได้พบกับเฮียวโตะ หัวหน้าจากอีกแผนกที่ดูไม่เอาไหนและยังชิงชังทุกคนในแผนกอะกิโกะทำงานอยู่

¹ ในลำดับถัดไป เมื่อมีการยกตัวอย่างภาพประกอบจากภาพยนตร์ ผู้วิจัยขอใช้สัญลักษณ์เชื่อม  แทนช็อต (shot) ยาวต่อเนื่อง 1 ช็อต และ

ใช้สัญลักษณ์เชื่อม  แทนการตัดภาพ (cut) โดยนับช็อตที่เชื่อมต่อกันด้วยสัญลักษณ์เหล่านี้เป็น 1 ภาพ และเรียงลำดับภาพตามทิศทางของลูกศร



ภาพที่ 2.2 ฉากไตเติ้ลของเรื่องที่ปรากฏภาพจัดแสงแบบ low key เห็นคล้ายเป็นร่างเงาของชายในเสื้อคลุม

เธอเข้ามาทำงานโดยหารู้ไม่ว่า พุจิมะ รู อิตซุโมะร่างยักษ์ผู้เคยก่อคดีฆาตกรรมเมื่อ 3 ปีก่อน ก็เพิ่งเข้ามาเป็นยามรักษาความปลอดภัยที่อาคารแห่งเดียวกันได้ไม่กี่วัน เขาอยู่ในห้องทำงานร่วมกับยามและเพื่อนยามอีกคนที่มีปัญหาเรื่องนี้สินระหว่างกัน พุจิมะรुकอยสอดส่องผู้คนในตึกผ่านโทรทัศน์วงจรปิดในแต่ละวัน และเขาสนใจในตัวอะกิโกะเป็นพิเศษหลังจากได้เห็นภาพถ่ายของเธอ

วันต่อมายามคนหนึ่งไม่มาทำงาน เมื่อยามอีกคนเช็กดูในห้องพักปรากฏว่าพุจิมะรูได้ข้ายัดศพยามอีกคนไว้ในตู้ล็อกเกอร์ เมื่อยามเห็นดังนั้นก็กลัวจนไม่กล้าพูดอะไร



ภาพที่ 2.3 ภาพข้ามไหล่ของชายลึกลับ (พุจิมะรู) ที่กำลังขับรถมาทำงาน



ภาพที่ 2.4 พุจิมะรูกำลังมองรูปของอะกิโกะอย่างสนใจ



ภาพที่ 2.5 พุจิมะรูเดินเข้ามาให้ห้องพักยาม เห็นร่างใหญ่โตของเขาเพียงท่อนล่าง



ภาพที่ 2.6 พุจิมะรูที่กำลังเดินลงบันได เห็นเพียงขาของเขา



ภาพที่ 2.7 โยชิโอะกะเข้าไปซุงกาแฟในครัว ที่มีฉากกั้นใสอำพรางไว้



ภาพที่ 2.8 เขาเห็นฟูจิมารุเป็นครั้งแรกเพียงเงาผ่านฉากกั้นใส



ภาพที่ 2.9 ยามพบเลือดแดงฉานไหลออกจากตู้ล็อกเกอร์

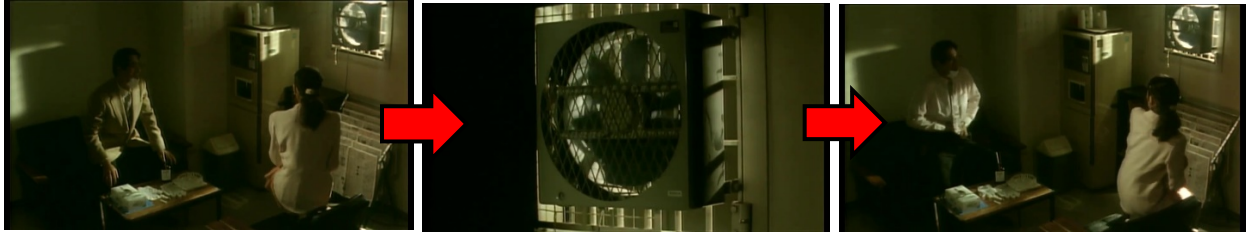


ภาพที่ 2.10 ในตู้ล็อกเกอร์มีศพของยามอีกคน



ภาพที่ 2.11 ฟูจิมารุ ผู้ลงมือฆ่า มองด้วยสีหน้าเรียบนิ่ง มีการจัดแสงโดยให้เงาดำบดบังครึ่งซีกใบหน้า

วันหนึ่งหัวหน้าครูเมะมีที่ท่าจะทำอนาจารอะกิโกะ เธอหนีมาหลบในห้องเก็บเอกสาร แต่กลับออกไปไม่ได้เพราะประตูปิดล็อกจากด้านนอก เธอโทรแจ้งให้ยามมาช่วย ระหว่างรอเธอได้ยินเสียงทุบดังมาจากประตูอีกฟาก เธอตกใจที่เห็นว่ามีคนกำลังพยายามพังประตูเข้ามาจากอีกฝั่ง ยามมาเปิดประตูได้ทันเวลาเธอก็หนีออกไปได้ เธอไม่รู้ตัวว่าทำต่างหูข้างหนึ่งตกไว้ ยามพาอะกิโกะไปส่งที่แผนกแต่กลับถูกหัวหน้าครูเมะกล่าวหาว่าทำไม่ดีไม่ร้ายเธอ เขาคิดจะใช้ประโยชน์จากฟูจิมารุโดยขอให้เขาช่วยทำร้ายร่างกายหัวหน้าครูเมะที่เคยต่อว่าเขา



ภาพที่ 2.12 หัวหน้าครูเมะชวนอะกิโกะเข้ามาให้ห้องพัก และทำท่าจะทำอาจารย์เธอ มีการแทรกภาพใบพัดลมในห้องคั่นเพื่อขยายอารมณ์ตึงเครียด



ภาพที่ 2.13 อะกิโกะติดอยู่ในห้องเก็บเอกสารตามลำพัง
ภาพแบบ long shot ให้ความรู้สึกกว้างเวง



ภาพที่ 2.14 ภาพค่อยๆ dolly เข้าไปยังประตูเหล็กที่มีคนพยายามพังเข้ามา



ภาพที่ 2.15 อะกิโกะตกใจที่เห็นคนพยายามพังประตูเหล็กเข้ามา



ภาพที่ 2.16 เธอลงมาตามหாயามที่ห้องใต้ดิน บรรยากาศมืดสลัว

ทางด้านอะกิโกะก็รู้สึกไม่สบายใจที่ได้ยินเพื่อนร่วมงานเล่าว่าเห็นยามร่างยักษ์เดินสวนต่างหูข้างหนึ่งไปมา เธอเดินตามหาเขาไปถึงห้องใต้ดิน ที่นั่นมีรูปถ่ายของเธอแขวนไว้กลางห้อง เธอเห็นยามร่างยักษ์เดินเข้ามาจิ้งหาที่หลบ และเห็นว่าเขาสวมต่างหูอีกข้างที่หายไปของเธอ เมื่อสบโอกาสเธอก็รีบหนีออกมา

หลังเลิกงานหัวหน้าครูเมะถูกฟูจิมะรุด้กทำร้ายเจ็บสาหัส เขาถูกลากไปยังห้องใต้ดิน ฟูจิมะรุด้กเขาช็อตกับแผงไฟฟ้าจนหมดสติ จากนั้นถูกจับหักแขนขาและถูกถ่วงคลุมหัวจนขาดอากาศเสียชีวิต ยามเห็นดังนั้นก็ตกใจสุดขีด เนื่องจากไม่ได้ตั้งใจให้เขาถูกฆ่าตาย วันต่อมาทุกคนต่างสงสัยที่หัวหน้าครูเมะไม่มาทำงาน เมื่อยามลงไปยังห้องใต้ดินเพื่อเก็บกวาด ก็พบฟูจิมะรุด้กกำลังฆ่าช่างซ่อมไฟ เขาพยายามจะหนีแต่ไม่สำเร็จ ซ้ำยังถูกฟูจิมะรุด้กทำร้ายสาหัสปางตาย



ภาพที่ 2.17 และ 2.18 พุจิมะรูลากหัวหน้าครูเมะลงมาฆ่าที่ห้องใต้ดิน มีการใช้มุมกล้องแบบ low angle นำเสนอฆาตกรให้ดูมีพลังกำลัง

คืนนั้นทุกคนอยู่ทำงานที่แผนกจนค้ำ อะกิโกะออกไปชงกาแฟ เธอเดินเข้าไปดูบริเวณบันไดหนีไฟ แต่กลับออกมาไม่ได้เพราะประตูล็อกจากอีกด้าน เธอเดินลงไปตามบันได เห็นยามที่กำลังคลานบนพื้น เธอพยายามจะช่วยเหลือ แต่พุจิมะรุเข้ามาใช้กระบองฟาดเขาเสียชีวิต อะกิโกะรีบหนีกลับขึ้นบันไดหนีไฟจนพบ โยชิโอะกะที่ออกมาตามหาเธอ เธอบอกเขาว่าควรรีบหนีออกจากอาคารทันที โนะโนะมุระที่ปลีกตัวไปชงกาแฟถูกพุจิมะรุสังหารโหดกลางห้องครัว เมื่อทุกคนพบศพเขาจึงพยายามจะแจ้งตำรวจ แต่สายไปแล้ว เนื่องจากพุจิมะรุได้ตัดไฟฟ้าและสายโทรศัพท์ของอาคาร



ภาพที่ 2.19 ภาพค่อย ๆ dolly ไปด้านข้างเพื่อจับภาพประตูบันไดหนีไฟแง้มที่ค่อย ๆ แง้มปิดที่สุดทางเดินโถงยาว จากนั้นอะกิโกะจึงเดินไปดู



ภาพที่ 2.20 อะกิโกะพยายามนอนเจ็บบนพื้น พร้อมกับพุจิมะรุเดินเข้ามาพยายามจนตาย อะกิโกะวิ่งหนีไป จัดแสงเงาดีมาก และให้พื้นหลังสว่าง (back light) จนเห็นตัวละครเป็นเพียงร่างเงา (silhouette)

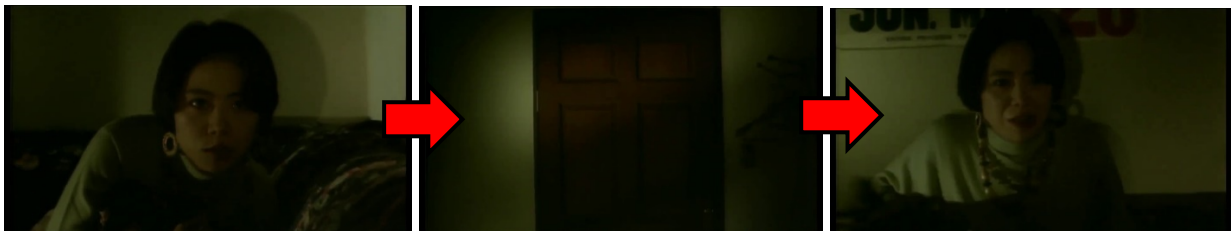


ภาพที่ 2.21 และ ภาพที่ 2.22 โนะโนะมูระถูกฟูจิโมะริฆ่าโหดกลางห้องครัว มีการใช้ฉากกั้นใส่อำพรางอีกครั้ง

เฮียวโตะเผชิญหน้ากับฟูจิโมะริกลางทางเดินและหนีมาได้ เขามาสมทบกับทุกคนและพาทุกคนไปซ่อนตัวที่ห้องทำงานของเขา เขานึกขึ้นได้ว่ายังสามารถส่งข้อความขอความช่วยเหลือจากเครื่อง Telex ในห้องแผนกได้ โยชิโอะกะอาสาเป็นคนไป เขาส่งสัญญาณสำเร็จ แต่ก็ถูกฟูจิโมะริจับได้และถูกทำร้ายสาหัส เฮียวโตะและอะกิโกะออกไปช่วยเขา ทั้งอะนะเอะไ้ว่ตามลำพังในห้อง ฟูจิโมะริเจอตัวเธอและจับเธอยัดเข้าไปในตู้ล็อกเกอร์ จากนั้นใช้กำลังมหาศาลกระโจนใส่หลายครั้งจนตู้บี้แบนไปพร้อมกับร่างของเธอ



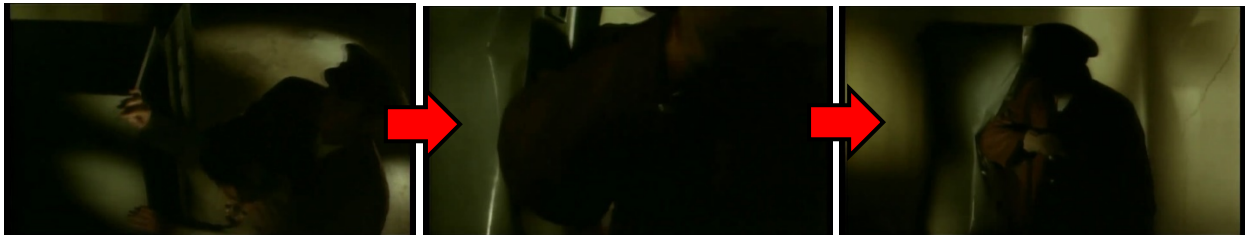
ภาพที่ 2.23 ภาพตัดสลับระหว่างโยชิโอะกะที่กำลังส่งข้อความขอความช่วยเหลือ และประตูที่ฟูจิโมะริพยายามเปิดเข้ามา



ภาพที่ 2.24 ภาพตัดสลับระหว่างอะนะเอะที่กำลังหวาดกลัว และประตูที่ฟูจิโมะริพยายามเปิดเข้ามา



ภาพที่ 2.25 สະนะอะเวะวิ่งหนีจากฟูจิโมะรุ เห็นเงาร่าง (silhouette) ใหญ่โตของเขาอยู่เบื้องหลัง

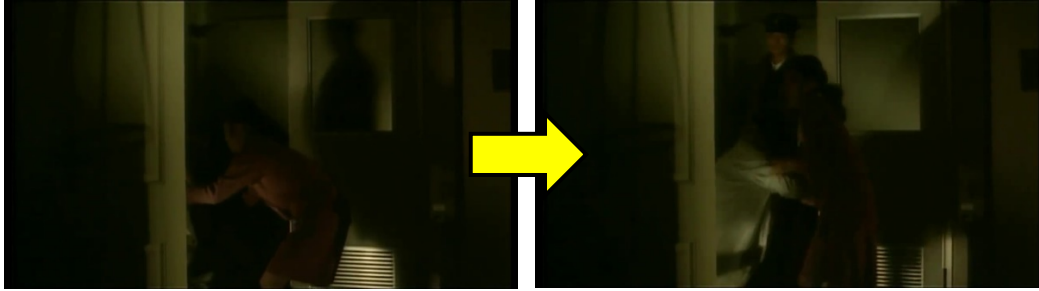


ภาพที่ 2.26 ฟูจิโมะรุจับสະนะอะเวะมัดใส่ตู้ล็อกเกอร์ แล้วใช้กำไลมหาศาลอัดตู้พร้อมกับร่างของเธอจนบีบแบน



ภาพที่ 2.27 สภาพของสະนะอะเวะหลังจากนั้น

พวกเขาช่วยโยชิโอะกะกลับมาได้ และต่อมาปะทะกันกับฟูจิโมะรุ เฮียวโตะถูกทุบลงกับพื้นจนสลบ เธอขอไม่ให้เขาทำร้ายเฮียวโตะ และถามเหตุผลที่เขาทำเช่นนี้ ฟูจิโมะรุบอกเหตุผลที่ให้อะกิโกะฟัง ว่านั่นคือธรรมชาติของเขา เขาถามอะกิโกะว่ายอมรับในตัวเขาได้หรือไม่ อะกิโกะปฏิเสธเสียงแข็ง เฮียวโตะฟื้นขึ้นมาและใช้ใบมีดตัดกระดาษพันลงไปที่คอของฟูจิโมะรุ เขาผงะ เลือดไหลนอง และเดินกุ่มแผลออกไปจากห้อง ทุกคนได้ยินเสียงไซเรนดังแว่วใกล้เข้ามา



ภาพที่ 2.28 พุจิมุระเจอตัวพวกเขาและบุกเข้ามาในห้อง โดยปรากฏเป็นร่างเงาบนบานกระຈกหน้ามาก่อน



ภาพที่ 2.29 ร่างเงาของพุจิมุระที่ค่อยๆ เดินเข้ามาหาอะกิโกะ



ภาพที่ 2.30 พุจิมุระถูกเฮียวโดะฟันเข้าที่คอ เขาตั้งมิดออก เลือดไหลอาบ จากนั้นเดินออกจากห้องไป

เฮียวโดะ อะกิโกะ และโยชิโอะกะที่เจ็บสาหัสหนีออกมาจากตึกสำเร็จ เฮียวโดะเดินเข้าไปกอดภรรยาและลูกชาย โยชิโอะกะถูกส่งตัวขึ้นรถพยาบาล ส่วนอะกิโกะเดินกลับบ้าน เมื่อตำรวจไปยังห้องใต้ดินก็พบร่างไร้วิญญาณของพุจิมุระรูแฉวนคออยู่กลางห้อง



ภาพที่ 2.31 พุจิมุระทิ้งต่างหูของอะกิโกะไว้กลางกองเลือดของตัวเอง ภาพที่ 2.32 ตำรวจพบร่างของพุจิมุระแฉวนคอตายกลางห้องใต้ดิน

4.1.2 การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> ห้องหรือทางเดินมืด มีแสงสลัวๆ (ภาพที่ 2.14, 2.16, 2.20, 2.25 และ 2.32) ห้องหรือทางเดินร้างไร้ผู้คน (ภาพที่ 2.13, 2.14, 2.16, 2.19 และ 2.25) ตัวละครเดินเข้าไปยังสิ่งอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 2.14 และ 2.19) ตัวละครถูกขัง ตัดขาดจากภายนอก (ภาพที่ 2.13, 2.24 และ 2.26) ตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากกัน เห็นได้ไม่ชัดเจน (ภาพที่ 2.7 และ 2.21) เงาร่าง (silhouette) หรือโครงร่างของฆาตกรที่เดินผ่านไปมา แต่เห็นใบหน้าไม่ชัดเจน (ภาพที่ 2.2, 2.3, 2.5, 2.6 และ 2.8)
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏของภัยอันตราย และปฏิกิริยาที่เกิดจากอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> ภาพฆาตกรที่รูปร่างใหญ่ผิดปกติ (ภาพที่ 2.4, 2.5, 2.6, 2.18 และ 2.25) ภาพใบหน้าฆาตกรที่ถูกแสงเงาอำพรางบางส่วน (ภาพที่ 2.11, 2.17, 2.20, 2.25 และ 2.29) ภาพเงามืดและร่างเงาของฆาตกรที่มุ่งตรงมา (ภาพที่ 2.20, 2.25 และ 2.28) ภาพตัวละครวิ่งหนีจากฆาตกร (ภาพที่ 2.20 และ 2.25)
ขยาดแขยง	ภาพที่แสดงถึงการตายและ บาดเจ็บ	<ul style="list-style-type: none"> ภาพศพถูกจับยึดในตู้ (ภาพที่ 2.10) ภาพตัวละครถูกจับหักแขนขา (ภาพที่ 2.18) ภาพตัวละครถูกใช้ของแข็งฟาดจนตาย (ภาพที่ 2.20, 2.21 และ 2.22) ภาพตัวละครถูกอัดร่างจนแหลก (ภาพที่ 2.26) ภาพเลือดไหลนอง (ภาพที่ 2.9, 2.27, 2.30 และ 2.31) ภาพตัวละครถูกมีดฟัน (ภาพที่ 2.30) ภาพตัวละครผูกคอตาย (ภาพที่ 2.32)

ตารางที่ 1.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้าง ความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมาย ต่างๆ อยู่เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การใช้มุมกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ภาพมุมสูง (high angle): เพื่อเน้นสภาวะการตกเป็นเหยื่อของตัวละคร (ภาพที่ 2.22 และ 2.26) การใช้ภาพมุมต่ำ (low angle): เพื่อเน้นถึงอำนาจ พละกำลังของฆาตกร (ภาพที่ 2.18)
	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การเคลื่อนกล้องแบบ dolly อย่างช้า ๆ: ราวกับมีสิ่งหนึ่งพยายามคืบคลานเข้าไปใกล้ ทำให้บรรยากาศในฉากดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 2.14 และ 2.19)
	การใช้ขนาดภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ขนาดภาพ extreme long shot และ long shot: เพื่อเน้นถึงความโล่งร้างไร้ผู้คน หรือทำให้ตัวละครในภาพดูโดดเดี่ยว (ภาพที่ 2.13, 2.16, 2.17, 2.19, 2.21 และ 2.25)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 2.14, 2.16, 2.20, 2.25 และ 2.32) การเล่นแสงเงา: อำพรางใบหน้าฆาตกรด้วยเงา ขวนให้ลึกลับไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 2.11, 2.17 2.20, 2.25 และ 2.29) หรือก่อให้เกิดร่างเงา (silhouette) ดูลึกลับ (ภาพที่ 2.2, 2.3, 2.5, 2.6 และ 2.8)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การควบคุมโทนของภาพ: ทั้งเรื่องใช้สีเหลืองหม่นแกมเทา ไม่มีตัว ขวนอัดอัดสายตา ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: มีการใช้สีแดง (เลือด) บ่งบอกถึงความตาย (ภาพที่ 2.9, 2.27, 2.30 และ 2.31)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การวางตำแหน่งตัวละคร: โดยให้ตัวฆาตกรดูใหญ่ผิดปกติหรือใหญ่กว่าตัวละครอื่น (ภาพที่ 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.10 และ 2.20) การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 2.7, 2.8 และ 2.21)
	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้แก่ผู้ชม (suspense) (ภาพที่ 2.8, 2.13 และ 2.19)
การลำดับภาพ	การแทรกภาพ (insert)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อกระตุ้นอารมณ์ของฉาก (dynamic cutting) เช่น ภาพใบพัดหมุน สร้างอารมณ์ไม่ชอบมาพากล (ภาพที่ 2.12) หรือภาพเลือดไหลนอง เพิ่มความขยาดขยง (ภาพที่ 2.9, 2.22, 2.27 และ 2.31)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็นหรือได้ยิน (ภาพที่ 2.15, 2.23 และ 2.24)

ตารางที่ 1.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground

4.1.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีระทึกขวัญ (คลอเบา จังหวะปานกลาง): ฉากสถานการณ์ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 2.8, 2.16, 2.9, 2.10, 2.14, 2.15, 2.21 และ 2.28)
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> สถานที่: เสียงก้องของห้องหรือโถงทางเดินโล่ง (ภาพที่ 2.13 และ 2.19), เสียงพัดลมในห้อง (ภาพที่ 2.12) เสียงเงียบ: ฉากไฟอาคารดับ
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงฝีเท้า: ฉากที่ตัวละครเดินตามทางโถงทางเดินโล่ง (ภาพที่ 2.19) เสียงข้าวของกระทบกัน: ฉากในครัวที่ตัวละครอยู่ตามลำพัง (ภาพที่ 2.7) เสียงดังตกใจ: แก้วล้มลงบนโต๊ะ
สยองขวัญ	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีระทึกขวัญ (ดังขึ้นเรื่อยๆ จังหวะตื่นเต้น): ฉากที่ฆาตกรปรากฏตัว (ภาพที่ 2.3, 2.5, 2.9, 2.10, 2.14, 2.15, 2.21 และ 2.23)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงทุบประตูอย่างแรง: ฉากที่ตัวเอกติดอยู่ในห้องเก็บเอกสาร (ภาพที่ 2.14)
	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงร้องตกใจกลัว: เมื่อตัวละครเจออันตรายหรือฆาตกร (ภาพที่ 2.15, 2.24 และ 2.25)
ขยาดแขยง	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงกรีดร้องทรมาน: ฉากที่เหยื่อถูกฆาตกรรม (ภาพที่ 2.20, 2.21, 2.22, 2.10, 2.14, 2.15, 2.21 และ 2.26)
	เสียงการตายหรือบาดเจ็บ	<ul style="list-style-type: none"> เสียงช็อตไฟฟ้า: ฉากที่ฆาตกรจับเหยื่อช็อตกับแผงวงจรไฟฟ้า เสียงกระดูกหัก: ฉากที่ฆาตกรหักแขนหักขาเหยื่อ (ภาพที่ 2.17 และ 2.18)

ตารางที่ 1.3 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การเร่งระดับเสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> เมื่อสถานการณ์ในเรื่องอันตรายขึ้นหรือเหตุการณ์เข้มข้นขึ้น
การปล่อยให้เสียงบรรยากาศคลอเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense) เช่น ฉากที่ตัวละครเดินตามลำพังตามโถงทางเดิน บันไดหนีไฟ ห้องใต้ดิน

ตารางที่ 1.4 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง The Guard From Underground

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Door III (1996)



ภาพที่ 3.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Door III (1996)

4.2.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ

มิยะโกะ พนักงานสาวบริษัทประกันชีวิตผู้มีความมุ่งมั่นตั้งใจทำงาน แต่ด้วยความไม่ยอมใช้มารยาทหญิงในการจูงใจลูกค้าเช่นเดียวกับพนักงานหญิงคนอื่นๆ ดั่งที่ผู้บริหารต้องการ เธอจึงถูกกดดันจากที่ทำงาน อีกทั้งเรโกะ เพื่อนร่วมงานที่เคยถูกมิยะโกะจับได้ว่ามีอะไรกับลูกค้า ก็คิดเช่นเดียวกับคนอื่นๆ แม้จะถูกกดดันจากทางบริษัทในเรื่องยอดขาย อย่างไรก็ตามเธอยังคงยึดมั่นในศักดิ์ศรีของตัวเอง

เธอทราบมาว่าที่อาคารสำนักงานฝั่งตรงข้าม มีสำนักงานหนึ่งที่เธอควรจะไปเสนอการขาย ที่นั่นเธอบังเอิญพบกับมิตสึรุ ตรงบันได เขาเป็นหัวหน้าแผนกหนุ่มหล่อ ที่เปี่ยมด้วยเสน่ห์ชวนหลงใหลอย่างน่าประหลาด เขาพาเธอไปยังสำนักงาน ที่นั่นเอง เธอพบว่าพนักงานทุกคนล้วนเป็นหญิงสาว และที่น่าแปลกคือพวกเธอมีสีหน้าท่าทางไร้ความรู้สึกราวกับผีดิบ

ต่อมาเธอนัดพบกับเขาที่บาร์เพื่อคุยเรื่องธุรกิจ เธอรู้สึกได้ว่าเขาเป็นชายหนุ่มที่น่าหลงใหล และได้ทราบอีกว่าเขาแต่งงานมีภรรยาแล้ว ไม่นานเธอเริ่มสัมผัสได้ว่าเขาน่าดึงดูดไม่ใช่เฉพาะกับเธอเท่านั้น ที่บาร์เธอสัมผัสได้ว่าเหล่าผู้หญิงมีท่าที่เป็นปฏิปักษ์ต่อเธอ โดยเฉพาะขณะที่เธออยู่กับมิตสึรุ

หลังจากนั้น เหตุการณ์ประหลาดก็เริ่มเกิดขึ้นกับเธอ ทั้งร่องรอยอาเจียนถูกทิ้งไว้ตรงหน้าประตูห้องของเธอ หรือหญิงปริศนาในชุดสีแดงที่มักปรากฏกายให้เธอเห็นกลางวันแสก ๆ



ภาพที่ 3.2 และ ภาพที่ 3.3 บรรยากาศของสำนักงานที่ปกคลุมไปด้วยม่านหมอกประหลาด และยังเต็มไปด้วยพนักงานสาวทำทางไร้วิญญาณ เสียงบรรยากาศสังเคราะห์คล้ายลมพัดต่ำ ๆ ดังคลอไปตลอดทั้งฉาก ก่อให้เกิดความรู้สึกไม่ชอบมาพากลเกี่ยวกับสำนักงานแห่งนี้



ภาพที่ 3.4 ภายในบาร์ มียะโกะสัมผัสได้ถึงความเป็นปฏิปักษ์ที่หญิงสาวคนอื่นๆ มีต่อเธอ เมื่อเธออยู่กับมิทสึรุ



ภาพที่ 3.5 มียะโกะเดินกลับมาจุดเดิม เพราะเหลือบไปเห็นหญิงปริศนาในชุดสีแดง



ภาพที่ 3.6 หญิงปริศนาในชุดสีดำปรากฏกายให้มิยะโกะเห็นกลางเมืองช่วงค่ำและหายไป

มิยะโกะเล่าเรื่องมิตสึรุให้โรโกะฟัง เธอเริ่มสนใจในตัวเขาเช่นกัน ต่อมากิยะโกะเข้าไปหามิตสึรุที่สำนักงาน กลับพบว่าพนักงานสาวทุกคนล้วนมีท่าทางเป็นปฏิปักษ์ต่อเธออย่างน่าขนลุก คินนั้นเมื่อเธอไปพบมิตสึรุที่บาร์ เธอถูกเขาพยายามล่วงเกิน แต่ด้วยพลังงานลึกลับบางอย่างจากร่างกายเขา ทำให้เธอขัดขึ้นได้ยาก ระหว่างกลับบ้านคินนั้น หญิงปริศนาในชุดสีดำปรากฏกายให้เธอเห็นอีกครั้ง มิยะโกะสงสัยว่านั่นอาจเป็นภรรยาของมิตสึรุ



ภาพที่ 3.7 และ ภาพที่ 3.8 ภายในสำนักงานของมิตสึรุ พนักงานทุกคนมีท่าทางที่คุกคามเธออย่างน่าประหลาด



ภาพที่ 3.9 กลางห้องทำงานที่มีมivolหมอกประหลาดจางๆ มิตสึรุนั่งอยู่ลำพังท่าทางน่าสงสัย



ภาพที่ 3.10 มิตสึรุพยายามล้วงเงินมิยะโกะกลางบาร์ ฉากนี้ถ่ายทำแบบช็อตยาว (long take) ยิ่งสร้างความน่าอัดอั้นเครียด



ภาพที่ 3.11 ระหว่างเดินกลับบ้านกลางดึก หญิงปริศนาในชุดแดงปรากฏกายให้มิยะโกะเห็นอีกครั้ง

ต่อมามิยะโกะสืบค้นเรื่องราวของมิตสึรุ พบว่าภรรยาของเขาเสียชีวิตไปนานแล้ว และมรดกทั้งหมดได้ตกมาที่เขาเพียงผู้เดียว เธอขอให้อะเบะ นักสืบเอกชนช่วยสืบข้อมูลเพิ่มเติม เขาพบความจริงว่า พ่อแม่ของมิตสึรุเสียชีวิตที่อเมริกาใต้จากปรสิตบางชนิด หลังจากนั้นหญิงปริศนาก็ปรากฏกายอีกครั้ง



ภาพที่ 3.12 และ ภาพที่ 3.13 ระหว่างเดินกับเรโกะ เธอเห็นหญิงปริศนายืนมองเธอจากไกลๆ

วันต่อมามิยะโกะค้นหาเอกสารเกี่ยวกับมิตสึรุในห้องเก็บเอกสาร เธอถูกกลุ่มผีดิบตามรังควาน แต่ก็สามารถหนีออกมาได้ทัน ขณะเดียวกัน เรโกะไปพบมิตสึรุที่สำนักงาน เขาพยายามล้วงเงินเธอ แต่เธอก็ไม่สามารถขัดขืนเขาได้และพยายามจะหนีแต่ไม่สำเร็จ ด้านอะเบะได้ตามสืบไปถึงบ้านของมิตสึรุ ที่นั่นเขาพบกับกลุ่มผู้หญิงทำทางคล้ายผีดิบรุมต้อนเขาจนมุม และพยายามคายร่างปรสิตบางอย่างออกมาจากปากให้กับเขา



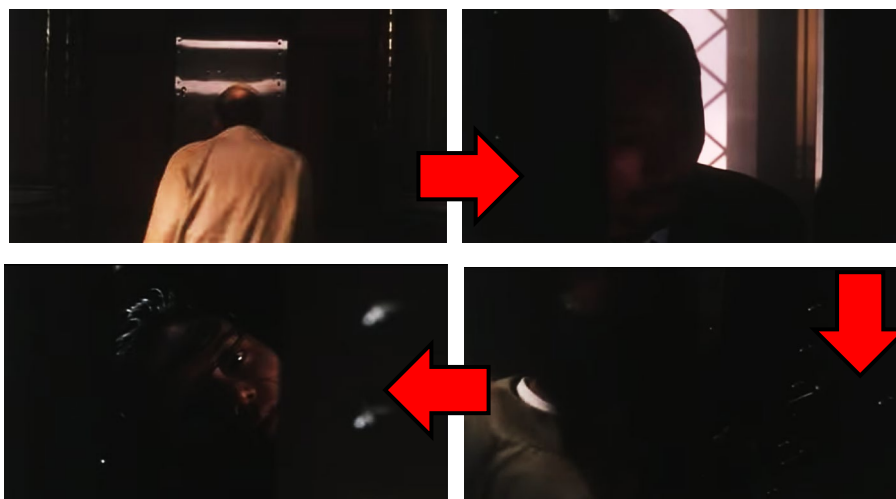
ภาพที่ 3.14 ในห้องเก็บเอกสาร มิยะโกะถูกกลุ่มผู้หญิงปริศนาตามรังควานและดูใจอย่างไม่ทันตั้งตัว เริ่มต้นด้วยช็อตยาว (long take) ที่จับภาพตัวละครเดินจากด้านหน้าไปนั่งที่โต๊ะด้านหลัง โดยเห็นร่างเงาประหลาดอยู่หลังฉากกันตลอดเวลา



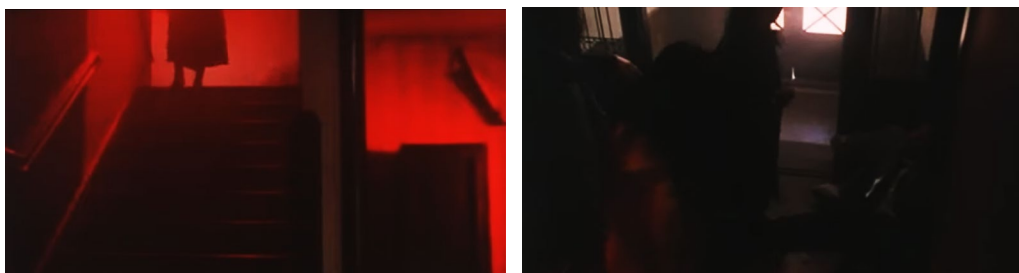
ภาพที่ 3.15 มิยะโกะพยายามหนีจากเหล่าหญิงสาวผิดิบ



ภาพที่ 3.16 ที่สำนักงานของมิทสึ เรโกะถูกเขาล่วงเกิน เธอพยายามหนีออกมาแต่ไม่สำเร็จ และพนักงานสาวทุกคนต่างทำราวกับว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้น



ภาพที่ 3.17 ในบ้านของमितสึรุ อะเบะได้ยินเสียงบางอย่างกระแทกพื้นจากหลังประตูเหล็ก เขาตกใจเมื่อได้เห็นใบหน้าของร่างไร้วิญญาณจ้องมาที่เขา

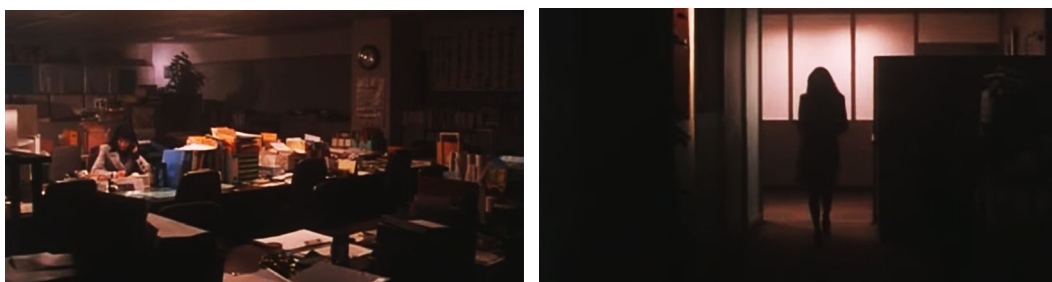


ภาพที่ 3.18 และ ภาพที่ 3.19 กลุ่มผีดิบปรากฏตัวจากทุกที่ในบ้านและต้อนอะเบะจนมุม แสงสีแดงถูกนำมาใช้กระตุ้นอารมณ์สยองขวัญ

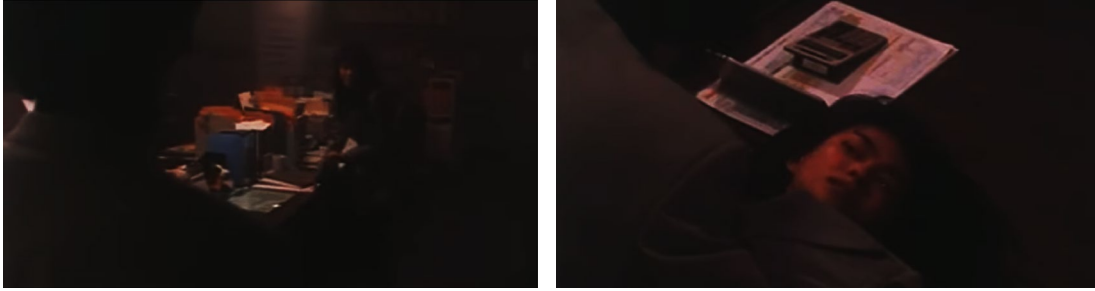


ภาพที่ 3.20 ผู้หญิงทำทางคล้ายผีดิบพยายามค้ายร่างประหลาดบางอย่างให้กับอะเบะ

คืนนั้นเธออยู่ทำงานที่สำนักงานตามลำพังจนดึก มิตสึรุโทรศัพท์มาคุกคามเธอ บอกว่าเรโกะตกเป็นของเขาแล้ว ไม่นานเขาก็ปรากฏตัวขึ้น เขาพยายามจูบเธอและค้ายประหลาดใส่ตัวเธอ



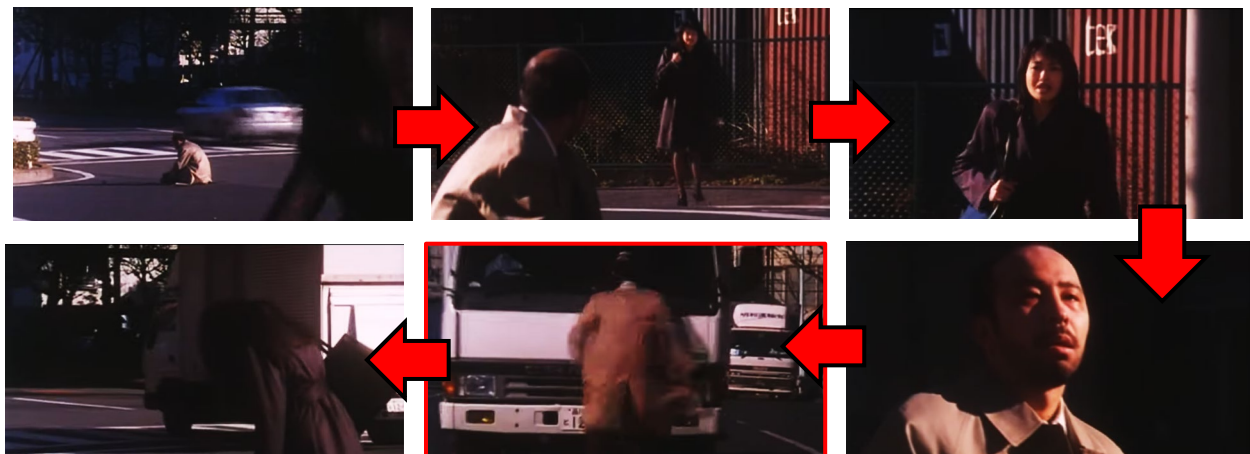
ภาพที่ 3.21 และ ภาพที่ 3.22 มียะโกะอยู่ในสำนักงานตามลำพังจนดึก



ภาพที่ 3.23 และ ภาพที่ 3.24 มิทสึรุปรากฏตัวขึ้นและพยายามคุกคามเธอ



ภาพที่ 3.25 เหล่าหญิงสาวทาสปรสิตของมิทสึรุปรากฏกายขึ้น และจ้องมองขณะที่มิทสึรุคยร่างปรสิตใส่มิยะโกะ
หลังจากนั้นมิยะโกะเริ่มมีอาการประหลาด เธอไปหาอะเบะ ที่ยืนนิ่งให้รถบรรทุกถล่มทับเสียชีวิต
กลางถนน ต่อมาเธอทราบจากเครื่องคอมพิวเตอร์ของเขาว่าภรรยาของมิทสึรุเสียชีวิตเพราะปรสิต



ภาพที่ 3.26 ฉากที่อะเบะถูกรถบรรทุกถล่มทับเสียชีวิต ภาพขณะรถชน (กรอบสีแดง) ตัดเข้ามาอย่างกะทันหัน ชวนให้ตกใจ

มียะโกะไปพบนักวิจัยด้านปรสิต จึงรู้ว่าในทวีปอเมริกาใต้มีปรสิตที่สามารถแพร่สารฟีโรโมน เพื่อดึงดูดคู่ผสมพันธุ์ได้ เธอสงสัยว่าเป็นปรสิตชนิดเดียวกับที่ตัวมิตสึรุส่งต่อให้เธอ วันนั้นเธอเข้าพบ เจ้าของของเธอและได้พยายามล่อวงเขาโดยไม่รู้ตัว เมื่อได้สติเธอก็รีบหนีออกไปด้วยความตกตื่น

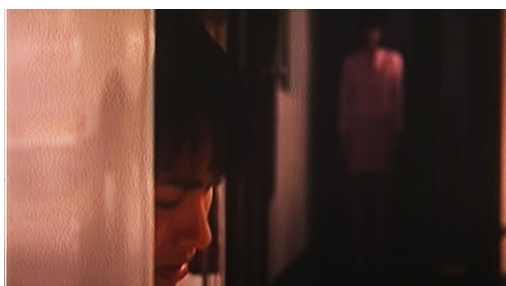
คืนนั้น เหล่าผีดิบปรสิตของมิตสึรุบุกมาที่หน้าคอนโดของเธอ เรโกะซึ่งบัดนี้กลายเป็นหนึ่งในนั้น บุกเข้ามาคุกคามเธอถึงในห้อง ก่อนจะหายลับไปพร้อมกับผีดิบทั้งหลาย



ภาพที่ 3.27 มียะโกะเห็นบานหน้าต่างเปิดอ้า เธอค่อยๆ เดินไปด้วยความหวาดกลัว ภาพลำดับไปมาระหว่างสีน้ำของตัวละครและสิ่งที่ตัวละครเห็น



ภาพที่ 3.28 เมื่อมองลงไปจึงเห็นเหล่าผีดิบปรสิตบุกมาหาเธอถึงคอนโด



ภาพที่ 3.29 เรโกะปรากฏภายในห้องของเธอ ท่าทางเนิบนิ่งไร้อารมณ์



ภาพที่ 3.30 มียะโกะปิดประตูกั้นไม่ให้เรโกะบุกเข้ามา



ภาพที่ 3.31 เรโกะตรงเข้ามาหา มียะโกะด้วยลักษณะท่าทางที่ประหลาด ผมแผ่ปลิวไสวผิดธรรมชาติ

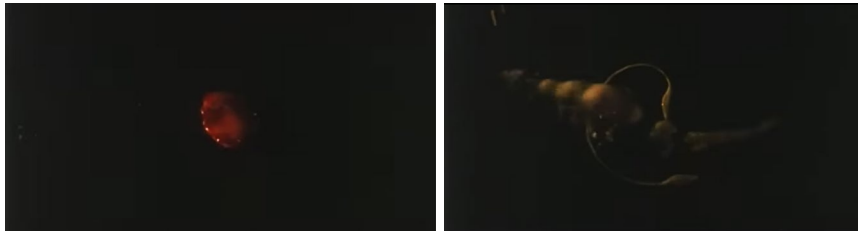


ภาพที่ 3.32 มียะโกะหนีไปหลบหลังโซฟา แต่เรโกะยังคงชะเง้องหน้ามาหาเธอ

มียะโกะตัดสินใจไปที่บ้านของมิตสึรุเพื่อสู้กลับ เธอขึ้นไปในห้องนอนของเขา ที่นั่น เขาพยายามร่วมรักกับเธอ เธอจูบกับเขาและกัดลิ้นเขาจนขาด เขาลงไปนอนกับพื้นด้วยความเจ็บปวดและคายร่างปรสิตออกมา มียะโกะใช้เท้าเหยียบและจุดไฟเผามัน จนไฟเริ่มลุกลามไปทั่วห้อง เรโกะเข้ามาในห้องอย่างไม่มีสติ มียะโกะจะพาเธอหนีแต่เธอไม่ยอม และวิ่งกลับเข้าห้องไปหามิตสึรุเพื่อยอมตายกับเขาในนั้น มียะโกะเดินกลับออกมาตามลำพัง



ภาพที่ 3.33 ปรสิตที่พยายามออกจากปากของมิตสึรุ



ภาพที่ 3.34 ลิ้นของมิตสึรุที่ถูกมียะโกะกัดจนขาด

ภาพที่ 3.35 ปรสิตโตเต็มวัยที่ออกมาจากปากของมิตสึรุ

สุดท้าย มียะโกะได้มาแทนที่มิตสึรุ และพนักงานของเธอก็มีแต่เพียงชายหนุ่มเท่านั้น



ภาพที่ 3.36 มียะโกะกลายเป็นหัวหน้าแผนกแทนที่มิตสึรุ และที่นั่นเต็มไปด้วยพนักงานชายหนุ่ม หรือทาสปรสิตของเธอนั่นเอง

4.2.2. การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Door III ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> ห้องหรือทางเดินบรรยายภาคสลับ (ภาพที่ 3.2, 3.3, 3.4, 3.7, 3.9, 3.10, 3.11, 3.14, 3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25 และ 3.36) ห้องหรือที่โล่งไร้ผู้คน (ภาพที่ 3.11, 3.14, 3.21, และ 3.22) ตัวละครเดินเข้าไปยังสิ่งที่ดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 3.2, 3.3, 3.19 และ 3.23) ตัวละครอยู่ตามลำพัง ตัดขาดจากภายนอก (ภาพที่ 3.14, 3.17 และ 3.23) ตัวละครถูกจัดวางให้มีลักษณะท่าทางที่ไม่เหมือนมนุษย์ (ภาพที่ 3.2, 3.3, 3.7, 3.8 และ 3.9) ภาพการถูกจ้องมองอย่างประหลาด (ภาพที่ 3.4 และ 3.8)
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏของภัยอันตราย และปฏิกิริยาที่เกิดจากอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> ภาพใบหน้าหรือรูปร่างของภัยอันตรายที่ประจักษ์ชัด (ภาพที่ 3.6, 3.12, 3.13, 3.14, 3.15, 3.18, 3.19, 3.31 และ 3.32) ภาพเงาร่าง (silhouette) หรือกายร่างของภัยอันตรายมุ่งตรงมา (ภาพที่ 3.5, 3.14 และ 3.15) ภาพตัวละครวิ่งหนีจากภัยอันตราย (ภาพที่ 3.14, 3.15, 3.16 และ 3.23) ภาพตัวละครถูกต้อนจนมุม (ภาพที่ 3.19 และ 3.23) ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละคร (ภาพที่ 3.10, 3.15, 3.16, 3.17, 3.20, 3.25, 3.26, 3.27, 3.31 และ 3.32)
ขยาดแขยง	ภาพที่แดงถึงการตายและบาดเจ็บ	<ul style="list-style-type: none"> ภาพศพ (ภาพที่ 3.17 และ 3.33) ภาพตัวละครถูกเล่นทပ် (ภาพที่ 3.26) ภาพตัวละครถูกกัดลิ้นจนขาด (ภาพที่ 3.34)
	ภาพที่แสดงถึงสิ่งของ หรือพฤติกรรมที่น่ารังเกียจ	<ul style="list-style-type: none"> ภาพตัวละครถูกล่วงละเมิดหรือข่มขืน (ภาพที่ 3.10, 3.16, 3.24 และ 3.25) ภาพตัวประหลาด (ภาพที่ 3.20, 3.33 และ 3.35)

ตารางที่ 2.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมายต่างๆ อยู่เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การใช้มุมกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ภาพมุมสูง (high angle): เพื่อเน้นสถานะการตกเป็นเหยื่อของตัวละคร (ภาพที่ 3.10, 3.19, 3.24, 3.30 และ 3.32) การใช้ภาพมุมต่ำ (low angle): เพื่อเน้นย้ำถึงอำนาจที่เหนือกว่าของภัยอันตราย (ภาพที่ 3.20 และ 3.32)
	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การเคลื่อนกล้องแบบ dolly อย่างช้า ๆ: ราวกับมีสิ่งหนึ่งพยายามคืบคลานเข้าไปใกล้ ทำให้บรรยากาศในฉากดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 3.7, 3.17 และ 3.27)
	การใช้ขนาดภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ขนาดภาพ extreme long shot และ long shot: เพื่อเน้นถึงความเล็กร่างไร้ผู้คน หรือทำให้ตัวละครในภาพดูโดดเดี่ยว (ภาพที่ 3.2, 3.3, 3.7, 3.9, 3.11, 3.12, 3.13, 3.14, 3.21, 3.22, 3.28 และ 3.36)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่น่าไม่ไว้วางใจ (ภาพที่ 3.4, 3.9, 3.10, 3.11, 3.14, 3.15, 3.17, 3.18, 3.19, 3.20, 3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25, 3.28, 3.29, 3.30, 3.31, 3.32, 3.33, 3.34, 3.35 และ 3.36) การเล่นแสงเงา: ก่อให้เกิดร่างเงา (silhouette) ดูลึกลับและอันตราย (ภาพที่ 3.14, 3.15 และ 3.18)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การควบคุมโทนของภาพ: ทั้งเรื่องใช้โทนสีเหลืองส้ม แบบไม่ฉ่ำตัว สร้างบรรยากาศที่น่าไม่ไว้วางใจ แคมด้วยสีชมพู เจ็อกลิ้นอายอิโรติก การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: มีการใช้สีแดง (จุดเดรสของวิญญาณ) แสดงออกถึงสิ่งที่ไม่อันตราย หรือความตาย (ภาพที่ 3.5, 3.6 และ 3.11)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การวางตำแหน่งตัวละคร: โดยให้ตัวร้ายดูกว่าตัวละครอื่น แสดงถึงความเหนือกว่า (ภาพที่ 3.8, 3.4 และ 3.30) การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 3.14 และ 3.15)
	การออกแบบลักษณะของผี	<ul style="list-style-type: none"> วิญญาณที่ปรากฏมีลักษณะหรือท่าทางที่ผิดมนุษย์ เช่น เดินด้วยท่วงท่าที่ประหลาด หรือปรากฏเป็นเงาดำ (ภาพที่ 3.12, 3.14, 3.19 และ 3.31) วิญญาณปรากฏกายได้กลางแจ้ง จึงก่อให้เกิดความไม่น่าไว้วางใจได้ตลอดเวลา (ภาพที่ 3.5, 3.6, 3.12, 3.13 และ 3.28)

ตารางที่ 2.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้แก่ผู้ชม (suspense) เช่น ฉากที่ตัวละครตกอยู่ในอันตราย (ภาพที่ 3.14, 3.16 และ 3.23)
การลำดับภาพ	การตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)	<ul style="list-style-type: none"> สร้างความตกใจไม่ทันตั้งตัวจากบรรทัด (ภาพที่ 3.26) สร้างความตกใจที่หญิงสาวชุดแดงหายลับไป (ภาพที่ 3.6)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็นหรือได้ยิน (ภาพที่ 3.4, 3.6, 3.20, 2.37 และ 3.32)

ตารางที่ 2.3 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III (ต่อ)

4.2.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Door III ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้นความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีระทึกขวัญ (คลอคงที่ จังหวะปานกลาง): ฉากเปิดเผยบรรยายภาคที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 3.2, 3.4, 3.8 และ 3.10), ฉากที่ตัวละครถูกคุกคามถึงที่ทำงาน (ภาพที่ 3.23), ฉากที่ตัวละครเห็นเหล่าผีดิบ (ภาพที่ 3.27) และฉากที่ตัวละครถูกผีหลอก (ภาพที่ 3.32) ดนตรีเบสต่ำ+เสียงประสานผู้หญิง (คลอเพียงสั้นๆ): ฉากที่หญิงปริศนาชุดแดงปรากฏตัวกลางเมือง (ภาพที่ 3.6)
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> สถานที่: เสียงก้องของโถงทางเดินโหล่งในสำนักงาน (ภาพที่ 3.7) และเสียงรถแล่นตามท้องถนนในเมือง (ภาพที่ 3.26) เสียงเงียบ: ฉากที่ตัวละครอยู่ในห้องเก็บเอกสารตามลำพัง (ภาพที่ 3.14)
	เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบรรยากาศคล้ายลมพัดต่ำ ๆ: ฉากในสำนักงาน (ภาพที่ 3.3, 3.16 และ 3.9), ฉากที่หญิงปริศนาชุดแดงปรากฏตัวครั้งแรกกลางแจ้ง (ภาพที่ 3.5), ฉากที่ตัวละครอยู่ตามลำพังในห้องเก็บเอกสาร (ภาพที่ 3.14), ฉากตัวละครพยายามหนีจากเหล่าผีดิบ (ภาพที่ 3.20) และฉากที่ผีดิบหลอกตัวละคร (ภาพที่ 3.31) เสียงคล้ายเสียงกระทบเหล็ก: หลังจากตัวละครถูกรถชน (ภาพที่ 3.26)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงฝีเท้า: ตามทางโถงทางเดินโหล่งในสำนักงาน (ภาพที่ 3.7) เสียงกริ่งโทรศัพท์กลางความเงียบ: ฉากที่มีโทรศัพท์มาคุกคามตัวละคร (ภาพที่ 3.20)

ตารางที่ 2.4 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบทสนทนาผ่านโทรศัพท์: ฉากที่ตัวละครถูกโทรศัพท์มาคุกคาม (ภาพที่ 3.20)
	เสียงแปลกประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> เสียงพูดประหลาดจากโทรศัพท์: ฉากที่ตัวละครรับโทรศัพท์ก่อนจะถูกผีดิบบุกเข้ามาในห้อง (ภาพที่ 3.20)
สยองขวัญ	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีเครื่องสาย (แหลมสูง จังหวะเร็ว): ฉากที่หญิงปริศนาชุดแดงปรากฏตัวกลางดึก (ภาพที่ 3.11), ฉากที่หญิงปริศนาปรากฏตัวกลางแจ้ง (ภาพที่ 3.12 และ 3.13), ฉากที่ร่างผีดิบไล่ตามตัวละคร (ภาพที่ 3.15), ฉากที่ตัวละครพยายามหนีจากเหล่าผีดิบ (ภาพที่ 3.20) และฉากที่เหล่าผีดิบปรากฏตัว (ภาพที่ 3.25) เสียงกระแทกต่ำของกลองเบส: ฉากที่หญิงปริศนาปรากฏตัวกลางวัน (ภาพที่ 3.12) ดนตรีคล้ายเสียงโยฮันน: ฉากที่ผีดิบปรากฏตัวในห้องตัวละคร (ภาพที่ 3.29)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงดังตกใจ: ฉากผีดิบกระชากทะเลาะกันมาคว่ำตัวละคร (ภาพที่ 3.14), เสียงกระแทกประตูเหล็กในบ้านของตัวร้าย (ภาพที่ 3.17) และเสียงรถเบรกและเสียงกระแทกร่าง เมื่อถูกรถชน (ภาพที่ 3.26)
	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงหายใจหอบถี่: ฉากที่ตัวละครพยายามถอยหนี (ภาพที่ 3.16 และ 3.20) เสียงร้องตกใจกลัว: ฉากที่ตัวละครพยายามหนี (ภาพที่ 3.16 และ 3.20)
	เสียงสัตว์ประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> เสียงคำรามของผีดิบ: ฉากที่ผีดิบบุกทำร้ายตัวละคร (ภาพที่ 3.20) เสียงร้องแหลมเล็กของปรสิต: ฉากที่ตัวละครส่งผ่านปรสิต (ภาพที่ 3.25), ฉากที่ผีดิบเข้าใกล้ตัวละคร (ภาพที่ 3.32)
ขยาดแขยง	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงร้องทรมาน: ฉากที่ตัวละครถูกกัดลิ้นจนขาด (ภาพที่ 3.34)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงฉ่ำแฉะของกองอาเจียน: ฉากที่มียะโกะเห็นกองอาเจียนหน้าประตูห้อง

ตารางที่ 2.5 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III (ต่อ)

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การเร่งระดับเสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> เมื่อสถานการณ์ในเรื่องอันตรายขึ้นหรือเหตุการณ์เข้มข้นขึ้น
การใช้เสียงบรรยากาศสังเคราะห์คดล่อเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> มักใช้กับฉากที่เป็น long take เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense)
การตัดกะทันหัน (abrupt cut) ของเสียง	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบรรยากาศที่ตัดกันเมื่อเปลี่ยนฉากทำให้หวงอารมณ์สะดุด
การเงียบเสียงทันทีชั่วขณะ (audio drop-out)	<ul style="list-style-type: none"> ใช้เมื่อตัวละครกำลังจะเห็นภัยอันตรายหรือผี หรือเมื่อผีปรากฏ ทำให้เงียบแบบสูญญากาศกะทันหัน ขวนให้ตกใจ คล้ายกับการใช้ jumpscare

ตารางที่ 2.6 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Door III



ภาพที่ 4.3 ชายคนเดียวกับใช้ท่อที่ดึงจากในอุโมงค์ก่อเหตุฆาตกรรม



ภาพที่ 4.4 เหยื่อที่ถูกฆาตกรรมโหด



ภาพที่ 4.5 ทะคะเบะลงพื้นที่เกิดเหตุ



ภาพที่ 4.6 ภาพเหยื่อรายอื่นๆ บนบอร์ดของตำรวจ

นอกเหนือจากที่ต้องรับมือกับคดีฆาตกรรมสุดสยองแล้ว ทะคะเบะยังต้องคอยดูแลฟูมิเอะ ภรรยา ที่มีอาการทางจิตเภทที่มีอาการหลงลืมจนใช้ชีวิตตามลำพังได้ลำบาก



ภาพที่ 4.7 ทะคะเบะและภรรยา

ที่ชายหาดแถบซานเมือง ชายหนุ่มปริศนาเดินเคี้ยวคว้างอยู่ตามลำพัง ชายหนุ่มใจดีพบเขาและพากลับมาที่บ้านเพื่อหวังจะช่วยเขากลับบ้าน ชายหนุ่มปริศนาไม่เพียงแต่จะหลงลืมว่าตนเองมาจากไหนเท่านั้น แต่ยังหลงลืมว่าตนเป็นใคร มีเพียงคำว่า ‘มะมียะ’ บนเสื้อคลุมของเขาเท่านั้นที่บ่งบอกว่าคือชื่อของเขา ในคืนนั้น มามิยะจุดบุหรี่สูบ ทุกสิ่งตกอยู่ความนิ่งเงียบ



ภาพที่ 4.8 ชายหนุ่มใจดีพบมะมิยะเดินคนเดียวที่ชายหาด



ภาพที่ 4.9 ชายหนุ่มใจดี มองมายังเปลวไฟแช็กของมะมิยะ

วันต่อมามะมิยะหายไปแล้ว ชายหนุ่มใจดีได้ลงมือฆ่าภรรยาตนเองโดยใช้มีดกรีดเป็นรูปกากบาทบนคอเธอ และกระโดดหน้าต่างหวังจะฆ่าตัวตาย เขาถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลได้ทัน เมื่อทะเลาะเบาะสอบถามว่าเหตุใดเขาจึงฆ่าภรรยา เช่นเดียวกับผู้เหตุคนอื่นๆ เขาตอบเพียงว่าได้ทำลงไปราวกับเป็นเรื่องธรรมดาสามัญอย่างหนึ่ง



ภาพที่ 4.10 ชายหนุ่มใจดีกระโจนออกจากหน้าต่างหลังจากได้ฆ่าภรรยาลงไป



ภาพที่ 4.11 ร่องรอยที่เหลืออยู่ของภรรยา

มามิยะร่อนเร่ไปในเมือง และถูกนายตำรวจพาตัวมายังป้อมตำรวจ นายตำรวจถามถึงตัวตนของมะมิยะแต่เขายังคงหลงสืมว่าตัวเองเป็นใคร มามิยะพยายามซักถามเรื่องราวของนายตำรวจคนนั้น และเมื่อเขาจุดไฟแช็ก นายตำรวจจ้องมองเปลวไฟราวกับถูกสะกดจิต ทุกอย่างตกอยู่ในความนิ่งเงียบ

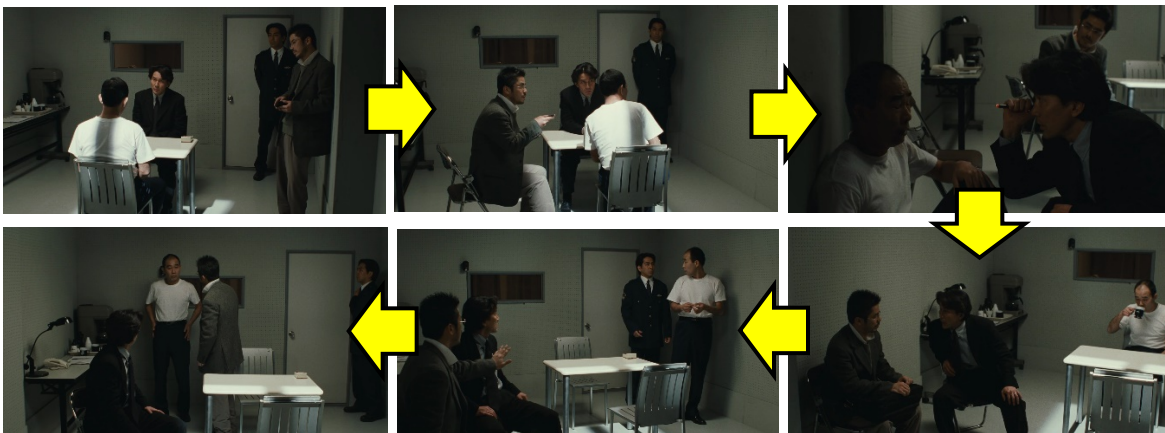


ภาพที่ 4.12 นายตำรวจจ้องไปที่เปลวไฟของมะมิยะอย่างต้องมนตร์สะกด



ภาพที่ 4.13 ในวันแดดแจ่มใส นายตำรวจคนเดียวกับฆ่าเพื่อนตำรวจอีกคนเหมือนกับเป็นเรื่องธรรมดาทั่วไป ถ่ายทำออกมาด้วยช็อตยาว (long take)

ทะคะเบะมีทฤษฎีว่าผู้ก่อเหตุทุกคนอาจถูกสะกดจิตให้ก่อเหตุฆาตกรรม ดร.ชะกะมะไม่ปฏิเสธความเป็นไปได้ นั่น เพียงแต่ยังไม่ปักใจเชื่อ ตำรวจพามิยะไปส่งที่โรงพยาบาลเพื่อตรวจร่างกาย เมื่อกลับมาถึงป้อมตำรวจ เขาใช้ปืนยิงเพื่อนตำรวจอีกคนเสียชีวิตท่ามกลางแดดแจ่มใส ทั้งยังใช้มีดกรีดคอเขาเป็นรูปกากบาท เช่นเคยเมื่อถูกสอบสวน นายตำรวจตอบเพียงว่าทำลงไปราวกับเป็นเรื่องธรรมดาสามัญอย่างหนึ่ง จากนั้นเขาใช้นิ้ววาดเครื่องหมายกากบาทอย่างไม่รู้ตัว ยิ่งทำให้ทะคะเบะ และดร.ชะกะมะ เชื่อว่าอาจมีการสะกดจิตเกิดขึ้น



ภาพที่ 4.14 ทะคะเบะ และ ดร.ชะกะมะ กำลังสอบสวนนายตำรวจ
ถ่ายทำออกมาด้วยช็อตยาว (long take) โดยเปลี่ยนมุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง และตำแหน่งของตัวละครไปมา

ขณะที่มิยะอยู่ที่โรงพยาบาล เขาสะกดจิตแพทย์สาวคนหนึ่ง ต่อมาเธอก่อเหตุฆาตกรรมที่ห้องน้ำสาธารณะแห่งหนึ่ง ส่วนทะคะเบะได้เบาะแสเรื่องมิยะจึงรีบไปที่โรงพยาบาลและจับตัวเขา ทะคะเบะพยายามสอบสวนเขาแต่ไม่เกิดประโยชน์ ทั้งยังถูกมิยะยียวนด้วยคำถามวาทศิลป์ทำให้โมโห



ภาพที่ 4.15 มะมิยะกำลังสะกดจิตแพทย์หญิงโดยให้เธอมองน้ำที่กำลังไหลเอื่อย เมื่อเธอเงยหน้ามองปรากฏว่ามะมิยะเดินเข้ามาหาเธอแล้ว

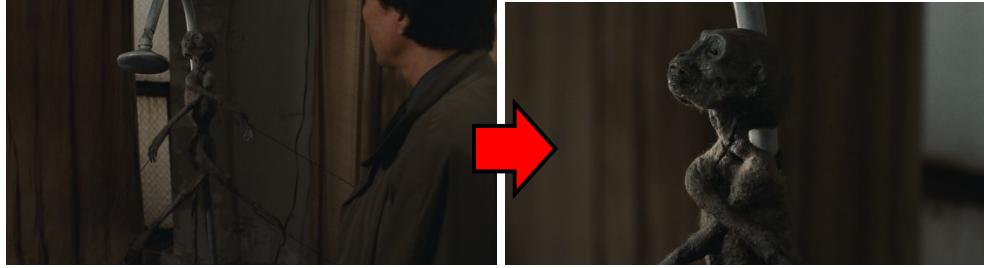


ภาพที่ 4.16 แพทย์หญิงวาดเครื่องหมายกากบาทบนกำแพงอย่างรู้ตัว

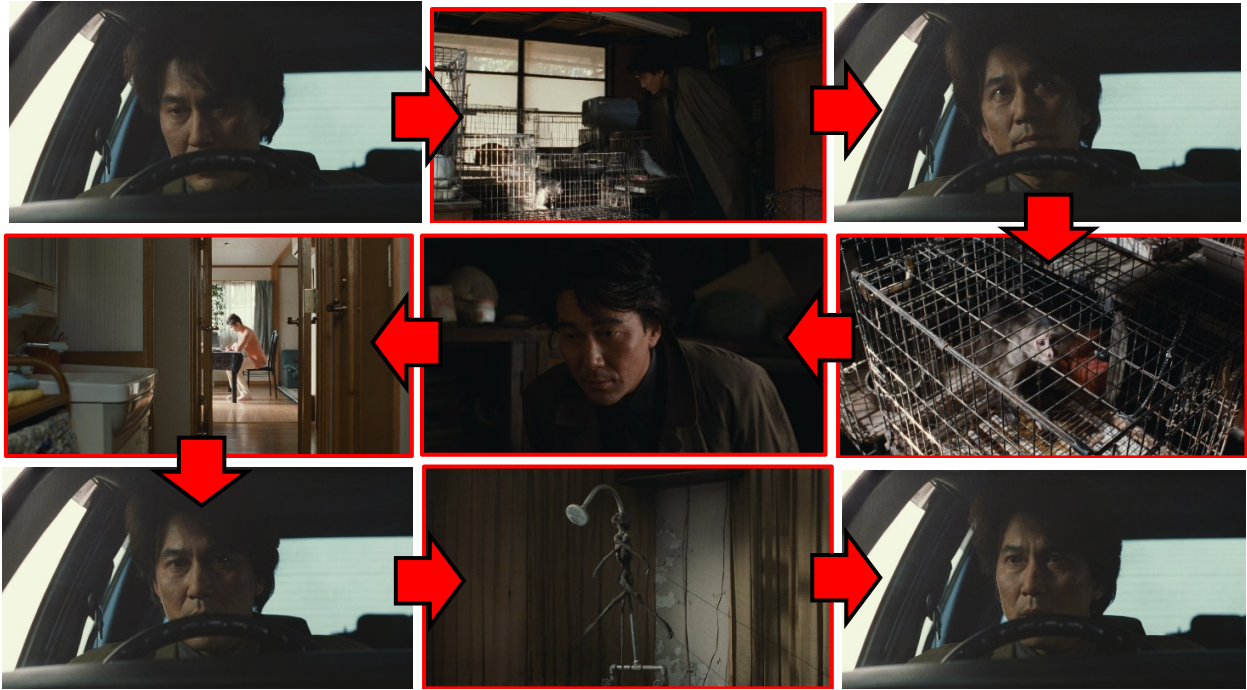


ภาพที่ 4.17 มีคนเข้ามาพบแพทย์หญิงฆาตกรรมชายคนหนึ่งในห้องน้ำ

ทะเลาะเบาะแว้งที่อยู่ของมะมิยะ และจึงได้ทราบว่าเขานักศึกษาด้านจิตวิทยาที่มหาวิทยาลัยทอเกียวเกี่ยวกับ 'เมสเมอร์' นักสะกดจิตชาวออสเตรีย เขาหายตัวไปจากที่พักเมื่อ 6 เดือนก่อน ไม่นานทะเลาะเบาะแว้งได้ถึงความผิดปกติจึงรีบกลับบ้าน ที่นั่นเขาเห็นภาพหลอนว่าภรรยาของตนเองผูกคอตาย



ภาพที่ 4.18 สิ่งชวนขนลุกที่ทะคะเบะพบในที่พักของมะมียะ

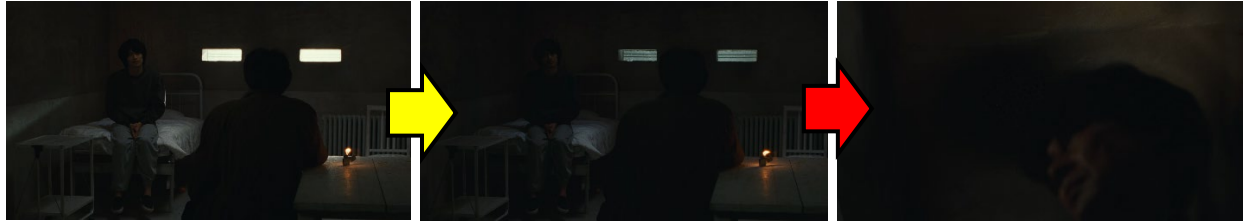


ภาพที่ 4.19 หลังจากออกจากที่พักของมะมียะ ภาพต่างๆ (ในกรอบสีแดง ถูกแทรกเข้ามาเพียงเสี้ยววินาที) ผุดขึ้นในความคิดของทะคะเบะอย่างอธิบายไม่ได้



ภาพที่ 4.20 หลังจากนั้น ทะคะเบะเห็นภาพหลอนว่าภรรยาตนเองผูกคอตาย

ต่อมาเขาไปพบมะมิยะที่ขณะนี้อยู่ที่สถานกักกัน มะมิยะรู้ว่าทะคะเบะเห็นภาพหลอนมาก่อน ทะคะเบะระบายความทุกข์ทรมานที่ต้องมาจมกับคดีนี้เพราะเขา บวกกับการที่ต้องคอยดูแลภรรยาที่ป่วย มามิยะพยายามสะกดจิตทะคะเบะแต่ไม่สำเร็จ

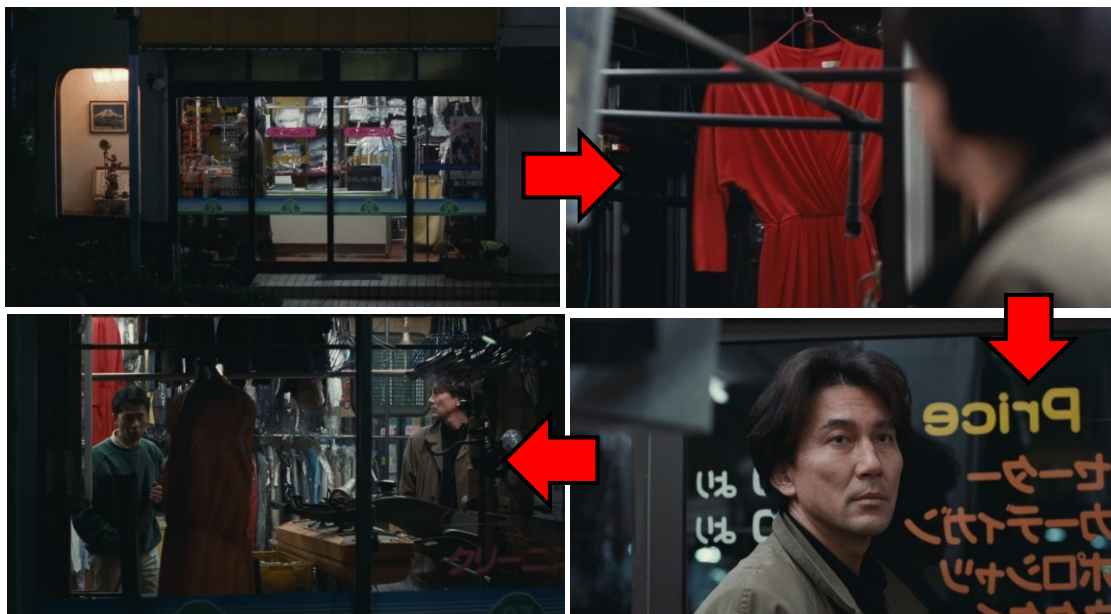


ภาพที่ 4.21 ขณะที่ทะคะเบะอยู่ในห้องกับมะมิยะ ภายนอกฝนตกลงมา บรรยากาศในห้องมืดครึ้มลง บนเพดานเริ่มมีหยดน้ำไหลซึมลงมา มีการเล่นความสว่างโดยดึงความเข้มแสงลงระหว่างฉาก

ทะคะเบะเครียดหนักขึ้น เมื่ออาการป่วยของภรรยากำเริบขึ้นเขาจึงส่งเธอกลับเข้าโรงพยาบาล เย็นวันนั้น ดร.ชะกุมะให้เขาดูวิดีโอการสะกดจิตในญี่ปุ่นเมื่อร้อยปีก่อน ซึ่งยังเป็นสิ่งต้องห้ามในสมัยนั้น เพราะมีลักษณะคล้ายกับไสยศาสตร์ ดร.ชะกุมะเห็นภาพหลอน ก่อนหน้านั้นเขาได้แอบไปพบกับมะมิยะ



ภาพที่ 4.22 ขณะที่ทะคะเบะเฝ้ามองภรรยาอนหลับ ความคิดที่จะฆ่าเธอผุดขึ้นมาเพียงเสี้ยววินาที ภาพตัดไปที่ทั้งสองกำลังเดินทางไปที่ไหนสักแห่ง



ภาพที่ 4.23 ขณะเฝ้ามองที่ร้านซักรีด ทันใดนั้นชุดสีแดงดูน่าขนลุกก็ปรากฏแก่ทะคะเบะ เขายืนมองมันนิ่ง มีการใช้สีแดงอย่างมีนัยยะสำคัญ



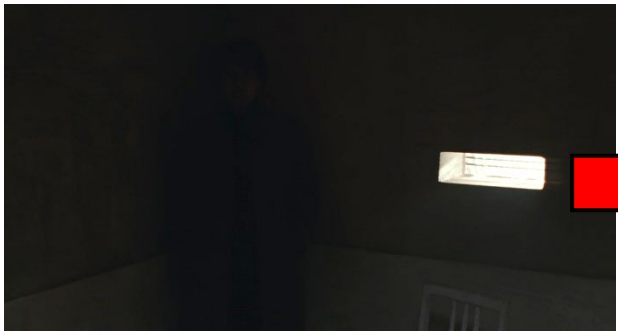
ภาพที่ 4.24 วิดีโอชนวนชนลกจากฟิล์มที่ถ่ายทำการสะกดจิตในญี่ปุ่นเมื่อร้อยปีก่อน



ภาพที่ 4.25 อาคารร้างที่ ดร.ชะกุมะเห็นในภาพหลอน



ภาพที่ 4.26 ชายที่ ดร.ชะกุมะเห็นในภาพหลอน มีการอำพรางตัวละครไว้หลังบานกระຈก และจัดวางลักษณะและท่าทางให้ดูเหมือนกับเป็นวิญญาณ



ภาพที่ 4.27 อีกทั้งในภาพหลอน เขายังเห็นตะกะเบะเดินตรงเข้ามาในลักษณะผมปลิวไสวชนวนชนลก คล้ายกับฉากจากเรื่อง Door III (1996)



ภาพที่ 4.28 ดร.ชะกุมะวาดเครื่องหมายกากบาทบนกำแพงอย่างไม่รู้ตัว

คืนนั้นมะมิยะหลบหนีออกจากสถานกักกัน ส่วนดร.ชะกุมะฆ่าตัวตายโดยกรีดคอตัวเอง ทะคะเบะตามรอยมะมิยะไปถึงอาคารร้างกลางป่าแห่งหนึ่ง เมื่อพบมะมิยะ ทะคะเบะสังหารเขาก่อนที่จะทันได้สะกดจิต ในห้องหนึ่ง เขาพบเครื่องบันทึกเสียงโบราณที่บันทึกถ้อยคำสะกดจากเมื่อร้อยปีก่อนเอาไว้ เขาเปิดนั่งมันฟัง



ภาพที่ 4.29 ทะคะเบะพบเงาร่างปริศนาเบื้องหลังฉากกั้น เมื่อเปิดดูจึงพบว่า เป็นเพียงภาพถ่ายที่ซีดจาง

เมื่อคดีจบลง ทะคะเบะกลับมาสุขสงบอีกครั้ง ที่โรงพยาบาล ภรรยาของเขาถูกพบเป็นศพ มีบาดแผลกรีดที่คอเป็นรูปกากบาท



ภาพที่ 4.30 ที่โรงพยาบาล ภรรยาของทะคะเบะถูกพบเป็นศพ

ขณะที่ทะคะเบะนั่งพนกว้นบุหรืออยู่ในร้านอาหาร สาวเสิร์ฟที่เพิ่งพูดคุยกับเขา เดินไปหยิบมิดจากบนโต๊ะ และก่อนที่เธอจะลุกขึ้น เรื่องก็จบลง บอกไว้ว่าพลังลึกลับได้ถูกส่งผ่านมายังตัวทะคะเบะแล้ว



ภาพที่ 4.31 ทะคะเบะนั่งพนกว้นบุหรืออยู่ในร้านอาหาร ไม่นานสาวเสิร์ฟที่เพิ่งพูดคุยกับเขาก็หยิบมิดขึ้นจากบนโต๊ะและเดินเข้าไปในครัว ก่อนที่จะหันเห็นว่าเธอทำอะไรกับมิดเล่มนั้น ภาพก็ตัดกะทันหัน (abrupt cut) ไปที่ภาพทรอกซอยยามค่ำ

4.3.2 การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Cure ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> ห้องหรือทางเดินมืด มีแสงสลัวๆ (ภาพที่ 4.2, 4.3, 4.9, 4.12, 4.14, 4.17, 4.21, 4.27, 4.28 และ 4.30) ภาพสถานที่ร้างผู้คน (ภาพที่ 4.8, 4.25 และ 4.30) ภาพตัวละครเดินเข้าไปยังสิ่งอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 4.18 และ 4.29) ภาพตัวละครถูกตัดขาดจากภายนอก (ภาพที่ 4.21, 4.27 และ 4.29) ภาพตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากกัน เห็นได้ไม่ชัดเจน (ภาพที่ 4.26 และ 4.29) ภาพแปลกประหลาด เช่น การกะพริบของแสงที่บ่งบอกถึงภาวะถูกสะกดจิต (ภาพที่ 4.2 และ 4.19) และภาพหลอนที่ปรากฏชั่วขณะ (ภาพที่ 4.19 และ 4.22) ภาพเงามืดหรือร่างเงาของภัยอันตรายที่มุ่งตรงมา (ภาพที่ 4.27) ภาพสัญลักษณ์กากบาท (ภาพที่ 4.16 และ 4.28) ภาพวัตถุที่ใช้เป็นเครื่องมือสะกดจิต (ภาพที่ 4.9, 4.12 และ 4.15)
ขยายแขนง	ภาพที่แสดงถึงการตายและ บาดเจ็บ	<ul style="list-style-type: none"> ภาพซากศพและเลือดไหลนอง (ภาพที่ 4.4, 4.5, 4.6, 4.11, 4.17 และ 4.30) ภาพการฆาตกรรมโหด (ภาพที่ 4.4, 4.11, 4.13 และ 4.17) ภาพตัวละครบาดเจ็บ (ภาพที่ 4.10) ภาพตัวละครผูกคอตาย (ภาพที่ 4.20)

ตารางที่ 3.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมายต่างๆ เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การใช้ขนาดภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ขนาดภาพ extreme long shot และ long shot: เพื่อเน้นถึงความโล่งร้างไร้ผู้คน หรือทำให้ตัวละครในภาพดูแปลกแยก (ภาพที่ 4.3, 4.8, 4.13, 4.24, 4.25, 4.30 และ 4.31) การใช้ขนาดภาพ close-up: บ่งบอกถึงความหมายซ่อนเร้น กระตุ้นความสนใจผู้ชม (ภาพที่ 4.9 และ 4.31)
	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ static shot: โดยจับภาพนิ่งไปยังจุดที่มีเกิดอันตรายขึ้น เช่น การฆ่าให้ความรู้สึกกราวกับเกิดขึ้นตรงหน้า และเล็งสายตาได้ยาก (ภาพที่ 4.13 และ 4.17) การ pan กล้องลวงหน้า: การ pan นำหน้าไปยังจุดหนึ่งก่อนหน้าที่ตัวละครจะหรือสังเกตเห็น เพื่อบ่งบอกถึงสิ่งที่กำลังเฝ้าคอยอยู่ (ภาพที่ 4.27)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 4.2, 4.3, 4.9, 4.12, 4.14, 4.17, 4.21, 4.27, 4.28 และ 4.30) การเล่นแสงเงา: อำพรางใบหน้าตัวละครด้วยเงา ขวนลึกลับไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 4.3, 4.21, 4.22, 4.27 และ 4.28)
	การใช้ภาพที่แปลกประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> ภาพที่ถ่ายฟิล์มด้วยโบราณ ให้ความรู้สึกน่าขนลุก (ภาพที่ 4.24) ภาพถ่ายที่ซีดจาง ทำให้ใบหน้าดูว่างเปล่า (ภาพที่ 4.29)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 4.26 และ 4.29)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การกำหนดโทนสีของภาพ: ภาพทั้งหมดเป็นโทนสีเหลืองแกมเทาหม่น ไม่อึมครึม สร้างบรรยากาศที่แห้งแล้งและไม่น่าไว้วางใจ การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: มีการใช้สีแดง (ชุดเดรสในร้านซักรีด) บ่งบอกถึงสิ่งอันตราย หรือความตายที่กำลังจะมาถึง (ภาพที่ 4.23)
	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้กับผู้ชม (suspense) เช่น ฉากสอบสวน (ภาพที่ 4.8, 4.13, 4.14 และ 4.31)
การลำดับภาพ	การแทรกภาพ (insert)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างความแปลกประหลาด เช่น การปรากฏขึ้นอย่างไม่มีที่มาของสิ่งต่างๆ (ภาพที่ 4.2, 4.19, 4.22 และ 4.23) เพื่อขยายอารมณ์ของฉาก (dynamic cutting) เช่น ภาพน้ำล้นจากโถ ในฉากฆาตกรรมในห้องน้ำ (ภาพที่ 4.24)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็น (ภาพที่ 4.19 และ 4.20)
	การตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)	<ul style="list-style-type: none"> สร้างความรู้สึกไม่ทันตั้งตัวให้กับผู้ชม (ภาพที่ 4.23, 4.30 และ 4.31)

ตารางที่ 3.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure

4.3.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Cure ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีเปียโนสโตน (จังหวะร่าเริง): ถูกใช้ประกอบฉากฆาตกรรมโหดตันเรื่องให้ความรู้สึกขัดแย้งน่าขนลุก (ภาพที่ 4.2 และ 4.3) ดนตรีระทึกขวัญ (จังหวะช้าลากยาว): ดังคลอเป็นบรรยากาศ เช่น ฉากฉากที่ตัวละครเห็นภาพหลอน (ภาพที่ 4.25, 4.26 และ 4.27)
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> สถานที่: เสียงนกร้องยามเช้า ถูกใช้ในฉากฆาตกรรม (ภาพที่ 4.13), เสียงบรรยากาศห้องเงียบ (ภาพที่ 4.30) และเสียงฝนตกจากนอกอาคาร (ภาพที่ 4.21)
	เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบรรยากาศหึ่งต่ำคล้ายเสียงลม: (ภาพที่ 4.8 และ 4.9) เสียงคล้ายลมหนาวหิวืดแหลม: ฉากในอาคารร้าง (ภาพที่ 4.29) เสียงคล้ายเครื่องปั่นผ้าที่ดังคลอสม่ำเสมอ: ฉากตึงเครียด (ภาพที่ 4.7 และ 4.14)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงกะพริบของสิ่งต่าง ๆ: ภาพหลุดไปกะพริบ ไฟฟ้าสัญญาณรถไฟ ฯลฯ (ภาพที่ 4.19 และ 4.20) เสียงจุดไฟแช็ก: ฉากต่าง ๆ ที่มะมิยะใช้ไฟแช็กสะกดจิต (ภาพที่ 4.9 และ 4.12) เสียงน้ำเอ่อล้นจากโถ: ฉากฆาตกรรมในห้องน้ำ (ภาพที่ 4.17) เสียงกระหิมของเตาเผาขนาดใหญ่: ฉากที่พักของมะมิยะ เสียงพูดจากเครื่องบันทึกเสียงโบราณ

ตารางที่ 3.3 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การใช้เสียงบรรยากาศสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> มักใช้กับฉาก long take เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense)
การตัดกะทันหัน (abrupt cut) ของเสียง	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบรรยากาศที่ตัดกันเมื่อเปลี่ยนฉากทำให้ห้วงอารมณ์สะดุด
การใช้เสียงบรรยากาศคลอเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> มักใช้กับฉาก long take เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense)

ตารางที่ 3.4 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Cure

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Séance (2000)



ภาพที่ 5.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Séance (2000)

4.4.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ

จุนโกะ หญิงวัยกลางคนซึ่งมีสัมผัสพิเศษที่สามารถติดต่อและเข้าทรงวิญญาณได้ เธออาศัยอยู่กับ โคะจิ สามีผู้ทำงานฝ่ายเสียงให้กับช่องโทรทัศน์ ความสามารถพิเศษของจุนโกะเป็นที่สนใจจากนักศึกษาหนุ่มจิตวิทยา เขามักทำการทดลองกับจุนโกะเพื่อพยายามพิสูจน์ถึงสิ่งลึกลับเกินอธิบาย



ภาพที่ 5.2 จุนโกะยืนคอยอยู่ไกล ๆ ภาพเคลื่อนไปด้านข้างอย่างช้า ๆ (dolly) ชวนชวนลูก ก่อนจะตัดเข้าไปยังภาพเต็มตัวของจุนโกะ ที่ถูกนำเสนอในลักษณะและท่าทางราวกับเป็นวิญญาณ

ที่บ้านของเธอ จุนโกะให้บริการทรงวิญญาณให้กับผู้คนต่าง ๆ ต่อมาเธอตัดสินใจกลับไปทำงานอีกครั้งหลังจากว่างงานมานาน ขณะที่ทำงาน เธอก็ยังได้พบกับวิญญาณที่มาให้ปรากฏต่อหน้าบ่อยครั้ง



ภาพที่ 5.3 จุนโกะเห็นเงาผ่านบานประตู



ภาพที่ 5.4 วิญญาณปรากฏตัวด้านหลังจุนโกะ เป็นร่างเงาดำมืด



ภาพที่ 5.5 จุนโกะระหว่างทำการเข้าทรง มีการจัดแสงแบบ low key สร้างบรรยากาศที่อึมครึม



ภาพที่ 5.6 การปรากฏตัวของวิญญาณสาวชุดแดง ภาพลำดับจากปฏิกิริยาของจุนโกะ ไปที่วิญญาณสาวชุดแดง จากนั้นกลับมาที่ปฏิกิริยาของจุนโกะ



ภาพที่ 5.7 วิญญาณสาวชุดแดงค่อยๆ คืบคลานขึ้นมาจากด้านหลังจุนโกะ



ภาพที่ 5.8 ใบหน้าที่ไร้อาหาของวิญญาณสาวชุดแดง



ภาพที่ 5.9 วิญญาณสาวชุดแดงลอยตามชายที่เธออาฆาต

ขณะเดียวกัน ชายหนุ่มลี้กลับพยายามลักพาตัวเด็กผู้หญิง ต่อมาเธอพยายามวิ่งหนีคนร้ายเข้าไปในป่าแถวภูเขาฟูจิ และได้เห็นโคะจิที่กำลังทำงานบันทึกเสียงตามลำพัง เธอตัดสินใจไปซ่อนตัวในหีบใส่อุปกรณ์ของโคะจิ โคะจิไม่ทันสังเกต ปิดล็อกหีบและเก็บขึ้นรถกลับบ้าน



ภาพที่ 5.10 ชายแปลกหน้าพยายามล่อลวงเด็กหญิงภาพที่



ภาพที่ 5.11 เด็กหญิงวิ่งหนีจากชายแปลกหน้า



ภาพที่ 5.12 เด็กหญิงซ่อนตัวอยู่ในหีบของโคะจิ



ภาพที่ 5.13 โคะจิล็อกหีบอุปกรณ์ โดยไม่รู้ตัวมีเด็กหญิงข้างใน

จุนโกะลาออกจากงาน ชายหนุ่มที่พยายามลักพาตัวเด็กหญิงก็ถูกตำรวจจับในสภาพโคม่าจากอุบัติเหตุ ตำรวจได้มาขอให้จุนโกะช่วยตามหาเด็กหญิงผ่านการเข้าทรง แต่จุนโกะยังไม่สามารถทราบเบาะแสที่ชัดเจนจากหลักฐานที่มี ตำรวจให้ผ้าเช็ดหน้าของเด็กหญิงไว้กับเธอเพื่อเป็นตัวช่วย วันต่อมา

เมื่อเธอหยิบผ้าเช็ดหน้าผืนนั้นขึ้นมา เธอสัมผัสได้ว่าเด็กหญิงอยู่ใกล้ เธอพาโคะจิไปที่โรงรถ เมื่อเปิดดูหีบใส่อุปกรณ์ พวกเขาต้องผงะเมื่อพบว่าเด็กหญิงนอนหมดสติอยู่ข้างใน



ภาพที่ 5.14 โคะจิรู้สึกถึงบางอย่างที่อยู่นอกหน้าต่าง ภาพค่อย ๆ dolly เข้าไปที่บานหน้าต่าง ราวกับมีบางสิ่งอยู่ด้านนอก



ภาพที่ 5.15 Juniko รู้สึกถึงบางอย่างจากหลังบานประตูสุดทางเดิน มีการเล่นกับระดับของแสงอย่างมีธรรมชาติที่บ้านประตู



ภาพที่ 5.16 โคะจิและJuniko เปิดหีบอุปกรณ์ ตกใจที่พบเด็กหญิงสลบอยู่



ภาพที่ 5.17 เด็กหญิงพยายามคลานเข้ามาบ้านอย่างไม่ได้สติ อีกครั้งที่ตัวละครถูกนำเสนอในลักษณะท่าทางถือเหมือนกับวิญญาณ

โคะจิพยายามจะแจ้งตำรวจ แต่จุนโกะห้ามไว้ก่อน เธอมีแผนจะเก็บตัวเด็กหญิงไว้เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับเธอ หากเธอช่วยไขคดีนี้ได้สำเร็จ โคะจิไม่เห็นด้วยในตอนแรก แต่ท้ายที่สุดจึงยอมช่วยเธอ เขาขึ้นไปหาเด็กหญิงเพื่อให้ น้ำดื่ม แต่เธอฟื้นคืนและร้องไห้อาววย โคะจิทำอะไรไม่ถูกจึงใช้ผ้าห่มปิดปากเธอ เด็กหญิงหมดสติไปอีกครั้ง

หลังจากเจอสถานที่ที่เหมาะสม จุนโกะจึงไปบอกกับนักศึกษาจิตวิทยาที่กำลังจะพบตัวเด็กหญิงแล้ว จากนั้นเธอกับสามีได้นำรองเท้าของเด็กสาวไปโยนทิ้งไว้ที่โกดังร้างย่านชานเมือง แล้วจึงบอกเบาะแสให้ตำรวจออกค้นหา

วันต่อมาตำรวจมาที่บ้านเพื่อคุยกับจุนโกะเรื่องคดี ขณะที่โคะจิขึ้นไปเช็ควงเด็กสาวที่ห้อง เธอตื่นขึ้นอีกครั้งและพยายามหนี เช่นเคย โคะจิทำอะไรไม่ถูกถึงผลอปิดปากเด็กหญิงด้วยหมอนจนสลบไป คินนั้นพวกเขาวางแผนจะนำเด็กหญิงไปไว้ที่โกดังร้าง แต่สายไปแล้ว เด็กหญิงนอนเสียชีวิตอยู่บนพื้นห้อง พวกเขาออกไปฝังศพเด็กหญิงท่ามกลางพายุฝนกระหน่ำ



ภาพที่ 5.18 คินพายุกระหน่ำ ที่หิ้งคู่จะพาตัวเด็กหญิงไปที่ตึกร้างตามแผนการ



ภาพที่ 5.19 ไฟที่บ้านดับในคืนนั้น



ภาพที่ 5.20 ทั้งคู่ขึ้นไปพบศพของเด็กสาวบนพื้น



ภาพที่ 5.21 สองสามีภรรยา นำศพเด็กสาวไปฝัง กลางพายุกระหน่ำยามดึก

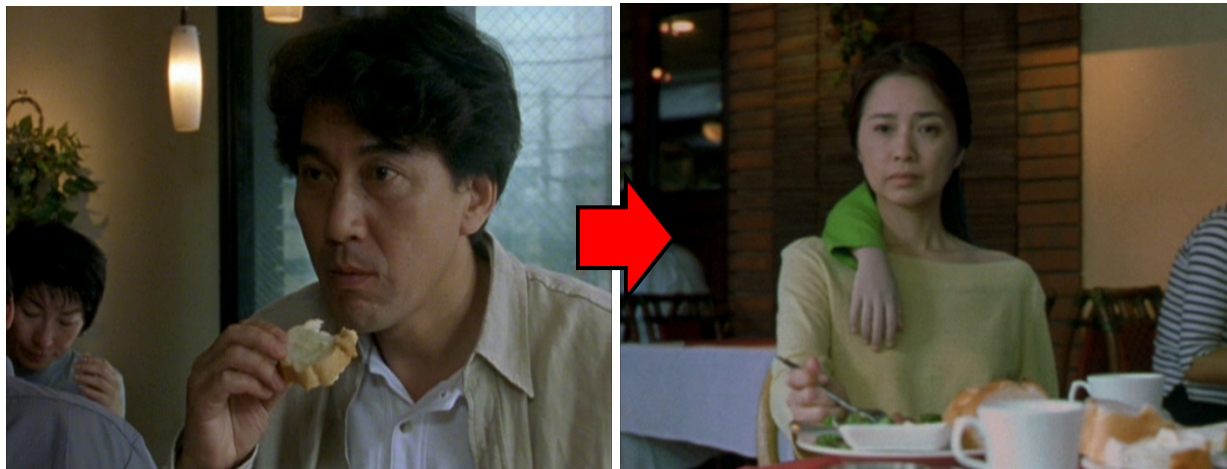
หลังจากนั้นทั้งคู่พยายามกลับไปใช้ชีวิตปกติ แต่ก็ถูกตามรังควาญโดยวิญญาณของเด็กหญิง จนต้องพากันไปนอนที่โรงแรม เมื่อโคะจิกกลับมาเก็บของที่บ้าน เขาถูกวิญญาณเด็กหญิงตามรังควาญ ทั้งยังเห็นอีกร่าง (doppelganger) ของตนปรากฏต่อหน้า เขารีบเผาร่างนั้นทิ้ง และเชิญหมอผีมาทำพิธีปิดรังควาญที่บ้าน แต่วิญญาณของเด็กหญิงก็ยังคงปรากฏต่อหน้าพวกเขาเรื่อยๆ



ภาพที่ 5.22 จุนโกะรู้สึกได้ว่ามีใครสักคนกำลังจ้องมองอยู่



ภาพที่ 5.23 วิญญาณของเด็กหญิงกลับมาปรากฏตัวให้จุนโกะเห็น ภาพ pan จากจุนโกะไปยังอีกฝั่งอย่างรวดเร็ว และเห็นวิญญาณเด็กหญิงปรากฏขึ้น



ภาพที่ 5.24 โคะจิเห็นวิญญาณของเด็กหญิงอยู่ข้างจุนโกะ



ภาพที่ 5.25 วิญญาณของเด็กหญิงมาปรากฏตัวให้โคจิเห็นที่บ้าน



ภาพที่ 5.26 วิญญาณของเด็กหญิงมาปรากฏตัวให้โคจิเห็นในห้อง



ภาพที่ 5.27 โคจิเห็นร่างแยกของตนเอง จึงจัดการเผามัน

ที่บ้าน จุนโกะพบว่ามิซึวของของเด็กหญิงตกอยู่ในห้อง ส่วนโคจิถูกวิญญาณเด็กหญิงตามรั้ว
 ความอีกครั้งถึงที่ทำงาน เมื่อเขากลับมาที่บ้าน พบว่าตำรวจมาขอให้เข้าจุนโกะทรงตามหาตัวเด็กหญิงอีก
 ครั้ง เธอแสร้งทำเป็นเข้าทรงและบอกว่าตอนนี้เด็กหญิงถูกฝังอยู่ใต้ดิน แต่โคจิก็ทราบเจตนาของตำรวจ
 จึงบอกให้จุนโกะหยุด ตำรวจบอกพวกเขาว่าพบศพของเด็กหญิงแล้ว และขณะนี้ถูกเก็บไว้ที่โรงพยาบาล
 สองสามีภรรยาจึงยอมจำนนต่อชะตา



ภาพที่ 5.28 โคะจิและจุนโกะถูกวิญญาณเด็กหญิงตามรั้วความในสวน



ภาพที่ 5.29 ขณะที่โคะจิเข้าไปค้นอุปกรณ์ วิญญาณเด็กหญิงเข้ามาประชิดตัวเขา

4.4.2 การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Séance ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สั่นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> ● ภาพตัวละครอยู่ตามลำพัง (ภาพที่ 5.2, 5.3, 5.4, 5.14, 5.15, 5.25, 5.26 และ 5.29) ● ภาพตัวละครถูกจับวางและมีลักษณะท่าทางที่ไม่เหมือนมนุษย์ (ภาพที่ 5.2 และ 5.17) ● ตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากนั้น เห็นได้ไม่ชัดเจน (ภาพที่ 5.3 และ 5.25) ● ภาพตัวละครคล้ายกับถูกบางสิ่งจ้องมอง (ภาพที่ 5.14 และ 5.22) ● ภาพสถานที่มืดหรือมีแสงสลัว หรือมีบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ เช่น แสงเงามืด หรือมีเงาตกกระทบแปลกประหลาด (ภาพที่ 5.2, 5.5, 5.14, 5.15, 5.18 และ 5.19) ● ภาพการถูกกักขังในที่แคบ (ภาพที่ 5.12 และ 5.13)
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏของภัยอันตราย และปฏิกิริยาที่เกิดจากอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> ● ภาพวิญญาณเด็กสาว (ภาพที่ 5.23, 5.24, 5.25, 5.26, 5.28 และ 5.29) ● ภาพวิญญาณหญิงสาวชุดแดง (ภาพที่ 5.6, 5.7, 5.8 และ 5.9) ● ภาพการปรากฏตัวของวิญญาณอื่นๆ (ภาพที่ 5.4 และ 5.27) ● ภาพตัวละครวิ่งหนีจากการถูกไล่ล่า (ภาพที่ 5.11, 5.12 และ 5.13) ● ภาพสีหน้าตกใจกลัวของตัวละคร (ภาพที่ 5.16 และ 5.13)
ขยาดขยง	ภาพที่แสดงถึงการตาย บาดเจ็บ หรือพฤติกรรมที่น่าขยาดขยง	<ul style="list-style-type: none"> ● ภาพร่างที่หึ่งกของเด็กหญิง (ภาพที่ 5.16 และ 5.20) ● ภาพการฝังศพ (ภาพที่ 5.21) ● ภาพการถูกคนแปลกหน้าคุกคาม (ภาพที่ 5.10)

ตารางที่ 4.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมายต่างๆ อยู่เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การเคลื่อนกล้องแบบ dolly อย่างช้า ๆ: ราวกับมีสิ่งหนึ่งพยายามคืบคลานเข้าไปใกล้ ทำให้บรรยากาศในฉากดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 5.2, 5.14 และ 5.18) การใช้ static shot: โดยจับภาพนิ่งไปยังจุดหนึ่ง เมื่อจับภาพสิ่งที่อันตรายตรงเข้ามาจะให้ความรู้สึกที่หลบหลีกไม่ได้แก่ผู้ชม (ภาพที่ 5.4, 5.7 และ 5.25) การ pan กล้องอย่างรวดเร็ว: เพื่อสร้างความตกใจ เช่น ฉากที่ภาพ pan จากตัวละครไปยังวิญญาณที่อึกมูมห้อง (ภาพที่ 5.23)
	การใช้ขนาดภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ขนาดภาพ extreme long shot และ long shot: เพื่อเน้นถึงความโล่งร้างไร้ผู้คน หรือทำให้ตัวละครในภาพดูแปลกแยก (ภาพที่ 5.2, 5.5 และ 5.27)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่น่ากลัว (ภาพที่ 5.5, 5.22, 5.23 และ 5.26) การเล่นกับความสว่าง: การปรับระดับความเข้มแสงอย่างผิดธรรมชาติ บ่งบอกถึงสถานะที่ผิดปกติ (ภาพที่ 5.15) การเล่นแสงเงา: ภาพที่เงาตกกระทบของกิ่งก้านต้นไม้ลักษณะชวนขนลุกปรากฏอยู่บนหน้าต่างเมื่อฟ้าแลบ (ภาพที่ 5.18)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การวางตำแหน่งตัวละคร: โดยให้วิญญาณปรากฏอยู่ห่างๆ หรือปรากฏในมุมอับสายตาของตัวละครหลัก เพื่อสร้างความลึ้นระทึก (ภาพที่ 5.4, 5.23, 5.25, 5.26, 5.28 และ 5.29) การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 5.3 และ 5.25)
	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้แก่ผู้ชม (suspense) เช่น ฉากที่วิญญาณปรากฏ (ภาพที่ 5.23)
	การออกแบบลักษณะของผี	<ul style="list-style-type: none"> วิญญาณที่ปรากฏมีลักษณะหรือท่าทางที่ผิดมนุษย์ เช่น เดินด้วยท่วงท่าที่ประหลาด หรือปรากฏเป็นเงาดำ (ภาพที่ 5.9, 5.17 และ 5.26) วิญญาณปรากฏกายได้กลางแจ้ง จึงก่อให้เกิดความไม่น่าไว้วางใจได้ตลอดเวลา (ภาพที่ 5.9, 5.17, 5.24 และ 5.26)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: มีการใช้สีแดง (ชุดเดรสของวิญญาณหญิงสาว) บ่งบอกถึงสิ่งที่อันตราย หรือความตาย (ภาพที่ 5.6, 5.7 และ 5.8)
การลำดับภาพ	การลำดับภาพแบบกระโดด (jump cut)	<ul style="list-style-type: none"> Axial cut: การลำดับภาพสิ่งเดียวกันที่ขนาดภาพต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกราวกับพุ่งตรงเข้าไปอย่างเลี่ยงไม่ได้ (ภาพที่ 5.17)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็น (ภาพที่ 5.6, 5.16 และ 5.24)
	การตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)	<ul style="list-style-type: none"> เมื่อมีการเปลี่ยนฉากและสถานที่

ตารางที่ 4.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance

4.4.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Séance ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีเครื่องสาย (คลอคงที่ จังหวะเชื่องช้า): ฉากเปิดเผยบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 5.2 และ 5.3)
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> สถานที่: เสียงลมพัดใบไม้ไหว (ภาพที่ 5.28 และ 5.28), เสียงพายุฝน (ภาพที่ 5.18 และ 5.21) เสียงเจียบ: เมื่อตัวละครสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่ผิดปกติ (ภาพที่ 5.4, 5.5, 5.14, 5.22)
	เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> เสียงกระแทกหุ้มต่ำเป็นจังหวะ (คลอสม่าเสมอ): ฉากที่ตัวละครสัมผัสได้ถึงสิ่งผิดปกติ (ภาพที่ 5.4 และ 5.16) เสียงคล้ายลมพัดต่ำ ๆ: ฉากที่บรรยากาศเริ่มผิดปกติ (ภาพที่ 5.5) เสียงคล้ายคลื่นแทรกวิทยุ: เมื่อวิญญาณกำลังจะปรากฏตัว (ภาพที่ 5.23) เสียงคลื่นความถี่หวีดแหลม: เมื่อตัวละครสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่ผิดปกติ (ภาพที่ 5.4 และ 5.22) เสียงคล้ายเสียงกรอเทป: ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 5.23 และ 5.26)
สยองขวัญ	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีประสานเสียงหุ้มต่ำ (เร่งระดับขึ้น จังหวะเร็ว): ฉากที่วิญญาณสาวชุดแดงปรากฏตัว (ภาพที่ 5.6 และ 5.7) และฉากที่วิญญาณเด็กหญิงปรากฏตัว (ภาพที่ 5.29) ดนตรีระทึกขวัญ+เสียงร้องโหยหวนของผู้หญิง (จังหวะเร็ว เร่งระดับขึ้น): ฉากที่ตัวละครพบว่าเด็กหญิงเสียชีวิตแล้ว (ภาพที่ 5.20)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงเอี้ยดของบานประตู: ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 5.23, 5.25 และ 5.26)
	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงร้องตกใจกลัว: ฉากตัวละครเห็นวิญญาณเด็กหญิง (ภาพที่ 5.23)
	เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> เสียงคล้ายกระดูกเปราะ: ฉากที่วิญญาณเด็กหญิงเงยคอขึ้นมอง (ภาพที่ 5.29)
	เสียงเจียบ	<ul style="list-style-type: none"> เสียงเจียบแบบสุญญากาศ: เมื่อตัวละครเห็นวิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 5.17, 5.24 และ 5.28)

ตารางที่ 4.3 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การเร่งระดับเสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ● เมื่อถึงฉากที่วิญญาณกำลังจะปรากฏตัว
การผสมเสียงสังเคราะห์ที่แปลกประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> ● การใช้เสียงสังเคราะห์จากหลายแหล่งประสานกันเพื่อให้ความรู้สึกที่แปลกประหลาด เช่น ฉากที่วิญญาณเด็กหญิงปรากฏตัว (ภาพที่ 5.23) ประกอบด้วยเสียงคล้ายเสียงกรอกเทป เสียงคล้ายคลื่นแทรกจากวิทยุ และเสียงกระแทกเบาๆ เป็นจังหวะสม่ำเสมอ
การใช้เสียงสังเคราะห์คลอเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> ● มักใช้กับฉาก long take เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense)
การตัดกะทันหัน (abrupt cut) ของเสียง	<ul style="list-style-type: none"> ● เสียงบรรยากาศที่ตัดกันเมื่อเปลี่ยนฉากทำให้วังอารมณ์สะดุด โดยเฉพาะการตัดจากฉากที่เสียงดังมากไปสู่เสียงเงียบแบบกะทันหัน
การเงียบเสียงทันทีชั่วขณะ (audio drop-out)	<ul style="list-style-type: none"> ● ใช้เมื่อตัวละครเห็นวิญญาณปรากฏ ทำให้เกิดความเงียบแบบสูญญากาศกะทันหัน สร้างความอึดอัดน่าขนลุก

ตารางที่ 4.4 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Séance

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Pulse (2001)



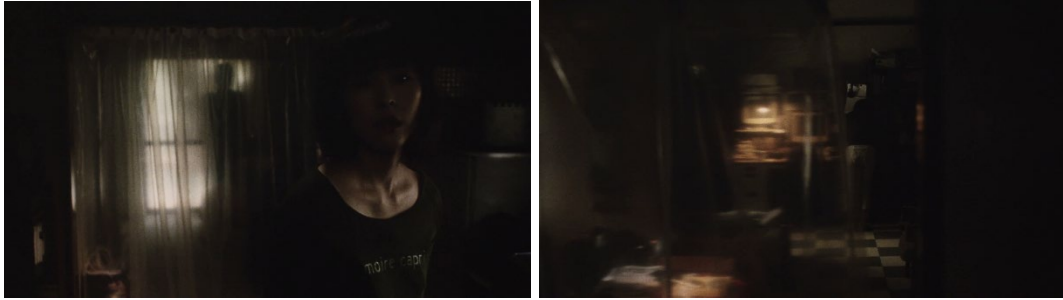
ภาพที่ 6.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Pulse (2001)

4.5.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ

เรื่องเริ่มต้นที่ มิจิ หญิงสาวที่อยู่บนเรือสำรวจกลางมหาสมุทรท่ามกลางโลกที่เริ่มร้างผู้คน เรื่องทั้งหมดเริ่มขึ้นเมื่อหลายสัปดาห์ก่อน เธอพบว่าทะกุจิ เพื่อนร่วมงานของเธอลางานหลายวัน จึงไปหาเขาที่ห้องพัก ที่นั่น หลังจากพบหน้าเขาเพียงชั่วคราว เขาก็ผูกคอตายในห้องต่อหน้าตาเธอ เหตุการณ์นั้นทำให้จุนโกะ และยะเบะ เพื่อนร่วมงานอีกสองคนต่างก็ซ็อกไปตาม ๆ กัน



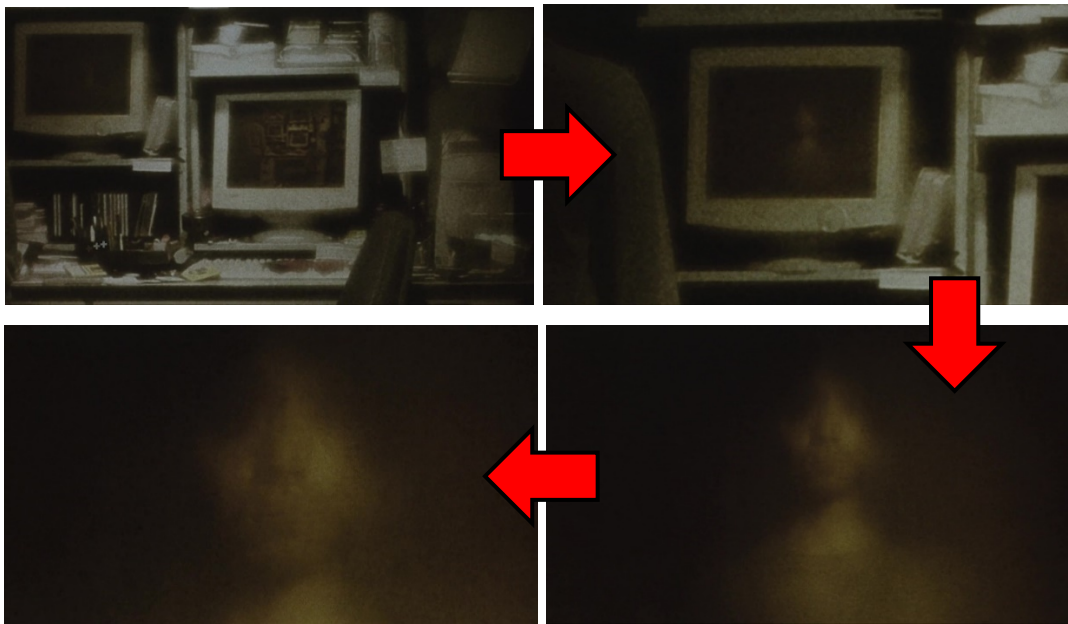
ภาพที่ 6.2 ฉาก long take ที่ภาพค่อย ๆ dolly เข้าหามิจิที่กำลังคั่นของในห้องของทะกุจิ จากนั้นจึง pan ไปยังอีกด้าน เห็นร่างเงาของใครสักคนหลังฉากกันใส



ภาพที่ 6.3 และ ภาพที่ 6.4 ภาพตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากกันใส่ เห็นเป็นเพียงเงาร่าง ๆ



ภาพที่ 6.5 มิจิบพบทะกุจิผูกคอตายต่อหน้า ภาพชวนสยดสยองถูกตัดสลับกับภาพสีหน้ามิจิบที่หวาดผวา



ภาพที่ 6.6 ภาพห้องของทะกุจิที่ปรากฏใน Floppy disk ของเขา ภาพลำดับอย่างรวดเร็วแบบ axial cut เจาะเข้าไปยังเงาใบหน้าชวนขนลุกของทะกุจิ



ภาพที่ 6.7 หลังจากนั้นมิจิบเห็นภาพประหลาด เช่น โทรทัศน์สัญญาณภาพขัดข้องที่ดูเหมือนกับคนหัวขาดครึ่ง

ขณะเดียวกันคะวะชิมะ นักศึกษาหนุ่มที่อยากลองใช้อินเทอร์เน็ต ค็นนั้นเขาได้พบกับเว็บไซต์
 ประหลาดที่เชิญชวนให้เขาไปพบกับวิญญาณ และแสดงภาพที่คล้ายกับคนอยู่ในห้องมืดตามลำพัง เขา
 ตกใจกลัวและรีบปิดคอมฯ แต่มันกลับเปิดขึ้นมาอีกครั้งกลางดึก เขานำเรื่องที่พบไปปรึกษาฮะรุอะ
 นักศึกษาคอมพิวเตอร์สาว ที่สนใจเว็บไซต์ที่เขาพูดถึงเช่นกัน

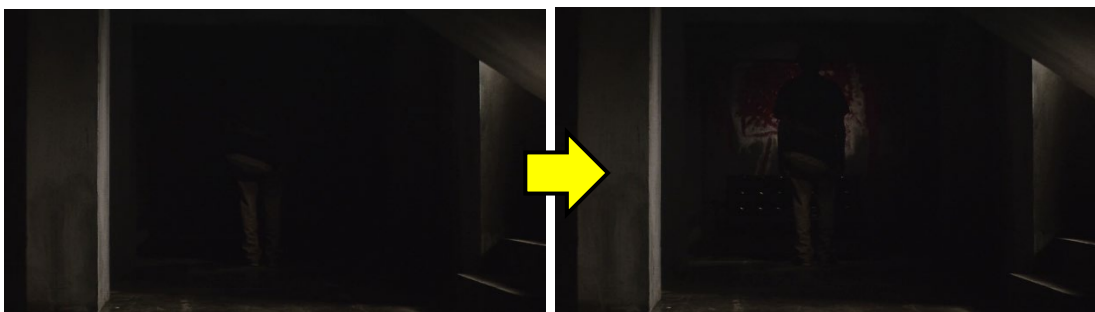


ภาพที่ 6.8 ภาพชวนขนลุกต่าง ๆ ที่ปรากฏบนเว็บไซต์ประหลาด

วันต่อมายะเบะได้รับสายโทรศัพท์ประหลาดที่จากทะเลกุจิที่ตายไปแล้ว เขาไปที่ห้องทะเลกุจิเขาและ
 ได้พบกับวิญญาณของเขา ช่างนอกเข้าได้พบห้องที่ปิดด้วยเทปแดง เมื่อเข้าไปดูข้างใน ก็ได้พบกับวิญญาณ
 ที่มาหลอกหลอนเขาจนขวัญผวา เขากลับไปทำงานในสภาพที่ไม่เหมือนเดิม ต่อมา มิจิเห็นหญิงสาวใน
 ละแวกบ้านพยายามปิดเทปแดงที่หน้าห้องเธอ และได้เห็นเธอกระโดดตึกฆ่าตัวตายในเวลาต่อมา



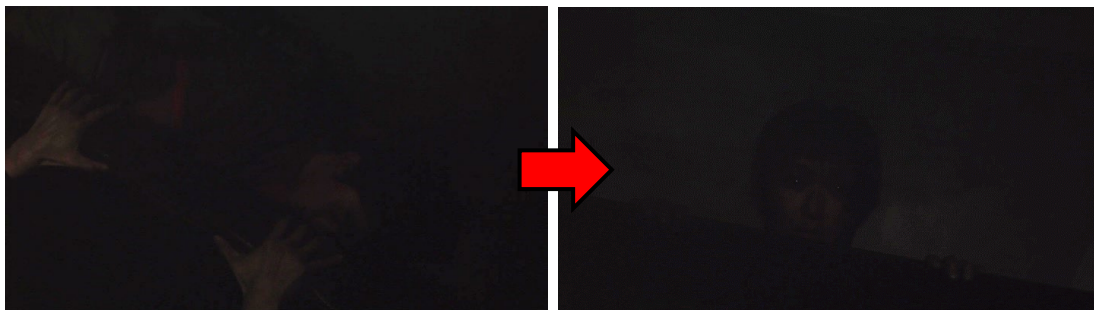
ภาพที่ 6.9 หลังจากยะเบะเห็นร่องรอยศพของทะเลกุจิจึงเดินออกไป และเมื่อเดินกลับมาเปิดไฟอีกครั้งก็เห็นวิญญาณของทะเลกุจิ



ภาพที่ 6.10 ยะเบะเดินเข้าไปในห้องปิดด้วยเทปแดง มีการเล่นกับความสว่างภายในฉาก
 บนกำแพงตรงหน้าเขาค่อย ๆ ส่องสว่างขึ้นเป็นข้อความบางอย่าง



ภาพที่ 6.11 ยะเบะเห็นวิญญาณค่อย ๆ เดินเข้ามาทางเขาด้วยท่าทางผิดมนุษย์ เขาถอยกรูดไปหลบหลังโซฟา



ภาพที่ 5.12 วิญญาณตามมาหลอกหลอนยะเบะที่หลบอยู่หลังโซฟา ฉากนี้คล้ายคลึงกับฉากจากเรื่อง Door III (1996)

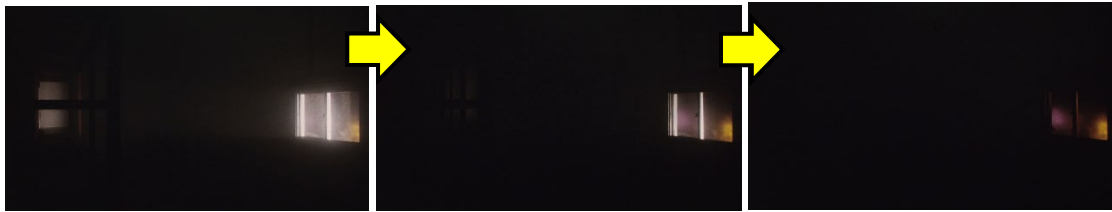


ภาพที่ 6.13 มิจิเห็นหญิงสาวที่เธอเคยพบก่อนหน้า กระโดดลงจากที่สูงเพื่อฆ่าตัวตาย ฉากนี้ถูกนำเสนอผ่านช็อตยาว (long take) ให้ผู้ชมได้มองเห็นการฆ่าตัวตายอย่างเลื่องส่ายตาได้ยาก

คะวะชิมะเห็นเว็บไซต์ประหลาดปรากฏขึ้นอีกครั้ง และขอให้ฮะรุเอะช่วยสืบหา เธอเองก็ไม่สามารถหาที่มาของเว็บไซต์ประหลาดได้ ต่อมาที่ห้องสมุดของมหาวิทยาลัย เธอเห็นร่างเงาดำคล้ายวิญญาณปรากฏ นักศึกษาหนุ่มคนหนึ่งก็เห็นเช่นกัน และบอกกับเขาว่าอาจเป็นเพราะโลกของวิญญาณมีพื้นที่จำกัด เหล่าวิญญาณจึงล้นเกินออกมาয়ังโลกมนุษย์ โดยอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นทางผ่าน

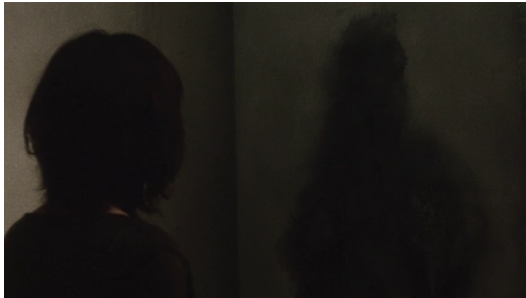


ภาพที่ 6.14 และ ภาพที่ 6.15 ควะชิมะเห็นร่างเงาประหลาดในห้องสมุด มีลักษณะเป็นเงาคาดคล้ายกับในเรื่อง Séance (2000)



ภาพที่ 6.16 ภาพจากในห้องปิดเทปแดง มีการเล่นกับระดับของแสงเพื่อบ่งบอกถึงสภาวะผิดปกติ คล้ายกับในเรื่อง Séance (2000)

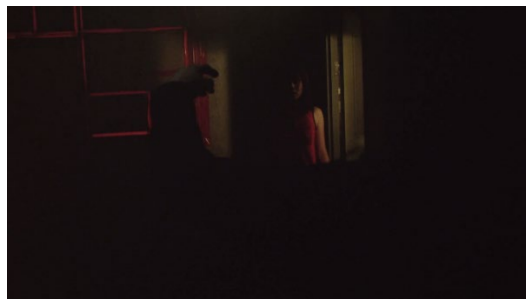
ที่ทำงาน มิจิเห็นร่างของยะเบะค่อยๆ สลายเป็นวิญญาณ จุนโกะได้แอบเข้าไปในห้องปิดด้วยเทปแดง และได้พบกับวิญญาณสุดสยอง มิจิเข้าไปช่วยเธอไว้ได้ทัน ไม่กี่วันถัดมาร่างของจุนโกะก็สลายเป็นวิญญาณไปต่อหน้าตาต่อตามิจิเช่นเดียวกัน เธอตัดสินใจเดินทางหนีออกจากเมือง



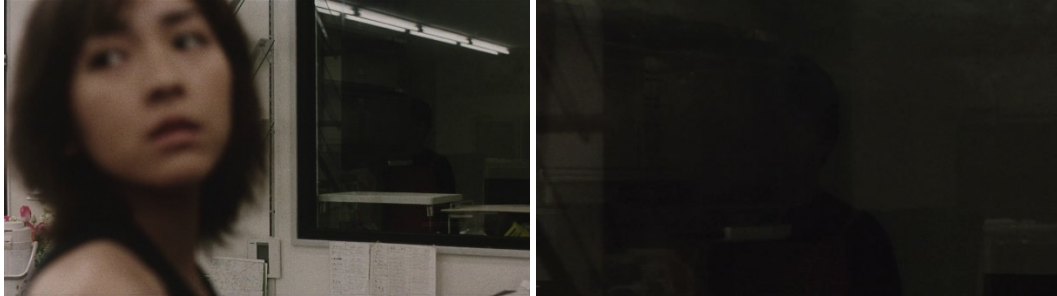
ภาพที่ 6.17 ร่างยะเบะสลายเป็นวิญญาณต่อหน้ามิจิ



ภาพที่ 6.18 จุนโกะเดินเข้าไปยังห้องปิดเทปแดง



ภาพที่ 6.19 และ ภาพที่ 6.20 จุนโกะได้พบร่างวิญญาณน่ากลัวข้างในนั้น วิญญาณปรากฏในลักษณะผมปลิวไสวผิดปกติ



ภาพที่ 6.21 และ ภาพที่ 6.22 มิจิเห็นเงาร่างลึกลับหลังกระจกร้านสะดวกซื้อ เป็นการนำเสนอภาพที่ไม่สามารถแยกออกได้ว่าเป็นมนุษย์หรือวิญญาณ



ภาพที่ 6.23 มิจิพบว่าจุนโกะได้สลายร่างกลายเป็นวิญญาณ

คะวะชิมะพบว่าผู้คนที่เริ่มหายไป เขาไปอยู่เป็นเพื่อนฮะรุเอะที่กลัวว่าตนเองจะหายไปด้วยกัน พวกเขาพยายามหนีไปให้ไกลจากเมือง แต่ฮะรุเอะวิ่งหนีกลับมา ก่อน ต่อมาเธอได้ลองเข้าเว็บไซต์ประหลาด และพบว่ามันกำลังรอคอยเธออยู่ ฮะรุเอะหายตัวไปหลังจากนั้น



ภาพที่ 6.25 คะวะชิมะเห็นร่างของหญิงสาวลึกลับกลายเป็นร่างวิญญาณประหลาดต่อหน้าต่อตา



ภาพที่ 6.26 ภาพแทนสายตา (POV) ของบางสิ่ง กำลังจับจ้องมาที่ฮะรุเอะ

คะวะชิมะที่เดินตามหาฮะรุเอะไปทั่วเมืองได้พบกับมิจิที่กำลังรถเสียดกลางถนน หลังจากซ่อมรถ พวกเขาช่วยกันออกตามหาฮะรุเอะ พวกเขาพบเธอที่โรงงานร้าง ฮะรุเอะยิงตัวตายต่อหน้าทั้งคู่ จากนั้นทั้งสองจึงตัดสินใจหนีออกจากเมือง ขณะที่คะวะชิมะเข้าไปหาซื้อเพลิงรถในโรงงานร้าง เขาบังเอิญเข้าไปยังห้องปิดเทปแดง และได้พบกับวิญญาณสยอง มิจิม่าพบเขาในสภาพหวาดผวา



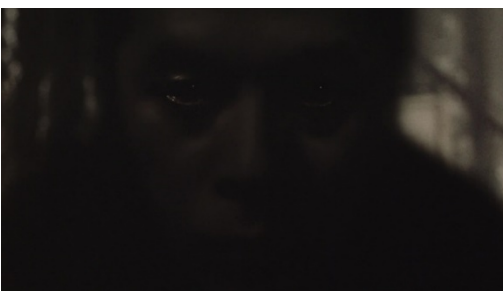
ภาพที่ 6.27 ฮะรุเอะปรากฏตัวในโรงงานร้าง



ภาพที่ 6.28 ฮะรุเอะกำลังจะยิงตัวตาย

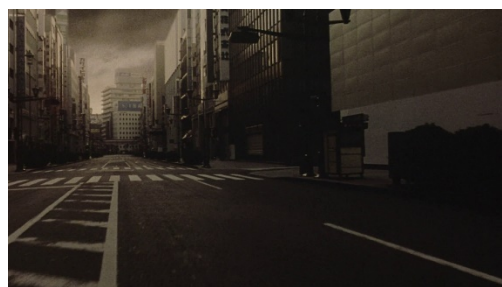


ภาพที่ 6.29 คะวะชิมะเข้าไปปิดในห้องปิดเทปแดงตามลำพัง



ภาพที่ 6.30 โคมหน้าระยะใกล้ (close-up) ของวิญญาณ

มิจิกะวะชิมะขับรถหนีออกจากเมือง ทั้งเมืองตออยู่ในสภาพร้างผู้คน เต็มไปด้วยควันไฟและเมฆหมอกดำทึบมืดมน พวกเขาหนีลงเรือเล็กและถูกเรือสำรวจพบเข้า



ภาพที่ 6.31 และ ภาพที่ 6.32 ภาพเมืองร้างไร้ผู้คนขณะที่มิจิจักรถคะวะชิมะหนีออกไป

บนเรือลำนั้น มิจิเห็นคะวะชิมะสลายกลายเป็นวิญญาณต่อหน้าต่อตา บนเรือเหลือเพียงมิจิกับลูกเรือไม่กี่คน พวกเขาออกเดินทางข้ามมหาสมุทรต่อไปอย่างไม่ทราบจุดหมาย

4.5.2 การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Pulse ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สั่นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพสถานที่มืดหรือมีแสงสลัว (ภาพที่ 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 6.6, 6.8, 6.9, 6.10, 6.11, 6.12, 6.14, 6.15, 6.16, 6.17, 6.18, 6.19, 6.20, 6.22, 6.25, 6.26, 6.27, 6.28, 6.29, 6.30, 6.31 และ 6.32) • ภาพสถานที่โล่งร้างไร้ผู้คน (ภาพที่ 6.14, 6.25, 6.31 และ 6.32) • ภาพตัวละครตกอยู่ตามลำพัง (ภาพที่ 6.2, 6.4, 6.10, 6.18 และ 6.26) • ภาพตัวละครตกอยู่ในบรรยากาศที่น่าไม่ไว้วางใจ (ภาพที่ 6.2, 6.4, 6.10, 6.18 และ 6.26) • ภาพตัวละครถูกจัดวางให้มีลักษณะท่าทางที่ไม่เหมือนมนุษย์ (ภาพที่ 6.3, 6.6 และ 6.27) • ภาพตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากกั้น (ภาพที่ 6.3, 6.4, 6.21 และ 6.22) • ภาพตัวละครคล้ายกับถูกบางสิ่งจ้องมอง (ภาพที่ 6.2, 6.4 และ 6.26) • ภาพที่ให้ความรู้สึกแปลกประหลาด (ภาพที่ 6.7, 6.8 และ 6.16)
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏของภัยอันตราย และปฏิกิริยาที่เกิดจากอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพการปรากฏของวิญญาณ (ภาพที่ 6.9, 6.11, 6.12, 6.14, 6.15, 6.19, 6.20, 6.29 และ 6.30) • ภาพตัวละครหนีจากอันตราย (ภาพที่ 6.11, 6.12, 6.20 และ 6.29) • ภาพสีหน้าตกใจกลัวของตัวละคร (ภาพที่ 6.5, 6.11, 6.13, 6.19, 6.20, 6.26 และ 6.29)
ขยาดแขยง	ภาพที่แสดงถึงการตายหรือบาดเจ็บ	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพศพและร่องรอยจากศพ (ภาพที่ 6.5 และ 6.9) • ภาพการตาย (ภาพที่ 6.5, 6.13, 6.17, 6.23 และ 6.28)

ตารางที่ 5.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมายต่างๆ อยู่เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การเคลื่อนกล้องแบบ dolly อย่างช้า ๆ: ราวกับมีสิ่งหนึ่งพยายาม คืบคลานเข้าไปใกล้ ทำให้บรรยากาศในฉากดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 6.2) การใช้ static shot: โดยจับภาพนิ่งไปยังจุดหนึ่ง เมื่อจับภาพสิ่งที่อันตรายตรงเข้ามาจะให้ความรู้สึกที่หลบหลีกไม่ได้แก่ผู้ชม (ภาพที่ 6.11, 6.29 และ 6.30) การ pan กล้องล่วงหน้า: การ pan นำหน้าไปยังจุดหนึ่งก่อนหน้าที่ตัวละครจะไปถึง บ่งบอกถึงสิ่งที่กำลังคอยอยู่ (ภาพที่ 6.2)
	การใช้ขนาดภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ขนาดภาพ extreme long shot และ long shot: เพื่อเน้นถึงความโล่งร้างไร้ผู้คน หรือทำให้ตัวละครในภาพดูแปลกแยก (ภาพที่ 6.4, 6.14 และ 6.27)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 6.6, 6.8, 6.9, 6.10, 6.11, 6.12, 6.14, 6.15, 6.16, 6.17, 6.18, 6.19, 6.20, 6.22, 6.25, 6.26, 6.27, 6.28, 6.29, 6.30, 6.31 และ 6.32) การเล่นกับความสว่าง: การปรับระดับความเข้มแสงอย่างผิดธรรมชาติ บ่งบอกถึงสภาวะที่ผิดปกติ (ภาพที่ 6.16) การเล่นแสงเงา: ก่อให้เกิดร่างเงา (silhouette) ที่ดูลึกลับและไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 6.3, 6.8, 6.21 และ 6.22)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การวางตำแหน่งตัวละคร: โดยให้วิญญาณปรากฏอยู่ห่างๆ หรือปรากฏในมุมอับสายตาของตัวละครหลัก เพื่อสร้างความลึกลับระทึก (ภาพที่ 6.3, 6.13 และ 6.21) การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 6.3, 6.4, 6.21 และ 6.22)
	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้แก่ผู้ชม (suspense) เช่น ฉากที่วิญญาณปรากฏ (ภาพที่ 6.2 และ 6.13)
	การออกแบบลักษณะของผี	<ul style="list-style-type: none"> วิญญาณที่ปรากฏมีลักษณะหรือท่าทางที่ผิดมนุษย์ เช่น เดินด้วยท่าทางที่ประหลาด หรือปรากฏเป็นเงาดำ (ภาพที่ 6.11, 6.12, 6.19, 6.20, 6.25, 6.29 และ 6.30)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: มีการใช้สีแดง (เทปสีแดง) แสดงออกถึงสิ่งที่อันตราย หรือความตาย (ภาพที่ 6.11, 6.18 และ 6.19) การกำหนดโทนสีของภาพ: ภาพทั้งหมดเป็นโทนสีเหลืองแกมเทาหม่น ไม่อึมครึม สร้างบรรยากาศที่แห้งแล้งและไม่น่าไว้วางใจ

ตารางที่ 5.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การลำดับภาพ	การลำดับภาพแบบกระโดด (jump cut)	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Axial cut</u>: การลำดับภาพสิ่งเดียวกันที่ขนาดภาพต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกราวกับพุ่งตรงเข้าไปอย่างเลี่ยงไม่ได้ (ภาพที่ 6.6)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ● ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็น (ภาพที่ 6.5, 6.11 และ 6.23)
	การแทรกภาพ (insert)	<ul style="list-style-type: none"> ● เพื่อขยายอารมณ์ของฉาก (dynamic cutting) เช่น ภาพขยายของสิ่งแปลกประหลาด (ภาพที่ 6.6)
	การตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)	<ul style="list-style-type: none"> ● เมื่อมีการเปลี่ยนฉากและสถานที่

ตารางที่ 5.3 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse (ต่อ)

4.5.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Pulse ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้นความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>เสียงร้องประสานโหยหวน</u> (คลอเบา ๆ จังหวะเชื่องช้า): ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 6.9 และ 6.14)
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>สถานที่</u>: เสียงบรรยากาศในเมือง, เสียงบรรยากาศในร้านเกม (ภาพที่ 6.25) และเสียงบรรยากาศในโรงงานร้าง (ภาพที่ 6.27 และ 6.28) ● <u>เสียงเงียบ</u>: เมื่อตัวละครสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่ผิดปกติ (ภาพที่ 6.2, 6.10, 6.11)
	เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>เสียงคลื่นทุ้มต่ำเป็นจังหวะ</u> (คลอสม่ำเสมอ): ฉากที่ตัวละครสัมผัสได้ถึงสิ่งผิดปกติ (ภาพที่ 6.3 และ 6.4) ● <u>เสียงคล้ายลมพัดต่ำ ๆ</u>: ฉากที่บรรยากาศเริ่มผิดปกติ (ภาพที่ 6.3 และ 6.4) ● <u>เสียงคล้ายคลื่นแทรกวิทยุ</u>: ฉากที่บรรยากาศเริ่มผิดปกติ (ภาพที่ 6.8, 6.14, 6.15, 6.29 และ 6.30) ● <u>เสียงคลื่นความถี่หวีดแหลม</u>: เมื่อตัวละครสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่ผิดปกติ (ภาพที่ 6.3, 6.11 และ 6.30) ● <u>เสียงคล้ายลมโหยหวน</u>: ฉากที่ตัวละครเห็นสิ่งผิดปกติ (ภาพที่ 6.12) ● <u>เสียงคล้ายเสียงกรอเทป</u>: ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 6.12)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>เสียงดังตกใจ</u>: เสียงของหล่น
	เสียงแปลกประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>เสียงพูดประหลาดทุ้มต่ำ</u>: ฉากที่โทรทัศน์สัญญาณขัดข้อง (ภาพที่ 6.7)

ตารางที่ 5.4 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse

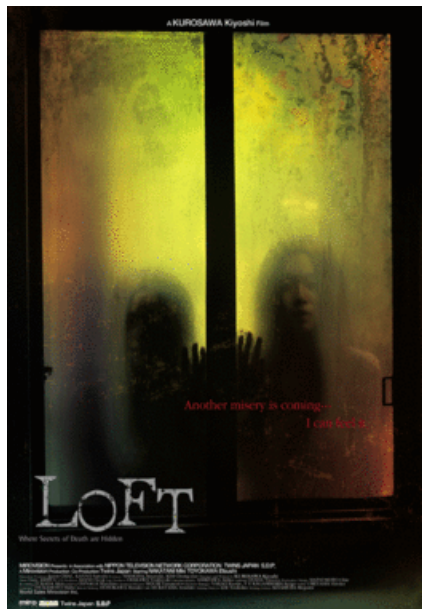
ระดับชั้น ความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สยองขวัญ	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีเครื่องสาย (ตั้งขึ้นเรื่อย ๆ จังหวะเร็วเร็วหวิดแหลม): ฉากที่ตัวละครพบศพ (ภาพที่ 6.5 และ 6.13) ดนตรีเครื่องสาย (ตั้งขึ้นเรื่อย ๆ จังหวะระทึก): ฉากตัวละครเจอวิญญาณในห้อง เทปแดง (ภาพที่ 6.5, 6.19 และ 6.20) และฉากเมืองร้าง (ภาพที่ 6.31 และ 6.32) เสียงร้องประสานโยยหวน (เร่งระดับขึ้น จังหวะเชื่องช้า): ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 6.9 และ 6.12)
	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงร้องตกใจกลัว: ฉากตัวละครเห็นศพหรือวิญญาณ (ภาพที่ 6.5, 6.19 และ 6.20)
	เสียงผี	<ul style="list-style-type: none"> เสียงพูดไร้อารมณ์ของวิญญาณ: (ภาพที่ 6.17, 6.29 และ 6.30) เสียงหวิดแหลม
	เสียงเงียบ	<ul style="list-style-type: none"> เสียงเงียบแบบสูญญากาศ: เมื่อตัวละครเห็นวิญญาณหรืออันตรายปรากฏตัว (ภาพที่ 6.6, 6.21 และ 6.22)

ตารางที่ 5.5 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse (ต่อ)

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การเร่งระดับเสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> เมื่อถึงฉากที่วิญญาณกำลังจะปรากฏตัว
การผสมเสียงสังเคราะห์ที่แปลกประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> การใช้เสียงสังเคราะห์จากหลายแหล่งประสานกันเพื่อให้ความรู้สึกที่แปลกประหลาด เช่น ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 6.11) ประกอบด้วยเสียงคล้ายเสียงกรอกเทป เสียงคลื่นความถี่หวิดแหลม และเสียงคล้ายลมพัดต่ำ ๆ
การใช้เสียงบรรยากาศสังเคราะห์คลอเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> มักใช้กับฉาก long take เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense)
การตัดกะทันหัน (abrupt cut) ของเสียง	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบรรยากาศที่ตัดกันเมื่อเปลี่ยนฉากทำให้ห้วงอารมณ์สะดุด โดยเฉพาะการตัดจากฉากที่เสียงดังมากไปสู่เสียงเงียบแบบกะทันหัน
การเงียบเสียงทันทีชั่วขณะ (audio drop-out)	<ul style="list-style-type: none"> ใช้เมื่อตัวละครเห็นวิญญาณปรากฏ ทำให้เกิดความเงียบแบบสูญญากาศกะทันหัน สร้างความอึดอัดน่าขนลุก

ตารางที่ 5.6 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Pulse (ต่อ)

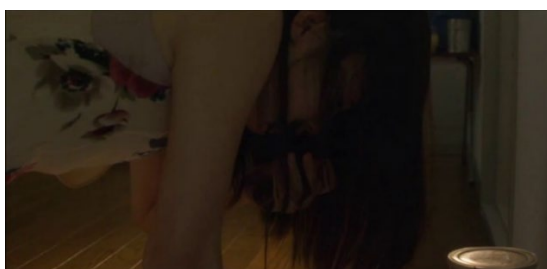
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง Loft (2005)



ภาพที่ 7.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Loft (2005)

4.6.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ

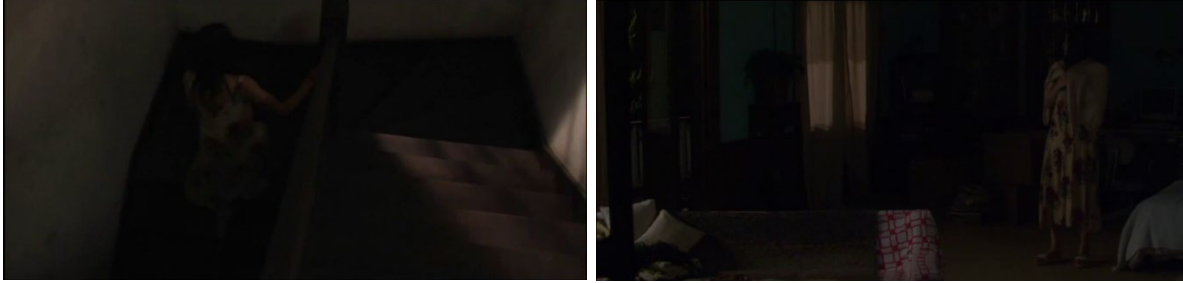
เรโกะ นักเขียนนิยายรักหญิงที่กำลังประสบปัญหาความคิดตีบตัน บวกกับที่เธอมักเห็นภาพหลอนว่าตนเองอาเจียนออกมาเป็นโคลนสีดำ เธอขอให้คิจิมะ บรรณาธิการของเธอช่วยหาที่สงบในการเขียนนิยาย คิจิมะจัดการให้เธอได้พักที่บ้านหลังใหญ่กลางป่าหลังหนึ่งแถบชานเมือง ที่นั่น เรโกะพบต้นฉบับนิยายของใครคนหนึ่ง และพบอีกว่าข้าง ๆ บ้านมีอาคารร้างหลังหนึ่งตั้งอยู่ เมื่อเธอสอบถามคนที่รู้พบว่าที่นั่นคืออดีตศูนย์วิจัยของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง



ภาพที่ 7.2 เรโกะอาเจียนออกมาเป็นโคลนสีดำ



ภาพที่ 7.3 บ้านที่เรโกะพักอยู่ มีอาคารร้างอยู่ด้านหลัง



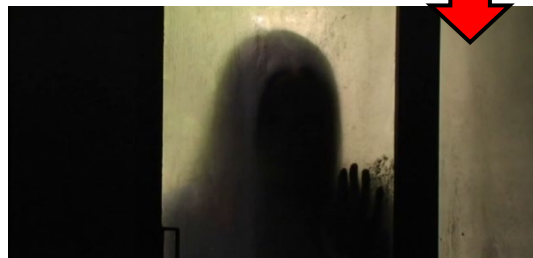
ภาพที่ 7.4 และ ภาพที่ 7.5 บรรยากาศยามกลางคืนในบ้านที่มีดสลัว ชวนให้รู้สึกไม่น่าไว้วางใจ

กลางดึก เธอเห็นชายคนหนึ่งแบกสิ่งทีดูเหมือนร่างคนเข้าไปในอาคารร้าง เธอสืบค้นดูจนพบว่าไม่กี่ปีก่อน มีการค้นพบร่างมัมมี่ของหญิงสาวจากเมื่อราว 1,000 ปีก่อน โดยคณาจารย์จากภาคโบราณคดีของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เธอยังดูได้ฟิล์มโบราณที่บันทึกการค้นพบมัมมี่ร่างเดียวกันเมื่อเกือบ 100 ปีก่อน

ด้วยความสงสัย วันต่อมาเรโกะจึงแอบย่องเข้าไปในอาคารร้าง เธอพบร่างมัมมี่ของหญิงสาวในชุดโบราณ ทันใดนั้น โยะชิโอะกะ ชายที่เธอเห็นเมื่อคืนวันก่อนเข้ามาพบเธอ เธอจึงรีบหนีออกไป คืนนั้นเธอฝันเห็นโยะชิโอะกะกำลังดึงร่างหนึ่งขึ้นจากทะเลสาบ



ภาพที่ 7.6 เรโกะเห็นชายคนหนึ่งแบกสิ่งทีดูเหมือนร่างคนเข้าไปในอาคารร้าง



ภาพที่ 7.7 ร่างเงาของเรโกะที่แอบมองลอดหน้าต่างเข้ามาในอาคารร้าง อีกครั้งที่ตัวละครถูกนำเสนอในลักษณะท่าทางที่ดูคล้ายวิญญาณ



ภาพที่ 7.8 ภาพจากฟิล์มที่บันทึกการค้นพบมัมมี่เมื่อเกือบ 100 ปีก่อน



ภาพที่ 7.9 เรโกะอาเจียนออกมาเป็นโคลนอีกครั้ง



ภาพที่ 7.10 เรโกะแอบย่องเข้ามาในอาคารร้าง



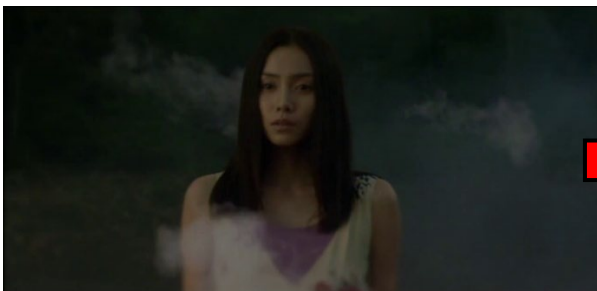
ภาพที่ 7.11 เรโกะพยายามเปิดตู้ได้ผ้าคลุม มีการใช้ภาพมุมเอียง (dutch angle)



ภาพที่ 7.12 เธอพบร่างมัมมี่หญิงสาว



ภาพที่ 7.13 โยชิโกะเข้ามาพบเรโกะ



ภาพที่ 7.14 เรโกะฝันเห็นโยชิโกะพยายามดึงร่างหนึ่งขึ้นจากทะเลสาบ มีการสร้างบรรยากาศให้ปกคลุมไปด้วยหมอกควันประหลาด



โยชิโกะ ซึ่งเป็นหนึ่งในอาจารย์โบราณคดีที่ขุดค้นซากมัมมี่ ได้มาขอให้เรโกะช่วยฝังร่างมัมมี่ เป็นเวลาสักสองสามวัน เนื่องจากธุระจำเป็น เรโกะไม่ปฏิเสธแต่อย่างใด และนำมันมาไว้ที่ห้องนอน

คืนนั้น บ้านเรโกะไฟดับ เธอได้ยินเสียงประหลาดจากชั้นบน เมื่อขึ้นไปดูเธอเห็นบางอย่างจิ้งวิ้ง ตกใจลงมา และได้ยินเสียงคนเข้ามาในบ้าน เธอพาดหัวเขาแล้วพบว่าคือคิจิมะ ที่เพียงมาตรวจเช็คความ คืบหน้าของนิยายเธอ



ภาพที่ 7.15 เกิดไฟดับขึ้นที่บ้าน



ภาพที่ 7.16 เรโกะเดินขึ้นไปดูที่มาของเสียงประหลาด



ภาพที่ 7.17 ใครบางคนกำลังมาที่บ้านเรโกะ

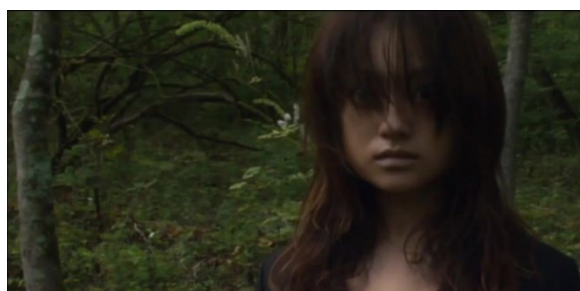


ภาพที่ 7.18 เธอตกคอยคนที่ จะเข้ามาทางด้านหลัง

วันต่อมาเธอนั่งคัดลอกต้นฉบับนิยายที่เธอพบเพื่อส่งสำนักพิมพ์ในนามของเธอเอง เมื่อกลับจาก รุระมาที่บ้าน ขณะที่เธอนั่งพักในสวนแห่งหนึ่ง เธอพบกับวิญญาณของหญิงสาวชุดดำ มันได้พาเธอไปยัง ทำจอตเรือริมทะเลสาบ และพยายามชี้ลงไปยังก้นทะเลสาบ เรโกะพยายามดึงรอกขึ้นดูแต่ถูกรีโมตที่ตกลง มาพาดเข้าที่หัวหมดสติ โยะชิโอะกะที่ผ่านมาพบเป็นคนพาเธอไปส่งที่บ้าน



ภาพที่ 7.19 วิญญาณของหญิงสาวชุดดำปรากฏให้เรโกะเห็น



ภาพที่ 7.20 ภาพ pan จากเรโกะ มาเห็นโฉมหน้าของวิญญาณหญิงสาวชุดดำ



ภาพที่ 7.21 วิญญาณหญิงสาวชุดดำพยายามบอกใบบางอย่างให้กับเรโกะ ขณะที่ร่างของค้อยหายลับไป

เข้าต่อมา เธอพบว่าโยะชิโอะกะได้นำร่างมัมมี่กลับคืนไปแล้ว เรโกะเข้าไปพบเขาที่อาคารร้าง เขาอธิบายว่าพร่างมัมมี่ในบ่อน้ำแห่งหนึ่ง ที่ร่างกายภายในยังคงไม่เน่าเปื่อยเนื่องจากโคลนที่อยู่เต็มห้อง เรโกะคิดว่าเธออาจจะจูงใจกินโคลนเข้าไปเพื่อฆ่าตัวตาย หรือไม่ก็เพื่อพยายามรักษาความงามภายในไว้ เธอกลับบ้านมาพบคิจิมะที่ค้อยอยู่ เธอเห็นเขามีที่ท่าคุกคามจึงไล่เขาออกไป จากนั้นเธอเห็นบัตรประชาชนของหญิงสาวคนหนึ่งตกอยู่ คิจิมะบอกว่านั้นคือนักเขียนสาวที่มาอยู่ที่นี้ก่อนหน้าเธอด้วยเหตุผลเดียวกัน คิจิมะพยายามพาหินเข้ามาทางหน้าต่างห้องเธอก่อนจะกลับไป

เธอหลบอยู่ในห้องอย่างหวาดกลัวจนโยะชิโอะกะเข้ามาพบ ต่อมาเธอเห็นวิญญาณหญิงสาวชุดดำปรากฏในบ้าน วันต่อมาตำรวจไปที่สำนักพิมพ์เพื่อสืบคดีหญิงสาวที่หายตัวไป คิจิมะตกเป็นผู้ต้องสงสัย



ภาพที่ 7.22 เรโกะเห็นอะไรบางอย่าง ภาพค้อย ๆ dolly เข้าหาเธออย่างคุกคาม



ภาพที่ 7.23 ร่างของหญิงสาวชุดดำปรากฏขึ้นในอีกห้อง มีการลำดับภาพแบบ axial cut เข้าไปยังร่างที่นอนอยู่



ภาพที่ 7.24 วิญญาณหญิงสาวชุดดำปรากฏตัวนอกหน้าต่าง และหายลับไปด้วยการตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)

โยะชิโอะกะไปยังที่หนึ่งกลางป่า พยายามขุดหาบางอย่างแต่ไม่พบ เขาระลึกถึงภาพเหตุการณ์ที่หญิงสาวชุดดำถูกคิจิมะฆ่าในบ้าน เมื่อเขาออกไปเข้าดูร่างเธอ เธอกลับฟื้นขึ้นมาเพราะวิญญาณของหญิงสาวจากเมื่อราว 1,000 ปีก่อนเข้าสิง เธอพยายามฆ่าโยะชิโอะกะแต่เขาได้ฆ่าเธอเสียก่อน คิจิมะกลับเข้ามาและนำศพเธอไปฝังกลางป่า คำวันนั้นเรโกะชักชวนให้โยะชิโอะกะไปยังที่หนึ่งกลางป่าที่คล้ายกับหลุมฝังศพ



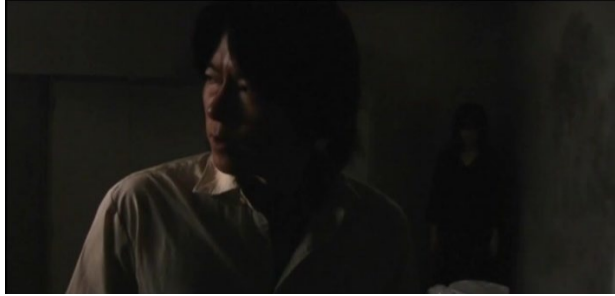
ภาพที่ 7.25 โยะชิโอะกะพยายามเอื้อมมือไปหาเธอ และเธอกลับฟื้นขึ้นมา



ภาพที่ 7.26 โยะชิโอะกะเผชิญหน้ากับวิญญาณหญิงสาวเมื่อ 1,000 ปีก่อน ในร่างของหญิงสาวชุดดำ มีการใช้มุมภาพแปลกประหลาดแทรกเข้ามา

ที่นั่น พวกเขาพยายามขุดหาแต่ไม่พบร่างใด ทั้งสองโล่งใจและบอกรักกัน ระหว่างเดินกลับ คิจิมะทำร้ายโยะชิโอะกะจนหมดสติ และบังคับให้เรโกะไปผูกคอตายด้วยกัน แต่ตำรวจเข้ามาช่วยได้ทันเวลา

หลังเหตุการณ์จบ เรโกะเผาต้นฉบับนินยายของหญิงสาวชุดดำทิ้ง แต่โยะชิโอะกะก็ยังคงถูกวิญญาณหญิงสาวชุดดำตามหลอกหลอน และมันได้เข้าสิงร่างมัมมี่ให้ฟื้นขึ้นมาทำร้ายเขา เขาบีบคอมันจนส่วนหัวหลุดร่วงลงกับพื้น ต่อมาเขาและเรโกะได้นำร่างมัมมี่ไปเผา เพื่อหวังให้วิญญาณของเธอไปสู่สุคติ



ภาพที่ 7.27 วิญญาณหญิงสาวชุดดำปรากฏอยู่รอบ ๆ เบื้องหลังโยะชิโอะกะ



ภาพที่ 7.28 เมื่อโยะชิโอะกะหันไป วิญญาณหญิงสาวชุดดำก็มาปรากฏตรงหน้า



ภาพที่ 7.29 ร่างมัมมี่คืนชีพมาทำร้ายโยะชิโอะกะ



ภาพที่ 7.30 โยะชิโอะกะบีบคอร่างมัมมี่จนส่วนหัวหลุดร่วงลงกับพื้น

แต่โยะชิโอะกะก็ยังคงฝันร้ายเรื่องหญิงสาว ในฝันเขาเห็นเธอตื่นขึ้นจากหลุมฝัง และเป็นเขานั่นเองที่พาเธอไปถ่วงน้ำที่ท่าเรือ กระนั้นโยะชิโอะกะก็ไม่มั่นใจว่าทำได้มันลงไปจริง ๆ หรือเป็นเพียงภาพหลอนเท่านั้น เรโกะขอให้เขาไปดูที่ท่าจอดเรือเพื่อพิสูจน์



ภาพที่ 7.31 โยะชิโอะกะกำลังฝันร้าย



ภาพที่ 7.32 ในฝันเขาเห็นหญิงสาวชุดดำตื่นขึ้นจากหลุม



ภาพที่ 7.33 โยชิโอะกะบอกเรโกะว่าเขาเป็นคนฆ่าหญิงสาวชุดดำ มีการเล่นกับระดับความเข้มแสงนอกบานหน้าต่าง คล้ายฉากจากเรื่อง Pulse (2001)

เมื่อไปถึงท่าจอดเรือ ทั้งสองตั้งหีบใบใหญ่ขึ้นจากน้ำ เมื่อเปิดดูพบว่าไร้ศพใด ๆ ทั้งคู่โล่งใจและกอดกันอย่างมีความสุข

เพียงชั่วอึดใจ ศพของหญิงสาวชุดดำโผล่พ้นขึ้นจากผิวน้ำ พาให้โยชิโอะที่ได้เห็นผงะถอยหลังและร่วงลงสู่ก้นลึกของทะเลสาบ ทั้งเรโกะให้อยู่กับศพบนท่าเรือเพียงลำพัง



ภาพที่ 7.34 ทั้งคู่ตั้งใจไม่พบศพ แต่ไม่นานศพของหญิงสาวชุดดำก็โผล่พ้นน้ำขึ้นมา โยชิโอะกะผงะถอยหลังจนร่วงลงไปใต้น้ำ จมสู่ก้นทะเลสาบ

4.6.2 การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Loft ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> ห้องมืดหรือสถานที่ที่มีแสงสลัวๆ (ภาพที่ 7.4, 7.5, 7.6, 7.7, 7.10, 7.11, 7.12, 7.13, 7.14, 7.15, 7.16, 7.17, 7.18, 7.23, 7.26, 7.27, 7.28, 7.29, 7.30, 7.31 และ 7.33) ภาพสถานที่โล่งร้างไร้ผู้คน (ภาพที่ 7.2, 7.14, 7.19 และ 7.21) บรรยากาศที่มีหมอกหนาปกคลุม (ภาพที่ 7.14 และ 7.21) ภาพฝันน่าขนลุก (ภาพที่ 7.14 และ 7.32) ตัวละครเดินเข้าไปยังสิ่งอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 7.10, 7.16, 7.22 และ 7.25) ตัวละครถูกตัดขาดจากภายนอก อยู่ตามลำพัง (ภาพที่ 7.4, 7.5, 7.10, 7.11, 7.15, 7.16, 7.17, 7.18 และ 7.22) ตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากกัน เห็นได้ไม่ชัดเจน (ภาพที่ 7.7) ภาพจากฟิล์มโบราณ (ภาพที่ 7.8)
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏของภัยอันตราย และปฏิกิริยาที่เกิดจากอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> ภาพการปรากฏตัวของวิญญาณหญิงสาวชุดดำ (ภาพที่ 7.19, 7.20, 7.21, 7.24, 7.27 และ 7.28) ภาพร่างไร้วิญญาณของหญิงสาวชุดดำ (ภาพที่ 7.19, 7.20 และ 7.21) ภาพตัวละครหลบหนีจากอันตราย (ภาพที่ 7.17, 7.18 และ 7.24) ภาพสีหน้าตกใจกลัวของตัวละคร (ภาพที่ 7.17, 7.24 และ 7.34) ภาพตัวละครฟื้นคืนชีพ (ภาพที่ 7.29, 7.30 และ 7.32)
ขยาดแขยง	ภาพที่แสดงถึงการตาย บาดเจ็บ และพฤติกรรมน่าขยาดแขยง	<ul style="list-style-type: none"> ภาพการตายของตัวละคร (ภาพที่ 7.34) ภาพตัวละครอาเจียนเป็นโคลน (ภาพที่ 7.2 และ 7.9) ภาพศพมีมมี (ภาพที่ 7.12, 7.14, 7.29 และ 7.30) ภาพศพเน่าเปื่อยของหญิงสาวชุดดำ (ภาพที่ 7.34) ภาพพฤติกรรมคุกคามของคิจิมะต่อหญิงสาว

ตารางที่ 6.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้าง ความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมาย ต่างๆ อยู่เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การถ่ายภาพ	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การเคลื่อนกล้องแบบ dolly อย่างช้า ๆ: ราวกับกำลังสืบคลานเข้าใกล้อันตราย ทำให้บรรยากาศในฉากดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 7.10 และ 7.22) การ pan กล้องอย่างรวดเร็ว: เพื่อสร้างความตกใจ เช่น ฉากที่ภาพ pan จากตัวละครไปยังวิญญาณที่อยู่อีกด้าน (ภาพที่ 7.20)
	การใช้มุมกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ภาพมุมเอียง (dutch angle) หรือมุมแปลกประหลาด: เพื่อสร้างความลึกลับระทึก (ภาพที่ 7.11 และ 7.26)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 7.4, 7.5, 7.6, 7.7, 7.10, 7.11, 7.12, 7.13, 7.14, 7.15, 7.16, 7.17, 7.18, 7.23, 7.26, 7.27, 7.28, 7.29, 7.30, 7.31 และ 7.33) การเล่นกับความสว่าง: การปรับระดับความเข้มแสงอย่างผิดธรรมชาติ บ่งบอกถึงสถานะที่ผิดปกติ (ภาพที่ 7.33) การเล่นแสงเงา: เกิดร่างเงาดูสลับไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 7.7)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การวางตำแหน่งตัวละคร: โดยให้วิญญาณปรากฏอยู่ห่างๆ หรือปรากฏในมุมอับสายตาของตัวละครหลัก เพื่อสร้างความลึกลับระทึก (ภาพที่ 7.24 และ 7.27) หรือวางตำแหน่งมนุษย์ให้ดูราวกับเป็นวิญญาณ (ภาพที่ 7.7) การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 7.7)
	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้แก่ผู้ชม (suspense) เช่น ฉากฆาตกรรม และฉากที่ตัวละครแอบย่องเข้าไปในบ้าน
	การออกแบบลักษณะของผี	<ul style="list-style-type: none"> วิญญาณที่ปรากฏมีลักษณะหรือท่าทางที่ผิดมนุษย์ เช่น ใบหน้าขาวซีด ผมปรกหน้า ปรากฏกายจากที่สูง หรือค่อย ๆ หายตัวได้ (ภาพที่ 7.20, 7.21, 7.24 และ 7.28) วิญญาณปรากฏกายได้กลางแจ้ง จึงก่อให้เกิดความไม่น่าไว้วางใจได้ตลอดเวลา (ภาพที่ 7.19, 7.20 และ 7.24)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: สีแดง (เสื้อผ้าของตัวร้าย) แสดงออกถึงสิ่งที่ไม่อันตราย
	การใช้ภาพแปลกประหลาด	<ul style="list-style-type: none"> ภาพที่ถ่ายฟิล์มด้วยโบราณ ให้ความรู้สึกน่าขนลุก (ภาพที่ 6.8)

ตารางที่ 6.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การลำดับภาพ	การลำดับภาพแบบกระโดด (jump cut)	<ul style="list-style-type: none"> <u>Axial cut</u>: การลำดับภาพสิ่งเดียวกันที่ขนาดภาพต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกราวกับพุ่งตรงเข้าไปอย่างเลี่ยงไม่ได้ (ภาพที่ 7.23)
	การตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)	<ul style="list-style-type: none"> การตัดเข้าหาอีกภาพที่ชวนให้ตกใจ เช่น การตัดจากภาพที่ไม่มีวิญญาณ ไปหาภาพที่มีวิญญาณ (ภาพที่ 7.28)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็น (ภาพที่ 7.24, 7.25 และ 7.34)

ตารางที่ 6.3 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft (ต่อ)

4.6.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Loft ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้นความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สั่นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> <u>ดนตรีเครื่องสาย (คลอคงที่ จังหวะเชื่องช้า)</u>: ฉากที่ตัวละครเริ่มสงสัยว่าในอาคารร้างมีอะไร
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> <u>สถานที่</u>: เสียงบรรยากาศหน้าร้อน (ภาพที่ 7.4, 7.5 และ 7.6) และเสียงพายุฝน (ภาพที่ 7.32) และเสียงลมพัดแรง (ภาพที่ 7.17) <u>เสียงเงียบ</u>: เมื่อตัวละครเดินเข้าไปยังอาคารร้าง (ภาพที่ 7.10, 7.11, 7.12 และ 7.13)
	เสียงสังเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> <u>เสียงบรรยากาศคล้ายลมพัดต่ำ ๆ</u>: ฉากฝันร้ายของตัวละคร (ภาพที่ 7.14, 7.32), ฉากที่ตัวละครสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่ผิดปกติ (ภาพที่ 7.17, 7.18 และ 7.26) <u>เสียงกระแทกหุ้มต่ำเป็นจังหวะ (คลอสม่าเสมอ)</u>: ฉากฝันร้ายของตัวละคร (ภาพที่ 7.14)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> <u>เสียงผีเท้า</u>: ฉากที่ตัวละครได้ยินใครสักคนพยายามเข้ามาในบ้าน (ภาพที่ 7.18) <u>เสียงดังตกใจ</u>: เสียงของตกภายในบ้าน
สยองขวัญ	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> <u>ดนตรีเครื่องสาย (ดังขึ้นเรื่อย ๆ จังหวะเร็วเร็ว)</u>: ฉากที่วิญญาณสาวชุดดำปรากฏตัว (ภาพที่ 7.21) และฉากที่ตัวละครถูกพยายามฆ่า <u>ดนตรีเครื่องสาย+เสียงหุ้มต่ำจังหวะสม่ำเสมอ (ดังขึ้นเรื่อย ๆ จังหวะเร็วเร็ว)</u>: ฉากมัมมี่คืนชีพ (ภาพที่ 7.29 และ 7.30)
	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> <u>เสียงร้องตกใจกลัว</u>: ฉากที่ตัวละครสัมผัสได้ถึงอันตรายภายในบ้าน (ภาพที่ 7.15 และ 7.17), ฉากที่ตัวละครถูกพยายามทำร้าย และฉากที่ตัวละครร่วงตกน้ำ (ภาพที่ 7.34)

ตารางที่ 6.4 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สยองขวัญ	เสียงเจี๊ยบ	<ul style="list-style-type: none"> เสียงเจี๊ยบแบบสุญญากาศ: ฉากที่วิญญาณปรากฏ (ภาพที่ 7.27 และ 7.28)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงน้ำและเสียงรอก: เมื่อศพถูกดึงขึ้นจากทะเลสาบ (ภาพที่ 7.34)

ตารางที่ 6.5 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft (ต่อ)

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การเร่งระดับเสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> เมื่อถึงฉากที่ลุ้นระทึก หรือวิญญาณปรากฏตัว
การใช้เสียงบรรยากาศสังเคราะห์คละเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> มักใช้กับฉากที่เป็น long take เพื่อสร้างความตึงเครียด (suspense) เช่น เสียงสังเคราะห์หึ่งๆต่ำๆลึบๆที่ดังตลอดฉากที่บรรยากาศไม่น่าไว้วางใจ
การตัดกะทันหัน (abrupt cut) ของเสียง	<ul style="list-style-type: none"> เสียงบรรยากาศที่ตัดกันเมื่อเปลี่ยนฉากทำให้วังอารมณ์สะดุด โดยเฉพาะการตัดจากฉากที่เสียงดังมากไปสู่เสียงเจี๊ยบแบบกะทันหัน
การเจี๊ยบเสียงทันทีชั่วขณะ (audio drop-out)	<ul style="list-style-type: none"> ทำให้เกิดความเจี๊ยบแบบสุญญากาศกะทันหัน ชวนตกใจ เช่น ในฉากสุดท้าย ที่เสียงตัดฉากจากดนตรีโรแมนติกเป็นความเจี๊ยบกะทันหัน เมื่อศพของหญิงสาวชุดดำกำลังจะโผล่พ้นผิวน้ำขึ้นมา (ภาพที่ 7.34)

ตารางที่ 6.6 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Loft

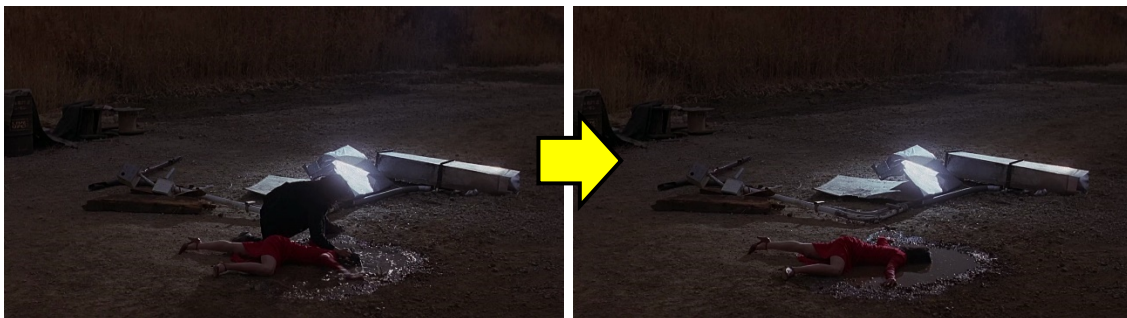
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Retribution (2006)



ภาพที่ 8.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Retribution (2006)

4.7.1 เรื่องย่อและภาพประกอบ

ณ เขตก่อสร้างริมแม่น้ำในโตเกียว เกิดเหตุฆาตกรรมหญิงสาวปริศนาในชุดแดงขึ้น เธอถูกจับกदन้ำทะเลที่ขังในแอ่งบนดิน โยะชิโอะกะ สารวัตรผู้เข้ามาทำคดีนี้ อาศัยอยู่กับ ฮะรุเอะ แฟนสาวของเขาในอาคารพักอาศัยเก่า ๆ แต่เมื่อยิ่งสืบสวน กลับยิ่งพบหลักฐานที่จะโยงมายังตัวเขาเอง ทั้งลายนิ้วมือของเขาบนศพ กระจกที่ตกอยู่ในที่เกิดเหตุที่ตรงกับเสื้อโค้ตของเขา กระทั่งสายไฟที่ใช้รัดคอเหยื่อก็ยังเหมือนกับที่ห้องของเขา นั่นยิ่งทำให้เขากลางแคลงใจว่าตัวเองได้ทำสิ่งใดลงไปโดยไม่รู้ตัวหรือไม่



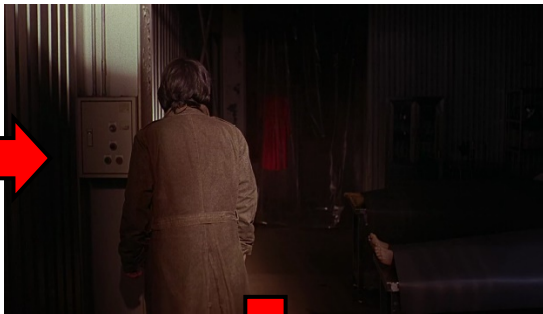
ภาพที่ 8.2 ฆาตกรรมหญิงสาวชุดแดงตอนต้นเรื่อง ถ่ายทำแบบช็อตยาว (long take) ชวนให้จ้องมองการฆาตกรรมที่น่าอึดอัด



ภาพที่ 8.3 ภาพศพหญิงสาวที่มีน้ำไหลออกทางปาก



ภาพที่ 8.4 ภาพบรรยากาศในห้องเก็บศพ

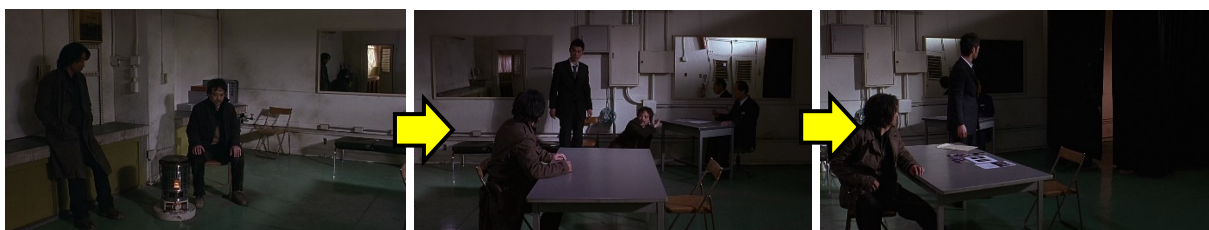


ภาพที่ 8.5 โยะชิโอะกะเห็นบางสิ่งหลังฉากกัน ก่อนจะพบว่าเป็นเพียงเสื้อของผู้ตาย คล้ายกับเป็นการทำซ้ำฉากแบบเดียวกันในเรื่อง Cure (1997)

เหยื่อฆาตกรรมรายต่อมา เด็กชายวัยรุ่นที่ถูกพ่อของตนเองฆาตกรรมจับก้นน้ำทะเลที่ท่าเรือ โยะชิโอะกะเชื่อว่าเขาเป็นคนที่ฆ่าสาวปริศนาชุดแดงด้วยเช่นกัน ขณะเดียวกัน มิยะจิ เพื่อนตำรวจร่วมคดีก็เริ่มสงสัยในตัวโยะชิโอะกะ ทั้งจากหลักฐานที่พบ รวมไปถึงท่าที่แปลกขึ้นเรื่อย ๆ ของโยะชิโอะกะ



ภาพที่ 8.6 ฉากฆาตกรรมเหยื่อรายที่สอง เช่นกัน ถ่ายทำแบบช็อตยาว (long take) ชวนให้จ้องมองการฆาตกรรมที่น่าอึดอัด



ภาพที่ 8.7 ฉากสอบสวนฆาตกรในแบบช็อตยาว (long take) คล้ายคลึงกับฉากแบบเดียวกันในเรื่อง Cure (1997)

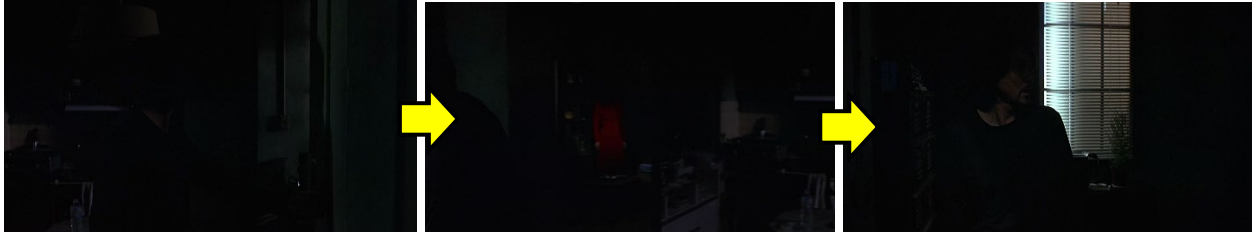
คืนนั้นโยะชิโอะกะฝันเห็นหญิงสาวชุดแดงพยายามแหวกผนังห้องออกมา เมื่อเขาตื่นขึ้นก็ได้พบกับวิญญาณของสาวชุดแดงที่มาหลอกหลอนเขา วันต่อมาเขาพบจิตแพทย์ และได้เห็นคนไข้ที่เชื่อว่าตนถูกวิญญาณตามหลอกหลอน จิตแพทย์บอกกับเขาว่า วิญญาณเหล่านั้นอาจจะกำลังพยายามเตือนให้เขาจดจำถึงความผิดพลาดบางอย่างในอดีต



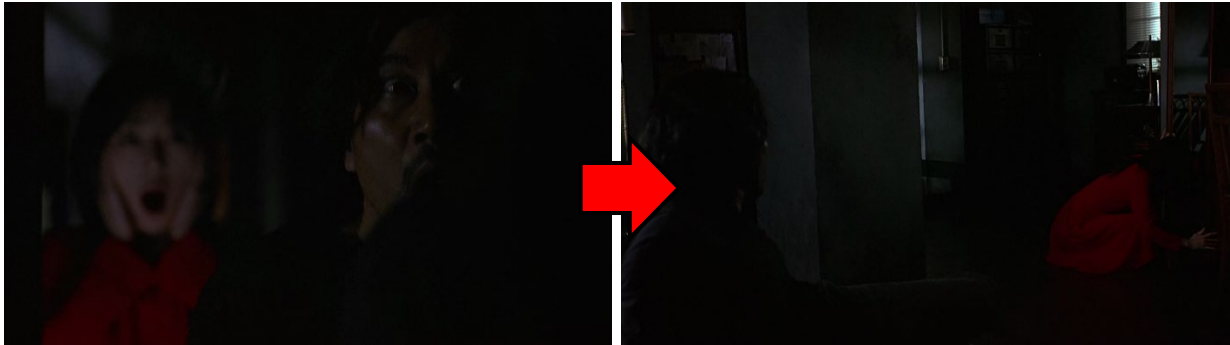
ภาพที่ 8.8 ภาพค่อย ๆ dolly อย่างคืบคลานไปทางด้านข้าง มาหยุดที่ปลายเตียงที่โยะชิโอะกะนอนอยู่



ภาพที่ 8.9 วิญญาณสาวชุดแดงพยายามแหวกผนังออกมา



ภาพที่ 8.10 เมื่อโยชิโอะกะเดินผ่านไป วิญญาณสาวชุดแดงก็ปรากฏขึ้นในเงามืดเบื้องหลังเขา



ภาพที่ 8.11 วิญญาณหญิงสาวชุดแดงพยายามพุ่งตรงเข้ามาหาเขา พร้อมส่งเสียงกรีดร้องทรมานแหลมสูง



ภาพที่ 8.12 วิญญาณหญิงสาวค่อยๆ เดินตรงเข้ามาทางเขา ผมเผ้าปลิวไสวผิดธรรมชาติ คล้ายคลึงกับฉากเรื่อง Door III (1996) และ Pulse (2001)



ภาพที่ 8.13 วิญญาณหญิงสาวพยายามสื่อสารบางอย่างกับเขา สีหน้าเรียบนิ่ง เยือกเย็นไร้อารมณ์ ใบหน้าของเธอสว่างโดดเด่นจากความมืดรอบข้าง

ต่อมาเขาได้พบวิญญาณสาวชุดแดงอีกครั้ง เธอบอกว่าเขาเป็นคนฆ่าเธอ ทำให้โยชิโอะกะยิ่ง
 คลางแคลงใจยิ่งขึ้น และเขายังมักเห็นภาพในอดีตเมื่อ 15 ปีก่อน ตอนที่นั่งเรือล่องไปตามแม่น้ำและได้
 เห็นอาคารร้างแห่งหนึ่งริมแม่น้ำ



ภาพที่ 8.14 และ ภาพที่ 8.15 วิญญาณหญิงสาวปรากฏตัวต่อหน้าเขากลางแจ้ง



ภาพที่ 8.16 วิญญาณหญิงสาวลอยตรงมาหาเขา พร้อมส่งเสียงกรีดร้องโหยหวน



ภาพที่ 8.17 และ ภาพที่ 8.18 ภาพอดีตที่ย้อนมาในหัวของโยะชิโอะกะ

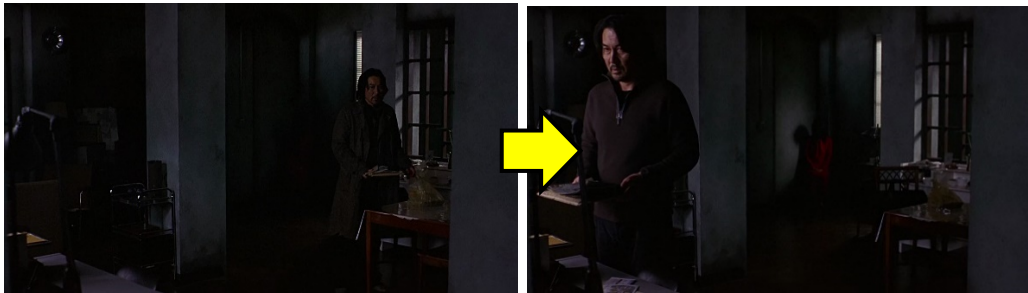
เหยื่อรายต่อมาเป็นหัวหน้าบริษัทที่ถูกลูกจ้างหญิงซู้รักของเขาฆาตกรรมจับคนน้ำทะเลในอ่างอาบน้ำ โยะชิโอะกะสืบจนพบว่า อาคารร้างที่เขาเคยเห็น คืออดีตสถานกักกันผู้ป่วยทางจิตที่ถูกทิ้งร้าง แต่ยังมีคนไข้อาศัยอยู่นับแต่นั้นมา และยังได้ทราบข่าวลือที่ว่ามักมีการจับคนใช้ทรมานโดยการจับคนน้ำทะเล



ภาพที่ 8.19 และ ภาพที่ 8.20 หัวหน้าบริษัทถูกลูกจ้างหญิงฆาตกรรม

ภาพที่ 8.21 เธอเห็นวิญญาณหญิงสาวชุดแดงในกระจก

ต่อมาพวกเขาจับตัวฆาตกรหญิงสาวชุดแดงได้สำเร็จ แต่กระนั้น วิญญาณหญิงสาวชุดแดงก็ยังคงตามมาหลอกหลอนโยะชิโอะอีกครั้ง เขาจึงได้ทราบว่าเธอไม่ใช่เหยื่อที่ถูกฆาตกรรม แต่เป็นหญิงสาวที่เขาเห็นที่หน้าต่างสถานกักกันร้างขณะนั่งเรือล่องแม่น้ำเมื่อ 15 ปีก่อน เขาได้ทราบอีกว่าผู้ต้องหาคดีฆาตกรรมทุกรายเคยนั่งเรือลำเดียวกัน วิญญาณของเธอตามอาฆาตทุกคนที่มองเห็นเธอแต่กลับเพิกเฉยและปล่อยให้เธอถูกรังแกจนตาย



ภาพที่ 8.22 วิญญาณหญิงสาวปรากฏในห้องของเขาอีกครั้ง



ภาพที่ 8.23 เธอส่งเสียงกรีดร้องทรมาณจนเขาทนฟังไม่ได้



ภาพที่ 8.24 อาคารร้างที่โยะชิโอะกะเห็นในอดีต ภาพที่ 8.25 หญิงสาวที่เฝ้ามองผู้คนผ่านหน้าต่างอาคารร้าง ลำดับภาพแบบ axial cut เข้าไปใกล้เธอ



ภาพที่ 8.26 วิญญาณหญิงสาวส่งเสียงกรีดร้อง เคลื่อนที่ตรงมาด้วยลักษณะท่าทางที่เหมือนมนุษย์

เขาตั้งใจจะพาฮะรุเอะไปเที่ยว แต่เนื่องจากยังมีบางอย่างต้องสะสางจึงไม่สามารถไปกับเธอได้ เขาไปที่สถานกักกันร้างแห่งนั้น เขาพบซากกระดูกของหญิงสาวชุดแดง เธอปรากฏกายแก่เขาเพื่อให้อภัยเขาแต่เพียงผู้เดียว ทว่าเมื่อกลับไปห้องเขาได้พบกับซากศพหญิงสาว และความทรงจำหวนกลับมาเขาได้ฆ่าฮะรุเอะโดยจับเธอคนน้ำทะเลในอ่างเมื่อ 6 เดือนก่อน และวิญญาณของเธอยังคงอาศัยอยู่กับเขา เขาพยายามรั้งไม่ให้วิญญาณของเธอไปจากเขาแต่ไม่สำเร็จ ต่อมามียะจิมามาหาตัวโยะชิโอะที่ห้องไม่นานเขาถูกวิญญาณของหญิงสาวชุดแดงสังหาร ตอนนี้เธอต้องการฆ่าทุกคนบนโลก ที่ปล่อยยให้เธอต้องตายอย่างไม่ไยดี



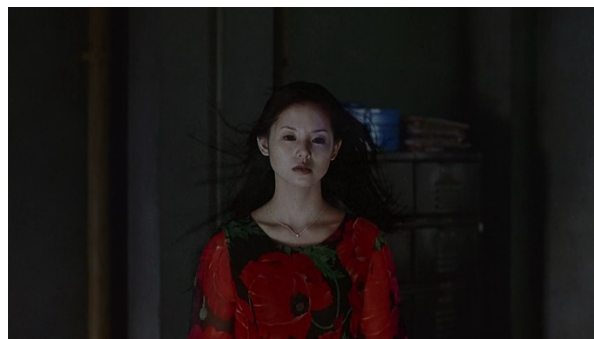
ภาพที่ 8.27 ภาพจากหน้าต่าง ราวกับใครบางคนกำลังมองลงไป



ภาพที่ 8.28 ภาพตามติดโยะชิโอะกะเดินเข้าไปสำรวจในอาคาร

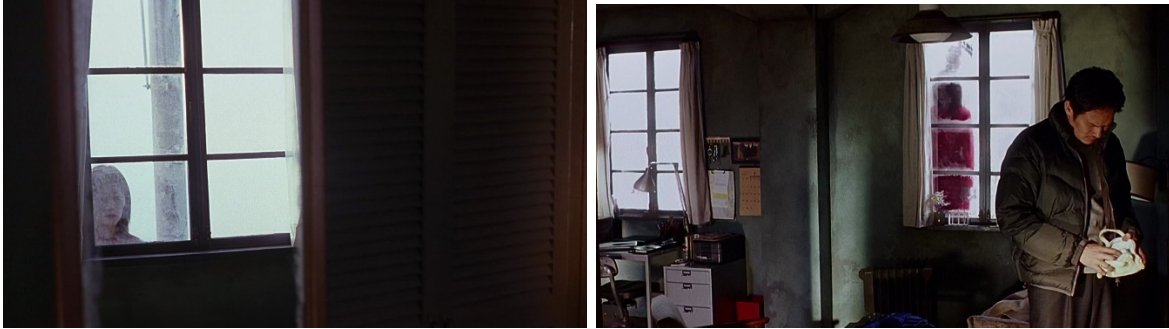


ภาพที่ 8.29 และ ภาพที่ 8.30 โครงกระดูกและร่องรอยการนำเหยื่อของศพที่คาดว่า เป็นของหญิงสาวชุดแดง



ภาพที่ 8.31 ซากศพของฮะรุเอะที่ถูกโยะชิโอะกะฆาตกรรมเมื่อ 6 เดือนก่อน

ภาพที่ 8.32 วิญญาณของเธอกำลังจะไปสู่ภพอื่น

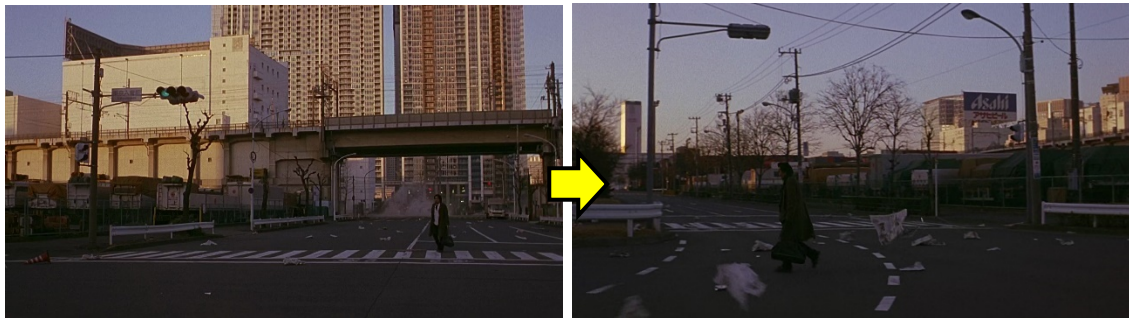


ภาพที่ 8.33 และ ภาพที่ 8.34 วิญญาณของหญิงสาวชุดแดงปรากฏตัวล่องลอยอยู่นอกหน้าต่าง ขณะที่มิยะจิเข้ามาสำรวจในห้อง



ภาพที่ 8.35 วิญญาณของหญิงสาวชุดแดงพุ่งตรงลงมากระชากมิยะจิไปสู่ความตาย

ภาพยนตร์จบลงที่โยะชิโอะกะเดินไปมาในเมืองซึ่งบัดนี้กลายเป็นเมืองร้างผู้คน



ภาพที่ 8.36 โยะชิโอะกะเดินอยู่ตามลำพังท่ามกลางเมืองที่ร้างผู้คน



ภาพที่ 8.37 ข้อสุดท้ายของภาพยนตร์ ฮะรุเอะกริตรี่องหวาดกลัวอย่างไร้สัมเสียงเสียงในฉากถูกตัดเสียง (mute) แทนที่ด้วยเสียงดนตรีเครื่องสายเศร้าสร้อย

4.7.2 การใช้ภาพ (visual)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Retribution ผู้วิจัยได้พบลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้น ความสยองขวัญ	ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สั่นประสาท	ภาพที่แสดงถึงสภาวะอันตราย หรือไม่น่าไว้วางใจ	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพสถานที่มืดหรือมีแสงสลัว (ภาพที่ 8.2, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7, 8.8, 8.10, 8.11, 8.12, 8.13, 8.22, 8.23, 8.24, 8.26, 8.28 และ 8.35) • ภาพตัวละครอยู่ตามลำพัง (ภาพที่ 8.4, 8.5, 8.8, 8.10 และ 8.28) • ตัวละครถูกจัดวางให้มีลักษณะท่าทางที่ไม่เหมือนมนุษย์ (ภาพที่ 8.25) • ตัวละครถูกอำพรางไว้หลังฉากกัน (ภาพที่ 8.5 และ 8.25) • ภาพที่ตัวละครคล้ายกับถูกบางสิ่งจ้องมอง (ภาพที่ 8.5 และ 8.27)
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏของภัยอันตราย และปฏิกิริยาที่เกิดจากอันตราย	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพการปรากฏของวิญญาณ (ภาพที่ 8.9, 8.10, 8.11, 8.12, 8.13, 8.14, 8.15, 8.16, 8.21, 8.22, 8.23, 8.26, 8.32, 8.33, 8.34 และ 8.35) • ภาพตัวละครวิ่งหนีจากการถูกไล่ล่า (ภาพที่ 8.13, 8.15 และ 8.26) • ภาพสีหน้าตกใจกลัวของตัวละคร (ภาพที่ 8.11, 8.15 และ 8.16)
ขยาดขยง	ภาพที่แสดงถึงการตาย บาดเจ็บ	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพการฆาตกรรม หรือถูกทำร้าย (ภาพที่ 8.2, 8.6, 8.18 และ 8.20) • ภาพศพหรือร่องรอยจากศพ (ภาพที่ 8.3, 8.29, 8.30 และ 8.31)

ตารางที่ 7.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution

และจากการวิเคราะห์ถึงการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) จากภาพที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ ดังที่ได้จำแนกไว้ในตารางข้างต้น พบว่ามีการใช้กลวิธีทางภาพยนตร์เพื่อการสื่อความหมายต่างๆ อยู่เบื้องหลัง ดังนี้

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
	การใช้ขนาดภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การใช้ขนาดภาพ extreme long shot และ long shot: เพื่อเน้นถึงความโล่งร้างไร้ผู้คน หรือทำให้ตัวละครในภาพดูแปลกแยก (ภาพที่ 8.2, 8.6, 8.10 และ 8.36)
	การเคลื่อนกล้อง	<ul style="list-style-type: none"> การเคลื่อนกล้องแบบ dolly อย่างช้า ๆ: ราวกับมีสิ่งหนึ่งพยายามคืบคลานเข้าไปใกล้ ทำให้บรรยากาศในฉากดูอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 8.8) การใช้ static shot: โดยจับภาพนิ่งไปยังจุดหนึ่ง เมื่อจับภาพสิ่งที่อันตรายตรงเข้ามาจะให้ความรู้สึกที่หลบหลีกไม่ได้แก่ผู้ชม (ภาพที่ 8.12, 8.16 และ 7.26)
	การจัดแสง	<ul style="list-style-type: none"> การจัดแสงแบบ low key: ทำให้ฉากมืดหรือมีเพียงแสงสลัว ๆ สร้างบรรยากาศที่ไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 8.2, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7, 8.8, 8.10, 8.11, 8.12, 8.13, 8.22, 8.23, 8.24, 8.26, 8.28 และ 8.35) การเล่นกับความสว่าง: มีการส่องแสงไปที่วิญญาณให้สว่างโดดเด่นออกมาจากความมืด (ภาพที่ 8.10 และ 8.22)
	การถ่ายช็อตยาว (long take)	<ul style="list-style-type: none"> เพื่อสร้างอารมณ์ตึงเครียดที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ให้แก่ผู้ชม (suspense) เช่น ฉากสอบสวน (ภาพที่ 8.7) และฉากที่วิญญาณปรากฏ (ภาพที่ 8.10) หรือในฉากฆาตกรรม ทำให้ผู้ชมเล็งสายตาได้ยาก (ภาพที่ 8.2 และ 8.6)
	การจัดองค์ประกอบภาพ	<ul style="list-style-type: none"> การวางตำแหน่งตัวละคร: โดยให้วิญญาณปรากฏอยู่ห่างๆ หรือปรากฏในมุมอับสายตาของตัวละครหลัก เพื่อสร้างความลึนระทึก (ภาพที่ 8.10, 8.14, 8.23, 8.34 และ 8.35) การใช้ฉากกั้น (foreground): เพื่ออำพรางตัวละคร ทำให้เกิดความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจ (ภาพที่ 8.5 และ 8.25)
	การออกแบบลักษณะของผี	<ul style="list-style-type: none"> วิญญาณที่ปรากฏมีลักษณะหรือท่าทางที่ผิดมนุษย์ เช่น หน้าเรียบนิ่งไร้อารมณ์ ล่องลอยไปมา เดินในท่วงท่าที่ประหลาด ผมแผ่ปลิวว่อนไปมา (ภาพที่ 8.12, 8.13 และ 8.26) วิญญาณปรากฏภายใต้กลางแจ้ง จึงก่อให้เกิดความไม่น่าไว้วางใจได้ตลอดเวลา (ภาพที่ 8.14, 8.15 และ 8.16)
	การใช้สี	<ul style="list-style-type: none"> การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์: มีการใช้สีแดง (เสื้อผ้าของวิญญาณ) แสดงออกถึงสิ่งอันตราย หรือความตาย (ภาพที่ 8.5, 8.9, 8.10, 8.11, 8.12, 8.13, 8.14, 8.15, 8.16, 8.21, 8.22, 8.23, 8.26, 8.32, 8.33, 8.34 และ 8.35) การกำหนดโทนสีของภาพ: ทั้งเรื่องใช้โทนภาพสีซีดหม่น สีไม่อิ่มตัว ก่อให้เกิดความรู้สึกแห้งแล้ง

ตารางที่ 7.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution

Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว		ตัวอย่าง
การลำดับภาพ	การลำดับภาพแบบกระโดด (jump cut)	<ul style="list-style-type: none"> Axial cut: การลำดับภาพสิ่งเดียวกันที่ขนาดภาพต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกราวกับพุ่งตรงเข้าไปอย่างเลี่ยงไม่ได้ (ภาพที่ 8.25)
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	<ul style="list-style-type: none"> ภาพสีหน้าหวาดกลัวของตัวละครต่อสิ่งที่เห็น (ภาพที่ 8.5)

ตารางที่ 7.3 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution (ต่อ)

4.7.3 การใช้เสียง (sound)

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Retribution ผู้วิจัยได้พบลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่างๆ โดยจำแนกได้ตามหัวข้อในตารางด้านล่าง ดังนี้

ระดับชั้นความสยองขวัญ	เสียงที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
สิ้นประสาท	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีเครื่องสายเคร้าหม่น (คลอคงที่ จังหวะเชื่องช้า): จากฆาตกรรม (ภาพที่ 8.2 และ 8.6) และในข้อสุดท้ายของภาพยนตร์ (ภาพที่ 8.36) ดนตรีเครื่องสายแหลมสูง (คลอคงที่ จังหวะเชื่องช้า): ฉากที่ตัวละครเดินตามหาเบาะแสกลางความมืด และฉากตัวละครอยู่ในห้องเก็บศพตามลำพัง (ภาพที่ 8.4) ดนตรีบรรยาอากาศต่ำ ๆ (จังหวะช้า คลอคงที่): ฉากสอบสวน (ภาพที่ 8.7)
	เสียงบรรยากาศ	<ul style="list-style-type: none"> สถานที่: เสียงเขตก่อสร้าง (ภาพที่ 8.14) และเสียงน้ำในอาคารร้าง (ภาพที่ 8.7) เสียงเงียบ: ฉากที่ตัวละครอยู่ตามลำพังในห้อง (ภาพที่ 8.5 และ 8.8) และ ฉากที่ตัวละครสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่ผิดปกติ (ภาพที่ 8.10, 8.14 และ 8.22)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงแผ่นดินไหว ก่อนวิญญาณจะปรากฏ
สยองขวัญ	เสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ดนตรีเครื่องสายแหลมสูง (ตั้งขึ้นเรื่อย ๆ จังหวะเร็ว): ฉากที่วิญญาณสาวชุดแดงปรากฏตัว (ภาพที่ 8.15, 8.16 และ 8.23)
	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงร้องตกใจกลัว: ฉากที่ตัวละครเห็นวิญญาณหญิงชุดแดง (ภาพที่ 8.11, 8.15 และ 8.23)
	เสียงผี	<ul style="list-style-type: none"> เสียงกรีดร้องแหลมสูง: ฉากที่วิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 8.11, 8.16, 8.23 และ 8.26) เสียงพูดทุ่มต่ำของวิญญาณ: มักปรากฏท่ามกลางเสียงเงียบ (ภาพที่ 8.13)
	เสียงภายในฉาก	<ul style="list-style-type: none"> เสียงดังตกใจ: เสียงวิญญาณแหวกกำแพงออกมา (ภาพที่ 8.9)
	เสียงเงียบ	<ul style="list-style-type: none"> เสียงเงียบแบบสุญญากาศ: เมื่อวิญญาณปรากฏตัว (ภาพที่ 8.7)
ขยาดแขยง	เสียงคน	<ul style="list-style-type: none"> เสียงทรมาน: จากการตายหรือบาดเจ็บ (ภาพที่ 8.2 และ 8.6)

ตารางที่ 7.4 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution

Audio Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว	ตัวอย่าง
การเร่งระดับเสียงดนตรี	<ul style="list-style-type: none"> ● เมื่อถึงฉากที่ลุ้นระทึก หรือวิญญานปรากฏตัว
การใช้เสียงดนตรี หรือเสียงบรรยากาศสังเคราะห์ คลอเป็นเวลานาน	<ul style="list-style-type: none"> ● มักใช้กับฉากที่เป็น long take สร้างความตึงเครียด (suspense) เช่น เสียงสังเคราะห์ห่อหุ้มตัวละครที่ดิ่งคลอตลอดฉากที่บรรยากาศไม่น่าไว้วางใจ
การตัดกะทันหัน (abrupt cut) ของเสียง	<ul style="list-style-type: none"> ● เสียงบรรยากาศที่ตัดกันเมื่อเปลี่ยนฉากทำให้วังอารมณ์สะดุด โดยเฉพาะการตัดจากฉากที่เสียงดังมากไปสู่เสียงเงียบแบบกะทันหัน
การเงียบเสียงภายในฉาก (mute)	<ul style="list-style-type: none"> ● การตัดเสียงเหตุการณ์ในฉาก เช่น ฉากตัวละครกรี๊ดร้อง และแทนที่ด้วยเสียงอื่น ๆ เช่น เสียงดนตรี (ภาพที่ 7.36)

ตารางที่ 7.5 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง Retribution

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษากลวิธีสร้างความน่ากลัวด้วยภาพและเสียงแบบเฉพาะตัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะ โดยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับกรอบความคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ รวบรวม และสรุปผลการศึกษาดังนี้

5.1 การสร้างความน่ากลัวด้วยภาพ

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง พบว่ามีการสร้างความน่ากลัวทางด้านภาพ ตั้งแต่ระดับ ‘สั่นประสาท’ ไปจนถึงระดับ ‘ชยาดแยง’ ด้วยการนำเสนอภาพที่สร้างความน่ากลัวต่าง ๆ ดังนี้

จากภาพยนตร์ที่ได้ทำการศึกษา แทบทุกเรื่องมีลักษณะภาพน่ากลัวที่ปรากฏซ้ำ คือ ภาพบรรยากาศที่ดูไม่น่าไว้วางใจ ภาพของการเดินเข้าหาสิ่งที่อันตราย การตกอยู่ตามลำพัง หรือการถูกจ้องมอง อีกทั้งยังมักพบภาพที่นำเสนอลักษณะท่าทางของตัวละครมนุษย์ให้ออกมาดูราวกับเป็นวิญญาณหรือภูตผี หรือการใช้ฉากกั้นเพื่ออำพรางตัวละครที่อยู่เบื้องหลังให้ปรากฏอย่างพร่ามัว ดูลึกลับ ชวนให้ผู้ชมเกิดความคลางแคลงใจหรือไม่สบายใจที่ได้เห็นภาพทั้งหมดนี้ก่อให้เกิดผลลัพธ์คือความรู้สึกหวาดหวั่น ไม่น่าไว้วางใจ กล่าวคือ ความกลัวในระดับ ‘สั่นประสาท’

นอกจากนี้ ยังมีภาพความน่ากลัวในระดับ ‘สยองขวัญ’ เช่น การปรากฏกายและการคุกคามของฆาตกร ผี วิญญาณ ในลักษณะที่ประจักษ์แก่สายตา ควบคู่ไปกับการนำเสนอภาพความหวาดกลัวที่ตัวละครมีต่อสิ่งเหล่านั้น ทั้งภาพสีหน้าตกใจกลัว หรือการหลบหนีจากสิ่งเหล่านั้นด้วยความตื่นกลัว ซึ่งช่วยให้ผู้ชมจับต้องความกลัวเหล่านั้นได้ อย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดผวาตามตัวละครได้โดยง่าย

ถึงกระนั้น ก็ยังมีการนำเสนอภาพที่ชวน ‘ชยาดแยง’ อาทิเช่น ภาพการฆาตกรรมอย่างโหดเหี้ยม การตาย ภาพศพเน่าเปื่อย เลือดแดงฉานไหลนอง กองอาเจียน หรือกระทั่งพฤติกรรมของมนุษย์ที่ชวนให้รู้สึกชยาดแยงเมื่อได้เห็น เช่น การคุกคาม การข่มขืน เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จำแนกภาพที่สร้างความน่ากลัวต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยแบ่งตามระดับขั้นของความสยองขวัญ ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

รายชื่อภาพยนตร์		The Guard From Underground	Door III	Cure	Séance	Pulse	Loft	Retribution
ภาพที่สร้างความน่ากลัว	ภาพสถานที่บรรยากาศไม่น่าไว้วางใจ เช่น ที่มีดหรือสถานที่มีแสงสลัว ๆ หรือสถานที่โล่งร้างไร้ผู้คน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ภาพการเดินทางเข้าสู่สิ่งอันตราย ไม่น่าไว้วางใจ	✓	✓	✓		✓	✓	✓
	ภาพการถูกตัดขาดจากภายนอกหรืออยู่ตามลำพัง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ภาพหลอนหรือภาพฝันร้ายที่ชวนให้รู้สึกไม่มั่นคง			✓				✓
	ภาพการอำพรางวัตถุให้ดูสลับซับซ้อน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ภาพคนที่ถูกจัดวางให้มีลักษณะท่าทางเหมือนกับวิญญาณ		✓	✓	✓	✓	✓	
	ภาพที่คล้ายกับการถูกบางสิ่งจ้องมอง		✓		✓	✓	✓	
	ภาพที่ทำให้ความรู้สึกแปลกประหลาด			✓	✓	✓	✓	
สยองขวัญ	ภาพการปรากฏตัวที่น่ากลัวของภัยอันตราย (ฆาตกร/ผี/วิญญาณ)	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	ภาพการถูกคุกคามหรือทำร้ายจากภัยอันตราย (ฆาตกร/ผี/วิญญาณ)	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	ภาพการกลัวหรือหนีจากภัยอันตราย (ฆาตกร/ผี/วิญญาณ)	✓	✓		✓	✓	✓	✓
ขยายขยาย	ภาพการตายหรือบาดเจ็บ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ภาพสิ่งชวนให้สะอิดสะเอียน (ศพ/เลือด/อาเจียน)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ภาพพฤติกรรมที่น่ารังเกียจ		✓	✓	✓		✓	

ตารางที่ 8.1 ลักษณะของภาพที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง พบว่ามักปรากฏการควบคุมภาพเพื่อสื่อความหมาย (visual manipulation) ด้วยกลวิธีต่าง ๆ ดังนี้

อย่างแรกคือในด้านของการถ่ายภาพ อาทิเช่น 1.การใช้มุมกล้องถ่ายทอดสถานะที่ไม่น่าไว้วางใจ หรือสื่อถึงภาวะอันตราย เช่น การใช้มุมกล้อง เช่น high angle, low angle หรือ dutch angle 2.การเคลื่อนกล้องอย่างคืบคลาน (dolly) เพื่อสื่อถึงอารมณ์คุกคามไม่ปลอดภัยในสถานการณ์ต่าง ๆ 3.การใช้ภาพขนาดไกลหรือไกลมาก (long shot/extreme long shot) เพื่อเน้นย้ำถึงความโล่งกว้างน่าหวาดหวั่น หรือบ่งบอกถึงอันตรายที่อาจปรากฏในพื้นที่เหล่านั้น 4.การจัดแสงแบบ low key ที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศอันตรายให้กับเหตุการณ์และสถานที่ 5.การใช้สี ทั้งการกำหนดโทนสีของภาพให้ชัดเจนเพื่อเสริมบรรยากาศที่ผิดธรรมชาติของฉากและสถานที่แล้ว ยังมีการใช้สีในเชิงสัญลักษณ์ เช่น การใช้สีแดงที่มักสื่อถึงความอันตรายหรือความตาย และมักปรากฏซ้ำ (motif) ในภาพยนตร์หลายเรื่องที่ได้ทำการศึกษา 6.การจัดองค์ประกอบภาพ ที่นอกเหนือจากการจัดวางตัวละครมนุษย์ให้มี

ลักษณะท่าทางคล้ายกับวิญญาณที่ชวนให้ชนลุกเมื่อได้เห็นแล้ว ยังมักปรากฏการจัดวางตัวละครไว้หลังฉากกัน (foreground) เพื่ออำพรางรูปลักษณ์ให้ยากต่อการมองเห็น และสร้างความรู้สึกอึดอัดอธิบายได้ยากให้แก่ผู้ชม

7.การออกแบบลักษณะและท่าทางของผีที่เนิบนิ่ง เยือกเย็น แต่ยังเปี่ยมด้วยอันตราย 9.การถ่ายทำแบบช็อตยาวต่อเนื่อง (long take) ที่จับภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีกรตัดภาพ เพื่อสร้างความต่อเนื่องของอารมณ์ตึงเครียด และ 9.การใช้ภาพแปลกประหลาด เช่น ภาพสัญญาณขัดข้องของโทรทัศน์ที่ให้ความรู้สึกผิดธรรมชาติ

ต่อมา ในด้านของการตัดต่อ อาทิเช่น 1.การลำดับภาพแบบกระโดด (jump cut) ที่มักมีลักษณะแบบ axial cut ที่ลำดับช็อตภาพที่พุ่งเข้าใกล้สิ่งน่ากลัวเรื่อย ๆ ชวนให้ผู้ชมพุ่งเข้าหาสิ่งที่น่ากลัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่พ้น 2.การลำดับภาพระหว่างปฏิกิริยาหวาดกลัวของตัวละคร กับสิ่งน่ากลัวที่โต้พบเห็น เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความน่ากลัวอย่างจับต้องได้ผ่านการได้เห็นความหวาดกลัวของตัวละครซึ่งเป็นมนุษย์ด้วยเช่นกัน 3.การแทรกภาพ (insert) เพื่อขยายอารมณ์ของฉาก เช่น การแทรกภาพเลือดแดงฉาน หลังฆาตกรอัตร่างเหยื่อในตู้จนและ ช่วยขยายเหตุการณ์และอารมณ์สยดสยองของฉากให้รุนแรงยิ่งขึ้น และ 4.การตัดภาพอย่างกะทันหัน (abrupt cut) ที่ให้ผู้ชมได้เห็นภาพน่ากลัวถูกลำดับต่อเข้ามาอย่างไม่ทันตั้งตัว อีกทั้งการตัดภาพกะทันหันยังสร้างความรู้สึกไม่ต่อเนื่องที่ผิดธรรมชาติที่ชวนให้ผู้ชมรู้สึกหวาดหวั่นได้ เช่น การเปลี่ยนฉากที่ลึนระทึกไปเป็นฉากเงียบนิ่งกะทันหัน

รายชื่อภาพยนตร์		The Guard From Underground	Door III	Cure	Séance	Pulse	Loft	Retribution
		Visual Manipulation ที่สร้างความน่ากลัว						
การถ่ายภาพ	การใช้มุมกล้อง (high angle / low angle / dutch angle)	✓	✓				✓	✓
	การเคลื่อนกล้อง (dolly / pan)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การใช้ขนาดภาพ (extreme longshot / long shot)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การจัดแสง (low key)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การจัดองค์ประกอบภาพ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การใช้สี (โทนสีของภาพ/ใช้สีเชิงสัญลักษณ์)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การออกแบบลักษณะของผี		✓		✓	✓	✓	✓
	การใช้ภาพที่แปลกประหลาด			✓	✓	✓	✓	
การลำดับภาพ	การถ่ายช็อตยาว (long take)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การลำดับภาพแบบกระโดด (jump cut) แบบ Axial cut				✓	✓	✓	✓
	การลำดับภาพ ‘การกระทำ’ กับ ‘ปฏิกิริยา’ (action/reaction)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การแทรกภาพ (insert) เพื่อขยายอารมณ์ของฉาก (dynamic cutting)	✓		✓		✓		
	การตัดภาพกะทันหัน (abrupt cut)		✓	✓	✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 8.2 Visual manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด

5.2 การสร้างความน่ากลัวด้วยเสียง

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง พบว่ามีการสร้างความน่ากลัวทางด้านเสียง ตั้งแต่ระดับ ‘สั่นประสาท’ ไปจนถึงระดับ ‘ขยาดขยง’ ด้วยใช้เสียงที่สร้างความน่ากลัวต่าง ๆ ดังนี้

จากภาพยนตร์ที่ได้ทำการศึกษา พบทุกเรื่องมีการใช้ดนตรีประกอบในการกระตุ้นอารมณ์น่ากลัว เช่น ดนตรีเครื่องสายคลอโหยหวน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงบรรยากาศ ทั้งเสียงบรรยากาศของสถานที่ในฉาก และเสียงบรรยากาศที่สังเคราะห์ขึ้น รวมถึงเสียงบรรยากาศเงียบ เพื่อสร้างอารมณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจให้แก่ผู้ชม อีกทั้งยังมีการใช้เสียงดังภายในฉาก เช่น เสียงข้าวของตกท่ามกลางความเงียบ เพื่อสั่นประสาทผู้ชม และในบางครั้ง การใช้เสียงพูดของมนุษย์ที่ผิดธรรมชาติหรือเสียงที่คล้ายกับเป็นมนุษย์ ช่วยสร้างความหวาดระแวงให้แก่ผู้ที่ได้ฟัง

นอกจากนี้ ยังมีการใช้เสียงที่น่ากลัวในระดับ ‘สยองขวัญ’ เช่น เสียงดนตรีเครื่องสายจังหวะระทึกเร็ว ที่ช่วยเร้าอารมณ์สยองขวัญ หรือเสียงสังเคราะห์แปลกประหลาดที่มักถูกใช้เมื่อมีภัยอันตรายปรากฏ เพื่อขับเน้นอารมณ์หวาดผวา หรือการใช้เสียงร้องหวาดกลัวของคน เช่น เสียงร้องตกใจกลัว เสียงหายใจหอบถี่ เมื่อตัวละครเผชิญหน้ากับภัยอันตราย โดยเสียงเหล่านั้นยังช่วยให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความหวาดผวาของตัวละครอย่างจับต้องได้ และนอกจากเสียงของคนแล้วยังมีการใช้เสียงผีหรือสัตว์ประหลาด ที่แปลกประหลาดและน่ากลัวในตัวของมันเอง สร้างความสพรึงกลัวให้แก่ผู้ที่ได้ยิน และสุดท้าย มีการใช้เสียงเงียบในลักษณะพิเศษ นั่นคือเสียงเงียบสนิทแบบ สุญญากาศ มีลักษณะที่ผิดธรรมชาติ ผู้ชมที่ได้ยินเสียงเงียบดังกล่าวจะสามารถรับรู้ได้ถึงความผิดปกติทันที นำไปสู่ความรู้สึกหวาดผวาที่น่าใจหายในลำดับถัดไป

และสุดท้ายคือการใช้เสียงที่ชวนให้ ‘ขยาดขยง’ เช่น เสียงของสิ่งน่าขยาดขยงที่ปรากฏในฉาก เช่น เสียงจากกองอาเจียน เสียงเลือดทะลักจากการถูกฆ่า เป็นต้น หรือเสียงของคนที่ชวนให้รู้สึกหรือนึกถึงการกระทำที่น่าขยาดขยง เช่น เสียงร้องทรมานจากการถูกฆ่า เป็นต้น และจากผลการศึกษาพบว่า การใช้เสียงที่ทำให้ความรู้สึกขยาดขยงปรากฏอยู่น้อยมากจากภาพยนตร์ทั้งหมดที่ได้ทำการศึกษา

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้จำแนกเสียงที่สร้างความน่ากลัวต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยแบ่งตามระดับขั้นของความสยองขวัญ ตามตารางด้านล่าง ดังนี้

เสียงที่สร้างความน่ากลัว		รายชื่อภาพยนตร์						
		The Guard From Underground	Door III	Cure	Séance	Pulse	Loft	Retribution
สั่นประสาท	เสียงดนตรี (เครื่องสาย, ดนตรีบรรยาภาศ ฯลฯ)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	เสียงบรรยาภาศ (สถานที่)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	เสียงสังเคราะห์ (บรรยาภาศ)		✓	✓	✓	✓	✓	
	เสียงภายในฉาก (เสียงดังตกใจ)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	เสียงคน (แปลกประหลาด)		✓			✓		
	เสียงเงียบ (บรรยาภาศ)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สยองขวัญ	เสียงดนตรี (ระทึกขวัญ จังหวะเร็ว)	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	เสียงสังเคราะห์		✓		✓	✓		
	เสียงภายในฉาก (เสียงดังตกใจ)		✓		✓	✓	✓	✓
	เสียงคน (ร้องตกใจกลัว)	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	เสียงผีหรือสัตว์ประหลาด		✓			✓		✓
	เสียงเงียบ (สูญญากาศ)				✓	✓	✓	✓
ขยายเสียง	เสียงภายในฉาก (ที่ชวนให้สะอิดสะเอียน หรือเกี่ยวกับการตายหรือบาดเจ็บ)	✓	✓					
	เสียงคน (ร้องทรมานจากการบาดเจ็บหรือตาย)	✓	✓					✓

ตารางที่ 8.3 ลักษณะของเสียงที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด

และจากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง พบว่ามักปรากฏการควบคุมเสียงในการสื่อความหมาย (audio manipulation) ด้วยกลวิธีต่าง ๆ ดังนี้

1. การเร่งระดับเสียงดนตรี มักใช้ในฉากที่ต้องการเร้าอารมณ์ความน่าสะพรึงกลัวหรือระทึกขวัญของเหตุการณ์ 2. การใช้เสียงบรรยาภาศคลอเป็นเวลานาน ทั้งเสียงบรรยาภาศของสถานที่หรือเสียงบรรยาภาศสังเคราะห์ เพื่อสร้างความรู้สึกที่ไม่น่าไว้วางใจของฉากหรือสถานที่ให้แก่ผู้ชม 3. การตัดเสียงกะทันหัน (abrupt cut) โดยเฉพาะในการเปลี่ยนฉากที่มีระดับเสียงที่แตกต่างกัน ก่อให้เกิดความรู้สึกไม่ต่อเนื่องหรือขาดห่วงทางอารมณ์ ชวนให้เกิดความรู้สึกสั่นประสาท 4. การเงียบเสียงทันทีชั่วขณะ (audio drop out) เช่นเดียวกับการตัดเสียงกะทันหัน ก่อให้เกิดความเงียบที่ผิดปกติชั่วคราว ผู้ชมที่ได้ยินจะสามารถสัมผัสถึงความผิดปกติได้ทันที และสามารถนำไปสู่ความกลัวแบบใจหายชั่วขณะได้

เทคนิคทางภาพยนตร์ที่ปรากฏ		รายชื่อภาพยนตร์						
		The Guard From Underground	Door Ill	Cure	Séance	Pulse	Loft	Retribution
Audio Manipulation	การเร่งระดับเสียงดนตรี	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	การใช้เสียงบรรยากาศหรือเสียงสังเคราะห์ตลอดเป็นเวลานาน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การตัดเสียงกะทันหัน (abrupt cut)		✓	✓	✓	✓	✓	✓
	การเงียบเสียงทันทีชั่วขณะ (audio drop-out)		✓		✓	✓	✓	

ตารางที่ 8.4 Audio manipulation ที่สร้างความน่ากลัวในภาพยนตร์ทั้งหมด

จากผลการศึกษาพบว่า กลวิธีทางด้านภาพและเสียงที่ได้ยกตัวอย่างทั้งหมดข้างต้นมีการปรากฏซ้ำบ่อยครั้งภายในภาพยนตร์สยองขวัญทั้ง 7 เรื่องที่ได้เลือกมาศึกษา อีกทั้งกลวิธีที่ปรากฏในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง มักถูกนำไปพัฒนาต่อยอดในภาพยนตร์เรื่องถัด ๆ ไป จนกลายเป็นลักษณะโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับ หรือสิ่งที่ผู้ชมจะจดจำได้จากผลงานของเขา

และด้วยกลวิธีเหล่านี้ที่ก่อให้เกิดภาพยนตร์สยองขวัญที่เต็มไปด้วยบรรยากาศอันแปลกประหลาด ไม่น่าไว้วางใจ และชวนให้รู้สึกหวาดระแวงได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับระดับความสยองขวัญในบันเทิงคดีแบบ ‘สั้นประสาท’ ที่มุ่งเน้นที่การสร้างความรู้สึกหวาดระแวงให้กับผู้ชมที่ละน้อย มากกว่ามุ่งแสดงออกถึงความสยดสยองอย่างประจักษ์แก่สายตาเพื่อกระตุ้นให้เกิดความช็อก

ด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้น ที่ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญของ คิโยะชิ คุโรซะวะ มีความโดดเด่นแตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญที่นิยมสร้างกันทั่วไป

บรรณานุกรม

- กฤษฎา เกิดดี. (๒๕๔๗). **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ว่าด้วย ๑๐ ตระกูลสำคัญ**. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ
- กฤษฎา เกิดดี. (๒๕๕๙). **ภาพยนตร์วิจารณ์**. กรุงเทพฯ: เดอะไรท์เตอร์ซีเคอร์ทิ
- กฤษฎา เกิดดี. (๒๕๕๗). **ภาพยนตร์: ทฤษฎี วิจัยและวิจารณ์**. กรุงเทพฯ: บุ๊คบูรี
- ชัยวัฒน์ อัครเศรณี. (๒๕๕๑). **ทฤษฎีหนังอะไรอะ**. กรุงเทพฯ: เปเปอร์กูดส์
- ณัฐนนท์ ฤกษ์พึงดี, กฤษณ์ ทองเลิศ. (๒๕๖๒). **การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี**. เข้าถึงเมื่อ ๓๐ ธ.ค. ๒๕๖๕ เข้าถึงได้จาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/818>
- ณัฐพล วงษ์ชื่น. (๒๕๕๒). **ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ผู้ดูแอนิเมชันของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ**. เข้าถึงเมื่อ ๒๓ ธ.ค. ๒๕๖๕ เข้าถึงได้จาก <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b1874693>
- ทศพร กรกิจ. (๒๕๕๐). **การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย**. เข้าถึงเมื่อ ๒๓ ธ.ค. ๒๕๖๕ เข้าถึงได้จาก <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/201508>
- ทิวาพร ทราบเมืองปัก. (๒๕๖๕). **การออกแบบเสียงในภาพยนตร์**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ทัฬหเทพ ภาปราษฎ์. (๒๕๕๙). **การกำกับภาพยนตร์**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ธันท์ อนุรักษ์. (๒๕๕๕). **มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย**. เข้าถึงเมื่อ ๒๓ ธ.ค. ๒๕๖๕ เข้าถึงได้จาก <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=b1998671>
- นุจรินทร์ จีรัตน์บรรพต, บุปผา บุญสมสุข. (๒๕๖๔). **วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์สยองขวัญที่กำกับโดยเจมส์ วาน**. เข้าถึงเมื่อ ๓๐ ธ.ค. ๒๕๖๕ เข้าถึงได้จาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/345>
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (๒๕๓๓). **ศิลปะแขนงที่เจ็ด: เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ: เม็ดทราย
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (๒๕๕๖). **มาทำหนังกันเถอะ**. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส

ราชบัณฑิตยสถาน. (๒๕๕๖). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน
วิวัฒน์ เลิศวิวัฒน์วงศา. (๒๕๕๑). **คิโยชิ คุโรซาวะ หนังสือไซ-ไฟ และเมืองใหญ่ชื่อโตเกียว**. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป
พลัส.

สอ เสถบุตร. (๒๕๔๔). **New Model English-Thai Dictionary**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช

อุทิศ เหมะมูล. (๒๕๖๓). **คนขำรูดหรือมนุษย์โรแมนติก: On Literature**. กรุงเทพฯ: จูติ

Cohen, Daniel. (1982). **Horror in the Movies**. New York: Clarion Books

Eduardo, Dominguez. (2012). **A content-based classification of Horror Movie Scenes using Fear Stages**. Retrieved December, 30, 2022, from
https://gamescience.jp/2012/Paper/Eddy_2012.pdf

Frank, Alan. (1983). **Horror Films**. London: Spring

Giannetti, Louis D. (1976). **Understanding Movies**. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Hornby, Albert Sydney. (2015). **Oxford advanced learner's dictionary of current English**.
Oxford: Oxford University Press

King, Stephen. (1981). **Danse Macabre**. New York: Everest House

Livingston, Paisley. Plantinga, Carl. (2011). **The Routledge companion to philosophy and film**.
London : Routledge

McIntosh, Colin. (2013). **Cambridge Advanced Learner's Dictionary**. Cambridge : Cambridge
University Press

Sarris, Andrew. (1973). "Notes on the Auteur Theory in 1962,". **The Primal Screen**. New York:
Simon and Schuster

White, Jerry. (2007). **The Films of Kiyoshi Kurosawa**. Berkeley: Stone Bridge Press

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นายภรรাত্র ศรีสุตา
วัน เดือน ปีเกิด	2 สิงหาคม พ.ศ. 2543
ที่อยู่	453 ซ.อ่อนนุช 54 ถ.สุขุมวิท 77 แขวงอ่อนนุช เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2562 สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ พ.ศ. 2565 กำลังศึกษาในระดับปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา เอเชียศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์